

“Las Aventuras de Jodelle” de Guy Peellaert y Pierre Bartier. Intuiciones urbanas y sociales en el cómic

“The adventures of Jodelle” by Guy Peellaert and Pierre Bartier. Urban and social intuitions through comic books

Ignacio Grávalos Lacambra

Universidad San Jorge
igravalos@usj.es

Resumen. El cómic ha reflejado a lo largo de sus historias los ajustes y desajustes de la configuración de la ciudad en el imaginario colectivo. Las visiones de los diferentes autores componen una cartografía virtual en que la metrópoli se presenta como un concepto proteico, mutante y que parece ofrecer una morfología concreta a cada mirada propuesta. Estas transformaciones urbanas no son sino la materialización de una idea en que la ciudad, y sobre todo el espacio público, establece el modo en que se articula la sociedad. Este estudio pretende abordar ciertas propuestas de modelos urbanos y sociales que, de modo novedoso, anticiparon Guy Peellaert y Pierre Bartier en “*Las aventuras de Jodelle*”. Aquí, se presenta por primera vez la ciudad posmoderna en el cómic, anticipando un sistema de referencias contradictorias e híbridas que dan lugar a especulaciones anacrónicas, significadas por un impactante tratamiento pop de las imágenes. Algunos de los aspectos abordados aparecen apenas hilvanados, pero marcaron de modo decidido el nuevo rumbo que iba a tomar la metrópoli en los años posteriores.

Palabras clave. Arquitectura y cómic; Peellaert; contracultura; privatización del espacio público.

Abstract. Along their stories, comics have reflected the city configuration settings and mismatches in the collective imagination. The views of different authors compose a virtual mapping in which the metropolis is presented as a proteic, mutant concept and that seems to offer a specific morphology to each proposed look. These urban transformations are nothing but the embodiment of an idea in which the city, and especially the public space, provides the way society is organized. This study aims to address certain proposals for urban and social models that Peellaert Guy and Pierre Bartier in a new way, anticipated in “*The adventures of Jodelle*”. Here, the postmodern city is presented for the first time in comic, a city that anticipates a contradictory and hybrid system of references that lead to anachronistic speculations, signified by a striking pop image processing. Some of the aspects addressed appear just tacked, but determinedly marked the new direction that the metropolis was going to take in upcoming years.

Keywords. Architecture and comic; Peellaert; counterculture; privatization of public space.

El cómic como interpretación marginal de la realidad

Desde sus inicios a finales del siglo XIX, el cómic fue infiltrándose en la sociedad a través de los medios de comunicación masivos. Cuando todavía la televisión no había constituido una nueva ventana por la que ver el mundo, las tiras diarias ofrecían una segunda visión a través de sus viñetas. Con una presencia cada vez mayor en los diarios neoyorquinos, tuvieron la capacidad de llegar a una gran cantidad de lectores cautivados por la universalidad de las imágenes.

Paradójicamente, es la espontaneidad de este medio la que lo deslegitimó intelectualmente en la primera mitad de siglo XX. Fue considerado como un producto de consumo rápido, irreflexivo y poco adecuado en el ámbito académico. Por todo ello, no va a tener una reconsideración hasta finales de los años sesenta, en los que se producirá una nueva experimentación en los medios de expresión. Diversos intelectuales, como McLuhan, Eco, Massota o Ramírez, entre otros, contribuyeron a crear una mirada alternativa sobre el cómic

a través de diferentes ensayos que teorizaron sobre las capacidades semiológicas y comunicativas implícitas en este medio¹.

Estos enfoques se enmarcaron en lo que supuso una revisión general del panorama cultural de los sesenta. En estos años, se produjo una auténtica revolución de los medios amparados bajo la llamada 'baja cultura', presenciando el derrumbe de antiguos modelos que ya no eran capaces de explicar el mundo contemporáneo. Las nuevas corrientes de pensamiento afectaron a todo el ámbito cultural. Impulsadas por el emergente arte pop, influyeron en la renovación de medios intuyéndose incapaces de representar un mundo cambiante. Se exploraron nuevas posibilidades a través de ciertos puntos de vista marginales, y es en este intento donde el cómic encontró una dimensión cultural que anteriormente le había sido negada.

La transformación del espacio público. Expresiones gráficas y narrativas

Toyo Ito (2000) detectó cómo en estos años la arquitectura resulta incapaz de abarcar la complejidad de la ciudad contemporánea. Según este autor, *"a partir de la década de los setenta, los arquitectos dejaron de dibujar el futuro de la ciudad porque todos ellos le dieron la espalda, atónitos, al darse cuenta de la gran diferencia que hay entre la visión concebida por ellos y la propia realidad de la ciudad que iba desarrollándose rápidamente"* (p. 193).

A lo largo del siglo XX, el cómic ha ido produciendo imágenes que daban forma a ciudades imaginadas. Escenificaban una manera concreta de entender el mundo, una lectura alternativa de la realidad y, en ocasiones, traspasando los límites hasta puntos ciertamente irrazonables. En este 'producir imágenes' cargadas de ideas y posibilidades, receptoras de las inquietudes de cada época, se ha ido construyendo una particular visión de la ciudad del futuro.

De ese modo, se ha ido conformando un 'imaginario urbano' que ha propiciado lecturas críticas de la ciudad, tanto reales como ficticias. Según Adam Roberts (2000), *"el género de ciencia ficción como un todo no es futurístico, ni profético; más bien nostálgico y principalmente dice más de la sociedad del tiempo en que fue escrito que sobre la posibilidad de la visión del futuro"* (p. 143).

A finales de los años sesenta se realizaron una serie de cómics que ya avanzaban las principales características que iban a definir la ciudad de finales de siglo XX. Esta nueva perspectiva arrojó una nueva lectura del espacio público al que se le solicitaba la capacidad de acoger otras ideas y conductas. Es en este medio, el cómic, donde se produce una auténtica revolución debido a la *"irrupción del movimiento contracultural, violentamente*

¹ Es en los años sesenta, cuando un grupo de intelectuales revalorizaron de manera sorprendente el cómic como medio y lo legitimaron de una categoría intelectual de la que no había disfrutado nunca (Marshall McLuhan, 2009 [1964]; Umberto Eco, 2011 [1965]; Oscar Massota, 1982 [1970]; Ariel Dorfman y Armand Mattelart, 1972). Todos ellos, bajo diversas ópticas, realizaron una relectura del cómic que demostraba su potencia como medio de expresión contemporánea .

rupturista y transgresor, irreverente, profanador, libertario y libertino” (Roman Gubern, 1997, p. 100).

