

LE CORBUSIER LEÍA TEBEOS. BREVES NOTAS SOBRE LAS RELACIONES ENTRE ARQUITECTURA Y NARRATIVA GRÁFICA

Luis Miguel Lus Arana

Indisolublemente ligado a su percepción como producto destinado a un público infantil, el cómic ha evolucionado a lo largo del siglo XX desprovisto de la legitimidad intelectual rápidamente adquirida por otros medios como el cine o la fotografía, y la atención que se le ha dedicado desde la arquitectura lo ha relegado habitualmente a la categoría de mera curiosidad. Pese a ello, los cómics han suscitado y continúan suscitando el interés de la disciplina, siendo objeto, desde su introducción en el espectro cultural y académico en los primeros 60, de un flujo constante de artículos, exposiciones y estudios que lo redescubren periódicamente para su consumo por parte del público arquitectónico general. Sin embargo, este interés no es un fenómeno reciente. Las relaciones entre narrativa gráfica y arquitectura se remontan en realidad al comienzo de la modernidad, que intuía en ella un potencial revisitado por nuevas generaciones de arquitectos interesados en explotar sus posibilidades como herramienta de comunicación, pero también de diseño.

Palabras clave: Töpffer, Archigram, cómics, arquitectura y narrativa gráfica
Keywords: Töpffer, Archigram, comics, architecture and graphic narrative

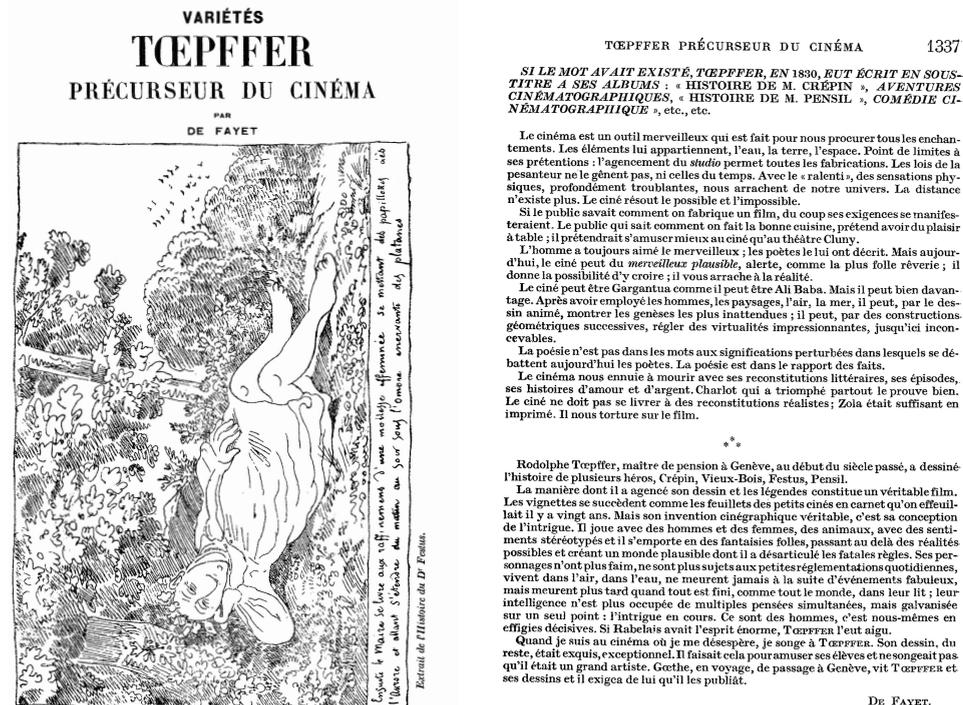


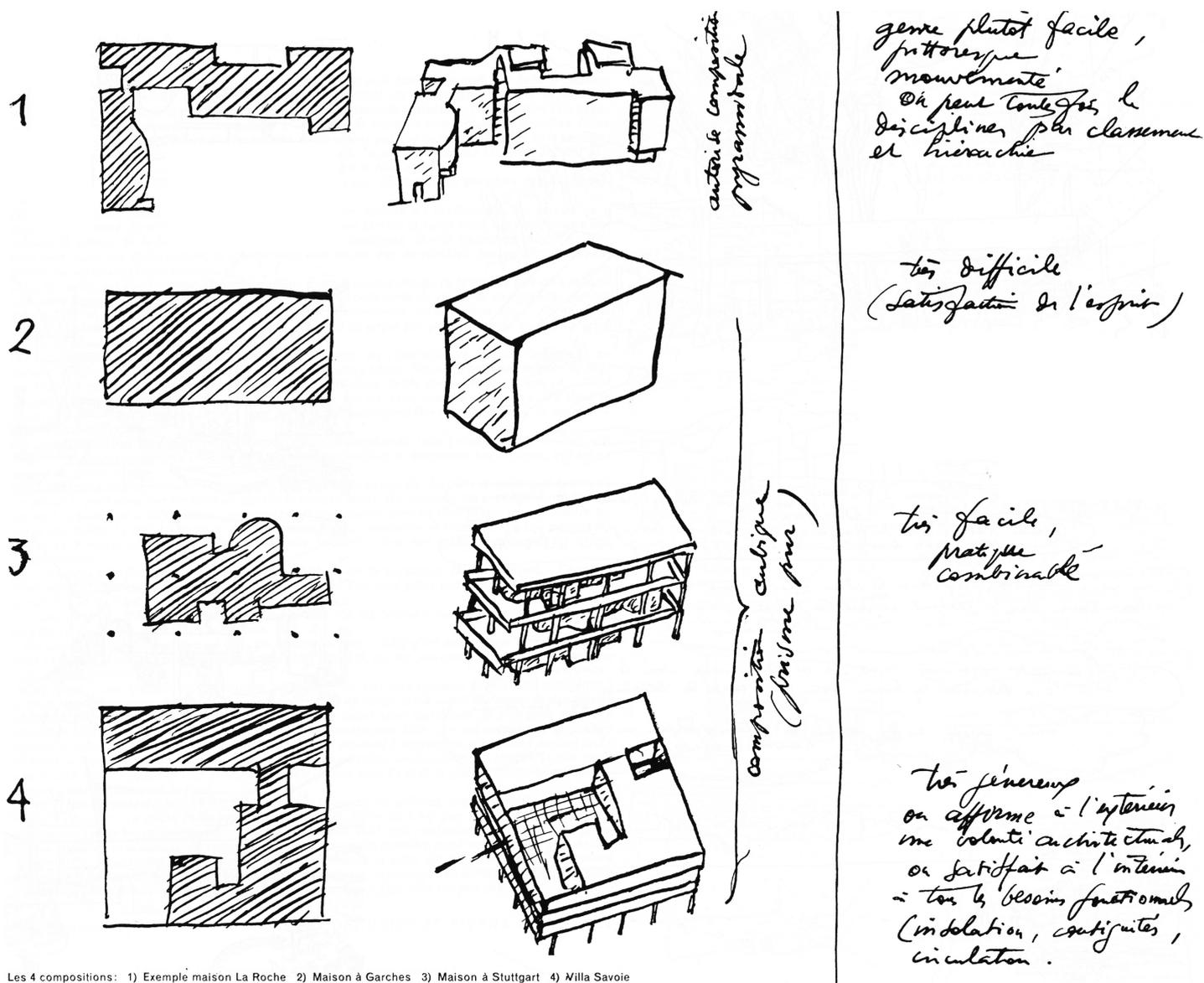
Fig. 1. Le Corbusier (firmando como De Fayet): "Toepffer, précurseur du cinema", primera y segunda página en *L'Esprit Nouveau*, n. 10-11, 1921.

Le Corbusier leía tebeos. O al menos, leyó una forma primitiva de lo que luego serían conocidos como "funnies", "comics", "comic books" o, más recientemente, *graphic novels*, formatos todos ellos amparados bajo el paraguas lingüístico de la narrativa gráfica.

Ciertamente, el cómic era aún inexistente como medio de comunicación de masas durante la infancia de Jeanneret que, nacido en 1887, habría de esperar aún casi una década para que el cómic fuera concebido oficialmente como tal en las páginas de los periódicos estadounidenses¹. Sorprende, por ello, encontrar en un lugar tan inopinado como el número 11-12 de *L'Esprit Nouveau*, fechado en noviembre de 1921, un artículo titulado "Toepffer, précurseur du cinema" (Fig. 1), que, bajo la firma de De Fayet –seudónimo habitualmente compartido por Le Corbusier y Ozenfant–, ofrecía varias páginas con una selección de tiras cómicas de *Monsieur Pencil* –realizado en 1831 y publicado en 1840– y *Le Docteur Festus* (1831/1846), ambas de Rodolphe Töpffer². Esta irrupción del que probablemente sea el primer artículo académico

1. Aunque discutida, la fecha de nacimiento oficial del medio suele fijarse en la aparición de *The Yellow Kid* en 1895 en *The New York World*, de Joseph Pulitzer.

