

Cultura (audio)visual
y espacios públicos:
(re)inventando la Ciudad



Marie Caroline Leroux
Gloria Zarza Rondón
Estibaliz Pérez Asperilla (Eds.)



Cultura (audio)visual y espacios públicos: (re)inventado la Ciudad

Marie-Caroline LEROUX
Gloria ZARZA RONDÓN
Estibaliz PÉREZ ASPERILLA (Eds.)

DOI : 10.25965/ebooks.754
EAN électronique : 978-2-84287-895-5
Date de mise en ligne : Octobre 2024
Licence : CC BY-NC-SA 4.0

Référence électronique :
Treviño Avellaneda, C. (2024). La representación de la ciudad de Nueva York en los cómics de Spiderman y Daredevil. Arquitectura, espacio urbano y arquetipos sociales. Dans *Cultura (audio)visual y espacios públicos: (re)inventando la Ciudad*. Université de Limoges. <https://doi.org/10.25965/ebooks.754>



PULIM, 2024

5, rue Félix Eboué - 87031 Limoges cedex 1 - France

Tél : 05.55.14.92.26

Mail : pulim@unilim.fr - [http : pulim.unilim.fr](http://pulim.unilim.fr)

La representación de la ciudad de Nueva York en los cómics de Spiderman y Daredevil. Arquitectura, espacio urbano y arquetipos sociales

Carlos Treviño Avellaneda

Universidad Complutense de Madrid
ctrevino@uclm.es

Resumen: La ciudad de Nueva York ha sido escenario de innumerables creaciones audiovisuales. El cómic de superhéroes, como elemento de fácil comprensión e implantación social, recurrió a la representación de la arquitectura y la ubicación en los distintos espacios urbanos de la ciudad con diversos objetivos: propagandísticos en la Guerra Fría, recursos narrativos, estéticos y otros que permitían la definición psicológica y social de los personajes, así como la identificación de sus públicos. El estudio se basa en un análisis de la arquitectura contemporánea y del espacio urbano de Nueva York en los cómics de los superhéroes Spiderman y Daredevil, como conceptos contrapuestos de la representación de la misma ciudad. Incluye un contexto de la ciudad y del cómic para, posteriormente, analizar barrio por barrio y edificio por edificio su aparición en las viñetas de los dos superhéroes

Palabras claves: Nueva York, cómic, arquitectura estadounidense, superhéroes, Spiderman, Daredevil, espacio urbano, Marvel

La représentation de la ville de New York dans les bandes dessinées de Spiderman et Daredevil. Architecture, espace urbain et archétypes sociaux

Résumé : La ville de New York a été le théâtre d'innombrables créations audiovisuelles. La bande dessinée de super-héros, en tant qu'élément facilement compréhensible et socialement implanté, a eu recours à la représentation de l'architecture et de l'emplacement dans les différents espaces urbains de la ville à des fins variées : propagande pendant la Guerre froide, ressources narratives, considérations esthétiques et d'autres encore permettant la caractérisation psychologique et sociale des personnages, ainsi que l'identification de leur public. Cette étude repose sur une analyse de l'architecture contemporaine et de l'espace urbain de New York en relation avec la bande dessinée de super-héros américaine. Elle est basée sur une analyse de l'architecture contemporaine et de l'espace urbain de New York dans les bandes dessinées des super-héros Spiderman et Daredevil, en tant que concepts opposés de la représentation d'une même ville. Elle inclut un contexte de la ville et de la bande dessinée, afin d'analyser ensuite quartier par quartier et bâtiment par bâtiment leur apparition dans les bandes dessinées des deux super-héros.

Mots-clés : New York, bande dessinée, architecture américaine, super-héros, Spiderman, Daredevil, espace urbain, Marvel

The representation of New York city in Spider-man and Daredevil comics. Architecture, urban space and social archetypes

Abstract: The city of New York has served as the backdrop for countless audiovisual creations. Superhero comics, due to their easily comprehensible and social implementation, have employed the representation of architecture and the utilization of various urban spaces within the city for a multitude of purposes. These purposes encompassed propaganda during the Cold War, narrative resources, aesthetic considerations and other elements that allowed for the psychological and social characterization of the protagonists, as well as the identification of their audiences. The study is based

on an analysis of contemporary architecture and the urban space of New York in the comics of the superheroes Spider-Man and Daredevil, as opposing concepts of the representation of the same city, including a context of the city and the comic book, to then analyze neighborhood by neighborhood and building by building its appearance in the bullet points of the two superheroes.

Keywords: New York City, comic book, american architecture, superheros, Spider-Man, Daredevil, urban space, Marvel

El cómic en la cultura visual

La utilización de la sucesión de imágenes con fines narrativos ha sido un recurso utilizado asiduamente en la historia del arte desde la Antigüedad. Se pueden considerar tres las principales motivaciones o fines de esta forma de comunicación visual artística: en primer lugar la de representar el mundo circundante y su expresión de movimiento como se cree que buscaba la pintura prehistórica; una segunda trascendente y de culto que pretende dejar constancia y comunicar con el más allá o con seres superiores, como se consideran los relieves y pinturas de las tumbas del arte egipcio¹; una tercera la de transmisión de mensaje didáctico con las más diversas manifestaciones artísticas como las realizadas en la arquitectura, retablos religiosos y pinturas murales románicos “Biblia de los pobres”, o en el gótico, la llamada por Jean-Pierre Bayard como «Biblia de piedra»².

De los libros miniados, que se sumaban a esta intención didáctica y religiosa de las artes plásticas, a los *lubok* utilizados como medio para la propagación de la ideología marxista y leninista en la Rusia de principios del siglo XX³, la continuidad y constancia en esta forma de narración visual, basada en la secuencialidad, no ha cesado.

Pero hay una diferencia esencial en este tipo de creación con el cómic tal y como hoy lo conocemos, el de la producción masiva vinculada al avance tecnológico, la ciudad contemporánea y todo lo que ello supone en cuanto al nuevo uso cultural de la imagen para la movilización de «las masas desobjetivadas y desposeídas sin alterar su posición social, convirtiéndolas en mero material de culto colectivo de una nueva “obra de arte total”»⁴.

Las reflexiones de Walter Benjamin en *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, aportan claves a la comprensión del auge e importancia del cómic en la cultura de masas y su consideración artística. Entre ellas, el ensimismamiento en la lectura del cómic fruto de una humanidad preparada para sobrevivir a su propia cultura. Una humanidad que se refugia en edificios, imágenes e historias y que renuncia a la existencia de la obra de arte como única y la contempla en su propia habitación, sin necesidad ni pretensión de acudir a una sala coral o al aire libre donde se ubicara esa creación única.

Además de estas reflexiones, Benjamin destaca el énfasis entre el valor de culto y el de la exposición de la obra de arte. Es en este aspecto donde cobra sentido la representación de monumentos arquitectónicos y espacios urbanos fácilmente reconocibles donde el

¹ Vicente Peña, «Imagen narrativa: De la imagen prehistórica a las tecnologías de la imagen» [en línea]. *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2003, 1, p. 77. [Consulta: 12-02-2024]. Disponible en <<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/464>>.

² *Ibid.*, p. 87.

³ Carlos Treviño, «El cartel ruso y soviético de 1914 a 1939» [en línea]. *Arte y ciudad: revista de investigación*, 2022, 21, p. 141. [Consulta: 12-02-2024]. Disponible en <<https://doi.org/10.22530/ayc.2022.21.605>>.

⁴ Los traductores en la introducción de Walter Benjamin, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* [Traductores: Maiso, Jordi y Zamora, José Antonio]. Madrid: Alianza Editorial, 2021.

espectador está alejado físicamente del objeto representado y se acerca a través de una nueva obra de arte accesible sin necesidad de desplazarse⁵.