Premoniciones de la contracultura. “Las aventuras de Jodelle”

Las aventuras de Jodelle² se desarrollan principalmente en una Roma Imperial posmoderna. La conexión directa de los excesos del Imperio Romano con el mundo de los años sesenta del siglo XX no ofrece lugar a dudas. Presenta una Roma salpicada de imágenes publicitarias y tubos de neón. En cierto modo, articula en su discurso los temas que se iban a abordar en los años posteriores: la ciudad histórica, lo híbrido, el personalismo, el feminismo, la publicidad, la revolución sexual, la cultura pulp, las ampliaciones de los estados psicológicos, etc. Anticipa asimismo una nueva imagen de la sociedad del espectáculo mediante sistemas pertenecientes al mundo de la publicidad. Asistimos de igual modo a una progresiva privatización del espacio público, que va tematizándose, disolviéndose en el paisaje urbano como objeto de consumo. En este sentido, no se puede olvidar el origen publicista de Peellaert y su facilidad para encontrar imágenes de impacto.

Se van a analizar las innovaciones tanto teóricas como formales que plasmó Peellaert a través de esas páginas. Se pretende así mismo poner de manifiesto el carácter transdisciplinar de este cómic, que desprende cuestiones urbanas, sociales y culturales. Todas ellas conformaron una nueva visión del mundo. Se va a indagar sobre la manera en que se lograron infiltrar inquietudes intelectuales y artísticas a través de este medio. No es casual que el cómic, a partir de esos años, adquiriera un carácter privilegiado desde la marginalidad. Fue precisamente a través de estos medios cómo la sociedad de los sesenta encontró un nuevo modo de explicar la realidad.

Para el estudio de este cómic se ha considerado necesario partir de 1965, año de la publicación de *“Barbarella”*, de Jean-Claude Forest, que inaugurará la serie de cómics denominados fantaeróticos. Será un año después cuando se publique *“Las aventuras de Jodelle”* y otros cómics que recogerán esta inspiración. La aparición de este género alternativo coincide con el agotamiento del movimiento underground y de un mundo hippie que agonizaba. Y este universo se desvanecerá, ya en la década de los ochenta, bajo la sombra de Ronald Reagan y Margaret Thatcher. El ámbito temporal de estudio está definido por este punto de partida y finaliza en 1972, año de la publicación de *“Aprendiendo de las Vegas”*, en el que se condensan, esta vez de modo académico, varias de las propuestas marginales de Peellaert.

Paralelamente, se ha considerado fundamental establecer una conexión dialéctica con dos películas producidas en ese lapso de tiempo. Se trata de *“2001: una odisea del espacio”*, de

² *“Las aventuras de Jodelle”* fue creado por Guy Peellaert con guión de Pierre Bartier. Fue publicado por primera vez en 1966 por Eric Losfeld en la editorial La Terrain Vague.

Stanley Kubrick³ y de "*Barbarella*" (versión fílmica del cómic), de Roger Vadim⁴. Ambas fueron estrenadas en 1968 y ambas crearían una incontestable influencia en los años posteriores. Estas dos obras recogieron, de modo bien diverso, a través de la ciencia ficción, las inquietudes de los años sesenta sobre el futuro de la condición humana.

Gran parte de las pretensiones visuales de la ciudad imaginada anticipada por Peellaert tienen su réplica intelectual en la producción teórica de autores como Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott (1972). En este caso, el pensamiento sobre la nueva ciudad se articula en las páginas de "*Aprendiendo de las Vegas*"⁵. Se analizará de qué modo la ciudad contemporánea detectada por estos autores entra en conexión con la ciudad que sustenta "*Las aventuras de Jodelle*". Detrás de algunas de estas imágenes sugeridas, encontramos un inicio de lo que posteriormente derivará en la progresiva privatización del espacio público.

No podemos ignorar la gran influencia del universo visual propuesto por los artistas pop en la consideración de una nueva cultura. Será a través de esta revolución expresiva, ensayada previamente por diversos artistas, la vía en que ciertos arquitectos ensayarán nuevas estrategias urbanas. Serán las propuestas formuladas por los Archigram o por Superstudio, entre otros, las que experimentarán una arquitectura portadora de este nuevo lenguaje.

Finalmente, todas estas metamorfosis urbanas conllevarán de igual modo una transformación sociológica. Se aprecia en todas estas propuestas el germen de la incipiente sociedad posmoderna. Estos pensamientos contienen ya potencialmente una concepción personalista de la sociedad todavía hoy presente. Peellaert, a través de sus dibujos, nos muestra una década definida como una época "*en que existía muy poca nostalgia. En ese sentido, fue ciertamente un momento utópico*" (Susan Sontag, 1996, p. 15).

Un mundo pop

Ya se ha mencionado anteriormente la publicación serializada desde 1962 de "*Barbarella*", de J.C. Forest, que tendría su continuación en "*Modesty Blaise*", una tira de prensa creada por Peter O'Donnell y Him Haldaway en 1963. Es en ese contexto donde surge "*Las aventuras de Jodelle*", esta vez con un lenguaje revolucionario sin precedente alguno en la historia del cómic. En todas ellas se desprende un carácter innovador, extravagante, excéntrico, fantasioso y erótico. Todas ellas, que eran portadoras de un incipiente feminismo, abrieron el debate de la orientación y explotación sexual. Representan asimismo un contrapunto del mundo dominante masculino, personificado en la constante aparición de superhéroes salvadores de la humanidad.

³ Stanley Kubrick (1968). *2001: A space odyssey*. Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer & S. Kubrick productions.

⁴ Dino Di Laurentis y Roger Vadim (1968). *Barbarella*. Francia: Paramount Pictures.