2. "Rodolphe Toepffer, maître de pension à Genève, au début du siècle passé, a dessiné l'histoire de plusieurs héros, Crépin, Vieux-Bois, Festus, Pensil. La manière dont il a agencé son dessin et les légendes constitue un véritable film. Les vignettes se succèdent comme les feuillets des petits cinés en carnet qu'on effeuillait il y a vingt ans. (...) Quand je suis au cinéma où je me désespère, je songe à TOEPFFER. Son dessin, du reste, était esquis, exceptionnel. Il faisait cela pour amuser ses élèves et ne songeait pas qu'il était un grand artiste".



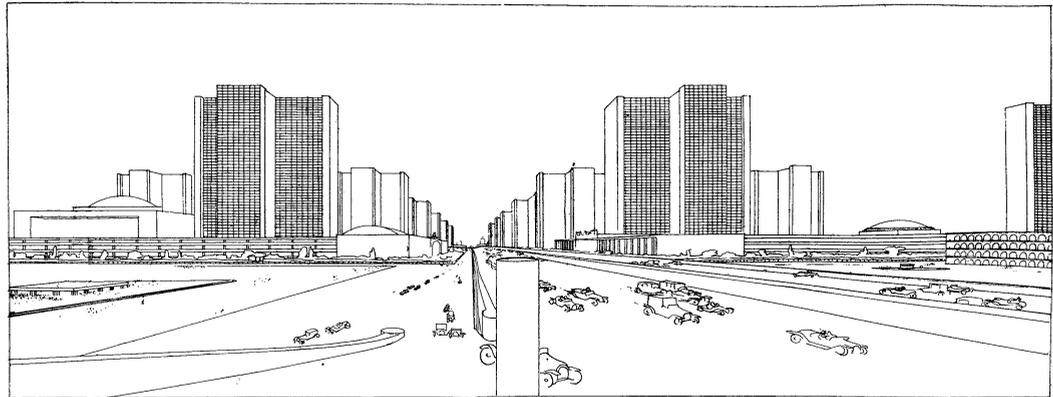
Les 4 compositions: 1) Exemple maison La Roche 2) Maison à Garches 3) Maison à Stuttgart 4) Villa Savoie

4

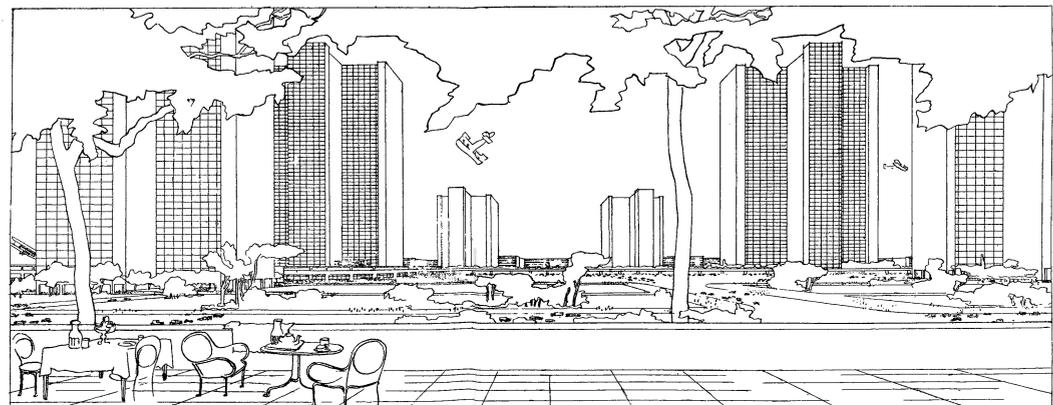
En este contexto, no resulta sorprendente que Le Corbusier se sirviera sin pudor de los mecanismos de la narrativa gráfica en diferentes ocasiones durante la publicación de *L'Esprit Nouveau*. Von Moos pone como ejemplo de esto la secuencia que ilustra el artículo *Classement et Choix* (*LEN*, n. 21, 1925), que ofrecía al lector una degustación de imágenes en cascada dispuestas en una serie de viñetas con textos en el lateral, siguiendo una estrategia de organización del discurso por medio de secuencias de texto e imagen que sería característica de la metodología Corbusiana. Este mismo método narrativo es la que utilizaría, por ejemplo, en su archiconocida explicación de las cuatro composiciones (1929) (Fig. 4); pero la superposición con Töpffer –y con el cómic posterior– resulta aún más notable, sin salir del ámbito de *L'Esprit Nouveau*, en la presentación de la *Ville Contemporaine* que haría en el número 28 de la revista (Fig. 5). En ella, la ciudad se mostraba en una secuencia de viñetas panorámicas con textos de apoyo que se desarrollaba en la más estricta tradición de las "broadsheets" del XIX en las que se habían gestado las historias dibujadas de Busch, y que no habrían desentonado en un (posterior) álbum de *Tintín*. La utilización de imágenes encerradas en viñetas podía hallarse ya, en cualquier caso, en las figuras realizadas junto con Ozenfant para el ensayo "Sur la Plastique", publicado en el primer número de la revista (*LEN*, n. 1, 1920, pp. 38-48), y muy cercanas a la sensibilidad del posterior y más conocido *Les Mots et Les Images* que René Magritte incluyó en *La Révolution surréaliste* (n. 12, 15 diciembre 1929). Estas y otras adyacencias ilustran el desprejuiciado interés que las nuevas formas de narrativa visual despertaban en los artistas, y

5. El interés de Goethe aparece reflejado en varias cartas intercambiadas entre Frédéric Soret y Töpffer, en las que éste explicaba la fascinación del ya anciano escritor por las recopilaciones de tiras que había recibido, en claro contraste, por cierto, con el nulo interés que había mostrado por los dos tomos de *Voyages en zigzag* que Töpffer le había enviado también. Recogidas (en traducción al inglés) en cf. Johan Wolfgang von Goethe, *Conversations of Goethe with Eckermann and Soret*, George Bell & Sons, London, 1874). Por otra parte, Goethe no fue el único mito literario interesado en Töpffer. León Tolstói, también citó uno de los trabajos en prosa más populares del suizo, "My Uncle's Library," como una temprana inspiración. (Ver TROYAT, Henri, *Tolstoy*, Doubleday, Garden City, N.Y., 1967, p. 95).

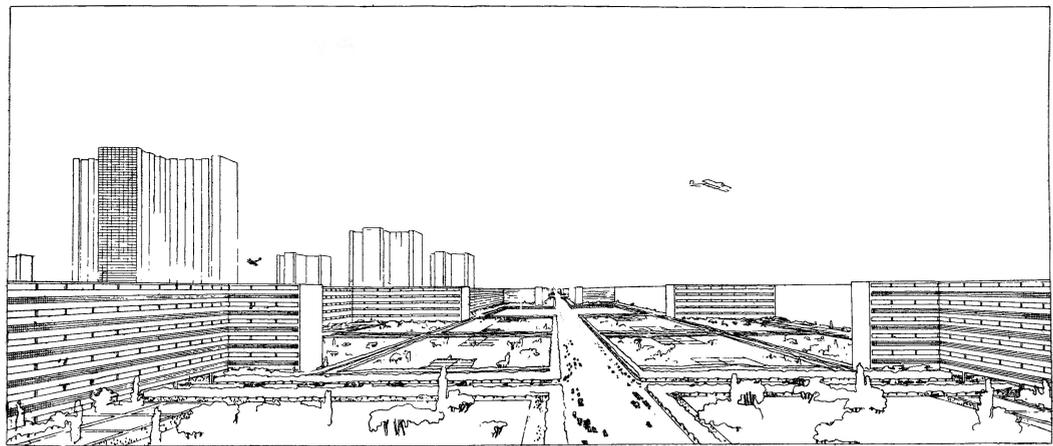
6. "A propos, faites venir ce livre-ci: les aventures de Monsieur Vieux-Bois (édité à Genève). Vous pouvez voir là un Busch français, latin, et surtout un précurseur comme dessinateur. Je ferai volontiers une thèse de doctorat sur Töpffer" (FLC E 26-145. Extraído de Von Moos, op. cit.). En su inventario «Catalogue de la bibliothèque Le Corbusier avant 1930» (Paris, febrero 1970), Paul V. Turner lista dos libros de Töpffer: *Le Docteur Festus* (Paris, s.d.) y *Voyage à la Grande Chartreuse* (Genève, 1920).



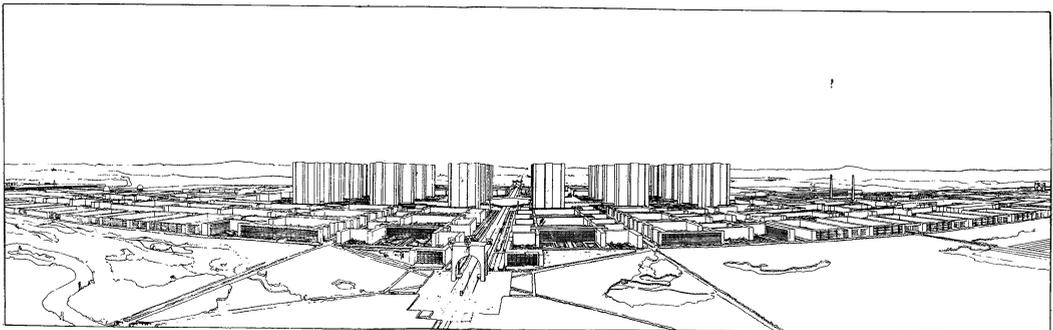
Une ville contemporaine : la Cité, vue de l'autodrome de «grande traversée». A gauche et à droite les places des Services Publics. Plus au fond, les musées et universités. On voit l'ensemble des gratte-ciel baignés de lumière et d'air.



