

LA RECUPERACIÓN DEL CÓMIC: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus Woods.

La recuperación de las historias dibujadas, que hoy conocemos como Cómic, ha permitido dotar a la representación arquitectónica de un gran potencial expresivo, que actúa como apoyo y transmisión de ideas y conceptos de una manera fácil y atractiva.

Los arquitectos comienzan a manejar el lenguaje del cómic como medio de comunicación, en los manifiestos revolucionarios de Archigram, en el *story-board* de Superstudio, en los *comics-books* de Koolhaas y del grupo Big, en las llamativas viñetas de Neutelings & Riedijk y de Sanaa y en la invención de ciudades imaginarias de Lebbeus Woods.

El cómic es representado o bien en forma de viñetas, o bien con un enfoque más diagramático, o siguiendo el más puro estilo del cómic popular. Los diferentes grafismos utilizados son un ejemplo de su aportación al lenguaje arquitectónico contemporáneo como vehículo de investigación y de expresión de la esencia del proyecto.

Palabras clave: comic, lenguaje, imaginación, arquitectura

RECOVERY OF COMIC: Neutelings & Riedijk, Sanaa and Lebbeus Woods.

The recovery of the drawn histories, which today we know as Comic, has allowed to provide to the representation architectural with a great expressive potential, which acts as support and transmission of ideas and concepts of an easy and attractive way. The architects begin to handle the language of the comic as way of communication, in Archigram's revolutionary manifests, in Superstudio's story-board, in the comics-books of Koolhaas and Big group, in the shining vignettes of Neutelings Riedijk and of Sanaa and in the invention of Lebbeus Woods's imaginary cities.

The comic is represented either in the form of vignettes, or with a more diagrammatic approach, or following the style of the popular comic. The different graphics used are an example of his contribution to contemporary architectural language as a research vehicle and expression of the essence of the project.

Keywords: comic, language, imagination, architecture

INTRODUCCIÓN:

“El cómic presenta la virtud de permitir forzar los límites de la realidad, permitir especulaciones y exploraciones que de otra manera no serían posibles. Permite explorar teorías, especular y desarrollar nuevas interpretaciones sin otros límites que la imaginación propia.” (Tuset 2011, p. XV)

La relación del cómic y arquitectura es constante a lo largo de la historia, desde que apareció hace más de 150 años. Muchas de las historias de los cómics se desarrollan en ciudades imaginarias o reales, donde las referencias arquitectónicas son protagonistas esenciales, incluso a edificios arquitectónicos emblemáticos. (Figs. 1, 2 y 3)

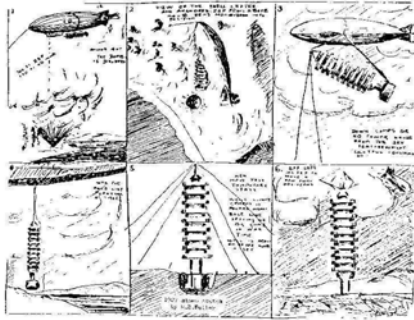


Fig. 1. La torre imaginada por Fuller inspira a la torre de telecomunicaciones de Foster en Barcelona.



Fig. 2. La capilla de Ronchamp convertida en protagonista del dibujante Crepax.



Fig. 3. Dibujo humorístico de Klaus Stoons del New Museum of Contemporary Art de Sanaa.

Si nos remitimos a la arquitectura moderna encontramos ejemplos del uso de viñetas en Le Corbusier, en la representación de la *promenade architecturale*. (fig. 4)

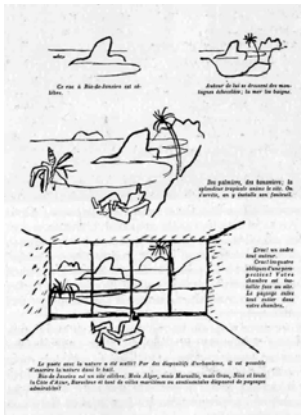


Fig. 4. Le Corbusier dibuja su *promenade architecturale* como si se tratara de viñetas de una historieta.

