

# KLAUS, DIÁLOGO ENTRE ARQUITECTURA Y CÓMIC. UNA HERRAMIENTA CREATIVA COMO MÉTODO DOCENTE

**Carolina Maestro Grau**

Universidad Politécnica de Valencia

mamaegr@dib.upv.es

**Ana Torres Barchino**

Universidad Politécnica de Valencia-CSIC

atorresb@ega.upv.es

Recibido: 18/05/2020 | Aceptado: 30/12/2020

doi:10.30827/sobre.v7i0.15373

184

## **KLAUS, DIALOGUE BETWEEN ARCHITECTURE AND COMIC. A CREATIVE LEARNING AND EDUCATIONAL TOOL**

**ABSTRACT:** The language of the comic is increasingly present in architecture as we can see in the illustrative strips or diagrams present in projects by leading architects such as Bjarke Ingels (BIG), MVRDV or Neutelings & Riedijk, among others. And at the same time, architecture is represented in the comics by sketchers such as Chris Ware or Richard McGuire. Thus, the two arts have their own narrative and are conceived in a remarkably similar way. Koldo Lus Arana, under the pseudonym *Klaus*, is another architect and university professor who, since 2005, shares his professional and academic activity with that of a comic artist. Through an unpublished interview carried out by the authors, their graphic and cartoon narrative is presented in which the interactions between comics, fiction and architecture are analyzed; without forgetting the reference authors who have used the vignette as a graphic tool to interpret architectural themes from critique and creative philosophy to pedagogy service.

**KEYWORDS:** architecture, comic, drawing, comic strip, teaching

**RESUMEN:** El lenguaje del cómic está cada vez más presente en la arquitectura, como podemos apreciar en las viñetas ilustrativas o diagramas presentes en proyectos de destacados arquitectos como Bjarke Ingels (BIG), MVRDV o Neutelings & Riedijk, entre otros. Al mismo tiempo, la arquitectura está representada en los cómics por dibujantes como Chris Ware o Richard McGuire. Así, las dos artes cuentan con su propia narrativa y se conciben de forma muy parecida. Koldo Lus Arana, bajo el seudónimo de *Klaus*, es otro arquitecto y docente universitario que, desde 2005, comparte su actividad profesional y académica con la de dibujante de cómic. A través de una entrevista inédita realizada por las autoras, se presenta su narrativa gráfica y caricaturesca, en la que se analizan las interacciones entre cómic, ficción y arquitectura; sin olvidar a los autores de referencia que han utilizado la viñeta como un medio gráfico para interpretar temas arquitectónicos desde la crítica y desde la filosofía creativa.

**PALABRAS CLAVE:** arquitectura, cómic, dibujo, historieta, docencia



1 Este documento parte a su vez de una colaboración interdisciplinar entre las asignaturas gráficas de Bellas Artes Dibujo, Lenguaje y Técnicas (curso 2º) y la asignatura de Análisis de Formas Arquitectónicas (curso 1º) de la Escuela de Arquitectura (ambas de la Universitat Politècnica de València), cuyas metodologías están específicamente relacionadas con el análisis gráfico, visual y analítico. Además, este escrito también tiene su origen en el trabajo «Análisis y evolución del color en el cómic (1980-2018)», realizado y dirigido por las autoras: <https://riunet.upv.es/handle/10251/111544>.

2 Harvard Graduate School of Design (GSD) es una escuela de posgrado de diseño en la Universidad de Harvard. Situada en Cambridge, Massachusetts, la GSD oferta programas de doctorado y másteres en Arquitectura, Arquitectura Paisajística, Urbanismo, Construcción, Ingeniería del Diseño y Estudios de Diseño. Disponible en: <https://www.gsd.harvard.edu/architecture/>

3 *Arquine* es una revista que forma parte del proyecto homónimo, fundado en 1997, ubicado en Ciudad de México, y dedicado a la construcción de la cultura arquitectónica. Se trata de una plataforma de generación de contenidos desde la revista, las redes sociales, la radio, los concursos, congresos, festivales, posgrados y libros. Disponible en: <https://www.arquine.com/>

## 1. Introducción. Nuevos universos creativos para nuevos tiempos

Este artículo nace con una intención educativa, planteando los mecanismos narrativos del cómic como método docente para la expresión y representación gráfica en el ámbito del arte y de la arquitectura. Su objetivo es acercar al estudiante universitario a nuevas posibilidades creativas a partir de otras metodologías activas y más actuales. Los contenidos básicos de los programas docentes, en el Área de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes y en el Área de Expresión Gráfica en la docencia de la Arquitectura de los primeros niveles educativos de la Universitat Politècnica de València, muestran ciertas similitudes en cuanto a la forma comunicativa y expresiva se refiere. Estas similitudes, como son el dibujo como base y fundamento, o la expresión e ideación gráfica y la comunicación visual, contemplan la posibilidad de una transversalidad para favorecer el pensamiento creativo del estudiante en estos nuevos tiempos en los que la falta de crítica y atención son cada vez más acuciantes.

Elegir nuevas estrategias para la docencia universitaria optimiza y fomenta no solo la capacidad de aprendizaje, sino la investigación personal y colectiva para generar nuevos planteamientos gráficos y el desarrollo de habilidades desconocidas o poco practicadas por el novel estudiante. Acudimos a la obra de Koldo Lus Arana, a través de una entrevista inédita realizada por las autoras, como actor principal que aúna, por un lado, la interpretación de personajes bajo la mirada crítica y la manifestación gráfica en torno a la representación de la arquitectura dibujada mediante la viñeta y, por otro, los aspectos audaces de la expresión y del lenguaje. El ejemplo de dicha manifestación gráfica nos sirve como enfoque en las asignaturas de las áreas indicadas, cuyos contenidos, en torno al dibujo, fluyen de forma similar como herramienta conceptual.

Además, el resultado de la colaboración entre dos asignaturas de distintas ramas de conocimiento fomenta la interdisciplinariedad en el desarrollo de nuevos planteamientos, objeto de la experimentación gráfica y de la comunicación al servicio del arte. Así, las asignaturas Dibujo: Lenguaje y Técnicas, de la Facultad de Bellas Artes, y Análisis de Formas Arquitectónicas, de la Escuela de Arquitectura, contienen conceptos afines dirigidos al estudio del dibujo tanto en su planteamiento inicial como en su proceso. Ambas disciplinas, por lo tanto, promueven la creatividad, la acción gráfica y el pensamiento crítico<sup>1</sup>.

