



UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA



La experiencia arquitectónica del cómic

Estudio del cómic como lenguaje para la representación de atmósfera y lugar en una obra de arquitectura

Estudiante: Isis Zúñiga Campos

Profesor Referente: Sandro Maino

Profesor Co-referente: Juan Ayala

AGRADECIMIENTOS

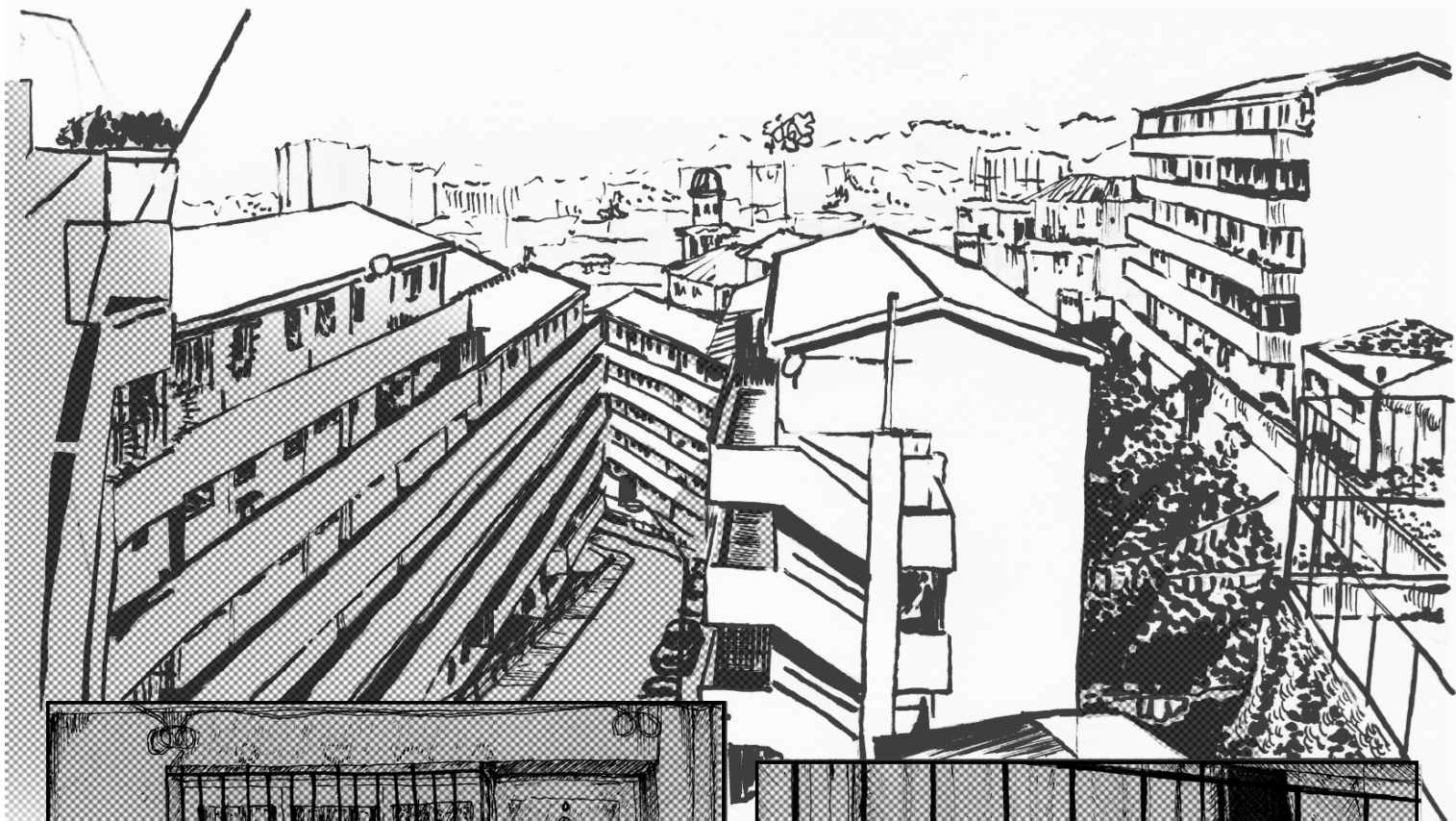
Escribir esta tesis fue un proceso liberador. Me reencanté con la carrera y comprendí por qué continuaba estudiándola luego de perder la motivación y el interés en los últimos años. En este proceso logré concretar ideas que llevaba en mi cabeza por mucho tiempo y pude, por fin, reconectar con mi pasión por el dibujo y la escritura. Quisiera por ello agradecer, en primer lugar, a mis profesores Sandro Maino y Juan Ayala por su orientación, entusiasmo, dedicación y calidez, a pesar de estar en plena pandemia. Agradezco cada uno de sus consejos y lecturas. Su guía fue, sin duda, la mejor que podría haber esperado para este proceso y significó la mejor experiencia académica que tuve cursando arquitectura en la USM.

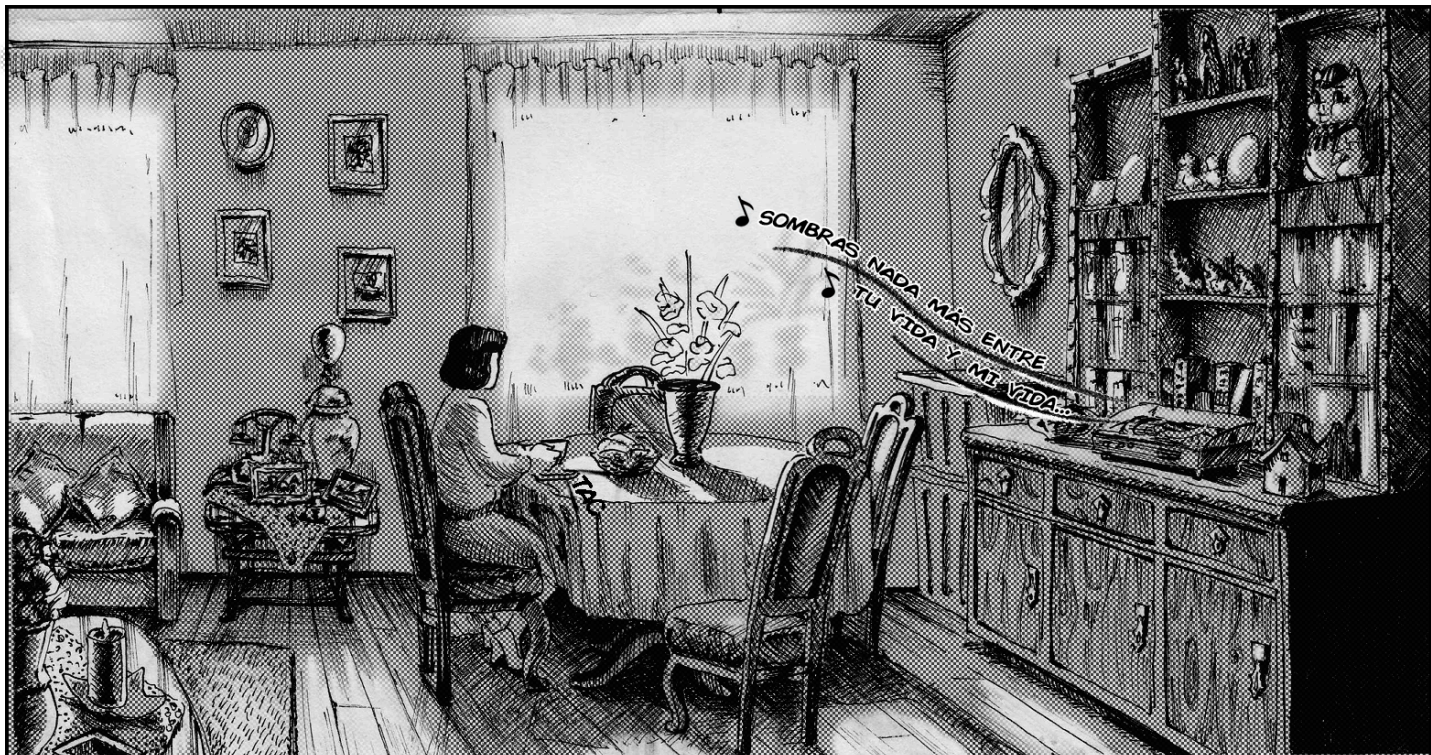
Agradezco también a Carlos Zúñiga, mi padre, quien me enseñó cómo escribir y plantear una investigación y sobre todo me heredó el amor por los cómics. Su influencia y enseñanza es evidente en los temas que se abordan en este documento.

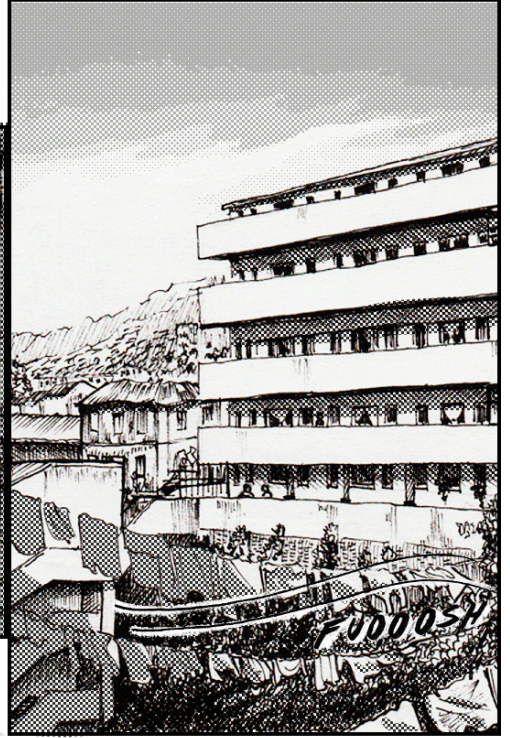
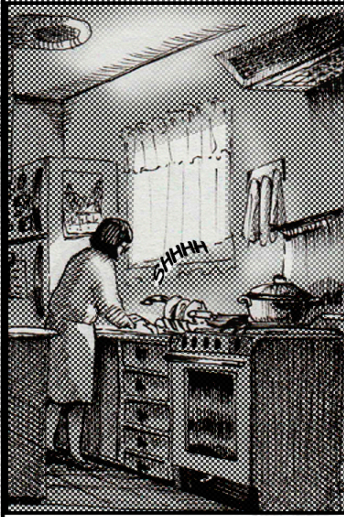
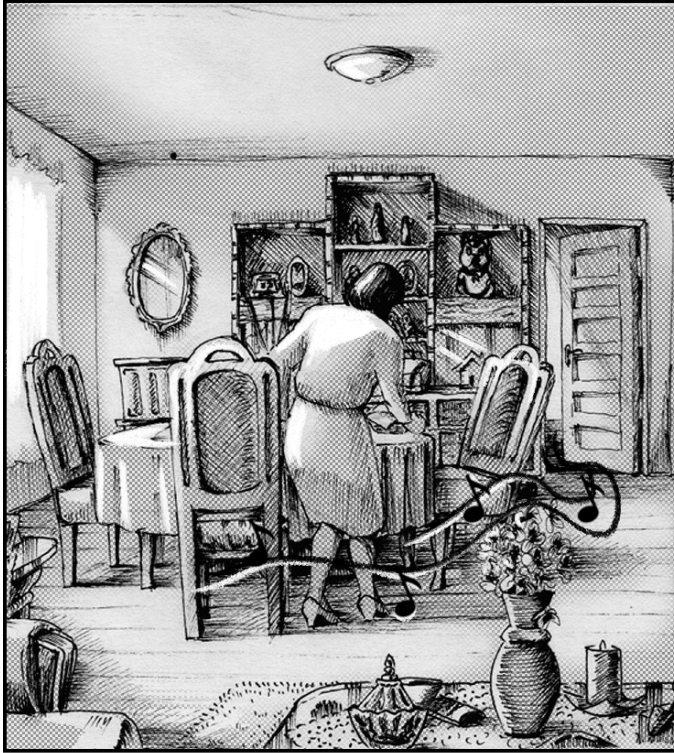
También manifiesto mi gratitud a Jorge Spuler, por sus conversaciones sobre cómic y por los libros, lo que habría sido muy difícil conseguir si no fuera por él; a Ann por su ayuda en la última parte del proceso y su infinita generosidad; a Pablo, por alivianarme la carga de otras obligaciones y poder dedicarme a terminar de escribir; a Ricardo por su ayuda recurrente, compañía y su gran capacidad de escuchar; a mi hermana Constanza por su apoyo y compañía en esto largos años en Valparaíso; a Elba por sus cuidados y ternura mis primeros años de universidad y a mis hermanas Carla y Florencia con quienes pude compartir mucho mientras escribía durante la pandemia.

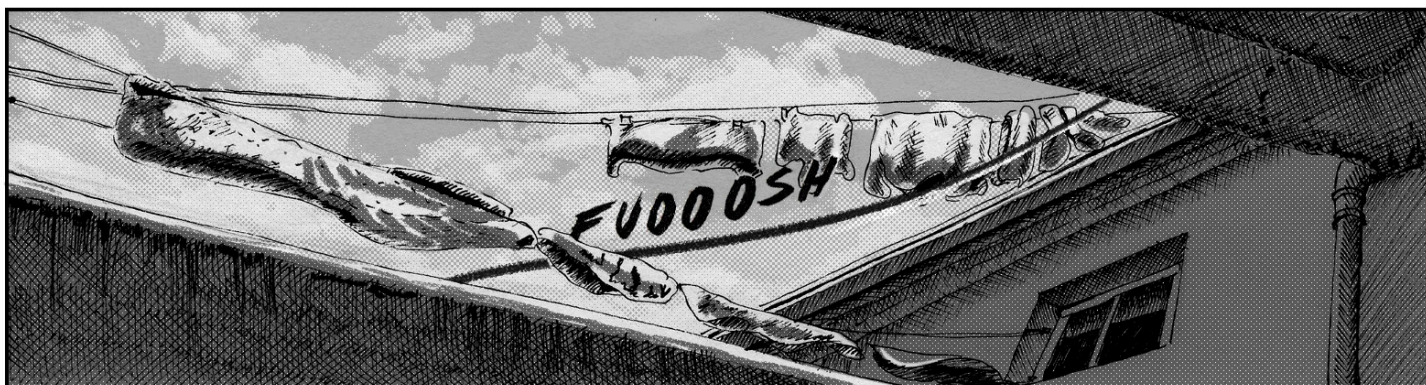
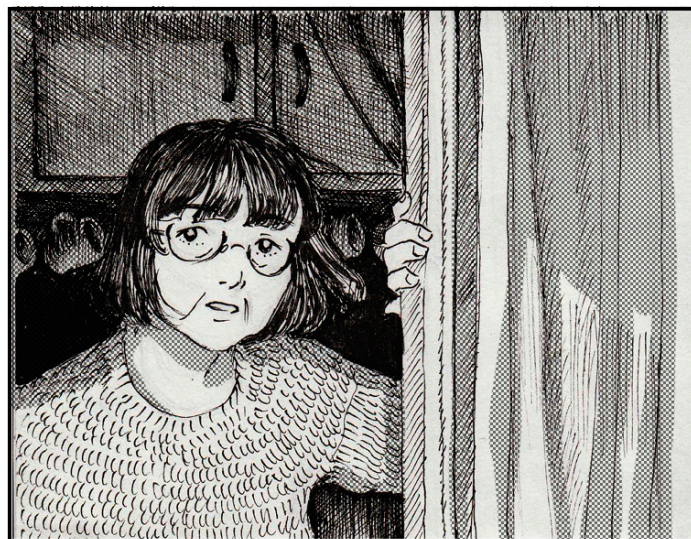
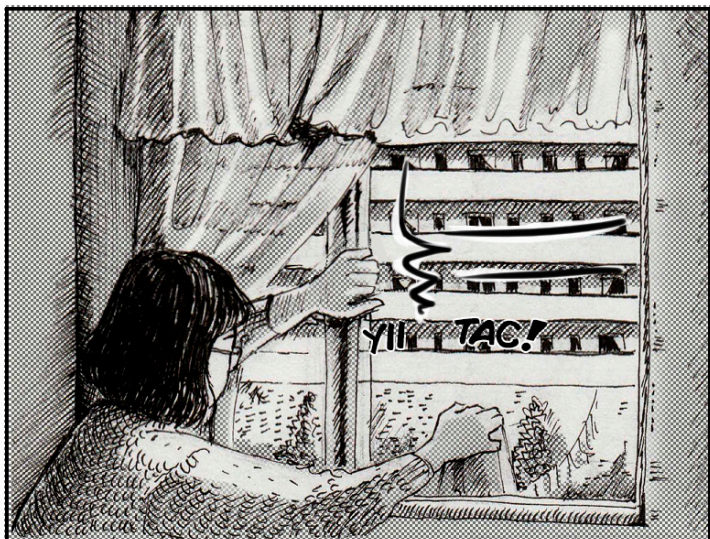
Finalmente agradezco y dedico este trabajo a mi madre, por enseñarme lo que son las narraciones atmosféricas y la belleza de contar una historia, por su incondicional apoyo durante mis años en Valparaíso.

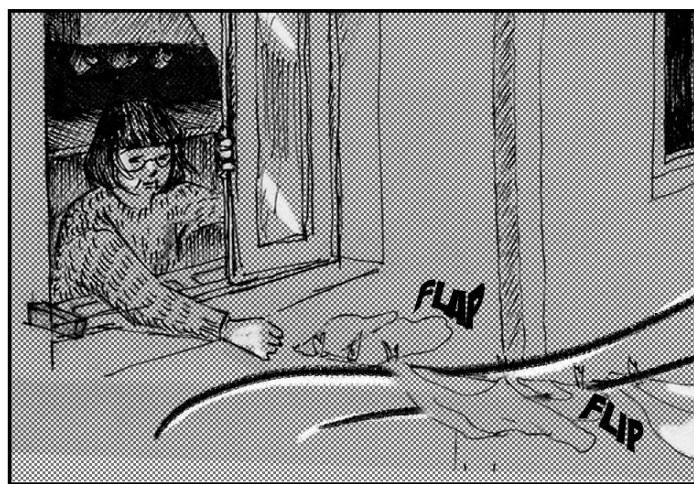
Anexo :
Población Quebrada Márquez: Recorriendo la experiencia a través del cómic

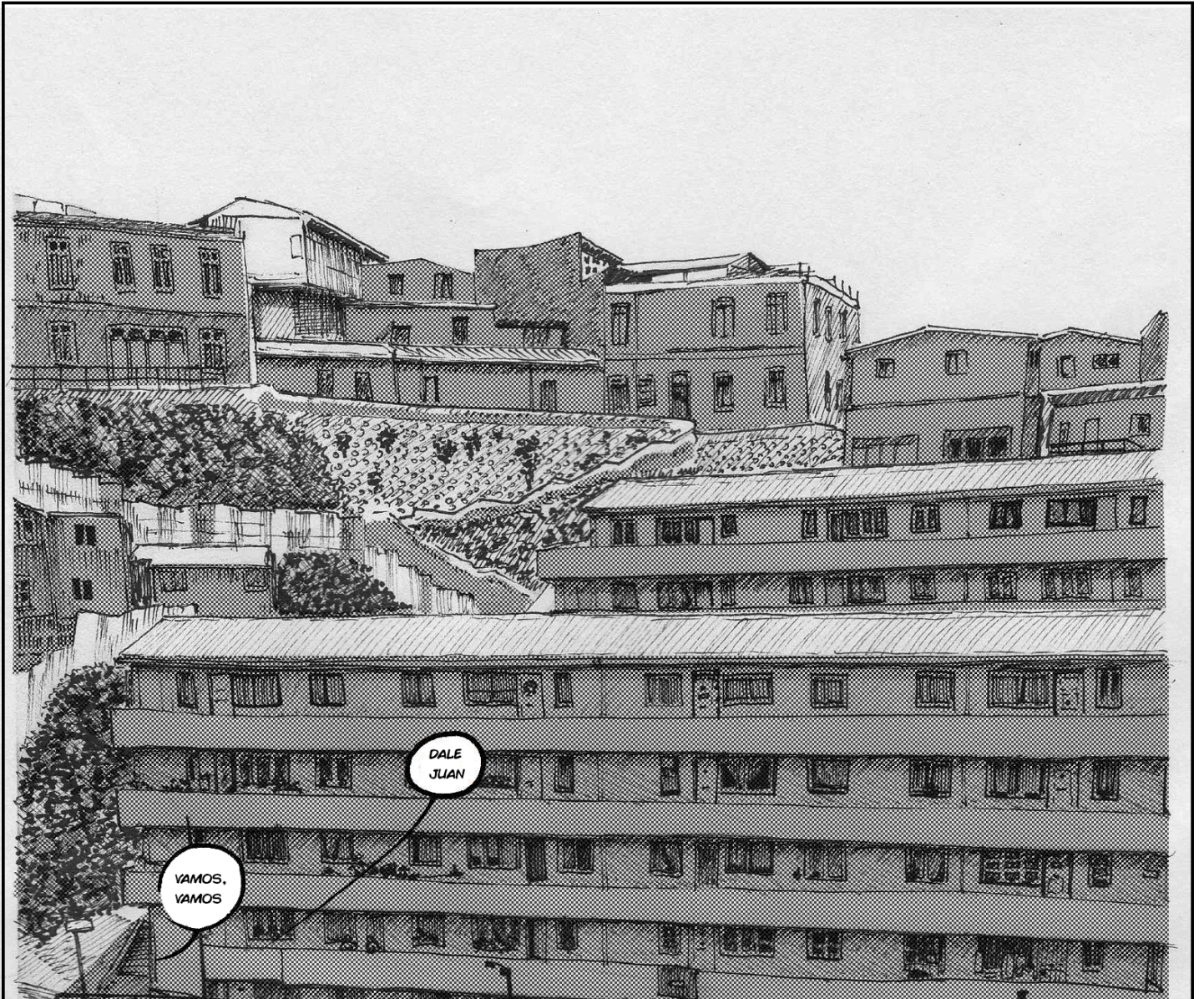






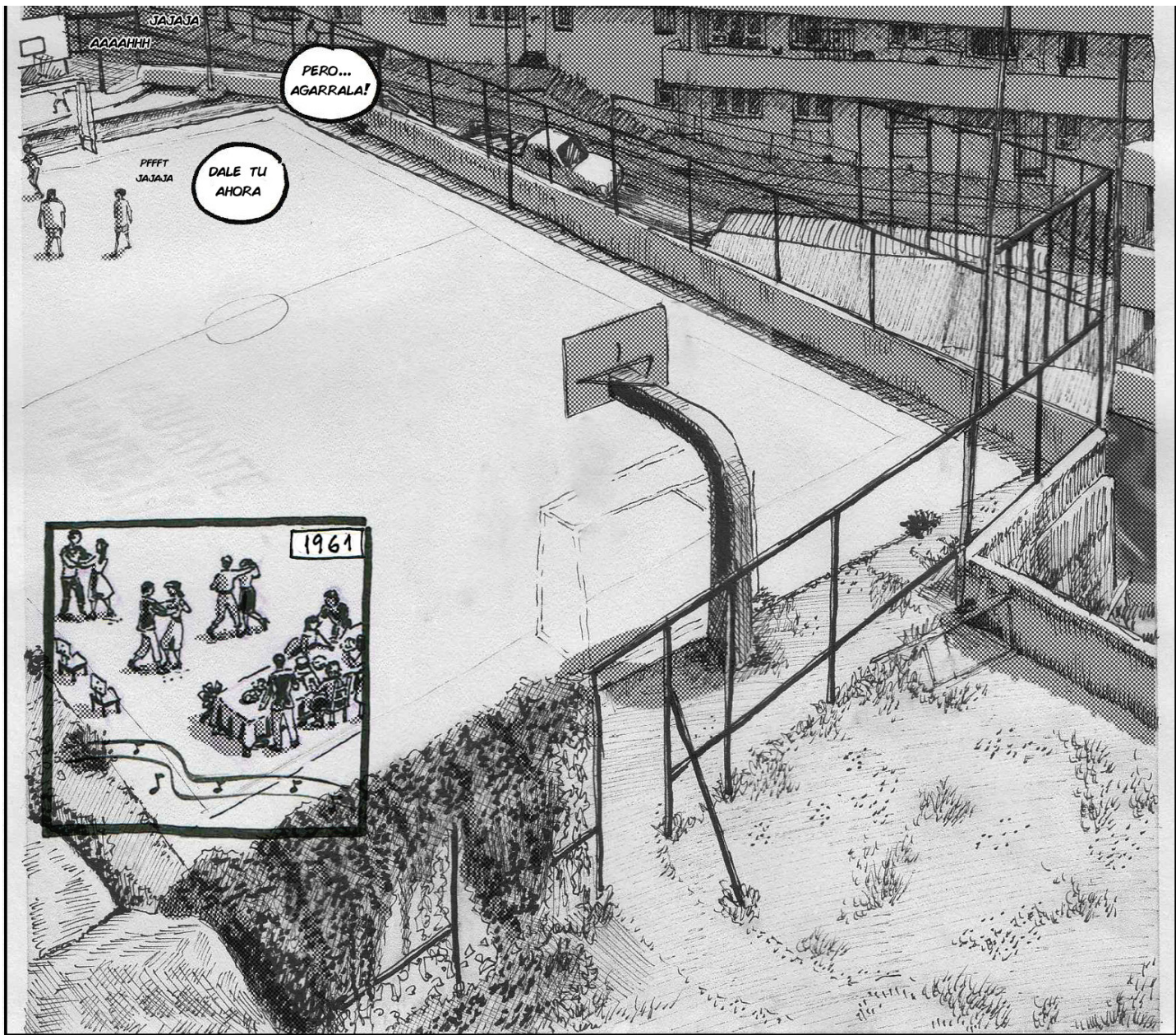






YAMOS.
YAMOS

DALE
JUAN



JAJAJA

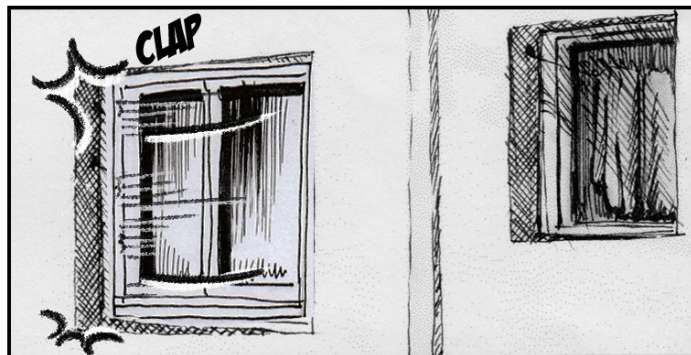
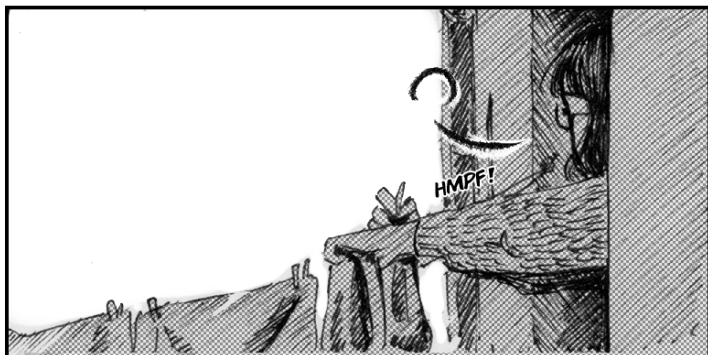
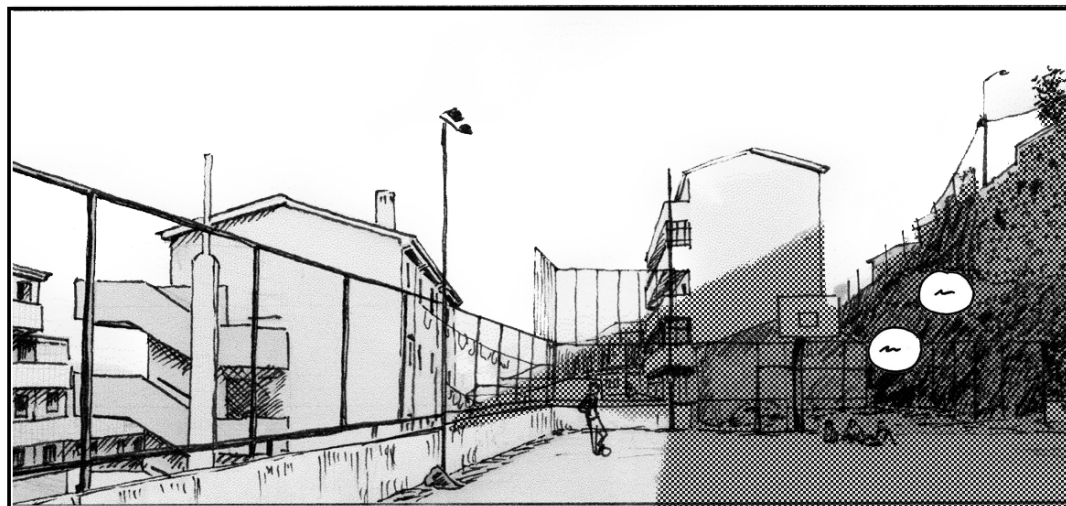
AAAAHHH

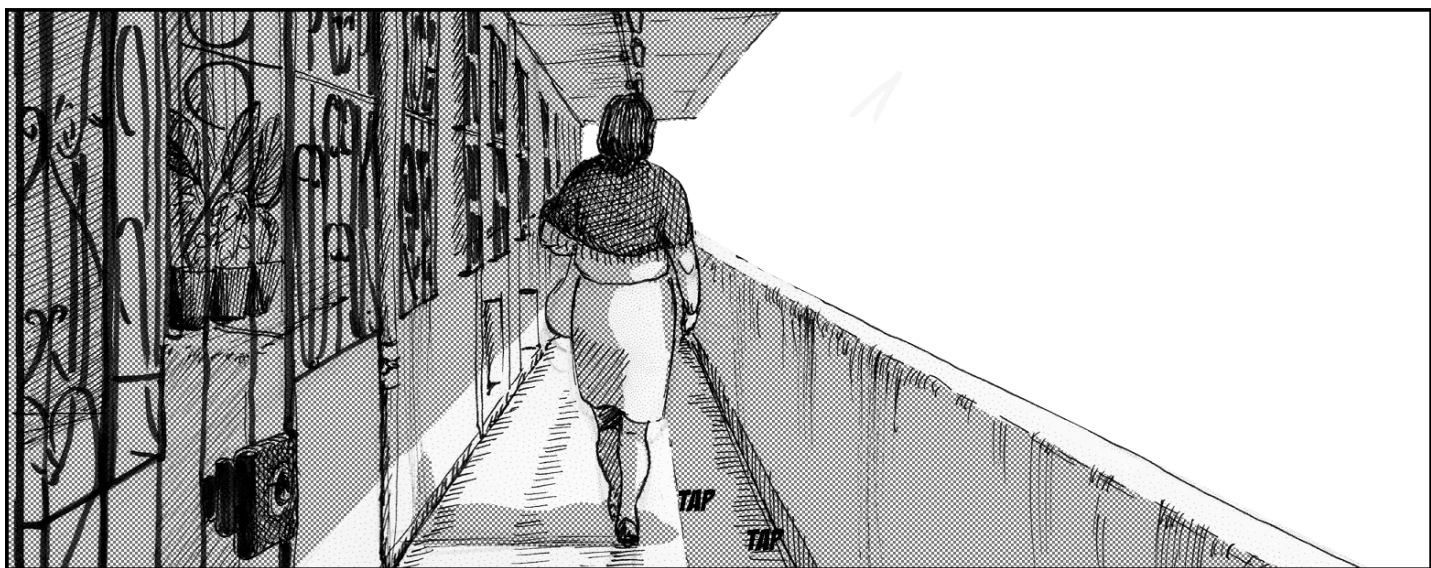
PERO...
AGARRALA!

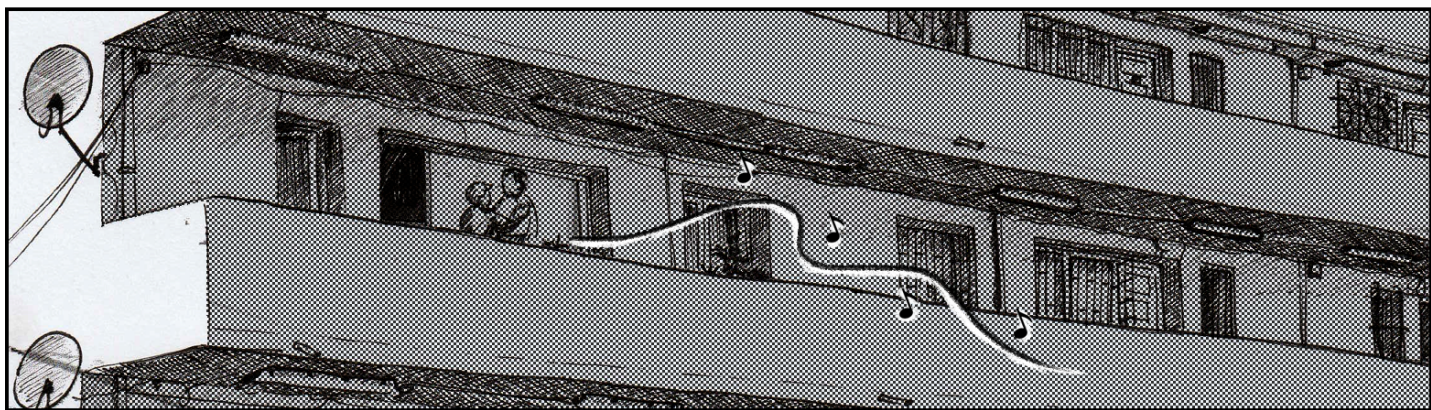
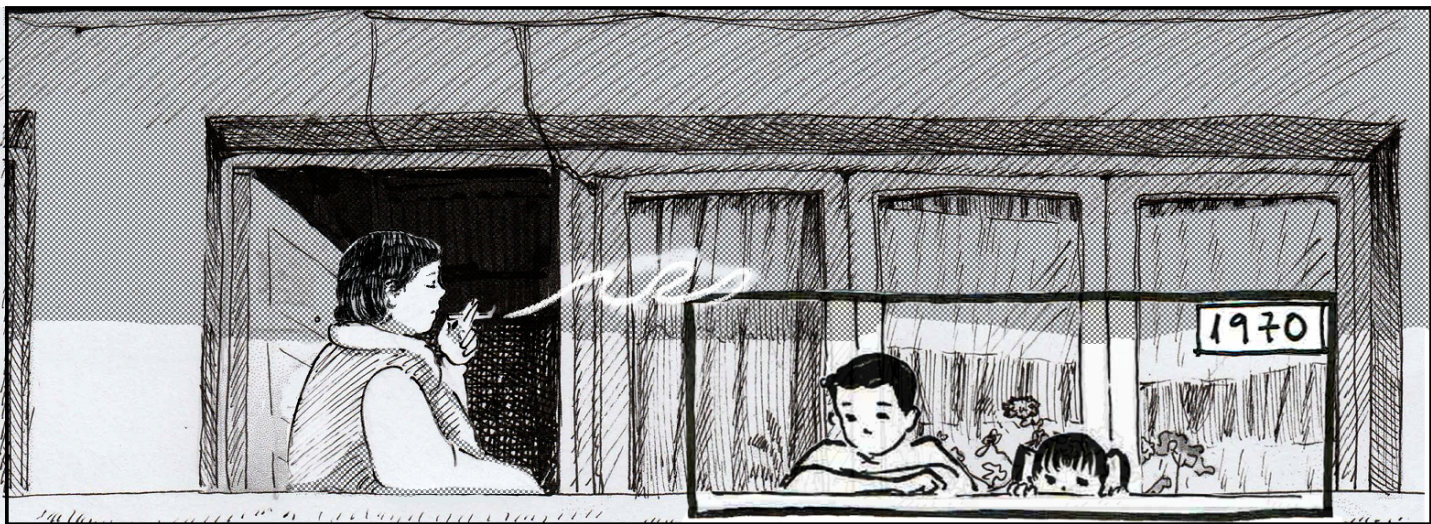
PFFFT
JAJAJA

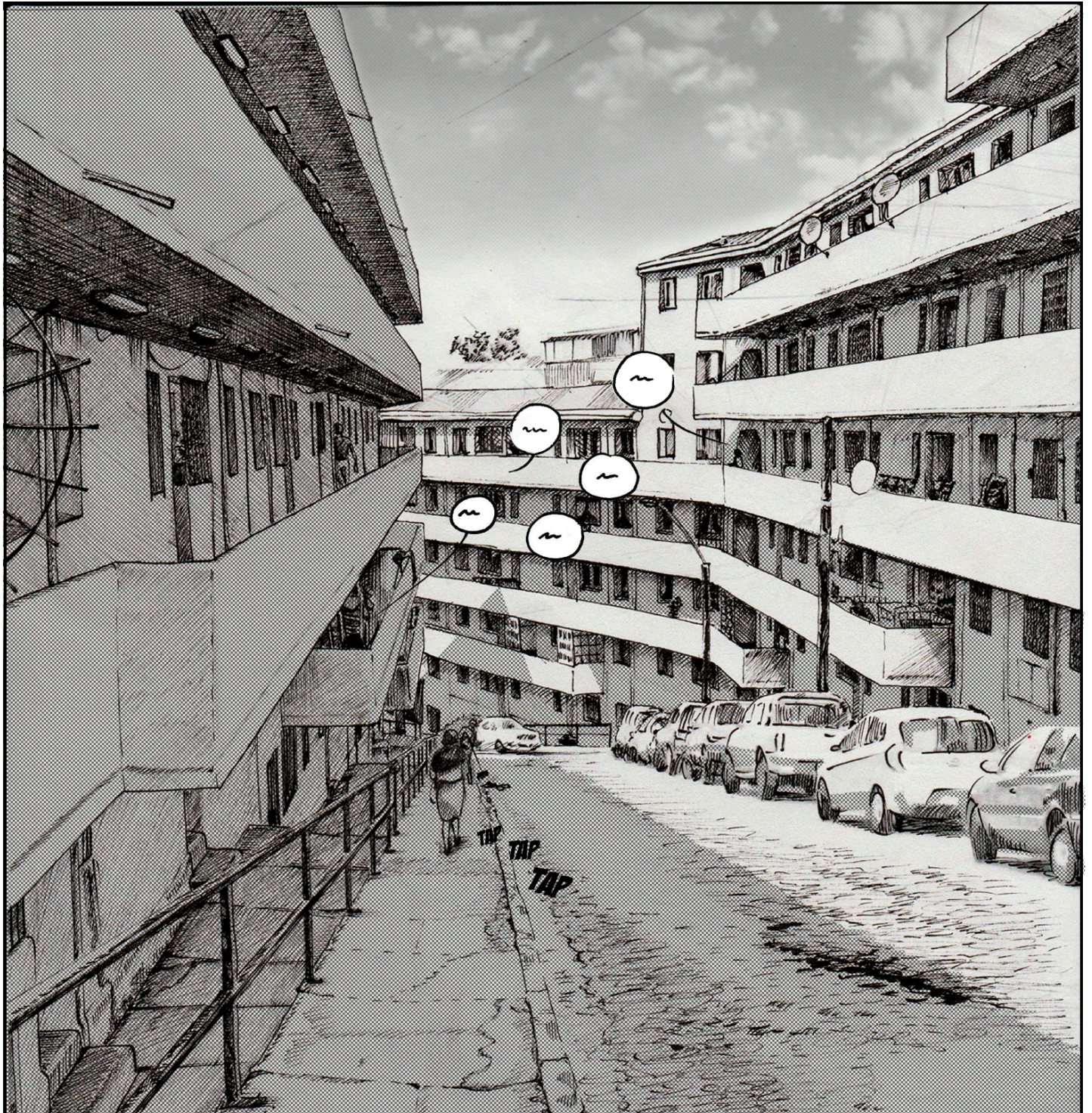
DALE TU
AHORA

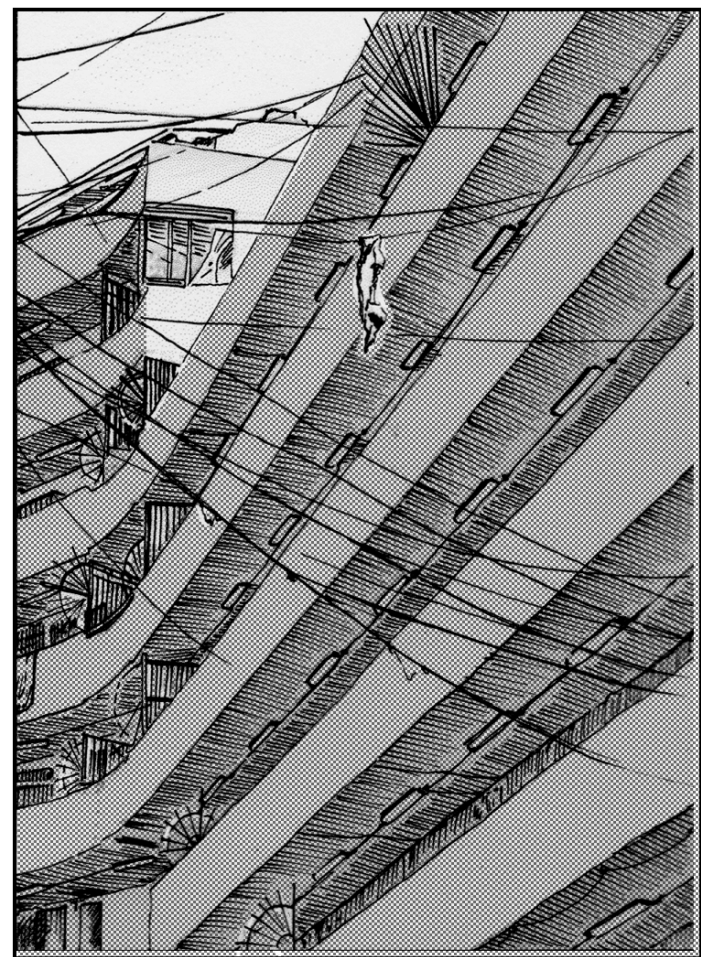
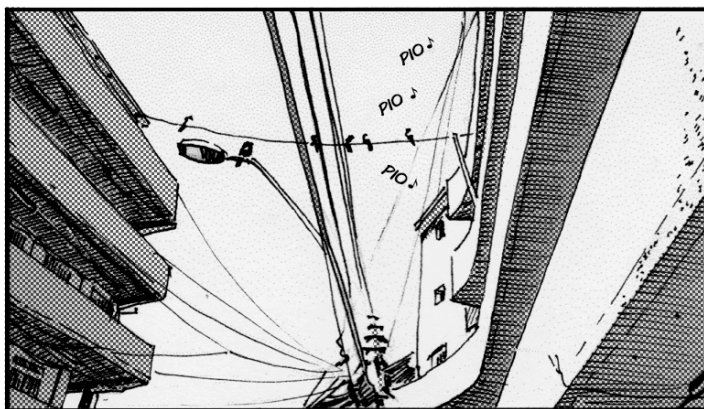
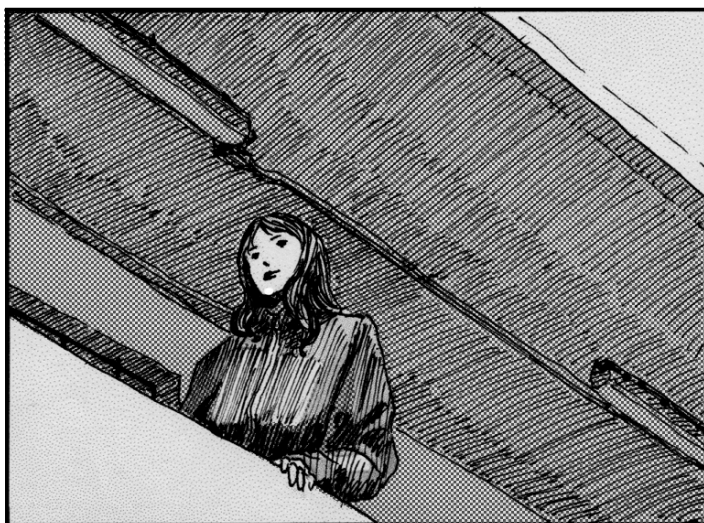
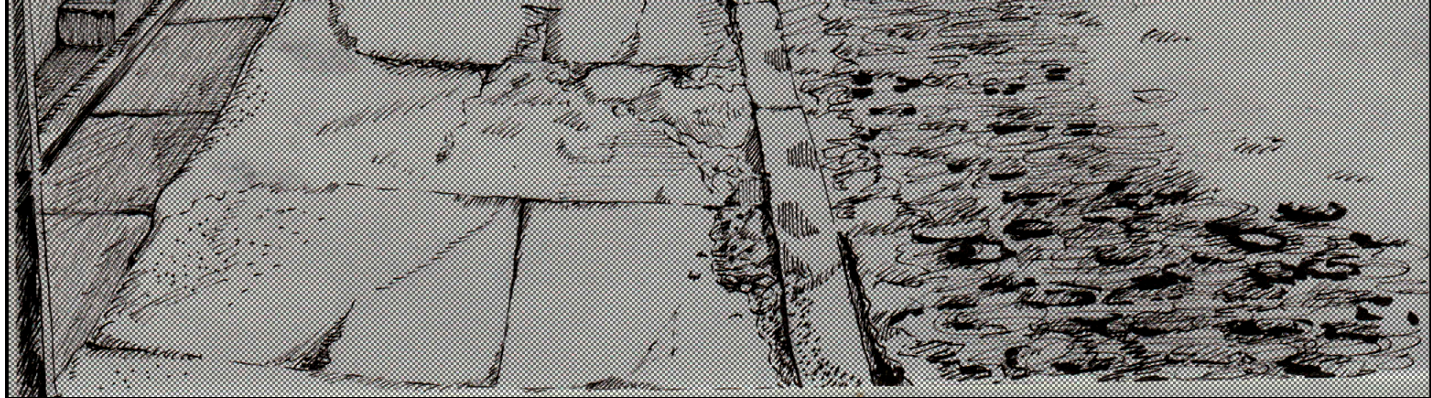
1961