La tradición de *building comics* tenía un largo recorrido al convertir la fachada de los edificios en la estructura divisoria de las historias, presentes en las ilustraciones de portadas de *Sundays Pages* desde 1895 en Nueva York (Fig. 1) y, posteriormente, en los cómics *La maison de rue Lepic* o en *13 Rue del Percebe*. Más de un siglo más tarde, Chris Ware, revolucionó el cómic con su *Building Stories* (2012) al hablar del cruce entre arquitectura, infografía y diseño. En similares términos se expresó el arquitecto Bordes al decir «dibujar en arquitectura es proyectar hacia el futuro»⁶. Ambos mantienen una clara intención de manifestar esta estrecha relación entre el nuevo arte de masas y la tradicional disciplina plástica.

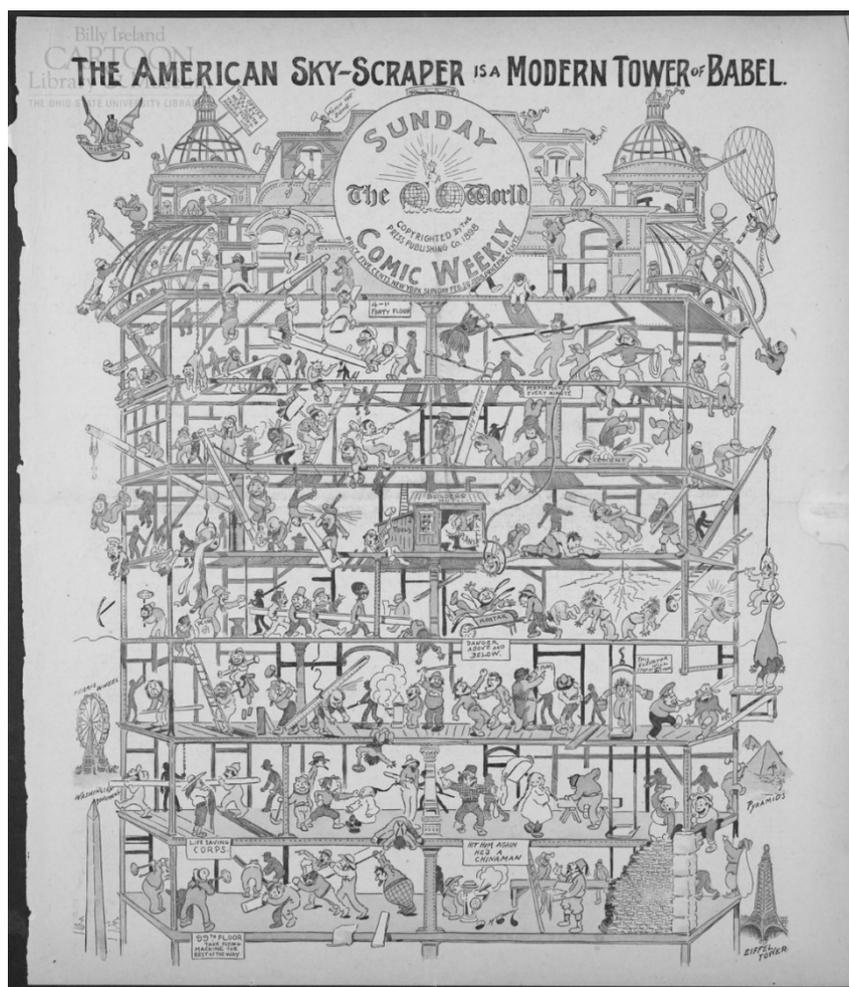


Fig 1. Dan McCarthy. *The American Sky-Scraper is a Modern Tower of Babel*. 1898. Ilustración. Localización: Billy Ireland Cartoon Library and Museum. Creative Commons Public Domain. Disponible en <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_American_Sky-Scraper_is_a_Modern_Tower_of_Babel_%281898_cartoon%29.jpg>.

⁵ Walter Benjamin, *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* [Traductores: Maiso, Jordi y Zamora, José Antonio]. Madrid: Alianza Editorial, 2021, p. 63 y ss.

⁶ Anotación propia durante la asistencia al Encuentro de *Los mundos de Chris Ware*. *Conversación y encuentro* (11/10/2023).

Disciplinas y marco teórico para el estudio de las relaciones cómic y arquitectura

El presente estudio tiene que basar su marco teórico desde una hibridación entre disciplinas de ciencias sociales y humanidades. En primer lugar, el arte contemporáneo, tanto en el análisis visual de las ilustraciones de los creadores del cómic como en la obra arquitectónica en sí y su representación en las viñetas, atendiendo a la aportación de datos básicos sobre los edificios y espacios públicos de la ciudad de Nueva York.

Otra base son los estudios sociológicos como *The children talk about comics*, realizado por Katherine Wolf y Marjorie Fiske en 1949, basado en entrevistas a la población infantil, que ayudó a definir tres tipos de lectores de cómic: fans (37%), ocasionales (48%) e indiferentes y hostiles (15%). De este estudio se desprende una mayor proyección referencial de lectores infantiles hacia los superhéroes ambientados en espacios urbanos que a otros personajes literarios, aun cuando se trate de espacios urbanos ficticios basados en grandes urbes⁷. Este estudio se realizó una década después de la publicación del primer cómic de Superman; quizás, de forma intuitiva (o mediante datos de ventas), la editorial DC Comics imaginaba recurrir a este tipo de representación urbana en sus primeros cómics de superhéroes. DC Comics emuló a Nueva York atribuyéndole nombres ficticios, Gotham City (Batman) y Metrópolis (Superman) que más tarde se convertirían en la representación real de la ciudad en los cómics de la compañía Marvel.

Son de especial relevancia las comunicaciones y ponencias en congresos de los ámbitos del arte, la sociología, la comunicación, etc., relacionadas con la temática que recurren a la interdisciplinariedad en todos los estudios sobre ciudad contemporánea, destacando *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*, de 2010. De gran utilidad es la guía turística de la ciudad de Nueva York basada en los cómics de Marvel publicada por Shuman y Schulter en 2007.

La naturaleza del cómic, aunque no sea el objeto de estudio principal de Walter Benjamin, obliga a tener en cuenta sus estudios y teorías sobre comunicación de masas y cultura visual. Continuando con las ciencias sociales, es necesario recurrir a la sociología en cuanto a las funciones del cómic y la recurrencia a estereotipos y recursos como: incluir las tendencias sobre imágenes de barrios, “no lugares”, espacios ficticios referidos a ciudades reales, proyección, referencialidad, representatividad, etc.

La conformación de la ciudad y el desarrollo del cómic

Walter Benjamin dijo que, si París fue la capital del siglo XIX, entonces Nueva York llegaría a ser con seguridad la capital del XX⁸. La prevalencia de Nueva York como ciudad referente mundial se puede corroborar con hechos como la decisión de establecer la sede de Naciones Unidas en 1946, entre otros acontecimientos, que llevaron a la ciudad a un periodo de efervescencia e influencia sobre el mundo.

Robert Moses fue el individuo responsable de adecuar el desarrollo de la ciudad a las nuevas necesidades urbanísticas y de desplegar las conexiones en los barrios del entorno de Manhattan. Estos planeamientos, así como la transformación que dota de personalidad

⁷ Jordi Giner Monfort, «Apuntes para una sociología del cómic». *Arbor*, 2021, 197(801): a614, p. 3. [Consulta: 10-02-2024]. Disponible en <<https://doi.org/10.3989/arbor.2021.801004>>.

⁸ Walter Benjamin, «Paris, Capital of the Nineteenth Century». *Reflections*. Edmund Jephcott [Trad.]. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1978, p. 146.

propia a Nueva York, se llevaron a cabo, particularmente, en las décadas de 1920 y 1930, según Benevolo⁹.

