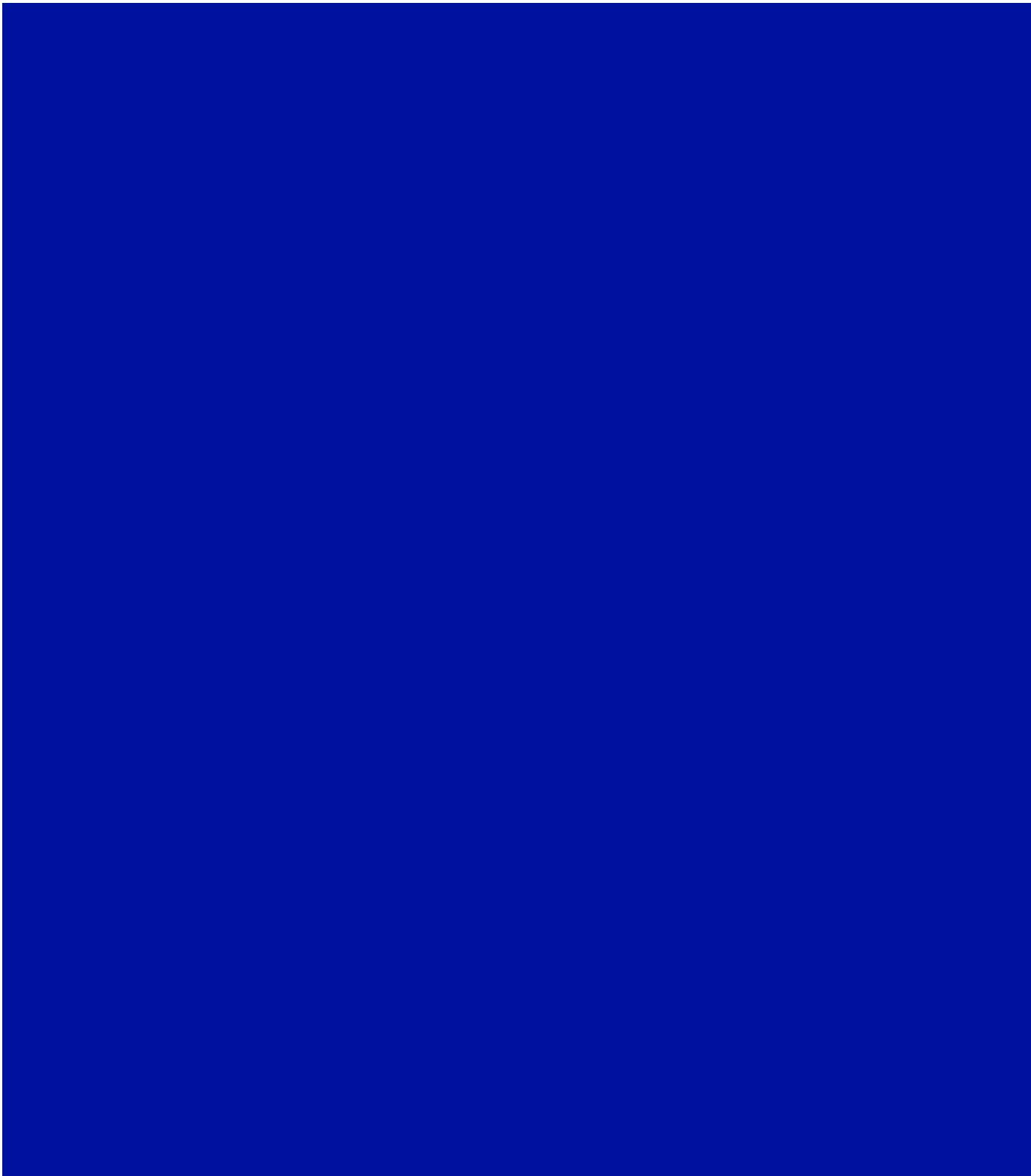


*el cómic como medio discursivo  
en la arquitectura*

ALEJANDRO FOLGA\*



- Alejandro Folga es docente de la FADU, magíster (por la FADU) y doctorando en el Doctorado de Arquitectura FADU-Udelar, cohorte 2021-2023.

Según lo que nos informa la vasta *Wikipedia*, el cómic constituye una forma de arte. Sus más fieles defensores plantean que se trata del *noveno arte*.<sup>1</sup> El célebre autor de cómics y divulgador de sus técnicas narrativas, el estadounidense Will Eisner (1998), fue más específico y lo definió como un *arte secuencial*. Una definición que luego fue compartida y ampliada por su compatriota, también artífice y divulgador, Scott McCloud (1995).

Desde sus inicios, a fines del siglo xix y durante buena parte del siglo xx, el cómic ha estado asociado al entretenimiento escapista, se ha dirigido al consumo popular y ha sido pensado fundamentalmente para un público infantil o adolescente; lo que ocasionó que fuese ignorado o menospreciado por la *alta cultura*. Es en la década de los sesenta, con la publicación de la obra *Apocalípticos e integrados*, de Umberto Eco (1968), cuando el cómic comienza a adquirir un estatus cultural que lleva a que numerosas áreas de conocimiento se empiecen a ocupar de su estudio. A partir del influyente ensayo de Eco se produjo un creciente interés en el análisis semiótico de los cómics, que derivó en diferentes conceptualizaciones sobre esta forma de arte.