Une ville contemporaine : Le centre de la Cité vu de la terrasse d'un des cafés à gradins qui entourent la plus grande gare. On voit la gare entre les deux gratte-ciel de gauche, peu élevée au-dessus du sol. Sortant de la gare, on voit l'autodrome filant à droite vers le Jardin Anglais. Nous sommes au centre même de la ville, là où la densité et la circulation sont les plus fortes. L'espace est immense pour les reboiser. Les terrasses des cafés à gradins constituent les boulevards fréquentés. Les théâtres, salles publiques etc., sont dans les espaces entre les gratte-ciel, au milieu des arbres.



Une ville contemporaine. Une rue qui traverse un logement à redents (6 doubles étages). Les redents fournissent une sensation architecturale première qui nous porte loin des rues «en corridors». Chaque fenêtre d'appartement (et sur les deux faces) donne sur des parcs.



Une ville contemporaine : Vue en perspective dioramique de la Cité entourée de la zone asservie de protection (prairies, futaies).



6



7



8

muy notablemente en los surrealistas tan queridos por Le Corbusier. Tanto Dalí (1935) como Picasso (*Sueño y Mentira de Franco*, 1937) experimentaron puntualmente con la imagen secuencial. André Bretón utilizó los bocadillos o *speech balloons* en su ilustración *Tragic, In the Manner of Comics*, de 1943, y todos ellos fueron muy conscientes de la existencia y el valor de los "funnies", a los que fueron aficionados: por Gertrude Stein sabemos que Picasso era un lector asiduo de los *Katzenjammer Kids*, de Rudolph Dirks —fuertemente inspirados, precisamente, en los *Max und Moritz* de Busch—, que el también surrealista George Grosz mencionaba como una influencia muy real en su propio trabajo; Joan Miró y Willem de Kooning fueron grandes fans del *Krazy Kat* de George Herriman⁸, y el propio Breton se contaría, ya entrados los años 60, entre los admiradores de la *Barbarella* de Jean-Claude Forest⁹.

En el caso de Le Corbusier, una vez conocida su admiración por Töpffer resulta difícil no ver la sombra de este último en la evolución del dibujo del joven Jeanneret desde el acercamiento más pictórico aprendido de L'Eplattenier hacia —utilizando el ya clásico término acuñado por Joost Swarte— una *ligne claire* mucho más cercana a la plasticidad del *cartoon*. La selección de apuntes de viaje reproducidos por Von Moos en *Voyages en Zigzag*, y por Beatriz Colomina en "Le Corbusier and Photography" (*Assemblage*, n. 4, pp. 7-23), muestran a un Jeanneret cuya pasión por la fotografía iría dando paso a un interés cada vez mayor por la síntesis del dibujo lineal, a un dibujante que calca fotografías y las reduce a unos pocos trazos como Töpffer haría en sus tiras, o en sus caricaturescos estudios de fisionomía. La mano del pedagogo suizo planea tras el característico estilo gráfico desmañado y evocador que acompañará a Le Corbusier a lo largo de su carrera: un grafismo que rehúye tanto lo fotográfico como la perfección del dibujo técnico en búsqueda de la fluidez y la capacidad de transmisión del mensaje que encontraba en las *histoires en estampes* de aquel, y que en algunas ilustraciones de *L'Ésprit Nouveau* se solapa de forma casi literal con el trabajo posterior de autores francobelgas como Hergé, Swarte o Chaland¹⁰ (Figs. 6, 7, 8).

El momento más singular de utilización de la narrativa gráfica por Le Corbusier sería, en cualquier caso, la conocida *Lettre a Madame Meyer* (1925) que Bruno Reichlin introdujo en la discusión de su seminal "Jeanneret-Le Corbusier, Painter /Architect"¹¹. Aquí, Reichlin se refería a la relación que existe entre las exploraciones del Jeanneret pintor y la evolución en la arquitectura de Le Corbusier desde la *promenade architecturale* de sus inicios al *enjambment* (la interpenetración espacial) que comienza a predominar en sus proyectos a partir de los años 20, y que Reichlin identifica con las ambigüedades espaciales de la pintura purista. En este contexto, la

Fig. 5. Le Corbusier: Presentación secuencial de "Une Ville Contemporaine" en *L'Esprit Nouveau*, n. 28, 1922.

Figs. 6, 7, 8. "Atelier Primavera des Magasins du Printemps: Boudoir" (*L'Esprit Nouveau*, n. 27, 1922) y "Cabinet de Travail" (*L'Esprit Nouveau*, n. 28, 1922) y la *ligne claire* franco-belga de la arquitectura de Hergé en *Tintin en Amérique* (Versión revisada de 1955. Publicado por primera vez en *Le Petit Vingtième*, 1931-32).

7. Publicados por primera vez en 1897 en *American Humorist*, el suplemento dominical del *New York Journal*, *The Katzenjammer Kids* fue una de las primeras tiras cómicas en incorporar globos de texto. La influencia de *The Katzenjammer Kids* en Picasso fue descrita por Gertrude Stein en su libro *The Autobiography of Alice B. Toklas* (1933).

8. "En los primeros años del siglo pasado, Picasso compartía un pequeño ritual con Gertrude Stein. Después de recibir su correo de Estados Unidos, Stein visitaba a Picasso y le leía las tiras dominicales de cómic. Está documentado que una de sus 'funnies' favoritas era *Krazy Kat* de George Herriman. Cuando Herriman murió en 1944, Walt Disney lo describió como "una fuente de inspiración para miles de artistas". (...) Además de creadores del entretenimiento popular, como Disney y Frank Capra, Herriman también tenía un club selecto de la alta cultura que incluía a escritores como E.E. Cummings y Umberto Eco, y a pintores como Joan Miró y Willem de Kooning". HEER, Jeet, "Krazy Kat reprinted by Fantagraphics", *National Post*, 13 de Abril de 2002. Traducción de Pepo Pérez.

9. En FOREST, Jean Claude: "Ma vie, mon oeuvre, en douze pages, pour en finir avec cet épisode et passer à autre chose", *A Suivre*, n. 73, enero de 1984, pp. 45-56, el creador de *Barbarella* menciona el interés de Breton en el cómic tras su publicación en álbum por Losfeld en 1964.

10. Me refiero a ilustraciones "de línea clara" como "Boudoir" (LEN 27) o "Cabinet de Travail" (LEN 28).

11. Ver REICHLIN, Bruno, "Jeanneret/Le Corbusier, Painter-Architect", Blau, E.; TROY, N. J. (eds.), *Architecture and Cubism*, Canadian Centre for Architecture, MIT Press, Cambridge, Mass, Montreal, 1997.