En las zonas más concurridas de Nueva York se elevan rascacielos, derivados de los pioneros de Chicago, con mayor altura que estos. Su destino principal era el de albergar centros de trabajo por lo que el diseño, al servicio de su función, obligaba a un gran número de ventanas que, para eliminar el aspecto de gran colmena, «se resolvió agrupando las ventanas en sentido vertical, por medio de potentes nervaduras que acentúan el verticalismo y, con ello, el carácter imponente de la torre»¹⁰.

La concentración de empresas en Manhattan y el desplazamiento de los trabajadores hacia las periferias para fijar su residencia, conformó el *skyline* de la ciudad con ejemplos claros del estilo internacional en la arquitectura, al que tuvieron acceso los artífices en la Exposición Internacional de Arquitectura Moderna de 1932. En esta se exhibían las obras de Le Corbusier, Walter Gropius, Mies van der Rohe y otros grandes referentes del diseño y la arquitectura europeos. Mies van der Rohe, de hecho, fue contratado para diseñar el edificio Seagram (1956) con una clara intención de explotar publicitariamente el nombre del arquitecto¹¹.

En cuanto al contexto histórico y social, es el momento de la recuperación económica del *New Deal*, de la reafirmación de la autoestima americana, de los desafíos de la población y del sueño americano, encabezado por personas anónimas que quieren llegar a ser importantes para sus vecinos y su entorno. En este momento aparece en abril de 1938 el primer superhéroe de cómic, Superman, en una pequeña publicación de 13 páginas llamada *Action Comics n°1*, escrita por Jerry Siegel y dibujada por Joe Shuster.

Algunos acontecimientos inmediatamente anteriores y tendencias sociales hacia la arquitectura se vieron reflejados en este cómic en el que el superhéroe podía avistar la ciudad desde el cielo y superar las alturas de los edificios sobrevolándolos.

En esta vista de pájaro de la ciudad es importante considerar la Exposición Internacional que se llevó a cabo en Meadows Queens en 1939. En esta feria se tomaron fotos aéreas y, más importante aún, Walter Dorwin Teague y Frank J. Roorda construyeron una gran maqueta, *City of Light diorama*, que pudieron visitar 7,5 millones de personas, entre los que se encontraba la población de Nueva York de clase media que pudo apreciar esta recreación tridimensional de la ciudad como si de gigantes se trataran y con un punto de vista muy elevado, como si estuvieran viendo la ciudad desde las alturas. La consideración de Nueva York ya estaba consolidada completamente como metrópolis (literalmente, ciudad principal mundial) por los periodistas del momento:

*[...] It is the story of this planned environment, this planned industry, and this planned civilization [...]. If we allow ourselves [...], as members of a great metropolis, to think for the world at large, we may lay foundation for a pattern or life which would have an enormous impact in times to come*¹².

Se incluyeron en los diarios tiras cómicas que eran parte importante de la motivación de la lectura¹³ y se acudió a los *pulp* y *comic books*, relatos de ficción folletinescos utilizados por las publicaciones para atraer a los públicos en los que se incluían ilustraciones para facilitar su lectura. De este modo, se había creado una nueva modalidad de narrativa textual-visual en la

⁹ Leonardo Benevolo, *Historia de la Arquitectura Moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1974, p. 696.

¹⁰ *Ibid.*, p. 697.

¹¹ *Ibid.*, p. 733.

¹² Milton Bracker, «Three New Yorks». *New York Times Magazine*, 31 de marzo de 1940, p. 6.

¹³ Diego Mollá, «La representación de la ciudad de Nueva York en Marvel Comics (1961-1989)». *Metrópolis reflexiva: diálogos interdisciplinarios sobre la ciudad contemporánea*. Madrid: McGraw Hill, 2023, p. 137.

que, por formato y facilidad de lectura, se hacía necesario incluir una sucesión temporal mediante viñetas. Para su implantación en la sociedad fue fundamental la distribución y venta de las publicaciones en los comercios en los que se vendían cigarrillos, golosinas, prensa y, supuestamente, alcohol de contrabando¹⁴. Por tanto, en el contexto de una fuerte inmigración, de la conformación poblacional de barrios y dificultades socioeconómicas, se presentan una serie de personajes ficticios que tienen como fin conseguir resolver situaciones complicadas, realizar acciones inverosímiles, que poseen capacidades y actitudes admirables (gran inteligencia, perseverancia, seducción, etc.)¹⁵.

El éxito del cómic entre la clase baja e inmigrante, en aumento durante la depresión económica de 1929, era sobresaliente y se convirtió en un elemento que se compartía, pasaba de mano en mano y se leía en conjunto entre grupos de amigos y vecinos. Por ello, los cálculos sobre la importancia del cómic como medio de comunicación se multiplicaban exponencialmente y se empezó a considerar su dimensión sociológica. Asentada su condición de medio de comunicación, separado de diarios y dominicales, se realizaron los primeros estudios en Nueva York poco tiempo después del considerado nacimiento de cómics de superhéroes con *Superman* (junio de 1938)¹⁶:

Probablemente el primer estudio sociológico que se publicó sobre el cómic es el que Ruth Strang escribió para The Elementary School Journal en el que se preguntaba las razones que explicaban el interés o desinterés en la lectura de cómics. Realizó un trabajo de campo a partir de 30 entrevistas y 150 informes escolares (1943). Stran constató en este estudio la circulación de cómics de mano en mano, lo que expandía su audiencia más allá de la simple compra, e incluso identificaba un mercado de intercambio de cooperativa¹⁷.

Por lo tanto, la incidencia del cómic a nivel social no fue únicamente en cuanto a la representación de personajes o tramas ficticias en las que la población pudiera sentirse identificada, sino que, el cómic como objeto, creaba grupúsculos de vecinos que trasladaban el objeto de unos a otros o llevaban a cabo lecturas conjuntas, además de las individuales.

Los superhéroes supusieron una identificación y aumento del ego de los jóvenes como apuntaba Umberto Eco, refiriéndose a *Superman*, en su estudio de 1964 *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, donde se presentaba un personaje insignificante en su vida cotidiana (Clark Kent), pero con poderes sobrehumanos en su faceta de superhéroe¹⁸.

La proyectividad y referencialidad se vio incrementada en la década de 1960 con la inclusión de los escenarios en espacios urbanos y arquitectónicos existentes, perfectamente reconocibles y representados desde distintos puntos de vista y momentos que, en muchos casos, se salían de la visión habitual del lector (vistas desde el cielo, encuadres amplios, etc.). A este reflejo de la realidad material se sumaban cuestiones de identificación psicológica a las inquietudes adultas en cuanto a «emociones, inseguridades, la vida contada desde el yo»¹⁹. El iniciador y responsable del comienzo de la representación real de la ciudad parte de la insistencia de Stan Lee.

¹⁴ Amadeo Gandolfo, Historia Año: 2009 *Comics Norteamericanos 1976-1994: Surgimiento del autor, explosión temática y alternativas editoriales*. Tesis doctoral inédita de la Universidad de Tucumán, 2009, p. 29.

¹⁵ Diego Mollá, *Op. cit.*, p. 140.

¹⁶ Bradford Wright, *Comic book nation: the Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 2.

¹⁷ Jordi Giner Monfort, *El lugar del cómic en la Sociología*. Valencia: Universitat de Valencia, 2019, p. 20.

¹⁸ *Ibid.*, p. 29-30.

¹⁹ *Ibid.*, p. 49.

Dos formas contrapuestas de ficcionar Nueva York: Metrópolis y Gotham

No es extraño que las ciudades irreales se basaran en Nueva York, puesto que allí residían los dibujantes y escritores de las compañías más importantes de cómics de superhéroes, DC y Marvel. Aspectos de Nueva York aparecían representados en Central City, escenario de *The Spirit*, de Will Eisner, creada en 1940. Como ideal de ciudad con la búsqueda de una alteridad sustituta de la real, se vinculó desde el comienzo a dos héroes, Hombre de Acero (Superman) y Batman, que se mueven en conceptos de representación muy distintos: *Metrópolis*, el nombre que daban a Nueva York algunos periodistas, y *Gotham*, nombre ficticio satírico que Washington Irving dio a la supuesta ciudad cuna de Nueva York en la revista *Salmagundi* (1807)²⁰.