Para el español Román Gubern (1972) y el italiano Daniele Barbieri (1991) el cómic es un *lenguaje*, mientras que para el belga Thierry Groensteen (2007) se trata de un *sistema semiótico*. Por su parte, el argentino Oscar Masotta (1970) conjugó lo verbal y lo visual en una oximorónica expresión: *literatura dibujada*. Ese mismo carácter híbrido reside también en la denominación *novela gráfica*, acuñada a fines de los setenta para definir un formato editorial que le aportó prestigio cultural al equiparlo con un género literario.<sup>2</sup>

Son varios los autores que sostienen que actualmente estamos viviendo una *segunda era dorada* de los cómics. Entre otros, Enrique Bordes (2017) afirma que «en las últimas décadas, el cómic ha pasado de ser un campo marginal a convertirse en un vivo objeto de estudio, no solo en el terreno puramente académico» (p. 21). Por su parte, Vázquez, Turnes y Gandolfo (2022) confirman esta lectura y la extrapolan al ámbito artístico, cuando comentan que «hoy vivimos un tiempo en que la historieta está más que nunca vinculada al mundo del arte. Esto se debe, por un lado, a la disolución del estigma moral alrededor del cómic» (p. 13).

Aunque este resurgimiento del medio es producto de diversas circunstancias, una de las razones que explican su nuevo esplendor es la emergencia y la amplia difusión cultural que ha alcanzado la *novela gráfica*. En un artículo en el que se revisa la historia de los diferentes formatos

de cómics que se han publicado durante el siglo xx, Rubén Varillas (2014) definió, a grandes rasgos, lo que comúnmente se entiende por novela gráfica como un tipo de cómic que desarrolla una historia lo suficientemente extensa como para requerir el mismo formato editorial que una novela; el uso del término *novela gráfica* asume igualmente una serie de circunstancias: estamos ante una publicación para adultos, autoconclusiva, coherente y ambiciosa desde un punto de vista cultural (p. 20).

Sin embargo, donde mejor se expresa el significado de este concepto es en las palabras que Santiago García (2011) dejó escritas en su exhaustivo análisis histórico *La novela gráfica*. García considera que dicha denominación debe ser entendida como una «toma de conciencia del cómic como forma artística adulta» (p. 15). A partir de esta concepción, el autor termina concluyendo que el concepto de novela gráfica representa «más que nada, esa conciencia de libertad de autor, un movimiento» (p. 269).

**Arquitectura y cómic** En el artículo *La historieta y el humor gráfico en la universidad*, Manuel Barrero (2006) exhorta a que se desarrolle más investigación científica sobre esa «parcela de la cultura, la dibujada», que es

el cómic, y menciona específicamente las áreas académicas universitarias de «Ciencias de la información, de Bellas Artes, de Historia del Arte, de Literatura, de Dibujo» (p. 96). Aunque la arquitectura quedó por fuera de su exhortación, resulta innegable que el proyecto arquitectónico y su comunicación gráfica tienen una afinidad natural con el noveno arte.

En las primeras décadas del siglo xxi la prolífica relación entre la arquitectura y el cómic ha sido analizada desde diferentes ángulos.

En su tesis doctoral, *El otro lado del espejo: arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters*, Jorge Tuset (2011) señala que un aspecto deficitario de las investigaciones realizadas por arquitectos consiste en que «las vinculaciones entre arquitectura y cómics en general siempre han sido abordadas por la crítica en sus aspectos formales y gráficos» (p. 11). Como alternativa, Tuset prefiere desarrollar el análisis de las referencias arquitectónicas utilizadas como escenario o contexto de las historias relatadas en los cómics, por eso su tesis se enfoca en el estudio de las recíprocas influencias entre ambos universos creativos.

1 Esta denominación fue popularizada por Francis Lacassin (1982) en su libro *Pour un neuvième art, la bande dessinée*.

2 Según Dan Mazur y Alexander Danner (2014), a pesar de que la expresión *novela gráfica* no fue inventada por Will Eisner, la publicación en 1978 de su obra *Contrato con Dios* es popularmente considerada como la inauguración de este formato e implicó el nacimiento de una nueva etapa

del cómic, signada por la «reconsideración del medio como forma de arte para adultos» (p. 181).

Otra opinión es la profesada por Enrique Bordes (2017). En su libro *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos*<sup>3</sup> alega que «el grueso de estudios en torno a cómic y arquitectura se ha centrado más en las distintas realidades representadas dentro del medio, en sus decorados, que en la estructura del cómic en sí» (p. 13). Esta comprobación llevó a Bordes a proponerse el estudio de la estrecha relación que tiene la arquitectura con los recursos narrativos del cómic:

La estructura gráfica del cómic trata de llenar un problema que no es ajeno al arquitecto: representar (crear/pensar) un mundo y su espacio en las dos dimensiones del papel (o de una pantalla). Es decir, representar las tres dimensiones del espacio sobre las dos del plano. El dibujo del cómic va más allá, dado que, para narrar, debe jugar representando también el tiempo, una dimensión más. (p. 14)

Coincidimos con Bordes en la importancia que tiene la cuarta dimensión (tiempo) para la representación de la arquitectura. Considerar la temporalidad implica una mejor comprensión de la experiencia que se produce al recorrer el espacio arquitectónico. Además, la narración secuencial permite explicar los procesos proyectuales y facilita la comunicación con terceros, especialmente con aquellos que no poseen formación específica en la disciplina.

No obstante, si bien la tesis de Bordes se centra en la relación que existe entre los recursos del cómic y la arquitectura, no se focaliza en estudiar cómics realizados por o para arquitectos, pues dedica un solo capítulo a ese tema, en el que menciona algunos casos aislados. Esto nos habilita a definir un espacio de vacancia para desarrollar una nueva investigación.