En estos años, el cómic adulto está caracterizado por el comix underground⁶, en el que varios artistas encontraron el modo de desarrollar sus ideas transgresoras al margen de las principales editoriales. Utilizaban medios muy económicos, sistemas expresivos austeros, publicaciones pulp autoeditadas, para poder dar salida a unas ideas que transitaban por canales externos al mercado. En el otro extremo, se encontraban los cómics producidos por los grandes sellos editoriales, como DC Comics o Marvel, productores de historias de superhéroes en un mercado juvenil en constante auge.

La sofisticación de "*Las aventuras de Jodelle*" se desliga de ambos caminos. Pertenece a un sistema alternativo pero con una cuidadosísima y arriesgada puesta en escena que le aleja del 'feísmo' del cómic underground. Tiene su fundamento en el color y, por tanto, precisa un complejo proceso de producción. Influido por el pop art, plantea una serie de viñetas de línea clara, con unos colores brillantes, vivos y agresivos. Presentan una composición influenciada por recursos cinematográficos (encuadres, raccords, travellings, etc.), líneas sinuosas y colores planos que hacen clara referencia a los sistemas de producción en masa. Está claramente influenciado por la composición y la concepción cromática de Matisse. Hay un especial cuidado en la asociación de colores y su interacción, que nos introducen en un mundo psicodélico, en una nueva dimensión de la conciencia. Siguiendo los criterios de los artistas pop, Peellaert hace uso de colores puros cromosaturados en espacios ciertamente claustrofóbicos. Este uso psicológico del color será ensayado por varios de los artistas más influyentes de esos mismos años elaborando una atmósfera emocional capaz de disolver los límites físicos de la arquitectura⁷.

Los espacios presentan un carácter alucinógeno derivado de la deformación de las líneas de fuga y la inestabilidad del plano del suelo. Muchas de las estancias parecen desligarse del mundo perceptivo y entrar a formar parte de una dimensión metafísica. No es casual que el mejor hotel de la ciudad sea el Metafysic Hotel. Esta percepción distorsionada de la realidad es heredera del descubrimiento de los estados mentales derivados del LSD puestos en valor por la generación beat. Se estableció un amplio debate sobre las drogas y los estados de conciencia. Se planteaba un mundo que, a través de las sustancias alucinógenas, ofreciera una liberación emocional y que era parte constituyente de una generación amparada por la 'contracultura' (Theodore Roszak, 1970), proponiendo un estilo de vida alternativo al control tecnócrata desarrollado en los Estados Unidos.

⁵ "*Aprendiendo de las Vegas*" se publicó en 1972. En esta obra se recogieron una serie de estudios realizados con estudiantes de la Yale University cuatro años antes.

⁶ El cómic underground, inicialmente ligado al sistema de edición al margen de las grandes editoriales de Estados Unidos de los sesenta. Posteriormente, se asoció a las características formales y temáticas formuladas por los cómics de la contracultura.

⁷ Cruz Díez presentó en 1969 "*Chromosaturation*" en una salida de metro de París. En los años posteriores fue trabajando en espacios interiores sobre la percepción del color. James Turrell es otro de los artistas que han desarrollado investigaciones cromáticas. En la Gagosian Gallery, en 2010, realizó una instalación en la que ensayó los efectos psicológicos espaciales a través de calculados cambios de colores cromosaturados. Ambos artistas continúan hoy desarrollando las ideas cromáticas iniciadas por los artistas psicodélicos.



En estos años, la influencia de las sustancias alucinógenas en el campo artístico está ya muy difundida. Diversos artistas penetran en un nuevo territorio psicológico en busca de una nueva percepción. Existe un intento de expresar los estados alterados de conciencia. Músicos bajo los ritmos del rock y del pop, narrativas de la generación beat, dibujantes underground, artistas psicodélicos, ensoñaciones fílmicas, etc. Todos ellos intentando ampliar los límites de una experiencia asfixiada por la realidad. Los fenómenos entópticos derivados del LSD se ilustraron visualmente de modo explícito en una larga escena de "2001: una odisea del espacio", sobre la que después volveremos. A este respecto, cabe destacar de igual modo los ensayos de Aldous Huxley (1984 [1954]) sobre estas alteraciones psíquicas⁸.

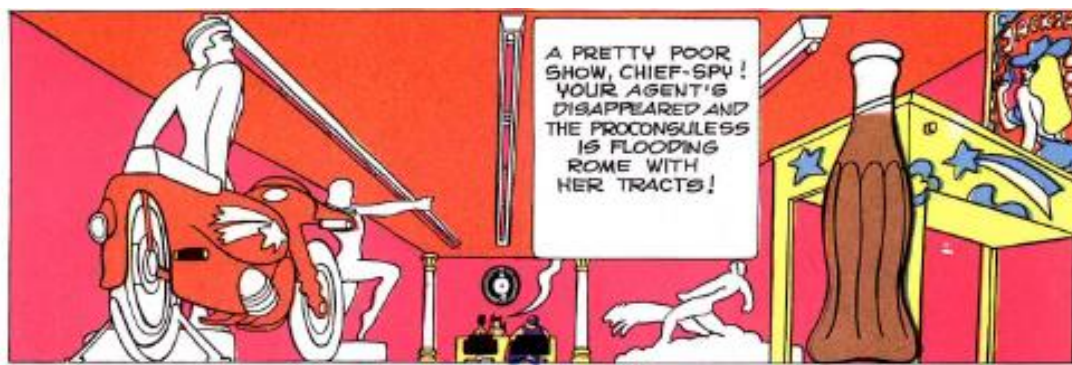
Los años sesenta introducen una nueva manera de expresar el mundo, tanto por las formas, los colores y la composición. Se apuesta por una experiencia estética siendo conscientes de que es el mismo estilo el que va a definir la sensibilidad de esa época. Se pone en valor el artificio, lo extravagante y la exageración. Hay una especial atención por enfatizar lo sensual y por lo relativamente marginal. La Roma de Jodelle relata una ficción psicodélica que encuentra en el cómic una correspondencia inequívoca como un medio capaz de alejarse del mundo heroico americano y adentrarse en el territorio de la cultura camp (Sontag, 1996).