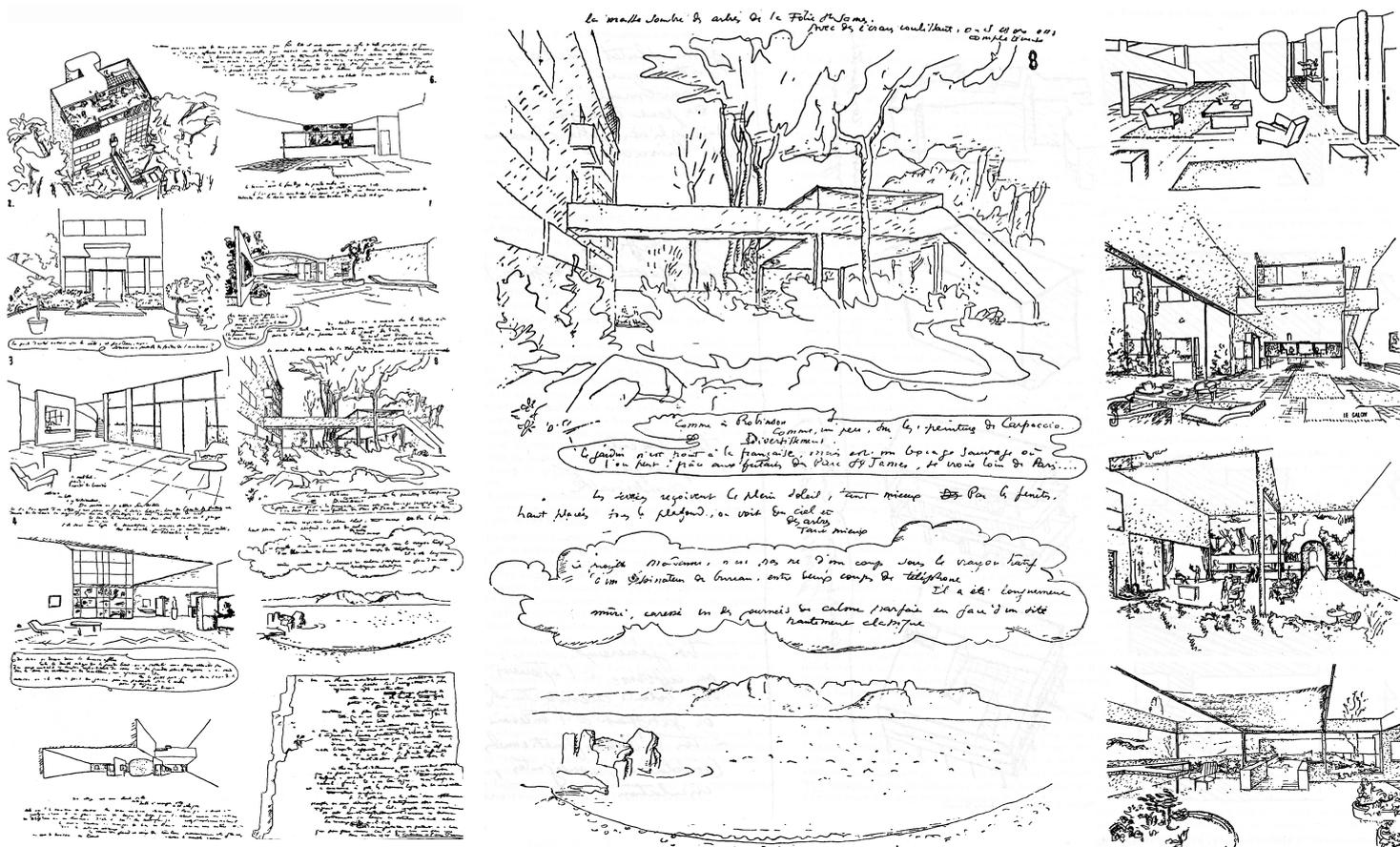


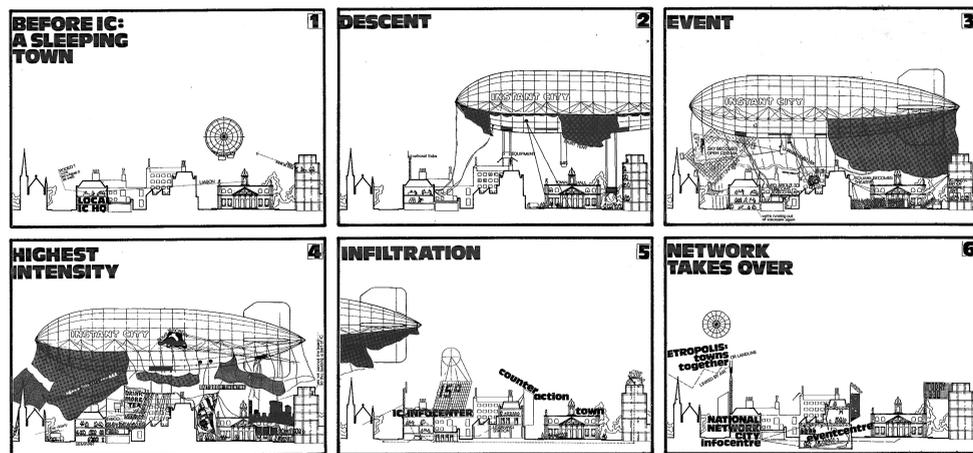
Fig. 9. Le Corbusier: Lettre a Madame Meyer (1925), documento original y extracto, junto con otras vistas complementarias.

carta, una especie de *storyboard* anotado con globos de texto que Le Corbusier envió a su cliente para explicarle las ideas que tenía para el proyecto, resulta particularmente significativa para nuestra discusión, mostrándonos a un arquitecto que encontraba en la espacialidad generada por la narrativa gráfica una forma de "extender las perspectivas hasta el punto de abarcar un itinerario completo"¹² (Fig. 9). Como las pinturas puristas, también la secuencia espacial del cómic es un mecanismo que se activa al posarse la mirada sobre él, que parece mutar y moverse en virtud del tiempo contenido/condensado en sus imágenes. No sorprende, por ello, que Le Corbusier hallara en él un artificio particularmente útil en su exploración temporal de un espacio arquitectónico crecientemente concebido como continuo, como pone de relieve el hecho de que quisiera identificar a Töpffer como precursor del cine, un medio mucho más legitimado en el que también estaría particularmente interesado. El *montage* espacial de la página permitía a Jeanneret superar, en este sentido, una de las limitaciones del montaje cinematográfico: la univocidad lineal del tiempo. Frente a la secuencialidad sustitutiva de la imagen en movimiento, la imagen narrada le ofrecía la posibilidad de capturar la simultaneidad y la multiplicidad de la experiencia espacial hacia la que se encaminaba su arquitectura.

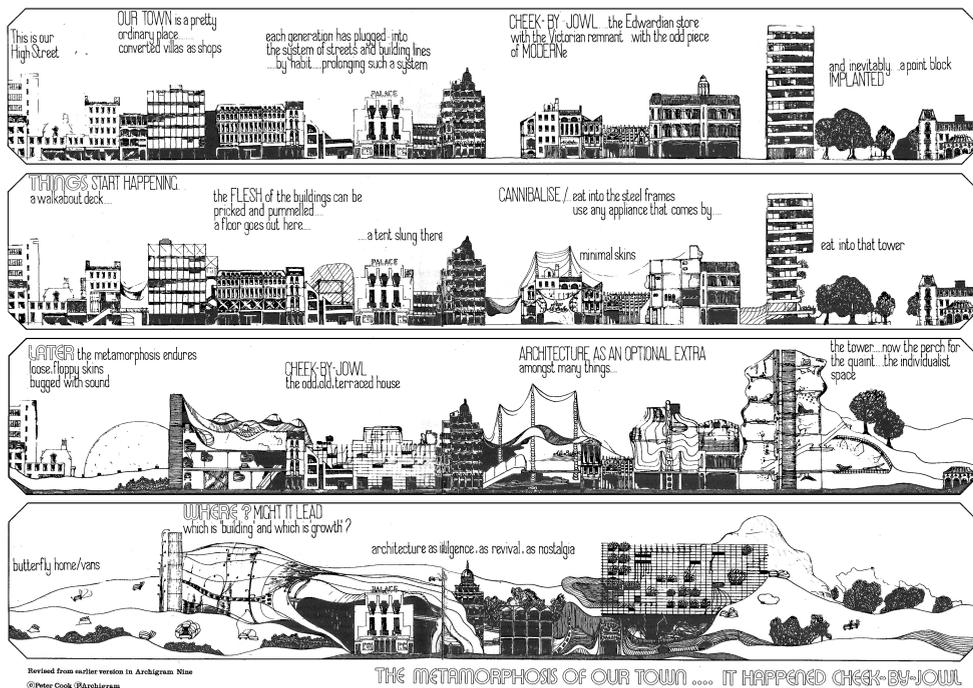
EL PAISAJE DE LA PÁGINA: [LANDSCAPES ON THE PAGE, LANDSCAPES IN THE PAGE]

Este temprano interés de Le Corbusier por el medio, desaparecido una vez el Movimiento Moderno pasará de *avant-garde* a *establishment* (abandonando forzosamente la transgresión y cualquier relación con elementos situados en el límite de la legitimidad intelectual), retornaría a la arquitectura en los años 60, momento en que los movimientos contraculturales que anunciaban la postmodernidad en Europa comenzaron a romper las fronteras entre "hi" y "low". Los años 60 vieron la creación en Francia de las primeras sociedades dedicadas al estudio de la *bande dessinée* y la elevación del cómic, con la publicación en 1964 de "Apocalípticos e Integrados", de Umberto Eco, a la categoría objeto de estudio académico. En lo arquitectónico, este papel recuperador correspondería indiscutiblemente a *Archigram*, que con la publicación en mayo de ese mismo año de *Amazing Archigram 4: Zoom Issue* (Fig. 10) reclamaría la atención de la dis-

12. "(...) perspectives extended to the point of taking in an entire itinerary. They presuppose movable points of view, cavalier perspectives, and rapid zoom shots, from panoramic view to close-up of plan. Explanatory cartoonlike "bubbles" are inserted to avoid breaking the optical continuity that the drawings suggest (...)" REICHLIN, B., op. cit., p. 203.



11



12

ciplina hacia el cómic, un medio que pronto comenzaría a aparecer en otros lugares, como la retrospectiva sobre las interferencias entre arquitectura y ciencia ficción "Science Fiction", organizada por Harald Szeemann en 1967, o el artículo de Paul Virilio "L'Architecture dans la bande dessinée" (*Art et Création*, 1968)¹³.