Dos formas completamente opuestas de contemplar un mismo escenario. Superman, desde las alturas, desde el cielo, recorriéndolo a gran velocidad a vista de pájaro, habitualmente en espacios abiertos, en una ciudad con un nombre que sitúa a la ciudad como modelo para otras. La historia de Batman comienza cuando presencia cómo sus padres son asesinados en un callejón cuando era niño. El callejón se instaura en este, y en la generalidad de cómics, como un lugar de peligro, de violencia, de indefensión, de asesinato y sucio. La ciudad de Gotham es oscura y el punto de vista de Batman no es elevado como el de Superman, dado que no tiene superpoderes para volar.

Esta forma de entender la ciudad se repite creando una correspondencia entre Spiderman y Superman, entre Daredevil y Batman. Michel de Certeau aporta algunas reflexiones que ayudan a entender el significado de estos puntos de vista, elevados o a ras de suelo, en la ciudad contemporánea. Afirma que el espectador de la ciudad industrial siempre ha pretendido alejarse del bullicio y observar la ciudad desde la altura (una torre, una elevación orográfica, etc.) puesto que esa visión panóptica aporta una sensación de distanciamiento que permite observar todo lo que ocurre en ella. El que observa desde las alturas se convierte en un mirón, una pureza y pulcritud que escapa de lo cotidiano y crea una extrañeza y una posición dominante en el espectador. En el caso de las grandes ciudades la representación es la de grandes bloques verticales²¹. Esta visión panóptica que escapa de la realidad con el fin de introducirse de nuevo en ella explica los distintos momentos representados en las viñetas en los que los superhéroes descienden al suelo y llevan a cabo la acción de lucha contra los oponentes, y viceversa con los héroes sin poderes de vuelo y su elevación a las azoteas que dan sensación de distanciamiento, reflexión y control pero que, inevitablemente, tienen que descender a pie de calle, cuando allí se produce la acción.

Como defienden Uricchio y Pearson refiriéndose al Gotham City de finales del siglo XX:

This representation of Gotham certainly gives a compelling image of late-twentieth century urban decay, as any New Yorker can attest, and the astute reader will certainly see these conditions as a causal factor in the high Gotham crime rate. Yet, like the criminals, Gotham is largely removed from a socio-economic context. The narratives deal with the crime rate; they deal with criminal brutality, but not the brutalizing slum landlords; they deal with the greed or petty theft but not

²⁰ Edwin Burrows y Mike Wallace, *Gotham. A history of New York City to 1898*. New York: Oxford University Press, 1999, p. XII-XIII.

²¹ *Op. cit.*, Michel de Certeau, p. 104.

poverty and hopelessness -in short, they deal with transgressions of the underclasses but not the conditions that give to these transgressions²².

Este es el planteamiento que se repite en la ciudad representada, que ya es la Nueva York real, en Spiderman y Daredevil, recorrida y vista desde las alturas con en el primer superhéroe y desde el suelo con el segundo. Hasta tal punto existe esta relación que Dennis O'Neil, editor de Batman, durante la década de 1970, afirmó que los escenarios criminales estaban basados en el paisaje urbano de Hell's Kitchen, Soho, Tribeca, Lower East y el sur de Bronx²³. El primero de estos barrios de Manhattan es el lugar de actuación de Daredevil. Otros cómics de personajes como *Silver Surfer: Parable* (1988), *Marvels* (1994) y *Kingdom Come* (1996)²⁴ incluyen puntos de vista bajos (perspectiva de rana) de ciudadanos que observan la lucha desde el suelo, por lo que las líneas de fuga convierten cada rascacielos en líneas convergentes con contrapicados radicales muy cinematográficos.

La representación de la Nueva York real en Marvel Comics

DC Comics se había dedicado a crear ciudades que representaban metafóricamente a Nueva York y había copado el mercado preocupando muy seriamente a la empresa de Martin Goodman (Atlas, luego Timely, renombrándose en 1939 como Marvel Comics), quien se vio obligado a poner en práctica una estrategia novedosa.

Esta estrategia llevada a cabo a partir de la década de 1960 se basaba en la identificación de superhéroes con ciudades reales mediante la representación de los lugares más emblemáticos para aportar un sentimiento de pertenencia a los lectores y una mayor emoción. Como escribió Stan Lee:

It should be abundantly clear that I've always tried to make our characters as realistic as possible, given the fact that they were living in a world of fantasy. In fact, I tried to inject reality into that world itself [...] this colourful superheroes [...] had to live somewhere, why not let them all in the same city? That city would be New York, because that's where I lived and it was the one place I felt I could write about with a fair degree of accuracy²⁵.

El dibujante Jack Kirby comentó en 1993 que no se trataba únicamente de situar a los personajes en la ciudad de Nueva York, sino de dibujar exactamente cómo era la ciudad,

²² Traducción propia: «Esta representación de Gotham da, sin lugar a dudas, una imagen convincente de la decadencia urbana de finales del siglo XX, como puede constatar cualquier neoyorquino, y el lector avezado verá sin duda en estas condiciones un factor causal de la elevada tasa de criminalidad de Gotham. Sin embargo, al igual que los delincuentes, Gotham está en gran medida alejada de un contexto socioeconómico. Los relatos abordan la tasa de delincuencia, la brutalidad de los delincuentes, pero no a los crueles propietarios de los barrios marginales, la avaricia o los pequeños robos, la pobreza y la desesperanza; en resumen, abordan las transgresiones de las clases bajas, pero no las condiciones que las provocan». En William Uricchio, «The Batman's Gotham City: Story, Ideology, Performance». *Comics and the City. Urban space in print, picture and sequence* [Ahrens, John y Meteling, Arno, Editores]. Nueva York: Continuum. 2010, p. 127.

²³ *Ibid.*, p. 121.

²⁴ Arno Meteling, «A Tale of Two Cities: Politics and Superheroics in *Starman* and *Ex Machina*». *Comics and the City. Urban space in print, picture and sequence* [Ahrens, John y Meteling, Arno, Editores]. Nueva York: Continuum. 2010, p. 135.

²⁵ Stan Lee y George Mair, *Excelsior! The Amazing life of Stan Lee*. Londres: Pan MacMillan, 2003, p. 137. Traducción propia: «Debe quedar muy claro que siempre he intentado que nuestros personajes fueran lo más realistas posible, dado que vivían en un mundo de fantasía. De hecho, intenté inyectar realidad en ese mismo mundo [...] este colorido de los superhéroes [...] tenía que vivir en algún sitio, ¿por qué no dejarlos a todos en la misma ciudad? Esa ciudad debía ser Nueva York, porque allí es donde yo vivía y era el único lugar sobre el que podía escribir con bastante exactitud».

ladrillo a ladrillo, la basura en las calles y objetos flotando hacia los sumideros de las alcantarillas²⁶.

La lista de nuevos superhéroes de Marvel cuyo escenario es la ciudad de Nueva York son: Spiderman, Los Vengadores, Capitán América, Los Cuatro Fantásticos, El Increíble Hulk, X-Men y Daredevil, principalmente. En los cómics de superhéroes de Marvel todo ocurre en Nueva York, es el lugar atacado y el centro de la acción. Nuestros superhéroes objeto de estudio, Peter Parker (*Spiderman*) y Matt Muddock (*Daredevil*), viven entre Forest Hills (Queens) y el edificio del Daily Bugle en Murray Hill, y en Hell's Kitchen, respectivamente. Ambos son producto de la ciudad industrial y la modernidad urbanita de la segunda mitad del siglo XX.