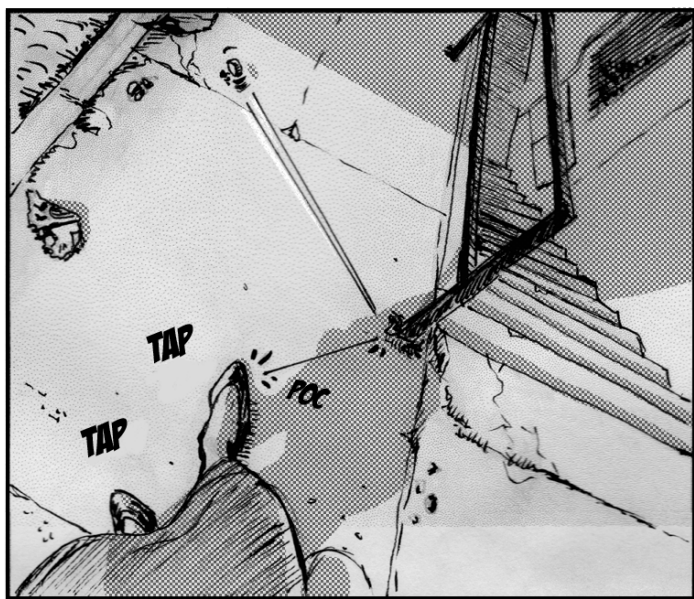
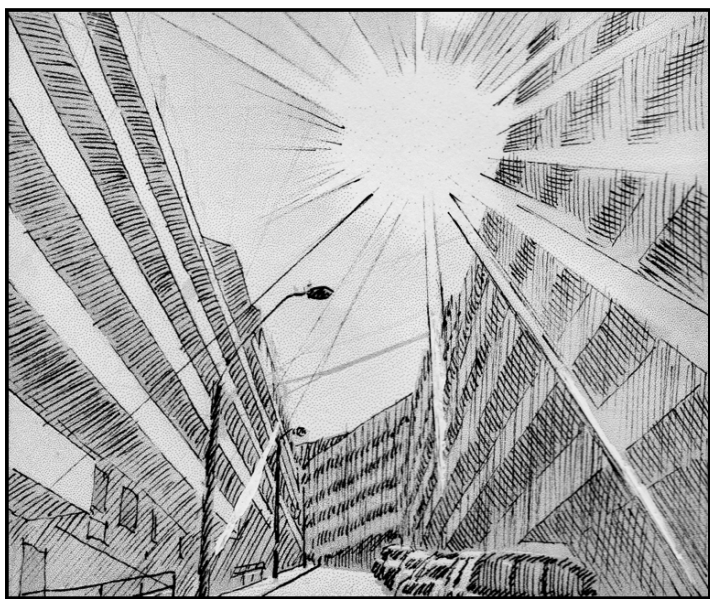
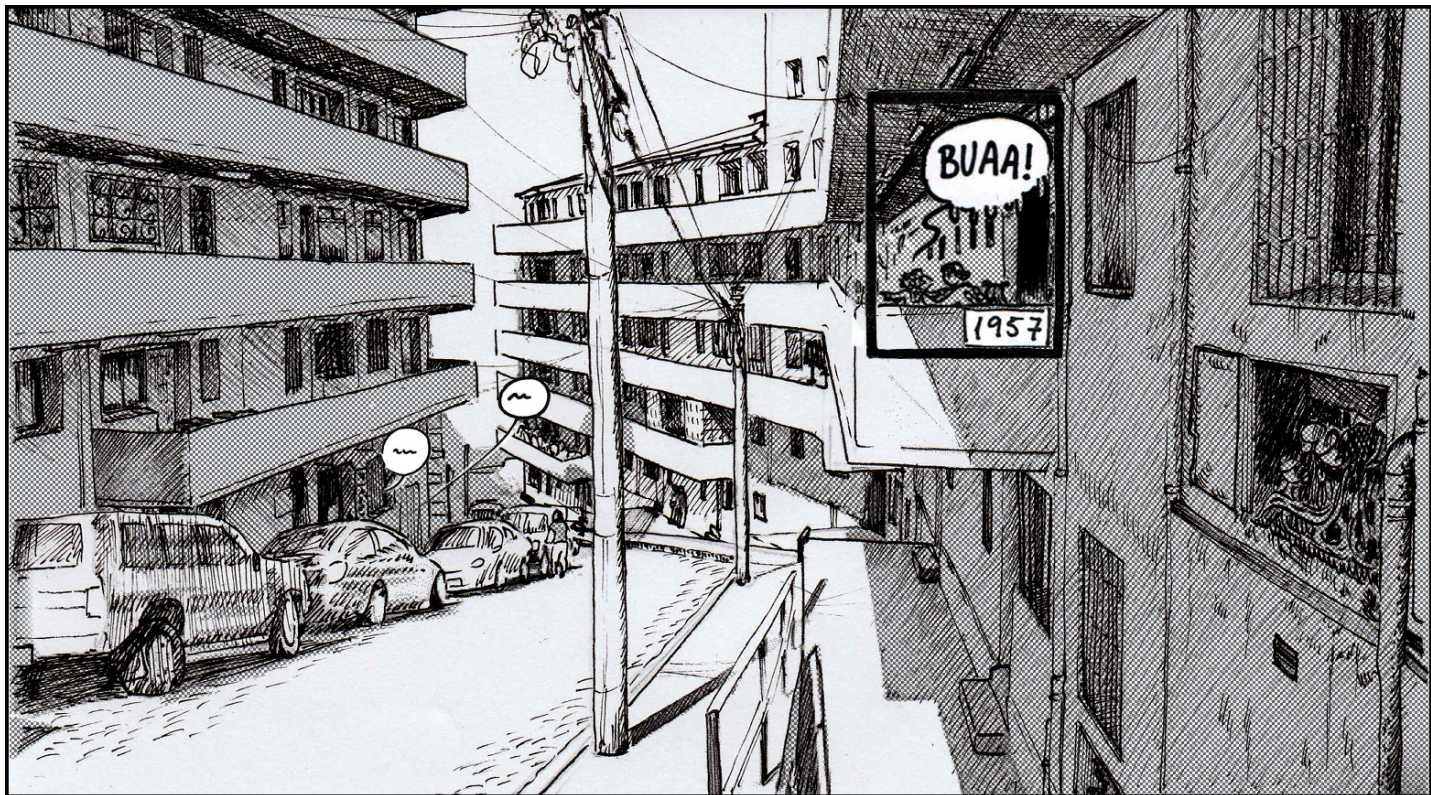


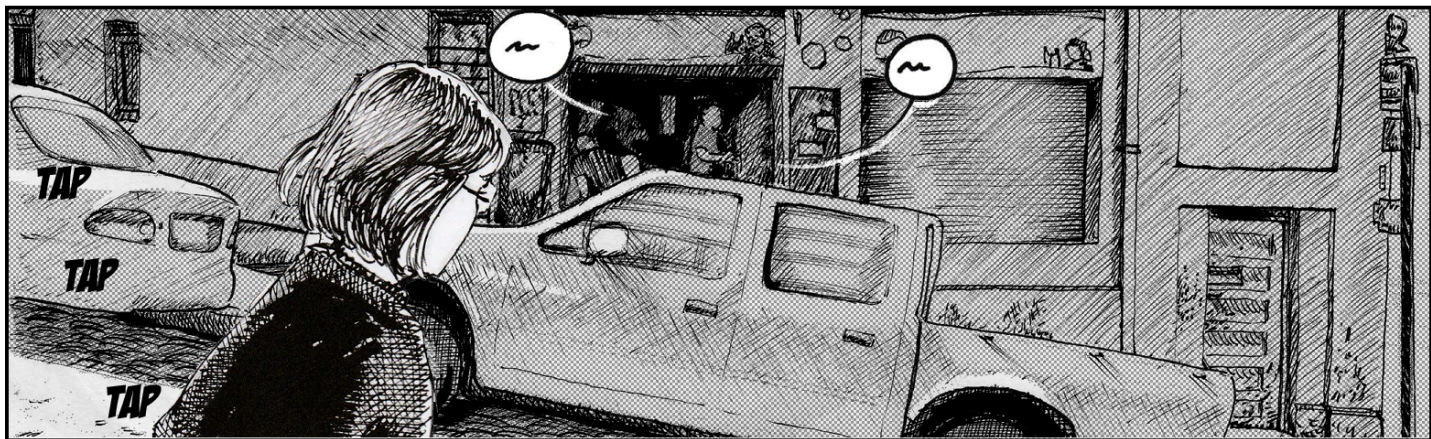






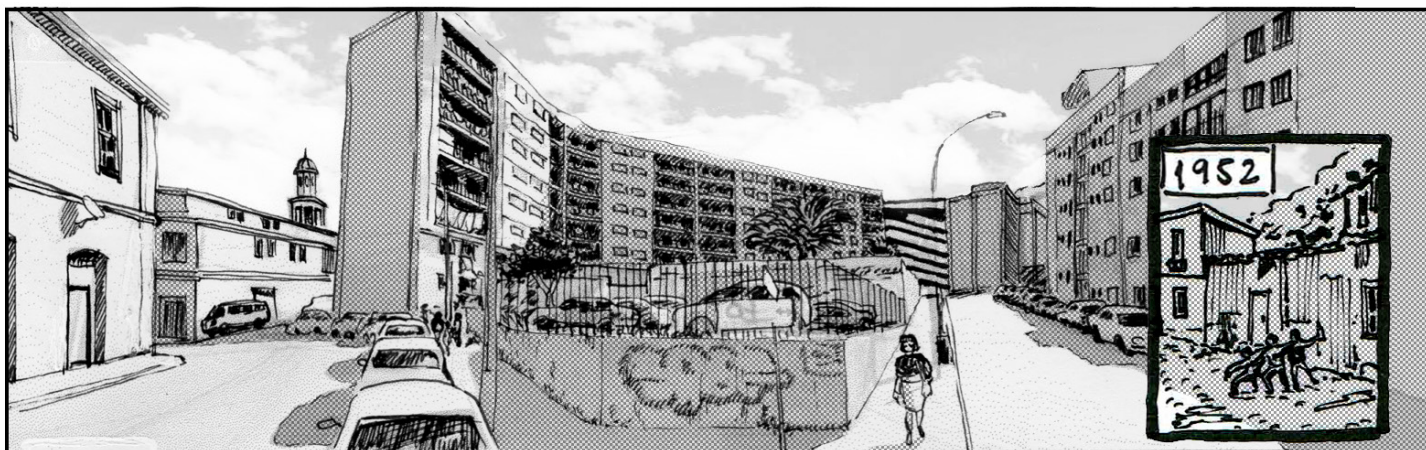


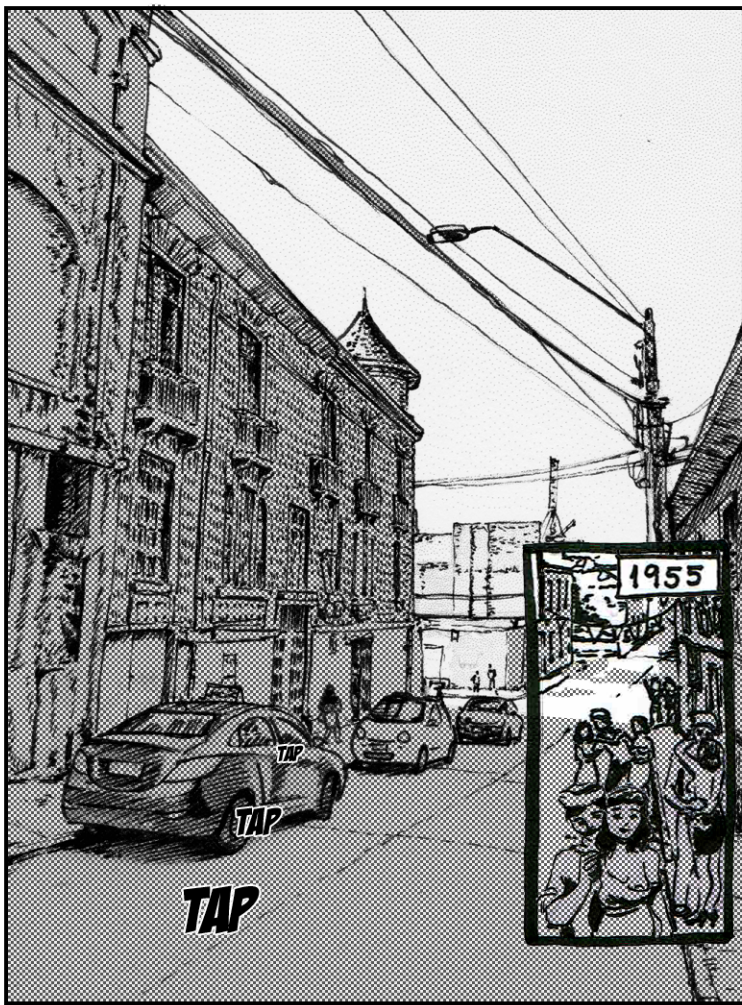


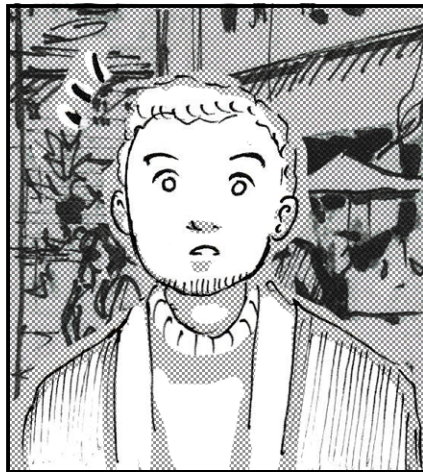
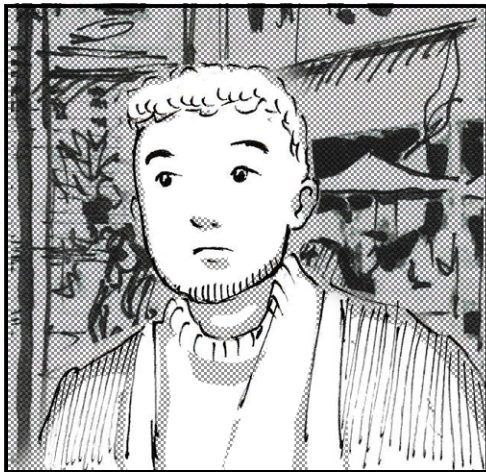
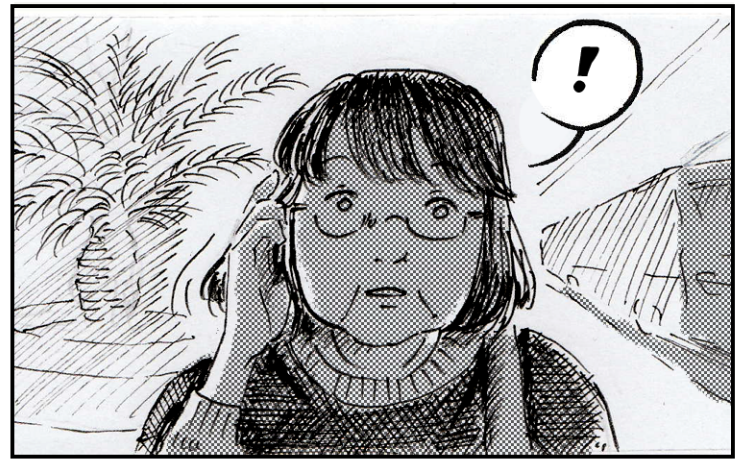
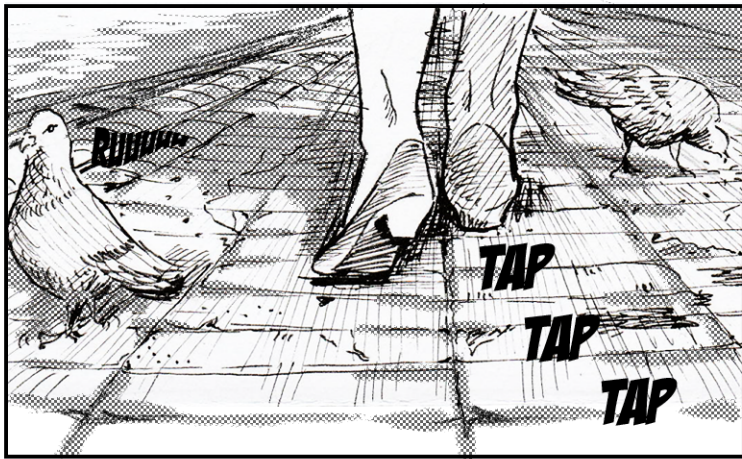




TAP TAP









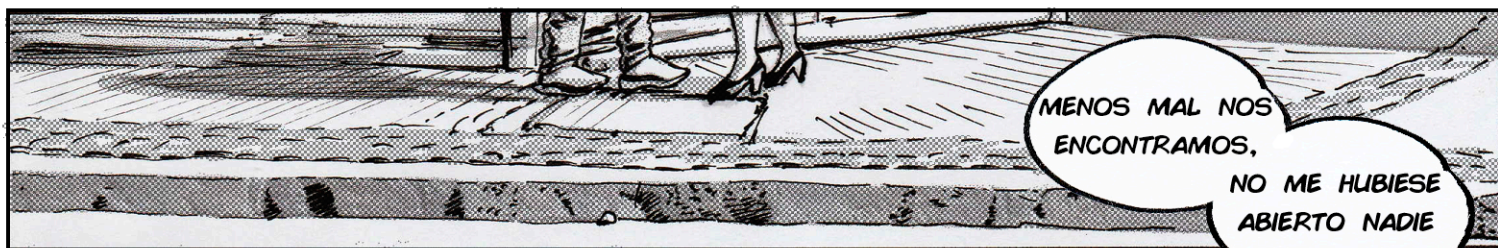
¡HIJO
MÍO!

¿CUÁNDO
LLEGASTE?

HACE COMO UNA HORA,
TE LLAMÉ PERO NUNCA
ME CONTESTASTE

¿PARA QUÉ
TIENES
CELULAR?

NO PENSÉ QUE
IBAS A VENIR




MENOS MAL NOS
ENCONTRAMOS,

NO ME HUBIESE
ABIERTO NADIE




IBA A PASAR A COMPRAR
AQUÍ, A LAS SETHMACHER,
ANTES DE SUBIR



¿CÓMO HAS
ESTADO?
¿TE HAS SENTIDO
MUY SOLITA?

NAH, VOY A VER
A MIS AMIGAS...



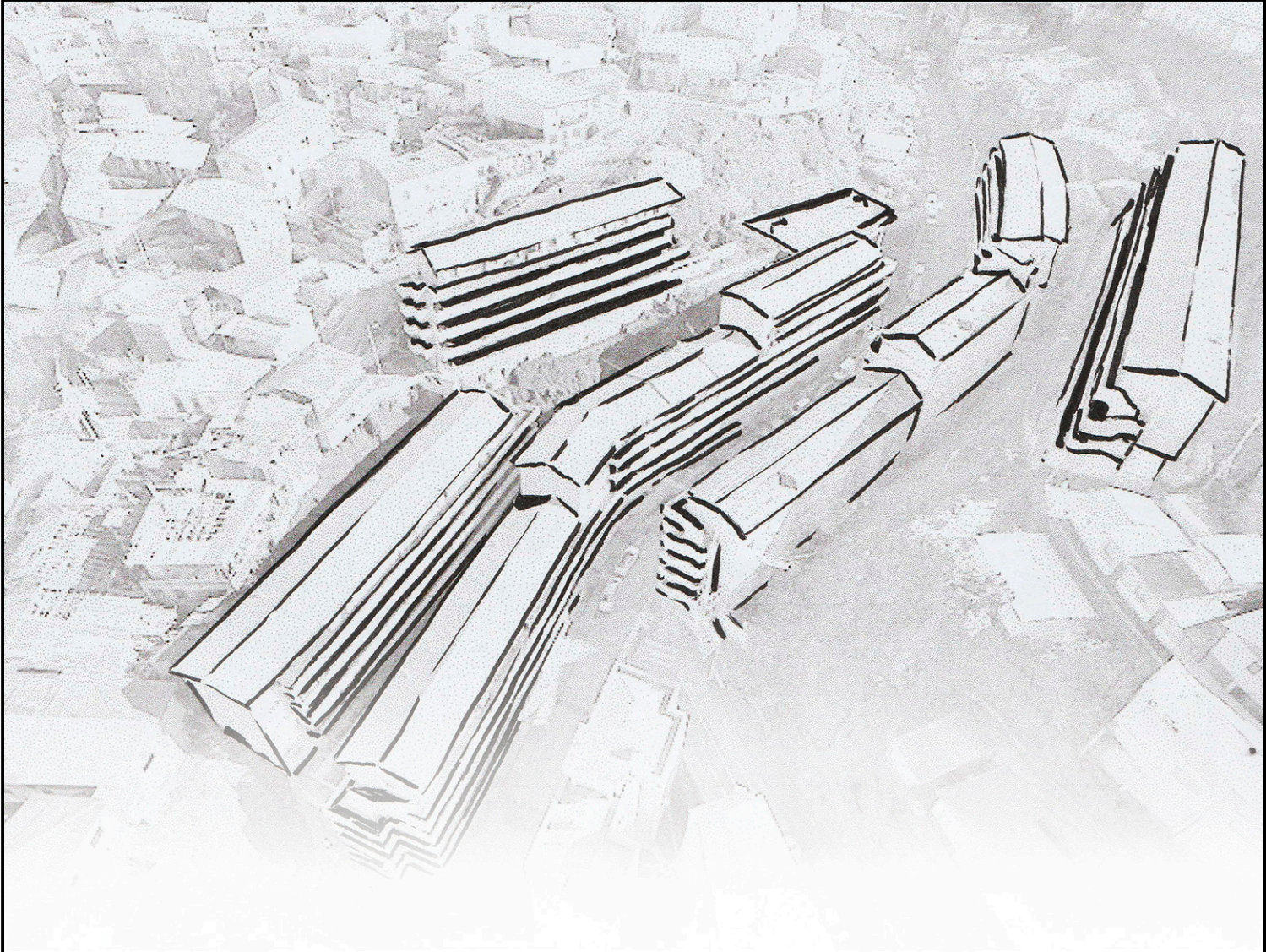
¿Y NO PREFERIRÍAS IR
A QUEDARTE UN TIEMPO
CON NOSOTROS?

¡UY NO!

...PARA ANDAR
MOLESTANDO

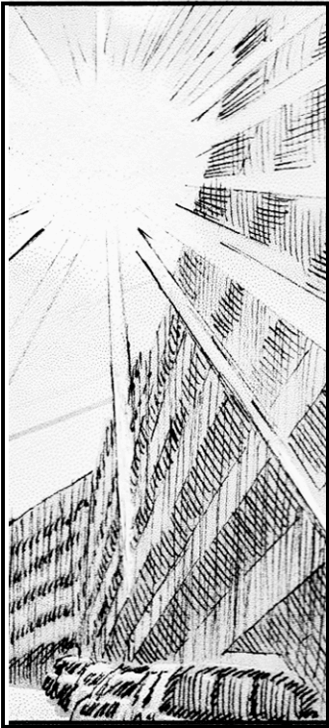


HE VIVIDO TODA
LA VIDA AQUÍ





A ESTAS ALTURAS
YA NO ME HALLO
EN OTRO LADO.



1. RESUMEN

El cómic ha influido en las representaciones arquitectónicas desde principios de siglo XX y las investigaciones en torno a esta relación yacen en el estudio de su historia, de su representación del espacio y el tiempo y del análisis de los entornos dibujados en cómics célebres. Sin embargo, son pocos los estudios que exploran su capacidad de representar el habitar. La presente investigación pretende explorar las posibilidades de representación de aspectos subjetivos propios de la arquitectura como son lugar y atmósfera, y con ello comprender la capacidad que tiene el comic de conmovedor. Para esto se propone un ejercicio práctico que consiste en crear un cómic que represente la experiencia arquitectónica de una obra de arquitectura, tomando como caso de estudio la población “Quebrada Márquez” (1949), donde comparezcan los conceptos de atmósfera y lugar.

2. INDICE

ANEXOS	07
1. Resumen	30
2. Índice.....	31
3. Introducción	34
4. Problema de Investigación.....	35
5. Preguntas de Investigación	37
6. Objetivos	38
7. Metodología	39
PRIMERA PARTE:	
El cómic como lenguaje y la experiencia arquitectónica.	42
1. Marco Teórico	43
1.1. EL CÓMIC COMO REPRESENTACIÓN VISUAL	43
1.2. ¿QUÉ ES EL CÓMIC?	48
1.3. VOCABULARIO Y GRAMÁTICA DE LOS CÓMICS	51
1.4. TEORÍA DEL CÓMIC PARA ARQUITECTOS DE BORDES CABRERA.....	88
1.5. LA EXPERIENCIA ARQUITECTÓNICA, LUGAR.....	110
1.6. LA EXPERIENCIA ARQUITECTÓNICA, ATMÓSFERA.....	122
2. Marco referencial	152
2.1. CÓMIC Y ARQUITECTURA	152
2.2. EL CÓMIC EN CONTEXTO.....	167
SEGUNDA PARTE:	
La arquitectura como experiencia y su posible representación en el cómic.	186
1. ATMÓSFERA Y LUGAR EN EL CÓMIC	187
1.1. REPRESENTACIÓN DE LUGAR EN EL CÓMIC.....	187
1.2. REPRESENTACIÓN DE ESPACIO EN EL CÓMIC.....	189
1.3. LAS EXPERIENCIAS PREVIAS Y LA IDENTIFICACIÓN	196
1.4. REPRESENTACIÓN DE LA IMAGEN PÚBLICA Y LOS ASPECTOS	

GEOMÉTRICOS DE LUGAR	202
1.5. REPRESENTACIÓN DE NO-LUGAR	206
1.6. REPRESENTACIÓN DE ATMÓSFERA EN EL CÓMIC	208
1.7. Atmósfera y lugar en el manga: Análisis de dos referentes.	237

TERCERA PARTE:

Caso de estudio: Atmósfera y lugar en la población ‘Quebrada Márquez’ 266

1. La Población Quebrada Márquez	267
1.1. La Población Quebrada Márquez como lugar	274
1.2. La Población Quebrada Márquez como experiencia.....	289
2. Diseño de un cómic para representar atmósfera y lugar. Población ‘Quebrada Márquez’.....	308
2.1. Formato y cuestiones formales.....	308
2.2. Decisiones de diseño.....	309

CUARTA PARTE:

Conclusiones: reflexiones en torno a la contribución del cómic a la representación de la experiencia arquitectónica. 326

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	326
-----------------------------------	------------

GLOSARIO DE ILUSTRACIONES	344
----------------------------------	------------

3. INTRODUCCIÓN

Las representaciones arquitectónicas en diversos medios expresivos tienen la capacidad de conmover a las audiencias y calar fondo en el imaginario colectivo. El cómic a pesar de ser una disciplina de menor relevancia académica, en comparación al cine y la fotografía (Lus Arana, 2015), ha influido enormemente en la representación arquitectónica durante el siglo XX. En la última década han surgido diversos trabajos que han estudiado el medio y su relación con la arquitectura, siendo notable el trabajo de Luis Miguel Lus Arana (2013, 2014 y 2015), que ha estudiado su relación histórica con la arquitectura, y Enrique Bordes Cabrera (2015) que ha estudiado la relación entre la arquitectónica y la representación que hace el comic del espacio y el tiempo.

La presente investigación pretende explorar las posibilidades de representación de aspectos subjetivos propios de la arquitectura como son lugar y atmósfera, y con ello comprender la capacidad que tiene el comic de conmover. Para esto se propone un ejercicio práctico que consiste en crear un cómic que represente la experiencia arquitectónica de una obra de arquitectura, eligiendo para esto la población “Quebrada Márquez” (1949). Compareciendo en dicho cómic los conceptos de atmósfera y lugar.

Para comprender la manera que tiene el comic para representar entornos arquitectónicos se hizo un estudio de los conceptos de lugar y atmósfera, en conjunto con el estudio de los recursos y teorías en torno al comic como lenguaje. Para luego proceder al estudio de la obra arquitectónica y con ello a la creación del cómic.

4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La arquitectura tiene el poder de conmover y evocar emociones en quien la recorre y en consecuencia, establecer un vínculo con el habitante. Esta capacidad no solo la tiene la arquitectura construida, también ocurre cuando se narra en una historia, cuando contemplamos la fotografía de un entorno, cuando vemos una película o cuando leemos un cómic. Las descripciones y representaciones de los entornos arquitectónicos nos pueden causar algo parecido. Todos los acontecimientos de nuestra existencia ocurren en algún lugar (Norberg-Schulz, 1980) y, por tanto, cualquier medio que narre o represente la existencia humana representará de alguna manera el entorno.

Un claro ejemplo de lo anterior es el cine. Al analizar las películas de Alfred Hitchcock, se puede observar cómo la arquitectura y la escenografía colaboran en la ambientación psíquica de la historia (Herrero, 2015). Lo mismo ocurre con películas clásicas como “Metrópolis” (1927) donde los edificios, el entorno creado de la ciudad y la forma que tienen los personajes de relacionarse con él, tienen un papel fundamental.

Algo similar ocurre al analizar un texto sobre animación. María Elena Herrero (2015) afirma que “el cine tiene un efecto ilusorio puesto que sustituimos por imágenes los pensamientos al igual que sucede en arquitectura, que dirige emociones y reflexiones (Herrero, 2015, p. 62)”.

Por su parte, el cómic, disciplina que ha sido considerada por años intelectualmente inmadura y que no ha gozado de la misma legitimidad intelectual que alcanzó rápidamente el cine y la fotografía (Lus Arana, 2013), en los últimos años ha recibido mayor interés y ha ejercido gran influencia en la representación de la arquitectura. Sin embargo, el cine, la fotografía y el cómic representan la arquitectura de forma distinta. En el cómic, las imágenes se disponen una junto a otra, componiendo una secuencia, pudiendo repre-

sentar diferentes lugares o más de un aspecto al mismo tiempo, indicando una secuencialidad temporal y con ella la ilusión de movimiento. Por otra parte, muestra también una narrativa escrita, una verdad que impera para los personajes dentro de la obra y una estética visual que articula y permite que, en conjunto, aquel discurso que se está contando, en textos e imágenes en secuencia, sea verosímil y construya una situación o un acontecimiento.

La arquitectura construida, por su parte, se habita, se recorre y provoca sensaciones como vértigo y cobijo. Sensaciones que contribuyen a la capacidad de conmover que ésta tiene. El cómic, en cambio, se presenta en imágenes, un soporte bidimensional con el que nos relacionamos sólo a través de la vista. Una imagen es una representación de algo que no está presente y es sólo una apariencia del objeto representado, pudiendo incluso distar mucho de su apariencia realista (Aparciri, et. al., 1987).

Entonces, surge la inquietud de si es pertinente conectar conceptos, relaciones y sensaciones experimentadas en la arquitectura y aplicarlos al lenguaje del cómic. Establecer una relación de este tipo implica entender que los entornos dibujados en el cómic, al igual que una imagen, son una representación de algo que no está presente y lo que hacen es emular la experiencia arquitectónica.

Expuesto lo anterior, nos proponemos como problema de investigación comprender ¿de qué forma los cómics representan los entornos arquitectónicos para que éstos se asemejen a la experiencia arquitectónica y al habitar? ¿Cómo contribuiría a la representación proyectual en arquitectura a trasladar conceptos como lugar y atmósfera al lenguaje del cómic?

5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo representa el cómic los entornos arquitectónicos?
- ¿Cómo emulan estas representaciones la experiencia arquitectónica?
- ¿Es posible trasladar al lenguaje del cómic, los conceptos de atmósfera y lugar para representar una obra de arquitectura?

6. OBJETIVOS

6.1. GENERAL

Comprender las estrategias del cómic para emular la experiencia arquitectónica, a través de la creación de un cómic propio que represente una obra de arquitectura, trasladando los conceptos de atmósfera y lugar al lenguaje cómic.

6.2. ESPECÍFICOS

6.3.3. Describir los conceptos de atmósfera y lugar en arquitectura y su posible representación a través del lenguaje del cómic.

6.4.4. Indagar en la posibilidad de traslación de la experiencia arquitectónica de un caso de estudio al lenguaje del cómic a través del diseño de un cómic donde comparecen los conceptos de atmósfera y lugar.

6.5.5. Discernir los contrastes entre la experiencia en la obra arquitectónica de los conceptos atmósfera y lugar y la representación de la misma obra en el lenguaje del cómic.

6.6.6. Detectar las posibles contribuciones y limitaciones de la representación de atmósfera y lugar en el cómic a la arquitectura.

7. METODOLOGÍA

El presente trabajo consiste en una tesis cualitativa de carácter exploratorio que estudia el cómic como medio para representar arquitectura. Concentrándose en la representación de la experiencia arquitectónica a través de los conceptos atmósfera y lugar.

Esta exploración consistió en términos generales en tres partes. La primera, describir cuáles son los recursos gráficos que utiliza el cómic para representar arquitectura, seguido de los principales elementos que definen atmósfera y lugar. Para luego, en la segunda parte, analizar la manera en la que el cómic representa la experiencia arquitectónica a través de la identificación de los recursos gráficos que utiliza para la representación de atmósfera y lugar. Complementando dicha identificación con un análisis, a modo de ejemplo, de una selección de obras del cómic y su forma de representar arquitectura. ¿Qué recursos gráficos efectivamente utilizan, en contraste con los identificados preliminarmente? ¿Cuáles de las características de la atmósfera arquitectónica y el lugar toman en cuenta para sus representaciones?

Con la información recopilada en las dos primeras partes, en la tercera parte se estudió las manifestaciones de atmósfera y lugar en una obra arquitectónica existente: La población “Quebrada Márquez”. Para luego explorar en torno a la representación de la experiencia arquitectónica, utilizando el lenguaje del cómic, a través del diseño de un cómic que represente atmósfera y lugar en dicho caso de estudio, según los recursos identificados en la primera parte.

Para la primera parte fue necesario, a priori, el estudio de los conceptos a trabajar, partiendo por el cómic como representación visual y como lenguaje. Para ello se investigó la imagen (Aparciri, et. al., 1987), la percepción visual (Arnheim, 1974) y el cómic como medio (Eisner, 2002; McCloud, 1993;

Groensteen, 2007; Gasca & Gubern, 1994).

Al mismo tiempo, se indagó en el estado del arte y con ello en los recursos del cómic para la representación arquitectónica. Por tanto, fue relevante el estudio de la arquitectura en el cómic y la influencia del cómic en la arquitectura. En esta etapa se encontraron trabajos de interés con respecto a la influencia del cómic en la arquitectura (Lus Arana, 2013) y el estudio de la arquitectura en el cómic siendo muy relevante el trabajo de Enrique Bordes (2015) y la tesis de Rebecca Weatherford (2012), la única en un idioma accesible (español e inglés) que aborda la representación multisensorial en el cómic japonés y por lo tanto, que se acerca más a lo que entendemos como experiencia arquitectónica o atmosfera.

En la segunda parte, la definición de una selección de obras del comic fue en función de su capacidad de representar los conceptos de atmosfera y lugar, con el objetivo de ilustrar, a modo de ejemplo, la forma en la que se representa la experiencia arquitectónica en el comic y reconocer cuáles de los recursos estudiados anteriormente se utilizan para representar atmosfera y para representar lugar.

De la gran cantidad de obras del cómic existentes, nos inclinamos por el cómic japonés debido a su sensibilidad para representar el habitar y su capacidad para construir representaciones multisensoriales de los entornos (Weatherford, 2012). De los múltiples títulos significativos de la industria japonesa, seleccionamos tres, en los que atmósfera y el lugar son determinantes para el desarrollo de la historia. Para su análisis se utilizó como base el estudio previo de los recursos del cómic para representar arquitectura, utilizando de apoyo el trabajo de Bordes (2015) con su compendio de teorías del comic para arquitectos que recoge el conjunto de teorías más relevantes que guardan relación con la representación arquitectónica en el cómic.

La tercera parte es la exploración de los estos recursos del cómic a través del diseño de un cómic que representa las manifestaciones de atmósfera y lugar en una obra de arquitectura existente, a modo de estudio de caso. Para alcanzar una mejor comprensión de cómo se experimenta atmósfera y lugar en la arquitectura construida, escogimos el conjunto habitacional población “Quebrada Márquez” (1946-49/1960-64), emplazado en Valparaíso. Esta obra arquitectónica ofrece elementos interesantes para el análisis. Por una parte, debido a su condición espacial: asentarse en la quebrada; y por otra, a su cualidad vinculante entre el cerro y el puerto, teniendo un carácter identitario e histórico importante en la ciudad. “Desde el origen la Población “Quebrada Márquez” se ha reconocido como un referente del habitar colectivo en pendiente, ya que resultó un modelo arquitectónico arraigado al lugar gracias a la forma de emplazamiento y conectividad entre sus bloques” (Carrasco, 2015, p. 145)

Dicha representación se llevó a cabo a través de lo recabado en la primera parte, con el apoyo de croquis y fotografías que plasman lo observado en visitas, utilizando, además, la investigación hecha por Carolina Carrasco (2015) donde se realizaron entrevistas en profundidad y relatos de vida a antiguos habitantes de la Población “Márquez”, y el documental “Población Márquez, nostalgias del cotidiano” (2018) dirigido por Rodrigo Cepeda. Utilizando las herramientas para representar que se utilizan los mangas, principalmente el dibujo a mano con tinta e ilustraciones digitales.

La cuarta parte son las reflexiones y conclusiones en torno a posibilidad de traslación de los conceptos al lenguaje del cómic, la apreciación del contraste entre la representación y la experiencia y la evaluación de las posibles contribuciones de lo anterior a la representación en proyectos de arquitectura.

PRIMERA PARTE:

**El cómic como lenguaje y la experiencia
arquitectónica.**

1. MARCO TEÓRICO

1.1. EL CÓMIC COMO REPRESENTACIÓN VISUAL

Si bien el estudio académico del cómic es algo relativamente reciente¹, existe un variado volumen de lo que podemos llamar teorías del cómic. Para los efectos de esta tesis, la revisión teórica se fundamentó, principalmente en los escritos de Will Eisner (2002), Scott McCloud (1993) y Thierry Groensteen (2007). Además, nos apoyamos en el trabajo de Enrique Bordes Cabrera (2015), uno de los pocos trabajos que estudian el cómic como sistema y relaciona diversas teorías en torno al cómic con el dibujo, el espacio y el proceso arquitectónico.

Los seres humanos experimentamos lugares y atmósferas a través de lo que percibimos. “A través de la percepción podemos captar e interpretar la realidad. Nuestro conocimiento del mundo no va a depender solo de la suma de sensaciones visuales, olfativas, táctiles, etc., sino también de las asociaciones...” (Aparciri et. al., 1987, pág. 19). Para lograr analizar los conceptos arquitectónicos de lugar y atmósfera en el cómic es importante entender que el cómic es un medio que se plasma en un soporte bidimensional, un medio que consiste en ilustraciones secuenciales y texto. Finalmente, una suma de imágenes.

Una imagen es una representación de algo que no está presente. Es una apariencia de algo que ha sido sustraído del lugar donde se encontraba originalmente y que

¹ Con una publicación de Umberto Eco de “Apocalípticos e Integrados” en 1964 que propone un debate entre dos puntos de vista opuestos acerca de la cultura popular y la comunicación de masas.

puede perdurar muchos años. Una pintura, una fotografía, una viñeta de comic, una película, un videojuego o una página de periódico, ofrecen imágenes que son solo apariencia del objeto representado (Aparciri, et. al., 1987, pág. 32).



Ilustración 1: La trahison des images (1928-1929) de René Magritte, más conocido como “Esto no es una pipa” retrató perfectamente este punto hace ya tiempo. Ya que ciertamente no es una pipa, sino la representación de una pipa. Magritte nos hace cuestionarnos, a través de esa inscripción, la realidad la representación y el lenguaje.

