

A través de la viñeta. La ciudad moderna y el cómic

Autora: Lilianna Marín de Más

Con motivo del primer Día del Cómic, articulamos un diálogo entre la arquitectura moderna y el noveno arte. Como si de una ventana se tratara trazada por una “línea clara” la viñeta rompe el espacio construido para mostrarnos nuevas lecturas, en este caso, sobre el paisaje urbano de la modernidad.

Sobre la ciudad: cómic, representación urbana e influencia.

El siglo XIX proporcionó, arrastrado por el ritmo trepidante de la industria y los valores de la máquina, un cambio de paradigma que inundó todo pensamiento económico e intelectual. Producción, estandarización y consumismo empezaron a marcar todos los estratos de la vida afectando al movimiento, la comunicación y la nueva configuración de las ciudades.

En este contexto, y huyendo de la nube preciosista del romanticismo pictórico y literario, es donde nace el idilio entre cómic, arquitectura y, por defecto, ciudad. Y, a pesar de que el cine y la fotografía han recibido un mayor reconocimiento en este sentido, el cómic es, seguramente, la disciplina que mejor ha captado la esencia de la vida urbana y de los personajes que la integran. No es una afirmación total, pero lo cierto es que gracias a esa posición marginal con la que siempre ha lidiado (la de “último mono” de las artes, tal cual) ha tenido la libertad de captar de forma más directa, cruda y sincera la calle, sus personajes y sus perfiles.

Ya en pleno siglo XX, y sobre todo a partir de la década de los 60, el cómic empezó a tener connotaciones más “intelectuales”, entremezclándose con otras disciplinas y motivos, también la arquitectura. Las historietas pasaban a ser adultas, y con ellas una lectura mucho más crítica de los nuevos modelos urbanísticos. El concepto de “noveno arte” nació [1], y una nueva noción de las posibilidades que confería el medio también.

Visto desde este prisma, la ciudad es para el cómic su escenario natural, allí donde puede desplegar cualquiera de sus historias, sean del género que sean y bajo el estilo que sea. Real o fantástica, histórica o futurista, realista o abstracta, la ciudad se presta a ello y deja que el cómic recoja toda su geometría, a la vez que permite a sus personajes, la “gente de a pie”, tome el papel protagonista.

Vidas de arquitectos... y arquitectas

Actualmente, el cómic y la arquitectura viven un idilio. Encontramos guiones dedicados a la historia de la arquitectura y de sus arquitectos y arquitectas (reales o ficticios) como Robert Moses. El Maestro olvidado de Nueva York (con una especial mención a Jane Jacobs) de Christin Balez, Asterios Polyp de David Mazzucchelli o el fabuloso especial Le Corbusier/Biography (Figura 3) que Télérama encargó en 2015 a Vincent Mahé para conmemorar el 50 aniversario de la muerte del arquitecto. Con otro perfil más fanziner, y sobretudo humorístico, contamos en nuestro país con una pequeña pieza humorística de Alberto Hernández que, con el



título de Gran Arquitecto. La arquitectura en directo creó una serie de tiras cómicas para la revista Diagonal, en las que grandes nombres de la arquitectura posmoderna participaban de un reality show al más puro estilo Gran Hermano.

Pero, ¿y ellas? Recientemente hemos asistido a la recuperación y sobretodo dignificación en clave de cómic del papel de algunas mujeres en el terreno arquitectónico. Eileen Grey y Charlotte Perriand son algunos de los nombres que encabezan la lista y, a parte de sus increíbles historias, lo que seguramente nos puede llamar poderosamente la atención es cómo se desvincularon de sus “maestros”, los cuales se otorgaron injustamente la autoría de obras con nombre y apellido de mujer.

Atmósferas irreales

A estas alturas, ya nos habremos dado cuenta que el cómic aglutina las facultades de todas las artes en un espacio ínfimo y también una capacidad extraordinaria para comunicar la arquitectura no únicamente desde su concepción estructural, sino también desde su vertiente más artística y fenomenológica. Ya sea usando e interpretando el espacio del comic hasta convertirlo en un espacio literario real como hace Chris Ware en Building Stories (Figura 4) o jugando irónicamente con las vanguardias y el lenguaje plástico para explotar las posibilidades de la viñeta al estilo de Brecht Vandenbroucke creador de la serie White Cube o el Het Tuitel Complex de Wasco.