Ciertamente "Space Probe", el collage de cuatro páginas realizado por Warren Chalk, así como la portada del número, que emulaba la de un *comic book*, fueron en gran medida responsables del carácter revulsivo del panorama arquitectónico del número, a su vez principal responsable de situar al grupo en el panorama internacional. En él *Archigram* reclamaba, siguiendo a Banham y al *Independent Group*, la necesidad de una "architecture autre" que fuera capaz de captar las propiedades del "objeto-movimiento", unas cualidades que ellos encontraban en los cómics, y ni siquiera en productos "de autor", como Barbarella, sino en el muy poco sofisticado *comic pulp*, cuya imaginería y lenguaje gráfico-formal¹⁴ redescubrieron para una generación de arquitectos hambrienta de formas nuevas. Pero más allá de la imaginería, *Archigram* también se apropiaría de los mecanismos que la narrativa gráfica ofrecía para representar arquitecturas particularmente narrativas, procesos arquitectónicos cuya concepción nacía aparejada a su representación con unos códigos propios de la narración gráfica: *Instant City* (1969) (Fig. 11), o *Metamorphosis of an English town* (1970) (Fig. 12) y *Addox Strip* (1971), ambas de Peter Cook, eran proyectos nacidos en el marco del dibujo y la secuencia cuyas cualidades aparecían



10

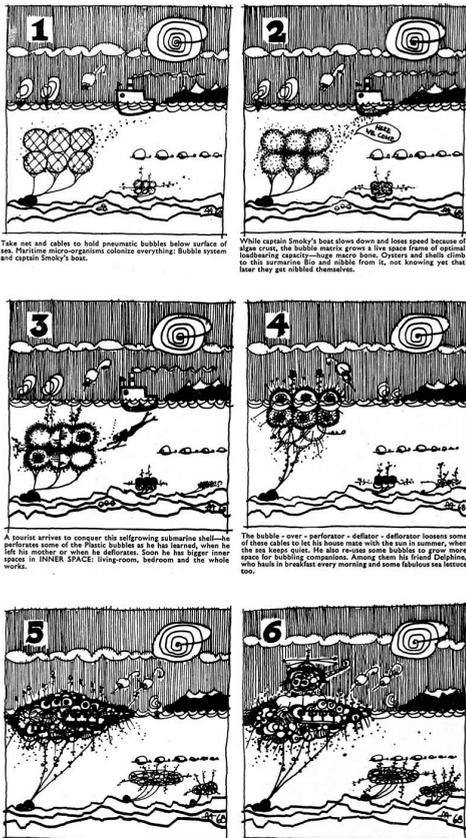
Fig. 10. *Archigram*, *Amazing Archigram 4*, Zoom Issue, Mayo de 1964. Portada y primera página de *Space Probe!*, ambas de Warren Chalk.

Fig. 11. *Archigram*, *Instant City: Effects on a typical English Town* (1969-70).

Fig. 12. Peter Cook, *The Metamorphosis of an English Town*. Publicado en COOK, Peter, *Archigram*, Praeger Publishers, New York, 1973. Primera versión publicada como "It Happened Cheek by Jowl" (*Archigram 9*, 1970).

13. Kunsthalle (Berna), 8 de julio al 17 de septiembre de 1967 / Musee des arts decoratifs (París), 28 de noviembre al 26 de febrero de 1968. Reseña en *Architecture D'Aujourd'hui*, n. 133, 1967.

14. Es significativa, por ejemplo, la adyacencia entre la imaginería mecánica y arquitectónica de los cómics de Jack Kirby (profusamente utilizados en la confección de *Space Probe!*), y la *Walking City* de Ron Herron.



1 Take net and cables to hold pneumatic bubbles below surface of sea. Marine micro-organisms colonize everything. Bubble system and captain Smokey's boat.

2 While captain Smokey's boat slows down and loses speed because of algae crust, the bubble matrix grows a live space frame of optimal load-bearing capacity—huge marine bones. Oysters and shells cling to this structure. Sea and bubble from it, not knowing yet that later they get nibbled themselves.

3 A tourist arrives to conquer this selfgrowing submarine shell—be perforated zones of the plastic bubbles to be his terrace, when he fills his interior or when he deflates. Soon he has bigger inner spaces in INNER SPACE. Living-room, bedroom and the whole works.

4 The bubble-over-performer-deflator-deflator loses some of these cables to let his house mass with the sea in a way, when the sea level rises. He also loses some bubbles to grow more space for bubbling companion. Among them his friend Delphine, who waits for breakfast every morning and some halibut sea lettuce too.

5 Edible City keeps growing because one tourist found out how to use fluid plastics and heavy plastics to reinforce Edible City's live space frame. Another started to fool around with a perforated hose, mostly because he likes to play with all round-like things that very he discovered how to feed the big sea bubbles with all kinds of goodies from EDY Classical Co. At the same time he used the invisible plastic hose to cool his HAPPYTAIR. One day a bunch of wily anglers fix the cooling system as well as a fire in a boiler. One day fish—called it a [unclear]—brought a little atomic reactor for Edible City. You should have seen all these animals going-out-growing-hots in the warm sea.

6 This thing slowly became redundant when some kids from MARI-TIME SOCIETY got tired of playing and took all the ocean sea bubbles. And one day a helicopter came and took a huge cluster of bubbles to Paris because Land Society still had housing problems. But when the helicopter put down the marine apartments in Paris, the government forbade them to go to disturb local business. The argument was that if all the dolebirds moved into the free apartments, tourists from Maritime Society would not come to meet Paris and the economy would go bust. This was embarrassing to some Japanese businessmen, who had planned to use the whole Mediterranean to grow cities for the exploding population of the world, just as they grew pasta. It was OK by some Redoubt though, because their Mediterranean Tourist Department boomed because of the lack of alternative accommodation for tourists. On the other hand, some literati got worked up and frustrated, having fought nihilist notions for so long. The whole setup changed. Since everything grew by itself, nobody in Edible City had to tell workmen to capitulate. No one could dominate anyone else. This is what Delphine Marcose has called PARADISE.

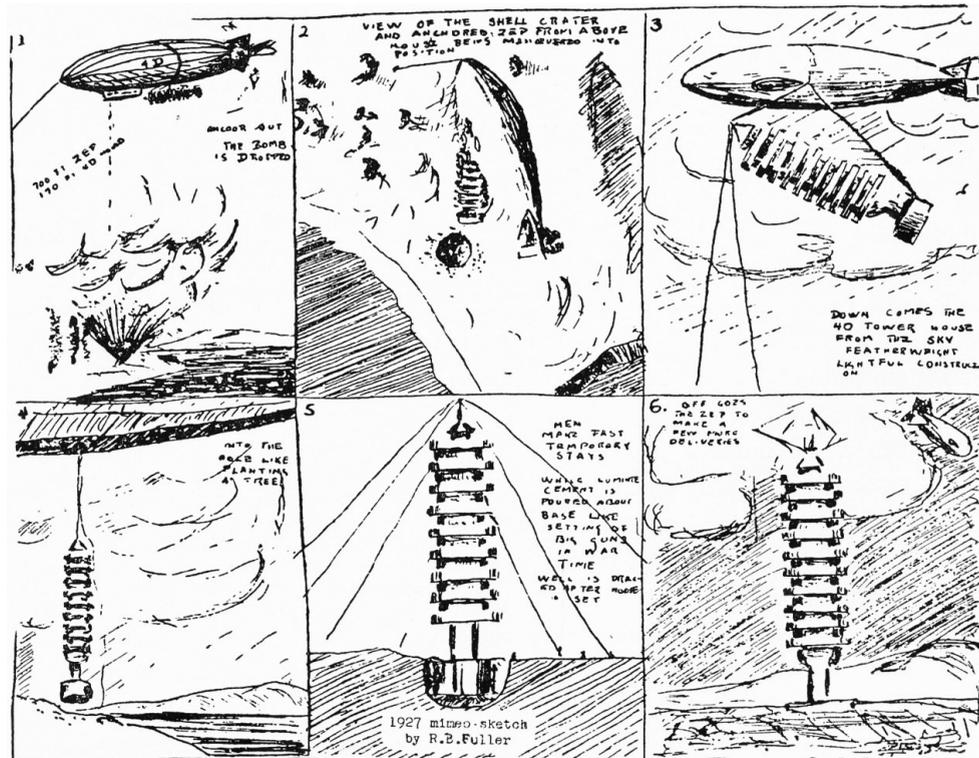
13

Fig. 13. Rudolph Doernach: Provolution (1969).

Fig. 14. Richard Buckminster Fuller: Projected Delivery by Zeppelin of Planned 10-Deck, Wire Wheel, 4-D Tower Apartment (4D Timeclock, 1928).

15. Projected Delivery by Zeppelin of Planned 10-Deck, Wire Wheel, 4-D Tower Apartment. Mimeo-sketch de Buckminster Fuller. Publicado por vez primera de forma privada en FULLER, Richard B., *4D Timeclock*, Biotechnic Press, Chicago: Illinois, 1928; 200 copias. Reimpreso por Lama Foundation, Albuquerque, New Mexico, 1972.

16. La expresión fue acuñada por Panofsky, para hablar del cine, en "On Movies," *Bulletin of the Department of Art and Archaeology of Princeton University*, June 1936, pp. 5-15. En el mismo artículo, habla del cómic como "una importante fuente del arte cinematográfico", si bien en el mismo grupo incluye "las malas pinturas y postales decimonónicas (o las figuras de cera à la Madame Tussaud's)".