Lo que experimenta el lector de cómic es la percepción en el plano gráfico de la representación del espacio arquitectónico a través de la vista. Rudolf Arnheim (1974) teniendo como fundamento la teoría psicológica de la Gestalt² afirma que “la visión no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos...” (Arnheim, 1974, pág. 20). Gracias al trabajo de la Gestalt la representación artística de un objeto ya no podía solo entenderse como la imitación de su apariencia exacta, sino

que las imágenes de la realidad pueden ser válidas, aunque estén alejadas de un parecido “realista” (Arnheim, 1974). Bajo este contexto, el cómic es una representación intencionada, dicha intención puede variar enormemente la manera en que se puede representar un mismo entorno arquitectónico.

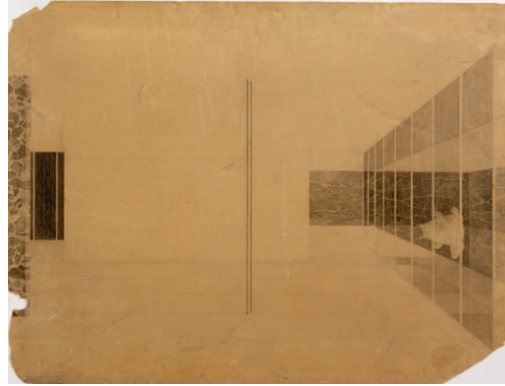


Ilustración 2: Comparación entre la representación que hace Mies van der Rohe del Pabellón Alemán (1929) y una fotografía.

2 La psicología de la Gestalt se puede encuadrar dentro del marco más amplio de la [psicología humanista](#), ya que pone énfasis en las vivencias subjetivas de cada persona, da importancia a aspectos positivos de la psicología tales como la autorrealización y la búsqueda de decisiones acertadas, y trabaja con una concepción del ser humano como agente capaz de desarrollarse de forma libre y autónoma. No ciñe su objeto de estudio a la conducta observable de las personas, como pasa en el [conductismo \(Torres, s.f.\)](#).

Arnheim (1974) sostiene que el sentido de la vista resulta ser una aprehensión de la realidad creadora, imaginativa y aguda: “todo percibir es también pensar, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención...” (Arnheim, 1974, pág. 19).

Con respecto a esto mismo, en el contexto del cómic, Pascal Lefevre (2000) indica que el lector llega con esquemas cognitivos para la organización de conceptos interrelacionados, basados en experiencias previas, y que, por tanto, los lectores de cómics utilizan procedimientos constructivos similares, o incluso idénticos a los que utilizan cuando construyen la realidad a partir de sus percepciones de la vida real (Lefevre, 2000). A su vez, la naturaleza artificial de las imágenes, sorprende al espectador, pero no obstaculiza su interpretación, el lector también acepta la noción de marco y asume que el mundo ficticio no termina en el borde de un panel (Lefevre, 2000).

Pero el cómic no es sólo una imagen. El cómic son imágenes que se nos presentan de forma sincrónica y que suelen responder a una secuencia. Es decir, vemos al mismo tiempo todos los paneles de la secuencia (a diferencia del cine en el que la secuencia se muestra de forma sustitutiva, no simultánea) y nos parecen las piezas de un todo mayor que sólo entendemos en su totalidad cuando está completo. Este punto se relaciona mucho con la frase de Rasmussen (1959): “Pero los detalles no dicen nada esencial sobre la arquitectura, sencillamente porque el objetivo de toda buena arquitectura es crear conjuntos integrados” (s.p.). ¿Cómo se integran las imágenes en el cómic?, aquí es importante el concepto de “solidaridad icónica” de Groensteen (2007) citada por Bordes (2015).

Para Groensteen, (en Bordes, 2015) el cómic es ante todo un lenguaje y el concepto de solidaridad icónica establece que las imágenes sean múltiples y de algún modo relacionales. Bordes (2015) comentando a Groensteen (2007) señala:

El lector retiene las relaciones espaciales en su mente a través de un nivel superior de estructura espacial. Este entorno espacial es una construcción mental “las viñetas se pueden interpretar como unidades de atención que gramaticalmente proporcionan una ventana a partes de ese entorno mental”. Dentro del marco, la atención se puede guiar a través de los distintos aspectos del espacio gráfico representado: toda la escena”, “personajes independientes o planos de detalle del entorno o de un personaje” (Bordes, 2015, pág. 55).

Bordes (2015) complementa lo anterior relacionando la solidaridad icónica con el dibujo arquitectónico: la forma en la que un corte alzado y planta en conjunto pueden describir una obra arquitectónica, pero por sí solos quedan incompletos.

Además, en la mayoría de los casos las imágenes en secuencia van de la mano con un relato. Arnheim (1974) asevera que el lenguaje verbal no puede plasmar las cualidades percibidas en categorías adecuadas porque “no es una avenida directa de contacto sensorial con la realidad; solo sirve para dar nombre a lo que hemos visto, oído o pensado” (Arnheim, 1974, pág. 17). Sin embargo, podemos hacer la acotación de que la palabra escrita, si bien jamás podrá transmitir con exactitud una experiencia, guarda estrecha relación con la memoria, con nuestra capacidad de ponernos en el lugar del hablante y de recordar experiencias pasadas. Pudiendo llegar a imaginar las sensaciones expuestas.

1.2. ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Cuando se habla de cómic muchas personas lo asocian a cierta estética, cierto contenido o cierto público. Sin embargo, el cómic puede tener diversas estéticas, abarcar diversos temas y estar dirigidos a variados públicos. De hecho, en la medida en que el cómic comenzó a ser estudiado, sus teóricos intentaron construir una definición del medio que abarcara el mayor campo posible, tanto por sus componentes, como por su presencia histórica³ (Bordes, 2015). Sobre esta discusión, Bordes (2015) comenta que el debate ha producido mejores discusiones que resultados, implicando reflexiones validas sobre las implicaciones del lenguaje verbal, entre otros aspectos que han significado un aporte al estudio del cómic, sin llegar a un consenso claro.

El debate sigue vigente. En términos generales, el cómic se compone de imágenes dispuestas una al lado de la otra⁴, constituyendo una secuencia, y en la mayoría de los casos, incluye también palabra escrita. Incluso podemos poner sobre la mesa un factor con lo que poner en conflicto la posición de McCloud (1993) que incluye frescos egipcios y códices mayas como cómics prehistóricos. Este factor es la escritura.

El cómic como lo conocemos hoy es producto de una sociedad “escriturizada” y se desarrolla bajo la lógica de la lectura. Si bien podemos discutir sobre si el cómic siempre debe tener un texto o si no, la forma en la que nos aproximamos a un cómic y su protocolo de lectura está estrechamente relacionado con la escritura.

Con la introducción de la escritura se privilegia el sentido visual en detrimento del oído y el tacto. De manera que nuestra concepción del espacio-tiempo se ve igualmente alterada desde lo discontinuo... El continuo no es un

valor perceptivo que nace de la experiencia vital sino que es un valor perceptivo alfabético o tipográfico. La linealidad es valor primordial de la escritura y lo visual, como lo discontinuo lo es del sonido y el tacto. Fue la escritura lineal y alfabética la que hizo posible la súbita invención de las gramáticas, del pensamiento y la ciencia (Prieto, 1999, en Zuñiga 2021, s.p.).

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, de aquí en adelante entenderemos al cómic como un lenguaje, un lenguaje con sus cimientos en la escritura.

Groensteen (2007) desarrolla uno de los planteamientos teóricos más complejos realizados hasta el momento (Bordes, 2015), plantea desde el título parte de su hipótesis: la historieta es un “*sistema*”⁵.

Bordes (2015) acota que Groensteen (2007) escapa de la polémica de la definición de lo que es o no cómic, “de la trampa del dogmatismo” y deja clara su intención de armar un marco conceptual de lo que para él es, ante todo, un lenguaje. Groensteen (2007) se refiere al cómic como un conjunto de mecanismos productores de sentido, proponiendo el término “neo-semiótico” para calificar el “comic como sistema”, indicando que los cómics son una

3 Muchas de las definiciones dadas, como por ejemplo, la McCloud (1993): “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector...” (p., 9), se amplían, abarcando frescos egipcios, códices mayas, emakimonos, entre otras formas de expresión con imágenes en secuencia.

4 Eisner (2002) define el comic como “arte secuencial”, sin embargo, esta definición es tan amplia que entran también los rollos de película, que en palabras de McCloud (1993) sería un cómic muy, muy lento. Es decir que lo que diferencia al cómic del cine es que las imágenes de la secuencia no se sustituyen entre sí en el soporte que se observa, sino que están dispuestas de forma sincrónica.

5 La definición de *système* según Larousse.fr es “Ensemble organisé de principes coordonnés de façon à former un tout scientifique ou un corps de doctrine” (conjunto organizado de principios coordinados para formar un todo científico o un cuerpo de doctrina).

colección de códigos, que no pertenecen exclusivamente al cómic, pero que cuando se aplican a los sujetos de expresión particulares (dibujo y escritura), los movilizan de tal modo que solo puede ser descrito como un sistema.

Bordes (2015) contrapone el punto de Groensteen con los de Chris Ware y Neil Cohn⁶, exponiendo lo que Cohn (2014) desarrolla en “The Visual Language of Comics Introduction to the Structure and Cognition” que defiende que el cómic no es más que uno de los muchos lenguajes visuales posibles, que los cómics estarían escritos en lenguaje visual, tal como las novelas o revistas en inglés. Esto solucionaría las discusiones en torno a los límites del cómic y excluiría fácilmente a manuales de instrucciones o libros ilustrados ya que a pesar de utilizar lenguajes visuales no serían cómics por pertenecer a diferentes contextos culturales (Bordes, 2015).

Así, esta división entre el contexto sociocultural (cómic) y el sistema estructural/cognitivo (lenguaje visual) diferenciaría el estudio en cada campo (Bordes, 2015). Bordes (2015) indica que Cohn (2014) por su parte, no se centra en el estudio del cómic, sino “en el lenguaje visual en el que están escritos” y “en cómo funciona la mente para crear significado a través de diversas modalidades, y como la expresión gráfica se relaciona con otros sistemas de la mente”⁷ (Bordes, 2015, pág. 54).

6 “Chris Ware en su introducción al ejemplar de la revista McSweeney (Número 13) del que fue editor invitado afirmó que “los cómics no son un género sino una ‘lengua en vías de desarrollo” (Bordes, 2015, pág. 54)

7 “For this latter field of study, the focus is not on ‘comics’, but on the visual language they are written in, how the mind works to reate meaning trough various modalities, and how graphic expression relates to other systems on the mind Cohn (2014-II)” (Bordes, 2015, pág. 54)

1.3. VOCABULARIO Y GRAMÁTICA DE LOS CÓMICS

1.3.1. ICONOGRAFÍA VISUAL

Para continuar con la idea de concebir el cómic como un lenguaje, podemos agregar lo escrito por Scott McCloud (1993) cuando se refiere al vocabulario y a la gramática de los cómics, siendo el primero la “iconografía visual”. McCloud (1993) emplea la palabra ícono para referirse a una imagen usada para representar una persona, lugar o idea. Los íconos que llamamos dibujos, son imágenes concebidas para parecerse al objeto que representan, pero, como el parecido de estos dibujos con la realidad cambia, también lo hace su significado y su nivel de contenido icónico, es decir, hay dibujos más icónicos que otros (McCloud, 1993). Un ejemplo de esto podría ser el dibujo de una casa, un dibujo muy icónico puede representar cualquier casa, una casa genérica, pero, resaltando algunos detalles puede ser una casa pobre, una casa lujosa, una casa occidental, etc.

En los íconos no pictóricos el significado es fijo y absoluto, sus apariencias no afectan a los significados, porque representan ideas invisibles, en los dibujos, en cambio, el significado es fluido y variable de acuerdo a su apariencia ya que su apariencia realista es gradual y el nivel de abstracción del dibujo varía de uno en otro (McCloud, 1993).

Si bien el mismo McCloud (1993), indica que un cómic puede estar hecho con fotografías en vez de dibujos, sostiene que el vocabulario de los cómics es “la iconografía visual” y hace hincapié en el uso de la caricatura. McCloud (1993) sostiene que la caricatura es “una forma de amplificación por medio de la simplificación...” (p. 30) y que cuando se abstrae una imagen por medio de la caricatura lo que se hace no es suprimir detalles, sino resaltar ciertos detalles, de manera que al reducir la imagen a su “significado esen-

cial”. El dibujante puede dar énfasis a dicho significado de una manera que no estaría al alcance del dibujo realista (McCloud, 1993).

1.3.1.1. EL EFECTO MÁSCARA

McCloud (1993), por otra parte, también asevera que la caricatura es algo más que una manera de dibujar, es una manera de ver, teniendo la facultad de concentrar nuestra atención en una idea. El egocentrismo propio del ser humano provoca que nos veamos reflejados en todas partes, atribuyendo identidades y emociones donde no las hay, transformando el mundo a nuestra imagen y extendiendo nuestra identidad a nuestra ropa y objetos personales (McCloud, 1993). McCloud (1993) comenta una forma parecida de conciencia no visual en la que reparó el filósofo Marshall McLuhan cuando la gente trata con objetos inanimados, por ejemplo, cuando al conducir un vehículo, “nuestra conciencia fluye hacia afuera, englobando al objeto de nuestra identidad dilatada...” (McCloud, 1993, pág. 39), concluyendo que nuestra vida puede clasificarse en dos reinos: el del concepto y el de los sentidos.

Tal como cuando miramos un nudo en la madera y vemos un rostro, cuando una caricatura está lo suficientemente abstraída somos capaces de vernos a nosotros mismos. Este fenómeno McCloud (1993) lo llama “efecto máscara”.

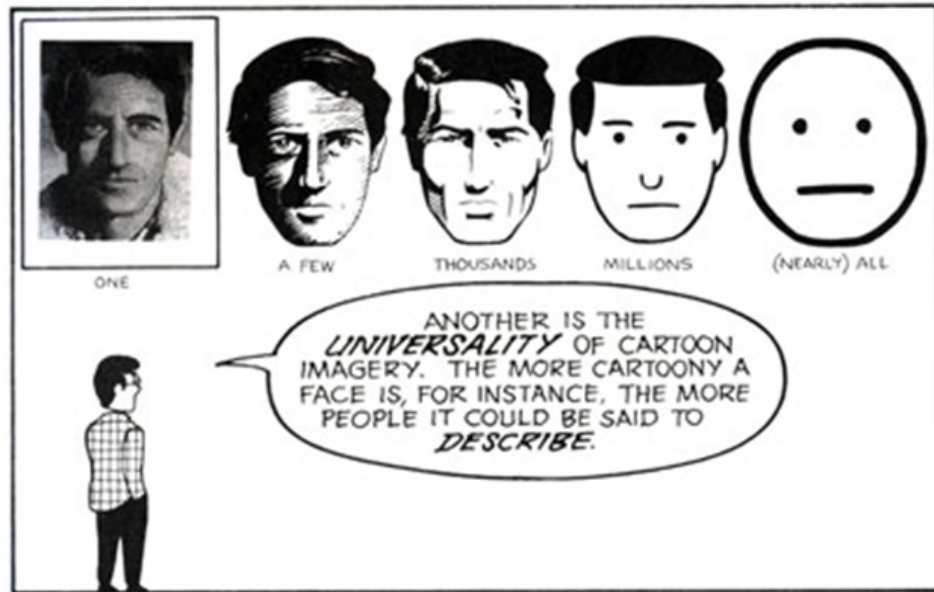


Ilustración 3: “Luego está la universalidad de la imagen caricaturizada; por ejemplo, resulta obvio que cuanto más se caricaturiza una cara a mayor número de gente representa...” (McCloud, 1993, p. 31)

Así, en el caso contrario, mientras más realista es un personaje más lo vemos como “otro”. Mediante el realismo tradicional, el dibujante puede describir gráficamente el mundo de “afuera” y mediante la caricatura el mundo de “adentro” (McCloud, 1993).

Sentirnos identificados con los personajes de una narración resulta importante para entender la popularidad de los cómics y los dibujos animados, pero esto no solo se aplica a los personajes, sino también a los entornos y a los objetos, de manera que nos enmascaramos en los personajes y contemplamos los entornos de la forma en que los contemplamos en la realidad (McCloud, 1993). A su vez, tal como el dibujante puede dar mayor realismo a un rostro para que parezca “otro”, también puede dar más realismo a algo (sin haberlo hecho previamente) para que nos demos cuenta de su “otredad” y de sus detalles.

THIS COMBINATION ALLOWS READERS TO **MASK** THEMSELVES IN A CHARACTER AND SAFELY ENTER A SENSUALLY STIMULATING WORLD.



Ilustración 4: “Esta combinación permite que los protagonistas se ‘enmascaren’, encarnando a un personaje y entrando así en un mundo sensual y estimulante. Una serie de líneas para ver y otra serie de líneas para ser” (McCloud, 1993, pág. 43).

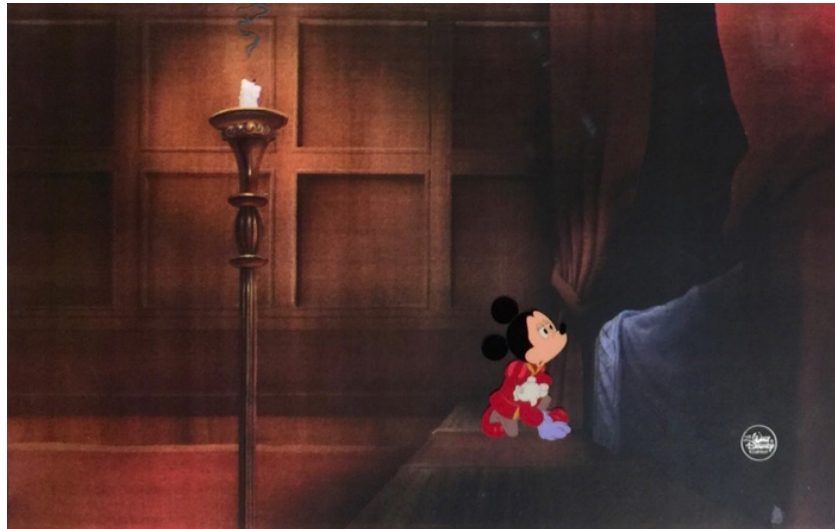


Ilustración 5: Ejemplo del efecto máscara en “Snow White and the Seven Dwarfs” (Cottrel et. al 1937) y “The prince and the Pauper” (Scribner,1990). Disney lo ha utilizado ampliamente desde sus inicios con personajes principales muy icónicos y románticos entornos realistas.



Ilustración 6: Efecto máscara en “El castillo ambulante” (Miyazaki, 2004) y “El viaje de Chihiro (Miyazaki, 2001) de Studio Ghibli. McCloud señala que el efecto máscara se convirtió en todo un estilo nacional en japon y guarda mucha relación con la representación de atmósfera que revisaremos más adelante.

1.3.1.2. EL DIBUJO

El dibujo permite comunicar de forma distinta que otros medios de representación “realista” como la fotografía. Si bien la fotografía también puede ser fácilmente dirigida para comunicar ciertos aspectos de la “realidad”, el dibujo puede transformar o exagerar dichos aspectos y entregar un mensaje mucho más concreto al espectador. Como mencionamos anteriormente, McCloud (1993) explica la caricatura como una forma de amplificación por medio de la simplificación, de manera que en una caricatura se puede exagerar ciertos aspectos de forma que no se puede hacer con un dibujo realista o con una fotografía. De manera que, el poder de la caricatura de concentrar la atención del espectador, resulta muy conveniente para el cómic que solo se vale de la visión para comunicar (McCloud, 1993).

McCloud (1993) ordena gran parte de lo que entendemos como “dibujos” dentro de dos triángulos formados por cuatro extremos dependiendo de su cercanía con: la realidad, la abstracción del “plano pictórico” o abstracción “pura”, la abstracción icónica y el significado; ubicándose el vértice de la abstracción icónica, como es lógico, más cerca del vértice del significado.

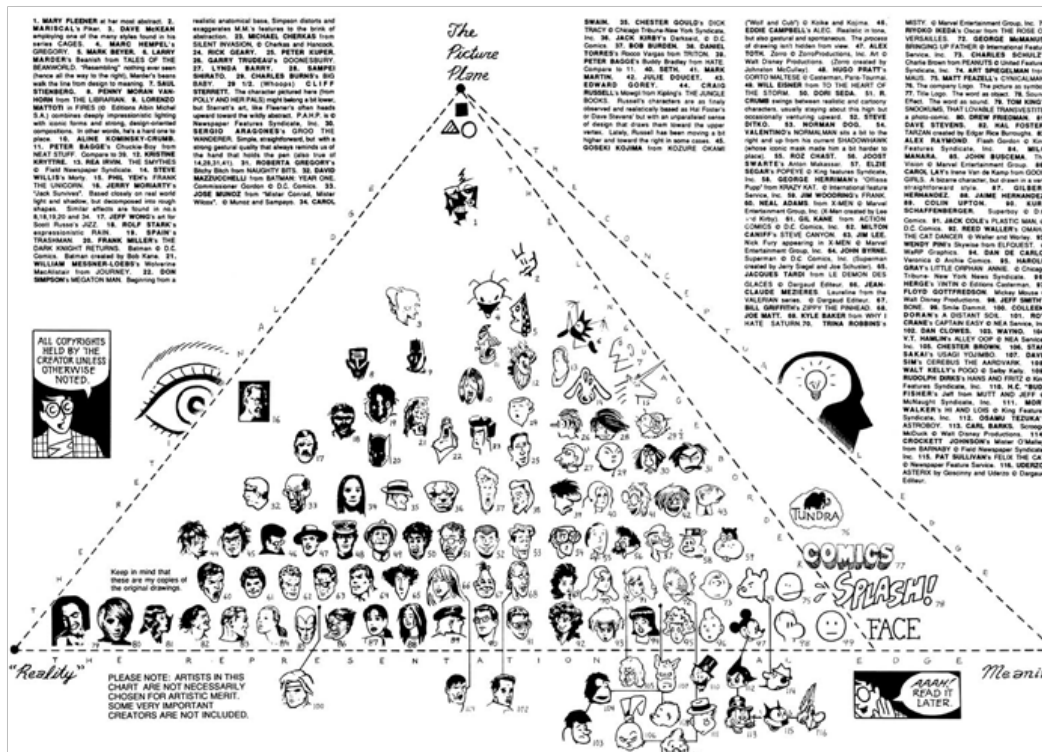


Ilustración 7: Triángulo de McCloud (McCloud, 1993 pág. 52-53), en el que ubica el estilo de dibujo de variados artistas según su cercanía a la realidad, la abstracción pictórica, la abstracción icónica y el significado.

McCloud (1993), clasifica cerca de 120 cómics por el dibujo de sus personajes, percatándose de que la mayoría se encuentran cercanos a la línea inferior y muchos de los más populares se hayan más cerca del vértice del icono. Esto se explica por la implicancia del efecto máscara.

El dibujo, además, se nutre de varios factores que hacen que el estilo de un dibujante sea diferente al de otro y que la forma de dibujar sea distinta según lo que se quiere comunicar. Estos pueden ser temáticos, económicos (relacionado al formato y al tiempo de producción) y culturales. En algunos casos, por ejemplo, los entornos solo son dibujados cuando tienen impor-

tancia dentro del relato, y si el cómic trata de una conversación donde solo importa el contenido de ésta, son omitidos. En otros casos, el entorno se nos muestra para contemplarlo solo en algunos paneles y en otros paneles su nivel de detalle baja y con ello el tiempo que dedicaremos para contemplar la viñeta.

1.3.1.3. LA LÍNEA

McCloud (1993) dedica un capítulo de su libro en hablar únicamente del poder expresivo de las líneas. Allí recurre al “expresionismo” y al trabajo de Kandinsky para dar cuenta de cómo las líneas pueden expresar estados emocionales, ya sea por su grosor, forma, trazo, etc. Por un lado, el “expresionismo” surgió como una manifestación de la agitación interna de los artistas, mientras que Kandinski y sus colegas iban en pos de un arte que pudiera comprender los cinco sentidos y que por ende abarcara las diferentes artes que estimulaban esos cinco sentidos (McCloud, 1993).

El cómic, al igual que el arte, es un medio que pretende comunicar mensajes diversos y (como se expuso anteriormente) gran parte de esos mensajes los expresa a través de la capacidad de la caricatura de sintetizar una idea y de su capacidad para explorar el lenguaje no verbal.



Ilustración 8: En estas dos páginas de “Kimi ni Todoke” (Karuho, 2006) y “Kozure Okami” (1970) se puede ver claramente la diferencia de los trazos, para representar estados emocionales diferentes, géneros diferentes y también ritmos de movimiento distintos.



Ilustración 9: ¿Cómo interpretaríamos las líneas? (McCloud, 1993 pág. 125)



Ilustración 10: La interpretación de McCloud (1993) del significado de los trazos de diversos artistas (McCloud, 1993 pág. 126).

Por otra parte, en el cómic las líneas también sirven de soporte para ir más allá de lo que expresa el dibujo o la situación dibujada, apelando a su naturaleza icónica para hacer visible lo invisible.

La exageración del lenguaje no verbal a través de venas muy hinchadas para mostrar enojo, ojos desorbitados para mostrar confusión y gotas de sudor para mostrar nerviosismo, si bien tienen una raíz en una respuesta física de los seres humanos “reales” son parte del lenguaje icónico en la medida en que se transforman en símbolos y dichos símbolos pueden tener significados diferentes según cada cultura. El manga tiene íconos que pueden resultar extraños para los occidentales como una burbuja en la nariz para el sueño y sangrado nasal como lujuria, sin embargo, al día de hoy, debido a la globalización y a la masificación del cómic a través de internet, esos símbolos se han ido universalizando.



Ilustración 11: McCloud (1993 pág. 130)

La línea no solo da cuenta de estados emocionales, sino también, de otros elementos “invisibles” para el cómic, como es el sonido, el olor o el movimiento. El desarrollo de lo que conocemos hoy por líneas cinéticas y las líneas onduladas que indican calor o un aroma son también símbolos que aprendemos a entender y que ayudan al cómic a expresar lo invisible.

1.3.1.4. COLOR Y BLANCO Y NEGRO

El color es un factor importante en la representación y se ha explorado bastante, especialmente en el cine. Sin embargo, en el cómic siempre estuvo demasiado sujeto al costo de impresión por lo que no ha tenido un desarrollo tan vasto como en otros medios (McCloud, 1993).



Ilustración 12: “Little Women” (Gerwig, 2019), en esta reciente versión del clásico es muy notorio el uso de saturaciones altas y colores cálidos para la nostálgica vida de familia feliz y saturaciones bajas con colores fríos para el decepcionante y triste presente.

Hasta no hace mucho el color había estado en manos de editores de gran capacidad económica, renuentes a arriesgarse a experimentar. Sin embargo, el color digital y el auge del webcómic han amplificado enormemente su uso de forma libre, como indica Bordes (2015) “llegan tiempos de nuevos colores en el cómic y más adelante seguramente llegará su estudio...” (Bordes, 2015, pág. 58).

Cabe destacar antes de dar por cerrados los comentarios sobre el color el trabajo de Tim Leong, comentado por Bordes (2015), quien acumula un conjunto de visualizaciones sobre el mundo del cómic (principalmente mainstream norteamericano) elaborando gráficas que comprueban “hasta qué punto el uso del color ha consistido en una utilización continua de un código claro: colores primarios para los buenos y secundarios para los malos...” (Bordes, 2015, pág. 54)

Por otra parte, está el blanco y negro. En fotografía este último todavía representa la abstracción fotográfica por excelencia (Prakel, 2008). Prakel (2008) asevera que las imágenes en blanco y negro no son simplemente imágenes despojadas de color, sino que representan de forma más explícita, tonalidad, forma y textura. El blanco y negro en fotografía se trata de la presencia o ausencia de luz y de las formas y texturas que ésta crea (Prakel, 2008).

En el cómic, sin embargo, el uso del blanco y negro va más allá. En medida que el autor quiera mostrar los efectos de la luz, la forma y la textura el blanco y negro se utilizará con un estilo fotográfico. Por ejemplo, si se quiere mostrar la belleza de algún entorno u objeto, o cierta atmósfera particular dada en algún lugar o espacio. Sin embargo, su uso está bastante más relacionado con los contrastes, la valoración de líneas y como posibilidad de establecer atmósferas emocionales o dramáticas.



Ilustración 13: El “entintado” en blanco y negro es el recurso por excelencia utilizado en el manga y en muchos cómics occidentales donde se valorizan las sombras. También se utiliza un uso predominante del negro en temáticas más sombrías y del blanco, en conjunto con sombras suaves para temáticas o momentos más alegres. Ejemplo de dos obras de CLAMP de géneros distintos: “Tsubasa Reservoir Chronicles” (CLAMP, 2003-2009) y “Cardcaptor Sakura” (CLAMP, 1996-2000).

En fotografía a esta “valoración dramática” está dada por las claves. Los tonos al centro del espectro conciernen a una clave intermedia que denotan una intención neutra. La clave baja, en el tercio inferior de la escala tonal cercana al negro denota cualidades apagadas y sombrías ofreciendo una atmósfera de misterio o terror bastante utilizada en el cine (Aparciri et. al. , 1987)



La clave alta se asocia con sentimientos alegres.



La clave baja se relaciona con el misterio.

Ilustración 14: En “La imagen, análisis y representación de la realidad” (Aparciri et. al., 1987) nos indican el uso de claves altas y bajas en la fotografía.

1.3.2. LA ELIPSIS⁸

Gracias a la experiencia de nuestros sentidos, percibimos el mundo como un todo, sin embargo, lo que lo que alcanzamos a percibir durante nuestra vida es sólo una pequeña porción del mundo. Fragmentos de un mundo incompleto. McCloud (1993) llama “elipsis” al fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo y afirma que nuestra percepción de la realidad es un acto de fe basado en meros pedazos (McCloud, 1993).

Basándonos en la experiencia, a cada momento realizamos la “elipsis” completando lo que está incompleto y esto es algo a lo que estamos tan acostumbrados que apenas nos damos cuenta. Hay formas de elipsis que son invenciones de los narradores para producir suspenso y otras que se hacen automáticamente, sin gran esfuerzo (McCloud, 1993). Nuestra propia visión de nosotros en el espejo es una manifestación de la “elipsis”, no podemos ver nuestra espalda y a veces tampoco nuestros pies, pero sabemos que están ahí.

La unidad mínima en el estudio del cómic es la viñeta, y si bien se profundizará en ella más adelante, podemos afirmar claramente que una viñeta es una imagen, y que al verla por sí sola ya se emplea la “elipsis”. La viñeta suele poseer un marco y nuestra mente proyecta, de cierta forma, lo que ocurre más allá de ese marco, al igual que con una ventana, un espejo o una fotografía. La diferencia es que la viñeta no es viñeta si está en solitario, su naturaleza es incompleta, y solo se completa en función de las viñetas que la acompañan y en el sitio específico en relación a la secuencia (Peeters, 1991 en Bordes, 2015). “Las viñetas de los tebeos fraccionan no solo el tiempo, sino también el espacio, y ofrecen un ritmo mellado y sincopado de movimientos

⁸ El término dado por McCloud (1993) es “closure” que en diferentes versiones traducidas queda como “clausura” o “elipsis”. Si bien “clausura” es una traducción más literal, se tomó la palabra “elipsis” ya que es una alusión más directa y una palabra conocida desde el cine para lectores no familiarizados.

discontinuos. Pero la elipsis nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada...” (McCloud, 1993, pág. 67).



Ilustración 15: McCloud(1993) utiliza esta secuencia para ilustrar la elipsis: “Aquí en el limbo de la ‘calle’ (espacio entre viñetas), la imaginación coge dos imágenes separadas y las convierte en una sola idea. ¡Aunque no se ve nada entre las dos viñetas, la experiencia te dice que allí debe haber algo!...” (McCloud, 1993, pág. 67).

Mediante la “elipsis” los lectores participan íntimamente con lo que el cómic comunica: completan la información, la relacionan o incluso “adivinan”, con ayuda de pistas, lo que no está. Si en una secuencia en la primera imagen un personaje aparece fuera de la casa y en la siguiente aparece en el salón, el lector interpreta que el personaje caminó hasta allí, aunque no lo vea haciéndolo. Es la “elipsis” que da la ilusión del tiempo en los cómics y con ella el movimiento.

La “elipsis” está íntimamente relacionada con las transiciones entre

viñetas, que se abordarán más adelante. Recurso fundamental para narrar en el cómic y para representar acciones y entornos arquitectónicos.

1.3.2.1. EL TIEMPO EN EL CÓMIC

El tiempo es uno de los aspectos más particulares e interesantes en el cómic, McCloud (1993) emplea dos buenos ejemplos para explicar cómo funciona. Lo primero es aclarar que una viñeta no es imagen congelada en el tiempo como lo es la fotografía, a pesar de que estamos entrenados para verlo de esa forma (McCloud, 1993). En el momento en que se agrega “sonido” (es decir la representación del sonido, ya sea en narración, bocadillos u onomatopeyas) esa viñeta deja de representar un instante (McCloud, 1993). Dependiendo de lo que nos indique el sonido representado, la viñeta puede “durar” lo que tarda una conversación, el sonido de un teléfono o el abrir de un paracaídas.

McCloud (1993) expone primero una viñeta sin globos de diálogo, y tal como una fotografía, parece representar un instante. Sin embargo, al agregar los bocadillos (ver Ilustración 16), la imagen deja de representar un instante, ya que el sonido que producen las palabras, al pronunciarse solo existe en el tiempo. El sentido de lectura, por su parte, nos indica que en esta misma viñeta lo que está más hacia la izquierda, sucede antes de lo que está más hacia la derecha y si ésta se pusiese en espejo dejaría de tener el mismo sentido ya que las reacciones sucederían antes de las acciones. Separar esta viñeta en viñetas más pequeñas aclara la secuencia y hace más evidente que esa secuencia abarca un tiempo mayor, pero sigue teniendo el mismo significado.

Al fraccionar la viñeta en viñetas iguales de menor tamaño, no implica que cada una de las viñetas menores represente una fracción de tiempo igual.

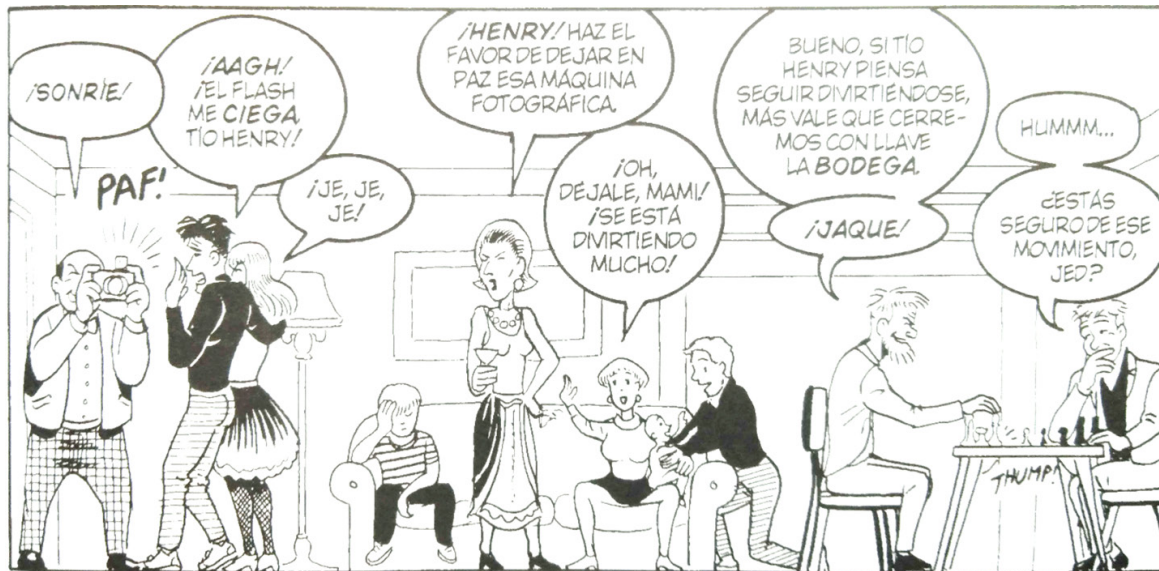


Ilustración 16: ¿Cuánto tiempo representa esta escena? ¿todo sucede al mismo tiempo?
(McCloud, 1993, pág. 95)



Ilustración 17: La misma gran viñeta anterior fraccionada tanto espacial como temporalmente (McCloud, 1993, pág. 97)

El tiempo no es lineal y todo depende de lo que tarde en desarrollarse una acción o decirse una frase y muchas veces esta duración depende de quien la interprete.

Un tipo de cómic que plasma a la perfección la no linealidad del tiempo en el cómic son los mangas de deportes japoneses. Una jugada puede tardar muchos paneles e inclusive un capítulo completo. Mientras se desarrolla la acción, suceden miradas, pensamientos e incluso flashbacks a la infancia. Esa no linealidad queda expuesta de otra forma en la adaptación de estos mangas a la animación. El caso de "Captain Tsubasa" (1981) en su versión animada

de nombre homónimo (1983), hacía cuestionarse a los espectadores: ¿cuánto mediría esa cancha de fútbol? ya que los jugadores parecían correr eternamente al arco mientras recordaban su infancia o intentaban leer las jugadas de sus contrincantes. En el manga, este efecto no se daba de la misma forma.

El segundo ejemplo va orientado a explicar que en el cómic el tiempo



Ilustración 18: McCloud (1993) expone que el tiempo en los cómics no es lineal, comparándolo con una cuerda (pág. 96).

se lee espacialmente. Si bien abordaremos la naturaleza de la viñeta más adelante, su papel es esencial para la experiencia temporal y espacial del lector. La forma de las viñetas varía considerablemente y aunque la diferencia en la

forma no afecta al “significado” específico de las viñetas respecto al tiempo, si pueden afectar a la experiencia del lector.

Así, “... la viñeta actúa como una suerte de indicador que nos informa que el tiempo y el espacio están siendo divididos. La duración de ese tiempo y las dimensiones de ese espacio se definen más por el contenido de la viñeta que por la misma viñeta...” (McCloud, 1993, pág. 99).

McCloud (1993) expone un ejemplo de las formas en que las viñetas pueden indicar una pausa. Estas pausas suelen notarse mayormente cuando son viñetas sin diálogos y dependen también de la composición y tamaño de las viñetas circundantes. La pausa de la viñeta puede ampliarse agregando más viñetas (dando más pausas), ampliando el espacio entre viñetas o cambiando su forma y alargando la viñeta. Este último cambio se transforma en un cambio espacio-temporal. En los webcómic con lectura de cascada (es decir, sin separación por página, sino como una sola gran tira vertical) se utiliza mucho el espacio entre viñetas o el alargar las viñetas como recurso para hacer énfasis en una pausa, con la ventaja de no tener límites de impresión, en ocasiones son paneles completos en blanco.



Ilustración 19: Ejemplo de la relación entre tiempo y espacio en el cómic McCloud (1993 pág. 101)

1.3.2.2. EL TEXTO

Teniendo en cuenta que las implicancias del texto en el comic van mucho más allá de lo que nos concierne en el presente trabajo, entenderemos a grandes rasgos el papel del texto y la narrativa en el cómic, desde lo que puede significar para la representación de atmósfera y lugar. Se pueden observar, entonces, dos aspectos esenciales: su disposición gráfica y su significado.

El cómic se compone, generalmente, como ya señalamos, de texto e imágenes en secuencia. El texto en el cómic puede estar incorporado gráficamente a los dibujos o presentarse como una narrativa aislada que acompaña a la imagen. Es pertinente destacar que el uso de palabras e imágenes en el cómic no supone una relación de subordinación entre ambos elementos, es decir, el texto no es un apoyo o un accesorio de la imagen ni viceversa, en lugar de esto existe un proceso de colaboración entre ambas (Baccarini, 2015). Como indica McCloud (1993), un buen cómic encontrará cierto equilibrio en que la escritura y el dibujo aporten aspectos distintos de lo que se quiere comunicar.

Los textos en el cómic se presentan mayormente en globos de texto (“bocadillos”), indicando lo que hablan los personajes o recuadros que acompañan a las viñetas. Gasca y Gubern (1994) hacen una compilación clasificada con un gran repertorio de las que reconocen como las principales convenciones semióticas del cómic, registrando diversas formas de plasmar la textualidad a través de numerosos ejemplos. De las formas más relevantes de dicho compendio podemos destacar, en primer lugar, los “globo”s de texto y luego los “cartuchos”, los letreros, las rotulaciones y las onomatopeyas.

Los “globos” de texto o “bocadillos”, son los recipientes simbólicos o contenedores (Gasca y Gubern, 1994) de los parlamentos de los personajes, indicando su procedencia con una línea o delta invertido (“rabo”), constituyendo así lo que Gubern y Gasca (1994) llaman “locugrama” en el que se

distingue “...un continente señalado por una línea delimitadora (perígrama) y un contenido escritural, que es el texto lingüístico emitido...” (pág. 422). Esta línea delimitante o perígrama puede incluso obviarse y se utiliza de forma muy variada, principalmente para designar estados de ánimo, volumen, entonación de la voz e inclusive algún timbre particular.

Por otra parte, además del habla de los personajes, los “globos” de texto también pueden indicar locuciones de objetos, como radios, teléfonos, altavoces o animales, y cambiar su forma, dependiendo de lo que el diálogo requiera. Pudiéndose, además, interconectar para denotar un diálogo continuo, tener “rabos” compartidos, indicando que varios personajes coinciden con el mismo parlamento o, como sucede muchas veces en el manga, omitir los “rabos” subentendiendo al emisor o poniendo una miniatura de su rostro dentro del bocadillo (Gasca y Gubern, 1994).



Ilustración 20: Dos ejemplos dados por Gubern y Gasca (1994), la primera viñeta de “Mechanics” (1982), de Jaime Hernández muestra un grito particular, la segunda un cuchicheo, “Archie” (Charlton Comics, 1984). (Gubern y Gasca, 1994 pág. 425 y 431)



Ilustración 21: Ejemplo del uso del decorado, forma y color para denotar cierto timbre de voz. “Sweet Home” (2018) de Carnby Kim y Youngchan Hwang.

La diferenciación más significativa es la que se da a los pensamientos, en estos casos el bocadillo suele ser semejante a una nube y el “rabo” a globitos más pequeños, esta gráfica indica textos que los demás personajes no pueden oír, mientras que en el cómic japonés, es indicado por un globo no unido al personaje.

Los pensamientos propios del personaje no solo se dan a través del “bocadillo” con forma de nube o “globos” pequeños reemplazando el “rabo”. Dependiendo del contexto y de la forma en que se manifiesta la interioridad del personaje, se pueden dar a través de un soliloquio, es decir, una conversación consigo mismo, con los “bocadillos” de parlamento habituales, o a través de “globos” o recuadros, con alguna forma particular cuando la narración es en primera persona.