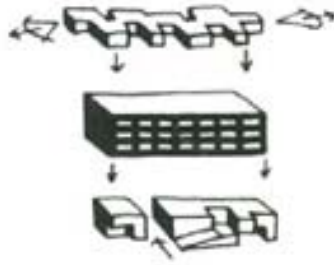
En la actualidad, una de las fuentes más influyentes dentro del grafismo del cómic es Rem Koolhaas quien, además de arquitecto, proviene del mundo del periodismo. Esta relación con el mundo de los medios de comunicación es la que queda a lo largo de su carrera reflejada en la manera de graficar, como si fuesen anuncios, historietas o incluso carteles publicitarios. No solo son planos los que definen la obra o las fotografías escogidas, sino una gran cantidad de textos, de definiciones de palabras que lo acompañan y de ilustraciones. La arquitectura no proviene de un campo único sino que esta relacionado con todo. En su publicación *Content* se superponen gráficas, dibujos arquitectónicos, caricaturas, *collages* al estilo Archigram, textos teóricos, notas de la prensa diaria, etc. 'Content is a product of the moment'. (Koolhaas 2004, p. 16) (Fig. 5)



Fig. 5. Edificios convertidos en personajes en la publicación *Content*, un manifiesto en formato revista.

Es a partir de los años 90 que otros arquitectos se animan a experimentar en el mundo del cómic como instrumento para expresar su guión de proyecto próximo al cuento, siguiendo una secuencia visual. A continuación hablaremos de una serie de arquitectos contemporáneos que a través del cómic son capaces de reconstruir la dimensión fantástica de la arquitectura. En ocasiones los grafismos se repiten y son utilizados por los diferentes arquitectos de una forma similar. (Figs. 6, 7, 8, 9, 10 y 11).

!!
IDEA



Figs. 6, 7 y 8. Viñetas y diagramas del Conjunto residencial Prinsenhoek, Sittard, Holanda, 1992/1995. Neutelings.

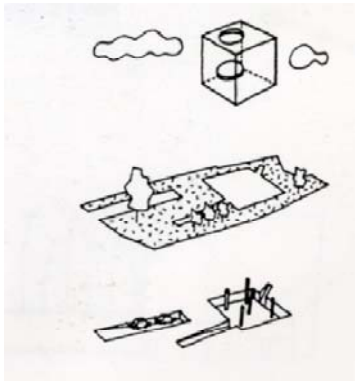


Fig. 9. Viñeta-diagrama de Sanaa, Museo Conmemorativo Chuya, 1992, Japón.

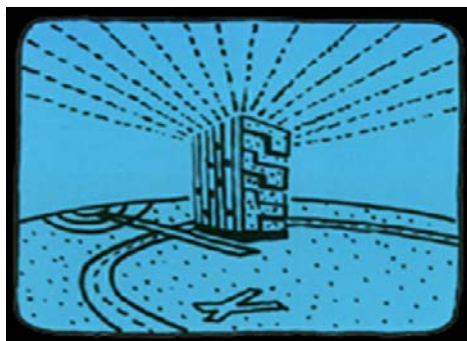


Fig. 10. El edificio irradia energía. Abn Aviro bank headquarters. Neutelings, 1992.

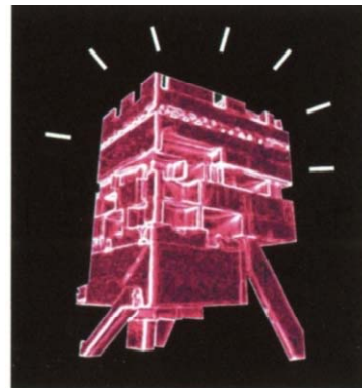


Fig. 11. Representación de Koolhaas para el Teatro Dee& Charles Wyly, Dallas, 2004.

EL EDIFICIO COMO PROTAGONISTA: NEUTELINGS & RIEDIJK

El grafismo de Neutelings & Riedijk es un claro ejemplo de la importancia del cómic en la mediática cultural contemporánea. El cómic permite forzar los límites de la realidad y desarrollar nuevas interpretaciones sin otros condicionamientos que los de la imaginación y el ingenio. Ello será un aspecto más del concepto de “pereza” no entendida como uno de los 7 pecados capitales, sino como mecanismo para enfocar lo esencial, lo justo y necesario para hacer una buena arquitectura. En este sentido, una de las formas de aplicar la pereza es el reciclaje y la recuperación de formas de expresión del Pop Art y del cómic.

“La combinación de diligencia y ambición es muy peligrosa; la combinación de pereza y ambición asegura un agradable equilibrio, que con frecuencia conduce a resultados felices, porque compensar la pereza requiere la aplicación del ingenio”. (Neutelings 1999, p.6)

El referente más significativo de la representación de la arquitectura desde el cómic de Neutelings, tal vez haya sido uno de los grandes maestros de este arte popular, Hergé, también belga como él, que fue el principal precursor y representante del estilo gráfico conocido como 'línea clara', término que se refiere a aquellas historietas contadas de forma lineal y dibujadas con un trazo constante y colores planos, con la idea de facilitar una lectura fluida de la narración. (Fig. 12)



Fig. 12. Tintin, “El asunto Tornasol”, de Hergé.