La generación de los sesenta puso de manifiesto un desencanto y una creciente desconfianza ante el progreso y la tecnología, llegando a considerar a la ciencia como una amenaza contra la libertad⁹. Se inició la búsqueda de un nuevo sentido del mundo, ajena a la ciencia y la política. El final de esta década ilustró un nuevo modo de liberación personal a través de nuevas psicologías, el sexo, la música y las drogas, un cóctel de experiencias que recibió el nombre de 'contracultura' (Peter Watson, 2002).

⁸ En esta obra, reflejó las incidencias de las drogas psicodélicas en ámbitos creativos. El autor atribuye a este tipo de drogas la capacidad de eliminar ciertos filtros que el hombre impone para captar la realidad. Se trataría, pues, de un intento por ensanchar la capacidad de percepción.

⁹ Este descrédito fue heterogéneo. Grupos como los Archigram siguieron confiando en el progreso para concebir propuestas tecnológicas como sustento de la nueva arquitectura. Curiosamente, la disolución del grupo coincidiría con el derrumbamiento del sistema económico de 1974 por la crisis del petróleo. Con ellos se derrumbaron también los últimos sueños de una arquitectura sin peso, flotante y cambiante.

Son estos los elementos que recorren las páginas de este cómic. Jodelle, una heroína moderna al servicio del emperador Augusto, transita por una Roma que ha incorporado aquellos elementos que iban a definir la ciudad posmoderna. Se nos muestra un escenario híbrido, con una mirada desacomplejada y, en cierto modo, irreverente con los elementos de la cultura clásica. La mayoría de los espacios muestran una mezcla de estilos que conviven más allá de su significado, encontrando todos ellos un encaje bajo una mirada pop. Las escenas del cómic asumen la fascinación por los objetos de consumo de masas. Espacios neoclásicos comparten su protagonismo con botellas de Coca-Cola, motos tuneadas, máquinas pinball, etc., que adquieren el rol de elementos representativos de la sociedad. Los elementos extraídos de la cultura popular adquirirán una dimensión áulica a ojos de los artistas de los sesenta.



La ciudad de neón

Con la aparición, a finales del siglo XIX, de la iluminación eléctrica, las ciudades habían mostrado una nueva vida nocturna. Las calles, entonces más seguras, posibilitaron actividades que excedían del horario diurno, ensanchando el tiempo y reconsiderando el ocio como parte constituyente de la condición humana. La iluminación repentina del espacio público provocó un aumento en el consumo de actividades recreativas, ampliando los límites de uso establecidos por la ciudad del siglo XIX. Aparecieron una serie de espacios seguros bajo la luz eléctrica. El tiempo libre, descubierto de manera repentina por los paseantes, será administrado por la industria turística y recreativa (Ana María Moya, 2011).

En "*Las aventuras de Jodelle*", el espacio urbano está ya colapsado por estos asaltos publicitarios. Se trata de una primera fase de electrificación propagandística, todavía unidireccional, que evolucionaría en una sociedad electrónica e interactiva. La invasión de las imágenes en el espacio público generó excesos icónicos en un mundo en que todo requería la mediación de la imagen. Esta mediación escondía un control social camuflado bajo los deseos del consumo. La sobredosis visual producida exigía, a los ojos de los intelectuales, el establecimiento de una ecología de las imágenes capaz de reducir dicha contaminación (Paul Virilio, 1997).

En las viñetas de Peellaert, estos rótulos transmiten una acidez irreverente hacia la arquitectura moderna. Los grandes edificios canónicos, en este caso el Guggenheim neoyorquino, han perdido definitivamente su pureza. Una nube de rótulos han conseguido trivializar el edificio, pasando a ser un objeto de consumo más y, por tanto, voluble a los dictados de las modas. Se observa una pérdida de confianza en el espacio y en la forma, sustituida por un nivel de comunicación que sólo la publicidad será capaz ya de mantener. La ciudad aparece así como una hipérbole inabarcable para el ser humano.



En ese momento, el espacio urbano tiende a despersonalizarse, a perder memoria. Son lugares que dejan de existir para un individuo o colectivo. Son espacios transparentes porque, frente a ellos, el sujeto es indiferente (Moya, 2011). El peatón, de ese modo, pasa a ser un personaje incapaz de subjetivizar su entorno, en busca de poder fijar significados emocionales en un escenario que no se lo permite. La aceleración del tiempo y la constante transformación de la ciudad deshilvanan las referencias ambientales con las que la sociedad mantenía una cohesión identitaria. La ciudad ya no permite, por tanto, la contemplación estática. Exige el movimiento, consumir el tiempo y el espacio, en un vagar constante heredado del *flâneur* benjaminiano¹⁰.

La invasión de la publicidad irá despersonalizando los espacios públicos de la ciudad contemporánea ya que su identidad pasará a ser determinada por las marcas, y por tanto, se desligarán del territorio originando espacios genéricos. Serán paisajes estrictamente visuales, impersonales y reproducibles.

¹⁰ Walter Benjamin introduce el concepto de *flâneur* a partir de las lecturas de Baudelaire, en el que surge la figura del hombre moderno, que pasea y observa subjetivamente la ciudad. Esta figura, ensalzada por los dadaístas y posteriormente por el situacionismo, enfatizaba el carácter del azar, de lo imprevisto, en lo que Francesco Careri (2002) definió como “*el andar como práctica estética*”.

Pérdidas de identidad

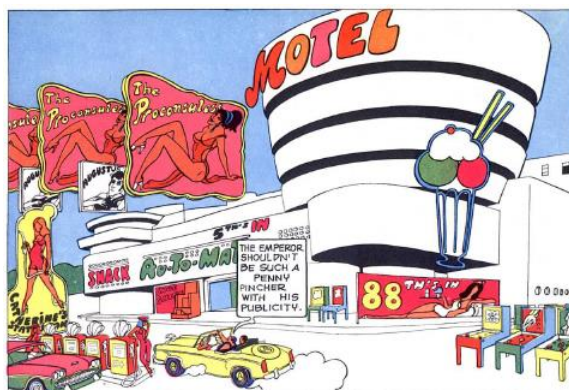
Marshall McLuhan (1967) afirma, “*la ciudad ya no existe, salvo como espejismo cultural para turistas*” (p. 56).