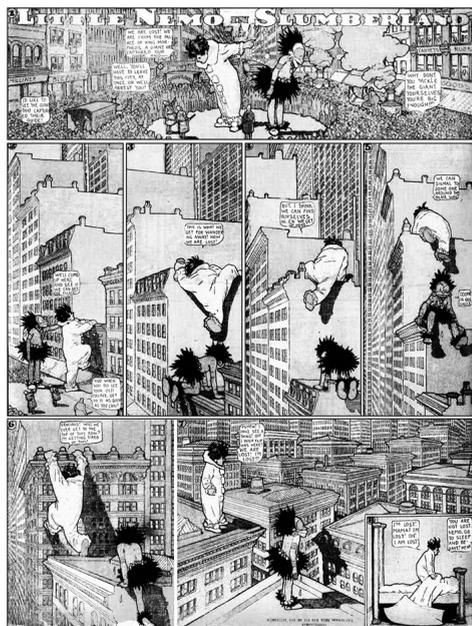


14

inextricablemente unidas a este entorno. El mundo de las viñetas aportaba un ecosistema de "suspensión de la incredulidad" donde los proyectos se integraban en la realidad ficticia del dibujo sin discordancia aparente, lo que explica la querencia por el lenguaje del cómic que podemos encontrar de manera muy notable en la arquitectura utópica de los 60, como son los casos de Rudolph Doernach (*Provolution*, 1969), (Fig. 13) *Superstudio*, o *Archizoom*, pero que puede rastrearse hasta visionarios de principio de siglo como Richard Buckminster Fuller, que en 1927 ya utilizaba la narrativa secuencial para "narrar" el proceso de colocación de sus *4-D Tower Apartments* en un "mini-cómic" de seis viñetas¹⁵ (Fig. 14).

Y esta simbiosis ha funcionado en ambas direcciones. En sentido contrario, las cualidades intrínsecas para la exploración y representación del espacio ofrecidas por la narrativa gráfica también se han visto reflejadas en una constante atención del medio y sus autores hacia la arquitectura y el espacio arquitectónico. Ya en los inicios del medio, autores como Frank O. King, Cliff Sterrett o Winsor McCay mostraron un particular interés en las posibilidades del espacio en viñetas. Sterrett, que dibujaría la seminal pero no excesivamente popular *Polly and Her Pals* entre 1912 y 1958, incluiría en sus tiras constantes incursiones en el espacio cubista, experimentando a través de la espacialidad secuencial del cómic con las mismas desconstrucciones geométricas del espacio tridimensional que podían encontrarse en el trabajo de Picasso, o de Hermann Warm en *Caligary*. Frank King, por su parte, compondría algunos de los primeros y más vívidos ejemplos de las particulares posibilidades de la *espacialización del tiempo* (retomando a Panofsky¹⁶) ofrecido por la página de cómic para representar el espacio arquitectónico. En las páginas dominicales de su longeva *Gasoline Alley* (1918), King jugaría a transformar el fondo de la página en un único espacio (Fig. 15), generalmente representado en vista axonométrica, en el que la regular retícula de viñetas se superponía para segregar los diferentes momentos en la exploración de este espacio por parte de los personajes. Especialmente elocuente resulta en este sentido la serie de planchas publicadas entre marzo y abril de 1934 en la que la serie documentaba las diferentes etapas de la construcción de una casa.

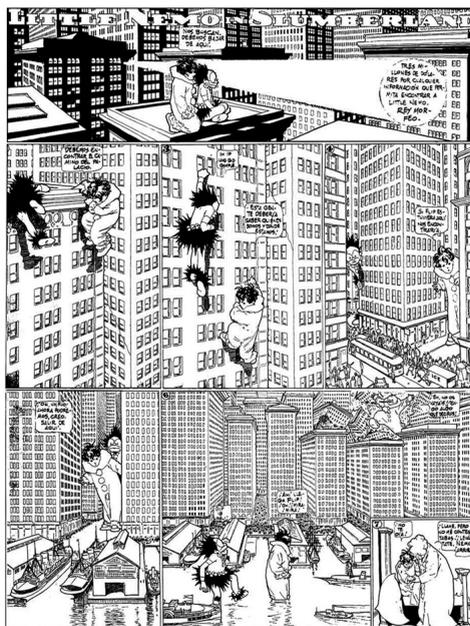
La más apabullantemente espectacular ilustración de las posibilidades del medio sería, en cualquier caso, la paradójicamente anterior *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), en cuyas planchas Winsor McCay, uno de los padres del medio, así como pionero de la animación, a menudo exorcizaría sus fantasmas arquitectónicos en la forma de elaboradas escenografías urbanas. Epítome de estas sería una secuencia de páginas dominicales, realizada en 1907 (Fig.



16

16), en las que McCay paseaba a sus personajes por una hiperbólica Manhattan cuya forma vertical era aún más exacerbada por la articulación de los diferentes instantes-imágenes en la página. Aquí, la disposición de los diferentes momentos en el sistema artrológico de la página de cómic, la cohabitación (según terminología de Thierry Groensteen) en una secuencia *in praesentia*, permitía realmente a las perspectivas, retomando las palabras de Reichlin, "extenderse hasta el punto de contener un itinerario completo". Coaligando "múltiples puntos de vista", la página recreaba la percepción espaciotemporal de la ciudad moderna, una experiencia panóptica y caleidoscópica, con una experiencia del espacio en el tiempo definida tanto por la *secuencialidad* como por la *simultaneidad*. Así, proponiendo articulación en lugar de colisión, el sencillo sistema planteado por McCay permitía resolver el problema de la percepción del espacio urbano que los artistas de los años 20 (pienso en Hannah Höch y Paul Citroën, pero también en Grosz y tantos otros) trataron de capturar en el *collage*. Compatibilizando la autonomía de los espacios contenidos en las viñetas con la generación de un "supra-espacio" las planchas de *Little Nemo* generaban una visión hiperurbana, un espacio que envolvía al espectador (mucho más aún en su original tamaño de tabloide) alumbrado en el espacio intersticial entre viñetas, que posibilitaba la articulación de los momentos en una secuencia lógica, pero también el *enjambment* Corbusiano.

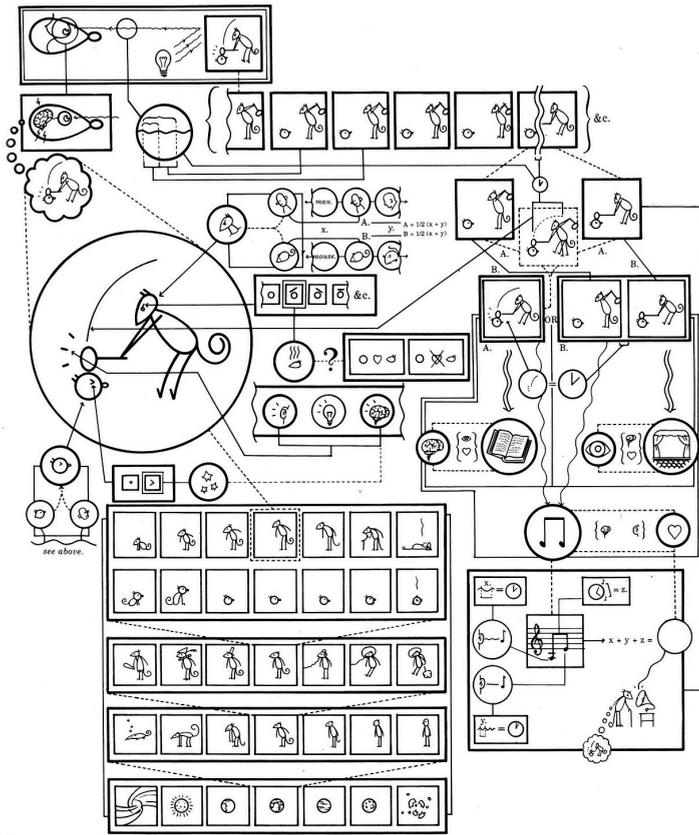
Esta particular sinergia entre cómic y arquitectura es algo que se ha mantenido latente a lo largo de la historia del medio, cobrando —no muy sorprendentemente— un renovado protagonismo a partir del comienzo de la *intelectualización* de éste en los años 60. El cómic de vanguardia ha sido, en este sentido, especialmente proclive a forzar las posibilidades en la representación y paralela soliviantación del espacio arquitectónico, a menudo explotando la adyacencia estructural entre la arquitectura y la página de cómic como sistemas articuladores de espacios-momentos. La espacialización del tiempo es la base del trabajo de autores contemporáneos como Chris Ware (Figs. 17, 18) o Lewis Trondheim, que juegan con la condición de la arquitectura de la página como una *topología* del tiempo: un sistema que permite la percepción visual de la cadencia temporal como un todo. Y así, escapando de la univocidad secuencial de la percepción espaciotemporal cinematográfica, producen historietas diagramáticas, donde cada viñeta-momento está rodeada por una matriz de otras viñetas que narran momentos intermedios, excursos alternativos o puntos de vista complementarios. En un plano paralelo se sitúan otros experimentos que explotan las paradojas derivadas de la representación bidimensional de un espacio tridimensional, como las narrativas 3D de Patrice Killoffer en *OuBaPo* (Fig. 19), los trabajos de Víctor Moscoso en *Zap Comix* (Fig. 20), o las obscenas intersecciones de Shintaro Kago, ejercicios que juegan a subvertir las convenciones estructurales de la narrativa gráfica para generar metaespacios surgidos de las ambigüedades de la dualidad fondo-figura y plano-volumen en la "tridimensionalización" de la estructura de la página.