La incursión de los superhéroes en la realidad llegó a su máximo nivel cuando, tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 y la destrucción de las Torres Gemelas, Spiderman y otros superhéroes ayudaron en el rescate a la policía y bomberos de la ciudad, así como al FBI²⁷.

Siguiendo la estela antes comentada de la dicotomía entre el concepto panóptico y los puntos de vista aéreos y cotidianos, así como de la claridad y oscuridad, Spiderman se mueve por la Nueva York de los rascacielos a velocidad vertiginosa, utilizándolos para desplazarse mediante el impulso de sus telas de araña lanzadas desde sus muñecas o escalar por los edificios, mientras que Daredevil es ciego y transita por uno de los barrios de Manhattan con mayor índice de criminalidad, Hell's Kitchen, históricamente, centro de operaciones de las mafias irlandesas.

Ambos con alter ego: el primero es Peter Parker, un estudiante huérfano que vive con sus tíos en el distrito de Queens, un adolescente de clase media acomodada que es mordido por una araña que le confiere poderes, un perfecto superhéroe para despertar la identificación de lectores juveniles; el segundo es Matt Murdock, que tras perder la vista por una explosión radioactiva (nótese la introducción de elementos nucleares y radioactivos en los cómics durante la Guerra Fría) y desarrollar el resto de sentidos al máximo, lucha contra el crimen en el barrio obrero en el que se crio, consiguió completar sus estudios de Derecho y dedicar su vida laboral a la profesión de abogado. Dos superhéroes que ocultan sus superpoderes, que habitan en barrios reconocibles de Nueva York en los que claramente se representan los monumentos y el urbanismo de la ciudad.

Además de los lugares concretos hay lugares que mantienen cierto anonimato y son comunes a las ciudades ficticias y reales, los «no lugares», como los llamó Marc Augé²⁸, son lugares de paso y tránsito. Se trata de estaciones de metro, aeropuertos, cafeterías, etc., que tienen una función especial en la narratividad y ciertas coincidencias, como los callejones, que son lugares de suciedad, crimen, oscuridad y peligro, por norma general.

Localizaciones reales de Manhattan en los cómics de Marvel

En este apartado se ha utilizado muy especialmente la guía de visita de la ciudad de Nueva York realizada por Sanderson²⁹, el tercer capítulo sobre arquitectura del libro *New York 1940-1965*³⁰, el capítulo XVIII sobre arquitectura moderna en América de *Historia de la Arquitectura moderna*³¹, además de la revisión de los cómics de Daredevil y Spiderman, especialmente en la representación de Nueva York que proporciona Fran Miller y *webgrafía* especializada de

²⁶ *Op. cit.*, Bainbridge, p. 172.

²⁷ Straczynski y Romita Jr., *Amazing Spider-Man*, n. 36. Nueva York: Marvel Comics, 2001.

²⁸ Marc Augé, *Los no lugares*. Barcelona: Gedisa, 2020.

²⁹ Peter Sanderson, *The Marvel Comics Guide to New York City*. Nueva York: Pocket Books, 2007.

³⁰ *Op. cit.*, Wallock, p. 89-121.

³¹ *Op. cit.*, Benevolo, p. 693-747.

público seguidor de cómics, como la página que emula a Wikipedia para los seguidores de Marvel³². Los cómics, utilizados como elementos primarios, se nombran a lo largo del cuerpo de texto, sin incluirlos en la bibliografía.

En Lower Manhattan se encuentra el edificio más antiguo en funcionamiento de la ciudad, el City Hall (ayuntamiento). En él, Peter Parker y Mary Jane Watson (Spiderman y su esposa) se casaron como se muestra en *Amazing Spider-Man Annual*, 21, de 1987. Las Torres Gemelas tuvieron un antes y un después en los cómics cuando se rindió homenaje en el volumen 2 de *Amazing Spider-Man* (2001) en el rescate tras los atentados del 11 de septiembre, donde Doctor Doom y Magneto rinden homenaje a los caídos.

En Lower East Side aparecen habitualmente callejones como escenarios de abandono y violencia (*Amazing Spider-Man*, vol. 1, n° 114, noviembre de 1972). Hoy día, el barrio sigue manteniendo estas viviendas de unas cinco plantas con escaleras de incendios exteriores, callejones, etc., a las que se han añadido más recientemente edificios con más del doble de altura.

En East Village se reunían Peter Parker (*Spider-Man*) y su novia, Mary Jane Watson junto a otros amigos de la universidad (*Empire State University*) en un café prototipo cuyo nombre inventaron Stan Lee y John Romita, *The Coffee Bean*, que apareció por primera vez en *Amazing Spider-Man*, n° 53 (octubre de 1967).

En West Village se encuentra el icónico edificio Flatiron, con planta triangular tan característica, diseñado por Daniel Burnham y construido en 1902 (segundo rascacielos más antiguo de Manhattan). El edificio, de 22 plantas, ha sido sede de numerosas editoriales. En los cómics de Spiderman, este edificio alberga al Daily Bugle, donde trabaja Peter Parker, aunque en el cómic ocupa otra ubicación en la ciudad. En él tuvo lugar la lucha entre Spiderman y Doctor Octopus en el cómic de julio de 2002, *Deadline*, n° 2. Los puntos de vista son habitualmente contrapicados, que acentúan su altura, muestran el ángulo menor del edificio o en posición oblicua con respecto a la viñeta para mostrar nuevos puntos de vista a la vez que se da mayor profundidad y altura a la ilustración.

El Chrysler es otro de los edificios más representados. Situado en Midtown East y diseñado por el arquitecto William Van Alen para Chrysler Corporation en estilo *art déco*, es uno de los considerados más bellos y característicos de Nueva York. En los cómics de *Daredevil* (n° 226 de enero de 1985), el Chrysler se representa desde distintos puntos de vista con una vista frontal, plano contrapicado, etc. (**Fig. 2**). El edificio parece permitir, por su singularidad, un punto de vista de abajo a arriba y, especialmente, con el detalle de los arcos finales que se retranquean paulatinamente formando su pirámide (*Daredevil*, vol. 2, n° 2, diciembre de 1998).

³² < https://marvel.fandom.com/es/wiki/Página_principal>.



Fig. 2. Foto del edificio Chrysler desde East 43rd St. Fuente: elaboración propia.

En Midtown East se encuentra el Empire State Building, que recuperó su posición de rascacielos más alto de Manhattan tras el atentado contra las Torres Gemelas. En su décimo cuarta planta, de las 102 con las que cuenta el edificio, estuvo la sede de Timely Comics (nombre previo a Marvel) por lo que no es de extrañar que sea escenario de varios episodios: en *Daredevil*, vol. 1, n° 111, de julio de 1974 y vol. 1, n° 328, de mayo de 1994; y *Giant-Size Spider-Man* n° 1, de octubre de 1974 y muchos más en los siguientes años.

En la zona Oeste de Midtown se encuentra el Madison Square Garden, el espacio para eventos más importante de la ciudad, con capacidad para más de 39.000 espectadores en conciertos y menos de 20.000 en eventos deportivos. En este espacio, Ringmaster hipnotizó a su audiencia en una historieta en la que *Spiderman* y *Daredevil* frustraron su intento de robar a todo el público (*Amazing Spider-Man*, n° 16, septiembre de 1964). Este último superhéroe luchó en un ring de boxeo, ante todo el público congregado para un espectáculo de magia, contra el androide *Tri-Man*, creado por el villano Masked Marauder en *Daredevil*, vol. 1, n° 43, de agosto de 1968. *Daredevil* volvió a ser protagonista al liberar a Los Vengadores para poder rescatar al público al que la organización criminal *Zodiac* había encerrado dentro del edificio (*Avengers*, vol. 1, n° 82, noviembre de 1970). Además, vuelve a aparecer cuando Bulleye,

archienemigo de Daredevil, lo atrajo al interior para luchar en un combate que se retransmitió por televisión (*Daredevil*, vol. 1, n° 131, marzo de 1976). Spiderman luchó allí contra Man-Beast en *Spectacular Spider-Man*, n° 15, febrero de 1978. La plaza del Rockefeller Center, en la que se monta un gran árbol de navidad y se instala una pista de patinaje sobre hielo, sitúa otra aventura en *Amazing Spider-man*, n° 50, julio de 1967.