Uno de los motivos que explican la existencia de este nicho de investigación es que los cómics realizados por arquitectos, por lo general, son entendidos como una producción lateral o marginal, como una extravagancia o una mera curiosidad de la comunidad académica. Sin embargo, son numerosos los arquitectos que se han servido de la estética o del lenguaje de los cómics como recurso de comunicación.

Si ampliamos el campo de estudio, existen variados ejemplos tomados de la historia de la arquitectura que, a pesar de que estrictamente no son cómics, están vinculados a su lenguaje. En un artículo que lleva el curioso y sugestivo título «Le Corbusier leía tebeos», Luis Lus Arana sostiene que 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*. Este uso del cómic por parte de Le Corbusier se ejemplifica en forma elocuente con los bocetos secuenciados (a modo de viñetas) de la famosa «Lettre a Madame Meyer», realizados en 1925 para expresar su concepto de *promenade* arquitectural. En la década de 1960 una nueva generación de arquitectos, entre los que se destacan Archigram y Superstudio, renueva el interés por la utilización de la narración secuenciada para presentar algunas de sus utópicas propuestas. En otra investigación reciente, Carmen Escoda reflexiona sobre la recuperación de ciertos recursos del lenguaje del cómic —como el uso de viñetas, la caricaturización de edificios icónicos, el estilo diagramático o la estética gráfica— en algunos trabajos de arquitectos contemporáneos como Lebbeus Woods, Neutelings & Riedijk, OMA o el estudio Sanaa.

Si bien los ejemplos anteriores demuestran el interés que el *noveno arte* despierta en los arquitectos, también es cierto que en esos casos el cómic no ha sido utilizado de forma sistemática para desarrollar un discurso que reflexione sobre la arquitectura. Dichos ejemplos constituyen experiencias parciales (y, ciertamente, aisladas) del uso de la narrativa gráfica.

### **Objetivos e hipótesis de la tesis**

La investigación que aquí se presenta se fundamenta en el estudio del potencial argumentativo del cómic y en su capacidad de producción de discursos. Para ello, más que interesarse por el análisis del mero dibujo de los cómics (representación) se analiza el uso de los recursos que permiten la *narración gráfica* (comunicación) en la arquitectura.

El principal objetivo consiste en investigar sobre cómo algunos arquitectos han utilizado los recursos o el lenguaje del cómic, entendidos como una herramienta discursiva que permite la comunicación de ideas arquitectónicas. De lo anterior se deriva la hipótesis de la tesis, que sostiene que los mecanismos narrativos del cómic permiten utilizarlo como un dispositivo retórico para la producción de discursos sobre la arquitectura.

La forma de desarrollar esa hipótesis pasa por el estudio en profundidad de una serie de discursos publicados en formato de cómic. En particular, se trata de estudiar obras de cierta extensión y profundidad que pueden ser calificadas de *novelas gráficas*. El concepto de *novela gráfica* es

3 Se trata de la publicación realizada a partir de su tesis doctoral, defendida en 2015.



entendido como un formato y también como un tipo de cómic culturalmente más elevado y adulto, de modo que funciona como una estrategia metodológica para definir el *corpus* de casos que van a ser investigados.

**Métodos y tareas de investigación** La tesis se propone estudiar los discursos elaborados en una serie de cómics realizados por arquitectos. Por lo tanto, desde el punto de vista metodológico se trata de una investigación bibliográfica y de tipo documental, con enfoque metodológico cualitativo. En ese sentido, se definieron tres tareas de investigación que se desarrollan en paralelo.

La primera tarea consiste en una indagación conceptual de la amplia bibliografía de los estudios y teorías específicos sobre el lenguaje y las técnicas del cómic. De allí se tomará el aparato conceptual y terminológico que permita abordar el análisis de los casos. Por otro lado, también nos apoyaremos en el aparato metodológico vinculado a los estudios narratológicos<sup>4</sup> (Barthes, 1970; Genette, 1989).

La segunda tarea implica definir el universo de casos a estudiar. Para eso se plantea un registro panorámico de cómics realizados por arquitectos en los últimos veinte años. Este registro permitirá hacer una clasificación de los diferentes usos que el cómic puede tener en la arquitectura.

La tercera tarea requiere la selección de algunos casos, tomados del universo estudiado, para desarrollar su análisis en profundidad. Para definir el tipo de casos a estudiar se establece un doble criterio, cualitativo y cuantitativo: se estudian publicaciones de cierta extensión y de temática unitaria, que en el medio vinculado al cómic se denominan *novelas gráficas*.

**Corpus de casos a analizar** En el libro *Bricks & balloons: architecture in comic-strip form*, Mélanie van der Hoorn (2013) hace un exhaustivo registro de ejemplos vinculados a la arquitectura que utilizan el lenguaje o los recursos del cómic. Su estudio consiste en una revisión panorámica en la que identifica tres objetivos principales que justifican el uso del cómic en

4 La narratología es una subdisciplina de la semiótica que se centra en el estudio de la estructura de los relatos. El libro *La arquitectura de las viñetas* de Ruben Varillas (2009) constituye un valioso antecedente de la aplicación narratológica al estudio de los cómics.

la arquitectura: la representación de proyectos, la explicación de procesos proyectuales y la crítica arquitectónica.