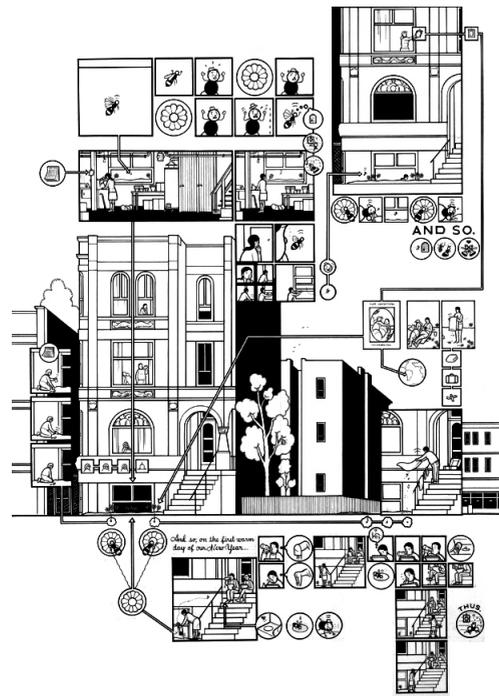
15

Fig. 15. Frank O. King, La construcción de una casa. Documentada en varias planchas dominicales de *Gasoline Alley* (marzo-abril de 1934).

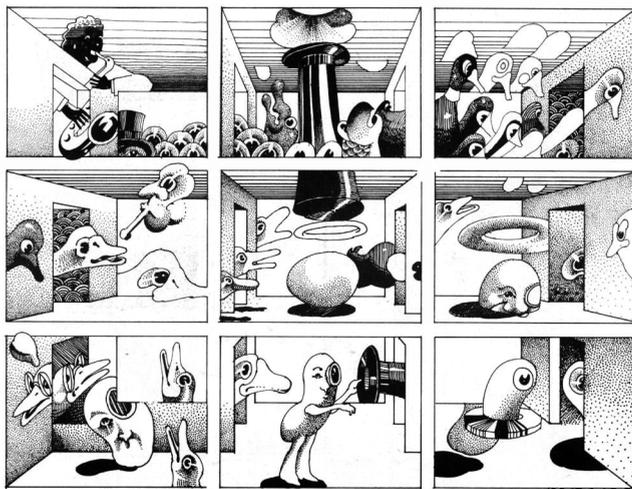
Fig. 16. La Manhattan hiperbólica de Winsor McCay en *Little Nemo in Slumberland* (planchas del 22 y 29 de septiembre de 1907).



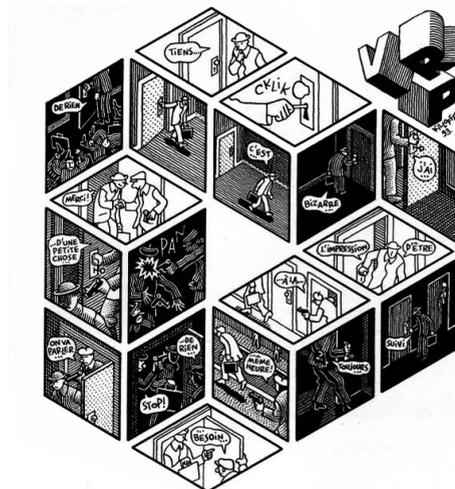
17



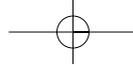
18



19



20



PALABRAS E IMÁGENES: *BUILDING STORIES*

Es cierto que estas profundidades exploratorias han estado más presentes en el trabajo de los dibujantes que en el tablero de los arquitectos. Pasada la euforia transcultural de los 60, el estudio de las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica ha ganado terreno principalmente en lo académico, donde la exposición "Attention Travaux! Architectures de Bande Dessinée", organizada en 1985 por el *Institut Français d'Architecture*, abrió la puerta a las exploraciones monográficas de la presencia de la arquitectura y la ciudad en el cómic, dando origen a un número creciente de exposiciones y artículos que se ha visto incrementado de manera especialmente notable en las últimas décadas, de forma paralela la recuperación del medio que ha tenido lugar en la cultura visual general. Este incremento también se ha producido en lo relativo a la presencia de la narrativa gráfica en la acción disciplinar, si bien de manera aún más dispersa. Más allá de *Archigram*, Doernach, o de los anuncios para la silla AEO que *Archizoom Associati* realizaron en colaboración con Cassina en 1975, la narrativa secuencial aparece en general en ejercicios aislados de profesionales particularmente interesados en la representación, como es el caso de juegos metalingüísticos como los de *Morphosis* en su secuencia de secciones para la Lawrence Residence (1985), o el *2-4-6-8 House construction kit* (1978).

Más frecuente ha sido el uso del cómic *per se*, aparejado generalmente a su carácter transgresor, utilizado por agentes tan mediáticos como Rem Koolhaas en su *SMLXL* (010 Publishers, 1995), donde, entre imágenes recortadas de *baseball manga*, incluyó un cómic de 8 páginas, *Byzantium*, que ilustraba las difíciles negociaciones llevadas a cabo durante el diseño y construcción del edificio homónimo en Amsterdam (1985-91)¹⁷. En esta misma línea pueden situarse en las colaboraciones de Jean Nouvel en su *Louisiana Manifesto* (Louisiana Museum, Dinamarca, 2005), donde la sección *Dreams for the City* presentaba trabajos de la oficina ilustrados por diferentes dibujantes de cómic, como el nada políticamente correcto Tanino Liberatore, creador en los 80 del ultravioleta *Ranxerox*. Y no son las únicas: Norman Foster, que en reiteradas ocasiones ha reconocido la influencia que los cómics de *Dan Dare* tuvieron en su orientación tecnologista (y en la de toda una generación de arquitectos e intelectuales), encargó en 1983 a John Batchelor, legendario artista de *Eagle*, una axonometría seccionada, realizada en el estilo de las que ocupaban las páginas centrales de la revista, del *Renault Distribution Centre* para su publicación en *The Architectural Review*¹⁸. Tampoco era la primera vez que Foster recurría al cómic: en 1975 había contratado a Frank Dickens, autor de la popular tira cómica *Bristow*, para dibujar una serie de viñetas sobre las oficinas de Willis Faber & Dumas en Ipswich con las que convencer a los trabajadores de las bondades de las nuevas instalaciones, estrategia que en la actualidad, en un momento en que el lenguaje del cómic ha pasado a formar parte de la artillería publicitaria habitual, sufre un decidido revival. Así, en los últimos años han comenzado a proliferar monografías como *MetroBasel* (Herzog & de Meuron, 2009), *Freethinking* (Olivier Kugler y Fletcher Priest, 2009) o el autoproclamado "archicomic" *Yes Is More*, de Bjarke Ingels Group (Ingels se autodefine como "dibujante de cómics frustrado"), una suerte de conferencia gráfica en la que el propio Ingels, transformado en narrador y personaje, explica sus proyectos a lo largo de cuatrocientas apretadas páginas de fotografías y diagramas organizados en viñetas y aderezados con globos de texto.

El cómic es, desde luego, una poderosa herramienta de marketing en un momento en que la "geekificación" de la cultura auspiciada por la revolución digital ha puesto de moda un medio paradójicamente tan *demodé* como el cómic, así como su lenguaje, en una época en que éste ha perdido definitivamente la condición de medio de comunicación de masas de que disfrutó durante más de medio siglo. Sin embargo, junto con este uso instrumentalizante, que en el caso de Ingels se justifica por la supuesta idoneidad del aura transgresora del cómic para capturar la aproximación desenfadada y proactiva de BIG a la producción de arquitectura, se da también una proliferación de genuinas superposiciones entre la práctica arquitectónica y los modos y estructuras de la narrativa gráfica. Por una parte, desde los años 60 el transvase de autores entre ambas disciplinas ha sido constante. Así Guido Crepax, Milo Manara y el Brasileño Luiz Gê en los 60, los españoles Daniel Torres o Miguelanxo Prado en los 80, o más recientemente el japonés Tsutomu Nihei, abandonaron la arquitectura para dedicarse al cómic. Y autores como Marc-Antoine Mathieu, o sobre todo François Schuiten, trasladan a menudo sus diseños de papel al terreno de la escenografía o incluso de la arquitectura construida, dándose casos de interdisciplinariedad tan notables como los de Joost Swarte (dibujante y diseñador industrial), que realizó los diseños previos para el teatro *De Toneelschuur* en Haarlem, completado en colaboración con Mecanoo en 1996¹⁹.

Fig. 17. Chris Ware, Diagrama narrativo para *Quimby the Mouse* (*The ACME Novelty Library*, n. 2, Fantagraphics Books, 1994).

Fig. 18. Chris Ware, Página original de *Building Stories* (*The ACME Novelty Library*, n. 16, autopublicado, 2005).

Fig. 19. Víctor Moscoso jugando con las ambigüedades de la arquitectura de la página en *Zap!*, n. 2, 1968.