Esta influencia de los cómics de Hergé queda reflejada en sus dibujos de viñetas de colores planos realizados en los proyectos de su primera época. (Fig. 7)



Fig. 13. El edificio es el protagonista de la historieta.

Abn Aviro bank headquarters, Amsterdam, 1992:

En este concurso proponían una caja en la que se pudiera crear un microclima similar al del mediterráneo de Niza, que cambiaba según las estaciones del año, pero situado en Amsterdam, determinado según las condiciones exteriores. Una especie de ciudad vertical en la que poder hablar y trabajar. Una ciudad-jardín en la que convive el espacio público y el privado.

Mediante esta operación de crear una ciudad dentro de una caja aparecen espacios vacíos, de manera que las salas de espera y las oficinas se relacionan con los espacios verdes exteriores y tienen vistas y condiciones climáticas confortables. Esta relación interior-exterior se explicita en sus viñetas. El primer dibujo representa la idea de el edificio y la caja. El segundo las variables climáticas y ventilaciones y relación con la vegetación exterior. (Figs. 14 y 15)

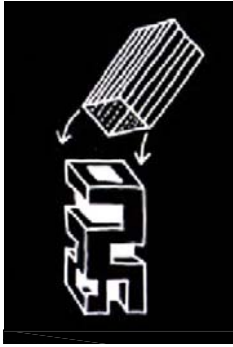


Fig. 14. Representación de la idea "Edificio-caja".

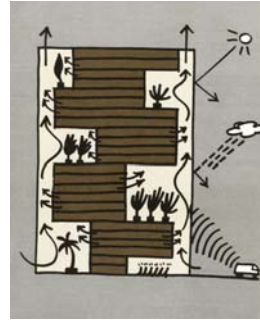


Fig. 15. Esta tipología en forma de caja de vidrio con espacios ajardinados permite crear un microclima interior.

Los espacios semi-exteriores y la fachada son minuciosamente estudiados. Se representan los huecos, la orientación solar, los vientos, las vistas... Simultáneamente se toman decisiones sobre las relaciones que tienen que tener las oficinas entre ellas con las salas de espera. La pereza como sistema de trabajo, se aplica a la estructura simple y a la organización y distribución de los espacios, de forma que se pueda actuar más irracionalmente, aprovechar los "espacios tara" y tener más libertad de programa.

LA NARRACION DEL ESPACIO: SANAA

Para SANAA, los diagramas se complementan con los dibujos espaciales en forma de viñeta, convirtiéndose en una vía que renuncia a las interpretaciones convencionales de un programa concreto, con los que busca liberarse de los contextos y lenguajes habituales de la arquitectura.

Explora los límites y crea estrategias que le dan oportunidad de liberarse de las jerarquías. Al convertir sus viñetas en arquitectura se deshace del dilema habitual de proyectar. Sus viñetas-diagramas no se derivan del programa, sino de su propia visión de la sociedad, de las relaciones y de los límites.

"Principalmente pensamos en los límites. Un reflejo no es una pared real, pero indica un espacio diferente. El significado de la transparencia es crear relaciones diversas. No es necesariamente mirar a través. La transparencia también significa claridad, no sólo visual sino también conceptual. Hay tantas reacciones..." (Sanaa 2007, p. 17)

Sejima realiza muchas perspectivas interiores intentando colocarnos como un personaje más y haciéndonos experimentar esos espacios. Estos dibujos reinterpretan el grafismo del cómic, con influencias del belga Eulen. En ellos aparece una acumulación de símbolos y objetos, cargados de significados. (Figs. 16 y 17).



Fig. 16. Dibujo de Ever Meulen. Representa una gran cantidad de objetos bajo una perspectiva de varios puntos de fuga.