El desvanecimiento de la identidad ciudadana le procuró al individuo cierto grado de emancipación o libertad respecto a los controles emotivos y personales. Pero, por otro lado, perdió la “*autoexpresión espontánea, la moralidad y el sentido de participación que aporta vivir en una sociedad integrada. Todo ello establece un estado de anomia o vacío social que se irá incrementando con el desarrollo tecnológico*” (Louis Wirth, 1988, p. 41).

La Roma Imperial neonizada presencia el distanciamiento de la sociedad respecto al espacio público. En este avance hacia una ciudad genérica se produce una pérdida de identidad del barrio simultáneamente a la progresiva despersonalización del ciudadano. Dicho proceso tendrá su máxima expresión en la futura desaparición de la visibilidad y la pérdida de rostro en el ciberespacio en los años ochenta.

Según Marisa Vadillo (2005), es la misma ciudad la que proyecta las imágenes de nosotros mismos –quiénes somos, qué deseamos y a dónde queremos ir– a través de la comunicación visual de la señalética y la publicidad. Y esta contaminación es más eficaz cuando la identidad ambiental del espacio urbano es irreconocible, cuando se ha procedido, por decirlo así, a la privatización del espacio público.

La lucha entre el individuo y el entorno hostil la analizó Simmel (1986) afirmando que “*los más profundos problemas de la vida moderna manan de la pretensión del individuo de conservar la autonomía y peculiaridad de su existencia frente a la prepotencia de la sociedad*” (p. 247). Este autor intuye, ya a principios de siglo XX, las consecuencias del exceso de impulsos sensoriales que emite la metrópoli en lo que viene a llamar “*el acrecentamiento de la vida nerviosa*”. La saturación perceptiva sobrepasa la capacidad del ser humano anulando su capacidad de respuesta emocional pero, por el contrario, potencia las respuestas calculadas y racionales.



El espacio público aparece como un elemento desacreditado, despojado de todo el sentido social y de intercambio. Una 'muerte de la calle', que ya anticipó Le Corbusier en sus propuestas urbanísticas y que el imaginario de ficción recoge sin ninguna sombra de duda. Una calle que se abandonará exclusivamente a la función de la movilidad mecánica o digital, *"un espacio sin Dios"* (Manuel Delgado, 1999, p. 141) y sin el hombre¹¹.

En la obra de Peellaert no se trata tanto de la desertificación del espacio público sino de la pérdida de interacción espontánea. Las calles todavía funcionan como catalizadores de movimientos humanos, pero son movimientos mecánicos, clonados y dirigidos. Parecen tratarse de elementos urbanos que han normalizado y regulado los posibles deseos del ciudadano, y esto se expresa de manera elocuente en la uniformidad física de los mismos.

En ese sentido, Richard Sennet (2011) asocia el sentimiento de comunidad con el sentimiento de unión de la acción compartida y advierte que en una época en que la vida pública se está erosionando, la relación entre la acción compartida y la identidad pública se rompe.

La explosión cromática del espacio urbano en este cómic no atañe tanto al ser humano como a la esencia comercial de la nueva ciudad. Refleja, en cierto modo, una distancia abierta entre el hombre y el mundo. La realidad pasa a ser sustituida por su propia representación, *"pero ese doblaje no significa su muerte inminente pues las cosas están ya en él expurgadas"* (Jean Baudrillard, 1993, p. 28). Lo que en el fondo subyace es una dialéctica entre lo original y la reproducción, entre el individuo y la masa. Y en todo ello, existe una voluntad de que la realidad se re programe y se ajuste a lo representado por la televisión y los mass media. En este sentido, la metrópoli contemporánea va a sufrir una metamorfosis en que su aspiración consistirá en parecerse a la imagen que se exporta de ella misma. Por tanto, se va a partir de una imagen mediática que identificará la ciudad en el mercado y todos los esfuerzos se van a dirigir a ajustarse a las características de su propio marketing. Según Francesc Muñoz (2010) *"el diseño urbano es hoy diseño de una imagen para la ciudad, una imagen reconocible, exportable y consumible por habitantes y visitantes, vecinos y turistas"* (p. 68).

Las aventuras de Jodelle describe una ciudad transformada, en la que la grandeza de la Roma Imperial convive con el brillo de la publicidad contemporánea, y en la que la esencia del lugar físico es ya irreconocible. Baudrillard (1999) postula el concepto del nuevo espacio público como 'hipermercancía', desligado del territorio y des-referenciado, en el que *"no hay relieve, ni perspectiva, ni puntos de fuga donde la mirada correría el riesgo de perderse, sino una gran pantalla donde todos los paneles publicitarios y los productos se exponen ininterrumpidamente, interactuando como signos equivalentes y sucesivos"* (p. 127).

¹¹ Delgado (1999). El autor sitúa la separación radical de los ámbitos público y privado a lo largo del siglo XIX. En este ensayo vincula la autenticidad al ámbito privado (hogar, comunidad restringida) y el ámbito público a la simulación y el anonimato.

La superposición de las pantallas publicitarias luminosas fue conquistando poco a poco el territorio del espacio público. En pocos años, las fachadas iban desapareciendo de la escena urbana, mientras que una serie de rótulos formaban una segunda piel que iba fagocitando a la arquitectura. Esta sensibilidad por la piel y por la textura superpuesta abrió un debate que tuvo su réplica en el mundo del cine a través de dos películas; “2001: una odisea del espacio”, de Stanley Kubrick, y “Barbarella”, de Roger Vadim, escenificaron una sociedad del futuro ampliamente dominada por una presencia hipertecnológica, siendo inspiradoras para toda una generación.

En 1968, Reyner Banham escribió un artículo revelador titulado “*El triunfo del software*”. En él realizó un análisis comparativo de estas dos películas. El artículo asociaba “2001: Una odisea del espacio” con una serie de elementos estructurados en torno a piezas mecánicas, seriadas y rígidas que conforman una visión ‘hardware’¹² del mundo. En cambio, vio en Barbarella una visión flexible, continua y adaptable en lo que vino a denominar un mundo ‘software’. Las naves espaciales ilustraban muy bien estos dos modos de concebir el espacio; planchas rígidas modulables en 2001: una odisea..., forros de piel continua, flexible y no estandarizada en Barbarella. Y esto supone la puesta en valor de un modo de concepción que determinará la sociedad del futuro cada vez más obsesionada con la personalización, con lo moldeable y lo exclusivo.