El comic japonés utiliza un amplio abanico de tipos de “globo” e incluso prescinde de ellos cuando lo considera necesario, por ejemplo, para indicar

pensamientos ocultos y la forma de los “globos” queda generalmente a la preferencia del dibujante.



Ilustración 22: Dos ejemplos de monólogo interior, el primero con el “bocadillo” típico que indica los pensamientos (“Bem” (1982) de Bernt) en Gubern y Gasca (1994, pág. 451) y el segundo indicado contextualmente por el primer plano del rostro del personaje en “Kaguya sama: Love is War” (Aka-saka, 2015)



Ilustración 23: Ejemplo que dan Gubern y Gasca (1994) de un soliloquio, interrumpido en la tercera viñeta. “Lucas” (1984) de Jaime Hernandez (Gubern y Gasca, 1994 pág 505)

Otro aspecto interesante es el uso de dibujos o símbolos dentro de los mismos “bocadillos”. Estos dibujos usualmente se utilizan para mostrar pensamientos, sueños, alucinaciones o fantasías (Gasca y Gubern, 1994), pero también en algunos casos se pueden utilizar en narraciones mudas, reemplazando la narración de una acción simple.

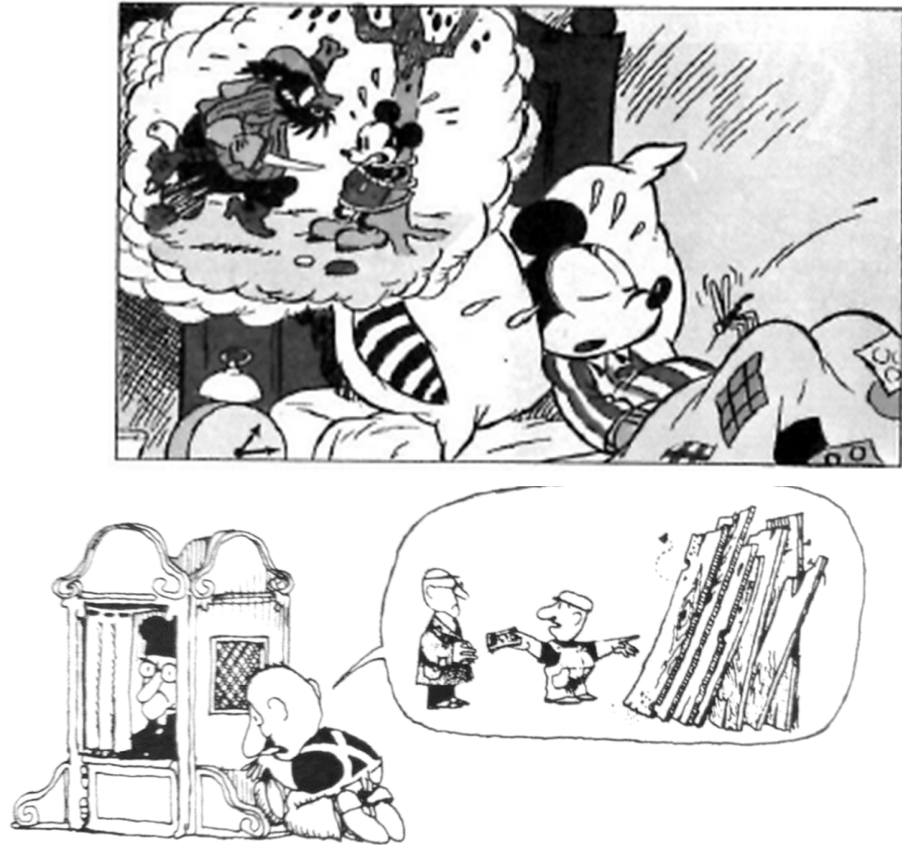


Ilustración 24: En la primera viñeta se ilustra una pesadilla a través de un dibujo dentro de una “nube” como la utilizada para denotar pensamientos. “Mickey Mouse” (Walt Disney Prod, 1933 en Gubern y Gasca, 1994, pág 453). En la segunda viñeta de ejemplo se muestra a un personaje narrando un acontecimiento a través de dibujos dentro de bocadillos de diálogo en un contexto de humor y en una tira sin palabras escritas. “¡Yo no fui!” (Quino,1994).

Otra forma de incorporar texto en el comic es el uso de los “cartuchos”, como los llaman Gubern y Gasca (1994)-. Cápsulas insertas dentro de la viñeta, sobreponiéndose a ella, o entre dos o más viñetas consecutivas. Pueden cumplir varias funciones, la más usual en el cómic occidental es aclarar o explicar el contenido de una viñeta, y facilitar la continuidad narrativa (el clásico “continuará”) a través de indicaciones temporales o espaciales (“mientras tanto...”). También pueden indicar comentarios del narrador, sea este en tercera persona, como los antiguos narradores de cómics para niños “¿qué sucederá a nuestros amigos...?”, o en primera persona, cuando el narrador es quien cuenta su propia historia (Gasca y Gubern, 1994).

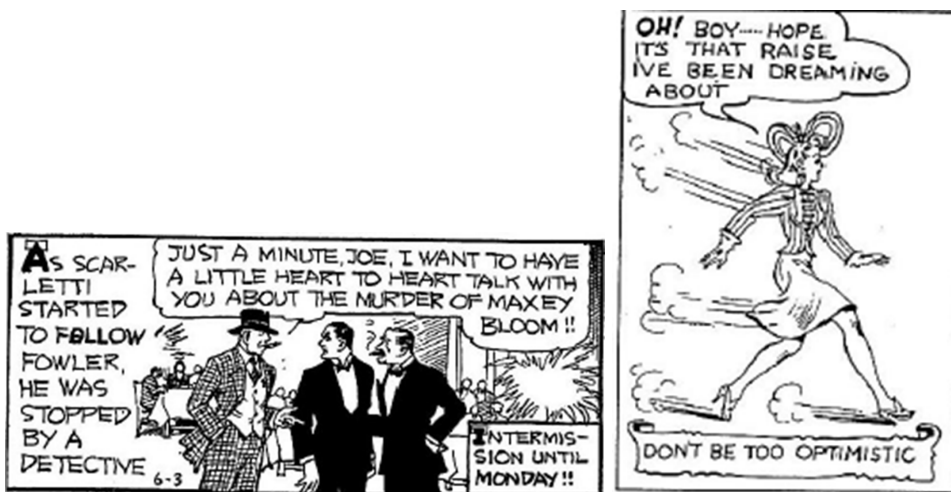


Ilustración 25: Dos viñetas que Gubern y Gasca (1994) utilizan para ejemplificar los cartuchos. La primera, viñeta “Minute Movies” de Ed Wheelan (1933) (Gubern y Gasca, 1994 pág. 413)) con dos cartuchos, uno que aporta información narrativa y el otro dando información al lector sobre la próxima entrega. La segunda viñeta de “Brenda Starr, Reporter” de Dale Messick (1940) (Gubern y Gasca, 1994 pág. 415) da una insinuación al lector estableciendo cierta complicidad.

El texto también puede ser parte del espacio diegético, es decir, existir como texto en el mundo de la narración, como en letreros, cartas o periódicos y que, igual que en el cine, se integran a la acción y proporcionan información

a los personajes de la narración y de paso al lector (Gasca y Gubern, 1994). Pero, a diferencia del cine, en el cómic pueden existir de forma extradiegética con la exclusiva función de informar al lector en un uso similar al de los “cartuchos” (Gasca y Gubern, 1994).



Ilustración 26: Ejemplo del texto dentro del espacio diegético por medio de una postal gráficamente incorporada a la viñeta en complemento con la acción que muestran los dibujos, ejemplo dado por Eisner (2002 pág. 22) recopilado de “Spirit, Hoagy el Yogui, 2ª parte” (1947) del mismo Eisner.

El cómic además de la composición gráfica que en que ubica los textos y las variadas formas y tamaños del perigrama que los delimita, también trata gráficamente la “rotulación”. El rotulado (lettering en inglés) de un cómic implica la escritura/dibujo de los textos presentes en él. La tipografía y la composición gráfica que se le da al texto puede dar ciertas connotaciones que cambian su sentido (Gasca y Gubern, 1994; Eisner, 2002).



Ilustración 27: Tres ejemplos de rotulación. En la primera se subrayan intencionalmente ciertas palabras para dar énfasis en “Little Orphan Annie” de Harold Gray (Gray, 1934 en Gubern y Gasca 1994, pág. 480). En la segunda se da una rotulación diferente para distinguir la lectura de la carta en “Dennis the Menace”, (1971) de Hank Ketcham (Ketcham, 1971 en Gubern y Gasca 1994, pág.495). La tercera enfatiza a través del tamaño de la palabra en “Mafalda, de Quino (2001).

Eisner (2002) indica que “...la rotulación tratada “gráficamente” para prestar servicio a la historia, funciona como extensión de la imagen. En este contexto, proporciona el talante, un puente narrativo y la insinuación del sonido...” (Eisner, 2002, pág. 12). Eisner en su trabajo utiliza muchísimo este recurso, tratar el texto como una imagen, no solo a través de las formas y decorados en “cartuchos” y “bocadillos”, sino, en la creación de tipografías que reafirman, enfatizan o contrastan lo que se está contando.

Todo
aquel día
estuvo
diluviando
sin parar
en el
Bronx...

Se desbordaron las alcantarillas y el
agua cubrió las aceras.



¡¡VINE A TU
CASA COMO UN
AMIGO Y TU ME
MATASTE!!... ¡QUE
TU PUEBLO QUEDE
PARALIZADO POR
LA MACULA DE MI
SANGRE...!

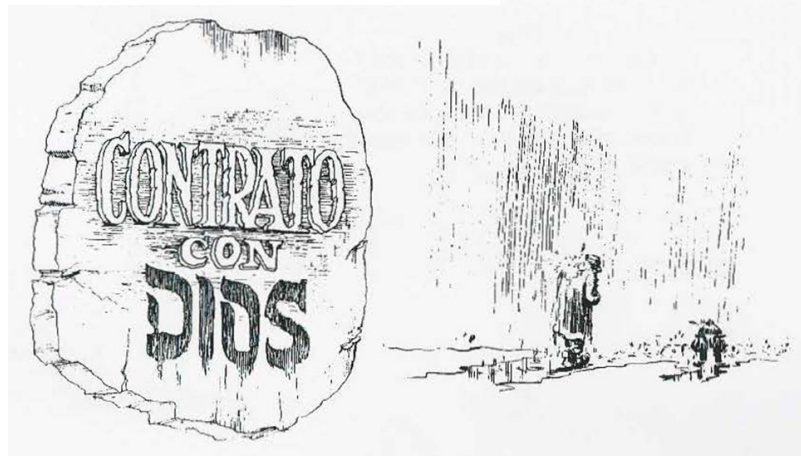


Ilustración 28: Tres ejemplos que da Eisner (2002) de emplear el texto como imagen dentro de su propia obra. El primero enfatiza la condición del clima, aportando en la atmósfera emocional de los acontecimientos. El segundo se da una insinuación de rabia y violencia que dan una atmósfera de terror. El último realza el tema del que trata la historia, estableciendo una relación con las tablas de la ley esculpidas en piedra por el dios judaico (Eisner, 2002, pág. 13).

El uso de mayúsculas y minúsculas, subrayados, estilos caligráficos, cambios de fuente con uso de texturas y tamaño de las letras, aportarán un significado explícito, es decir, lo que literalmente significan, y también un significado implícito, que estará dado por estas características y por la gráfica con la que están dispuestos.

Podemos hacer el símil de esto último con el lenguaje oral. Existe el significado literal de nuestras palabras y el significado que le damos con el ritmo, velocidad, entonación de la voz y otros gestos del cuerpo. De la misma manera, en el cómic, la postura corporal y la gesticulación ocupan una posición preponderante con respecto al texto (Eisner, 2002). Pudiendo existir, además, contradicciones entre el significado literal y la forma en la que las palabras están representadas, tanto por el lenguaje corporal de los personajes representados, como por la forma en que están “dibujados los textos”.

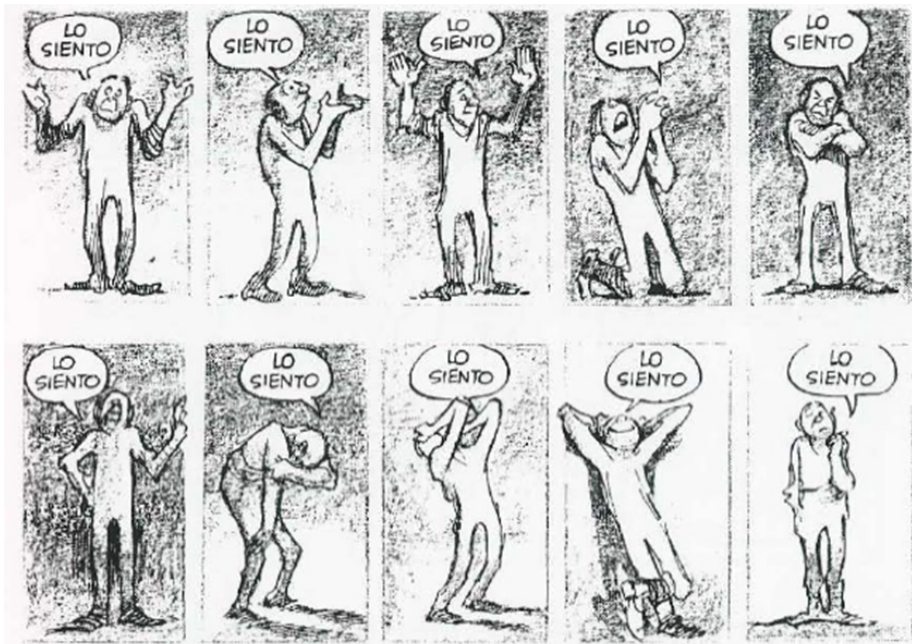


Ilustración 29: Ejemplo que da Eisner (2002 pág. 105) de la relevancia de la postura corporal para la significación del texto por parte del lector.

Otro elemento a destacar es que, al ser el cómic un medio que se vale únicamente de la vista, se ve obligado a incorporar, de alguna forma, los sonidos del ambiente o hacer alusión al sonido que podría provocar una acción (Gasca & Gubern, 1994). Debido a esto el cómic se ha valido de las onomatopeyas. Profundizar en la definición y entendimiento de las onomatopeyas nos conduciría a discusiones de la lingüística, por lo que nos limitaremos a entenderlo a partir lo que se ha escrito desde el cómic, dando simplemente una indicación preliminar: podemos comprender la onomatopeya desde dos ámbitos distintos⁹, el primero es la acción por la que un ruido natural se intenta reproducir gráficamente (Bueno, 1994), y el segundo, es la palabra que se forma como resultado de imitar o evocar los sonidos de la naturaleza, acciones o atributos morales¹⁰ (este último ubicado en el área de la lingüística) (Bueno, 1994). Gubern y Gasca (1994), indican que “...nos hayamos ante una onomatopeya cuando los fonemas de una palabra describen o sugieren acústicamente el objeto o la acción que significan...” (Gasca y Gubern, 1994, pág. 578). Podemos indicar que en el cómic las onomatopeyas se utilizan de ambos modos, como imitación de sonidos y como la utilización de sustantivos y verbos “fonosimbólicos¹¹” (Gasca y Gubern, 1994)

9 Bueno (1994) cita el trabajo de Ullman (1978) quien analiza la onomatopeya a partir de dos vertientes, la estilística y la semántica. Diferenciando onomatopeyas primarias y secundarias, haciendo hincapié en la reflexión de la importancia del contexto y la onomatopeya como elemento subjetivo

10 Las onomatopeyas secundarias o fonosimbolismos pueden entenderse como palabras que se forman como resultado de imitar sonidos de la naturaleza (Bueno, 1994). Sin embargo, tal como lo señala Díaz (2002) citando a Carreter (1977), en este aspecto la discusión está abierta, ya que no se limitan a imitar sonidos, sino que, implican una capacidad de los sonidos para evocar, más que una categoría acústica de la naturaleza, una idea, una acción, una cualidad física o moral.

11 Complementando el pie de página anterior, las palabras fonosimbólicas podrían definirse como aquellas creaciones elementales del idioma que no imitan un sonido real, pero sí sugieren directamente una idea por el valor psicológico de las vocales o consonantes (Díaz, 2002), citando a Carreter (1977).

Muchas de las onomatopeyas que se utilizan en el cómic en español son herencias del cómic en inglés, idioma rico en fonosimbolismos (Gasca y Gubern, 1994) por una parte, debido a lo difícil de su rotulación y por otra, ya sea por influencia cultural o por el valor psicológico de las vocales o consonantes (Díaz, 2002), la instalación de “ring”, “crash” y “splash” no resultó tan forzosa para el público, por lo que se siguió utilizando en cómics de origen hispano.

El desarrollo de las onomatopeyas en el manga japonés es radicalmente distinto (y será precisado más adelante) existiendo muchas onomatopeyas que, de tener una traducción literal a los hispanohablantes no nos “sonarían” a lo que representan.

Por otra parte, tal como indicamos el apartado anterior, los textos pueden denotar temporalidad, pueden prolongar una escena o transformarla en un momento congelado en el tiempo, dependiendo de su disposición gráfica.

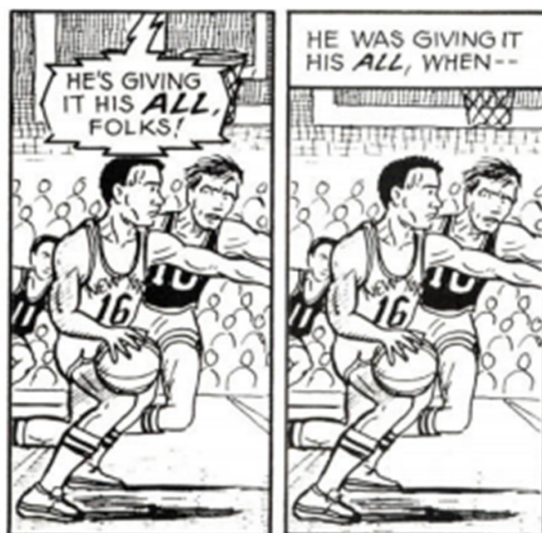


Ilustración 30: Ejemplo del cambio de la percepción del tiempo dependiendo de la disposición gráfica del texto (McCloud, 1993 pág. 99).

Por otra parte debemos señalar que el autor o autores de cómic, tienen una labor más cercana a la de un dramaturgo que a la de un novelista (Eisner, 2002), ya que deben construir las escenas y decidir cuál es la mejor forma de disponer gráficamente de los textos. Eisner (2002) indica que el cómic es el arte de tramar un tejido entre textos y dibujos. El tratamiento de texto y dibujos puede dar cierta distancia con respecto al espectador y mostrar textos y viñetas descriptivas (ver imagen 31) o incluir al lector en los entornos y sentimientos de los personajes de forma más inmersiva, característica última en la que profundizaremos más adelante y que se le da mucho mejor al manga que al cómic occidental.



Ilustración 31: Página de “Prince Valiant” (1937-1971) de Harold Foster en que la narrativa y la imagen se complementan, pero su relación gráfica es distante.

1.4. TEORÍA DEL CÓMIC PARA ARQUITECTOS DE BORDES CABRERA.

Enrique Bordes Cabrera en su tesis doctoral y posterior libro “Arquitectura narrativa: describiendo cuatro dimensiones con dos” (2015) desarrolla el concepto de “arquitectura mental”¹². Para respaldar dicho concepto hace un compendio de las teorías del cómic que se enfocan en la representación en arquitectura y, a partir de éstas, busca manifestaciones de arquitectura mental en la historia (es decir fuera de lo que normalmente entenderíamos por cómic: frescos egipcios, capiteles románicos y biblias medievales) y en ejemplos de cómic contemporáneo. Si bien la arquitectura mental de la que habla Bordes (2015) como tal no es un aspecto a estudiar en esta tesis, su camino para encontrarla brinda variados puntos de vista y herramientas útiles para su desarrollo y resulta un trabajo muy valioso para entender la relación entre la arquitectura y el cómic desde su estructura y concepción gráfica.

Bordes (2015) se refiere a la similitud del proceso mental de comprensión del cómic y las representaciones arquitectónicas:

Las referencias continuas a la concepción del espacio, a la construcción, a la arquitectura misma, en los textos teóricos que tratan el cómic, han sido una constatación constante de lo intrincada que es la relación conceptual entre ambos mundos. Dos campos que utilizan un léxico tan cercano a la hora de reflexionar sobre sí mismos, revelan tener un catálogo común de operaciones mentales para su concepción (Bordes, 2015, pág. 338).

Bordes (2015) cita a varios autores y el compendio consta de varios apartados que se enfocan en la definición de cómic, la viñeta, la página, el

protocolo de lectura, el dibujo entre otros y nos apoyaremos en él principalmente para comprender la estructura gráfica del cómic y sus componentes.

1.4.1. SOLIDARIDAD ICÓNICA

El primer concepto de gran importancia que abordaremos del compendio de Bodes Cabrera es el de “solidaridad icónica”. Groensteen (2007) lo llama el primer criterio en el “orden fundacional” y el elemento central con el que el cómic funciona, y lo define como:

imágenes interdependientes que, participando en una serie, presentan la doble característica de estar tanto separadas, como vinculadas plástica y semánticamente por el hecho de *coexistir in praesentia*, y añade que “esta plasticidad de la historieta, la cual le permite poner en marcha mensajes de todo orden y narraciones diferentes a las de ficción, demuestra que, antes que un arte, la historieta es cierta y verdaderamente un lenguaje. (Groensteen, 2007, págs. 18,19)”Traducción de Pablo Turnes 2011

“Esta viene a ser la denominación de la lógica bajo la cual funciona la historieta: la de una red de interdependencia visual, no sólo en el dibujo incluido en las viñetas, sino a nivel mismo de despliegue en el espacio de la página y en el formato material que lo determina. Inmovilidad, simultaneidad y panopticismo son las características principales de este andamiaje estructural de la historieta (Groensteen, 2007 en Pablo Turnes, 2011, s.p)”

12 Bodes (2015) recoge lo indicado por Benoit Peeters que indica que para describir buena parte de los cómics contemporáneos le parece indicada la idea de arquitectura mental, como si una imagen producida por el cerebro sustituyera la imagen de la ciudad como lugar físico, de tal manera que las viñetas funcionan como fragmentos de nuestra realidad.

De acuerdo a esta definición, la solidaridad icónica no sólo estaría presente en los cómics, sino en cualquier creación que esté conformada de varias imágenes en conjunto. Según Bordes Cabrera el interés de Groensteen está en crear un punto de partida y deja clara su intención de armar un marco conceptual con vistas al futuro del uso de lo que para él es, ante todo, un lenguaje. Precisamente es aquí donde el autor, en las notas del libro, habla directamente del dibujo arquitectónico:

“intencionadamente he mencionado sólo las formas en las cuales la narración es una tendencia natural o una posible aplicación. Existen otras series de imágenes interdependientes que obedecen los principios de la correlación específica. Así, los dibujos de arquitectura representan el mismo edificio, por lo que es importante que planta, sección y alzado se correspondan (...) las imágenes de un cómic no están subyugadas a una solidaridad referencial de ese orden...” excepto cuando el autor toma esta opción específica, preocupado por el realismo (Groensteen, 2007 en Turnes, 2011 s.p)

Además, acuña el término “arthrología” utilizando el término griego athron, articulación, para describir el conjunto de relaciones posibles dentro de la solidaridad icónica.

Para Groensteen, la imagen dibujada está fija en una única dimensión temporal, de la misma manera, la viñeta se ubicará “en relación al espacio y operará en un espacio compartido”. Los principios de distribución espacial los analizará con otro término, la espacio-topía, distinguiendo entre los términos espacio (espace) y lugar (lieu). Este “aparato espacio-tópico” es otra de las claves para comprender el sistema de Groensteen.

La construcción del cómic partiría de una partición (breackdown o decoupage) y una composición de página, elementos clave de la arthrología por lo que llamaré el “trenzado”. Ambos se ubicarán en su ubicación relativa espacio-tópica.

(...) La historieta no es sólo un arte de los fragmentos, de la dispersión, de la distribución; sino que también es un arte de la conjunción, de la repetición, de la vinculación (...) Las articulaciones del discurso historietístico son indistinguibles de los contenidos encarnados en el espacio, o, si se prefiere, de los espacios investidos de contenido. (...) [El espacio-topia] Se asienta en la preexistencia de lo que he llamado una “forma mental” (...) El espacio-topia es el punto de vista que se puede tener sobre la historieta antes de pensar en cualquier historieta particular, y a partir del cual es posible pensar en una nueva interpretación del medio. (Groensteen, 2007 [1999], pp. 22-23 en Turnes, 2011)

1.4.2. LA VIÑETA

En lo que se refiere a la viñeta, Bordes Cabrera (2015) tomando ideas de Groensteen, Eisner y Peeters. Abordando tanto la viñeta en sí misma, compuesta por un dibujo y un marco, como su relación con su entorno inmediato, las demás viñetas y la página.

Bordes (2015) indica que según Groensteen no es conveniente buscar una unidad menor que la viñeta en el estudio del cómic y se resiste a estudiar la página sin analizar los distintos niveles de interacción de la viñeta. Siendo el marco de la viñeta el que supedita a la imagen, prevaleciendo la necesidad de insertar esta imagen en la estructura mayor de la página.

Estas ventanas presentan al lector la sensación de estar frente a una

multitud de hilos narrativos, que se acumulan dando lugar a la totalidad de la historia (Bordes, 2015).

William Eisner, por su parte, habla del uso del marco de la viñeta como un posible recurso para “involucrar al lector”. El margen de la página se define como el “no espacio” en el que se pueden insertar los “decorados de la historia” en el entramado de la página. Se pueden “sugerir las dimensiones” de los espacios en los que transcurre la historia.

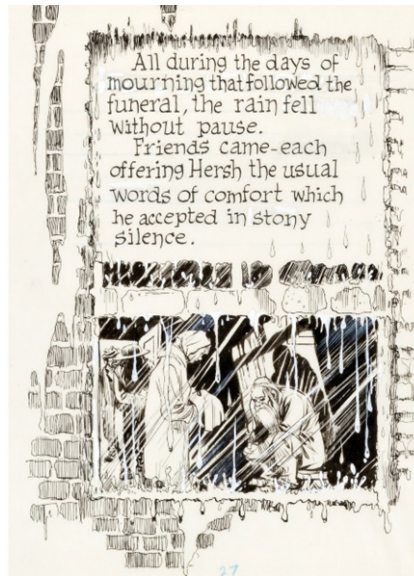


Ilustración 32: Viñeta de página completa en “Contract with God” (1978) de Will Eisner, que se construye como una ventana de uno de los edificios del Bronx en que sucede la historia.

El concepto de “pericampo” desarrollado por Peeters (1991, en Bordes, 2015) define la “naturaleza incompleta de la viñeta”, en el que la que la viñeta es una imagen en equilibrio sólo en función de la secuencia con las demás viñetas, “secuencia de la que no puede extraerse sin que genere tensión respecto a su antes o después...” (Peeters, 1991, en Bordes, 2015)

Bordes (2015), siguiendo a Peeters (1991), compara la pintura con el cine. Mientras que la pintura se percibe como una totalidad, el ojo solo puede percibir la viñeta como una imagen solitaria, ya que de manera más o menos evidente, las otras viñetas siempre están presentes. Este espacio específico, constituido por las otras viñetas (de la misma plana) Peeters (1991), citado por Bordes (2015), lo define como “pericampo”.

Como se mencionó anteriormente, Groensteen (1999) en Bordes (2015), plantea cómo la composición de la página define las características espacio-tópicas de la viñeta (forma, área y sitio). La descomposición en fragmentos la dotaría, de una coordenada temporal. La viñeta siempre estará en relación de forma, proporción y área con la página y el multimarco que la configura. Una vez establecida pasa a tener una relación específica con cada uno de los encuadres que la rodea, esta coordenada la denomina “sitio” (Groensteen, 1999) citado por Bordes (2015).

Groensteen (1999) en Bordes (2015), señala que el marco de la viñeta tendría diferentes funciones:

1. De cierre en torno a la viñeta, cierre que da forma a un “fragmento de espacio-tiempo”.
2. La función separativa, que sería asimilable a los signos de puntuación en un texto
3. La función rítmica se refiere a como “cada nueva viñeta precipita el relato y, simultáneamente lo contiene” (Groensteen, 1999 en Bordes, 2015 pág. 33).
4. La función estructurante, que se refiere a la geometría de la viñeta.
5. La función expresiva se vincula a la respuesta que ésta puede dar a su contenido, acomodándose a él, es decir, la forma en que se compone la viñeta según lo que ésta narra.

6. La función lectora tiene que ver con la elección de las unidades de viñeta, conduciendo la narración y a su vez deteniéndola en los aspectos significativos para ésta.

1.4.3. LA TIRA

Una vez tratada la unidad constructiva básica del cómic, Bordes (2015) señala que es necesario ver como se ensamblan entre sí. La tira es importante no solo por la relación simbiótica y espacial que se da entre viñetas, sino por la relación con los orígenes del cómic moderno, vinculado a la prensa, que osciló entre la tira y la página completa.

Bordes Cabrera (2015) explica que, asentada la página como forma habitual del cómic, la tira queda como una unidad intermedia entre la viñeta y la página, “...insuficientemente homogénea o aislada como para reclamar una verdadera identidad...” (Bordes, 2015, pág. 35). Un buen ejemplo de esto que Bordes (2015) repite varias veces es que las tiras pueden ser vistas como pisos que configuran el edificio de la página.

Para poner en contexto la importancia de la tira, es importante recordar que antes de concretarse el cómic en forma de libro impreso, la tendencia natural era que se siguiera desarrollando en horizontal. Dado al formato de publicación, esa tira que podría haber sido “infinita”, como en los “emakimono”, la tira se fragmenta en “filas” y esa ruptura resulta en muchos casos traumática o aleatoria (Bordes, 2015).

A continuación de esto Bordes Cabrera (2015) hace varias aseveraciones que se entienden mejor en el contexto del cómic occidental, en el que la lectura horizontal es predominante sobre la vertical, e indica mecanismos que evidencian o atenúan la fractura entre las tiras.

En el manga la lectura horizontal no tiene una jerarquía tan marcada sobre la vertical, ya que la escritura japonesa tradicional se lee de arriba abajo

y de derecha a izquierda, por tanto, la fractura que hace la página es mucho más significativa.

1.4.4. LA PÁGINA

Bordes (2015) cita el trabajo de Peeters (2000) que define cuatro concepciones distintas de la página: Uso convencional/regular, uso decorativo, uso retórico y uso productivo. Indica, sin embargo, que “como toda clasificación, la de Peeters encuentra zonas de intersección y fricción, sirviendo más como un artefacto para la reflexión que un orden absoluto...” (Bordes, 2015, pág. 39).

1. Uso convencional. La retícula ortogonal se subdivide en tiras de lectura horizontales (autónomo con respecto a la narración).
2. Uso decorativo. La estructura de elementos se supedita a configurar una imagen en toda la página (autónomo con respecto al marco).
3. Uso retórico. La página se acomoda a su contenido (obedece a la narración)
4. Uso productivo. La organización de la página se impone sobre la narrativa (obedece al marco).

Por otra parte, Eisner (2002) concibe sus páginas como una imagen única que transmite una información de un golpe de vista, que luego conduce la lectura. El uso que Eisner (2002) hace de esta composición de página se acerca a lo que Peeters define como uso retórico, sin olvidar lo decorativo. (Bordes, 2015). Eisner (2002), a su vez, también hace uso de viñetas de página completa, como se mencionó anteriormente, que generalmente fusiona con el texto (ver Ilustración 28: Tres ejemplos que da Eisner (2002) de emplear el texto como imagen dentro de su propia obra. El primero enfatiza la condición

del clima, aportando en la atmósfera emocional de los acontecimientos. El segundo se da una insinuación de rabia y violencia que dan una atmósfera de terror. El último realza el tema del que trata la historia, estableciendo una relación con las tablas de la ley esculpidas en piedra por el dios judaico (Eisner, 2002, pág. 13).). Esta estrategia de uso de la viñeta como página completa, es muy utilizada en el manga, donde una viñeta que ocupa toda la página denota a jerarquía y sugiere una porción de tiempo mayor para su lectura o “contemplación”.

Po ultimo, Groensteen (1999), en Bordes (2015) denomina “incrustación” al ubicar una viñeta sobre un “fondo” mayor, con el que puede tener una relación de superposición, en el que el fondo impone su imagen y la “incrustación” lo magnifica (un paisaje por ejemplo), e “interacción”, en la que el fondo sirve para contextualizar el resto de las viñetas. Lo que Bordes (2015) pone en valor es que la “incrustación” puede permitirnos salir del “y entonces” para abrir un “mientras”, señalando que, al no poder asignar un tiempo determinado a la viñeta, la “incrustación” no tiene por qué contener un tiempo igual al de su fondo.

1.4.5. CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO

Bordes (2015) rescata lo escrito por Pascal Lefevre (2000), que aborda directamente la problemática de la representación del espacio en el cómic y divide los tipos de espacio involucrados en el medio: diegético y extradiegético.

Lefevre (2006) llama a entorno “espacio diegético”, que es el espacio de ficción que el lector visualiza cuando lee un cómic, en tanto, al espacio fuera de la ficción, le llama “espacio extradiegético”. El espacio material que rodea a la obra, desde los márgenes (de la pantalla o el papel) al propio es-

pacio del lector. Agrega, además, que el lector entiende que existen “normas” o esquemas propios del mundo ficticio (normas intrínsecas) y las compara y asocia con los esquemas que conoce en el mundo “real” (normas extrínsecas). A lo largo de este proceso, tanto las normas intrínsecas como las extrínsecas establecen modelos que forman la base de los esquemas, supuestos, inferencias e hipótesis de los espectadores con respecto a la historia narrada (Lefevre, 2000). A pesar de que la representación en el cómic son líneas y colores estáticos, el lector es capaz de entenderlas como representación de la realidad, a su vez, ciertas diferencias con la realidad no son problema porque el lector sabe que es fantasía e incluso asume que pueden existir incongruencias en el espacio diegético y, mientras no deriven en inconsistencias, lo más probable es que no sean tomadas en cuenta (Lefevre, 2000). Es el grado de coherencia del mundo ficticio (por ejemplo, su propio conjunto de leyes físicas) lo que es crucial para la aceptación por parte del lector (Lefevre, 2000).

Lefevre (2000) pone de ejemplo el extremo de coherencia e trabajo de Francois Burgeon que llega a construir maquetas para apoyarse en su historia “Le Dernier Chant des Malaterre”, versus las situaciones como la aldea de “Ásterix” que cambia la ubicación de los edificios en función de las necesidades de la trama.

1.4.6. EL PROTOCOLO DE LECTURA

El protocolo de lectura de un cómic guarda estrecha relación con la forma en que se expresa el tiempo en este medio y también con las herencias de la escritura, la imprenta y la cultura. Como mencionamos anteriormente la “elipsis”, que es la capacidad que tenemos de imaginarnos lo que ocurre entre viñetas, es la que articula la lectura y permite que sea fluida o tenga sentido. Este protocolo de lectura es algo un poco más complejo de lo que podríamos pensar de buenas a primeras y aún existe un amplio campo en el que se puede

explorar.

Bordes (2015) señala lo escrito por McCloud (1993) acerca de las transiciones, que ya hemos mencionado en el apartado anterior, cuando hacíamos referencia a la “elipsis” y al tiempo en el cómic. McCloud (1993) establece cuáles son los tipos de transición que puede haber entre una viñeta y otra. Donde la “elipsis” juega un papel importantísimo ya que en “el limbo de la calle”, este espacio invisible, es donde nuestra mente completa o imagina la acción. “Es fácil coincidir con McCloud en que la fuerza del mecanismo es casi mágica, la capacidad del generar secuencia, movimiento, dinámicas muy específicas, reside en esta operación que permite al cerebro juntar dos imágenes y crear una idea, que puede ser tan plástica como un movimiento, o tan abstracta como un sentimiento...” (Bordes, 2015, pág. 45)

McCloud (1993) establece seis categorías:

1. Momento a momento,
2. Acción a acción, un solo elemento que progresa de una acción a otra.
3. Tema a tema, donde se sigue una escena o idea y el lector tiene un mayor grado de participación
4. Escena a escena, se transporta al lector distancias considerables de espacio -tiempo.
5. Aspecto a aspecto, se suele pasar por alto el tiempo recreándose en diferentes aspectos de un lugar, idea o disposición de ánimo.
6. Non sequitur, secuencia sin relación aparente.

De estos seis tipos de transiciones las que más guardan relación con la forma en se representa arquitectura a través de secuencia de imágenes son las últimas tres. La transición escena a escena supone un salto que puede ser temporal o espacial, la transición aspecto a aspecto permite enfocarse en distintos detalles de un mismo entorno y la non sequitur “habla del poder de

nuestro cerebro para unir dos imágenes cualesquiera y crear, por asociación, una idea” (Bordes, 2015, pág. 45)



Ilustración 33: Ejemplos dados por McCloud (1993 pág. 71-72) al explicar las transiciones escena a escena, aspecto a aspecto y non-sequitur.

La transición aspecto a aspecto, es especialmente interesante para la representación de atmósfera ya que en éstas el tiempo no necesariamente transcurre y las viñetas pueden describir la escena enfocándose en los detalles que al dibujante le parezcan relevantes para la narración, en estas transiciones por lo general el tiempo se detiene o su ritmo es muy pausado.

McCloud (1993) hace un balance y encuentra que en el manga japonés se utiliza este tipo de transición mucho más frecuentemente que en el cómic occidental, esto proporciona a el cómic japonés un ritmo distinto en comparación al comic occidental. McCloud (1993) indica que esto se debe a aspectos de la cultura japonesa y esta característica permite que se acentúe la representación de detalles en el ambiente que son parte importante para contextualizar los acontecimientos, aportar una predisposición anímica y una atmósfera particular.

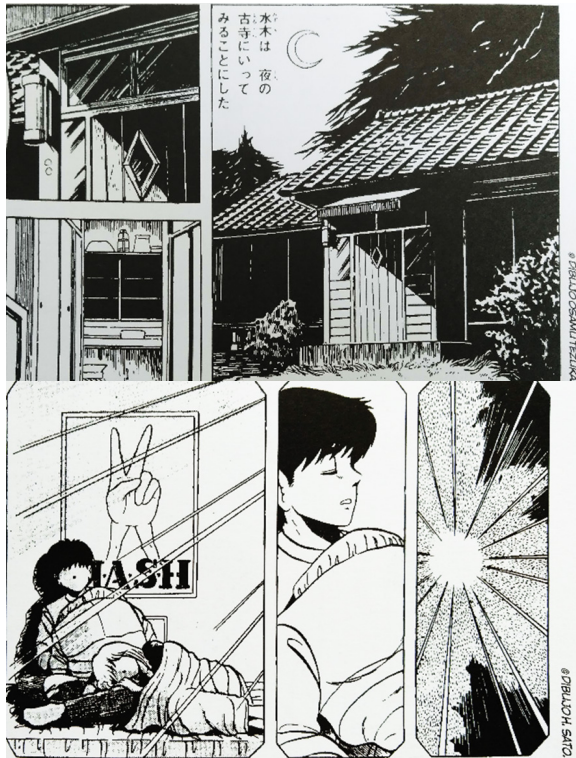


Ilustración 34: Dos secuencias rescatadas por McCloud (1993, pág. 79) desde el manga para ilustrar el uso de las transiciones aspecto a aspecto.

Más allá de pensar narraciones, cualquier oficio que trabaje con imágenes en secuencia debería ser consciente de que existen estas dos transiciones y su efecto: De un lado la transición de aspecto a aspecto considera una realidad detenida en la dimensión temporal. Y de otro, cualquier serie de imágenes, lo queramos o no, puede construir un nuevo significado a partir de su yuxtaposición (Bordes, 2015, pág. 46).

Bordes (2015) también revisa el trabajo de Sergio García¹³, en el contexto de su estudio “Sinfonía Gráfica” (2000) donde García propone varias soluciones gráficas presentadas como modelos a través de ejemplos prácticos, de ellas Bordes destaca: el “cómic escrito” “la página poster”, “los caminos narrativos” y el “cómic de bandas”.

El primero consiste en llevar los dibujos a tal grado de abstracción icónica que permita una lectura como la del pictograma, proponiendo sucesiones encadenadas de estas imágenes. “La facilidad de lectura de cada una de ellas permite la creación de narraciones complejas por acumulación (de igual manera que ocurre con el texto). Al asimilarlas a signos legibles, no necesitan de viñetas, siempre que se coloquen de una manera ordenada...” (Bordes, 2015, pág. 48)

Los otros tres modelos forman parte de la misma concepción de Eisner al considerar la página como una macroviñeta. Dos ideas clave sirven

13 Bordes (2015) estudia a Sergio García Sánchez, autor de cómic, que se dio a conocer con su participación en la revista “Viñetas de Glenat”, en 1994 publicó con la misma editorial la serie Amura y desde entonces se dedica al mercado francés. En el 2000 presenta “Sinfonía Gráfica” un estudio que será su tesis doctoral y que aporta el desarrollo de una interesante estructura narrativa, planteada como alternativa a la forma convencional del cómic, buscando nuevas posibilidades como una “multilinealidad narrativa” o abrirse a nuevas experiencias contando con la “lectura interactiva”.

para articularlas: la viñeta soporte y el dibujo trayecto. La viñeta soporte no es sino la representación de un espacio, un escenario donde las figuras, al desplazarse, es decir, al presentar repeticiones de la misma figura a lo largo de un recorrido, trazan ese “dibujo trayecto” (Bordes, 2015).

La “página poster” estaría inspirada en la cartografía. Las líneas de lectura serán dibujos trayecto. Igualmente, el camino narrativo construye lo que Bartual denomina “rutas diegéticas”, se concreta en la obra Los tres caminos una representación literal de tres vías, construida a partir de una perspectiva cuasi/axonométrica, sin punto de fuga, cada uno de los cuales conduce una línea de historia que ocasionalmente se cruza. (Bordes, 2015)

Finalmente, el “cómico de bandas”, recoge estas experiencias y las devuelve a un formato más compatible con la viñeta, de modo que a las rutas diegéticas añade la capacidad de encuadre de la viñeta (Bordes, 2015).