Si saltamos al terreno de la ficción, la cantidad de ejemplos que nos vienen a la cabeza son innumerables, aunque de manera más explícita Peters&Schwitters encabezarían la lista de goleada. De todos modos, y con voluntad de descubrir nuevas lecturas y ver cómo la arquitectura del movimiento moderno ha influenciado la ficción “comiquera”, Lucas Harari —arquitecto de profesión— ha proyectado en L'aimant atmósferas únicas propias de un film noir a partir de los vacíos, luces y contrastes cromáticos de sus arquitecturas racionalistas. Por otro lado, y entrando en terreno nacional, Jaume Pallardó en La muerte rosa construye un escenario futuro y postpandémico rodeado de asépticos edificios de carácter brutalista.

En un terreno más intimista, en el que se rompe incluso la barrera espacio-temporal hasta llegar al terreno de las emociones, Here de Richard McGuire huye con maestría de la clásica concepción de viñeta y utiliza el rincón e incluso el concepto de no lugar para explicar la historia de un espacio que se construye y deconstruye con el paso del tiempo así como va apareciendo y desapareciendo la vida de sus habitantes, demostrando cuan frágil es el recuerdo y por ende aquello que llamamos patrimonio.

Cómic e institución:

Ya hemos visto que, cuando hablamos de arquitectura y cómic, no lo hacemos únicamente de aquellos paisajes urbanos o edificios icónicos que vemos representados a lo largo de las viñetas, sino también de la composición de cada página, de cómo dicha fragmentación articula un lenguaje propio que marca ritmos de lectura, una noción de espacio y tiempo e, incluso, ambientes específicos. Esta capacidad de “construir” historias sobre el papel demuestra que el cómic, denostado durante muchos años de los circuitos oficiales de la cultura, tiene un



potencial comunicativo extremadamente potente y al alcance de todo el mundo, lo que le convierte sin lugar a dudas en una de las formas artísticas más completas y democráticas que existen.

En los últimos años, y gracias a las nuevas generaciones de divulgadores y sobretodo amantes del medio, hemos visto como las instituciones culturales de nuestro país han abierto las puertas a una disciplina que quedaba totalmente al margen de la tan esnob y desfasada etiqueta de la “alta cultura”. Krazy Kat en el Reina Sofía, El Víbora en el MNAC o la línea clara valenciana en el IVAM son algunos ejemplos. Por otro lado, el centro de documentación de Fundación Arquia, por fortuna, proporciona varios recursos vinculados con este tema.

Por otro lado, el mundo teórico también ha abrazado la fórmula con lecturas tan recomendables como Cómico, arquitectura narrativa de Enrique Bordes o el Bricks&Balloons. Architecture in Stripform de Mélanie van der Hoorn.

En este sentido, somos afortunados de vivir un momento en el que podemos encontrar y desarrollar espacios entre el cómic y otras disciplinas que nos permitan tener nuevas lecturas, en este caso de los lugares en los que habitamos.