A partir de la clasificación de Van der Hoorn, el *corpus casuístico* de la investigación se compone de una serie de novelas gráficas (imagen 1), publicadas en fechas recientes, que fueron realizadas por arquitectos y están centradas en la arquitectura:

- *Yes is More: un arquicómic sobre la evolución arquitectónica* (Bjarke Ingels Group, 2009)
- *Metrobasel: a model of a european metropolitan region* (Herzog & De Meuron y Manuel Herz, 2009)
- *Meet the Nelsons* (Wes Jones y Todd Gannon, 2010)
- *Citizens of no place: an architectural graphic novel* (Jimenez Lai, 2012)
- *Mies* (Agustín Ferrer Casas, 2019)
- *Eileen Gray: una casa bajo el sol* (Charlotte Malterre-Barthes y Zosia Dzierzawska, 2020)
- *Gómez: improbables aventuras de un fotógrafo en Mar del Plata* (Gustavo Diéguez, 2021)
- *Bauhaus* (Valentina Grande y Sergio Varbella, 2021)

**Tres novelas gráficas** Acorde al alcance, la extensión y los objetivos de este artículo—y a modo de avance de los temas investigados hasta este momento—, en los siguientes apartados se

presenta una breve síntesis de tres de las novelas gráficas que integran el corpus de casos de estudio.

#### ***Yes is More, discurso proyectual de un estudio profesional***

El libro *Yes is More. Un arquicómic sobre la evolución arquitectónica*, publicado por el estudio BIG (Bjarke Ingels Group) en 2010, es especialmente interesante, pues esta voluminosa obra (400 páginas) presenta un completo y articulado discurso proyectual en el formato cómic.

En las viñetas que componen las páginas introductorias (capítulo «Un arquicómic») de *Yes is More* (imagen 2), el arquitecto Bjarke Ingels se pasea por su estudio mientras nos cuenta el objetivo de su libro: «Queremos sacar a luz todo lo que ocurre entre bastidores: cómo sucede la arquitectura, cómo se desarrollan las ideas y cómo evolucionan las formas» (p. 20).

Dos páginas más adelante, Ingels nos aclara el porqué del medio elegido: «En vez de recoger ensayos, textos explicativos, dibujos e imágenes en diferentes maquetas, “copiamos

el formato de un cómic” para combinar palabras, ilustraciones y fotografías y poder contar “la historia que esconden de cada proyecto”» [los entrecorillados son míos] (p. 22).

En *Yes is More* el cómic se entiende como un *formato alternativo* al de una tradicional monografía sobre arquitectura. En ese sentido—en la viñeta siguiente—, el propio Ingels nos devela el mecanismo narrativo utilizado en la obra: «Cada capítulo es una historia en sí misma que muestra cómo ha evolucionado cada proyecto a partir de una “mezcla específica de ingredientes”. Contadas de un modo “ficticio” (o biográfico)» [el entrecorillado es del original] (p. 22).

Resulta significativa la mención de la naturaleza ficcional del relato anteponiéndose a su carácter biográfico. Si estuviésemos ante un discurso oral podríamos pensar que se trata de un *lapsus linguae* o un acto fallido. No obstante, dado que se trata de un discurso escrito, lo declarado solo puede ser intencional. Por lo tanto, esta revelación debe ser leída como una confesión o, mejor aún, como una explicación *metadiscursiva* sobre la obra.

A partir de esa elocuente introducción se suceden 35 historias en las que Bjarke Ingels se presenta como un *personaje*—lo que Genette (1989) define como narrador autodiegético— que explica proyectos, comenta estrategias, cuenta anécdotas y hace chistes desde las páginas de un cómic (imagen 3). De este modo se desarrolla un articulado discurso sobre las ideas, sobre los concursos, sobre las normativas edificatorias y sobre las relaciones que su arquitectura establece con la prensa, con los políticos, con los clientes, con los usuarios y con los arquitectos que lo preceden. En definitiva, los 35 relatos deben ser leídos como una *teoría proyectual*. Por su propósito, consistencia y extensión, podríamos considerar a *Yes is More* como el primer manifiesto de la disciplina arquitectónica en formato de *novela gráfica*.

El estudio de *Yes is More* nos permite ilustrar tanto el primero como el segundo de los objetivos definidos por Van der Hoorn (es decir, la explicación de propuestas y de procesos proyectuales). No obstante, para alcanzar el tercer objetivo (la crítica arquitectónica) es necesario recurrir a otros casos.

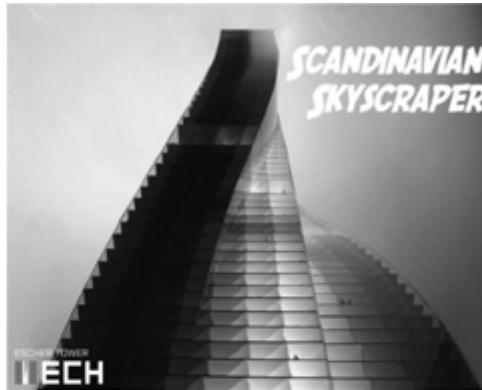
#### ***Mies, biografía ficcionada de un maestro moderno***

Las páginas de la novela gráfica *Mies*, de Agustín Ferrer Casas (2019), hacen evidente la profusa documentación utilizada por su autor para realizar las rigurosas ilustraciones de las obras de uno de los más influyentes arquitectos