Banham venía a asociar el hardware como el conjunto de aparatos mecánicos necesarios para el acondicionamiento de un edificio, con lo que podríamos llamar los sensores del edificio; en cambio, el software estaría más relacionado con los datos que permiten programar e interactuar con ellos. Y ese sueño antigravitatorio y esa ligereza se fueron convirtiendo en una aspiración social en principio sólo asequible a una clase privilegiada.

En ese sentido, el paisaje urbano iniciaba una lenta desmaterialización. Poco a poco, la presencia de las grandes infraestructuras físicas iría perdiendo peso en favor de un control del medio ambiente inmaterial y eléctrico formado por satélites y cables de fibra óptica. Serán esas nuevas infraestructuras las que darán lugar a un nuevo ordenamiento del territorio europeo (Virilio, 1997). A partir de entonces, el mundo se interpretará en base a los datos, los códigos y los flujos de la información. Será precisamente ese exceso de información el causante de la progresiva ininteligibilidad de la realidad.

Ciudad_Strip

La Roma imperial travestida por la publicidad de Peellaert reinterpreta el nuevo papel del simbolismo en el espacio público. Nos muestra un nuevo rol urbano que sería estudiado

¹² Tal y como apunta Lydia Kallipoliti (2010), en ese momento los términos ‘hardware’ y ‘software’ no existían todavía en el Diccionario Oxford inglés; fueron tomados directamente del análisis de sistemas, la cibernética y la jerga informática.

pocos años después por Robert Venturi et al. en *"Aprendiendo de Las Vegas"*, en el que se pondría de manifiesto la importancia del rótulo en la ciudad contemporánea. Desde este punto de vista, se plantea una cuestión perceptiva ahora ya influenciada por el automóvil y la velocidad. *"En el paisaje de la era del automóvil, una imagen vale mil palabras"* (Venturi, 2010, p. 71). Se nos muestra una ciudad que ha distorsionado el tiempo del peatón y que emite caóticos impulsos eléctricos a un ritmo frenético. Esta velocidad desequilibró el aquí respecto del ahora. Paradójicamente, si a principios de siglo XX, la ciencia postuló un espacio-tiempo continuo e indisoluble, es en ese momento cuando el tiempo parece desligarse del espacio.

El nuevo orden que plantea esta ciudad tiene más que ver con la superposición, la yuxtaposición y el collage que con una concepción continua del espacio y el tiempo. La nueva consideración de los símbolos aboga por la recuperación de una sutileza perdida mediante una iconografía pop de los primeros años sesenta. En opinión de Venturi et al. (1998), el símbolo había sucumbido bajo la tiranía del espacio sacralizado por el movimiento moderno. Este desprecio hacia la ortodoxia moderna es expresado elocuentemente en una viñeta en que la heroína se aproxima a la ciudad. De fondo aparece el museo Guggenheim de Wright como una referencia lejana, mientras que el protagonismo del paisaje lo asume un gran rótulo comercial que ya nos advierte de la posible perversión de esa imagen. Estos mecanismos gráficos y comunicacionales vuelven a aparecer en las calles que confluyen hacia el Coliseo romano donde la arquitectura ha sucumbido frente a los rótulos.



La actitud no nostálgica permite a Venturi asumir lo feo y lo ordinario como estilo, confiando en los estratos de complejidad y de significado que pueden aportar estos nuevos sistemas compositivos. Gran parte del entramado discursivo de este autor, se apoya en la concepción de la arquitectura como un sistema de comunicaciones dentro de la sociedad. Este planteamiento revaloriza el papel de la memoria y las formas del pasado como elemento comunicacional (Alan Colquhoun, 1967). No parece anecdótico el retorno de Peellaert a los paisajes de la memoria. El autor parece haber dispuesto de un catálogo de elementos atemporales que van conformando un universo caótico y descategorizado que le permite asociar, extravagantemente, fragmentos inconexos de varias civilizaciones.

La sociedad narcisista

“*Les aventures de Jodelle*” se publica originalmente en francés. En este contexto, responde a una sensibilidad intelectual muy francesa, en la que las líneas de pensamiento de varios de los autores coetáneos –y en especial los vinculados a la Internationale Situationniste– tienen repercusión en este cómic. Paralelamente, subyace de igual modo una línea de pensamiento influida por la contracultura americana, que posteriormente determinaría la cultura de Europa occidental.

En 1967, Guy Debord publica “*La sociedad del espectáculo*”. El texto presenta una sociedad formada por espectadores pasivos bajo el triunfo de un capitalismo que les había infundido una simulación de libertad. Según este autor, la teatralización de la realidad había colonizado la vida social. La acumulación de espectáculos era el principal producto de la sociedad hipnotizada, constituyendo el triunfo principal del capitalismo. El espectáculo lo definió no tanto como un conjunto de imágenes sino como “*una relación social entre personas mediatizada por las imágenes*” (p. 38).

En 1968, Theodore Roszak, en “*El nacimiento de una contracultura*”, observa la fracción generacional de una juventud rebelde, que tiene su origen en familias pertenecientes a la clase media y que muestran su descontento con el dominio tecnócrata del poder. Pone de manifiesto el camuflaje de la ideología política bajo la mirada científica y objetiva de los nuevos dirigentes. Y en este sentido, explica la producción de una sociedad somnolienta bajo los efectos de una visión técnica de la realidad, que asume una manera, pensada por otros, de observar el mundo.

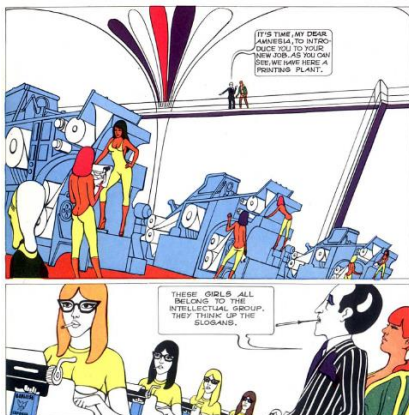
En las primeras viñetas de “*Las aventuras de Jodelle*” se nos muestra un espacio urbano colapsado por reclamos propagandísticos de ocio. Cines, desfiles de modelos paganas, clubes nocturnos, cadillacs y matanzas de gladiadores anunciados como “*los más caros nunca vistos*”, etc., han inundado el espacio público. La calle ha pasado a ser un contenedor de flujo comercial, más parecido a un paseo digital por la web que a un espacio urbano. La jerarquía y el orden urbano están condicionados no tanto por la estructura de los edificios sino por la composición y dimensiones de los rótulos.