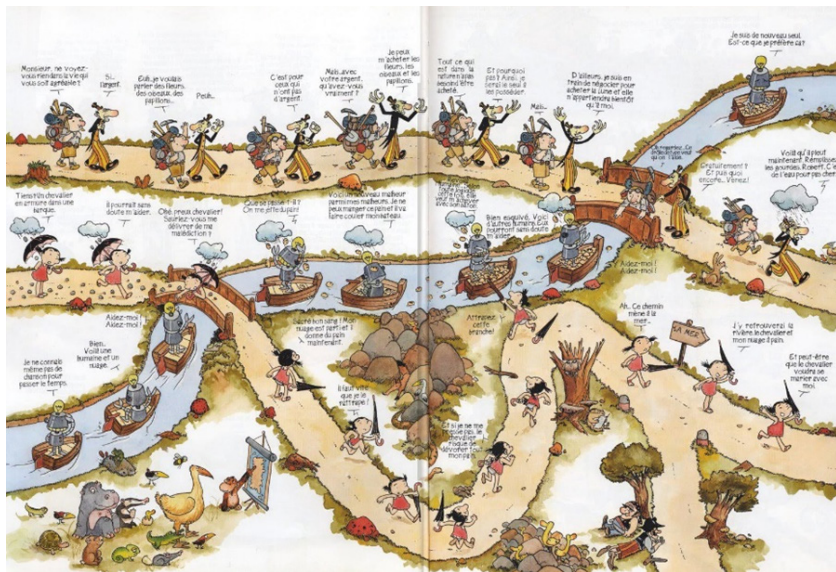


Ilustración 35: “Los tres Caminos” de Sergio García (2007), mencionado por Bordes (2015 pág. 49)

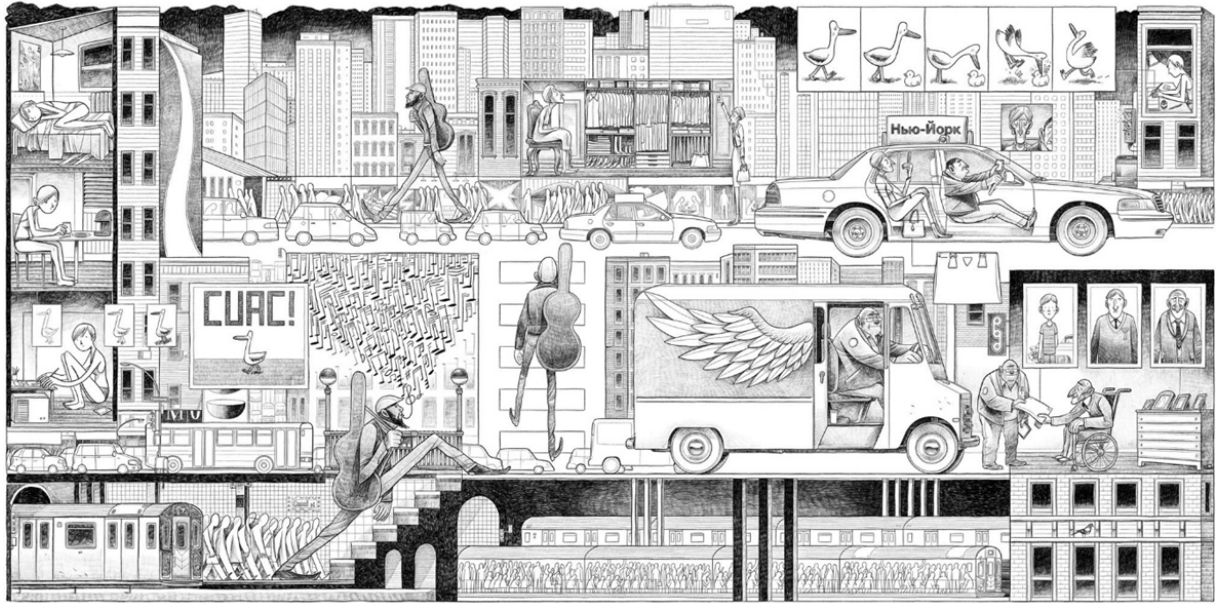


Ilustración 36: “Comic de bandas”(Bordes,2015), en “Enero” Sergio García, (2019).

El último apartado que Bordes (2015) considera en los protocolos de lectura son los vectores alterados de Roberto Bartual,

incorpora una visión que es también complementaria al concepto de dibujo trayecto, para “ciertos modelos de página en los que, debido a la peculiar forma de agrupación de sus elementos, existe la posibilidad de leer las imágenes en más de un sentido y dirección”. La página de concepción arquitectónica puede eliminar orden secuencial (13, rue del Percebe), o plantear otras alternativas (caso de la escuela para chicas de Eisner; o la tira narrativa rusa). En otras circunstancias, como en el modelo de los cambios narrativos, se generan vectores de lectura simultáneos (Bordes, 2015, pág. 50).

Teniendo en cuenta, entonces, el posible cambio del sentido de lectura establece “tres posibles tipos de alteraciones de la secuencialidad lineal”:

1. Páginas con vector libre. Existe la posibilidad de elegir los sentidos de lectura.
2. Páginas con vectores cruzados. La estructura de la página “se asemeja a un laberinto o a un crucigrama”, con vectores de lectura que se cruzan entre sí, a veces abriendo tramas o finales alternativos.
3. Páginas con vectores paralelos. No se produce ningún cruce entre vectores, tratándose seguramente de acciones que transcurren en paralelo. (Bordes, 2015).

1.4.7. EL LIENZO INFINITO DE SCOTT MCCLOUD Y LA IMPORTANCIA DEL FORMATO

Pascal Lefevre (2000) en el artículo “The importance of Being Published” denota la importancia del formato¹⁴ en el momento de comparar y juzgar un cómic. Indicando que, aunque pueda parecer que no tiene mayor importancia influye en el concepto total del cómic, más allá del estilo, sino también en el contenido. Los aspectos materiales del formato determinarán el diseño de la página, la elección de color, el tipo de historia y la forma en que se contará. A su vez, los diferentes tipos de formato también estimulan una lectura más rápida o más lenta, si es desechable o se guardará para leerlo varias veces. Por otra parte Lefevre (2000), agrega que cuando se hace una reimpresión haciendo un cambio en el formato, el sentido original del cómic puede variar. Por ejemplo, si desde un formato de página grande a uno más pequeño, muchos detalles del dibujo se perderán o si es que se hace una compilación de tiras humorísticas cortas para periódicos en un libro de 100 páginas, pueden tornarse tediosas y repetitivas.

Lefevre (2000) da como ejemplo el caso de Edmond Baudoin, quien durante sus primeros diez años de carrera, trabajó para el álbum europeo estándar en blanco y negro de 48 páginas, pero cuando reelaboró su cómic “Le premier Voyage” para un manga periódico japonés, no solo extendió su límite habitual de páginas, sino que el formato cambió su diseño ya que disponía de más páginas para contar la historia, por lo que su forma de contar se volvió

14 Existen formatos de cómic en el mundo de gran diversidad, ya que en muchos casos depende de la obra en particular y a cargo de quien está la publicación. Lefevre (2000) identifica algunos de los formatos más importantes como el del Comicbook estadounidense (32 págs. 26x17 cm), el Tankoubon japonés (que tiene 200 págs. o más y es una recopilación de muchos episodios publicadas aparte. 18x11,5 cm), el álbum francés (18 o 64 págs. 30x22cm) y el One-shot europeo (tiene a menudo 48 págs. 30x22,5 cm).

mucho más visual y con menos textos que en sus comics europeos.

Por otro lado, como se ha mencionado anteriormente el cómic se compone de viñetas y tiras, siendo éstas agrupadas por la página. Con las nuevas tecnologías hoy en día es fácil leer un libro en un computador, un teléfono o una Tablet, sin embargo, los cambios tecnológicos suponen un desafío más allá para la concepción del cómic. La literatura o el cine no ven alterada su esencia al convertir la pantalla en su soporte, el cómic, sin embargo, puede multiplicar sus posibilidades, no sólo como un soporte que replique la página en la pantalla, sino tratando al dispositivo como un medio en que se puede explorar el plano de lectura (Bordes, 2015).

McCloud (1993) reflexiona sobre esto en “Reinventing Comics” (2000), entendiendo la pantalla como una ventana y no como una página. De esta forma no existe la necesidad de fragmentar las tiras en páginas, sino que las tiras pueden continuar en el mismo sentido extendiéndose lo que sea necesario, tanto en el eje X como en el eje Y de un plano bidimensional, pero también explorando el eje Z con la profundidad.

Además de la posibilidad de una tira infinita, McCloud (1993) insiste en la posibilidad de unificar todas las viñetas en un único lienzo. Precisamente el contar con un espacio bidimensional inagotable, libera de una restricción que vuelca más recursos a las necesidades de la historia (Bordes, 2015). Estos recursos afectarían a distintos aspectos: el ritmo, el rango dinámico, el uso del tiempo y el espacio, el flujo y la posibilidad de un eje Z.

Actualmente un nicho próspero para el cómic han sido los Webtoons¹⁵, que son tal como su nombre, cómics que están hechos para leerse en la web y concebidos para los teléfonos móviles. Debido a esto la modalidad de lectura suele ser en “cascada”, es decir, una tira que incorpora la totalidad del cómic y se lee deslizándose hacia abajo. Dicho formato ha permitido composiciones en el lienzo muy diversas que aprovechan una verticalidad comparable con la

horizontalidad de los “emakimonos” japoneses.

Al eliminar la restricción de la página y la imprenta, la cantidad de viñetas para narrar una secuencia puede ser cuantas el dibujante necesite, permitiendo variar el ritmo de la narración de una forma difícil de ver con las restricciones de la página. McCloud (1993) se sorprende de lo poco que ha variado el espacio entre paneles en poco más de un siglo. La distancia entre paneles puede significar dilatar o acortar el tiempo en el que transcurre una escena (Bordes, 2015), dar suspenso a través de la pausa o abordar de forma más sutil un cambio de escena. De la misma manera, al evitar la fragmentación de la página, el relato no se ve forzado a encontrar un corte en cada página, sino que las interrupciones o rupturas pueden ser dirigidas y ser un recurso que se utilice solo cuando sea realmente necesario para la narración

Por otra parte, al disponer de un espacio ilimitado, el tamaño de las viñetas no tiene que ser regular, permitiendo que la función expresiva de la viñeta no se vea forzada a negociar tan intensamente con las viñetas que la rodean (Bordes, 2015).

Finalmente, uno de los recursos más interesantes que los medios digitales permiten explorar es el uso del eje Z, jugando con la profundidad, en la que McCloud (1993) incursionó con “The Right Number” (2003).

15 Webcómic se entiende como cualquier cómic de publicación web, sin embargo el “Webtoon” es un tipo de webcómic que se publica específicamente en formato cascada en páginas especializadas como Tapas y Webtoon.



Ilustración 37: “Minus equals Plus” de Istvan Banyai (2001), explora el uso del zoom en el medio impreso (Bordes, 2015 pág. 52).

Relacionando esto último con el campo de la arquitectura, Bordes (2015) señala que los software que trabajan con la imagen (sea esta vectorial, de mapa de bits o tridimensional) funcionan, casi desde sus inicios con la metáfora de la ventana abierta a otro espacio, una ventana que puede establecer casi cualquier relación de posición y tamaño con respecto al entorno sobre el que trabaja. El ejemplo más claro es layout de Autocad, sin embargo, continuamente aparecen nuevas posibilidades de lectura. Bordes (2015) da algunos ejemplos como el entorno de presentación Prezi y la aplicación para la organización de planimetría Architect Plancube.

1.4.8. EL MODELO TEATRAL VERSUS EL MODELO CINEMATOGRAFICO

Bordes (2015) hace bastante referencia al trabajo de Chris Ware¹⁶ durante su tesis y uno de los aspectos de más interés es la diferenciación entre entender la viñeta como un fotograma cinematográfico o como una escena teatral. Bordes (2015) señala que el modelo teatral permite enlazar de manera más estrecha con los códigos del dibujo arquitectónico, ya que la imagen fotográfica, primero, y cinematográfica, después, alteraron nuestra manera de ver y representar el mundo.

Por su parte, el modelo cinematográfico fue impulsado por Ozamu Tezuka, quien es uno de los forjadores del estilo actual del cómic japonés. Tezuka era admirador de la expresividad mostrada por las películas de Walt Disney. Inaugurando este estilo con su primer trabajo “Shin Takarajima” (la nueva Isla del Tesoro) (1947). El modelo cinematográfico se caracteriza por el uso de primeros y primerísimos planos en adición con abundantes planos de detalle en que la acción se narra de manera lenta y cuadro a cuadro, provocando una temporalidad en el relato muy lenta. Las acciones, por muy rápidas que sean, se narran durante mucho tiempo, de manera que durante varias viñetas se van dando detalles concretos de una misma escena (De Cabo, 2014).

A pesar de las apreciaciones de Bordes (2015) y Chris Ware, el modelo cinematográfico se complementa muy bien con las transiciones aspecto a aspecto y momento a momento, características del cómic japonés, transformándose en un recurso muy efectivo para la representación atmosférica de los entornos arquitectónicos.

¹⁶ Entrevista que Chris Ware concedió en 2011 para la revista berlinesa Mono-kultur, que habla de su predilección por el modelo teatral.

1.5. LA EXPERIENCIA ARQUITECTÓNICA, LUGAR

Cuando se narra una historia, independiente del medio de expresión, dicha historia sucede o “tiene lugar” en algún entorno. Ese entorno puede ser descrito con mucho detalle o puede estar apenas aludido, pero incluso si no es mencionado o se representa como un fondo blanco, cualquier acontecimiento ocurre en alguna parte.

Lugar y espacio son dos términos que tienen una amplia cobertura semántica y por eso forman parte de nuestro lenguaje cotidiano.” “Así, el lugar sirve para indicar «cabida a algo», como cuando digo «no hay lugar a reclamo»; también es una condición como cuando digo «¿tú qué harías en mi lugar?»; también es parte de un orden: «cada cosa en su lugar», o es un sitio concreto «¿en qué lugar de la casa está el teléfono? Igualmente podemos referirnos a espacio, cuyas aplicaciones cubren aspectos concretos medidos en áreas o temporales, sociales, psicológicos, arquitecturales, etcétera (Córdova, 2008, pág. 6).

Para Merleau-Ponty, citado por Norberg-Schulz (1971), el espacio es una de las estructuras que expresan nuestro “estar en el mundo. Por su parte, Norberg-Schulz (1971), siguiendo a Heidegger, asevera que el espacio es existencial de la misma manera que la existencia es espacial. No puede dissociarse el hombre del espacio, los espacios existenciales reciben su esencia de los lugares. Lugar y espacio son conceptos que están relacionados con nuestro “estar en el mundo” y también con la forma en la que nos relacionamos e interpretamos lo que nos rodea. Nuestra existencia no puede dissociarse de

ese “estar” (inclusive en muchos idiomas “ser” y “estar” son el mismo verbo). Podemos intentar entender parte de él a través de los conceptos de espacio y lugar. Asimismo, cualquier narración ocurrirá en algún lugar y los elementos que la construyan ocuparán algún espacio.

1.5.1. CONCEPTO DE ESPACIO ARQUITECTÓNICO Y SU RELACIÓN CON EL CONCEPTO DE LUGAR

En la práctica de la arquitectura el concepto de espacio es ampliamente utilizado y normalmente se usa para indicar el espacio tridimensional en el que se yerguen las obras arquitectónicas. Bollnow (1969) diferencia el “espacio matemático”, del “espacio vivencial”. El primero lo define como “el espacio susceptible, de ser medido, en sus tres dimensiones, en metros y en centímetros...” (Bollnow, 1969, p. 24), mientras que el segundo es donde se manifiesta y desarrolla la actividad humana. El espacio matemático tiene un carácter homogéneo y uniforme, en cambio el espacio vivencial, posee una significación y una estructura variable dependiendo del grupo social y del individuo. Por su parte Norberg-Schulz (1971), indica que los espacios físicos y matemáticos satisfacen sólo una pequeña parte de las necesidades de orientación del hombre, ya que dejan fuera la relación emocional con el medio ambiente. Por tanto, se hace necesario completar los conceptos de espacio, en lo que arquitectura se refiere, incluyendo aspectos afectivos de la relación del ser humano y el medio ambiente. Los seres humanos no percibimos el ambiente que nos rodea de forma única, sino de formas diversas, dependiendo de nuestras motivaciones y experiencias (Norberg-Schulz, 1980). De acuerdo a las investigaciones de Piaget, Norberg-Schulz (1980) asevera que para orientar-

se, el hombre, sobre todo, necesita captar relaciones topológicas¹⁷, mientras que “los esquemas geométricos se desarrollan mucho más tarde para cumplir propósitos más particulares. En realidad, el hombre primitivo se arreglaba muy bien en la mayoría de los casos sin necesidad de nociones geométricas...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 20).

Este espacio matemático de esquemas geométricos es el que en arquitectura es representado a través de plantas cortes y elevaciones de los edificios, pero no es el único tipo de espacio que se representa en el cómic y en el cine. El cómic y el cine cuentan historias, historias en las que los personajes se relacionan con el entorno, homologando la forma en que el ser humano se relaciona con los entornos reales. Si se analizara la representación del espacio matemático o geométrico en el cómic, el análisis se limitaría a la representación de las formas y geometrías de los entornos arquitectónicos. Norberg-Schulz (1980) indica que, si bien es innegable que la geometría forma parte de la sintaxis del espacio, es necesario integrar una teoría más amplia para comprender las dimensiones del espacio arquitectónico. Por consiguiente, establece una serie creciente de conceptos de espacio, donde cada uno adquiere información del anterior¹⁸, centrándose en el espacio existencial y el espacio arquitectónico.

La definición que da Norberg-Schulz (1980) del espacio existencial es: “un sistema relativamente estable de esquemas perceptivos o “imágenes” del ambiente circundante...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 19). A lo anterior, Norberg-Schulz (1980) agrega: “...concepto psicológico que denota los esquemas que el hombre desarrolla en interacción con el entorno...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 46). Estas imágenes del ambiente se van construyendo en el tiempo, reconociendo cosas similares y conectándolas con determinados lugares (Norberg-Schulz, 1980). A su vez, indica, basándose en los estudios de Piaget, que estas estructuras mentales no difieren demasiado de las de los demás

individuos del grupo ya que las estructuras mentales son interpersonales. El espacio arquitectónico por consiguiente es una “concretización” de un espacio existencial público que incluye muchos espacios existenciales individuales (Norberg-Schulz, 1980). Nutridos de los elementos de la imagen pública de Kevin Lynch (1998). Los elementos que constituyen el espacio existencial, los esquemas básicos de orientación son: lugares, caminos y regiones, y que “... cuando se combinan [lugares, caminos y regiones], el espacio se convierte en una dimensión real de la existencia humana...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 29).

Por otra parte, desde la antropología, Marc Augé (1992) se refiere al concepto de lugar antropológico y su relación con el concepto de “espacio”. Distinto al que establece Norberg-Schulz (1980). Augé (1992) menciona que, por ejemplo, para Michele de Certeau (1990) el espacio es un “lugar practicado”, haciendo un paralelo entre lugar como conjunto de elementos que coexisten en un cierto orden y el espacio como animación de estos lugares. Agrega que desde entender el espacio como práctica de los lugares (que define “el viaje”) el viajero puede ver paisajes de los cuales solo aprecia vistas parciales, habiendo lugares donde el individuo se siente como espectador sin que la naturaleza del paisaje le importe verdaderamente. El lugar antropológico de Augé (1992) no es la oposición al espacio como figura geométrica del movimiento, el lugar antropológico es “...el lugar del sentido inscripto y sim-

17 “La topología no trata de distancias, ángulos y áreas permanentes, sino que está basada sobre relaciones tales como proximidad, separación, sucesión, clausura (interior-exterior) y continuidad...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 20).

18 El “espacio pragmático” (de acción física) que integra al hombre con su ambiente “orgánico” natural; el “espacio perceptivo” (de orientación inmediata) es esencial para su identidad como persona y se establece desde la individualidad; el “espacio existencial” (que forma para el hombre la imagen estable del ambiente que le rodea), que le hace pertenecer a una totalidad social y cultural; el “espacio cognoscitivo” (del mundo físico), significa que es capaz de pensar acerca del espacio; el “espacio abstracto” (de las puras relaciones lógicas), que ofrece el instrumento para describir los otros espacios; el “espacio expresivo artístico”, que implica la creación de espacio; el “espacio estético”, que sistematiza las posibilidades del espacio expresivo y el “espacio arquitectónico”, que concretiza el espacio existencial del mundo individual y público.

bolizado...” (Augé, 1992, p. 46). Para Marc Augé (1992) el término “espacio” en sí mismo es más abstracto que el de “lugar”, y cuando lo usa en su libro se refiere al menos a un acontecimiento (que ha tenido lugar), a un mito (lugar dicho) o a una historia (elevado lugar) aplicándolo indiferentemente a una extensión, a una distancia entre dos cosas o dos puntos o a una dimensión temporal (Augé, 1992). Por tanto, lugar antropológico define lugares que están tremendamente arraigados a la identidad, a las relaciones y a la historia dentro de un grupo.

1.5.2. CARACTERÍSTICAS DEL LUGAR

Para estudiar la representación de entornos en el cómic entenderemos el concepto de lugar desde lo descrito por Norberg-Schulz (1979; 1980) y Kevin Lynch (1998) como la esencia del espacio arquitectónico, elemento indispensable para nuestra orientación, en complemento con el lugar antropológico de Augé (1992) que habla de identidad, de relaciones y de historia dentro de una sociedad. Ya que en esencia, tanto Augé (1992) como Norberg-Schulz (1979; 1980) comparten la identidad como aspecto esencial de lo que es el lugar. Cada uno de los recuerdos de nuestra existencia y de las historias que nos contamos a nosotros mismos, están asociadas a un lugar y ese lugar se carga de la identidad que nosotros como individuos y como sociedad le otorgamos.

Norberg-Schulz (1980) define los lugares como “metas o focos donde experimentamos los acontecimientos más significativos de nuestra existencia, (...) puntos de partida desde los cuales nos orientamos y nos apoderamos del ambiente circundante...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 22). Agregando que “morar” es la acción que hace al ser humano sentirse parte del entorno (Norberg-Schulz, 1979), esta sensación de pertenencia caracteriza al lugar. **Cuando el ser humano mora está simultáneamente orientado en el espacio e identificado con el carácter del lugar.** De acuerdo a esto define que el espacio es la distribución tridimensional y el carácter es la esencia del espacio,

la “atmósfera”, que depende de lo que están hechas las cosas y puede estar determinado por el color, la textura y la vegetación (Norberg-Schulz 1979). “Las acciones [del ser humano], en realidad sólo tienen significación en relación con lugares particulares y están coloreados por el carácter del lugar...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 22). A su vez, la necesidad del ser humano de pertenecer a algo conocido está así satisfecha cuando el carácter de “su lugar” se repite en todas partes (Norberg-Schulz, 1980).

Como ya se ha mencionado, Marc Augé (1992) también distingue pertenencia o identidad como un componente clave del lugar. Los lugares antropológicos presentan tres rasgos comunes: son **identificatorios, relacionales e históricos**; son construcciones concretas y simbólicas de un espacio que tiene sentido porque fue cargado de sentido, e implica principio de sentido para quienes lo habitan y principio de inteligibilidad para aquel que lo observa (Augé, 1992).

Por su parte, la definición que da Norberg-Schulz (1980) de lugar está basada en los principios de la Gestalt de proximidad y cierre¹⁹. La proximidad crea un amontonamiento de elementos, es decir una concentración de masas, encontrándose en la historia de la arquitectura la tendencia a marcar un lugar por medio de una gran masa (Norberg-Schulz, 1980). El cercado o cierre, por otra parte, determina un espacio que queda separado de sus alrededores como un lugar “particular”. El lugar requiere un límite bien definido o borde, de modo que se experimenta como un “interior”, en contraste con el “exterior que lo rodea” (Norberg-Schulz, 1980). Aseverando que solo si se ha definido lo que es exterior y lo que es interior se puede decir que se habita o

19 El espacio existencial se compone de elementos concretos (captación de elementos circundantes como paisaje rural, ambiente urbano etc.) y elementos abstractos, estos últimos basados en los estudios de Piaget son esquemas mentales de organización que se establecen a partir de relaciones como proximidad, separación, sucesión, clausura (interior y exterior) y continuidad. Centros o lugares (proximidad), direcciones o caminos (continuidad), áreas o regiones (cerramientos o cercados).

reside. Norberg-Schulz (1979) añade que las experiencias del ser humano se localizan en ese interior, y que éstas son a su vez expresión del interior de la personalidad del ser humano, es decir, que la propia identidad del ser humano propone la identidad del lugar.

Para Augé (1992) un lugar que no se considera ni identitario, ni relacional, ni histórico constituye un no-lugar. Los no-lugares son espacios de la sobremodernidad²⁰, “lugares” carentes de sentido e identidad, lugares genéricos que pueden estar en cualquier parte y que no poseen una relación significativa con quienes los visitan, como grandes centros comerciales o aeropuertos. Lugar y no lugar son polaridades falsas, ya que ningún no-lugar carece completamente de identidad y viceversa. El viajero es el arquetipo del no lugar, la del contacto excesivo y superficial con los lugares, la del desarraigo.

Por otro lado, el lugar antropológico también es geométrico y se le puede establecer a partir de tres formas espaciales que serían las **formas elementales del espacio social**, estas son: **itinerarios**, de ejes o de caminos que han sido trazados por los hombres; **encrucijadas**, es decir, lugares donde la gente se cruza, se encuentra y se reúnen, por ejemplo: mercados y **centros**, sean estos “más o menos monumentales, sean religiosos o políticos, construidos por ciertos hombres y que definen a su vez un espacio y fronteras más allá de las cuales otros hombres se definen como otros con respecto a otros centros y otros espacios...” (Augé, 1992, p. 31). Itinerarios, encrucijadas y centros, no son nociones absolutamente independientes, pueden superponerse parcialmente. El esquema que identifica los itinerarios es la línea y se mide en horas o jornadas de marcha; la encrucijada es una intersección de líneas y puede tener una ubicación y temporalidad variables (por ejemplo, muchos mercados funcionan solo algunos días de la semana, o cambian de lugar según la época del año); los centros son como puntos de intersección y tienen un carácter permanente o de intervalos de tiempo regulares.

Tanto Augé (1992) como Norberg-Schulz (1980) coinciden en que los lugares poseen escalas variables y que los centros pueden poseer uno o varios centros. Norberg-Schulz (1980) da niveles al espacio existencial, el más bajo está dado por la mano (las cosas que se pueden tomar), el inmediatamente superior es el mobiliario y lo da las dimensiones del cuerpo y acciones como sentarse, arrodillarse o echarse; el tercero es la casa, que recibe su dimensión de los movimientos un poco más amplios del cuerpo y las demandas territoriales; el nivel urbano comprende subniveles y está determinado por la interacción social, la forma de vida común; luego el nivel de paisaje rural y niveles geográficos mayores. Norberg-Schulz (1980), indica, además, que los niveles poseen centros, con uno predominante sobre los demás, como los diversos lugares o focos de una casa. En cada nivel los centros estarían enlazados por caminos que a su vez están influidos por el carácter de la región que los rodea, por tanto, el espacio existencial es descrito por una totalidad simultánea de los niveles que a su vez se contienen mutuamente y tienen influencia recíproca entre ellos (Norberg-Schulz, 1980). Un ejemplo interesante que sugiere a partir de los niveles es el de la casa:

La estructura de la casa es primeramente la de un lugar, pero como tal también contiene una estructura interior diferenciada en varios sitios secundarios y en caminos de conexión. Diferentes actividades tienen lugar en la casa y su totalidad coordinada expresa una forma de vida. Las actividades tienen una relación variable con el exterior y con las direcciones básicas vertical y horizontal (...) La ima-

20 Marc Augé (1935) propone el término Sobremodernidad como sustitución de la Modernidad, pero no por rechazo, sino por exceso.

gen de la casa, por consiguiente, depende de la existencia de lugares diferenciados que influyen unos sobre los otros y sobre su alrededor de diversas maneras. Principalmente, sin embargo, el carácter está determinado por cosas concretas tales como la chimenea, la mesa y la cama. (...) La casa, por ejemplo, no da al camino la misma importancia que la ciudad. En tanto que la ciudad vive gracias a sus caminos, la casa es función del lugar. En realidad, podemos seguir una progresión lógica desde el paisaje campestre dominado por la región o comarca a la ciudad dominada por las vías de comunicación, por los caminos, a la casa dominada por el lugar (Norberg-Schulz, 1980, p. 39).

En conclusión, los lugares, como ya se ha mencionado, son construcciones concretas y simbólicas (Augé, 1992). Concretamente tienen atributos geométricos, son focos desde los cuales el ser humano se orienta y se les puede establecer a partir de formas espaciales: itinerarios, encrucijadas y centros, que para Augé (1992) son las formas elementales del espacio social. El lugar, además, tiene tendencia a la concentración, y posee uno o varios centros con un límite definido o borde que hace una diferencia clara entre “interior” y “exterior”. Son de escalas variables y se contienen e influyen mutuamente, es decir, los lugares contienen lugares. Su significado simbólico está dado por lo que significan para quienes los moran o habitan, son identitarios, relacionales e históricos y la propia identidad del morador es la identidad del lugar. Por otro lado, Norberg-Schulz (1980) establece que el carácter es la esencia del lugar, y que el ser humano se orienta en el espacio y se identifica con el carácter del lugar. El carácter está dado por el conjunto de características morfológicas particulares, propias de un entorno, y podemos entenderlo como la “atmósfera” que será descrita más adelante.

1.5.3. LA IMAGEN MENTAL DEL LUGAR

Como fue descrito previamente, la definición que da Norberg-Schulz (1980) del espacio existencial es: “...un sistema relativamente estable de esquemas perceptivos o “imágenes” del ambiente circundante...” (p. 19). Estas imágenes del ambiente se van construyendo en el tiempo, reconociendo cosas similares y conectándolas con determinados lugares y no difieren demasiado de las de los demás individuos del grupo ya que las estructuras mentales son interpersonales. (Norberg-Schulz, 1980). Además, indica que los lugares son “...puntos de partida desde los cuales nos orientamos y nos apoderamos del ambiente circundante...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 22), que, cuando el ser humano mora, está simultáneamente orientado en el espacio e identificado con el carácter del lugar.

La orientación e identificación con el carácter del lugar guardan mucha relación con el trabajo de Kevin Lynch (1998). Para Lynch la “imagen del ambiente” es el vínculo estratégico de la orientación y está dada por “el resultado de un proceso bilateral entre observador y medio ambiente. El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones. El observador escoge, organiza y dota de significado lo que ve...” (Lynch, 1998, p. 15). Lynch (1998) describe las “imágenes públicas” como “representaciones mentales comunes que hay en el conjunto de una ciudad, zona o localidad...” (p. 17) y agrega que toda imagen mental requiere de identidad (identificación y distinción de un objeto con respecto de otras cosas, reconociéndolo como entidad separable, individual y unitaria), estructura (relación espacial con el observador y con otros objetos) y significado, “el objeto debe poseer un significado práctico o emotivo para el observador...” (Lynch, 1998, p. 17). La orientación por su parte “es la representación mental generalizada del mundo físico exterior que posee un individuo. Una imagen está conformada por la sensación inmediata más el

recuerdo de experiencias anteriores que sirve para interpretar la información y orientar la acción...” (Lynch, 1998, pp. 12-13). Al respecto agrega, “la imagen pública de una ciudad es la superposición de muchas imágenes individuales o serie de imágenes públicas mantenidas por los grupos. Estas imágenes son necesarias para que el individuo actúe acertadamente en su medio ambiente...” (Lynch, 1998, p. 18). Por su parte, Norberg-Schulz (1980) relaciona la imagen pública de Lynch con las “imágenes del espacio circundante” que constituyen el espacio existencial: “El concepto que tiene Lynch de la imagen corresponde pues a los esquemas del espacio a que antes nos hemos referido y trata de interpretar el entorno (ciudad) en relación con un espacio existencial...” (Norberg-Schulz, 1980, pp. 16-17).

Por su parte, Marc Augé (1992) también hace mención a la idea de “imagen” para referirse a las visualizaciones de un individuo hacia una idea de lugar o “lugar imaginario”. La imagen que llega a través de la televisión y la publicidad puede darnos una visión instantánea de algo que sucede en cualquier parte del planeta. Estas imágenes pueden mostrarnos las grandes capitales del mundo en guías de turismo y la vida de gentes lejanas a través de series de televisión.

Ciertos lugares no existen sino por las palabras que los evocan, no lugares en este sentido o más bien lugares imaginarios, utopías triviales, clisés (...) Aquí la palabra no crea una separación entre la funcionalidad cotidiana y el mito perdido: crea la imagen, produce el mito y al mismo tiempo lo hace funcionar (los telespectadores permanecen fieles a la emisión, los albaneses acampan en Italia soñando con América, el turismo se desarrolla) (Augé, 1992, pág. 53).

Compara, además, estas imágenes con las del viajero, que se relaciona con “paisajes de los cuales él no aprecia nunca sino vistas parciales, “instantáneas”, sumadas y mezcladas en su memoria y, literalmente, recompuestas en el relato...” (Augé, 1992, p. 48). Las imágenes a las que se refiere Augé (1992) podríamos interpretarlas como imágenes ambientales incompletas, sesgadas alejadas de la imagen mental que podrían tener quienes efectivamente habitan estos lugares. La imagen mental de un turista difiere de la imagen mental de un habitante, y el significado de los elementos reconocidos estará dado por carteles o reseñas, más que por una relación práctica o emotiva, careciendo de la “seguridad emocional” que Lynch (1998) atribuye a una buena imagen del medio.

El comic utiliza esta forma que tenemos de relacionarnos con los lugares y construye, a base de su guion, imágenes mentales de los entornos representados. Representa sendas, nodos y bordes; itinerarios, encrucijadas y monumentos a través de acontecimientos, que a lo largo de la historia brindarán sentido (para los personajes y para el lector) a los lugares representados. La imagen mental que tiene el espectador de estos lugares, es similar a la que Augé (1998) menciona que se tiene de los destinos turísticos o que tiene el viajero, fragmentada y sesgada. De la misma forma, el nexo con los lugares está dado por la palabra escrita (carteles y reseñas son “cartuchos” y “globos” de texto). La diferencia es que el individuo que se identifica (o carece de identificación) con el lugar no es el lector, sino el personaje, y dada la abstracción de éste, la construcción de imagen mental, sentido y significación del lugar representado adquiere coherencia.

1.6. LA EXPERIENCIA ARQUITECTÓNICA, ATMÓSFERA

Como ya hemos mencionado Norberg-Schulz (1979) establece que el “carácter” es la esencia del espacio y que, al morar, el ser humano se identifica con el carácter que colorea al lugar. Añade que el carácter está dado hasta cierto punto en función del tiempo, cambia con las estaciones, el día y el clima, factores que determinan diferentes llegadas de la luz. También está determinado por el material y la constitución formal de lugar, es decir por la textura, color, vegetación, la manera en que fue construido y su grado de abertura. Norberg-Schulz (1979) indica, además, que el carácter del lugar, su esencia particular, denota por una parte una atmósfera general integral y por otra, la forma concreta de los elementos que definen el espacio, añadiendo que cuando visitamos una ciudad extranjera, nos suele sorprender su carácter particular, que se convierte en parte importante de la experiencia. Se puede entender el carácter de un lugar con “cómo se siente” estar en él dadas sus características morfológicas y ambientales. Para concebir la expresión de lugar en el cómic, parece importante plantearnos cómo “se siente” habitarlo. Además de Norberg-Schulz otros autores se han referido con diversos enfoques a este (o estos) atributos de la arquitectura y del lugar con los que establecemos un vínculo identificatorio y emocional.

Le Corbusier (1998) afirma que la arquitectura conmueve, en tanto, Peter Zumthor (2006) comenta que, para él, la realidad arquitectónica sólo puede tratarse de que un edificio, lo conmueva o no. Pero ¿qué es lo que nos conmueve y cómo podemos explicar ese sentimiento? Para Zumthor (2006), el concepto para designar dicha emoción es el de “atmósfera”, siendo ésta “una categoría estética” (Zumthor, 2006, p. 7). “La atmósfera habla de una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble veloci-

dad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir (...) Un entendimiento inmediato, un contacto inmediato, un rechazo inmediato...” (Zumthor, 2006, p. 13). A partir de esto podemos entender que la atmósfera se relaciona con cómo “nos hace sentir” un determinado entorno.

Por su parte, Rasmussen (1959) entiende la arquitectura como una experiencia y sostiene que no basta con ver la arquitectura, sino que, hay que experimentarla, vivir en los espacios, sentir cómo se cierran en torno a nosotros, observar con qué naturalidad se nos guía de un espacio a otro, ser conscientes de los efectos de la textura, descubrir por qué se utilizaron ciertos colores y experimentar la diferencia que produce la acústica en nuestra concepción del espacio. Este autor, también menciona que nuestra experiencia desde niños nos ha enseñado, de modo instintivo, a juzgar los objetos según ciertas características como su peso, su solidez, su textura o su capacidad de transmitir calor, de modo que cuando, por ejemplo, vemos un objeto esférico, no solo nos damos cuenta de su forma esférica, sino que mientras lo observamos, parece “como si le pasásemos las manos por encima para experimentar todas sus características...” (Rasmussen, 1959, p. 23).

Ambos están orientados a las sensaciones que percibe el cuerpo cuando deambula por el espacio que, podríamos agregar, pueden ser diferentes en cada sujeto dependiendo de sus características físicas, sensoriales e inclusive culturales. Interpretaremos entonces que la atmósfera al ser una categoría estética (Zumthor, 2006) implica sensación y emoción.

Ha habido una larga discusión sobre si la arquitectura es una manifestación artística, usualmente haciéndose la diferencia: si es útil es diseño, si no, es arte; pero esa dualidad hace tiempo que ya ha sido objetada, pudiéndose considerar que el diseño como tal surge con la intención de unir estética y utilidad (Sánchez y Callejón, 2017). Consideramos, entonces, tal como Sánchez y Callejón (2017), que la arquitectura como obra de arte y producto de diseño

es capaz de emocionar.

No es fácil hacer una definición concreta del significado de emoción, son muchas las hipótesis que a lo largo de la historia de la psicología y la filosofía se han ido planteando. Si bien durante siglos se han relacionado las emociones con lo irracional, las neurociencias están aportando una nueva visión sobre su naturaleza, siendo ahora investigadas como “vínculo fundacional de nuestras experiencias con la realidad e incluso como elemento clave de nuestra identidad como seres humanos”[citando a Lamúa Olivar (2015)]. Hoy se coincide en señalar que las emociones nos orientan en el mundo y son el motivo de nuestras acciones, generando en el sujeto actos cognitivos como juicios, creencias, recuerdos, percepciones...; son reacciones automáticas, en gran parte estereotipadas, pero que se modulan por el aprendizaje, por las vivencias de cada uno [citando a Amasio (2005)]; por lo que dependen del sujeto que la experimente y son sentidas con una cualidad singular y específica [citando a Vendrell Ferran (2009)] (Sanchez y Callejón, 2017).

Previo a la emoción está la sensación. Las sensaciones vinculan a los seres humanos con el exterior y son el inicio de toda experiencia; mediante nuestros sentidos percibimos e interpretamos los estímulos provenientes del entorno (Sanchez y Callejón, 2017). La sensación es el proceso más básico y precede a la percepción, con la que está íntimamente relacionada, sin embargo, la percepción es la interpretación que hacemos de esas sensaciones. La emoción es consecuencia de sensaciones y percepciones, es un proceso mucho más lento que, permite la regulación reflexiva de las emociones y la conduc-

ta emocional (Ledoux, 1999), citado por Sánchez y Callejón (2017). Siendo una experiencia enteramente subjetiva, que incorpora pensamientos y deseos -pudiendo incluso ser generada por ellos (Russell, 1996) citado por Sánchez y Callejón (2017).

Las emociones están íntimamente relacionadas al recuerdo. Sánchez y Callejón (2017) señalan que quizás por esto los edificios que más emocionan al espectador son aquellos que trasladan al pasado, evocando cierto misticismo y que despiertan la imaginación. Por ejemplo, edificios como el Museo Judío de Berlín de Daniel Libeskind (1999), edificio que se concibe poniendo en práctica la idea de que la arquitectura es una forma de comunicación más allá de la materialidad constructiva, una percepción que posee una dimensión intelectual, creando un espacio que el visitante explora con los sentidos pero que además apela a la imaginación: la emoción surge de la identidad entre la esencia del observador y de lo observado (Sanchez y Callejón, 2017).



Ilustración 38: Museo Judío de Berlín (1999) de Daniel Libeskin. (Fotografía de Anabella Fernandez Coria para “ArchDaily”).

Por lo tanto, en el cómic, medio que sólo puede percibirse a través de la vista, necesariamente se debe apelar a la emoción. Al estar todos los demás sentidos supeditados a este único sentido, la memoria inconscientemente interpreta ciertas secuencias de imágenes a través de su experiencia, tal como al ver o recordar un limón se nos hace agua la boca sin siquiera probarlo. Por lo tanto, la interpretación que se tendrá de las atmósferas será a través de la vista y su capacidad para hacernos rememorar las sensaciones y percepciones que recibimos del resto de nuestros sentidos.

Zumthor en su libro “Atmosferas” (2006) desarrolla en varios puntos,

que tilda de muy personales, lo que le lleva en una dirección cuando intenta generar atmósfera en sus obras es decir, están escritos desde la perspectiva de quien hace arquitectura y desde cómo el entorno “hace sentir” al sujeto. En contraste, Rasmussen, en su libro “La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno” (1959) escribe desde el punto de vista del sujeto hacia el entorno. Cómo el sujeto percibe el entorno. Ambos autores tienen enfoques opuestos. Zumthor (2006), desde el medio y Rasmussen (1959) desde el sujeto. Aunque, en muchos aspectos son complementarios.

A continuación, detallaremos aquellas características que definen la atmósfera según estos autores y por lo tanto, cuáles son las características que se deben emular a través de las descripciones y los dibujos en secuencia en cómic.



Ilustración 39: “Brainforest”. (Steiner y Lenzlinger, 2004), Museo de arte contemporáneo, Kanazawa, Japón. Fotografía de los artistas. Los autores apelan a la memoria a través de elementos naturales que reflejarían la mediación entre hombre y naturaleza, en una instalación puramente visual que busca que el visitante se sienta en armonía a través del barroquismo de sus formas en espacios cerrados con una fuerte carga de significados tales como bibliotecas, iglesias o lugares de memoria.

1.6.1. EL CUERPO DE LA ARQUITECTURA

Uno de los primeros atributos que describe tanto Zumthor (2006) como Rasmussen (1959) es el del cuerpo material y físico de la arquitectura.

Este “cuerpo” Zumthor (2006) lo describe como la presencia material de los elementos propios de una obra de arquitectura, de la estructura; donde encuentra el primer y más grande secreto de la arquitectura: reunir cosas y materiales del mundo para que, unidos creen un espacio.

Rasmussen (1959), por su parte, describe este llamado cuerpo según su concepción, dependiente de la naturaleza de los materiales que lo componen, identificando así sólidos y cavidades. Esta diferenciación es tremendamente decidora, ya que cómo “nos hace sentir”, cómo se experimenta un sólido o una cavidad cuando se recorre es evidentemente distinta.