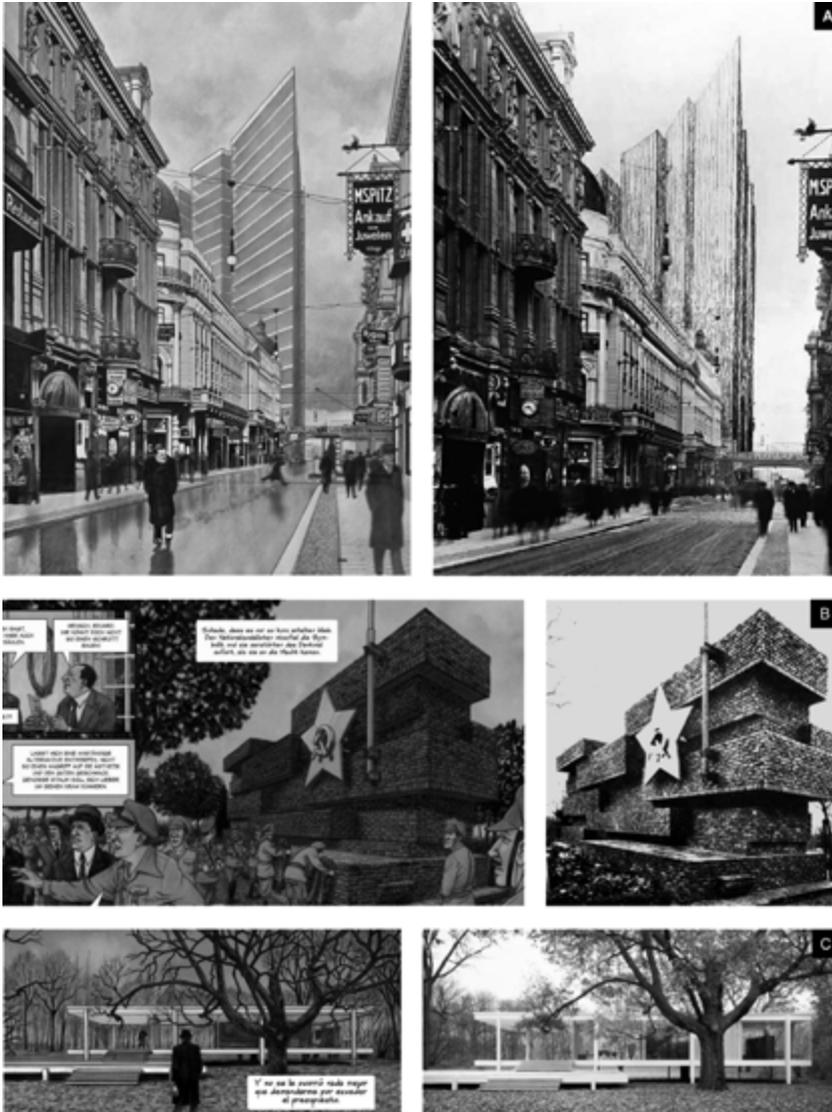
IMAGEN 2  
Corpus actual de la investigación.



IMAGEN 3  
Yes is More (BIG, 2010).



**IMAGEN 4**  
 Documentación  
 fotográfica usada  
 en *Mies* (Ferrer  
 Casas, 2019).  
 A. Fotomontaje  
 del proyecto no  
 construido para  
 el Kasacaeios de  
 Friedrichstrasse.  
 B. Monumento a  
 Rosa Luxemburgo y  
 Karl Liebknecht.  
 C. Casa Farnsworth.



del siglo xx. Esto puede ejemplificarse al observar la cuidada elección de los puntos de vista, tomados (en muchos casos) de fotos oficiales e imágenes canónicas (imagen 4), o al analizar el sofisticado uso narrativo de los recursos gráficos propios de la arquitectura (croquis, planos y maquetas), que funcionan como metarrepresentaciones y proponen recrear gráficamente el universo creativo de Mies (imagen 5).

Sin embargo, el cómic *Mies* no se queda en un relato heroico de la trayectoria profesional de su protagonista, sino que busca hacer presentes los acontecimientos históricos que fueron el contexto de las obras, a la vez que

devela algunos aspectos controvertidos de la vida personal del personaje protagonista. En resumen, se trata de la primera *biografía ficcionada* de un maestro de la modernidad en formato de novela gráfica.<sup>5</sup>

Desde un punto de vista narratológico, la historia parte del primer nivel diegético (Genette, 1989), que transcurre en 1965, durante un viaje en avión a Berlín en el que Mies cuenta a su nieto (el arquitecto Dirk Lohan) las circunstancias que rodearon a sus más importantes obras y proyectos. Este segundo nivel del relato (metadiégesis) se muestra en luminosas y fluidas dobles páginas.

El relato oral que Mies hace a su nieto se complementa —y, algunas veces, se contrapone— con un tercer nivel diegético, en el que se exteriorizan los oscuros recuerdos de Mies, aquellos que él decide no contar. Esos recuerdos se presentan en páginas de viñetas separadas por calles (*gutters*) de color negro (imagen 6). Como contraparte del absoluto compromiso con la arquitectura profesado por Mies, el cómic nos muestra su falta de compromiso político, su tibio rechazo al nazismo, la conflictiva relación con sus colegas y las omisiones, las infidelidades y los abandonos a las mujeres que fueron parte de su vida.

En su afán por humanizar al ídolo, el relato contrapone la inmaculada obra construida a algunos hechos *poco edificantes* de su vida. En definitiva, en *Mies* se compone un retrato politizado y revisionista que forma parte de una larga lista de biografías recientes que —además de valorar sus logros— optan por no mitificar al personaje retratado al que, en cambio, someten al juicio de la historia.