Fig.17. En el Teatro y Centro Cultural de Kunstline, también se representa personajes y objetos bajo perspectivas forzadas y trazo lineal

Teatro y Centro Cultural de Kunstlinie, Almere, Holanda. 1998-2006:

El emplazamiento era al lado del lago sobre el que se vuelca la nueva Ciudad de Almere. Quisieron respetar la dualidad del programa haciéndolo claramente legible en la forma del edificio. Para ello generaron una planta sin jerarquías, en la cual todos los espacios de circulación y de aulas tuvieran el mismo tratamiento espacial. Recorrer el edificio es como circular por una serie de salas, que a pesar de la aparente uniformidad, ofrecen diferentes cualidades espaciales en las diferentes zonas y diferentes relaciones con el agua que las rodea. Hay que pensar en este complejo cultural como una arquitectura que pueda convertirse en una especie de parque público interior, propiciando de manera natural el intercambio de información y los encuentros de diverso tipo. Se presta especial atención a la naturaleza esencial de cada espacio, lo cual conlleva una multiplicidad de relaciones espaciales. Es un proyecto en el que prima la radicalidad de la planta. La planta está formada por un rectángulo que se divide en otros menores de diferentes tamaños. Todos son de la misma categoría y la planta se reduce casi a un patrón geométrico. Es un sistema sencillo dentro del que se despliega una multitud de espacios y se crea una multiplicidad de relaciones espaciales. La compartimentación del rectángulo de la planta es ortogonal pero no reticular, permitiendo que se creen grupos de habitaciones menores por subdivisión de cuadrados o rectángulos mayores, evitando espacios intermedios de circulación. La organización de los espacios devienen en una ocasión importante para sugerir diversos tipos de interacciones y encuentros. La conversión de una viñeta en un edificio concreto se produce cuando describe cómo una multiplicidad de condiciones del programa deben ser leídas en términos espaciales. (Figs. 18 y 19)

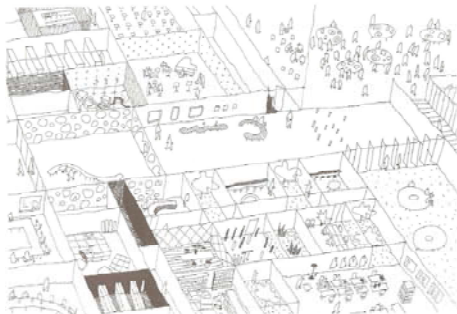


Fig. 18. La viñeta se convierte en espacios concretos.

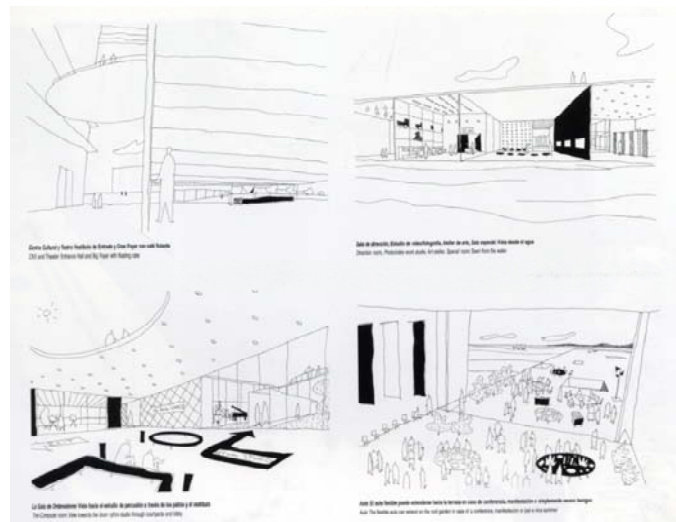


Fig. 19. Diferentes vistas de las relaciones entre los espacios.

Estas vistas nos muestran una arquitectura sin ornamentación, desligada de cualquier tradición o antecedente, que a través de las viñetas busca esa arquitectura extremadamente simple donde sucede la vida. Y es esta vida la protagonista de sus imágenes, aflorando aquellos pequeños atributos y detalles que marcan la vida.

LAS CIUDADES IMAGINARIAS: LEBBEUS WOODS

La arquitectura del americano Lebbeus Woods es una investigación continua y parte de su obra está relacionada con temas sociales y científicos. Sus proyectos incorporan nuevas estructuras sociales y son experimentales, paradójicos y autoreferentes. No hay enfoques prohibidos o preconcebidos, son invenciones cuyo propósito es la invención. Sus imágenes y dibujos ilustran una arquitectura instrumental fiel a procesos de investigación, experimentación, cambio y libertad.

Está obsesionado con la creación de nuevas formas para un mundo nuevo; formas que se elevan del suelo, se cuelgan de las construcciones existentes, las penetran y perforan.

Sus arquitecturas experimentales buscan satisfacer las nuevas necesidades de una nueva sociedad incursionan en territorios conceptuales y formales igualmente radicales. Su manejo de los lenguajes gráficos del cómic contemporáneo revelan su tránsito por dicho territorio.