Ilustración 40: “Podemos cambiar a voluntad nuestra percepción de una impresión a otra, y ver así alternativamente, el jarrón o los perfiles. Pero cada vez que lo hacemos ha de haber un cambio absoluto en la percepción. No podemos ver el jarrón y los perfiles al mismo tiempo. Lo raro es que no concebimos las dos figuras como algo complementario” (Rasmussen, 1959, p. 42-43)

Rasmussen (1959) da varios ejemplos para explicar esto último, indicando que en muchos casos el arquitecto puede entender la arquitectura como dar forma a los materiales que luego compondrán la obra, con el enfoque de que los materiales de construcción constituyen el “medio” para hacer la arquitectura. Pero, según Rasmussen (1959) este no es el único “medio” para concebir la arquitectura y en vez de que la imaginación del proyectista trabaje con formas estructurales, o “sólidos de un edificio” el arquitecto puede trabajar con el espacio vacío: la cavidad. Uno de los ejemplos que da es el de la catedral de Beauvois, cuyo desafío arquitectónico era levantar una catedral sobre un terreno plano, apilando materiales hasta conseguir levantar una construcción que cierre un espacio. Sin embargo, si contrariamente el desafío fuese excavar vacíos en una roca maciza (como en algunos templos egipcios) la labor del arquitecto consistiría en dar forma al espacio eliminando el material.

Se puede proyectar un edificio sólo como una composición de cavidades, pero inevitablemente existirán ciertas convexidades y se terminará experimentando los cuerpos de columnas o muros. También puede suceder lo contrario, al visitar una casa de madera en construcción se percibe como un esqueleto lleno de vigas que atraviesan el aire. Sin embargo, si se visita la casa cuando esté terminada, la experiencia será totalmente distinta y ya no se percibirán los muros como estructuras sino como pantallas que encierran el vacío de las habitaciones. Como lo interpreta Rasmussen (1959) se pasa de una construcción basada en los sólidos como factor significativo a una concepción puramente espacial.

Rasmussen (1959) agrega que parte de la transición del Gótico al Renacimiento, además de un cambio desde los elementos verticales a los horizontales, fue una transformación desde las estructuras afiladas a las cavidades bien definidas.

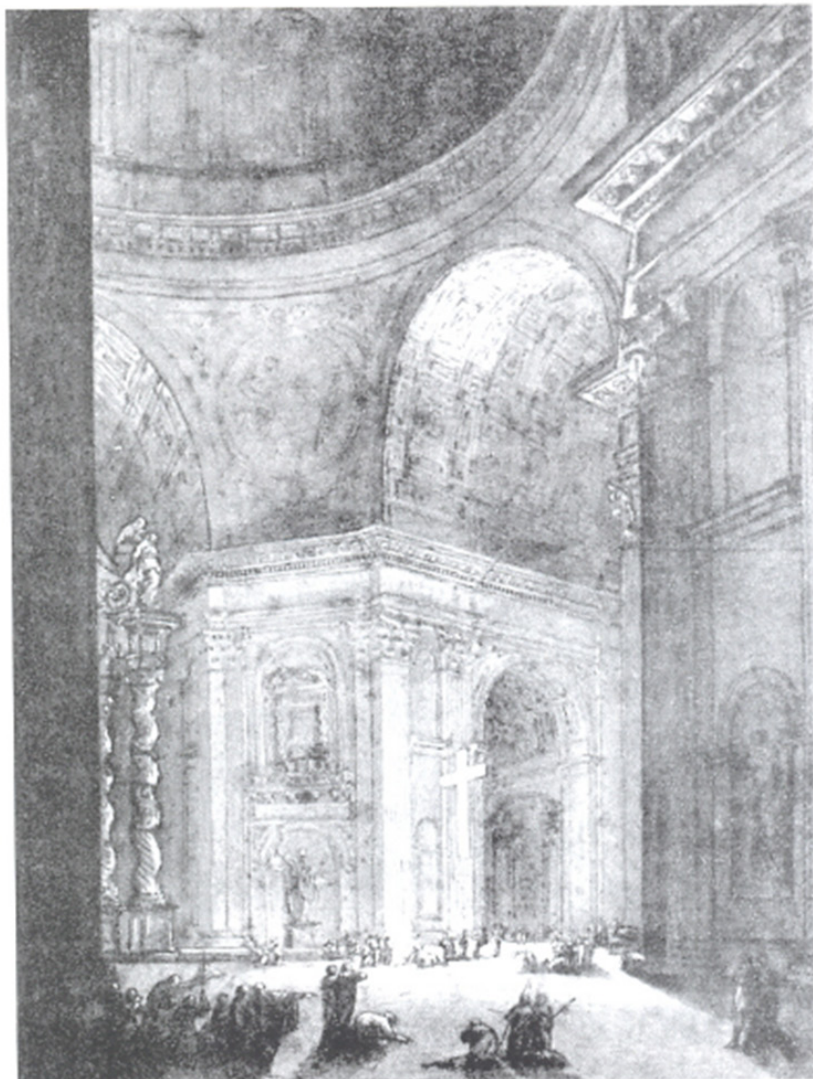


Ilustración 41: Interior de la Basílica de San Pedro de Roma a la luz de las velas. Dibujo de Louis Jean Deprez, 1782.

1.6.2. EFECTOS DE CONTRASTE

Puede que al ver un gran edificio desde lejos se pueda dimensionar su envergadura. Sin embargo, si ese edificio está ubicado junto a otros más pequeños, su tamaño se verá acentuado. Algo similar sucede cuando desde un lugar muy estrecho se transita a uno amplio y abierto, o cuando desde una soleada y calurosa calle se entra a un vestíbulo fresco y sombreado. Estos contrastes son efectos, pueden acentuar o poner en valor ciertos aspectos de una obra arquitectónica y se pueden utilizar para provocar una sensación particular en el habitante.

Rasmussen (1959) da numerosos ejemplos de “efectos de contraste” entre luz y sombra, textura, escala y contexto en la ciudad. Uno de ellos es el del palacio Massimo, que contrasta con los otros palacios renacentistas en Roma. “Es una construcción totalmente sorprendente para estar en Roma; en cambio, resultaría completamente normal si la fachada se hubiera diseñado para dar a un canal veneciano...” (Rasmussen, 1959, p. 58). Debido a su forma de acceder (los carruajes no pueden llegar hasta el patio, sino solo hasta la entrada de la casa, igual que las góndolas venecianas y diferente de los edificios que lo rodean), su composición de fachada y a su apariencia de inestabilidad por el peso de su parte superior entre otras características, resalta, sin ser extravagante.

Otro ejemplo claro que da Rasmussen (1959) es el del trabajo de Frank Lloyd Wright quien “creó un manierismo propio compuesto de resaltos, rehundidos, hábiles contrastes entre forma cóncavas y convexas y yuxtaposiciones de materiales trabajados en bruto...” (Rasmussen, 1959, p. 67), que se puede ilustrar fácilmente con el trabajo de contraste entre texturas entre materiales en la Casa de la cascada y el contraste entre curvas que pasaban de cóncavas a convexas en el edificio de Johnson Wax (1936-39).



Ilustración 42: “Frank Lloyd Wright, Casa de la cascada: a la izquierda, el contraste entre la piedra rustica y el hormigón liso; a la derecha, las formas suaves de la escultura sobre el fondo almohadillado del muro de piedra, a la manera de la fontana di trevi...” (Rasmussen, 1959, p. 66).



Ilustración 43: Vestíbulo del edificio Johnson Wax (1936-39) de Frank Lloyd Wright que ilustra el uso de contrastes entre curvas cóncavas y convexas y la linealidad vertical (Rasmussen, 1959, pág. 67).

1.6.3. ESCALA Y PROPORCIÓN

Rasmussen (1959) expone que en la historia de la arquitectura numerosos arquitectos han intentado establecer una relación entre las proporciones matemáticas simples con las dimensiones de los espacios arquitectónicos, tal como existe una relación entre estas proporciones matemáticas y la música. Ejemplo de esto es el de la “Villa Foscari” donde Palladio puso mucho énfasis en las proporciones simples 3:4, 4:4 y 4:6 que son las que se encuentran en la armonía musical (Rasmussen, 1959); y el de la “sección aurea o “número de oro” (que no tiene equivalente en la música, pero que ha sido muy popu-

lar). Le Corbusier utilizó este último para desarrollar el “Modulor”, que más tarde emplearía para proyectar obras como la unidad de vivienda de Marsella (1952).

Bajo este contexto Rasmussen (1959) se pregunta ¿experimenta el espectador realmente estas proporciones? La respuesta que da es sí, no las medidas exactas, pero si la idea fundamental que subyace en ellas (Rasmussen, 1959). A pesar de que al habitar un entorno no se es consciente de las medidas, si se percibe la proporción de alto y ancho de un espacio, se es capaz de relacionar si un espacio tiene proporciones similares a otro y entender un edificio como algo unitario o, por el contrario, como algo azaroso y desproporcionado, independiente de si se utilizan proporciones simples como las musicales, la sección aurea o cualquier otra proporción considerada “bella”. Las dimensiones pueden estar dadas por objetos de uso cotidiano que tengan una dimensión estándar, como las camas en un hospital o el módulo en que se fabrique un material de construcción y, aun así, existen proporciones que permiten, por ejemplo, una mejor iluminación o conservación del calor.

La reflexión que brinda Rasmussen (1959) es que la arquitectura tiene sus propios métodos naturales de modulación que no son comparables con las proporciones armónicas de la música. Efectivamente existen proporciones que pueden resultar agradables a la vista, como la “sección aurea”, pero esto no quiere decir que existan proporciones que sean únicas o correctas para la arquitectura.

1.6.4. EL RITMO

Para entender el “ritmo” en la arquitectura es fácil si se visualiza como la composición de elementos regulares y repetitivos. Rasmussen (1959) da el

ejemplo “sólido, vacío, sólido, vacío” y el marcar el paso “un, dos, un dos”. Indica que pudiendo parecer demasiado simple es un ejemplo claro de la contribución del ser humano a la creación de orden, representando una regularidad y una precisión que generalmente no se encuentra en la naturaleza.

El ritmo es fácil de observar en la ubicación y tamaño de ventanas, en las secuencias de pilares y en la modulación que dan ciertos materiales de construcción. Rasmussen (1959) hace notar especialmente que las fachadas suelen tener un ritmo y que éste puede ser simple o bastante complejo.

Lo más interesante de su reflexión sobre el “ritmo” es, primero que la palabra es sacada de otras artes y denota movimiento. Las personas en movimiento se mueven con cierto ritmo; y segundo que según la época y el lugar la gente tiene ritmos distintos, pudiendo deducir que ciertos recintos con ciertos programas pueden tener ritmos más rápidos que otros.

Dos ejemplos que da Rasmussen (1959) dejan esto último muy claro, el primero es la representación que hace Piranesi de la escalinata de la plaza de España en Roma. Un ejemplo particularmente bueno para los efectos de esta tesis ya que es un dibujo.

Indica que el grabado de Piranesi da una ligera idea de cómo se comportaban los hombres y las mujeres en la época que la escalera fue construida (década de 1720):

Sabían muy poco de pasear, pero muchísimo de la ceremoniosa danza de la época, y por eso podían moverse con gracia sobre esos escalones que tanto recordaban las posturas de uno de sus bailes: los hombres, con zapatos de tacón alto y puntas dobladas, como habían aprendido de sus maestros de esgrima; las mujeres, con corsés fuertemente apretados sobre sus miriñaque envolventes y bambo-

leantes. Así, en la escalinata de la plaza de España, podemos ver petrificado el ritmo de la danza de una época galante; y nos ofrece un atisbo de algo que ya pasó, algo que nuestra generación nunca conocerá (Rasmussen, 1959, p. 115).



Ilustración 44: Giambattista Piranesi, fragmento del grabado que representa la vista de la plaza de España en Roma. (Rasmussen, 1959, p. 115).

El segundo ejemplo son los templos o edificio sagrados. Que en muchos casos han surgido alrededor de festividades y ritos en los que se observa una estricta simetría,

de pilar a pilar, de arco a arco, de bóveda a bóveda, el ojo sigue el gran ritmo solemne a lo largo de la iglesia. Es natural que cada una de las crujías del edificio no tenga proporciones armónicas cuando se ve como parte de un movimiento continuo: individualmente no significan nada (...) Sólo adquieren significado gracias a la relación rítmica que hay entre ellas. Lo extraño de este tipo de edificios, contruidos como marcos para las procesiones, es que, incluso cuando están vacíos, la arquitectura produce por sí sola el efecto de una procesión conmovedora y solemne. (Rasmussen, 1959, p. 116).

Una de las características primordiales de la arquitectura es que ésta se recorre, se recorre con el cuerpo, con los sentidos y con un ritmo. Zumthor (2006), que enfoca su libro a proyectar arquitectura, denota una diferencia entre una atmósfera de conducción y otra de seducción. En la segunda, se seduce al habitante a moverse libremente, permitiéndole pasear pausadamente, como en un viaje de descubrimientos, teniendo cuidado de que no se convierta en un laberinto (Zumthor, 2006). Esa atmósfera de seducción de la que habla Zumthor puede estar dada por las posibilidades de recorridos, de salidas y de la cómo dirigir la mirada del habitante, pero a su vez también está dada por el ritmo, de un vestíbulo, de un pasillo, de una alameda, de un pasaje o de una escalera. Ritmos que pueden ser rápidos como los necesarios en un hospital, o lentos como los de un paseo mirador.

1.6.5. INTERIOR, EXTERIOR E INTIMIDAD

Cuando la arquitectura se cierra en torno o sobre el habitante, brinda sensación de protección, de estar “dentro” de ella. Ese “adentro” y “afuera” implica que exista un límite entre ellos: “umbrales, tránsitos, aquel pequeño escondrijo, espacios imperceptibles de transición entre interior y exterior, una inefable sensación del lugar, un sentimiento indecible que propicia la concentración al sentirnos envueltos de repente, congregados y sostenidos por el espacio...” (Zumthor, 2006, p. 47). Ese límite, produce un juego entre lo individual y lo público, que lo hace preguntarse qué quiere mostrar o qué quiere ver la gente cuando está dentro y qué comunicará el edificio desde afuera. Si será una diva, pasará desapercibido o será el acompañante de otro edificio (Zumthor, 2006).

Esta diferencia entre el adentro, el afuera y el límite difuso entre ellos, el espacio intermedio, guarda relación con la proximidad y las distancias. Zumthor (2006) asevera que los grados de intimidad conciernen al tamaño, dimensión, proporción y masa de la construcción en “relación conmigo”, es decir, en relación con el ser humano, con quien habita. Por ejemplo, una construcción enorme puede intimidar, pero también puede brindar la sensación de respirar con mayor libertad, debiéndose tener en cuenta la distancia o cercanía entre el habitante y lo construido (Zumthor, 2006).

1.6.6. LA TEXTURA Y LOS MATERIALES

Rasmussen (1959) escribe que a los pocos años de vida los niños descubren que algunas cosas son duras y otras blandas, aprende que los materiales duros se pueden afilar y que los materiales maleables como la masa se pueden redondear y que sin importar como se corten, la sección mostrará siempre una forma curva. Concluyendo que hay ciertas formas que se interpretan como ‘duras’ y ‘blandas’, sin tener en cuenta si los materiales de los que están hechas sean efectivamente duros o blandos (Rasmussen, 1959), prefiriéndose en algunos momentos históricos el uno o el otro.

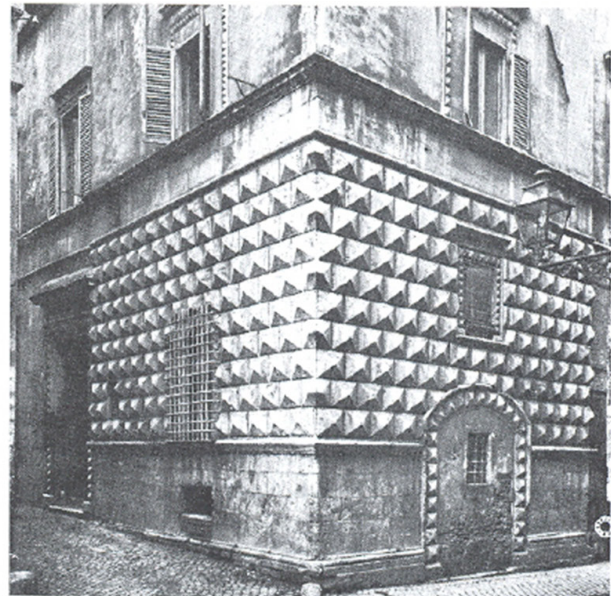


Ilustración 45: A la izquierda, un puente inglés de principios del siglo XIX, ejemplo de la forma ‘blanda’ hecha de ladrillo; a la derecha, el Palazzo Punta di Diamanti, en Roma, un edificio con una forma típicamente “dura” (Rasmussen, 1959, p. 26).

Por otro lado, agrega que la forma puede dar sensación de pesadez o de ligereza. “Una pared hecha de piedras grandes nos parece pesada porque somos conscientes del gran esfuerzo que se ha realizado al traerlas y colocarlas. Una pared lisa parece ligera, aunque pueda haber necesitado mucho más trabajo y pese más que la pared de piedra...” (Rasmussen, 1959, p. 26).

Esas impresiones están ligadas a características superficiales de los materiales. Existen diversos tipos de materiales con diferentes clases de superficies, que pueden ser tratadas para parecer más ásperas o más lisas, sin necesariamente corresponder a la naturaleza de los materiales. Cada material produce un brillo particular y puede emplearse de diversas formas y con diversas terminaciones que harán que ese brillo sea distinto, dependiendo a su vez de la luz que recibe, y de qué otros materiales y texturas lo acompañan. Al poner un material al lado de otro la composición que surge puede o no resultar armónica, Zumthor (2006) agrega que hay cierta cercanía crítica entre los materiales que depende del tipo de material y su peso; si se distancian demasiado pueden no vibrar conjuntamente y si están demasiado próximos pueden llegar a verse “muertos” (Zumthor, 2006).

El contraste entre materiales puede también homogeneizarse a través de la pintura. Aunque su principal objetivo ante todo sea proteger la superficie, adornarla y en algunos casos hacerla agradable al tacto, la pintura hace que un edificio tenga una textura homogénea, aunque esté construida con muchos materiales, cada uno de su propio color (Rasmussen, 1959).

Sin duda los materiales y las diversas texturas que constituyen un edificio o un entorno atañen a como se siente habitarlo, por cómo lucen (a la apariencia de su superficie) pero también por cómo se escuchan y como se perciben al tacto. Es decir, se pueden juzgar según su dureza y su capacidad de conducción de calor, un buen ejemplo de esto es la madera, un material agradable porque nunca recibe con un salto de temperatura (Rasmussen, 1959).

Un edificio, independientemente de su temperatura interior “real” puede dar una sensación de frialdad o calidez, el vidrio, el metal y la roca siempre parece frío, mientras que la madera o el papel siempre parece cálido.

Un ejemplo notable es el que da Rasmussen (1959) del uso de la textura es el de las casas japonesas:

En los jardines japoneses hay losas de piedra y rocas para cruzar los arroyos, pensadas para pasar por ellas con zuecos de madera. Los japoneses se quitan los zuecos cuando entran en casa, donde los suelos están cubiertos con esteras y todo es de madera, papel y otros materiales que resultan agradables al tacto. Los postes suelen tener la forma natural de ramas o troncos de árboles que han sido descortezados y suavemente torneados; el material de revestimiento de las paredes se adapta al contorno. (...) Comparadas con las casas japonesas, diseñadas con tanta sensibilidad, las nuestras parecen asombrosamente rudimentarias (p. 148).

1.6.7. LA LUZ

La luz no es algo fijo, cambia dependiendo de la hora y la estación. Existe la potente luz del sol de mediodía en un día soleado, en un día nublado y al atardecer; y también existe la luz artificial, la de parpadeantes tubos fluorescentes, la amarilla de una lámpara incandescente y la tenue de una vela.

Zumthor (2006) relata que cuando proyecta un edificio, le gusta pensar el edificio como una masa de sombra a la que se le sustrae el volumen de luz, y también ver cómo reflejan los distintos materiales para elegir como combinarlos y dónde utilizarlos.

En tanto, Rasmussen (1959) se pregunta cómo se puede utilizar la luz natural artísticamente, y parte por decir que las variaciones de cantidad de luz pueden pasarse por alto porque, aunque pueden medirse con la ayuda de instrumentos, el ser humano apenas es consciente de ellas, la capacidad de adaptación del ojo es tan sorprendente que podemos ver las mismas formas en una noche de luna llena y a plena luz de día. Por esto se limita a reflexionar sobre tres tipos de luz natural: el espacio abierto luminoso, el espacio como un lucernario, y el más habitual, el espacio que recibe luz por un lado.

Un espacio abierto luminoso, como lo llama Rasmussen (1959), vendría siendo uno que tiene la cubierta del techo, pero recibe luz por todas sus demás caras. A pesar de ello la luz interior en este tipo de espacio es diferente de la del exterior; cerca de los vanos se recibe luz directa por un lado mientras que el lado que permanece sombrío nunca está realmente oscuro, pues toda la sala es muy luminosa. Por lo general en un día nublado la luz estará más concentrada dentro de la sala que al aire libre, siendo mucho más brillante que la mayoría de los espacios cerrados (Rasmussen, 1959).

El segundo tipo de espacio, es cuando la luz viene desde arriba. Un espacio cerrado en todas sus caras y abierto por arriba consigue que la luz sea igualmente buena en todas partes, además la luz cenital da una sensación de mayor altura en los espacios y provoca que muros ciegos alrededor no se sientan encerrados, sino que se vuelque la atención a lo que sucede o se muestra en el interior del recinto.

El caso contrario a la luz cenital es la luz que viene desde abajo, una iluminación claramente artificial. Rasmussen (1959) la menciona poniendo como ejemplo las candilejas de los escenarios. Al ser la costumbre la luz desde arriba porque es lo natural, una luz desde el suelo iluminará lugares que usualmente están en penumbra, dando una atmósfera de encanto e irrealidad que caracteriza al mundo del escenario. Sin embargo, Rasmussen (1959) in-

dica que el objetivo esencial de estas luces era producir sombras para que los espectadores no perdieran los efectos de textura en la escenografía y vestuario de los actores.

Para el tercer tipo de espacio del que Rasmussen (1959) expone, el que recibe la luz por un lado, da un ejemplo muy acertado para el presente estudio: el trabajo de Johannes Vermeer, famoso pintor neerlandés de mediados del siglo XVII. Muchos de los cuadros de Vermeer se realizaron en una habitación cuyas ventanas se extendían de una pared a otra. Vermeer trabajó de un modo experimental con los problemas de la luz natural y su caballete casi siempre permanecía en el mismo punto, con luz llegando por la izquierda. El fondo más habitual era una pared, que en algunas pinturas es lo único que se ve del cuadro, sin embargo, se sigue teniendo conciencia de todo el espacio porque se refleja en los objetos representados, de modo que los reflejos de las otras paredes iluminan y dan color a las sombras que nunca resultan opacas (Rasmussen, 1959).



Ilustración 46: A la derecha “La clase de música/ La dama virginal y el caballero” (1662/1665) y a la izquierda “La tazadora de perlas/ Mujer con balanza” (1662/1665). Ambas de Johannes Vermeer.

En “La clase de música” (Ilustración 46: A la derecha “La clase de música/ La dama virginal y el caballero” (1662/1665) y a la izquierda “La tazadora de perlas/ Mujer con balanza” (1662/1665). Ambas de Johannes Vermeer., a la izquierda), se aprecian todas las ventanas abiertas y cómo la luz que entra arroja sombras muy marcadas de los muebles y cuadros de la pared. Estas sombras quedan suavizadas por la luz reflejada y la procedente de otras ventanas, mostrando la forma en que se desvanecen las sombras, no de un modo gradual sino por etapas ya que cada ventana arroja su propia sombra (Rasmussen, 1959). Estas pinturas son estudios tan precisos, que al comparar “La clase de música” con “La tasadora de piedras” (Ilustración 46: A la derecha “La clase de música/ La dama virginal y el caballero” (1662/1665) y a la izquierda “La tazadora de perlas/ Mujer con balanza” (1662/1665). Ambas de Johannes Vermeer., a la derecha) se puede observar lo que ocurriría cuando se oscurecía la totalidad o parte de las ventanas.

El ejemplo de la representación de la luz de Vermeer se puede extender a la fotografía y al cómic como revisaremos más adelante. Si las zonas iluminadas son demasiado claras, las formas se pierden, y si las zonas en sombra son demasiado oscuras, no se verá forma alguna (Rasmussen, 1959). Para representar de mejor modo la formas y las texturas, se necesita una luz que produzca muchas variaciones, desde la luz más brillante a la sombra más profunda, procurando también que haya una cantidad adecuada de luz reflejada entre las sombras, de modo que también en la penumbra se aprecie relieve (Rasmussen, 1959).

Otro aspecto interesante, es que la luz por si sola puede crear el efecto del espacio cerrado, una fogata encendida en una noche oscura forma una cueva de luz rodeada por un muro de oscuridad y quienes están dentro de la luz tienen a sensación de seguridad como si estuviesen en la misma habitación (Rasmussen, 1959).

A pesar de lo anterior, y de las apreciaciones de Zumthor (2006) y Rasmussen (1959) no existe un uso “correcto de la luz” ya que su uso puede depender mucho de la intensidad, de la utilidad, del clima o de la cultura. Junichiro Tanizaki en “El elogio de la sombra” (2018) hace notar con maestría cuan diferente puede ser la apreciación de la luz y la sombra para oriente y occidente, significando que la atmósfera de un lugar puede parecer distinta para un danés (como Rasmussen) o para un japonés.

A los antiguos japoneses la vista de objetos muy brillantes les disgustaba, y los resplandecientes objetos de plata se dejaban ennegrecer sin bruñir la “valiosa pátina” que los recubre con el tiempo (Tanizaki, 2018). Para sus casas tradicionales primero que todo se desplegaba un gran tejado como un quitasol y luego bajo esa penumbra disponían la casa, en la que la luz que llega a las habitaciones era un reflejo tamizado de la luz que proyectaba el jardín. Esa iluminación indirecta y difusa es un elemento esencial de la belleza de las casas japonesas (Tanizaki, 2018).

Tanizaki deja una interesante reflexión, la percepción sobre el brillo de los objetos que llenan una vivienda dependiendo de la iluminación artificial que ésta tenga pueden causar atmósferas muy distintas.

Cuando los artesanos de antes recubrían con laca esos objetos [los cuencos], cuando trazaban sobre ellos dibujos de oro molido, forzosamente tenían en mente la imagen de alguna habitación tenebrosa y el efecto que pretendían estaba pensado para una iluminación rala; si utilizaban dorados con profusión, se puede presumir que tenían en cuenta la forma en que destacarían de la oscuridad ambiente y la medida en que reflejarían la luz de las lámparas. Porque una laca decorada con oro molido no está hecha para ser vista de una sola vez en un lugar iluminado,

sino para ser adivinada en algún lugar oscuro, en medio de una luz difusa que por instantes va revelando uno u otro detalle, de tal manera que la mayor parte de su suntuoso decorado, constantemente oculto en la sombra, suscita resonancias inexpresables (Tanizaki, 2018, p. 10).

1.6.8. EL COLOR

La implicancia del color en la percepción de la atmósfera es innegable. Pero es importante acotar que el color no se experimenta de manera independiente, sino como una de las características de un material determinado o de algún tipo de luz.

Rasmussen (1959) indica que al estar los colores asociados al material, es habitual que los que utilicen sean los que los habitantes de un territorio están acostumbrados a ver a su alrededor. Es decir, que si hay algún tipo de material local de un color característico, es probable que las casas tengan ese color, por ejemplo alguna arena amarilla o piedra rojiza.

El color puede expresar el carácter de un edificio: “mientras que la apariencia de algunos edificios debería ser ligera y alegre, indicando así su carácter festivo y de recreo, otros deberían tener un aspecto austero y eficiente que se asocie con el trabajo y la concentración. Para ambos tipos hay colores que permanecen completamente acertados y otros que son absolutamente inadecuados (Rasmussen, 1959, p. 180).

Mediante el uso del color se puede insinuar la función de un edificio, pero también acentuar su forma y otros elementos arquitectónicos. Algunos

colores pueden hacer que algo parezca más ligero o más pesado de lo que es, así mismo, frío o caliente, grande o pequeño y también puede homogeneizar los contrastes, escondiendo ciertas características. Rasmussen (1959) dedica un capítulo completo a los “planos de color”, en el que poniendo de ejemplo la ciudad de Venecia, hace notar que los planos de color pueden camuflar la profundidad de la ciudad y de los edificios, dotándolos de una ligereza y alegría casi irreal.

El color puede ser un poderoso medio de expresión según la intención del proyectista. Cada color lucirá distinto según qué se pinte, cómo se pinte y dónde se pinte. Un mismo color se verá distinto dependiendo de qué otro color tenga al lado. “Un gris neutro sobre una superficie roja tendrá un tinte verde, mientras que sobre una superficie verde parecerá decididamente rojo...” (Rasmussen, 1959, p. 182). Los colores cálidos brillarán más con luz norte y los fríos se apreciarán más con la azulada luz sur.



Ilustración 47: : Hace algunos años se viralizó el debate en redes sociales de si el presente vestido era blanco con dorado o azul con negro, la respuesta es que depende de quien lo mire. Según investigaciones que se realizaron más tarde la diferencia de percepción puede responder al tipo de luz que los individuos esperan que haya en el ambiente, el sistema visual “decide” si ignorar las ondas rojas o las ondas azules según la experiencia visual del individuo.

1.6.9. EL SONIDO

Si bien la arquitectura no produce sonido por sí misma, está llena de sonidos: el ruido de las personas, de los pasos, del viento o de la música. Cada uno de esos sonidos reverbera a su manera en diferentes espacios, al oírse los sonidos que la arquitectura refleja éstos permiten predecir la forma y los materiales de un edificio. “Todo espacio funciona como un gran instrumento; mezcla los sonidos, los amplifica, los transmite a todas partes. Tiene que ver con la forma y con la superficie de los materiales que contiene y cómo estos se han apilado...” (Zumthor, 2006, p. 29). También tiene que ver con las cosas que llenan el edificio, un espacio suena diferente cuando está vacío o cuando

está cubierto de alfombras y cortinajes, de muebles o de personas, por lo que el sonido en un edificio es algo sumamente variable.

Probablemente el ejemplo más notable del sonido de la arquitectura es el de las iglesias, según Rasmussen (1959) cada una de las grandes iglesias tiene su propia voz. Refiriéndose a la Basílica de San Pedro de Roma, indica que al ser un edificio enorme con cinco naves separadas por columnas de piedra, con paredes desnudas y suelos de mosaico, cuando el sacerdote quería dirigirse a los fieles, no podía hacerlo con la voz con la que hablaba normalmente ya que la reverberación lo transformaba en inteligible, por tanto se hizo necesario buscar una forma rítmica para recitar o entonar.

Por su parte Zumthor (2006) plantea que, desde su punto de vista, incluso si se eliminan todos los sonidos ajenos, el edificio emitiría su propio sonido, casi como una cuestión mística; aunque por supuesto no lo es. Una casa de madera, aunque esté vacía y alejada de los ruidos de la ciudad seguirá crujiendo por la contracción y dilatación de la madera, por los cambios de humedad y de temperatura. “Encuentro hermoso construir un edificio e imaginarlo en su silencio. Esto es, hacer del edificio un lugar sosegado, algo bastante difícil de lograr hoy en día que nuestro mundo es tan ruidoso (...). Cuesta mucho conseguir que los espacios cobren sosiego y desde el silencio, imaginarse cómo sonará el espacio con proporciones y materiales adecuados...” (Zumthor, 2006, pp. 29-31).

1.6.10. LAS COSAS A MI ALREDEDOR

En la actualidad en los “renders” para venta de un proyecto de arquitectura o en fotografías de un proyecto de arquitectónico notable, rara vez se ven los objetos que llenan el espacio, suelen ser edificios casi vacíos. La

atmósfera de cualquier edificio puede cambiar radicalmente dependiendo de las cosas que llenan el espacio. Como se planteó en el apartado anterior, un edificio vacío sonará radicalmente distinto de un edificio lleno de personas y de objetos. Es fácil observar esto en las torres de departamentos. A pesar de que casi todos los departamentos sean iguales (normalmente hay no más de cuatro modelos), cada casa está decorada con los objetos que forman parte de la vida de quien habita ese hogar y todos esos elementos pueden configurar atmósferas muy distintas y pueden influir en todos los apartados anteriores. Zumthor (2006) reflexiona sobre esto llamando a esos objetos “las cosas a mi alrededor”:

“Cada vez que entro en edificios, en espacios donde vive gente (...) me siento impresionado por las cosas que la gente tiene consigo, en su entorno doméstico o laboral. Y, a veces (...) constato que las cosas coexisten de un modo cariñoso y cuidadoso, y que quedan bien allí (...) Me preguntaba si era tarea de la arquitectura crear un recipiente que contuviera todas aquellas cosas, o para acoger el mundo del trabajo, o lo que sea; en definitiva, todo aquello que le permita a uno tener consigo esas cosas (Zumthor, 2006, pp. 35-37).

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. CÓMIC Y ARQUITECTURA

Habiendo dado una pincelada a las teorías que nos permiten entender los componentes del cómic, es relevante mencionar los antecedentes del uso y estudio del cómic en arquitectura y sus influencias en la representación y concepción de proyectos de arquitectura. Si bien el cómic ha sido desde siempre considerado un medio de menor legitimidad intelectual (Lus Arana, 2013), un híbrido que mezcla texto e imagen, su relación con la arquitectura no es algo nuevo y su influencia es de gran relevancia en la historia de la arquitectura del siglo XX (Lus Arana, 2014).

Dicha relación se remonta a los inicios del siglo pasado con la influencia que Rodolphe Töpffer (1799-1846), considerado padre del cómic moderno, ejerció en la narrativa gráfica de Le Corbusier (Lus Arana, 2013). El mismo Le Corbusier dedica, bajo el seudónimo de De Fayet, un artículo que reivindica la figura de Töpffer (Lus Arana, 2015), “Toepffer précurseur du cinema” en los números 11 y 12 de L’Esprit Nouveau. Sin embargo, la muestra más significativa de la utilización de la narrativa gráfica de Le Corbusier es la “Lettre a Madame Meyer”, una carta similar a un storyboard que se vale de dibujos, anotaciones y globos de texto que explicaba las ideas de proyecto a su cliente.

Como las pinturas puristas²¹, también la secuencia espacial del cómic es un mecanismo que se activa al posarse la mirada sobre él, que parece mutar y moverse en virtud del tiempo contenido/condensado en sus imágenes. No sorprende, por ello, que Le Corbusier hallara en él un artificio particularmente útil en su exploración temporal de

un espacio arquitectónico crecientemente concebido como continuo (...) la imagen narrada le ofrecía la posibilidad de capturar la simultaneidad y la multiplicidad de la experiencia espacial hacia la que se encaminaba su arquitectura (Lus Arana, 2013, p. 52).

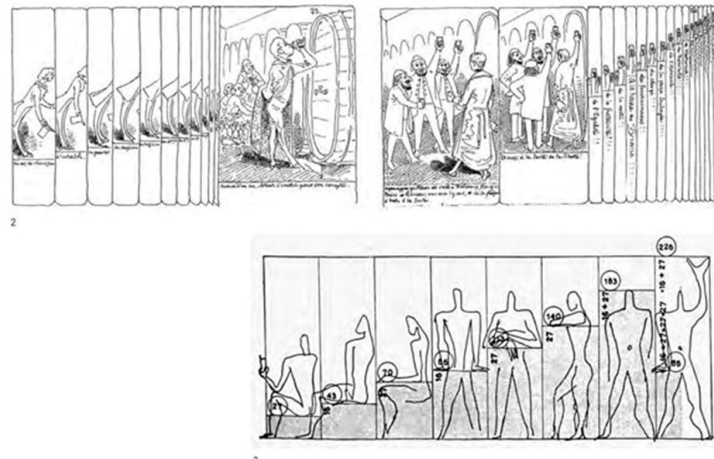


Ilustración 48: Lus Arana (2013 pág. 48) compara la estética de los dibujos de Töpffer, en “Histoire d’Albert” (1845) con los del “Modulor” (1954).

21 Lus Arana expone la discusión seminal que hace Bruno Reichlin “Jeanneret-Le Corbusier, Painter/Architect” que se refiere a “la relación que existe entre las exploraciones del Jeanneret pintor y la evolución en la arquitectura de Le Corbusier desde la promenade architecturale de sus inicios al enjambment (la interpenetración espacial) que comienza a predominar en sus proyectos a partir de los años 20 y que Reichlin identifica con las ambigüedades espaciales de la pintura purista” Lus Arana (2013).

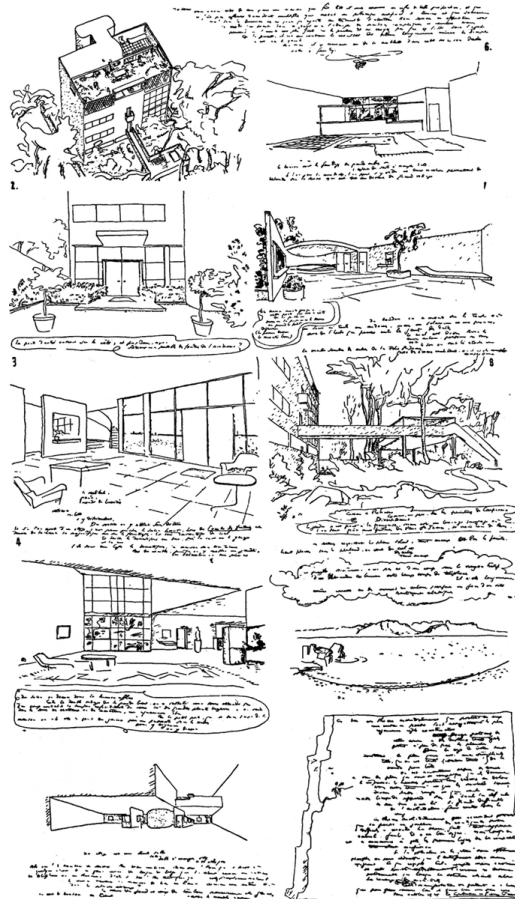


Ilustración 49: : Lettre a Madame Meyer (Le Corbusier, 1925) en Lus Arana (2013 pág. 52)

Es en los años 60 que el cómic reviste nuevos aires, con su elevación a la categoría de estudio académico, con la publicación de “Apocalípticos e Integrados” de Umberto Eco (1973). Lus Arana (2013), libro compuesto de varios ensayos que proponen un análisis sobre la cultura popular y los medios de comunicación masivos. Mientras que en el campo de la arquitectura occi-

dental vuelve a aparecer como una influencia importante con la publicación de “Amazing Archigram 4: Zoom Issue”, revista que explota la capacidad del cómic de captar las propiedades del “objeto-movimiento” (Lus Arana, 2013), cualidades que no encontraba necesariamente en cómics sofisticados; Archigram buscó en la cultura pulp²² imágenes y conceptos con los que refrescar el panorama arquitectónico de la época (Lus Arana, 2014), justamente siendo el cómic el medio que había producido la mayor parte de la “imageniería fantacientífica” entre la década del 40 y mediados de los 60 (Lus Arana, 2014). Sin embargo, más allá de eso Archigram se apropiaría de los mecanismos que el cómic ofrecía para representar arquitecturas particularmente narrativas, concibiendo sus proyectos en el marco del dibujo y la secuencia, que permiten explorar el movimiento, la secuencia temporal y la simultaneidad.



Ilustración 50: : Amazing Archigram 4: Zoom Issue (1964) en Lus Arana (2014, pág. 99). Portada de la revista donde se expone claramente la influencia de la estética del cómic norteamericano de la época.

22 El término Pulp hace referencia a un tipo de revista de baja calidad, que proliferó entre principio y mediados del siglo XX, que destacaba por sus portadas llamativas y sus argumentos descarnados.

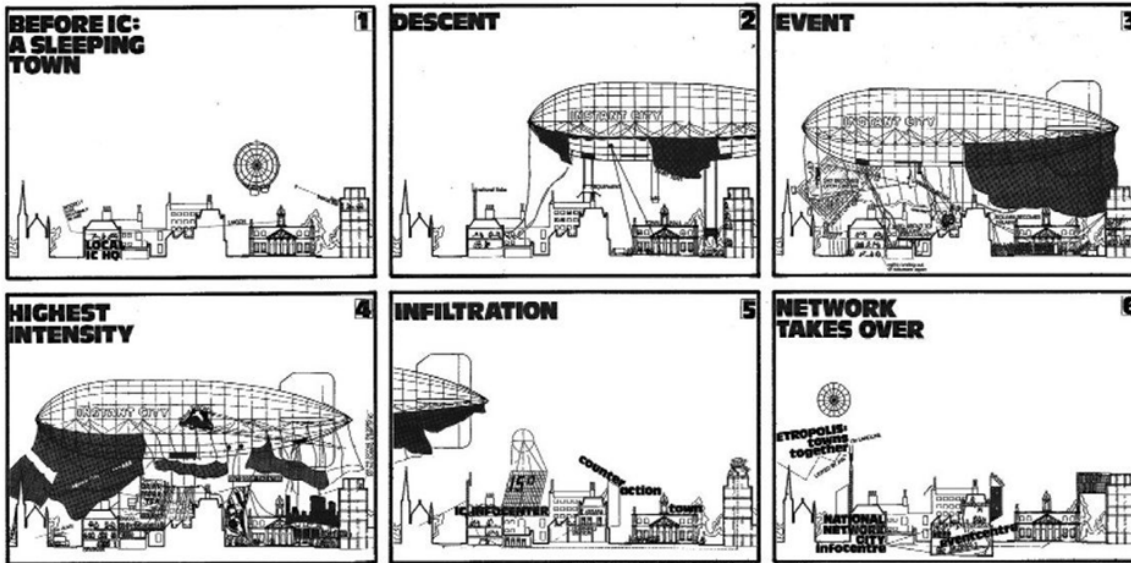


Ilustración 51: Archigram, Instant City: Effects on a typical English Town (1969-79).

A su vez, el dibujo icónico propio del cómic y el uso de viñetas permitía que los proyectos se integraran en una realidad ficticia sin desentonar, en palabras de Lus Arana (2013) “aportaba un ecosistema de suspensión de la incredulidad” (Lus Arana, 2013), transformándose en un lenguaje muy adecuado para la arquitectura utópica de los 60, como son los casos de Rudolph Doernach (Provolution, 1969), Superstudio, Archizoom o Yona Friedman. Pero que, inclusive, puede rastrearse y asociarlo a la forma en que Richard Buckminster Fuller, en 1927, utilizaba la narrativa secuencial para “narrar” el proceso de colocación de sus 4-D Tower (Lus Arana, 2013).

Desde los sesenta en adelante la influencia del cómic en arquitectura ha sido diversa y se ha manifestado de muchas formas; éstas van desde sus influencias gráficas, en cómo representar arquitectura, hasta las influencias, especialmente desde la ciencia ficción, a la arquitectura misma. Ejemplos de

esto es cómo, asociado a su carácter transgresor, personalidades como Rem Koolhaas, Jean Nouvel, Taniino Libertatore o Norman Foster han declarado abiertamente la influencia del cómic en sus obras o directamente han incluido páginas de cómic en sus trabajos (Lus Arana, 2013). Por otra parte, han aparecido monografías como *MetroBasel* (Herzog & de Meuron, 2009), *Freethinking* (Olivier Kugler y Fletcher Priest, 2009) o el “archicomic” *Yes Is More*, de Bjarke Ingels Group. (Lus Arana, 2013).