Times Square, considerado el centro neurálgico de la ciudad, es la plaza en la que el Hombre Araña lucha contra un villano que trabajaba en una empresa de letreros, Typeface, en *Peter Parker, Spider-Man*, vol. 2, n° 23, de noviembre de 2000. La altura de los edificios y la gran congregación de personas en esta confluencia entre Broadway y la Séptima Avenida, es motivo para ser objeto de los ataques de los villanos *Spectacular Spider-Man*, vol. 1, n° 160, enero de 1990; *Spider-Man Unlimited*, vol. 1, n° 20, mayo de 1998; y *Spectacular Spider-man*, vol. 2, n° 8-10, febrero a abril de 2004.

Hell's Kitchen, barrio de Daredevil, que estaba considerado uno de los más degradados y peligrosos de toda Norteamérica, hoy día ha experimentado un proceso de gentrificación tras convertirse en lugar de residencia y referencia del colectivo LGTBIQ+³³. Según cuenta la leyenda, el origen del nombre lo dio la propia policía al referirse a esta zona desde la Octava Avenida al río Hudson y desde las calles 34 a 57, como un infierno con clima templado. En este barrio nació Matt Murdock (Daredevil), que entrenaba boxeo en el ficticio gimnasio Fogwell's Gym. Su padre fue asesinado y, posteriormente, lo vengó acabando con la vida de sus asesinos (*Daredevil*, vol. 1, 1964). Uno de los escenarios habituales es la representación de la iglesia a la que va a recuperarse tras ser herido, en la que encuentra a la hermana Maggie, su madre (*Daredevil*, vol. 1, n° 229, abril 1986), que no corresponde exactamente con ninguna de las iglesias del barrio, pero sí se encuentran elementos similares a las iglesias de la Santa Cruz y el Sagrado Corazón: torretas en la fachada principal, tejado a dos aguas, puerta principal con arco de medio punto, revestimiento de ladrillo, etc. En definitiva, mantiene las características constructivas de las iglesias urbanas estadounidenses de la segunda mitad del siglo XIX (*Daredevil*, n° 230, mayo de 1986). Otro lugar destacado en las historias del superhéroe es la taberna ficticia Josie's Bar & Grill, frecuentada por delincuentes (*Daredevil*, vol. 2, n° 50, octubre de 2003).

Las historias se suceden en Central Park desde el comienzo de la representación de la ciudad en la década de 1960 con: *Amazing Adventures*, vol. 1, n° 5, de octubre de 1961; *Amazing Spider-Man*, n° 15, de agosto de 1964; *Daredevil*, vol. 1, n° 25, 1967 y *Daredevil Annual*, n° 1, septiembre de 1967. En ellos un criminal disfrazado de rana con poderes sobrehumanos lucha contra el héroe. Allí también Daredevil vence a Zed, un hipnotizador que realiza un sacrificio humano en el parque enterrando viva a su víctima (*Daredevil*, vol. 1, n° 130, febrero de 1976). Spiderman también vence a un científico transformado en dinosaurio humanoide en el Museo de Historia Natural quien al caer en el lago helado del parque (*Amazing Spider-Man*, n° 166, marzo de 1977) vuelve a su forma original humana y termina viviendo allí como un vagabundo. Elementos naturales, como el enjambre de insectos microscópicos de la selva amazónica con aspecto de gran nube negra, aparecen en el parque devorando a los animales del zoológico, que habrían hecho lo mismo con Spiderman si no le hubieran salvado Los Vengadores (*Spectacular Spider-Man*, n° 170, noviembre de 1990).

El Solomon R. Guggenheim Museum, penúltimo edificio diseñado por Frank Lloyd Wright (construido entre 1956 y 1959), uno de los mayores atractivos arquitectónicos de la ciudad, aparece en las aventuras de Daredevil, cuando un equipo de supervillanos irrumpe en él para robar valiosos juguetes (*Daredevil*, vol. 1, n° 61, febrero de 1970).

³³ Carlos Treviño, «Simbología para delimitar espacios LGBT en la ciudad: Castro y Chueca». *Metrópolis reflexiva: diálogos interdisciplinarios sobre la ciudad contemporánea*. Madrid: McGraw Hill, 2023, p. 315-316.

En el Metropolitan Museum, uno de los museos más importantes del mundo, Spiderman frustró el robo de la Mosca Humana *Amazing Spider-Man*, vol. 1, n° 193, de junio de 1979 y también nuestro otro superhéroe en *Daredevil*, vol. 1, n° 72, de enero de 1971, cuando detiene al villano Quothar que pretendía robar gran número de cuadros.

En su primera historia Spiderman conoce a su enemigo Lizard, en un museo no identificado de Nueva York, que indica en una cartela ser el Museo Americano de Historia Natural (*Amazing Spider-Man*, n° 6, noviembre de 1963). El mismo superhéroe tuvo que enfrentarse al experimento del Dr. Vincent Stegron, quien combinó su ADN con el de un dinosaurio convirtiéndose en un temible monstruo que, con su “rayo de retrogeneración” daba vida a los esqueletos de dinosaurios del museo (*Amazing Spider-Man*, n° 165 y 166, febrero y marzo de 1977). En 1993, el mismo villano utilizó el museo para su plan de transformar a los habitantes de Manhattan en un ejército de hombres dinosaurios (*The Lethal Foes of Spider-Man*, n° 102, septiembre-octubre) y en 2006 envió al museo a la Roca de la Vida, cuya radiación provocaba la animalización de los habitantes (*Sensational Spider-Man*, vol. 3, n° 26 y 27, de julio y agosto). El entomólogo Dr. Buck Mitty intentó robar el Escarabajo de Keops en el museo, pero fue detenido en *Spider-Man: Bug Stops Here*, n° 1, 1994.

Más al norte se encuentra The Cloisters, que fue el escenario ideal para la guerra entre mafias que tuvo lugar en *Spectacular Spider-Man Annual*, n° 2, 1980.