### 1.1. Klaus, Koldo Lus Arana

Koldo Lus Arana (Santurce, 1976) es arquitecto, docente universitario, máster en Design Studies (Harvard GSD, 2008) y doctor en Arquitectura (ETSAUN, 2013). Desde 2005, comparte su actividad profesional y académica con la de dibujante de cómic, bajo el seudónimo de Klaus. Comenzó a utilizar la personalidad de Klaus fuera de su producción académica, pero últimamente ha empezado a solapar ambas de manera más directa utilizando la narrativa gráfica y la caricatura para explicar las interacciones entre cómic, ficción y arquitectura.

En 2009 comienza a publicar *online* viñetas sobre la vida en el Harvard GSD<sup>2</sup>, y crea *Klaustoon's Blog*. Su humor gráfico se amplía a otros acontecimientos de la actualidad arquitectónica, como los premios Pritzker, las últimas polémicas o los edificios del momento, mezclándose con referencias a la historia de la arquitectura. Sus viñetas satíricas tienen un origen arquitectónico, aunque con una doble vertiente, por un lado, una inquietud puramente arquitectónica y, por otro, tienen su origen en aspectos de la arquitectura que le apetece ridiculizar. Personajes actuales de la arquitectura como Rem Koolhaas o figuras históricas como Le Corbusier son nombres que aparecen mezclados en sus dibujos con otros tantos referentes de la cultura popular.

Más adelante, pasa a la sátira de la arquitectura en general y a publicar viñetas fundamentalmente *online*. Trabaja esporádicamente en diferentes publicaciones y proyectos, como *The New City Reader* (The New Museum, New York), y finalmente como colaborador habitual en revistas como *A10*, *Uncube* (ambas desaparecidas) y *Arquine*<sup>3</sup>.

Sus autores de referencia se dividen entre historietistas y arquitectos. Entre los dibujantes de cómic encontramos a François Schuiten o Milo Manara, aunque su maestro e inspirador es André Franquin, dibujante de *Spirou*. Como él mismo señala:

La base de mi dibujo es Franquin y luego se van superponiendo otros como Uderzo, Schuiten, Andreas Martens, Moebius, Kazuo Umezu y Katsuhiro Otomo. Con respecto a los arquitectos, admira a Giovanni

Battista Piranesi, con sus perspectivas de ojo de gusano, y otros como Zaha Hadid, Paul Rudolph, Jean-Paul Jungmann, o Louis Hellman. (Lus Arana, Torres Barchino, Maestro Grau, entrevista personal inédita, 2019)

## 2. Antecedentes. De la idea a la representación, cómic y viñeta

Las dos disciplinas a las que hacemos referencia, Dibujo: Lenguaje y Técnicas, y Análisis de Formas Arquitectónicas, muestran un particular enfoque en cuanto a la observación se refiere. La mirada del artista y la mirada del arquitecto contemplan diferentes y diversas narrativas gráficas en las que interviene el dibujo como la esencia del pensamiento, la creatividad y la imaginación. La crítica, el sarcasmo, la opinión o la metáfora del guion o discurso son algunas de las maneras narrativas de resolver distintas interpretaciones de una historia con la flexibilidad que permite el quehacer gráfico.

Volviendo al concepto de la mirada del arquitecto, que liga la inteligencia arquitectónica a la capacidad de mirar, si se potencian las relaciones existentes entre las distintas disciplinas artísticas y la arquitectura se propiciaría el descubrimiento de visiones más amplias y profundas. (Fernández Morillas, 2017)

La representación tridimensional del espacio arquitectónico sobre un espacio bidimensional, en un soporte como el papel, es una tarea compleja. La estructura gráfica del cómic profundiza en esa dificultad y va más allá. En su narración interviene una dimensión más: el tiempo. Así, por un lado, el dibujo de arquitectura describe tres dimensiones en dos; y, por otro lado, el cómic encierra cuatro dimensiones en esas mismas dos, vemos este tipo de representación del tiempo en las viñetas de Rober Crumb *Una breve historia de América* (1979), viñetas que han servido de inspiración al autor para uno de sus recientes proyectos (Lus Arana, Torres Barchino, Maestro Grau, 2019) (figura 1).

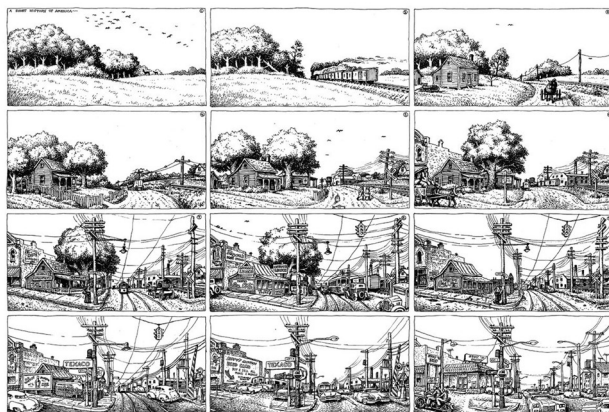


Figura 1: *Una breve historia de América*, Robert Crumb, 1979. <https://scielo.conicyt.cl/img/revistas/arg/n103/0717-6996-arg-103-64-gf1.png>

Como señala Thierry Groensteen<sup>4</sup>, uno de los principales teóricos del cómic franco-belga: «desde el primer boceto, el autor toma importantes decisiones, estrategias que implican la distribución de espacios y la ocupación de lugares» (1999, p. 26). A la manera del arquitecto, el dibujante de cómic también organiza sus elementos gráficos mediante la viñeta. En *El discurso del cómic* (1988/2011) de Gasca<sup>5</sup> y Gubern, se catalogan múltiples estrategias para la codificación de diferentes mensajes visuales, sin embargo, es mediante la viñeta cuando se descubre una unidad gráfica aplicable a las normas de la arquitectura.

Según Gasca (2011, p. 606):

La unidad narrativa en el tebeo es el cuadro, también llamado viñeta. El cuadro acostumbra a tener forma rectangular y sus dimensiones son enormemente variables, según la conveniencia del dibujante. Dentro del cuadro queda acotada, pues, una zona de extensión variable en la que el artista distribuye su composición. Los límites pueden estar representados por una simple línea.

Esta definición de viñeta como unidad básica, aunque con un sistema más accesible dentro de la composición de la página, como plantea Groensteen, lleva inevitablemente a vincular la visión del dibujo de cómic con la representación y la expresión de la arquitectura.

4 Thierry Groensteen (Bruselas, 1957) es uno de los principales investigadores y teóricos del cómic de habla francesa, cuyo trabajo ha encontrado influencia más allá de ese campo e integrando al cómic en debates sobre arte y cultura.

5 Luis María Francisco Gasca Burges (San Sebastián, 1933) es un editor y estudioso español del cómic y el cine. Ha dirigido el Festival Internacional de Cine de San Sebastián y pertenece, con Antonio Lara y Antonio Martín, a la primera generación española de teóricos del cómic. Junto con Roman Gubern, publicó las monografías *El discurso del cómic* (1988, reeditada y ampliada en 2011), *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (2008), *Enciclopedia erótica del cómic* (2012) y *El universo fantástico del cómic* (2015).