Otros ejemplos del uso de la estética y el lenguaje del cómic para representar arquitectura son, por ejemplo, los de Sanaa, Neutelings & Riedijk y Lebbeus Woods (Estoda, 2016), influencia que a pesar de no ser tan explícita (como contener páginas de un cómic a modo de revista entre sus publicaciones), su gráfica y sus proyectos se alimentan de los recursos del cómic: la influencia de la “línea clara”²³ en las representaciones de Neutelings & Riedijk, la similitud de las ilustraciones de Lebbeus Woods con los entornos dibujados en cómics y la utilización de la viñeta como un recinto dentro de un edificio (Ilustración 53) de Sejima, son indicadores de que la forma de representar influye en la forma de concebir los proyectos que los arquitectos tienen, la manera en que los proyectos son imaginados desde su primera propuesta conceptual.

23 Término creado Joost Swarte (y estilo del cuál él mismo es exponente) para referirse al estilo de dibujo que utiliza Hergé en *Tintin*, que se caracteriza por un dibujo nítido de líneas continuas y limpias en la definición de todas las formas, uso de colores planos, sin sombras y el uso frecuente del efecto máscara.

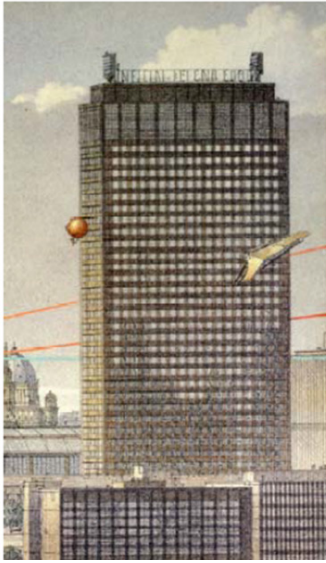


Ilustración 52: : Comparación entre el estilo de dibujo de Lebeus Woods y Katsuhiro Otomo (Estoda, 2016 pág. 275).

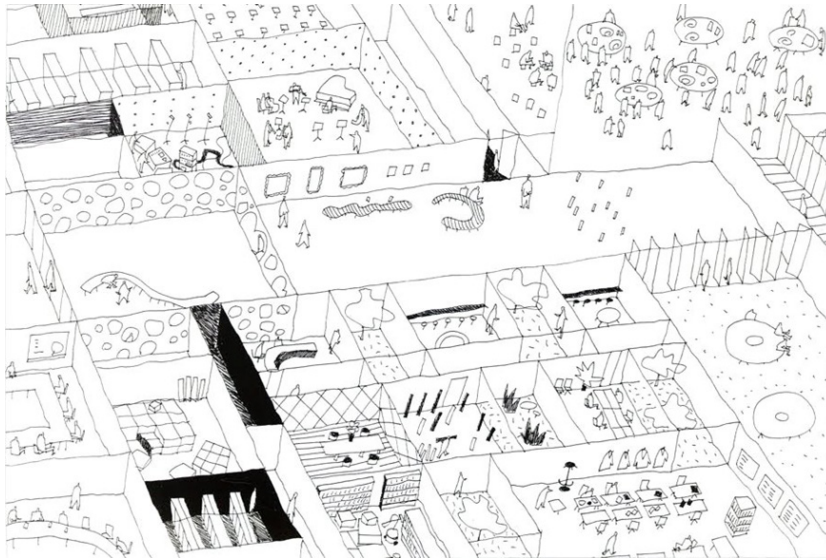


Ilustración 53: Croquis concurso teatro y centro cultural 'de Kunstlinie' en Almere, Sanaa (Estoda, 2016 pág. 274).

Existen variados trabajos que profundizan en la influencia de la estética y el lenguaje del cómic en la arquitectura desde diversas perspectivas. La tesis de Bordes (2015), ya mencionada, el amplio trabajo de Lus Arana y el libro de Mélanie Van der Hoorn, Bricks y Balloons (2012) son sólo algunos de los trabajos que en el último tiempo han explorado las influencias del cómic en la arquitectura. Con las indicaciones anteriores, no se hace más que dar una pincelada y recordar algunos ejemplos de esta influencia, que al día de hoy se asienta como parte del lenguaje en el que habitualmente se representa arquitectura, teniendo en cuenta que el trabajo de Archigram o The Manhattan Transcripts (1981) de Tschumi se suelen estudiar en las escuelas de arquitectura actualmente.

2.1.1. ARQUITECTURA EN EL CÓMIC

Por otro lado, esta estrecha relación entre arquitectura y cómic no es únicamente desde el cómic a la representación arquitectónica, existen variados casos en que el comic se ha nutrido de la arquitectura. Uno de los primeros y más ilustrativos casos de esta estrecha relación entre cómic y arquitectura es *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914) de Windsor McCay, uno de los padres del medio y pionero de la animación que, además, empezó su carrera diseñando, entre otras cosas, arquitectura efímera; teniendo trayectoria como museógrafo, escenógrafo y reportero gráfico (Bordes, 2015). McCay dio forma a muchos recursos narrativos y estéticos que hoy siguen siendo parte del cómic, desarrolló el metalenguaje del mismo, dibujando historietas en las que los elementos narrativos (marcos de viñeta, bocadillos) podrían interactuar con los personajes (Vilches, 2014). Primero con “Little Sammy Sneeze”, “Dream of the Rarebit Fiend” y luego con su creación más notable “Little Nemo in Slumberland”, que narra los viajes nocturnos de un niño llamado Nemo al país del rey Morfeo.

De las elaboradas escenografías de la obra, una de las planchas dominicales realizadas en 1907 son las más ilustrativas de las posibilidades del medio. Los personajes paseaban por una ciudad de Manhattan, excesivamente elongada, que acentuaba la verticalidad, exhibiendo en su tamaño tabloide (16 por 21 pulgadas) múltiples vistas y perspectivas de la ciudad, de manera que esa secuencialidad y multiplicidad es vista por completo y en simultáneo, en palabras de Lus Arana (2013):

la página recreaba la percepción espaciotemporal de la ciudad moderna, una experiencia panóptica y caleidoscópica, con una experiencia del espacio en el tiempo definida tanto por la secuencialidad como por la simulta-

neidad. (...) Compatibilizando la autonomía de los espacios contenidos en las viñetas con la generación de un “supra-espacio” las planchas de Little Nemo generaban una visión hiper urbana, un espacio que envolvía al espectador (Lus Arana, 2013, p. 55).

Otro aspecto interesante dentro de esta correlación entre arquitectura y cómic son los abundantes ejemplos de dibujantes de cómic que tienen el título de arquitectos, o bien, estudios en el campo. Cabe decir que no por esto sus trabajos mostrarán un vínculo reconocible con la arquitectura y esta relación tendrá más que ver con preferencias personales. Existen obras del cómic que sin ser concebidas por autores con estudios en arquitectura son referentes de gran riqueza, como Akira (1982-1990) de Katsuhiro Otomo y obras de autores arquitectos que no muestran un interés particular en los entornos o en las estructuras narrativas, como Wolinski, que prescinde del espacio y se centra en la dimensión humana, usando la página como mero soporte para conducir la lectura (Bordes, 2015). Sin embargo, resulta igualmente interesante y surgen derivaciones muy significativas de estos autores cercanos a la arquitectura. Bordes (2015) menciona varios nombres²⁴ de “dibujantes arquitectos”, especialmente desde el cómic europeo y hace una diferencia entre los autores que, con fondos con gran habilidad gráfica, se apegan al uso convencional de la página (ver página 95), aquellos que, además de lo anterior, dan al diseño de los espacios una relevancia única y aquellos que se escapan del uso convencional, explorando en profundidad las estructuras narrativas del cómic.

²⁴ Bordes (2015) menciona a: José Luis Ágreda, Federico del Barrio, Gianni De Luca, Guido Crepax, José Jajajá, Tanino Libertatore, Jacques de Loustal, Lorenzo Mattotti, Milo Manara, Miguelanxo Prado, Emma Ríos, Daniel Torres, George Wolinski del continente europeo; Sergio Aragonés y Oscar Zárate de Latinoamérica; Kent Robert Williams de Estados Unidos y Nihei Tsutomu de Japón. Notando la escasez de autores de este tipo en Estados Unidos, considerando el tamaño de la industria del cómic norteamericano.

Del segundo grupo destaca el trabajo de Nihei Tsutomu en “*Blame!*” (Ilustración 54), un cómic post apocalíptico que da gran protagonismo a sus entornos de escala gigantesca, y el trabajo de Francois Shuiten (en conjunto con Beoint Peeters) en “Las ciudades Oscuras” (Ilustración 55: Calvani, la ciudad de los invernaderos en “Las Ciudades Oscuras” (1982).), serie de cómics de la escuela franco-belga, donde se exploran ciudades distópicas con representaciones arquitectónicas magníficas; Shuiten, a pesar de no ser arquitecto, es hijo y hermano de arquitectos y la influencia de ellos es indudable. En ambos casos se observa la imprescindible participación del entorno en el desarrollo de los acontecimientos y un estilo de dibujo que da mucha importancia a la atmósfera.



Ilustración 54: “Blame!” (1998-2003) de Nihei Tsutomu la historia se desarrolla en una realidad distópica en la que la Tierra está cubierta de estructuras laberínticas que son protagonistas, tanto para la historia como dentro de las composiciones de página de la obra.



Ilustración 55: Calvani, la ciudad de los invernaderos en “Las Ciudades Oscuras”(Schuiten & Peeters, 1982).

Un caso particularmente interesante es el trabajo de Joost Swarte, autor holandés y uno de los máximos exponentes de la “línea clara”, término que él mismo acuñó, que diera a luz Hergé con Tintín²⁵. Swarte profundiza en este estilo, buscando una relación estrecha entre forma y contenido a través de un cuidado especial en sus decorados, con una sensibilidad cercana al mundo del diseño, arquitectura y artes del movimiento moderno (Bordes, 2015). Habiendo estudiado diseño industrial durante tres años entiende los artefactos y objetos que dibuja, sus dibujos están ‘diseñados’. De tal forma que prácticamente podríamos llevar un dibujo de un auto extraído de una de sus viñetas a una fábrica de automóviles y los operarios no tendrían problema en construirlo (Bordes, 2015, citando a Max en Swarte, 2012).

Pero lo más singular del trabajo de Swarte es “el viaje circular que le lleva del diseño al cómic y de vuelta al diseño...” (Bordes, 2015, p. 216) y es que sus incursiones a la arquitectura partieron con un teatro, el Toneelschur en Haarlem, que desarrolló de la mano de Mecanoo entre 1998 y 2003 y continuó con otros proyectos como un patio en la misma Haarlem o unas viviendas en Amsterdam (Bordes, 2015). Bordes reflexiona en torno a su trabajo, concluyendo que lo que lo caracteriza como un ‘arquitecto’ distinto es que aprende a diseñar primero haciendo cómic y por tanto, acostumbra a ubicarse del lado del lector, continuamente pensando en cómo funcionará la lectura de su obra cuando el habitante la recorra, teniendo de esta manera un enfoque muy humano. Tal como Bordes indica, es ésta una de las aportaciones más atractivas que puede brindar el cómic al mundo de la arquitectura.

La estrecha relación entre cómic y arquitectura también se encuentra

25 Joost Swarte, autor holandés (Hemstede 1947), es uno de los máximos exponente de lo que se ha denominado línea clara. El propio Swarte acuñó ese término en 1977 con ocasión de una exposición de Tintín en Rotterdam.

presente en las vanguardias del cómic, que ha empujado hacia nuevas estructuras narrativas que escapan de la univocidad secuencio-temporal (ver página 97) y a la espacialización del tiempo. Gran referente de esto último es Chris Ware, que utiliza la condición de la arquitectura de la página como una topología del tiempo (Lus Arana, 2013).

Por otra parte, en el último tiempo han surgido, también, diversas tesis que exploran los entornos arquitectónicos en obras del cómic. Solamente en España, Bordes Cabrera (2015) menciona a Margarita de Luxan (1986), que abordó el estudio de las construcciones en la literatura de la ciencia ficción, Spiros Papadopoulos (1997) quien analizó la ciudad en el cómic de los años treinta y más recientemente, Jorge Touset Souto (2011) que presentó un análisis centrado en la obra de Schuiten y Peeters, autores de la serie “Las Ciudades Oscuras” (Ilustración 55: Calvani, la ciudad de los invernaderos en “Las Ciudades Oscuras” (1982).). También está el trabajo de Lus Arana en su tesis “Futurópolis”, donde profundiza en torno a las ciudades del futuro representadas en el cómic. Internacionalmente ha habido interés en las ciudades ficticias del cómic y también en su influencia en el cine, existiendo diversos artículos que exploran los entornos representados en películas inspiradas por cómics como Blade Runner y Ghost in the Shell.

Por supuesto, también el trabajo de Bordes Cabrera (2015), que ya ha sido mencionado anteriormente y que escribe sobre cómo la forma en que se concibe la arquitectura y el cómic son similares y que el cómic podría ser considerado una arquitectura en sí mismo, utilizando el término “arquitectura mental”, que hace referencia a cómo en ciertos cómics contemporáneos como los de Chris Ware las viñetas funcionan como fragmentos de nuestra realidad mental, dando la sensación de estar inmersos en los entornos y rompiéndose con la idea tabular y lineal del cómic, para convertirse en viñetas que funcionan fragmentos de realidad mental (Bordes, 2015).

2.2. EL CÓMIC EN CONTEXTO

Como se ha reiterado anteriormente, el cómic puede abarcar diversos estilos, presentar diversos personajes y temáticas, sean éstas humorísticas, dramáticas, fantásticas, progranadísticas etc. Hasta ahora se ha hablado del cómic en términos generales, enfocándonos en éste como lenguaje y en su influencia en la arquitectura. En el siguiente apartado pondremos al medio en contexto, para entender ciertas diferencias en la estética y forma de narrar entre los cómics alrededor del mundo y que, lógicamente, significan contrastes a la hora de representar atmósfera y lugar.

2.2.1. INICIO DEL CÓMIC CONTEMPORÁNEO.

Más allá de la discusión sobre el origen y definición de la narrativa gráfica, el inicio del cómic como tal está en la imprenta y la litografía, de la mano de la prensa. Sin embargo, anterior a su aparición en esta última, los “garabatos” que Rodolphe Töpffer, profesor suizo, distribuía entre sus alumnos a fines de la década de 1820 (que más tarde se publicarían en álbumes y fueron vendidos en varios países) pondrían las semillas del cómic moderno (Vilches, 2014).

Es a fines del siglo XIX y principios del XX que el cómic se asienta en la prensa, en 1895 aparece en la edición dominical del New York World la primera página de historieta a color del “Hogan’s Alley” (Vilches, 2014) de Richard Felton Outcault, protagonizada por The Yellow Kid, un niño calvo con un enorme camión amarillo que a modo de globo de texto indicaba lo que el niño decía, tal fue su influencia y popularidad que dio origen al término “prensa amarilla” tras la disputa que tuvieron Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst por el derecho de publicación de la obra (Vilches, 2014).

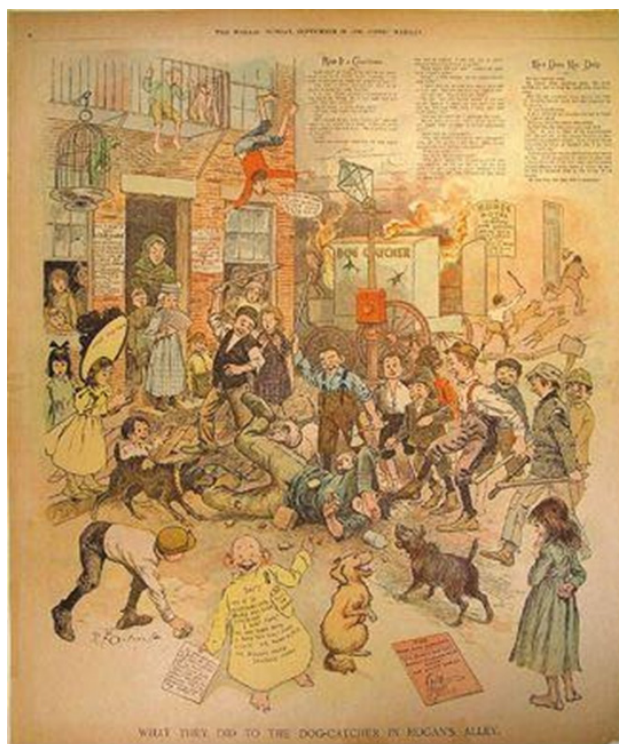


Ilustración 56: El niño amarillo en Hogan's Alley, Richard F. Outcault (1863- 1928) en Vilches (2014).

Luego de esto, la demanda de historietas por parte de la prensa estadounidense atrajo a muchos artistas que dieron forma al cómic en ese país durante las dos primeras décadas del siglo XX. Entre ellos, *The Katzenjammer Kids* (1897-p), *Krazy Kat* (1913-1944), *Sunday morning in Gasoline Alley* (1918-p), *Popeye* (1929-1994) (Vilches, 2014) y por supuesto, el trabajo del genial Windsor McCay, primero con “Little Sammy Sneeze” (1904-1906), “Dream of the Rarebit Fiend (1904-1911) y luego con su obra más significativa, mencionada anteriormente “Little Nemo in Slumberland” (1905-1911).

En los años treinta surge en Estados Unidos un nuevo formato para el cómic, el comic-book, con inspiración en los funnies, fue el primer formato creado específicamente para publicar cómic y era en realidad un cuadernillo de 17 x 26 cm (Vilches, 2014). La amplia aceptación del nuevo formato lo llevó a distribuirse en los quioscos y la primera de ellas apareció en 1934 y se llamó *Famous Funnies* (Vilches, 2014). A partir de ahí el formato se extiende y es imitado por decenas de editoriales.

Con los cómics de prensa, el medio prolifera en diversos países del mundo. En Latinoamérica se pone en marcha a la par de Estados Unidos y Europa, a fines del siglo XIX, y alcanza su mayor popularidad en páginas de revistas infantiles y juveniles (Vilches, 2014; Díaz, 2003). Sin embargo, a medida que el siglo avanza se observan tres mercados más fructuosos y que pronto influirán sobre el cómic en el resto del mundo: el estadounidense (al que hemos llamado también norteamericano), el franco-belga y el japonés, que al día de hoy siguen siendo las industrias más potentes del mundo.

En Chile el cómic estuvo fuertemente influido por el cómic extranjero, primero por el cómic europeo hasta la década de 1940 y a mediados del siglo XX por el cómic estadounidense, coincidiendo con su época dorada y que llega principalmente por la mexicana Editorial Novaro. De las publicaciones nacionales, monopolizadas por la editorial Zig-Zag, destaca “El Peneca”, fundada en 1908 y que publicó hasta 1960. La revista combinaba entre sus páginas cuentos clásicos, cómic europeo e ilustraciones y logró triunfar tanto en Chile como en el resto de Sudamérica (Díaz, 2003).

2.2.2. DESARROLLO DEL CÓMIC EN OCCIDENTE

Como se ha descrito en el apartado anterior, con la aparición del cómic en la prensa numerosos artistas fueron iterando en el medio, de modo que el contexto político y las influencias propias de cada cultura establecieron diferencias en el futuro desarrollo del cómic.

En las primeras décadas del siglo XX el cómic era publicado en los periódicos como tiras diarias o como páginas a todo color en suplementos dominicales. En los años treinta surge el comic-book; en los primeros años su auge propició la industrialización masiva del cómic y con ello gran número de autores jóvenes pudieron publicar sus primeros trabajos. Fue el caso de Jerry Siegel y Joe Shuster, que en 1938 estrenan el cómic book²⁶ “Action Comics” con Superman en la cubierta. Superman, inspirado en los mitos griegos, los héroes enmascarados del Pulp y personajes de las tiras de prensa como Flash Gordon da inicio a la “Golden Age” (“edad dorada” del cómic book) (Vilches, 2014). Prácticamente a la par, en 1939 aparece Batman, ambos se convirtieron en los personajes banderas de la futura DC comics y seguidos de ellos una avalancha de héroes enmascarados, muchos de ellos populares hasta hoy en día, siendo los comics de superhéroes los más emblemáticos de la industria de ese país. En los años cuarenta proliferan los comics de prensa de dibujo realista, donde destaca Prince Valiant, de Harold Foster y Flash Gordon, de Alex Raymond.

Por su parte en Europa, mientras en Estados Unidos nacía el comic book, lo que triunfaba eran las revistas de cómic para niños y en el mercado franco-belga, que importaban para dichas revistas material estadounidense, empezaron a aparecer obras propias que posteriormente, si eran populares, eran recopiladas en álbumes²⁷. Este sistema se convirtió en el predominante del mercado franco-belga (Vilches, 2014). Es así como aparece Tintín de Her-

gé, una de las obras más influyentes hasta día de hoy, publicada por primera vez en 1929 entre las páginas de *Le Petit Vingieme*.

2.2.3. EL MANGA

Como se ha venido mencionando, en el cómic mundial destacan como principales tradiciones “historietísticas” o escuelas: la estadounidense, la franco-belga y la japonesa, siendo esta última actualmente la mayor productora de cómics en el mundo (Vilches, 2014) y cuya influencia ha sido creciente en nuestro continente en los últimos años. El manga, nombre que se da al cómic japonés en occidente²⁸, si bien inició a la par que las demás tradiciones occidentales, tuvo un desarrollo distinto debido principalmente a las influencias que ejerció su propia cultura y contexto histórico sobre él (tal como en todos los medios de expresión) y es justamente esta diferencia (que iremos describiendo más adelante) que se desarrolla estrechamente con la animación japonesa, la que acentúa en el manga la representación tanto de atmósferas emocionales como de atmósferas arquitectónicas. Tanto el manga como la animación japonesa se destacan, desde el punto de vista arquitectónico, por sus representaciones multisensoriales de los entornos y su sensibilidad para representar el habitar (Weatherford, 2012).

26 El comic book estadounidense es un formato de lectura rápida, tiene alrededor de 32 páginas con un tamaño de 26x17 cm y es de tapa blanda, pudiendo ser en blanco y negro o a color (Lefevre, 2000)

27 El álbum francés es un formato de lectura rápida, de 48 o 64 páginas, con un tamaño de 30x22,5 cm, de tapa dura o tapa blanda, pudiendo ser en blanco y negro o a color (Lefevre, 2000).

28 “Manga” es la forma en que se llama en occidente al cómic japonés, pero que en Japón es usado para referirse a cualquier cómic, sea japonés o no. Manga significa «dibujo involuntario» o «dibujo grotesco» y fue acuñado por el pintor Katsushika Hokusai en 1814 cuando editó su *Hokusai Manga*, una colección de dibujos satíricos (Vilches, 2014).



Ilustración 57: Fondo de la Película Tenku no Shiro Laputa (El Castillo en el Cielo) de 1986 producida por Studio Ghibli y dirigida por Hayao Miyazaki.

El manga tiene dos principales orígenes: uno, interno, ya que la cultura japonesa tiene una larga tradición pictórica y visual, de esta tradición el manga obtiene las bases de su particular lenguaje narrativo, muy diferente al occidental. El otro origen que se identifica es externo, con la publicación de revistas por iniciativa inglesa²⁹.

Con respecto a su origen interno, el término “manga” fue acuñado por el pintor Katsushika Hokusai en la primera mitad del siglo XIX, en éste se unen los términos “man” que significa “caprichoso” y “ga” que significa “garabato”, por lo que su significado sería “dibujos caprichosos” (de Cabo, 2014). Los primeros antecedentes del manga se encuentran en dibujos satíricos de animales (*chojugiga*) de entre el siglo XI y el XII. Luego, durante el período Edo (1600-1867) se desarrollan diversidad de narraciones de variados temas realizadas mediante el grabado conocido como ukiyo-e o “pinturas del mundo flotante” de las que el manga hereda muchas tradiciones visuales. En 1814 se edita el “Hokusai Manga”, considerado el primer “protomanga” (Vilches, 2014) y que da nombre al manga actual, son quince volúmenes de unos 4000 dibujos con diversos motivos.

Con la revolución de la era Meiji (1868 -1912) Japón se abre a las influencias occidentales, con ello los primeros comics occidentales llegan en re-

29 A partir de 1862, Charles Wirgman publicó The Japan Punch, más tarde sucedida por publicaciones como Tokyo Puck, de Rakuten Kitazawa, o Toba-e, de George Bigot. Estas primeras revistas consistían en adaptaciones de revistas europeas realizadas por extranjeros. No es hasta principios del siglo XX que las editoriales japonesas comenzaron a publicar sus propias revistas de historietas destinadas a un público infantil, como Shōnen Club, de Kōdansha, que inició su publicación en 1914 (Rodríguez, 2017, p. 2).

vistas infantiles³⁰, de las que el manga imita sus primeros formatos (Vilches, 2014). Así, en 1902 es publicado el que es reconocido históricamente como el primer manga: *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* dibujado por Kitazawa (de Cabo, 2014). Kitazawa es el primero en usar los globos de texto y en su trabajo ya se observa el arte gráfico tradicional japonés y la influencia del cómic occidental, que “pone en movimiento” por medio de las viñetas, lo que en las estampas japonesas se narraba en imágenes fijas (de Cabo, 2014).



Ilustración 58: Fotografía que muestra uno de los e-makis en Kioto. Los rollos llegan a medir hasta veinticinco metros y siguen una secuencia definida a través de la página para contar su historia y así establecer el patrón para la narración secuencial que vendrá. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/chojugiga-una-pieza-clave-de-la-identidad-artistica-japonesa/>

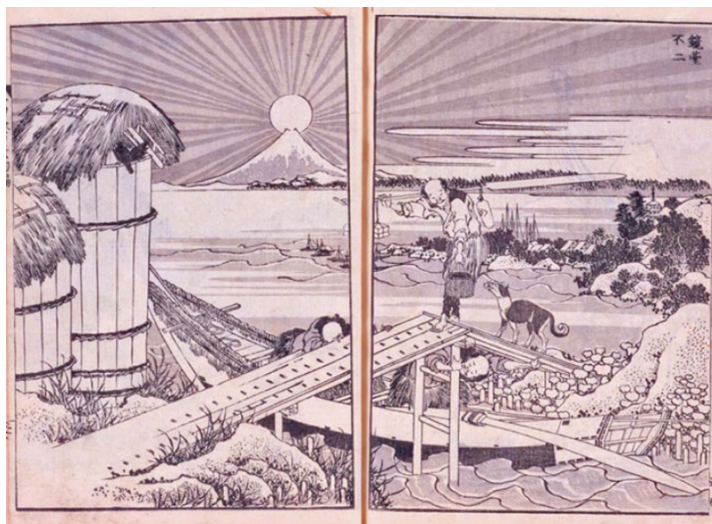


Ilustración 59: Katsushika Hokusai “Picture Book “Fugaku Hyakkei” Volumen 1” de la época Edo (1834-1835).

En el período anterior a la segunda guerra mundial, (tiempo en que se publican cómics de propaganda bélica) y en Estados Unidos florecen los cómics de super héroes como el Capitán América, en Japón triunfan las historias de Samurais. Sin embargo, tras la guerra las autoridades de ocupación estadounidenses prohíben el género del manga desarrollado durante la guerra y esto obliga a diversificar las temáticas (de Cabo, 2014). En este contexto y al ser los cómics un entretenimiento de relativo bajo costo, proliferan los cómics, ampliándose las temáticas a un público más adulto, abriéndose en Osaka bibliotecas de pago dedicadas únicamente al manga, donde aparecen los akabon (libros rojos).

30 A partir de 1862 Charles Wirgman publicó *The Japan Punch*, más tarde sucedida por publicaciones como *Tokyo Puck*, de Rakuten Kitazawa, o *Toba-e*, de George Bigot. Estas primeras revistas consistían en adaptaciones de revistas europeas realizadas por extranjeros. No es hasta principios del siglo XX que las editoriales japonesas comenzaron a publicar sus propias revistas de historietas destinadas a un público infantil, como *Shōnen Club*, de Kōdansha, que inició su publicación en 1914 (Rodríguez, 2017, p. 2).

Es en el formato de libro rojo que Ozamu Tezuka, el llamado “dios del manga”, publica “La nueva isla del tesoro” (1947) y transforma el manga en lo que conocemos hoy. Tezuka era gran fan de las películas de Walt Disney, por lo que da a sus personajes ojos grandes y expresivos y su forma particular de narrar, el modelo cinematográfico (revisar página 109), modelo que al día de hoy encontramos en la mayoría de los mangas y que influyó enormemente en la animación japonesa. Cuando su obra más famosa “Astroboy” (1952-1968) es llevada a la animación (1963), dirigida por él mismo, los mismos paneles de estilo cinematográfico y personajes vibrantes fueron llevados a la pantalla, permitiendo el uso de menos fotogramas sin perder la ilusión de movimiento (Weatherford, 2012), cuestión que desde entonces se adoptó como una de sus principales características.

Desde entonces el manga ha ido creciendo exponencialmente, siempre de la mano del “anime”, como se conoce a la animación japonesa en occidente, y no puede desligarse el desarrollo de ambos, ya que la mayoría de los animés realizados están basados en mangas homónimos con los cuales comparte escenas, estética y estilo narrativo. Tampoco puede desligarse desde el punto de vista de su exportación, ya que es el anime el que abre las puertas al conocimiento y publicación del manga en occidente. En Chile animés como Heidi, Kimba el león Blanco, Meteoro o Candy-Candy marcaron el consumo cultural infantil de más de una generación. Sin embargo, es en 1988 con el estreno de la película “Akira” (dirigida por su propio mangaka, Katsuhiro Otomo) que el anime y el manga son reconocidos internacionalmente disociados de ser entretenimiento infantil.

2.2.4. EL LENGUAJE DEL MANGA Y SU CONTEXTO CULTURAL

Parte del éxito que tienen los mangas en occidente es debido a que tienen una estética y temáticas muy diferentes a las del cómic occidental. A pesar que la cultura, el idioma y el lenguaje icónico son distintos, son lo suficientemente asequibles como para que, conociendo los códigos de lectura, sea fácil entenderlos. Tal como indica Lefevre (2000) el que las revistas de manga posean mayor cantidad de páginas, (los tankoubon³¹ tienen un número de páginas similar a una novela gráfica) y que existan gran cantidad de revistas que publican en géneros diversos, contribuye a su marcada diferencia con el cómic occidental, que suele estar más limitado. El manga generalmente se publica en revistas de antología que recopilan varios capítulos de series diferentes y son de material ligero para “leer y tirar”. Cuando una serie es popular se publican uno o varios tomos recopilatorios, los tankoubon, que pueden tener 200 páginas o más. En el mismo contexto de publicación barata, la mayoría son en blanco y negro. Por tanto, la exploración que los mangakas hacen de las posibilidades del blanco y negro es muy vasta. De hecho, los primeros mangas que llegaron a las editoriales occidentales fueron coloreados para ajustarse a los gustos del nuevo público, sin embargo, dejó de hacerse ya que algunos mangakas desaprobaban la modificación de su trabajo (de Cabo, 2014) y algunos lectores consideraban que cambiaba el sentido estético.

Un aspecto interesante del desarrollo que ha tenido la industria del

³¹ Los tankoubon son tomos recopilatorios que pueden tener 200 páginas o más, enteramente en blanco y negro salvo la portada y a veces las primeras páginas, con un tamaño de 18x11,5 cm.

manga es su forma de tratar los diversos géneros, que se pueden clasificar en demografías, que tratan temáticas asociadas a ciertos públicos según edad y sexo, para niños (kodomomuke) para chicas jóvenes (shojo), para chicos jóvenes (shonen), para un público maduro (seinen para hombres, josei para mujeres). Dentro de los géneros en el manga causa impresión el manga “hentai” que es de estilo pornográfico, pero con el que se puede establecer una conexión con la historia del arte erótico japonés de la época Edo³². Una de las temáticas que más se ve reflejada en el manga es la vida cotidiana. A diferencia de los cómics occidentales, al existir una clasificación demográfica en el manga la vida cotidiana que se presenta es la de niños, jóvenes, hombres y mujeres, dándole gran importancia al desarrollo psicológico de los personajes. Muchos mangas de aventura igualmente se detienen a mostrar cómo el personaje lleva la cotidianidad, las horas de comida etc.

Mariane de Cabo Baigorri (2014) hace un análisis sobre el lenguaje del manga como reflejo de la sociedad japonesa, destacando varios aspectos que son abordados de forma distinta en el manga en comparación con el cómic occidental, como consecuencia de la cultura y sociedad japonesa.

De Cabo (2014) indica que, en el manga, independiente de su temática o género, el personaje está por encima de la historia, por encima de la trama. Es decir, el desarrollo de los personajes protagónicos es generalmente más significativo que los acontecimientos. Se pretende siempre conocer su carácter, sus pensamientos, su personalidad, sus conflictos y sus dilemas morales y por ello es tan importante la expresividad (de Cabo, 2014). Muchos de sus recursos gráficos e icónicos están orientados a aumentar esa expresividad, la importancia que se da puede tener que ver con la relevancia en la cultura japonesa del lenguaje no verbal y que se manifiesta en su teatro Kabuki. Hay que agregar, también, la importancia en este aspecto de las influencias de

occidente, como la gran admiración que tenía Tezuka hacia la expresividad de las primeras películas de Walt Disney y que tiene como consecuencia los grandes ojos, característicos del manga y anime.

Los mangas más populares se desarrollan en largas series que narran poco a poco el crecimiento y cambio de los personajes principales, y en muchos casos los personajes secundarios son accesorios estereotipados (según los estereotipos de la sociedad japonesa) que contribuyen en ese crecimiento. A su vez, hay una serie de temáticas recurrentes con respecto al desarrollo de los personajes que de Cabo (2014) asocia a la cultura japonesa: la trascendencia del espíritu, la superación y la transformación y en ciertos casos a su identidad nacional.

De Cabo indica que durante el desarrollo del personaje principal es importante la representación de su evolución, psicología y motivaciones y para ello, se acercan al lector sus problemas personales y a sus conflictos internos. El personaje siempre busca en su pasado para dar una explicación al presente y encaminar su futuro. Su explicación se puede encontrar en que la “filosofía tradicional japonesa concibe el tiempo como una línea que se desarrolla en espiral en la que pasado, presente y futuro forman parte de la misma dimensión (...) todo lo que sucede en el tiempo ha sucedido y sucederá, todo es coexistente...” (de Cabo, 2014, p. 369). Por ello, lo importante del tiempo no es su extensión, sino la intensidad del momento vivido. Esto explica el estilo cinematográfico, que muestra un momento desde muchos ángulos, tan usado en el manga. Para el manga lo que importa es el instante, con todos sus detalles y dimensiones, sin que sea importante el tiempo transcurrido sino el

32 Los “Shunga” (cuyo significado es “imágenes de la primavera”) es un género de estampas japonesas vincuado con la xilografía ukiyo-e, que tienen como temática principal la representación de la sexualidad.

impacto del instante (de Cabo, 2014), que se comprenden gracias a las transiciones “momento a momento”. Es habitual en el manga dar importancia a la búsqueda de un sentido, de un propósito para que la vida del personaje principal cobre significado, el género shonen se caracteriza por la búsqueda por parte de los personajes de su propio camino, que en muchos casos responde a una ética y moral heredadas del bushido³³.

Lo cierto es que el manga, como parte de la cultura japonesa, es reflejo de sus costumbres, por lo que es habitual encontrarse con rituales, folklore y costumbres propios del país; la presencia de los Salaryman³⁴ y las amas de casa sonrientes y sumisas, los teru teru bozu³⁵, los yokai³⁶ o los kami³⁷, reflejan una identidad y una riqueza cultural clara.

Otro aspecto interesante es la lealtad al superior, heredada tanto del bushido como del confucionismo y se demuestra en la forma que tienen los japoneses para relacionarse jerárquicamente y las obligaciones que la sociedad impone según la posición social del individuo, por ejemplo, la relación sempai-kyohai³⁸.

Por su parte, el budismo-zen influye en las normas sociales como el amor por la naturaleza, la serenidad y la tranquilidad (de Cabo, 2014), características de la atmósfera de las películas de Studio Ghibli

Como ya hemos mencionado, el manga utiliza el modelo cinematográfico introducido por Ozamu Tezuka, que da una temporalidad del relato muy lenta que se narra durante muchas viñetas (de Cabo, 2014) y se concreta a través de transiciones momento a momento y aspecto a aspecto, que predominan en el manga mucho más que en el cómic occidental (McCloud, 1993). Para lograr este estilo, el manga recurre a primeros y primerísimos planos y a pla-

nos de detalle, de manera que la escena queda explicada desde todos los ángulos (de Cabo, 2014), en los mangas que incorporan más acción es habitual que se expliquen las situaciones desde muchas vistas, por ejemplo, las posiciones del cuerpo para comprender un movimiento, mientras que en géneros como el slice of life (recuentos de la vida) se utiliza más para mostrar aspectos o detalles que contribuyen a comprender mejor emocionalmente una situación, por ejemplo, posiciones del cuerpo para mostrar la comunicación no verbal. Por su parte, el cómic occidental utiliza más las transiciones acción a acción, tema a tema y escena a escena (McCloud, 1993) y en general las escenas ocurren con más rapidez y con mayor información por viñeta, pero que en suma muestra menos detalles que varias viñetas con primeros planos.

En el manga el texto es más escaso que en el cómic occidental y en algunos casos puede haber páginas sin texto alguno. La gráfica de los globos de texto también es diferente y en general en el manga es más importante la forma y tamaño de los globos de texto, ya que a falta de mucho texto se hacen necesarios otros caminos expresivos (de Cabo, 2014), que muchas veces cumplen la función de lenguaje no verbal. A su vez, el lenguaje icónico que se le da a ciertas emociones es diferente, por lo que un lector occidental que no está habituado podría no entender del todo ciertos símbolos. Por otro lado, el manga utiliza las líneas cinéticas de forma más exagerada que el cómic

33 El bushido (el camino del guerrero) es un código ético al que los samuráis entregaban sus vidas y que tiene como principios la rectitud, el coraje, la compasión, el respeto, la honestidad, el honor y la lealtad.

34 Término con el que en Japón se designa a los ejecutivos de bajo rango en una empresa.

35 Amuleto en forma de muñeco de tela para atraer el buen tiempo.

36 Espíritu demonio clásico del folclore japonés.

37 Deidades propias del sintoísmo.

38 Relación de superior-subordinado, o superior-aprendiz, que implica obligaciones de respeto y obediencia por parte de kyohai y cuidado y responsabilidad por parte del sempai.

occidental, y complementan al modelo cinematográfico en la noción de movimiento. Este tipo de líneas también se utilizan para objetos, momentos y expresiones, para centrar la atención del lector (de Cabo, 2014).

Por otro lado, los aspectos propios del desarrollo de las ciudades en Japón tienen una influencia muy relevante en la representación de los entornos en el manga. Tokio ha sido por 60 años la ciudad más grande del mundo, con más de 36 millones de habitantes³⁹. Japón estuvo asilado por dos siglos durante la época Edo, tiempo en el que desarrolló una cultura muy rica, hasta que en el siglo XIX las potencias occidentales obligan a Japón a abrirse al comercio y en 1868 el emperador traslada el gobierno desde Kioto a Edo, renombrándola como Tokio. Durante el siglo XX Japón y especialmente Tokio, sufren una transformación acelerada marcada por procesos de destrucción y reconstrucción. En 1923 ocurre el gran terremoto de Kanto⁴⁰, en 1945 vuelve a destruirse gran parte de la ciudad en el contexto del fin de la Segunda Guerra Mundial y, más recientemente, el terremoto de Tohoku (2011) y el desastre nuclear de Fukushima hacen notar el carácter resiliente de sus habitantes, quienes han tenido que reconstruir su ciudad una y otra vez, encontrándose cada vez con una versión más moderna de ella. Estos hechos han influenciado mucho las temáticas abordadas en el manga. Mangas como “Kaze no Tani no Naushika” (1982-1994) de Hayao Miyazaki y “Akira” (1982-1990) de Katsuhiro Otomo abordan directamente la vida luego del desastre; a su vez, autores como Inio Asano han declarado la influencia que tuvo el terremoto de Tohoku y el desastre de Fukushima en sus obras.

Luego de la Segunda Guerra Mundial, con la derrota del ejército nacional y la posterior ocupación norteamericana, se constituyó una nueva etapa para la ciudad que la transformó en lo que es hoy. Millones de personas sin refugio, la falta de materiales de construcción y apoyo económico fueron

enfrentados con un plan de autoconstrucción y una política de austeridad (Pernice 2013). Más tarde, el estallido de la guerra de Corea en 1950 fue el principal motor de desarrollo económico, permitiendo el mejoramiento de la infraestructura y reconstrucción de los sistemas industriales (Pernice, 2013). Como consecuencia, una fuerte ola de migración provocó un rápido y descontrolado proceso de crecimiento y transformación urbana (Pernice, 2013). En 1955 se estableció la “Nihon Jūtaku Kōdan” (Corporación de vivienda de Japón) (Pernice, 2013) que abordó la escasez de vivienda, teniendo el espacio limitado y la baja calidad de los interiores como necesidad justificada. La nueva arquitectura japonesa de posguerra buscó un lenguaje que vincula la influencia arquitectónica del movimiento moderno con la arquitectura tradicional, y la mejora de los estándares tecnológicos de la vivienda (Pernice, 2013). Entre 1955 y 1974 se produce el boom económico y durante ese tiempo la urbanización se caracteriza por la concentración de población y empresas a lo largo de la región costera, la emigración de masas rurales a la región de Tokaido (cuyo significado es “camino al mar del este” corresponde originalmente a la región comprendida por las provincias de la costa sureste de la isla principal de Japón, así como a la serie de caminos que conectan las ciudades de Kioto y Edo, actual Tokio. Hoy agrupa a unos⁴¹ 70 millones de habitantes, un 60% de la población total de Japón, a menos de 3 horas de viaje) y el desarrollo de áreas de suburbios.

39 Red Arrow (productor). (2020). Rise of Tokyo in Color- World's largest city: Tokyo, Japan. [documental]. Recuperado de <https://youtu.be/hEDIBAbc2RM>

40 El terremoto de Kanto desencadenó un megaincendio que destruyó casi la mitad de la ciudad, destruyendo la evidencia de los tres últimos siglos de historia y con ello el enorme desarrollo urbano y occidentalización de los últimos 50 años. La ciudad estaba casi completamente reconstruida sólo siete años después. Red Arrow (productor). (2020). Rise of Tokyo in Color- World's largest city: Tokyo, Japan. [documental]. Recuperado de <https://youtu.be/hEDIBAbc2RM>

41 <https://population.un.org/wpp/Graphs/DemographicProfiles/Line/392>

El arquitecto Kenzo Tange propuso la visión del desarrollo de toda la nación como un organismo urbano único, altamente evolucionado: la “Megalópolis de Tokaido”. Con esta palabra se concibe el archipiélago japonés como una extensión urbana inmensa y continua. Una enorme red de ciudades y conurbaciones interconectadas por trenes, Pernice (2013) recoge las palabras del geógrafo japonés Yasuo Masao, quien la describió como una “ciudad ferroviaria” enorme e interconectada, caracterizada por un uso mixto del suelo y una alta densidad de habitantes, en la que todos sus residentes deben vivir cerca de las estaciones.