### **Una casa bajo el sol, militancia feminista y discurso de divulgación**

Si la novela gráfica de Ferrer Casas nos cuenta la biografía de un arquitecto ilustre —con sus luces y sus sombras— en *Eileen Gray: una casa bajo el sol* Charlotte Malterre-Barthes y Zosia Dzierzawska (2020) narran la historia de una batalla por el género librada en un escenario de conflicto: la casa E.1027, proyectada por Eileen Gray. Desde finales de la década de 1930 la E.1027 ha estado envuelta en una ardua polémica, generada a partir de que el propio Le Corbusier pintase varios murales en la casa de Gray, sin el consentimiento de la proyectista. La novela gráfica está inspirada en un influyente artículo en el que Beatriz Colomina (1996)<sup>6</sup> denunció la profanación de Le Corbusier.

El cómic comienza con un prólogo, «El último baño» (p. 13), que narra un hecho ocurrido en 1965: la muerte de Le Corbusier en la playa de Cap-Martin, a los pies de la E.1027.

5 Existen varios cómics sobre la vida y la obra de Le Corbusier (Bravo, 2019), pero en esos casos se trata de biografías que ofrecen retratos fundamentalmente laudatorios, apologeticos —casi hagiográficos—, puesto que en ellos se presenta una visión canónica y mitificada en la que «Le Corbusier encarna [...] una alegoría del héroe que asume la responsabilidad de ser el defensor de la esencia de la arquitectura

moderna, un visionario adelantado a su tiempo» (p. 180).

6 A pesar de que el artículo *Battle lines: E-1027* (Colomina, 1996) no aparece en la bibliografía de *Una casa bajo el sol*, ese texto es mencionado en la web de Malterre-Barthes (s/f) como la principal inspiración para la escritura de un cómic que «encaja en una agenda política de exponer el trabajo de las diseñadoras y

hacer justicia a sus carreras pasadas por alto» [la traducción es mía].

**IMAGEN 5**  
*Mies* (Ferrer Casas, 2019).  
 Mies y Herbert  
 Greenwald observando  
 una maqueta habitada  
 de los Apartamentos  
 Lake Shore Drive.