6 William Erwin Eisner (Nueva York, 1917 - Florida, 2005) fue un influyente historietista estadounidense, creador del famoso personaje The Spirit en 1941 y popularizador del concepto de novela gráfica a partir de 1978.

Eisner enseñó las técnicas del cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, y escribió dos obras fundamentales acerca de su creación: *El cómic y el arte secuencial* (Comics and Sequential Art, 1985) y *La narración gráfica* (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996).

7 Scott McCloud (Boston, 1960) es un autor, ensayista y teórico de cómics. Conocido como uno de los más importantes impulsores de la historieta como medio artístico, y de los primeros promotores de los webcómics como una variedad diferente de cómic, con distintas posibilidades que las de sus predecesores impresos.

8 Enrique Bordes Cabrera (Madrid, 1975) es arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid, y desde 1998 colabora en Venecia con el estudio Tapiro. Ha realizado trabajos de ambientación gráfica y señalización, aplicaciones para arquitectura, cine y montajes expositivos desde Tokio a Medellín (Instituto Cervantes, Acción Cultural Española, Fundación Santander, Patrimonio Nacional), trabajos editoriales (Ministerio de Cultura, Cátedra), y cartelería, además de colaborar estrechamente con el escultor Juan Bordes en numerosas realizaciones. Colabora de continuo en la programación de la galería de dibujo y fotografía Pelayo47. Desde 2003 compagina su trabajo profesional con la labor docente universitaria.

Al definir el cómic, el maestro Will Eisner<sup>6</sup> emplea el término *arte secuencial* como «la disposición de dibujos o imágenes para contar una historia o escenificar una idea» (1985, p. 7). Unas estrategias narrativas que Scott McCloud<sup>7</sup> define como «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector» (1993, p. 9). Estas ilustraciones están dentro de una viñeta abierta, donde el tiempo y el espacio son una misma cosa, creando una atmósfera arquitectónica que se expande y se asienta en el papel.

Lus Arana, en sus viñetas, explora continuamente los límites del espacio representado y lo habitable. A modo de fachadas, a través de los cambios de encuadre de la misma viñeta, juega con la tensión entre unidad y conjunto, llegando a una especie de *horror vacui*, pero a la manera de *13, Rue de Percebe*, la historieta creada por Francisco Ibáñez. Los dibujos, los diálogos, los textos y las viñetas son un pretexto para establecer la unión del espacio, el tiempo, la arquitectura y la parodia (figuras 2 y 3).

Según otro autor, profesor y arquitecto, Enrique Bordes<sup>8</sup>:

... la viñeta más que un encuadre es realmente un cuadro o, incluso, llevándolo al extremo, una habitación. Los cómics parten de representar el espacio en torno a una figura y, acumulando figuras, entendiéndolas en una visión teatral, acaba surgiendo un edificio, sea la página que sea. Es “bonito” ver cómo el “elemento gráfico” (la viñeta) se acaba convirtiendo en un elemento arquitectónico “de una manera natural, siempre apoyado en la figura. (2017)

Esa acumulación y representación del espacio es una particularidad claramente visible en las creaciones de Lus Arana, sin embargo, es igualmente destacable otro aspecto: su capacidad discursiva. En todos sus dibujos proyecta su interpretación sobre la arquitectura por medio del humor crítico, y reflexiona en todo momento en torno al nexo entre cómic y arquitectura. Tiene

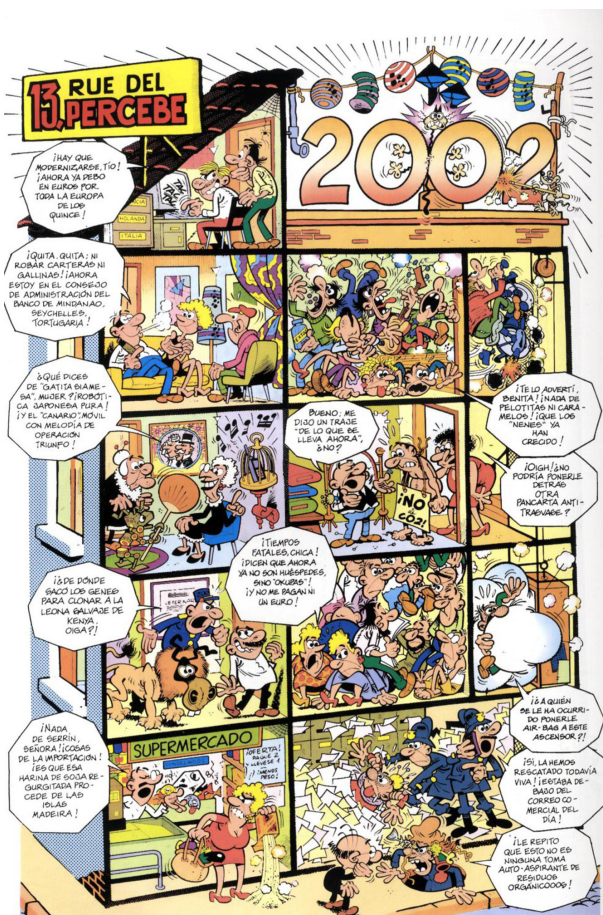


Figura 2: 13, Rue del Percebe, Francisco Ibáñez, 2002. [https://cat.elpais.com/cat/2016/03/15/album/1458062729\\_211452.html#foto\\_gal\\_2](https://cat.elpais.com/cat/2016/03/15/album/1458062729_211452.html#foto_gal_2)



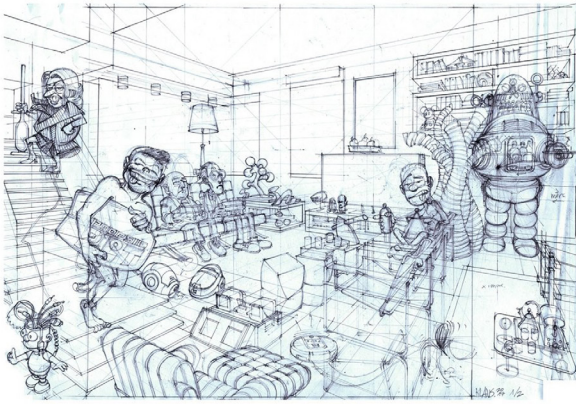


Figura 3: ¿Qué tienen las casas de hoy en día que las hace tan iguales, tan aburridas?, Klaus, Arquinoir nº15. Ilustración para el artículo «The sign (dasein ist design)», en el núm. 83 (Los límites del diseño) de *Arquine*, 2018. Fotografía del autor

la necesidad imperiosa de dibujar, unas veces con una función estrictamente ilustrativa y otras con una función divulgativa, dónde integra la investigación con el cómic. Lucha, además, en contra del abandono del dibujo manual, como comenta el arquitecto Jorge Llopis:

... una de cuyas funciones históricas ha sido la de proporcionar sustitutos eficaces del proyecto para su evaluación y transmisión, se ha visto plenamente desbordado ante la capacidad fotográfica del dibujo digital para reconstruir imágenes, ya no eficaces para replicar la realidad, sino directamente capaces de sustituirla. La reacción ha sido el abandono del dibujo manual de una parte cada vez mayor de las tareas representativas del proyecto arquitectónico, refugiándose en el ámbito de lo privado, en el boceto, en donde el dibujo digital y su analogía fotográfica apenas tienen cabida. (2018, p. 14)

Como antecedentes, muchos arquitectos han utilizado las herramientas del cómic para abordar la arquitectura, o por lo menos han visto en las viñetas un medio de narración apropiado para el planteamiento arquitectónico. Como señala Alberto Bravo de Laguna en el escrito donde habla sobre Le Corbusier y menciona a Koldo Lus Arana:

Como un dato de interés añadido, las relaciones entre Le Corbusier y el cómic han sido tratadas por diversos autores. En el dibujo de sus proyectos incluía con frecuencia una cierta «voluntad narrativa» relacionada con su concepción del espacio arquitectónico, también hay constancia de un temprano y permanente interés por el cómic como mecanismo narrativo, en él encontrará «un artificio particularmente útil en su exploración temporal de un espacio arquitectónico crecientemente concebido como continuo», unas claras vinculaciones entre el cómic y el arquitecto que se plasmarían en los dibujos para sus proyectos iniciales [...] Lus Arana, es una referencia obligada al respecto, por el excelente artículo «Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica». (2019, p. 180)

Otro arquitecto de referencia nombrado por nuestro autor es Louis Hellman<sup>9</sup>. Durante las últimas cuatro décadas, Hellman ha dibujado caricaturas ilustrando el mundo de la arquitectura y el urbanismo para *The Architects' Journal and Building Design*, y ha caricaturizado tanto a arquitectos famosos como el estilo de sus edificios para la revista *Architectural Review*, traba-

9 Otros libros del autor son: *All Hellman breaks loose* (1980), *Architecture for beginners* (1986), *Do it with an architect* (1999) y *Architecture A-Z. A rough guide* (2001). También ha contribuido con dibujos animados a numerosas publicaciones, como *Design Week*, *Private Eye*, *Punch*, *The Observer*, *The Guardian*, *The Independent*, *New Society*, *The Statesman* y *The Evening Standard*, y ha escrito muchos artículos, reseñas y valoraciones críticas en la prensa profesional. Recibió un MBE (Excelentísima Orden del Imperio Británico) en 1993 por su desempeño en la arquitectura y un título honorario de la Universidad de Oxford Brookes en 2002.

jos que han sido posteriormente recopilados en el libro *Archi-têtes* (2000). Al igual que Klaus, Hellman parodia a los arquitectos y sus creaciones arquitectónicas utilizando, por un lado, su capacidad para exponer las pretensiones de los arquitectos y, por otro, las herramientas para introducir el universo del cómic en la arquitectura, y logrando, al mismo tiempo, combinar los estilos arquitectónicos cambiantes y los eventos históricos que los rodean (figuras 4 y 5).



Figura 4: *The image of the architect*, Louis Hellman, 1984. <https://www.fleurgroenen-dijkfoundation.nl/the-profession-of-architect/?lang=en>

## THE IMAGE OF THE ARCHITECT



Figura 5: *Banham style*, parodia de Bjarke Ingels, Klaus, 2012. <https://klaustoon.wordpress.com/2012/11/30/banham-style/>

### 3. El lenguaje gráfico, una herramienta experimental

El lenguaje gráfico a modo de globos y textos documenta las viñetas de Koldo para reforzar y ordenar las ideas dentro de los dibujos. En su caso, no existe un guion previo, sino que comienza la ilustración con bocetos realizados en un bloc de notas en el que representa la idea inicial (Lus Arana, Torres Barchino, Maestro Grau, 2019). Pasa de la parte formal a la idea narrativa y estructural, hasta llegar a la viñeta final. En su caso, el guion está en función del concepto y la imagen tiene más fuerza que el argumento.

Escribir una historieta se trata en principio de desarrollar un concepto, de describirlo y de construir la cadena narrativa que llevará de las palabras a las imágenes. El diálogo sostiene el dibujo, pues tanto uno como otro están al servicio de la historia. Ambos se combinan para formar un todo homogéneo. (Eisner, 2003, p. 111).

Koldo utiliza una técnica y un procedimiento prácticamente artesanal. Su soporte físico es el papel, donde comienza con bocetos en lápiz azul. Sobre estos, dibuja y construye con grafito, después escanea e imprime en tinta azul. Más tarde, vuelve a entintar con rotuladores calibrados para escanear de nuevo. Finalmente, el dibujo es tratado y pasado a escala de grises con la herramienta digital Photoshop (Lus Arana, Torres Barchino, Maestro Grau, 2019). Los bocetos iniciales son rápidos, de línea fresca y ágil; sobre ellos, trabaja para crear una composición que, aunque inicialmente es sencilla, después se va complicando. Llena el espacio de dibujos, a modo del mencionado *horror vacui*. Utiliza perspectivas aéreas y militares, con puntos de vista y enfoques imposibles. La axonometría militar, a través de su proyección paralela oblicua, permite fusionar la arquitectura del dibujo con la arquitectura de la página para construir la narrativa dentro de la misma (figura 6).

Lus Arana investiga en la secuenciación del tiempo y en la narrativa del mismo modo que lo hace Chris Ware<sup>10</sup> o Richard McGuire<sup>11</sup>. Por un lado, en *Building stories* (2012), Ware construye personajes y espacios habitables que se multiplican. La viñeta se extiende mediante un encuadre teatral abriendo dimensiones espaciales que enlazan con los códigos de la expresión gráfica arquitectónica. Por otro lado, McGuire despliega el espacio formal de la viñeta, donde no solo transcurre el tiempo dentro de sí misma, sino que aparecen microviñetas que transitan y transforman tanto el espacio visual como el mensaje y el discurso narrativo: una visión cinematográfica de la viñeta a modo de *storyboard*.