El espacio público irá tematizándose hasta un punto en que es difícil reconocer el límite público del comercial. Esta pérdida de identidad social derivará posteriormente en una actitud ultra-individual, asociada por Gilles Lipovetsky (2002) con la aparición de la sociedad posmoderna y con un proceso de ‘personalización’ consistente en la disminución de imposiciones y coacciones, “*un mínimo de austeridad y un máximo de deseo*” (p. 7). La exacerbación del individualismo se basa en la pérdida de fe en una sociedad conquistadora, que creía en el futuro, la ciencia y la técnica. Esta disolución del optimismo presenta una reacción a modo de deseo de identidad, de diferencia frente a la homogeneización del hombre nuevo que les presentaba la modernidad.

La introducción de la tecnología, la aceleración del tiempo y la subsunción del ciudadano en el capitalismo y el consumo dieron lugar a la reconsideración de nuevos modelos sociales

en la década de los cincuenta y sesenta¹³. El progreso facilitó la aparición de herramientas capaces de realizar operaciones inicialmente destinadas a las personas. En este proceso, el hombre fue despojándose de cargas que le evitaban la realización de operaciones en un inicio básicas, y complejas posteriormente. El cuchillo o el martillo, la calculadora o el ordenador van introduciendo un espacio entre el ser humano y sus funciones. Pero, al mismo tiempo, le van alejando de ciertos mecanismos del pensamiento, en que los procesos cognitivos serán trasvasados de forma paulatina a los nuevos objetos inteligentes.

La sociedad que nos muestra Peellaert es fundamentalmente vanidosa. Ensimismada en su propia imagen, la mujer de Augusto pone en marcha toda una maquinaria mediática como medio de control social. Aquí, el control de los medios resulta elocuente. El poder político aparece ligado a los grandes grupos editoriales en busca de un buen eslogan que sustente el imperio. Se nos muestran extraños talleres de elaboración periodística formados por un selecto grupo de mujeres que son consideradas un mecanismo más en un vasto proceso de producción, y que son definidas por su jefe como *"un grupo de intelectuales en busca de un eslogan"*. En esta ciudad, *"amputada de otros contenidos y limitada al mercadeo de imágenes, la arquitectura aparece así simplificada y reducida a poco más que un anuncio publicitario de la ciudad, en el que arquitectos-marca y edificios-logo aseguran el encaje de lo urbano en las reglas del branding"* (Muñoz, 2008, p. 57). Pero esta marca, continúa el autor, lejos de identificarse con una ciudad específica, pasa a representar el espacio de cualquier ciudad.



En uno de los pasajes asistimos a una vista de la silueta de Roma recortada en el cielo. La presencia simbólica de las cúpulas convive aquí con la de las antenas de televisión que pautan el paisaje cenital. Adelantan un nuevo paisaje urbano que irá configurando el skyline

¹³ Roman Gubern (1986) se hace eco de los intentos semánticos de definir los diversos modelos sociales hipertecnificados de las democracias industrializadas de los años sesenta y setenta. Desde *sociedad opulenta* (Galbraith, 1958) a *civilización del ocio* (Dumazedier, 1962), *sociedad postindustrial* (Bell, 1962 y 1973; Touraine, 1969), *sociedad de consumo* (Baudrillard, 1970), *sociedad del espectáculo* (Debord, 1967), *nuevo Estado Industrial* (Galbraith, 1967), *era tecnocrática* (Brzezinski, 1970), *sociedad informatizada* (Nora-Minc, 1978), *civilización de la Tercera Ola* (Toffler, 1980).

de la ciudad contemporánea como una metáfora de las relaciones virtuales de los habitantes.

De una forma u otra, la sociedad es mostrada como una masa idiotizada, homogénea y moldeable. Todos los rostros resultan iguales, como clones fabricados en serie. Del mismo modo, parece ya instalado un ineludible culto al cuerpo. Tanto los hombres como las mujeres parecen seguir el patrón inequívoco que dictan las modas. Todos ellos resultan idénticos, geométricos y disciplinados. Todos resultan objetivos, moldeados por una sociedad que exige al ciudadano una respuesta ante sus presiones comerciales.



Conclusiones: visiones cruzadas desde los márgenes

Por todo lo comentado, se considera fundamental el cómic como estudio de la realidad ya que, desde su marginalidad, se ha visto liberado de muchas restricciones para poder explicar los cambios de la sociedad. Desde este medio, muchos autores han encontrado un camino alternativo al impuesto por los mercados para expresar sus ideas. El cómic aparece así como un camino imprescindible para entender aspectos sociales y urbanos que no tienen cabida inmediata en los discursos oficiales. Y es a través de este medio como se han podido aventurar intuiciones que se han anticipado a su tiempo.

Desde este punto de vista, "Las aventuras de Jodelle" constituye un documento de estudio para la comprensión de la década de los sesenta. Más allá de recoger la sensibilidad de esos convulsos años, fue capaz de intuir los caminos por los que evolucionaría la sociedad

contemporánea. Asimismo arrojó una visión de la ciudad con una precisión crítica que trabajos teóricos posteriores se encargarían de revalorizar. Se trata de un cómic que tuvo la capacidad de aglutinar visiones de varias disciplinas. Se plantearon propuestas premonitorias no exentas de riesgos. El paso de los años fue confirmando como reales las propuestas que transitaban entre los dibujos provocadores y extravagantes. Esta actitud no implicaba una irresponsabilidad a la hora de tratar temáticas sociales o urbanas, más bien era un intento de articular un discurso desde una realidad despojada de complejos adquiridos, de captar el paisaje existente. Exigía, por tanto, una aceptación consciente del presente con una actitud inclusiva, es decir, alejada de la tabula rasa de las propuestas modernas.