**IMAGEN 6**  
*Mies* (Ferrer Casas, 2019).  
 La casa Tugendhat  
 ocupada por los nazis.



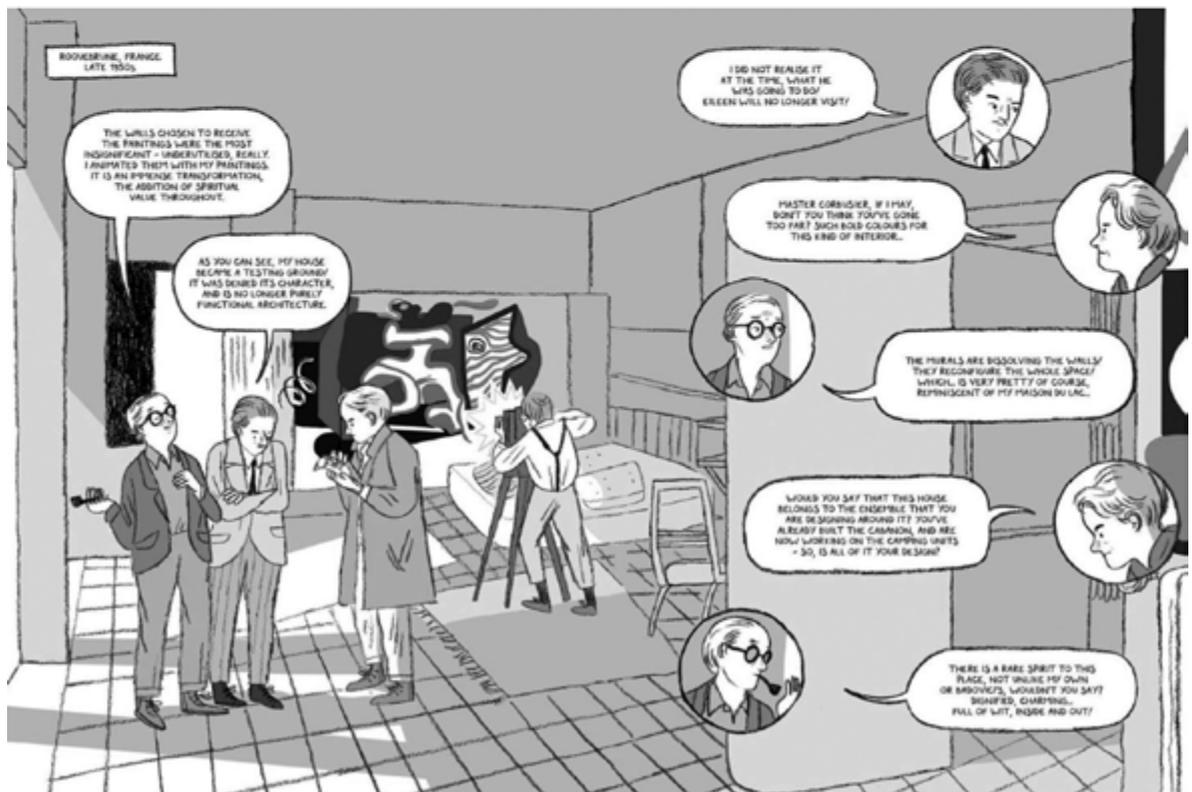
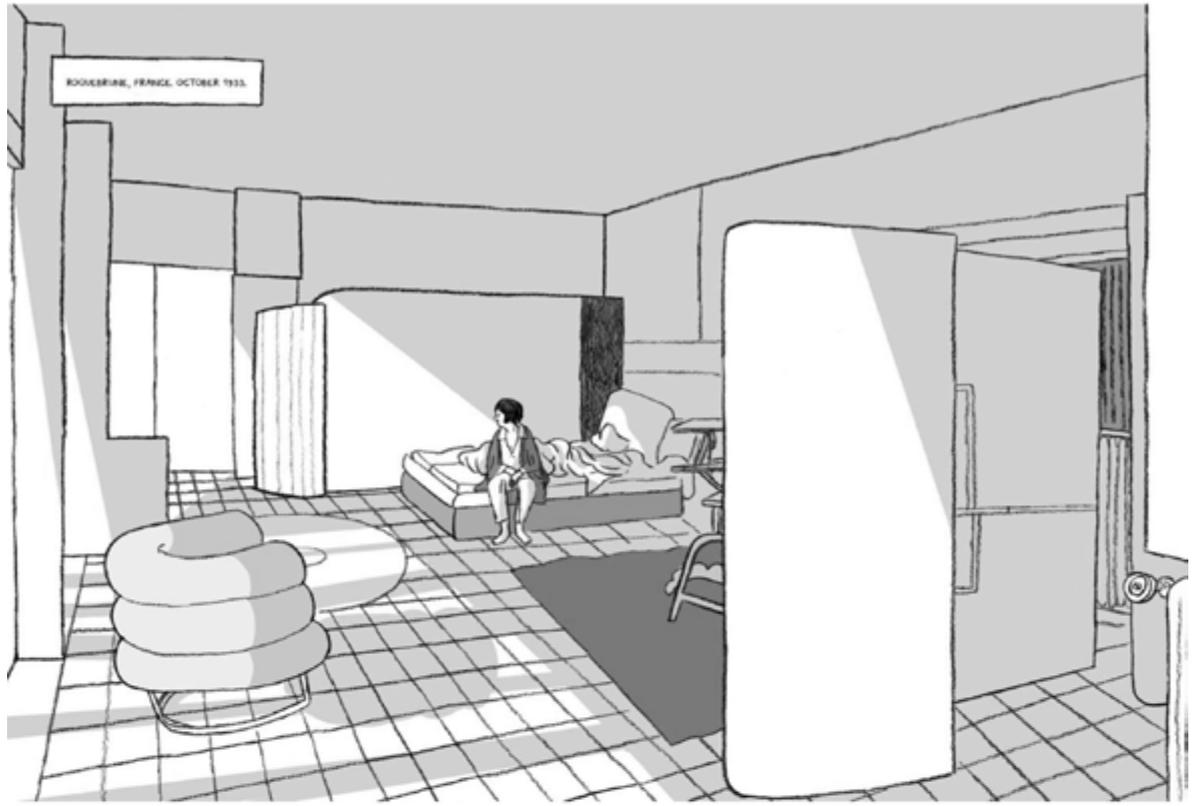
**IMAGEN 7**  
 Eileen Gray: una  
 casa bajo el sol  
 (Malterre-Barthes y  
 Dzierzawska, 2020).  
 La performance  
 pictórica de Le  
 Corbusier en la E.1027.



*El cómic como medio discursivo en la arquitectura*  
 ALEJANDRO FOGA

AVANCES

IMAGEN 8  
 Eileen Gray: una casa bajo el sol (Maitte-Barthes y Dzierzawska, 2020). Dos dobles páginas que muestran el antes y el después de la intervención de Le Corbusier.



A partir de ese punto el relato consiste en un largo *racconto* que se desarrolla durante los meses del verano (de julio a octubre) de 1933. Esa historia principal está rítmicamente pautada por varios *flashbacks* o analepsis (Genette, 1989) que nos transportan a distintos momentos de la vida de Eileen Gray. El epílogo del cómic —que es también el nudo de la historia— se desarrolla en 1938, cuando Le Corbusier pinta sus murales.

Desde una agenda política declaradamente feminista, el cómic vindica la figura y el genio de Eileen Gray, una arquitecta que por un largo período fue invisibilizada y prácticamente *borrada* de la historia de la arquitectura moderna. Pero, sobre todo, pone en evidencia el agravio personal y profesional que supusieron los murales realizados por Le Corbusier. Para eso las autoras apelan a un dibujo muy sencillo, próximo a la ilustración de libros infantiles, en el que predominan los trazos a lápiz y los leves lavados de acuarela de sosegados tonos pastel.<sup>7</sup> Esa austera estética cromática cambia abruptamente con la irrupción de los colores saturados presentes en los murales de Le Corbusier (imágenes 7 y 8). En definitiva, el uso del color es uno de los principales vehículos para plasmar la historia relatada.

Como medio híbrido que combina imagen y texto (Muñoz, 2017), el cómic *muestra* además de decir —apelando a Genette (1989), podemos decir que es *mimesis* (*showing*) además de *diégesis* (*telling*)— es por eso que el cómic permite sustituir las expresiones que verbalizan la violencia del acto cometido (Colomina, 2020)<sup>8</sup> por imágenes que la aluden. En definitiva, tal como manifiesta una de sus autoras (Malterre-Barthes, s/f), en *Una casa bajo el sol* el cómic se entiende como una acción política.