### 4. El cómic como nuevo enfoque metodológico en la docencia

Los mecanismos narrativos del cómic poseen un conjunto de cualidades que pueden ser de gran utilidad para el arquitecto, en principio, para explicar gráficamente la complejidad del hecho arquitectónico, y, después, para introducir al alumno en el proceso de concepción del espacio. En palabras de Groensteen (1999, p. 69):

Para describir su lugar en la economía general de la página, recurrimos de manera bastante espontánea a una metáfora arquitectónica. La página, de hecho, parece una casa compuesta de varias plantas (por lo menos dos, a menudo tres, quizás cuatro, algunas veces más [...] hasta ocho).

Como ejemplos dentro del mundo de la arquitectura, Bernard Tschumi desarrolló entre 1976 y 1981 un conjunto de dibujos teóricos que exploran la separación entre «los espacios y su uso, los objetos y los acontecimientos, el ser y el significado» (1994, p. 227). En *The Manhattan transcripts*, señala:

Con este objetivo, se utilizó una estructura especial que empleaba fotografías, que bien dirigían o eran testigos de acontecimientos (algunos se llamarían funciones, otros programas). A la vez, planos, secciones y diagramas trazaban los espacios y marcaban los movimientos de distintos protagonistas, intrusos dentro del escenario arquitectónico. (1982, p. 5)

Desde el año 2003, Enrique Bordes, como docente, también incorpora el cómic a sus clases de dibujo en Arquitectura:

En una época en la que se empuja al estudiante de Arquitectura a utilizar medios narrativos como el vídeo, o incluso complejas interacciones construidas para entornos virtuales, un medio de tanto impacto, pero a su vez de tanta economía de recurso como es el cómic, puede aportar mucho de cara a la narración del proyecto, máxime si nos apoyamos en el dibujo asistido por ordenador. (Bordes, 2015, p. 17)

—

**10** Chris Ware (Omaha, 1967) es un historietista que ha publicado tres libros: la serie *The Acme Novelty Library*, *Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo* y *Fabricar historias*. Se le han otorgado múltiples premios, entre ellos, el Guardian First Book Award (2001), el de mejor álbum en el Festival del Cómic de Angulema, Francia (2003). Su obra está expuesta en diversos museos, como el Whitney Museum of American Art (2002) y el Museum of Contemporary Art, Chicago (2006).

**11** Richard McGuire (Nueva Jersey, 1957) es un ilustrador, dibujante de cómics, autor de libros infantiles y músico estadounidense. Sus ilustraciones han sido publicadas en el *New York Times*, *The New Yorker* y *Le Monde*. Su cuento corto *Here* se encuentra entre las historias de cómics más elogiadas de las últimas décadas.



Figura 6: *Highrise of starchitect homes*, Klaus. Ilustración para el núm. 87 (Donde termina la ciudad) de *Arquine*, 2019. Fotografía del autor

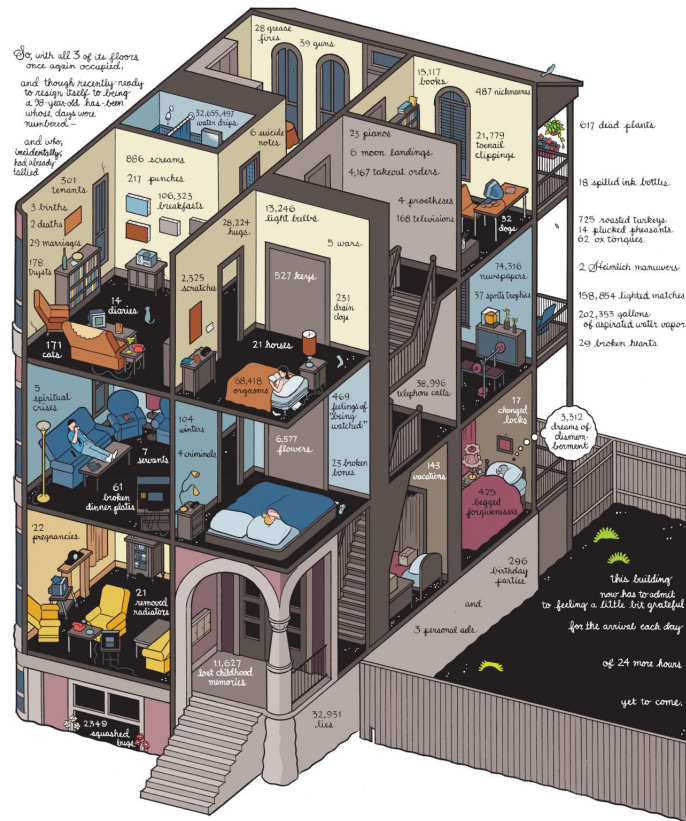
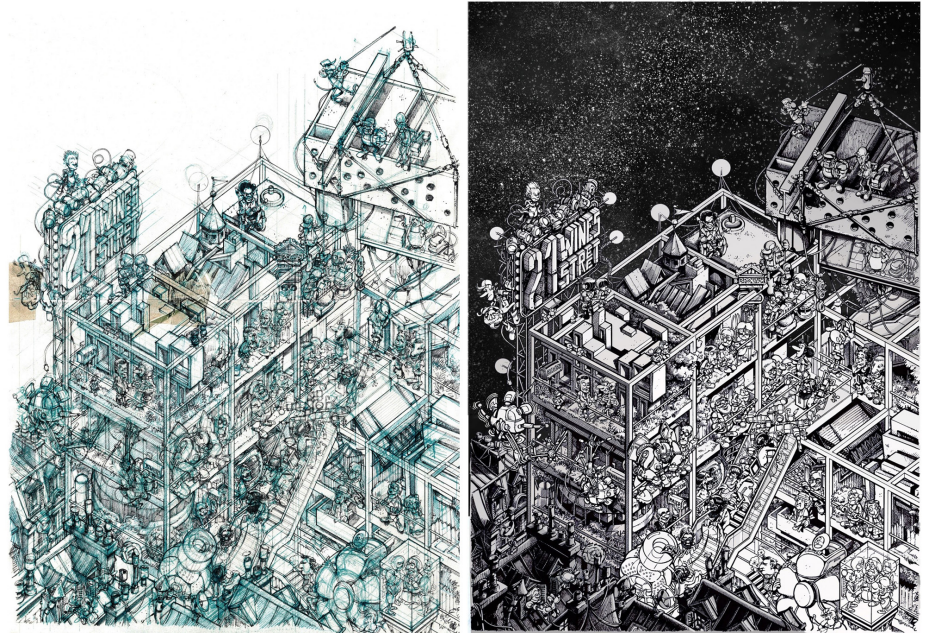


Figura 7: *Building stories*, Chris Ware, 2012. <https://viewpoints.iu.edu/art-at-iu/files/2013/11/BuildingStories.jpg>