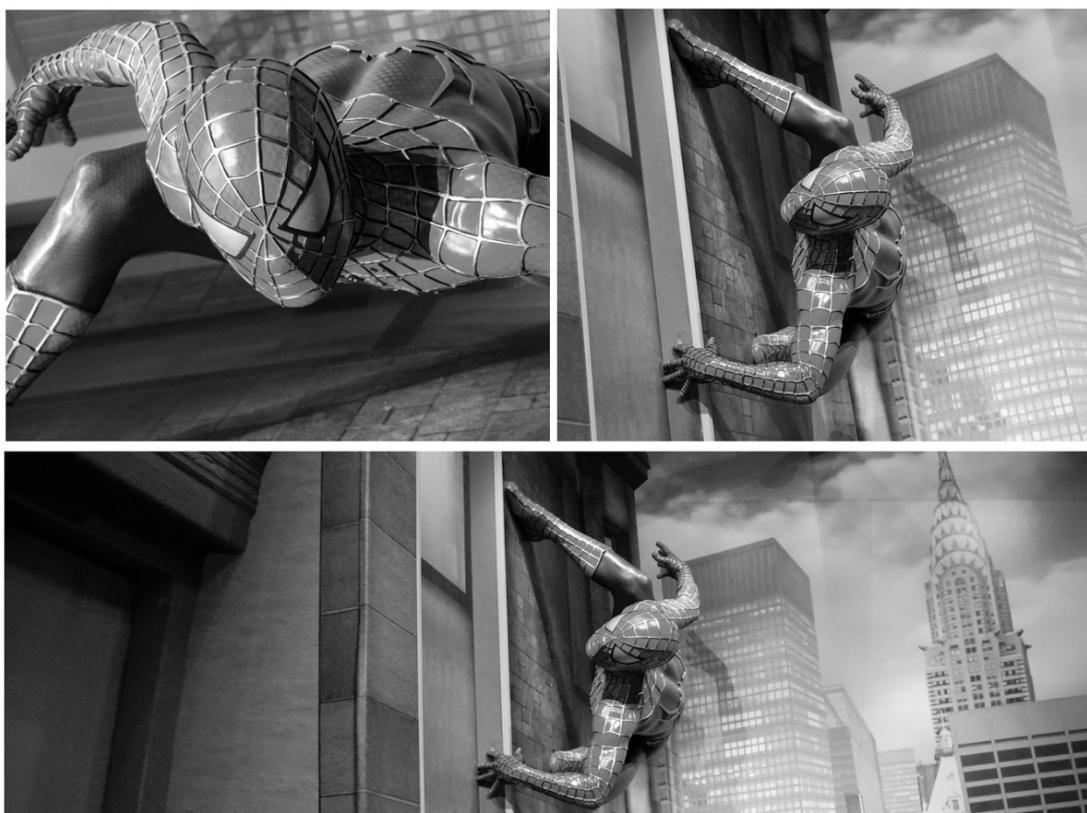


Fig. 3. Claudio Caridi, *Collage de imágenes del diorama The Amazing Spider-Man*, (agosto de 2018). Localización: Museo Madame Tussauds de Amsterdam. Imagen comprada por el autor con licencia para uso editorial sin fines comerciales en Adobe Stock (marzo de 2024).

La Universidad de Columbia es, probablemente, la de mayor prestigio en educación superior de la ciudad, se sitúa en Morningside Heights. Allí, Daredevil, conoció a su mejor amigo Franklin Percy “Foggy” Nelson, en la facultad de Derecho, y se enamoró de la estudiante de

políticas, Elektra Natchios, quien tuvo que abandonar sus estudios tras el asesinato de su padre. En el número 226, de enero de 1985, Foggy pasea con Betsy Beatty delante del edificio de la biblioteca mostrando su escalinata, estatua e hilera de columnas con capiteles jónicos.

Fuera de Manhattan, en el Bronx, se encuentra el Bronx Zoo, el zoológico metropolitano más grande de Estados Unidos. En su casa de reptiles se encontró Spiderman con el reptil humanoide llamado Iguana (*Spectacular Spider-Man*, vol. 1, nº 32, julio de 1979).

El anexionado barrio de Brooklyn, en Coney Island, península en su costa sur, es uno de los lugares donde los neoyorquinos acudían por motivo de ocio. Allí se construyeron parques de atracciones y alternativas de ocio que funcionaron hasta que finalizó la Segunda Guerra Mundial, momento en el que entró en decadencia. Sin embargo, el parque de atracciones Astroland permaneció y su montaña rusa, Cyclone, se convirtió en una de las más famosas del mundo. En Cyclone pelearon Daredevil y Bullseye mientras el héroe intentaba rescatar a Viuda Negra (*Daredevil*, vol. 1, nº 161, noviembre de 1979).

El distrito más grande de la ciudad de Nueva York es Queens, nombrado así por la esposa de Carlos II de Inglaterra. Casi la mitad de los habitantes de Queens son inmigrantes de los más diversos grupos étnicos. Allí se ubican los dos principales aeropuertos y el estadio deportivo Shea. En su barrio de Forest Hills, enclave caracterizado por ser un barrio residencial de clase media alta y población mayor, se crio Parker con sus tíos May y Ben. Este sector de Queens fue diseñado por el arquitecto Grosvenor Attebury siguiendo el canon de un pueblo inglés con casas estilo Tudor con torres y chapiteles. Frederick Law Olmsted Jr., hijo del paisajista que diseñó Central Park, lo hizo con Forest Hills Gardens. Peter Parker asistió a una escuela pública llamada Midtown High, que se supone fue un sobrenombre que puso Stan Lee a la escuela pública de Secundaria de Forest Hills. A esta escuela fueron Flash Thompson y Jessica Jones (heroína *Alias*) y Mary Jane. La escuela aparece en la primera página de la primera historia de Spiderman (*Amazing Fantasy*, nº 15, 1962). De hecho, Peter se convertirá más adelante en profesor de ciencias. Se conoce el domicilio exacto de Spiderman puesto que aparece en *Amazing Spider-Man*, nº 317, de julio de 1989, es en el número 20 de la calle Ingram.

El estadio municipal Shea, inaugurado en 1964, sede del equipo de béisbol New York Mets y del de fútbol americano New York Jets (entre 1964 y 1983), desmantelado en 2009 y sustituido por el nuevo City Field, fue campo de batalla del superhéroe contra un clon de él mismo, creado por el villano Jackal (*Amazing Spider-Man*, vol. 1, nº 149, octubre de 1975). En un estadio repleto de público, Ringmaster los hipnotizó para robarles, pero lo evitó Daredevil (*Daredevil*, vol. 1, nº 118, febrero de 1975).

Las islas de Staten y Ellis aparecen escasamente en el mundo Marvel: la primera únicamente como residencia del villano Adrian Toomes, Vulture, enemigo de Spiderman (*Amazing Spider-Man*, vol. 1, nº 240, mayo de 1983); la segunda, sin la Estatua de la Libertad, en *Amazing Spider-Man*, vol. 1, nº 324, noviembre de 1989 y en *Spectacular Spider-Man*, nº 64.

La Estatua de la Libertad fue portada de *Daredevil*, vol. 1, nº 45, de octubre de 1968, debido a la espectacular batalla del superhéroe contra el villano Jester. La organización terrorista People's Liberation Front contrató a un asesino a sueldo que raptó al director del *Daily Bugle*, y lo encerró en la estatua. Spiderman y Punisher fueron a su rescate y, tras la lucha, el malvado murió cayendo desde la corona (*Amazing Spider-Man*, vol. 1, nº 175, diciembre de 1977). La estatua fue animada por unos demonios en *Amazing Spider-Man*, vol. 1, nº 312, de febrero de 1989, y una vez vencidos, volvió a su estatismo.

Los transportes

El tren suburbano, en contraposición con todos los demás escenarios revisados, transcurre por toda la ciudad bajo la tierra. Los superhéroes rara vez descienden al metro de Nueva York y es Spiderman el que ha tenido un papel más destacado a este respecto con el metro en superficie en el barrio de Queens, pero en las adaptaciones cinematográficas.

Los puentes sí son escenario habitual y crucial en los episodios más importantes de las aventuras de Spiderman, como el descubrimiento de su identidad por parte de su enemigo Duende Verde y el asesinato de su primer amor, Gwen Stacy, que fue llevada por el villano a lo alto del puente, arrojada al agua y asesinada puesto que el héroe, aunque lanzó una tela de araña para recogerla, no fue capaz de evitar su muerte (*Amazing Spider-Man*, nº 121, junio de 1973). Según el texto del escritor Gerry Conway, se trataba del puente George Washington que conecta Manhattan con New Jersey, pero el artista Gil Kane dibujó el puente de Brooklyn, que de nuevo repitió representando esta escena el dibujante Alex Ross en *Marvels*, nº 4, de abril de 1994. Tras la muerte de Gwen Stacy, Duende Verde intentó arrojar a Mary Jane Watson, segunda novia de Spiderman, desde el puente George Washington, aunque en esta ocasión, sí consiguió salvarla (*Marvel Knights: Spider-Man*, nº 11, abril de 2005).

Desde el puente de Brooklyn, el científico criminal Spencer Smythe arroja al hijo del editor J. Jonah Jameson, pero fue teletransportado y evitó la muerte (*Amazing Spider-Man*, nº 190, de marzo de 1979).