### **Conclusiones provisionarias**

A partir de los casos analizados, la principal *conclusión* de este trabajo es que el cómic constituye un valioso medio de comunicación y de producción de discursos arquitectónicos. En ese sentido, es posible establecer distintos usos del cómic en la arquitectura.

En primer lugar, el cómic permite elaborar discursos profesionales o académicos que impliquen el análisis, la presentación o la difusión de proyectos y obras arquitectónicas, y también puede ser un instrumento para teorizar o generar crítica sobre la arquitectura.

En segundo lugar, gracias al uso de los sofisticados recursos narrativos que posee, el cómic trasciende la mera representación de la tridimensionalidad de la arquitectura al incluir la temporalidad (una cuarta dimensión). Esta posibilidad permite la narración de los *procesos creativos*.

En tercer lugar, el cómic es un medio que acorta la brecha existente entre la academia y la sociedad. Su carácter de lenguaje universal lo convierte en un vehículo privilegiado para la producción de discursos que intermedien entre la crítica especializada (caracterizada por un discurso disciplinar) y la comunicación divulgativa (destinada a quienes no tienen formación arquitectónica).

Por último, los diferentes usos mencionados en los puntos anteriores nos permiten suponer que los temas y contenidos desarrollados en esta investigación pueden aplicarse como una herramienta pedagógica para la enseñanza de la arquitectura.

7 La *sensibilidad* del relato —tanto en lo escrito como en lo gráfico— es un aspecto que resaltan muchos comentaristas de la obra. En el primero de los prólogos del libro, Jennifer Goff (2020) señala que esta sensibilidad se materializa «a través de sorprendentes y conmovedoras ilustraciones» (p. 7). Algo similar escribe Nuria Moliner (2020) en el segundo prólogo, al referirse a los «trazos

sensibles y conmovedores» (p. 9) de la artista polaca.  
8 En la versión castellana de su artículo, Beatriz Colomina (2000) define la relación de Le Corbusier con la casa como «obsesiva» y como «compleja patología» (p. 10). Conforme avanza el texto, sucesivamente redefine la intervención lecorbusiana como un «acto de vandalismo, una mutilación» (p. 10), una «intrusión» y una

«ocupación» (p. 11), un «allanamiento de morada» (p. 12). Para cerrar el artículo, la califica como una «invasión» y una «acción colonizadora» (p. 12).

- BARBIERI, D. (1991). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- BARRERO, M. (2006). La historieta y el humor gráfico en la universidad: trabajos académicos en Barrero, M. (Coord.), *Tebeósfera* (pp. 89-130). Bilbao: Astiberri.
- BARTHES, R. ET AL. (1970). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- BIG (2010). *Yes is More: un archicómic sobre la evolución arquitectónica*. Barcelona: Taschen.
- BORDES, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra.
- BRAVO, A. (2019). Tebeos sobre Le Corbusier. Cinco historietas gráficas sobre su vida y obra. Sobre el personaje (1/2). *EGA*, 24(36), 174-185.
- COLOMINA, B. (1996). Battle lines: E. 1027. *Culture, Theory and Critique*, 39(1), 95-105.
- COLOMINA, B. (2000). Frentes de batalla E. 1027. *Zehar*, (44), 20-25.
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados*. Madrid: Lumen.
- EISNER, W. (1998). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- ESCODA, C. (2016). La recuperación del cómic: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus Woods. *EGA*, 21(28), 268-277.
- FERRER CASAS, A. (2019). *Mies*. Valencia: Grafito.
- GARCÍA, S. (2011). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- GENETTE, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- GOFF, J. (2020). Prólogo en Malterre-Barthes, Ch. y Dzierzawska, Z., *Una casa bajo el sol*. pp. 2-3.
- GROENSTEEN, T. (2007). *The system of comics*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- LACASSIN, F. (1982). *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Ginebra: Slatkine.
- LUS ARANA, L. (2013). Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica, *Ra Revista de Arquitectura*, vol. 15, 47-58.
- LUS ARANA, L. (2014). Construyendo una *utopie autre* [Amazing Archigram!-50 años de Zoom!/Zzzzrrtt!/Thud!/Blaam!]. *Proyecto, progreso, arquitectura*, 11, 90-103.
- MALTERRE-BARTHES, CH. Y DZIERZAWSKA, Z. (2020). *Eileen Gray: una casa bajo el sol*. Madrid: Aloha.
- MALTERRE-BARTHES, CH. (s/f). *A militant comic*. <https://www.charlottesalterrebarthes.com>
- MAZUR, D. Y DANNER, A. (2014). *Cómics: una historia global, desde 1968 al presente*. Barcelona: Blume.
- MASOTTA, O. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- MC CLOUD, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Barcelona: B.S.A.
- MOLINER, N. (2020). Prólogo en Malterre-Barthes, Ch. y Dzierzawska, Z., *Una casa bajo el sol*. pp. 9-11.
- MUÑOZ, E. (2017). El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea. *CuCo, Cuadernos de Cómic*, (8), 7-30.
- TUSET, J. (2011). *El otro lado del espejo: Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters* [Tesis doctoral, Arquitectura].
- VAN DER HOORN, M. (2013). *Bricks & balloons: architecture in comic-strip form*. Rotterdam: nai010.
- VARILLAS, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio.
- VARILLAS, R. (2014). El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas. *CuCo, Cuadernos de Cómic*, (2), 7-30. <https://doi.org/10.37536/cuco.2014.2.1321>
- VÁZQUEZ, L., TURNES, P. Y GANDOLFO, A. (2022). La historieta desbordada y estallada. Un lenguaje mutante. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (155), 103-107.