Figura 8: *Here*, Richard McGuire, 2014. [https://media.newyorker.com/photos/5907669f6552fa0be682eff9/master/w\\_1600%2Cc\\_limit/Larson-Here04.jpg](https://media.newyorker.com/photos/5907669f6552fa0be682eff9/master/w_1600%2Cc_limit/Larson-Here04.jpg)

La lectura de las imágenes facilita, pues, abordar la composición de narraciones gráficas para explicar proyectos arquitectónicos. Y aunque Lus Arana no utiliza los cómics para la docencia, sí que reconoce que son importantes para la presentación de diseños arquitectónicos como fuente de inspiración, transmitiendo al espectador un argumento organizado y visual. Según ha comentado, el diálogo entre arquitectura y cómic, para él, no es nada nuevo. Habla de ello en un libro en el que ha participado, *Re-imagining the Avant-Garde: Revisiting the architecture of the 1960s and 1970s* (2019), donde comenta que «desde los años 60-70 se presentaron proyectos de arquitectura en forma de viñetas en talleres de arquitectos como Peter Cook, por parte de sus alumnos como Federico Beckhoff, Mark Fisher o Stuart Lever» (Butcher, Pearson, 2019, p. 108).

A partir de estas premisas, las autoras involucramos al alumnado en descubrir la narrativa del cómic desde varias perspectivas. Integramos la viñeta como herramienta y estrategia persuasiva en el estudio del dibujo arquitectónico y la docencia. Así se favorece la adecuación del discurso para que el proyecto consiga el mayor grado posible de eficacia comunicativa. Seguimos el ejemplo del trabajo del arquitecto Helmut Jahn (figura 9).

192

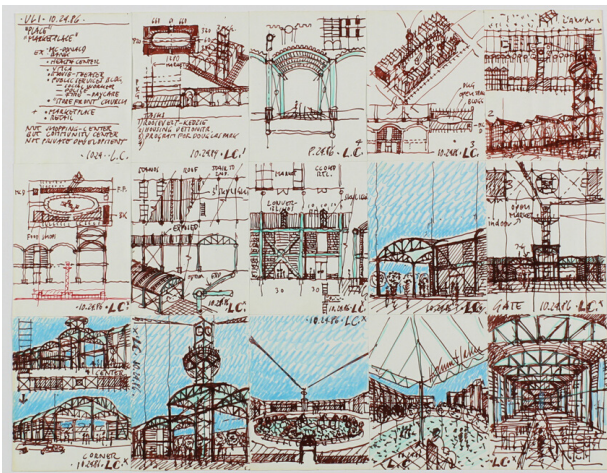


Figura 9: *Lawndale Commons, sketch*, Helmut Jahn, 1986. <https://www.artic.edu/artworks/66827/lawndale-commons-sketch>

Las fases de este trabajo docente (realizado en cursos sucesivos desde el 2012) han permitido que el estudiante de primer y segundo grado universitario pueda adquirir habilidades que le ayuden en las tareas de expresión y representación gráfica de un proyecto. Se realizan una serie de ejercicios cuyos objetivos son: en primer lugar, fomentar el interés por el dibujo y la representación gráfica arquitectónica; en segundo, acercar al estudiante universitario a un lenguaje gráfico, afín al cómic, que le ayude a expresar la percepción del espacio; y, en tercer lugar, aprender a comunicar y a comprender, mediante los recursos gráfico-técnicos del dibujo.

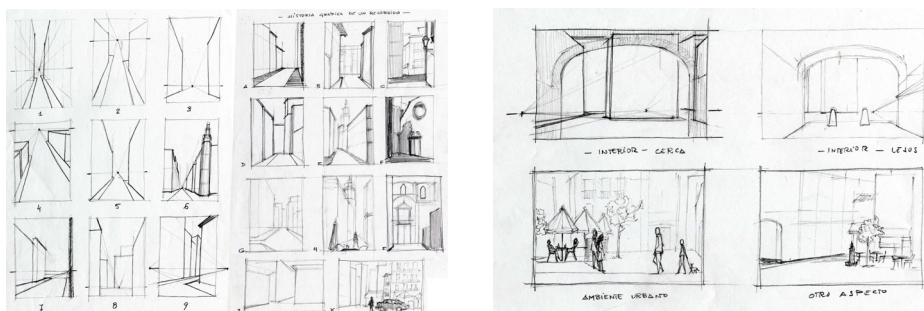
jo, la forma arquitectónica. Este trabajo se expone en un libro en el que ha participado una de las autoras del presente artículo:

Se plantea el ejercicio visual de la aproximación y recorrido de un lugar o de un edificio que progresivamente se convierte en un escenario. El espacio aparece representado mediante una secuencia de vistas que reconstruyen en dos dimensiones la experiencia espacial tridimensional, por el que la experiencia gráfica evoluciona constantemente. (Torres Barchino et al., 2012, p. 20)

El aprendizaje de los recursos gráficos del cómic facilita, desde un punto de vista académico, el estudio del lenguaje visual y arquitectónico, donde el conocimiento y representación del espacio están unidos en la operación de componer o descomponer un objeto, desde lo más abstracto a lo más concreto. La viñeta ayuda al alumno a permanecer atento durante el recorrido de calles y plazas hasta llegar a una arquitectura singular adentrándose en su espacio interior. En este proceso de búsqueda en la identificación de escenarios más o menos complejos, juega un papel importante el poder comunicativo del dibujo, ajustándolo en determinados encuadres ficticios (figuras 10 y 11). Estos trabajos se ejecutan siempre con el apoyo de bocetos realizados por el mismo profesorado (figuras 12 y 13).



Figura 10: Estudiantes dibujando *in situ* en la plaza de la Virgen del centro histórico de Valencia. Fotografía de A. Torres Barchino, 2011-2012



Figuras 11 [izda.] y 12 [dcha.]: Dibujos del centro histórico de Valencia en viñetas de aproximación. Esquemas y planteamientos de las vistas mediante perspectivas de varios puntos de vista del observador. Bocetos de A. Torres Barchino, 2010-2011

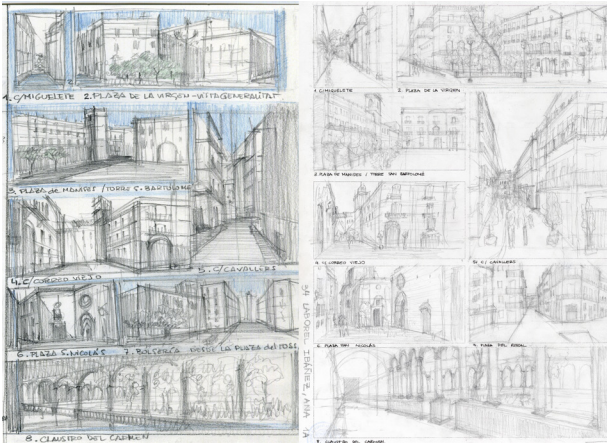


Figura 13: *Historieta gráfica*. Dibujos de Valencia en viñetas de aproximación. Planteamientos de las vistas mediante perspectivas del observador. Bocetos de apoyo de A. Torres Barchino y la alumna A. Laborel, 2011-2012