El puente de Queensboro, sobre la isla de Roosevelt que conecta Manhattan con Queens, ha sido escenario de acción en *Spider-Man and Black Cat: The Evil That Men Do*, nº 5, de febrero de 2006 y *Ultimate Spider-Man*, nº 25, de octubre de 2002.

Conclusiones

En primer lugar, es de destacar la predilección de los guionistas y dibujantes de cómic por situar a los superhéroes en escenarios urbanos, debido a las posibilidades de acción que proporcionan. La motivación tuvo que ver con una estrategia de ventas en las que era fundamental la identificación del lector, mediante la referencialidad del espacio urbano. Esta representación asume en la mayoría de los casos una identificación estereotipada de arquetipos sociales relativos a la correlación racial de los barrios, la imagen de inseguridad y peligrosidad mostrados con proporcionalidad en cuanto a nivel adquisitivo socioeconómico. Se representan “no lugares” o lugares no identificados con esa peligrosidad, que se da especialmente en callejones habitados por asaltantes, asesinos y personajes anónimos afectados por alcoholismo y consumo de otros estupefacientes.

La representación de la ciudad parece tender hacia dos tipos de visión: una oscura, gótica y con puntos de vista más frecuentes a nivel del suelo, como son Gotham o la Nueva York de Daredevil; y otra clara y luminosa, con punto de vista cenital y acción en los rascacielos, como son Metrópolis o la ciudad de Spiderman.

Se utilizan los lugares y edificios reales respetando su función para plantear las tramas más adecuadamente, como la narración de trama con animales en zoológicos, de robo de arte en museos, etc. También aparecen edificios y escenarios fácilmente reconocibles o icónicos de la ciudad únicamente con una función de situación, sin que ocurra ninguna acción concreta. Los lugares (o «no lugares», en terminología de Augé) en los que son habituales las congregaciones multitudinarias (como parques, plazas, estadios deportivos, etc.) y los de paso, como lo relacionados con el transporte, son escenarios perfectos de acción de los villanos.

Hay un interés por una representación fiel de los edificios con una reducción a la estructura y características básicas fácilmente reconocibles. Además, los edificios se utilizan como complemento en la estructuración de las viñetas por su carácter anguloso (atravesar viñetas con edificios o situar la línea de tierra de forma vertical).

Existe una mayor representación de la isla de Manhattan como epicentro de la ciudad y distrito contenedor de la mayor parte de edificios y lugares icónicos de la ciudad.

La relación entre ambas artes está plenamente consolidada desde el punto de vista de la cultura y artes visuales del siglo XX. Ha supuesto un constante homenaje del cómic hacia la arquitectura.

Bibliografía

- AHRENS, Jörn y METELING, Arno (ed.). *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Nueva York: Continuum, 2010.
- ARMENDÁRIZ, Joysukey y BARRERA, Víctor. «Origen y evolución del cómic norteamericano en el siglo XX» [en línea]. *Humanitas Digital*. 2020, 45, p. 161–175. [Fecha de consulta: 8/02/2024]. Disponible en <<https://humanitas.uanl.mx/index.php/ah/article/view/372>>.
- AUGÉ, Marc. *Los no lugares*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2020.
- BENEVOLO, Leonardo. *Historia de la Arquitectura Moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1974.
- BENJAMIN, Walter. «Paris, Capital of the Nineteenth Century». *Reflections* [Trad. Edmund Jephcott]. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1978, p. 146-162.
- . *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* [Maiso, Jorde y Zamora, José Antonio]. Madrid: Alianza Editorial, 2021.
- BORDES, Enrique. *Cómic, arquitectura y narrativa*. Madrid: Cátedra, 2017.
- BRACKER, Milton. «Three New Yorks». *New York Times Magazine*. 31 de marzo de 1940, p. 6.
- BURROWS, Edwin G. y WALLACE, Mike. *Gotham. A history of New York City to 1898*. New York: Oxford University Press, 1999.
- CLEMENTE, Julián M. *Spiderman. La historia jamás contada*. Girona: Panini Books, 2015.
- DE CERTEAU, Michel. *La invención de lo cotidiano: artes de hacer Vol. I*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 1996.
- GANDOLFO, Amadeo. *Historia Año: 2009 Comics Norteamericanos 1976-1994: Surgimiento del autor, explosión temática y alternativas editoriales*. Tesis doctoral inédita de la Universidad de Tucumán, 2009.
- GARCÍA, Sergio. *Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Tesis Doctoral, Universidad de Granada, 2000.
- GINER, Jordi. *El lugar del cómic en la Sociología*. Valencia: Universitat de Valencia, 2019.
- HAJDU, David. *La plaga de los cómics. Cómo el pánico a los cómics cambió la cultura norteamericana*. Madrid: Es Pop EdiciónEs, colección Es Pop Ensayo n. 17, 2018.
- Inicio/Actividades. Documentos 27. Los mundos de Chris Ware. Conversación y encuentro. *Página del Museo Reina Sofía* [en línea]. [Fecha de consulta: 18/01/2024]. Disponible en <<https://www.museoreinasofia.es/actividades/documentos-27-chris-ware>>.
- HOWE, Sean. *Marvel Comics: La historia jamás contada*. Girona: Panini Books, 2013.
- LEE, Stan y MAIR, George. *Excelsior! The Amazing life of Stan Lee*. Londres: Pan MacMillan, 2003.
- MCCLOUD, Scott y MARTIN, Mark. *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.
- MOLLÁ, Diego. «La representación de la ciudad de Nueva York en Marvel Comics (1961-1989). *Metrópolis reflexiva: diálogos interdisciplinarios sobre la ciudad contemporánea*. Madrid: McGraw Hill, 2023, p. 135-153.
- PEÑA, Miguel. «Las exposiciones de cómics. Historia y contexto global» [en línea]. *CuCo, Cuadernos de cómic*. 2022, n. 18, p. 117-147.
- PEÑA, Vicente. «Imagen narrativa: De la imagen prehistórica a las tecnologías de la imagen» [en línea]. *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*. 2003. 1, p. 72-92. [Fecha de

consulta: 3/02/2024]. Disponible en <<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/464>>.

RAMÍREZ, José Joaquín. *Frank Miller. Honor y Furia*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2020.

SANDERSON, Peter. *The Marvel Comics Guide to New York City*. Nueva York: Pocket Books, 2007.

SERRADILLA, Eduardo. *Daredevil: demonios y oscuridad*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial, 2007.

STRACZYNSKI y ROMITA Jr. *Amazing Spider-Man*, 36. Nueva York: Marvel Comics, 2001.

TREVIÑO, Carlos. «Simbología para delimitar espacios LGBT en la ciudad: Castro y Chueca». *Metrópolis reflexiva: diálogos interdisciplinarios sobre la ciudad contemporánea*. Madrid: McGraw Hill, 2023, p. 311-326.

—. «El cartel ruso y soviético de 1914 a 1939» [en línea]. *Arte y Ciudad: Revista de Investigación*. 2022, 21, p. 133-172. [Fecha de consulta: 3/02/2024]. Disponible en <<https://doi.org/10.22530/ayc.2022.21.605>>.

WALLOCK, Leonard [ed.]. *New York. Culture capital of the world. 1940-1965*. Nueva York: Rizzoli, 1988.

WRIGHT, Bradford. *Comic Book Nation: the Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

Webgrafía anónima

«Atentado a las Torres Gemelas: la historia del cómic 596 de Superman y su perturbadora coincidencia con los ataques». *Clarín*. 10 de septiembre de 2020. [Fecha de consulta: 23/1/2024]. Disponible en <<https://bit.ly/3Ukg3eS>>.

Página de búsqueda de términos en todos los cómics de Marvel. Disponible en <https://marvel.fandom.com/es/wiki/Página_principal>.

Cómics de Daredevil con libre acceso. [Fecha de consulta: 12/02/2024]. Disponible en <<https://readcomiconline.li>>.