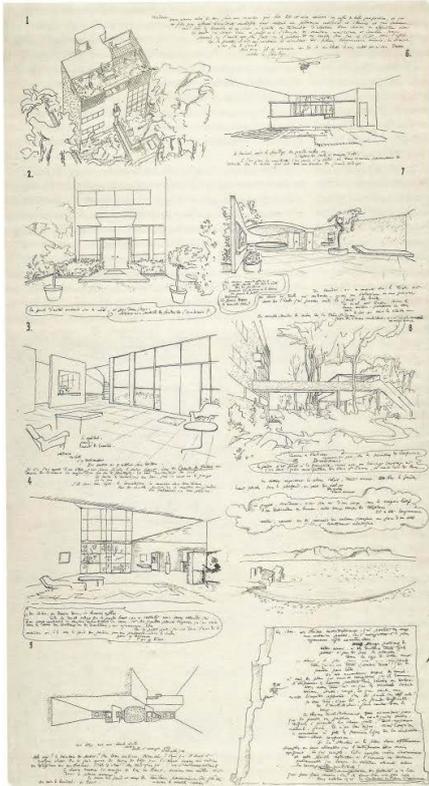


Figura 1

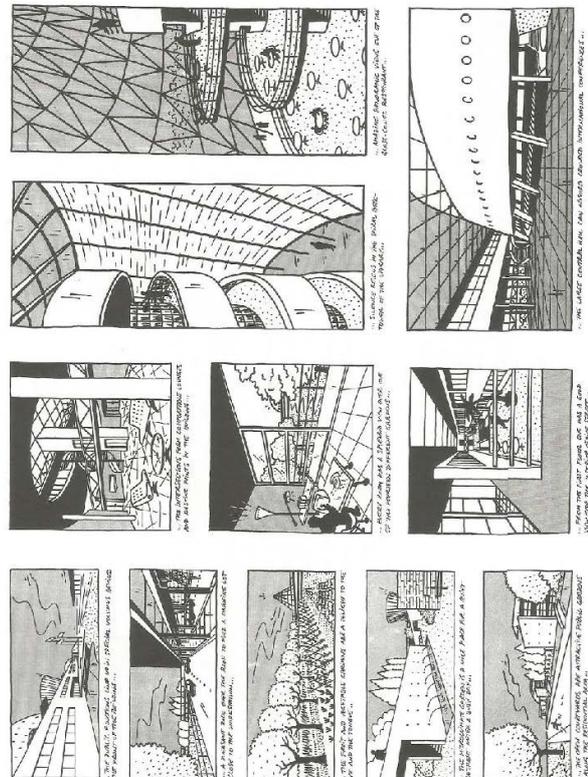


Figura 2





Figura 3

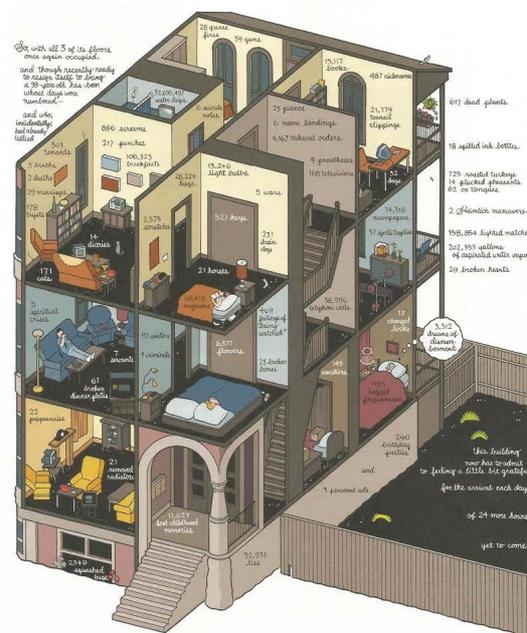


Figura 4

Notas

[1] Lacassin, Francis; Pour un neuvième art: la bande dessinée. Union Générale d'Éditions, Paris, 1971.

[2] Gubern, Romà "Por el carácter icónico – literario de su lenguaje, los cómics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetual en que viven inmersos sus propios creadores (por ejemplo: el modern style en Winsor McCay)" en El lenguaje de los cómics. Editorial Península, Barcelona, 1972, p. 83

[3] Lus Arana, Luis Miguel; Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica. Revista de Arquitectura, Publicaciones de la Universidad de Navarra, Pamplona, 2013, p.51

[4] Este proyecto no llegó a realizarse nunca.

Bibliografía y recursos

Architectural Narratives / Building Stories. (2016). Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts. <https://fundacion.arquia.com/es-es/mediateca/filmografia/p/Filmografia/Detalle/5280>



- Cinemarq2. La arquitectura del mal. Fundación Arquia. (n.d.). <https://fundacion.arquia.com/mediateca/filmoteca/ciclos-y-eventos/eventos-congresos/cinemarq2/>
- Colegio Oficial de Arquitectos de Aragón (2013). Futurópolis: cómics, mass media y la construcción transmediática de la ciudad del futuro [Vídeo]. YouTube. <https://fundacion.arquia.com/centro-documentacion/catalogo/recursos/629ae9e9-dbca-4f3a-b165-f823b6da357c>
- Comic Architecture: A Portrait Of Jimenez Lai (L. Jimenez). (2010). [Vídeo]. Vimeo. <https://fundacion.arquia.com/centro-documentacion/catalogo/recursos/0c5ca027-972c-4da7-916a-b543a05fdbd4>
- Eileen Gray: A House Under the Sun. (n.d.). Nobrow Press. <https://nobrow.net/book/eileen-gray-a-house-under-the-sun/>
- Fundación Mapfre (2012). [video]. Ladrillos y bocadillos. Cómic y Arquitectura. [Video]. Youtube. <https://fundacion.arquia.com/es-es/mediateca/filmografia/p/Filmografia/Detalle/5283>
- Jimenez, L. (2012). Cartoonish Architecture. En Design Criticism Lecture Series. <https://fundacion.arquia.com/centro-documentacion/catalogo/recursos/ccf5c6cf-8a84-4a42-9de5-7bef1e5a7114>
- RICHARD. M. (2016). "Aquí", de Richard McGuire. [Video]. <https://fundacion.arquia.com/es-es/mediateca/filmografia/p/Filmografia/Detalle/5284>
- Universidad do Porto, Faculdade de Arquitectura (2018). [Video]. Cómic, caricatura, arquitectura <https://fundacion.arquia.com/centro-documentacion/catalogo/recursos/5381db61-ef9e-4140-989c-3c83e0ad3b4f>