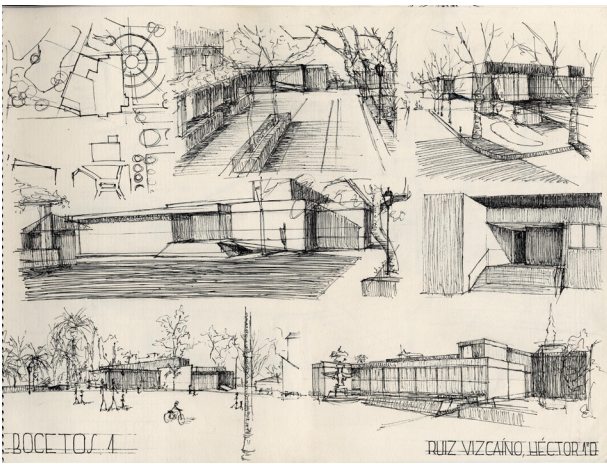


Figura 14: Bocetos iniciales de aproximación al Museo de Ciencias Naturales de Valencia, en los Jardines del Real o Viveros, del arquitecto Luis Gay. Dibujo del alumno Héctor Ruiz Vizcaino, 2014-2015

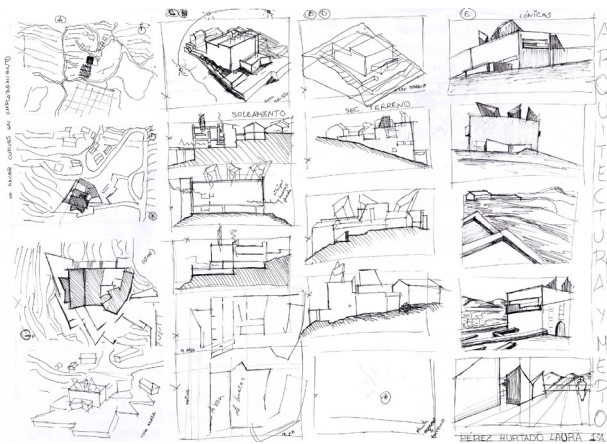


Figura 15: Esquemas conceptuales del estudio del edificio de la Fundación Jorge Oteiza en Alzuza (Navarra), del arquitecto Francisco Javier Sáenz de Oiza. Dibujos del trabajo final de curso de la alumna Laura Pérez Hurtado, 2013-2014



La producción de los dibujos en soportes más grandes (de DIN-A4 a DIN-A3) permite adquirir control sobre la proporción y la escala de entornos y edificios, además de acentuar la perspectiva y el detalle. Los diferentes tamaños utilizados ayudan a la lectura de la composición. Estos ejercicios realizados durante el curso demuestran cómo el estudiante mejora su capacidad gráfica experimentando con otras técnicas; cómo transmite, mediante la incorporación de texto, el proceso de estudio de un entorno; y, finalmente, cómo construye con el dibujo una arquitectura (figuras 14 y 15).

En las prácticas realizadas al final de curso, se observa la evolución y experiencia adquiridas por el estudiante. Los dibujos en diversas escalas enfatizan y componen la estructura del ejercicio, basado en el estudio de una arquitectura visitada y con el que se describe la composición, el contraste y el material del entorno (figura 16). El empleo del dibujo y sus recursos técnico-gráficos destaca la luz o las texturas (rotulador, grafito, acuarela, etc.), así como el empleo de la imagen fotográfica a modo de *collage* subraya estratégicamente cómo el estudiante llega a entender la complejidad de la dimensión arquitectónica (figura 17).

Figura 16: Lámina completa del estudio e identificación del entorno y paisaje donde se ubica el edificio del Parque de la Arboleda en Begur (Girona), de RCR Arquitectos. Dibujos de la alumna Gema Hernández Pérez, 2011-2012

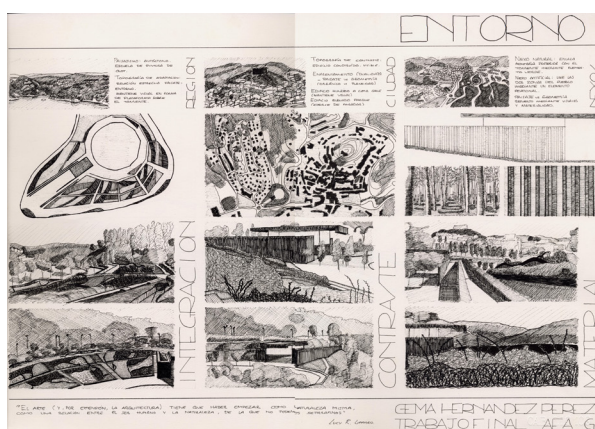
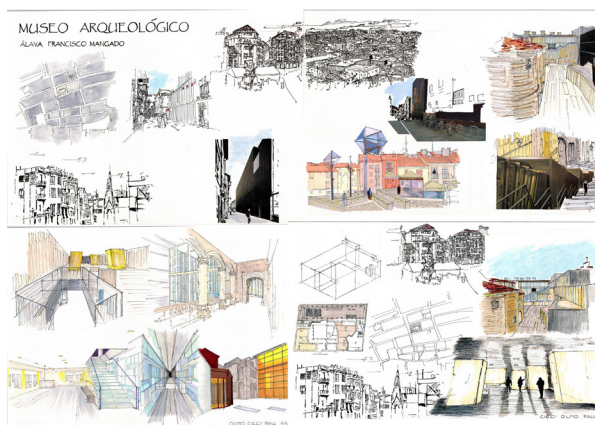


Figura 17: Láminas completas del estudio e identificación del entorno urbano donde se ubica el Museo Arqueológico de Álava, del arquitecto Francisco Mangado. Dibujos realizados por el alumno Pau Olmo Ciges, 2015-2016



Finalmente, la experimentación gráfica adquiere aquí su máximo exponente. La visión y la descripción del espacio arquitectónico se plantean como un todo, alterando la linealidad en el dibujo; la viñeta se deconstruye para dar paso a una composición más abierta (figura 18).