Sus proyectos no son sólo arquitectónicos, sino políticos, por rechazar las formas sociales existentes y por proponer otras nuevas. Es la forma política en que los proyectos anárquicos de Lebbeus buscan establecerse, los individuos sólo tienen la autoridad de sus propias acciones. Convierte las ciudades en laboratorios de experimentación. Sus dibujos emparentan con las ilustraciones de cómics donde se representan ciudades imaginarias. Las similitudes gráficas son evidentes, por ejemplo con el dibujante del Manga, cómic japonés, Otomo. En estas historietas la violencia está muy presente. (Figs. 20 y 21).

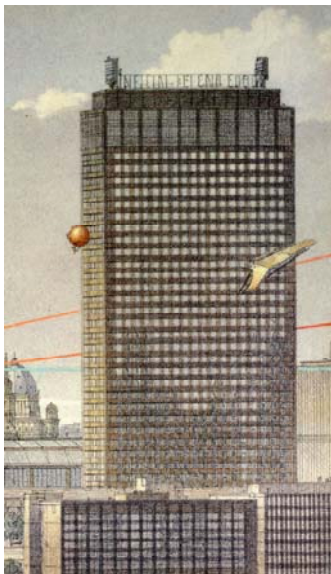


Fig. 20. Fragmento de un dibujo de Woods para el proyecto de *Underground Berlin*.



Fig. 21. Dibujo de Otomo, representante del cómic japonés.

Zagreb-Free-Zone, Zagreb, 1991:

Esta estructura de *freespace* fue encargada, el 16 de Junio de 1991, por el Museo de Artes y Oficios de Zagreb. El 26 de Junio, Croacia se independizó de la República Socialista Yugoslava y fue invadida por el ejército yugoslavo, lo que hizo estallar la guerra civil en Croacia. La élite cultural de Croacia fue diezmada, y la próspera economía del país destruida.

Por tanto, el *Freespace* en Croacia se desarrolló en un contexto de violencia, sufrimiento y de desesperación.

“ This new tectonic is the freespace, an architectural unit of undetermined purpose that is given meaning only through its utilization by autonomous individuals. Freespaces can be electronically linked to form a network called a free zone, a new urban pattern marked by mobility and the dynamic exchange of knowledge.” (Woods 2004, p. 8)

El proyecto estaba ligado a los cambios drásticos que entonces ocurrían y que iban a ocurrir, en la vida política y cultural del país. La idea de una serie de “unidades de habitación” móviles, apoyándose sobre edificios y suspendidos entre ellos, ocupando las calles del centro de la ciudad como máquinas de guerra, debía despertar curiosidad y sorpresa. (Fig. 22).



Fig. 22. El objeto-artefacto cuelga de las fachadas creando una arquitectura fantástica.

CONCLUSIONES

El potencial del cómic como recurso expresivo de la representación arquitectónica puede ser un perfecto banco de pruebas, que actúa como un apoyo al enunciado de ideas y conceptos del proyecto, buscando sorprender y divertir al espectador, no sólo en el plano conceptual sino también en el uso y manejo del lenguaje seductor de las historietas dibujadas, ayudándonos a ser un poco más niños.

A través de estos ejemplos puede corroborarse la interrelación disciplinar que existe entre los diferentes medios de expresión en la continua renovación del lenguaje arquitectónico, en la interpretación del trabajo que representan los cómics en su función de difundir sus reflexiones teóricas. En este nuevo proceso de experimentación las influencias entre los diversos arquitectos es constante, como se ha podido apreciar en sus dibujos.

“Sería una lástima que un exceso de purismo llevara a perderse semejante espectáculo, precisamente cuando el cómic ha sido capaz de reconstruir la dimensión fantástica, onírica y crítica de la ciudad”. (Montaner 1991, p. 57)

REFERENCIAS

Koolhaas , 2004. *Content*. Alemania: Taschen.

Montaner, J. M., 1991. *La ciudad protagonista. Arquitecturas del cómic*. Arquitectura Viva nº2

Myers, T., Woods, L., Harries, K., 2004. *Lebbeus Woods, Experimental Architecture*. Pittsburgh, Pensilvania: Carnegie Museum of Art.

Sanaa, 2007. *Casas. Kazuyo sejima+ryue nishizawa / Sanaa*. España: ACTAR & MUSAC

Neutelings, 1999. *De la pereza el reciclaje las matemáticas esculturales y el ingenio*. Madrid: El Croquis, nº 94.

Tuset Souto, J., 2011. *El otro lado del espejo. Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters*. Tesis doctoral. Madrid: Escuela técnica superior de arquitectura de Madrid.

Woods, L, 1992. *Anarchitecture: Architecture is a political act*. Architectural monographs, nº 22. Academy editions