Más allá del tono nostálgico o apocalíptico que podría asumir la tesis de la progresiva privatización del espacio público en esos años, "*Las aventuras de Jodelle*" contiene el germen de caminos que tomaría posteriormente la ciudad contemporánea. Por un lado, se plantea la cuestión de la pantallización de la ciudad. El paisaje urbano y social evolucionaría con la versión digital del mundo en los años ochenta. Del mismo modo, la pérdida de identidad ciudadana expuesta en esta historia tendría su evolución natural con la invisibilidad definitiva del hombre con la aparición del ciberespacio. En ambos casos, parecen acertadas las premoniciones de Banham (1968) sobre el ya comentado triunfo del software.

Se trata, en definitiva, de un documento que no ha sido considerado en su justa medida. Quizá la explosión visual que lo sustenta ha eclipsado la visión crítica de sus propuestas. La persuasión de la imagen, paradójicamente, ha desviado en algún caso el discurso crítico elaborado en torno a ella. El transcurso del tiempo ha matizado las extravagancias y las provocaciones expuestas, permitiendo poner en valor las propuestas culturales contenidas en este cómic.

Referencias

- Banham, Reyner (1968). The triumph of software. *New Society*, 13(318), 629-630.
- Baudrillard, Jean (2011). *La sociedad de consumo*. Madrid: Siglo XXI. (Orig. 1970)
- Baudrillard, Jean (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós. (Orig., 1978)
- Baudrillard, Jean (1999). El hipermercado y la desintegración. *Astrágalo*, 12, 9-24.
- Bell, Daniel (2006). *El advenimiento de la sociedad post-industrial*. Madrid: Alianza. (Orig. 1973)
- Brzezinski, Zbigniew (1979). *La era tecnocrónica*. Buenos Aires: Paidós. (Orig. 1970)
- Careri, Francesco (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Colquhoun, Alan (1967). Typology and Design Method. *Arena. Journal of the Architectural Association*, 83(913), 11-14.
- Debord, Guy (2002). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos. (Orig., 1967)
- Delgado, Manuel (1999). *El animal público. Hacia una antropología de los espacios humanos*. Barcelona: Anagrama.

- Dorfman, Ariel, y Mattelart, Armand (1972). *Para leer al pato Donald*. México: Siglo XXI
- Dumazedier, Joffre (1971). *Ocio y sociedad de clases*. Barcelona: Fontanella. (Orig. 1962)
- Eco, Umberto (2011). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo. (Orig., 1965)
- Galbraith, John Kenneth (1985). *La sociedad opulenta*. Barcelona: Planeta. (Orig., 1958)
- Galbraith, John Kenneth (1987). *El nuevo Estado Industrial*. Barcelona: Planeta. (Orig. 1967)
- Gubern, Roman (1997). *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16.
- Huxley, Aldous (1984). *Las puertas de la percepción*. Barcelona: Edhasa. (Orig., 1954)
- Ito, Toyo (2000). *Escritos*. Murcia: COAT de la región de Murcia.
- Kallipoliti, Lydia (2010). The soft cosmos of Ad's "Cosmorama" in the 1960 at 1970. *Architectural Design*, 80, 34-43.
- Lipotevsky, Gilles (2002). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama. (Orig., 1983)
- McLuhan, Marshall (1967). The alchemy of social change. En *Verbi-Voco-Visual Explorations*. New York: Something Else Press.
- Marshall McLuhan (2009). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós. (Orig., 1964)
- Massota, Oscar (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós. (Orig., 1970)
- Muñoz, Francesc (2010). *Urbanización. Paisajes comunes, lugares globales*. Barcelona: Gustavo Gili. (Orig., 2008)
- Moya, Ana María (2011). *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Nora, Simon y Minc, Alain (1980). *La informatización de la sociedad*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España. (Orig.,1978)
- Ramírez, Juan Antonio (1976). *Medios de masas e historia de arte*. Madrid: Cátedra.
- Roberts, Adam (2000). *Science fiction*. London: Routledge.
- Rozzak, Theodore (1970). *El nacimiento de una contracultura*. Barcelona: Kairós. (Orig., 1969)
- Peellaert, Guy; Bartier, Pierre (1967). The adventures of Jodelle. New York: Grove Press.
- Sennet, Richard (2011). *El declive del hombre público*. Barcelona: Anagrama. (Orig., 1977)
- Simmel, Georg (1986). *El individuo y la libertad*. Barcelona: Península. (Orig., 1911)
- Sontag, Susan (1996). *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara. (Orig., 1966)
- Toffler, Alvin (1984). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza&Janés. (Orig.,1980)
- Touraine, Alain (1971). *La sociedad postindustrial*. Barcelona: Ariel. (Orig., 1969)
- Venturi, Robert; Izenour, Steven, y Scott Brown, Denise (1998). *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gili. (Orig., 1977)
- Venturi, Robert (2010). Una definición de la arquitectura como refugio don decoración superpuesta, y otro alegato en favor de un simbolismo de lo ordinario en la arquitectura. En *Lo ordinario*. Barcelona: Gustavo Gili. (Orig., 1978)
- Vadillo, Marisa (2005). La ciudad consumida. En *La ciudad: ausencia y presencia* (pp. 49-65). Córdoba: Plurabelle.
- Virilio, Paul (1997). *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Ediciones Manantial. (Orig., 1995)
- Watson, Peter (2002). *Historia intelectual del siglo XX*. Barcelona: Crítica. (Orig., 2000)
- Wirth, Louis (1988). El urbanismo como forma de vida En Mercedes Fernández-Martorell (eda.), *Leer la ciudad* (pp. 29-54). Barcelona: Icaria. (Orig., 1938)

Historia editorial

Recibido: 21/2/2014

Primera revisión: 21/7/2014

Aceptado: 15/9/2014

Publicado: 5/11/2014

Formato de citación

Grávalos, Ignacio (2014). "Las Aventuras de Jodelle" de Guy Peellaert y Pierre Bartier. Intuiciones urbanas y sociales en el cómic. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 4(2), 49-66. <http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/gravalos?????>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de [Atribución CC 4.0 Internacional](#). Usted debe reconocer el crédito de la obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede compartir y adaptar la obra para cualquier propósito, incluso comercialmente. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace. No hay restricciones adicionales. Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier uso permitido por la licencia.