**Figura 18:** Composición artística del estudio sobre el entorno del Museo Arqueológico de Álava. Narración de lo vivido y observado. Composición de la alumna Irene López, 2015-2016

## 5. Conclusión

Por medio del trabajo de Klaus, con su narrativa gráfica y caricaturesca, hemos investigado sobre las interacciones entre cómic y arquitectura, estudiando a los autores referentes que han adaptado la viñeta como herramienta para interpretar temas arquitectónicos. Lus Arana recupera el proceso del papel y el lápiz en favor de la transmisión de conocimientos; la estática metodología tradicional da paso al dinamismo y la imaginación dentro del futuro educativo en las disciplinas gráficas. Al mismo tiempo, permite mejorar la competencia en habilidades transversales, conectar prácticas de distintas materias y, por consiguiente, incrementar la progresión y la interpretación en cuanto a la autonomía del alumno en su propio aprendizaje.

196

En consecuencia, el cómic se distingue por su versatilidad entre los diversos medios de comunicación que permiten la creación de narraciones con imágenes, como es el caso de la arquitectura. Además, su material expresivo se basa en el dibujo y la escritura, sin necesidad de acudir a instrumentos tecnológicos sofisticados para la producción del discurso. Por ello, este tipo de narración se adapta a la representación arquitectónica creando un vínculo de unión que refuerza, por un lado, la forma de interpretar el espacio y, por otro, la creatividad para que el mensaje sea más fácilmente comprensible.

Asimismo, constatamos que el cómic puede ser un nuevo enfoque metodológico aplicable tanto a los proyectos, como a la práctica de la educación arquitectónica y el dibujo; un lenguaje gráfico utilizado como herramienta experimental.

Las prácticas realizadas a lo largo de varios cursos académicos e impartidas por las autoras han demostrado en primera instancia que el estudiante, mediante la representación de un modelo ajustado a una serie de encuadres y viñetas, logra centrar más su atención, identificando la escala y el espacio de un elemento arquitectónico en un entorno determinado. La experiencia de ver y observar tiene relación con la capacidad de análisis, de reflexión y de identificación del todo y de las partes de un elemento arquitectónico.

El proceso de dibujar conlleva la habilidad de proyectar gráficamente, con mayor o menor precisión, un concepto que unido a la destreza técnica lleva a concretar y relacionar las imágenes a representar. Ese pensamiento flexible marca la diferencia entre estudiar una serie de contenidos mediante un método convencional y hacerlo mediante el uso del cómic como herramienta generadora de nuevas ideas. El alumno, en este caso, comienza a descubrir qué quiere contar y cómo. Las necesidades de los alumnos son atendidas con una mayor eficacia pero con pausa, la viñeta ayuda a crear tiempo y profundiza en el discurso definiendo conceptos.

Por ello, en la actualidad es necesario una transformación en las metodologías y en los contenidos impartidos para poder afrontar con garantías el complejo y diverso futuro que nos aguarda, pero siempre con un conocimiento crítico. Porque el aprendizaje de la competencia narrativa implica trabajar en diversos ámbitos, como la capacidad de crear historias, pues la narración forma parte de la relación del sujeto con la sociedad y ha de ser aprendida en contextos generadores de cultura.

## Referencias

- Bordes, E. (2015). *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid]. Archivo Digital UPM. <http://oa.upm.es/40067/>
- Bravo de Laguna Socorro, A. (2019). Tebeos sobre Le Corbusier. Cinco historietas gráficas sobre su vida y obra. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 25(38), 216-231. <https://doi.org/10.4995/ega.2020.10476>.
- Butcher, M. y Pearson, L. C. (Eds.). (2019). *Architectural design. Re-imagining the Avant-Garde: Revisiting the architecture of the 1960s and 1970s*. Wiley.
- «Cómic, arquitectura narrativa» analiza el cómic como elemento arquitectónico. (2017, 16 de mayo). *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/20170516/422620492687/cómic-arquitectura-narrativa-analiza-el-cómic-como-elemento-arquitectonico.html>
- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.
- Eisner, W. (2003). *La narración gráfica*. Norma Editorial.
- Fernández Morillas, A. M. y Genet, R. (2017). *La mirada expandida: el fotoensayo como herramienta en arquitectura. SOBRE. Prácticas Artísticas y Políticas de la Edición*, (3), 39-54.
- Franquin, A. (2017). *Spirou Franquin: QRN en Bretzelburg (1963)*. Dib-Buks.
- García, A., Llopis, J., Masia, J. V., Torres, A., Villaplana, R. V., Piquer, J. C., Giménez, M., Cabanes, M. A., Serra, J., Barros, H., Trullás, J., Santonja, A., Gilabert, S., Irisarri, A., Torre, I. y Molina, P. J. (2012). *Análisis de Formas Arquitectónicas*. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/72468>
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Cátedra.
- Gil, I. (2013). Iker Gil interviews graphic artist Klaus. *MAS Context*, (20), 116-123. <https://www.mas-context.com/issues/20-narrative-winter-13/cartooning-architecture-and-other-issues/>
- Giraud, J. (Moebius). (2013). *El garaje hermético (Métal hurlant)*. Norma Editorial.
- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France.
- Hellman, L. (2000). *Archi-têtes*. Wiley.
- Hellman, L. (1980). *All Hellman breaks loose*. Arcus.
- Hellman, L. (1986). *Architecture for beginners*. HarperCollins Publishers Ltd.
- Hellman, L. (1999). *Do it with an architect*. Mitchell Beazley.
- Hellman, L. (2001). *Architecture A-Z. A rough guide*. Wiley.
- Jungmann, J. P. (2001). *L'Image en architecture: de la représentation et de son empreinte utopique*. De la Villette Ed.
- Llopis, J. (2018). El paradigma fotográfico del dibujo arquitectónico digital. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(3), 557-573. <https://doi.org/10.5209/ARIS.58128>
- Martens, A. (2015). *Rork*. ECC Ediciones.
- McCloud, S. (1993). *Cómo se hace un cómic*. Astiberri.
- McGuire, R. (2014). *Here*. Hamish Hamilton.
- Otomo, K. (2019). *AKIRA Ed. Original B/N 1*. Norma Editorial.
- Piranesi, G. B. y Hofer, P. (1973). *The prisons (Le carceri: the complete first and second states)*. Dover Publications Inc.
- Rudolph, P. (1982). *Paul Rudolph: Architectural drawings*. Taylor Trade Publishing.
- Schuiten, F. (2007). *Les murailles de Samaris*. Casterman.
- Tschumi, B. (1982). *The Manhattan transcripts*. St. Martins Press.
- Tschumi, B. (1994). *Six concepts. Architecture and disjunction*. St. Martins Press.
- Uderzo, A. (2016). *Astérix el galo*. Grupo Anaya Publicaciones Generales.
- Umezu, K. (2020). *La casa de los insectos*. Satori Ediciones.
- Ware, C. (2012). *Building stories*. Pantheon Books.