Fig. 20. Narrativa tridimensional de Patrice Killoffer para *OuBaPo* (*OuPus* 1, L'Association, 1997).

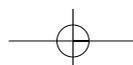
17. "Byzantium: Housing, Offices, Shops. Amsterdam, Netherlands. Completed 1991". Ilustraciones de Thomas Koolhaas y Louis Price, en *SMLXL*, pp. 354-361

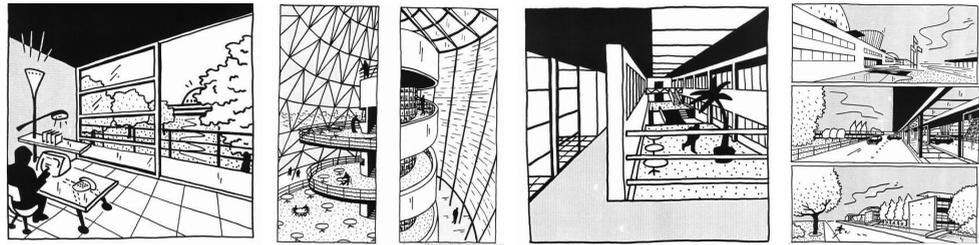
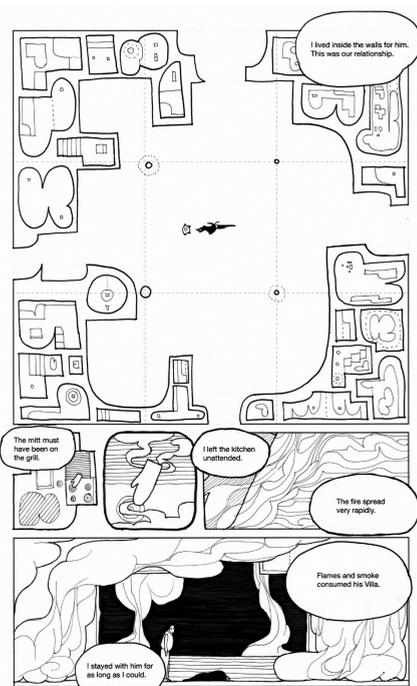
18. Foster pretendía con ello ayudar a explicar a los trabajadores, que tendrían que dejar sus oficinas en la 'City' de Londres, "el espíritu del edificio y por qué sería diferente de la oficina tradicional. Se entusiasmó tanto que produjo una secuencia de unas 40 imágenes de estas". Citado en PIMLOTT, Mark, *Without And Within: Essays on Territory and the Interior*, Episode Publishers, 2007.

19. En una conversación en abril de 2013, el propio Swarte (Heemstede, 1947) me informó de que esta colaboración con Mecanoo no fue un hecho aislado, sino que se ha prolongado hasta la actualidad. Algunos de sus proyectos más recientes, diseñados en colaboración con Henk Döll, pueden encontrarse en VAN DER HOORN, Mélanie; SLIGGERS, Bert; STEENBEEK, Roel, *Kunst voor het Johannes Enschedé Hof - Joost Swarte*, Ghent: MER & Paper Kunsthal, Ghent, Amsterdam: Ymere, 2009.

20. Ver NEUTELINGS&ROOBDEEN, *European Patent Office*, 010 Publishers, 1991. Willem Jan Neutelings nunca ha ocultado su fascinación por el cómic, como queda patente en su introducción a la exposición comisariada por Pascal Lefèvre, "Architecture dans le neuvième art / Architectuur in de Negende Kunst", NBM-Amstelland, Arnhem, 1996.

21. Ver JIMÉNEZ LAI, *Citizens of No Place*, Princeton Architectural Press, 2012.

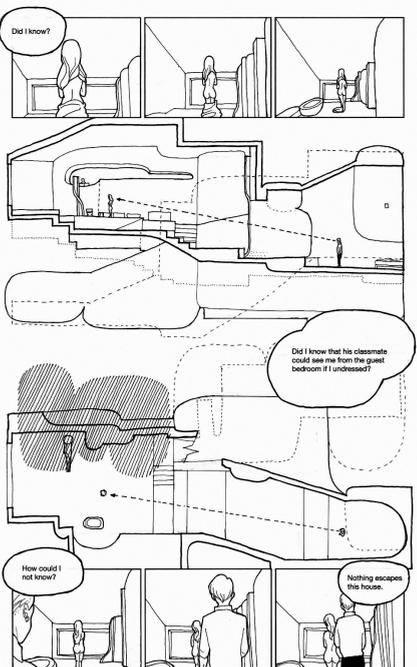




21

En sentido inverso, son numerosos los arquitectos en ejercicio que realizan puntual o habitualmente incursiones en el cómic, como Wes Jones, quien continúa produciendo ocasionales historias cortas (*Re:Doing Dubai en Beyond: Scenarios and Speculations*, 2009) tras haber publicado la tira cómica "the Nelsons" en *ANY Magazine* de 1994 a 2001, o el suizo Matthias Gnehm, que compagina la práctica profesional con su trabajo como autor de álbumes de *bande dessinée*. Más allá de estas prácticas laterales, resultan en cualquier caso más interesantes aquellos momentos en los que, parafraseando a Baudrillard, es el medio del cómic el que implosiona en la arquitectura real, inmiscuyéndose en los procesos creativos, solapándose con ellos y redireccionándolos, o utilizando su claridad conceptual para captar la esencia de la idea arquitectónica en un momento como el actual en que la arquitectura se vuelve más difusa y la propia comunicación se transforma en parte integrante de la acción arquitectónica. Es significativo que en esta época de explosión digital, oficinas como Neutelings&Riedijk (Fig. 21), o Mikkel Frost, del grupo CEBRA, recurran a la estética sintética del *cartoon* –en el caso de Neutelings, apropiándose muy directamente del *style atom* de Joost Swarte, o quizás de Eddy Vermeulen– por su fuerte capacidad icónica y su transparencia conceptual, o cuenten un proyecto en un libro rematado con una secuencia de viñetas realizadas en la más estricta *ligne claire* de Hergé o de Le Corbusier²⁰. Desde hace varias décadas la arquitectura ha visto una creciente tendencia a entender los proyectos más como procesos (inter)activos que como objetos inmutables, y así, desde las evoluciones autónomas de Peter Eisenman a las arquitecturas cinéticas de Zaha Hadid, la disciplina se ha visto cada vez más necesitada de herramientas con las que captar esa condición del objeto-movimiento de la que hablaban Chalk y Cook. Hoy en día, los edificios/proyectos se mueven, se doblan, inclinan, tocan, mutan... imbuidos de una prosopopeya funcional en la que los edificios se vuelven personajes de sus propias historias. Y en este escenario, las formas clásicas de exploración narrativa están viendo un insospechado resurgir en el trabajo de una nueva generación de arquitectos como Jimenez Lai (Fig. 22), cuyos experimentos con las arquitecturas intersticiales del *superfurniture* se encuentran íntimamente ligadas a los conceptos de espacialidad que explora en sus historias dibujadas. Es por ello que, en esta época de unívoca construcción tridimensional e imagen de síntesis, un medio inexacto y plagado de las ambigüedades generadas en su bidimensionalidad ve recuperar la capacidad de fascinación que disfrutó en el germen de la modernidad, y que una colección de relatos arquitectónicos realizados en forma de cómic puede merecer la atención –editora– de *Princeton Architectural Press*²¹.

Y es que, en su estado ideal, la arquitectura es una ficción.



22

Fig. 21. Neutelings y Roobdeen: Ilustraciones para *European Patent Office* (010 publishers, 1991).

Fig. 22. Jimenez Lai, Extracto de "Sociopaths" (publicado por primera vez en *Thresholds*, n. 40, The MIT Press, Cambridge, MA, 2012).

Luis Miguel Lus Arana es arquitecto por la E.T.S.A de la Universidad de Navarra (2001) y doctor, con la tesis "Futurópolis: El cómic y la construcción Transmediática de la Ciudad del Futuro" (2013), así como *Master in Design Studies* por la Universidad de Harvard (Harvard GSD, 2008). Ha realizado estudios complementarios en el *Istituto di Architettura di Venezia* (2000), y estancias docentes e de investigación en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de San Juan (2001) y en la *Harvard Graduate School of Arts and Sciences* (2008-2009). Entre otros premios y distinciones, ha recibido el Primer Premio Nacional de Fin de Estudios (Ministerio de Educación, 2002), el Premio Extraordinario de Fin de Carrera (ETSAUN, 2002), o el *Dimitris Pikionis Award for Outstanding Academic Performance* (Harvard GSD, 2008), y le han sido concedidas becas del Ministerio de Educación (2000), Obra Social "La Caixa" (2005), o Fundación Caja Madrid (2007). Su investigación académica, centrada en las intersecciones entre la historia de la arquitectura y los *mass media*, ha aparecido en numerosas publicaciones nacionales e internacionales, y su obra gráfica ha sido objeto de exposiciones en Barcelona, Cambridge, Chicago, Londres, Nápoles, o Portimão. Ha impartido conferencias, charlas y seminarios, y dirigido talleres en diferentes universidades. Actualmente es profesor de Composición en la Universidad de Zaragoza.