Las estaciones constituyen actualmente un elemento fundamental en el habitar de las ciudades japonesas, ya que son los principales puntos de encuentro y distribuidas de tal forma que prácticamente desde cualquier lugar se puede llegar caminando a una, siendo un elemento fundamental en las representaciones que se hacen en el manga de la ciudad.

SEGUNDA PARTE:

La arquitectura como experiencia y su posible representación en el cómic.

1. ATMÓSFERA Y LUGAR EN EL CÓMIC

1.1. REPRESENTACIÓN DE LUGAR EN EL CÓMIC

Como ya se ha venido mencionando a lo largo del texto, el cómic es a la vez un medio y un lenguaje que utiliza texto e imágenes en secuencia sobre un soporte bidimensional para comunicar un mensaje que suele ser una narración, y se vale únicamente de la vista en su representación. Bordes (2015) agrega que a las dos dimensiones que constituyen el cómic se les pueden sumar dos dimensiones más: la dimensión espacial dada por los mecanismos de proyección o codificación gráfica que permiten leer un dibujo plano como una representación del espacio tridimensional, y la dimensión temporal.

El cómic construye una representación de una tercera y cuarta dimensión a través de la bidimensionalidad de la imagen. La imagen es solo una apariencia de la realidad (Aparciri, et. al., 1987), sin embargo, la visión no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos (Arnheim, 1974) y, por tanto, la representación artística de un objeto se entiende e interioriza, aunque esté alejada de su apariencia realista. Con respecto a esto, Pascal Lefevre (2000) indica que los lectores de cómics utilizan procedimientos constructivos, similares a los de la construcción de la realidad a partir de percepciones de la vida real. La narración debe entenderse como la organización de un conjunto de claves que se utilizan para construir una historia. Gracias a la “elipsis” (ver página 67) el lector acepta la noción de marco y asume que el mundo ficticio no termina en el borde del papel, de manera que el lector “completa” la información entregada. Como indica Lefevre (2000), citando a Sternberg, (1996) al leer un cómic utilizamos esquemas, que son marcos cognitivos para la organización significativa de varios conceptos interrelacionados basados en experiencias. De esta forma

el lector es capaz de interpretar una suma de dibujos planos como espacios tridimensionales en los que el tiempo transcurre.

Como ya se indicó anteriormente, cuando se narra una historia, independiente del medio de expresión, dicha historia sucede o “tiene lugar” en algún entorno. Inclusive si es que no se le da mucha importancia, la narración sucede en algún espacio. Lefevre (2006) llama a este entorno “espacio diegético”, que es el espacio de ficción que el lector visualiza cuando lee un cómic, y lo diferencia del espacio fuera de la ficción, llamando “espacio extradiegético” al espacio material que rodea a la obra, desde los márgenes (de la pantalla o el papel) al propio espacio del lector. Así el lector entiende que existen “normas” o esquemas propios del mundo ficticio (normas intrínsecas) y las compara y asocia con los esquemas que conoce en el mundo “real” (normas extrínsecas). A lo largo de este proceso, tanto las normas intrínsecas, como las extrínsecas, establecen modelos que forman la base de los esquemas, supuestos, inferencias e hipótesis de los espectadores con respecto a la historia narrada (Lefevre, 2000). A pesar de que la representación en el cómic son líneas y colores estáticos, el lector es capaz de entenderlas como representación de la realidad. A su vez, ciertas diferencias con la realidad no son problema porque el lector sabe que es fantasía, e incluso, asume que pueden existir incongruencias en el espacio diegético y, mientras no deriven en inconsistencias, lo más probable es que no sean tomadas en cuenta (Lefevre, 2000). Es el grado de coherencia del mundo ficticio (por ejemplo, su propio conjunto de leyes físicas) lo que es crucial para la aceptación por parte del lector (Lefevre, 2000).

Con lo anterior como base, podemos indicar que la representación de los entornos en el cómic se hace sobre las experiencias del lector con su propio entorno. El lector comprende y relaciona los entornos en el cómic de forma similar a como lo hace con los entornos reales. Como se indicó en el

marco teórico (página 119) se utilizó como base el estudio de la relación entre el ser humano y el lugar, expuesto anteriormente, para compararlo con las asociaciones que hace tanto el dibujante para representar los entornos en el cómic como el lector para interpretarlos.

1.2. REPRESENTACIÓN DE ESPACIO EN EL CÓMIC

Bollnow (1963) y Norberg-Schulz (1980) diferencian el espacio geométrico, medible, de la noción que como seres humanos tenemos del espacio en que habitamos (espacio vivencial o espacio existencial). En el entorno en que el ser humano se desarrolla, las cualidades geométricas y físicas del espacio son intrínsecas, en cambio en el cómic, que se plasma en un medio bidimensional, la tridimensionalidad o las distancias no lo son, ya que dependen de la forma en que el dibujante conciba y represente el espacio (ver Ilustración 60: Viñeta de Quino en “Dejame Inventar” (1983) que muestra las posibles contradicciones en la configuración del espacio dada la ambigüedad de la atracción icónica.). En algunos cómics como Peanuts (1950-2000), los entornos pocas veces son dibujados con profundidad, a menos que el guion lo requiera. En cambio, otros llegan a explorar más allá de las representaciones tridimensionales convencionales, como los trabajos de Marc Antoine Mathieu o Shintaro Kago que juegan con la construcción de la página, la secuencialidad temporal y con la idea de una dimensión más allá del papel.

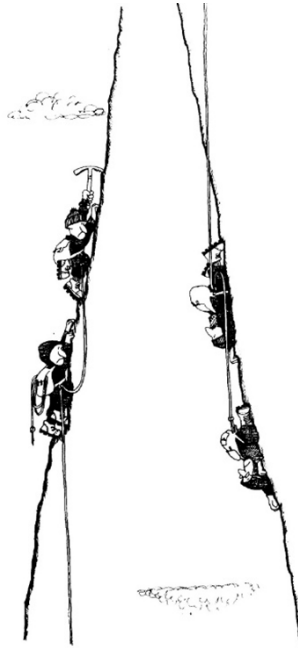


Ilustración 60: Viñeta de Quino en “Déjame Inventar” (2001) que muestra las posibles contradicciones en la configuración del espacio dada la ambigüedad de la atracción icónica.

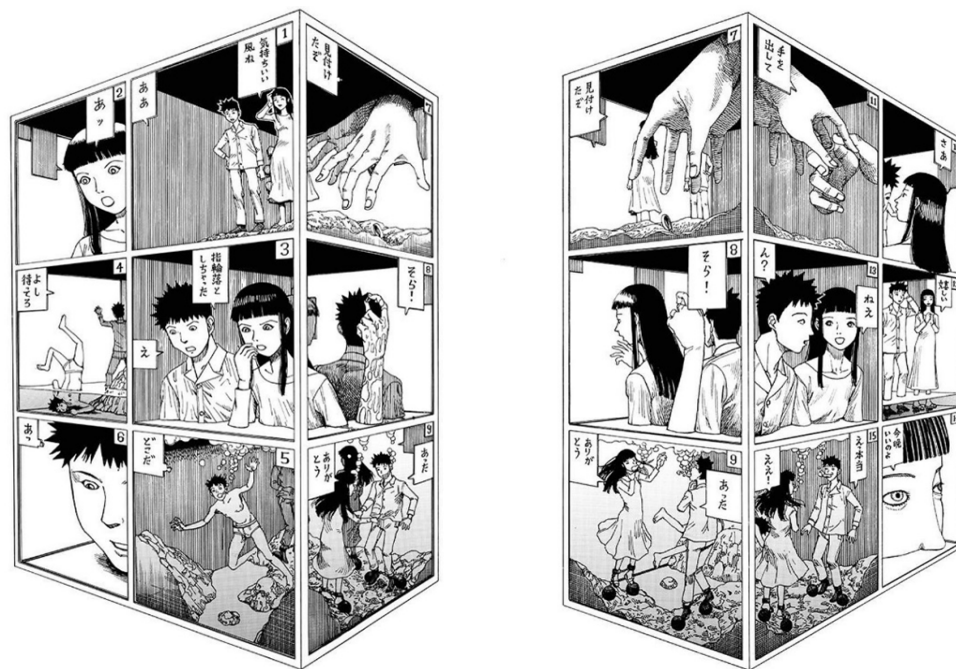


Ilustración 61: Secuencia de Shintaro Kago en “Abstraction” (2005).

Por otro lado, la representación de espacios puede tener otros significados, como cierto estado de ánimo o ser el símbolo de algún concepto (Lefevre, 2000). Lefevre (2000) da como ejemplo la representación de los edificios en “Las Ciudades Oscuras” de Shuiten y Peeters, que usan la forma y estilo de la arquitectura de manera metafórica, insinuando por ejemplo, ideologías o referencias culturales.



20

Ilustración 62: Lefevre (2000) añade que las formas rígidas y monumentales de la arquitectura de “La Fiebre de Urbicande” (Schuitem & Peeters, 1984) aluden a un sistema autoritario para el cual sus habitantes son “insignificantes”, y que para el cual los autores se inspiraron en edificios estalinistas y fascistas y en proyectos arquitectónicos futuristas de principios del siglo XX (Lefevre, 2000).

Norberg-Schulz (1980) asevera, según los estudios de Piaget, que el espacio del niño puede ser descrito por una colección de “espacios” separados, centrado cada uno de ellos en una sola actividad, las primeras relaciones que aportan orden a esos espacios son topológicas. La topología en este contexto no trata de distancias, ángulos y áreas permanentes, sino que, está basada sobre relaciones tales como proximidad, separación, sucesión, clausura (interior-exterior) y continuidad. Norberg-Schulz (1980) establece que dichas relaciones derivan en esquemas elementales de organización: centros o lugares (proximidad), direcciones o caminos (continuidad) y áreas o regiones (cercamientos o cercados). “Para orientarse, el hombre, sobre todo, necesita

captar esas relaciones mientras que los esquemas geométricos se desarrollan mucho más tarde para cumplir propósitos más particulares...” (Norberg-Schulz, 1980, p. 20).

Para entender los entornos en el cómic generalmente al lector le basta con ser introducido a ciertos lugares asociados a ciertas actividades, aunque nunca se le muestre de qué forma el personaje llegó hasta allí. La “elipsis” hace su trabajo y en función del contexto, del tratamiento gráfico o de información escrita en “cartuchos”, se indicará si es un lugar próximo o alejado de ser necesario.

Por ejemplo, en las tiras de Mafalda, fácilmente se pueden reconocer lugares dentro de la casa, generalmente asociados al mobiliario, como el lugar de la mesa (comedor), el lugar del televisor y el lugar del icónico globo terráqueo. Se entienden como parte de la casa a pesar de que la configuración geométrica y la distribución de los espacios nunca queda del todo clara. A su vez, lugares como la calle, el almacén de don Manolo, el parque o la escuela se entienden como lugares fuera de la casa y próximos, pero no sabemos la distancia medible en la que se encuentran y tampoco podríamos hacer un mapa de su ubicación. Cuando no se conoce bien una ciudad sucede algo similar, se puede conocer lugares particulares asociados a una actividad (casa de un amigo, el mercado, la estación), pero, en caso de tomar transporte público se puede no conocer el camino, o conocer solo una ruta posible y aun así el “espacio existencial” parece verosímil.

La “elipsis” (ver página 67) y la solidaridad icónica (ver página 89) ejercen un papel fundamental en este punto. La “elipsis” permite que nuestra mente construya esos espacios faltantes y la solidaridad icónica permite que entendamos los entornos representados en viñetas separadas como parte de un mismo lugar.

Por otra parte, Bordes Cabrera (2015) en su búsqueda de expresiones de “arquitectura mental” en el cómic, expone varios cómics en que si es posible que el lector se oriente en el espacio, dando como ejemplo el ya mencionado trabajo de Chris Ware, describiendo que las imágenes que se muestran son simultáneas y sucesivas, exteriores e interiores, concretas y esquemáticas (Cassara/D’Urso (2013-III) en Bordes (2015). Otro ejemplo interesante que Bordes (2015) menciona de este entendimiento y representación vanguardista del espacio, es el cómic “The Cage” (1975) de Martin Vaughn-James que muestra el recorrido que se hace en un laberinto. El comic se representa sin personajes, con viñetas por página que en el libro abierto completan un solo dibujo y mostrando un continuo cambio en el tamaño de los márgenes que rodean las ilustraciones, en ocasiones el encuadre pasa a fragmentarse reforzando su identidad de ventana (Bordes, 2015).

1.3. LAS EXPERIENCIAS PREVIAS Y LA IDENTIFICACIÓN

Como se mencionó en el marco teórico, uno de los aspectos claves del lugar es el de la identificación y el sentido de pertenencia. El lugar antropológico según Augé es “... el lugar del sentido inscripto y simbolizado...” (Augé, 1992, p. 46), presentando tres rasgos comunes: son identificatorios, relacionales e históricos. Estos tres rasgos implican una conexión emocional con el lugar, el sentido que le otorgan los habitantes al lugar es lo que lo hace “lugar”. Esta conexión se construye en base a las vivencias que el ser humano experimenta en los lugares, principalmente desde la colectividad. Tienen sentido porque fueron cargados de sentido (Augé, 1992).

La clave para la representación de lugar en cualquier medio que narra una historia es que el lector “se convierta en un habitante”. Los lugares son puntos de partida desde los que el ser humano se orienta y se apodera del ambiente (Norberg-Schulz, 1980), el ser humano mora o habita cuando está orientado en el espacio e identificado con el carácter del lugar (Norberg-Schulz, 1980). Para que la representación de un entorno sea, efectivamente, la representación de un lugar, dicho lugar debe guardar una relación emocional con los personajes, sea esta identitaria, relacional o histórica. Sin embargo, los personajes por sí mismos no tienen emociones, es el lector el que atribuye emociones a los personajes. Cuando lee los eventos en sí mismos no están incluidos en la narración, solo la forma en que se representan (dibujan) y el lector los interpreta (Lefevre, 2000). Es decir, que el lector es quien debe tener una relación con el lugar, y la existencia de esta relación no es binaria sino gradual (tal como lugar y no-lugar son polaridades falsas). Pudiéndose indicar entonces que la representación de lugar en el cómic tiene diferentes grados de definición y éstos varían dependiendo la capacidad del

dibujante para empatizar con el lector.

Para explicar de mejor forma lo anterior simplificaremos los lugares representados en: “lugares reales”, que tienen inspiración y se basan en lugares existentes; “lugares extratemporáneos”, que se inspiran o basan en lugares reales, pero en algún tiempo pasado o futuro; y “lugares fantásticos”, que fueron creados para la narración⁴².

Cuando la narración se desarrolla en “lugares reales”, es decir, ocurre en una ciudad, barrio o edificio que existe (o que se basa en uno existente), el lector interpreta el espacio según lo que conoce de ese lugar real, por tanto, los lectores que conozcan dicho lugar se identificarán con él de manera distinta que los lectores que nunca han estado allí. La identificación que hacen los lectores neoyorkinos de los cómics ambientados en Nueva York, no es la misma que la de los estadounidenses de otros estados, que a su vez no es la misma que hacen los lectores de otros países. Por ejemplo, la edición del centenario de la “Trilogía de Contrato con Dios” de Will Eisner de la editorial Norma (2017), agrega un capítulo introductorio que contextualiza la obra y da una perspectiva histórica del barrio del Bronx en los años veinte, durante el “crack” de 1929. Esta introducción permite que el lector joven o extranjero valore la narración de otra forma. La novela gráfica por si misma, ya es capaz de representar lugar de forma magistral, sin embargo, la introducción permite que la identificación con el lugar por parte del lector sea más transversal.

De la misma forma, en una narración que se desarrolla en entornos que se basan en el pasado o futuro de “lugares reales”, la identificación del lector será distinta dependiendo de su relación con dicho lugar. La destrucción de Neo-Tokyo en Akira tiene una connotación distinta para un japonés que,

42 Esta simplificación no es una categoría cerrada o excluyente, ya que existen muchas representaciones que pueden no encajar con ninguna o pertenecer a más de una, su único objetivo es simplificar la explicación.

para alguien de otro país, dada la historia de destrucción y reconstrucción que marcó a Tokio durante el siglo XX.

Para los dos ejemplos anteriores ocurre que, en Latinoamérica, las industrias culturales van presentado una imagen de Nueva York y de los neoyorkinos y una imagen de Tokio y de los japoneses lo suficientemente nítida como para que los lectores reconozcan ciertos lugares como la Quinta Avenida y la torre de Tokio, y entiendan las mecánicas propias de cada ciudad a pesar de que nunca hayan estado allí.

Lefevre (2000) indica que como el lector llega con marcos cognitivos basados en experiencias previas, la mayoría de los artistas utilizan íconos estereotipados, como la Estatua de la Libertad en Nueva York o las pirámides de Egipto, porque los lectores pueden reconocer fácilmente edificios o monumentos tan conocidos. Agrega que en la mayoría de los edificios se puede indicar la función que tienen por su forma, por ejemplo, granjas, aviones o casas.

Por otra parte, el caso de la representación de “lugares fantásticos” es algo distinto. Generalmente dichos “lugares fantásticos” vienen acompañados por un “mito fundacional”. Los lugares ficticios son construcciones hechas a partir de una suma de elementos e imágenes de entornos existentes, cuya cruce constituye la imagen de un lugar “nuevo”, en las que la cultura y experiencias del propio autor juegan un rol fundamental. Su característica es que, al ser un lugar “nuevo”, no existe una imagen de éste en la mente de lector, por tanto, su identificación no es inmediata. En consecuencia, el autor debe presentar el lugar, y dicha presentación generalmente se da a través de algo similar al “mito fundacional”. La introducción que hace el autor de ese lugar ficticio puede mostrar la relación de los personajes con el entorno a través de la palabra, es decir, a través de información en “cartuchos” o “globos” de texto

(ver Ilustración 64), o por las acciones de los personajes en el entorno.

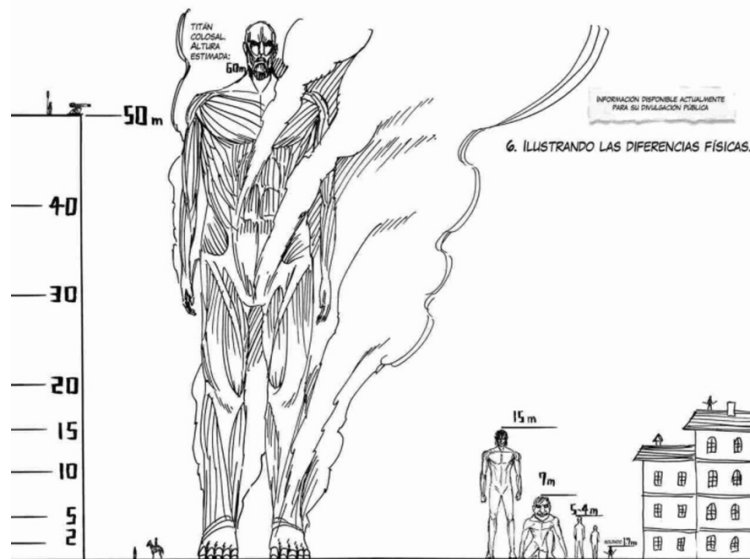
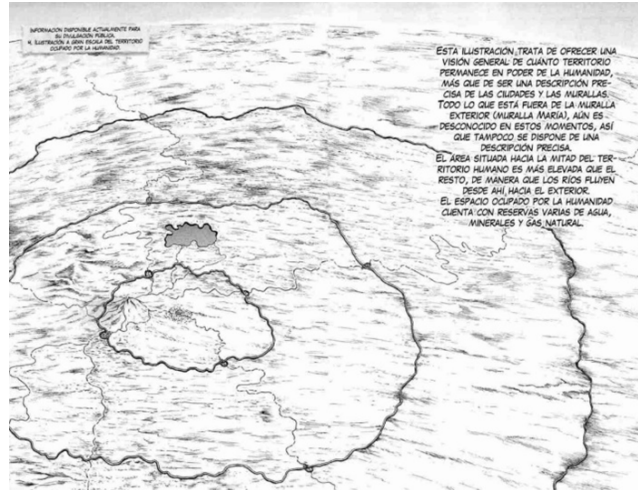


Ilustración 64: Por ejemplo, en el manga “Shingeki no Kyojin” (Attack on Titan) (Hajime Isayama, 2009-Presente) al final de ciertos episodios se brinda al lector información adicional sobre el mundo en el que se desarrolla la historia. La primera y la segunda imagen brindan información sobre escala que permiten comprender mejor la trama.

El autor cuando crea y representa un “lugar ficticio”, apela a fragmentos de la memoria del lector. Además de crear su propio “mito fundacional”, debe construir sus propios monumentos, encrucijadas e itinerarios y cargarlos de sentido. Cuando los personajes bidimensionales y los lugares que habitan adquieren suficiente complejidad estableciendo un vínculo con el lector, éste es capaz de reconocer los lugares en el entorno ficticio y asociarlos a ciertos acontecimientos, atribuyéndoles significación, tal como hacen los personajes (ver Ilustración 65: Naruto, capítulo 245. Vol 27. Masashi Kishimoto. El manga Naruto se desarrolla en “la aldea oculta de la hoja” (Konohagakure), aldea ficticia que está llena de lugares icónicos dentro de la historia que son perfectamente reconocibles para los lectores luego de algunos capítulos. En esta escena se retrata el regreso del protagonista a su hogar luego de un largo viaje.). Este fenómeno también se da en el cine y la literatura, ejemplos emblemáticos son el de “El Señor de los Anillos” y “Harry Potter”, en los que la combinación entre la representación literaria y cinematográfica de los entornos, en complemento con las experiencias de los personajes, han establecido marcadas relaciones identitarias e históricas con los lectores. La comarca, Rivendell y Góndor están asociadas a acontecimientos y momentos significativos de la historia que están cargados de sentido para los personajes y a su vez para el lector, cada una con un “carácter” muy diferente y muy característico. Por su parte, la sensibilidad con la que J.K Rowling describe la relación de los personajes con el castillo, en complemento con la atmósfera con que los lugares han sido tratados en las películas, ofrecen una representación de lugar muy rica.

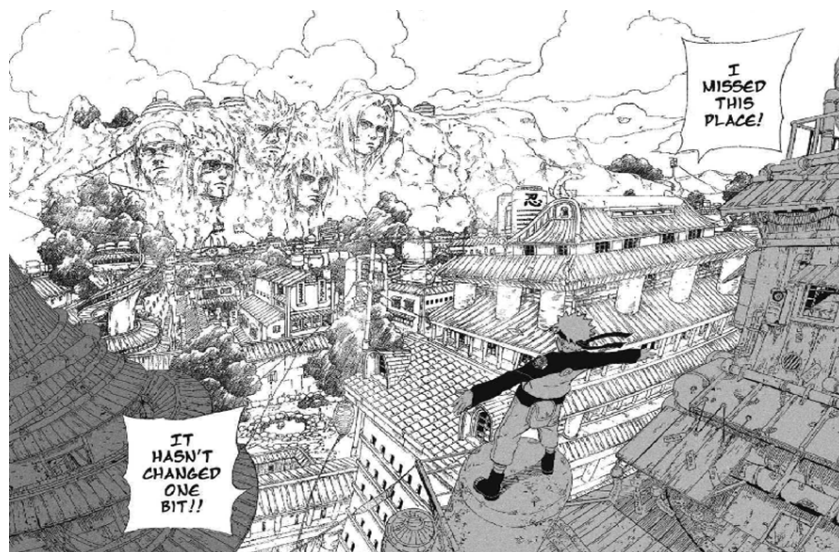


Ilustración 65: : Naruto, capítulo 245. Vol 27. Masashi Kishimoto (1999-2014). El manga Naruto se desarrolla en “la aldea oculta de la hoja” (Konohagakure), aldea ficticia que está llena de lugares icónicos dentro de la historia que son perfectamente reconocibles para los lectores luego de algunos capítulos. En esta escena se retrata el regreso del protagonista a su hogar luego de un largo viaje.

Un cómic relevante a mencionar en este punto es “Here” (1989 y 2014) de Richard McGuire, que Bordes (2015), pone a colación al referirse a la representación del espacio y el tiempo. McGuire cuenta la historia de un lugar a través de viñetas que se contienen en otras viñetas, representando distintos momentos históricos en un mismo lugar, con la indicación de un “cartucho” con el año (ver ilustración 66). McGuire superpone la dimensión espacial y temporal, pero, además, es capaz de ilustrar el componente identitario e histórico relacionado al lugar representado.



Ilustración 66: “Here” (2014) Richard McGuire.

1.4. REPRESENTACIÓN DE LA IMAGEN PÚBLICA Y LOS ASPECTOS GEOMÉTRICOS DE LUGAR

Como ya se mencionó para Lynch (1998) la “imagen del ambiente” es el vínculo estratégico de la orientación y está dada por “el resultado de un proceso bilateral entre observador y medio ambiente. El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones. El observador escoge, organiza y dota de significado lo que ve...” (Lynch, 1998, p. 15). Lynch (1998) agrega que toda imagen mental requiere de identidad, estructura y significado. A la identificación y al significado, expuestos en el apartado anterior, es necesario agregarles una relación espacial. Para esta relación espacial, como se indicó con el ejemplo de Mafalda, al lector le basta con ser introducido a ciertos lugares asociados a ciertas actividades, aunque no se muestre su configuración geométrica con claridad.

La orientación es la representación mental generalizada del mundo

físico exterior que posee un individuo a través de las imágenes del ambiente (Lynch, 1998), y los lugares son puntos de partida desde los cuales nos orientamos y nos apoderamos del ambiente circundante (Norberg-Schulz, 1980). Por otra parte, Lynch (1998) describe las “imágenes públicas” como “representaciones mentales **comunes** que hay en el conjunto de una ciudad, zona o localidad...” (Lynch, 2008, p. 17). Los elementos de esta imagen pública son sendas, bordes, barrios, nodos y mojones.

El cómic utiliza la forma que el ser humano tiene de relacionarse con los lugares y va construyendo durante la extensión de la obra “imágenes mentales” de los entornos representados. Estas imágenes mentales no son exactamente iguales a las imágenes mentales para orientarse a las que se refiere Lynch (1998), ya que pocas veces el lector tiene la suficiente “claridad” sobre el entorno ficticio del cómic como para poder orientarse en él. Sin embargo, el lector, a través de los personajes, es capaz de reconocer lugares recurrentes y dentro de ellos, diferenciar nodos, sendas, bordes, mojones y barrios, dependiendo de la cantidad de información que brinde el cómic sobre los entornos. En algunos casos, inclusive, si la cantidad de información brindada es suficiente en volumen y coherencia, el lector tendrá la capacidad de hacer un mapa mental.

La imagen mental que tiene el lector suele tener de los “lugares ficticios”, es similar a la que Augé (1992) menciona que se tiene de los destinos turísticos o que tiene el viajero: fragmentada y sesgada. De la misma forma, el nexa con los lugares está dado por la palabra escrita (carteles y reseñas son “cartuchos” y “globos” de texto).

Como ya mencionamos, para representar lugar el dibujante de cómic establece sendas, nodos, bordes, mojones y barrios (o por lo menos algu-

nos de ellos) y los expone al lector para que éste sea capaz de construir una imagen mental del lugar dentro de la narración. A su vez, carga de sentido, a través de los acontecimientos, de un “mito fundacional”, y del discurso de los personajes a estos elementos, configurando, al mismo tiempo, itinerarios, encrucijadas y centros que son las formas elementales del espacio social.

Por otra parte, los lugares poseen escalas variables. Norberg-Schulz (1980) establece niveles dados por el objeto que se puede tomar: el mobiliario, la casa, el nivel urbano, el paisaje rural y niveles geográficos mayores. Indicando, a su vez, que el espacio existencial es descrito por una totalidad simultánea de los niveles, que, a su vez, se contienen mutuamente y tienen influencia recíproca entre ellos. Los niveles pueden poseer uno o más centros, que, igualmente, se contienen entre ellos. La casa, que es un centro dentro del espacio existencial, posee a su vez su propio centro.

Un ejemplo simple es el manga y anime “Card Captor Sakura” que ilustra muy bien el establecimiento de lugares significativos y la imagen pública de la ciudad ficticia de “Tomoeda” (ubicada cerca de Tokio). Reconociéndose fácilmente nodos (casa de Sakura, casa de Tomoyo, Escuela Primaria Tomoeda, entre otros), sendas (la más reconocible es el trayecto que hace Sakura a la escuela en patines), mojones (Torre de Tokio, Templo Tsukimine, que también puede considerarse nodo y Parque Rey Pingüino), barrios (principalmente diferenciando el centro del área residencial) y bordes (no tan reconocibles, pero presentes). Que a su vez pueden enmarcarse dentro de las formas elementales del espacio social. Cada uno de estos lugares tiene un carácter particular y está asociado a actividades particulares, siendo algunos más recurrentes que otros. Cabe destacar que la relación que establece el lector con la ciudad de “Tomoeda” está dada principalmente por los acontecimientos que suceden en cada uno de estos lugares y el vínculo emocional que tienen éstos con los personajes. Este vínculo se recalca de manera simbólica

a través de las “Cartas Clow”, que se van recolectando en cada uno de estos lugares. Es interesante que la representación de dichos lugares en el manga no suele ser protagónica y siempre está con menos jerarquía como fondo. La interpretación del lector es en base a la acumulación de episodio tras episodio, asociado casi enteramente a su significado más que a su forma geométrica. El anime completa esta dimensión dando mucha importancia a la representación de atmósferas.



Ilustración 67: Comparación entre la representación del Parque Rey Pingüino en el anime (Asaka, 1998-2000) y el manga (CLAMP, 1996-2000) de Cardcaptor Sakura. En ambos casos su significado es el mismo, sin embargo, su dibujo es muy distinto.

1.5. REPRESENTACIÓN DE NO-LUGAR

Para Augé (1992) un lugar que no se considera ni identitario, ni relacional, ni histórico constituye un no-lugar. Los no-lugares son “lugares” carentes de sentido e identidad, lugares genéricos que pueden estar en cualquier parte y que no poseen una relación significativa con quienes los visitan, como grandes centros comerciales o aeropuertos.

La representación de no-lugar en el cómic puede resultar contradictoria, ya que, tal como indica Augé (1992),

Ciertos lugares no existen sino por las palabras que los evocan, no lugares en este sentido o más bien lugares imaginarios, utopías triviales, clisés (...) Aquí la palabra no crea una separación entre la funcionalidad cotidiana y el mito perdido: crea la imagen, produce el mito y al mismo tiempo lo hace funcionar (los telespectadores permanecen fieles a la emisión, los albaneses acampan en Italia soñando con América, el turismo se desarrolla) (p. 53).

Los lugares representados en el cómic son efectivamente lugares imaginarios. Sin embargo, son concebidos como tales ya que son una representación de la realidad, no la realidad misma. El lugar representado no es lugar, sino una representación de éste que cobra sentido cuando es interpretado por el lector. Sin embargo, el cómic puede representar a su vez lugares carentes de sentido e identidad. Y siguiendo a Augé (1992), la representación de no-lugar serán las representaciones que no se consideren ni identitarias, ni relacionales, ni históricas. Lugar y no lugar son polaridades falsas. En el caso del cómic no es ninguna mejor que la otra, ya que todo dependerá de lo que la obra desee comunicar, y en algunos casos el lugar no es un aspecto relevante

para lo que el autor quiere contar. En este sentido, también se hará una distinción entre la representación de espacio y lugar, ya que el espacio geométrico no constituye identidad ni historia por sí mismo, sino en función de cómo los personajes lo habitan.

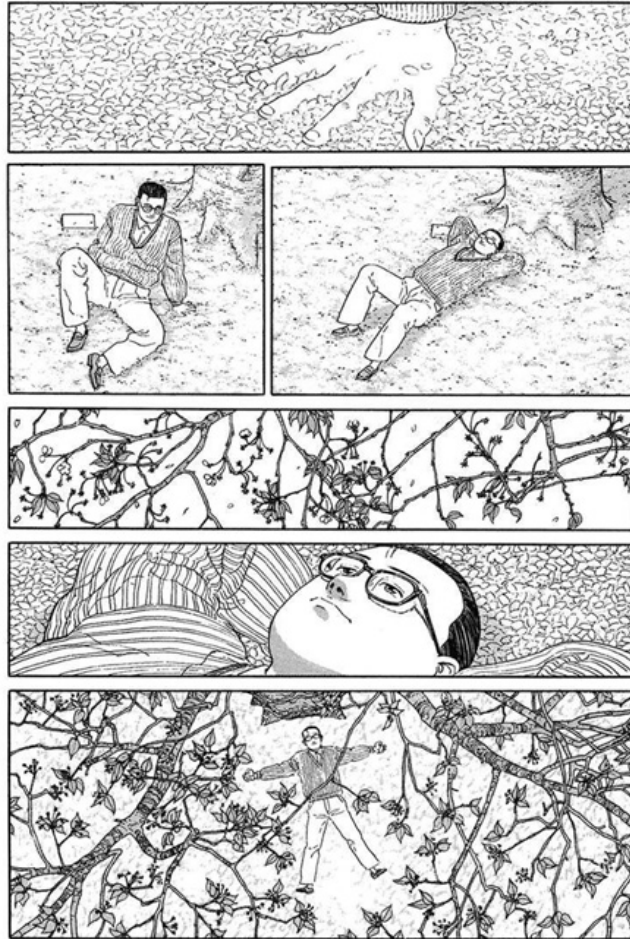
Augé (1992) indica que la relación que mantienen los no-lugares con los individuos y los espacios es “mediada” a través de imágenes o palabras (carteles, pantallas o afiches). El arquetipo de no lugar está dado por el viajero que simboliza el desarraigo (excesiva pluralidad de lugares). Se puede aseverar, entonces, que un lugar representado solo se relaciona con los personajes y con el lector al ser nombrado, sin que exista una relación efectiva con éste, constituiría un no-lugar. Según esta premisa, cómics como Tintín, en los que la relación con ciertos lugares está dada solo por el nombre, constituiría la representación de no-lugares (agregando que el “viaje” es parte de su línea argumental). Pero, tal como indica Córdova (2008), una autopista podría ser un no lugar para los que pasan en automóvil, pero es un lugar para la gente que vive cerca de ella. En el cómic, sin embargo, esa realidad es limitada, ya que el lector no se relaciona con las otras identidades otorgadas por quienes habitan cerca de la autopista, sino que sólo se relacionan con el punto de vista de quien pasa en automóvil, es decir, el punto de vista dado por el autor.

Por otra parte, los no-lugares son lugares genéricos, sin identidad, “todos iguales”. En el cómic, dada la abstracción icónica y la amplificación por medio de la simplificación, es habitual encontrar lugares genéricos y en muchos casos estereotipados. Actualmente con la proliferación del “Webtoon” y las nuevas tecnologías para dibujar, el uso de modelos 3D genéricos como entornos en los cómics, es cada vez más habitual. Programas como “Clip Paint Studio” permiten usar modelos 3D de personas, objetos y entornos con la posibilidad de usar modelos propios o algunos modelos incorporados por defecto en las librerías del programa. Actualmente es usual encontrar entornos genéricos reconocibles, especialmente en recintos interiores.

1.6. REPRESENTACIÓN DE ATMÓSFERA EN EL CÓMIC



Ilustración 68: : Página de Umibe no Onnanoko (La chica a la orilla del mar), de Inio Asano (2009 – 2013).



novabella.org

Ilustración 69: "Aruku Hito" (El caminante) de Jiro Taniguchi (1990-1991)

Como se mencionó en el marco teórico, se entenderá atmósfera como parte de la experiencia arquitectónica y como una categoría estética (Zumthor, 2006), y como tal es una experiencia íntima, ya que la percepción del rededor se hace como sujetos individuales, que perciben el mundo de forma distinta dependiendo de sus características físicas, sensoriales y culturales. La atmósfera al ser una categoría estética implica sensación y emoción (ver página 122). Las sensaciones vinculan a los seres humanos con el exterior y son el inicio de toda experiencia, la percepción es la interpretación que se hace de esas sensaciones y la emoción es consecuencia de sensaciones y percepciones (Sanchez y Callejón, 2017).

La emoción es una experiencia enteramente subjetiva que incorpora pensamientos y deseos, y está íntimamente relacionada al recuerdo (Sanchez y Callejón, 2017). El cómic, al ser un medio que sólo puede percibirse a través de la vista, necesariamente debe apelar a la emoción para representar atmósfera. Al estar todos los demás sentidos supeditados a este único sentido, la memoria inconscientemente interpreta ciertas secuencias de imágenes a través de su experiencia, tal como al ver o recordar un limón se hace agua la boca sin siquiera probarlo. Por lo tanto, como se mencionó anteriormente, la interpretación que se tendrá de las atmósferas, será a través de la vista y su capacidad para hacernos rememorar las sensaciones y percepciones que reciben del resto de los sentidos.

En el apartado “La experiencia Arquitectónica, Atmósfera” (pág.117) se hace una síntesis de los elementos o características que según Peter Zumthor (2006) y Steen Eiler Rasmussen (1959) tendrían mayor influencia al percibir o generar (en un proyecto de arquitectura) atmósfera, como experiencia arquitectónica. Luego de haber hecho un recorrido por los diversos recursos que utiliza en cómic para representar tiempo, espacio y entornos arquitectónicos se puede aseverar **cuáles son las características que se deben emular a través de las descripciones y los dibujos en secuencia en cómic.**

1.6.1. EL CUERPO DE LA ARQUITECTURA

Zumthor (2006) y Rasmussen (1959) describen el cuerpo de la arquitectura como la presencia material de los elementos propios de una obra de arquitectura, dependiendo de la naturaleza de los materiales. Este cuerpo puede estar conformado como un sólido a través de la adición de sus componentes, o como una cavidad a través de la sustracción de material construyendo el vacío (revisar página 129). El cuerpo de la arquitectura se percibe en función de las múltiples características que éste posee, textura, temperatura, reverberación, dureza o maleabilidad, y cada material aporta con sus características a la composición arquitectónica.

Tal como Rasmussen (1959) indica, la experiencia del ser humano desde la infancia con los materiales hace relacionar formas redondeadas con materiales maleables y formas afiladas con materiales duros, a pesar de que a día de hoy gracias a los avances tecnológicos se pueden construir formas afiladas con materiales maleables e imitar texturas. El mismo efecto de la experiencia previa, asocia ciertas formas o aspectos con cualidades que se han observado en la realidad. En este sentido el dibujo se valdrá de las experiencias del lector con texturas, materiales y entornos para transmitir esta corporeidad arquitectónica.

Dependiendo de la definición y estilo del dibujo, éste podrá representar texturas y formas que pueden comunicar características implícitas que éstas poseen en la realidad. El nivel de abstracción de un dibujo puede mostrar una casa de material indefinible o una casa de tablas de madera. Estas tablas se pueden dibujar lisas o rugosas y dependiendo de ello implícitamente se mostrarán suaves o ásperas. De la misma forma, una estructura de vigas irregulares parecerá inestable y una construcción esbelta y que denote gran altura, parecerá de materiales en los que una estructura de esas característi-

cas pueda mantenerse en pie. Bajo esta lógica de información implícita dada por la memoria, la abstracción icónica del dibujo muchas veces exagera las características de ciertos materiales o lo deja a la imaginación del lector. Por ejemplo, en las cabañas de la villa de Ásterix se exagera la textura y forma de la madera y la piedra aportando cierta rusticidad y calidez (ver ilustración 70). Mientras que una línea o una forma sólida pueden indicar el pasto del suelo o un interior en algunas tiras de Quino.



Ilustración 70: “Asterix et Obelix en Corse” (Uderzo & Goscinny, 1973)

Por otro lado, en algunos casos esta información implícita que agrega el lector, entra en conflicto con lo que el dibujo muestra, ya que éste no responde a las leyes de la física. El nivel de abstracción del dibujo, versus su imitación fiel de la realidad, permite que representaciones inverosímiles parezcan posibles, efectos que ya exploraron M.C Escher y los surrealistas como Salvador Dalí o René Magritte.

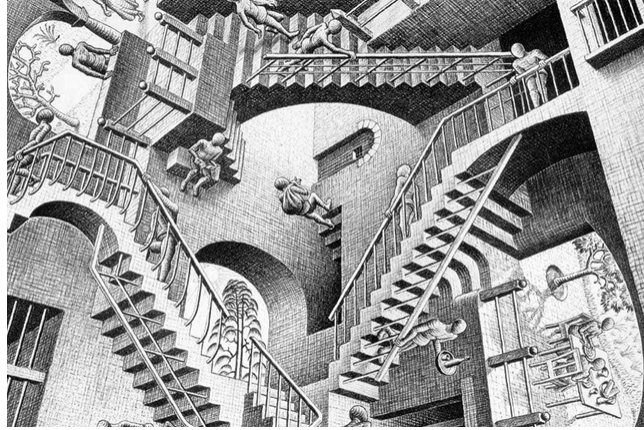


Ilustración 71: “Relatividad” (M. C Escher, 1953)

El nivel de abstracción icónica del dibujo, a su vez, permite representar con la ambigüedad necesaria, para que no parezca extraño. Por ejemplo, un volumen gigantesco sobre “pies derechos” que no son más que líneas, siempre que los personajes y otros elementos compartan esa misma abstracción. Este recurso sirvió para la representación de las utopías de los años 60 y es justamente, lo que explica la gran diferencia entre las películas animadas de Disney y su versión “live-action” en que muchas veces la escala de los edificios, como el palacio del sultán en Aladdín (1992 y 2019) y el salón de baile en La Cenicienta (1950 y 2015) fueron reducidas y se les añadieron elementos que detallaran los espacios y que los hicieran más “reales”.



Ilustración 72: Comparación entre el salón de baile entre la versión de La Cenicienta de 1950 y 2015.

A lo anterior, que son características del dibujo aislado, se le suman las demás características del lenguaje del cómic. La solidaridad icónica (revisar página 89) entre las viñetas permite que se pueda ver varias partes de un edificio y entenderlo como un todo, y a su vez, las funciones del marco de la viñeta y los usos de la página establecen un itinerario de lectura y brindan jerarquía a ciertos aspectos del cuerpo arquitectónico. En la EFECTOS DE CONTRASTE se muestran dos ejemplos, en el primero de “Las Ciudades Oscuras”, la verticalidad de las viñetas acentúa la altura del recinto y la extensión de las escaleras, mientras que en la segunda de “Berserk” (1989) (ver EFEC-

TOS DE CONTRASTE), el uso decorativo de la página ayuda a entender que los acontecimientos ocurren dentro de ese castillo, pero también da jerarquía y ofrece una sensación de mayor escala. El uso del modelo cinematográfico y los dibujos con perspectivas “picadas” o “contrapicadas”, contribuyen a su vez a dar sensación de escala, muchas veces al ponerse desde el punto de vista del personaje.

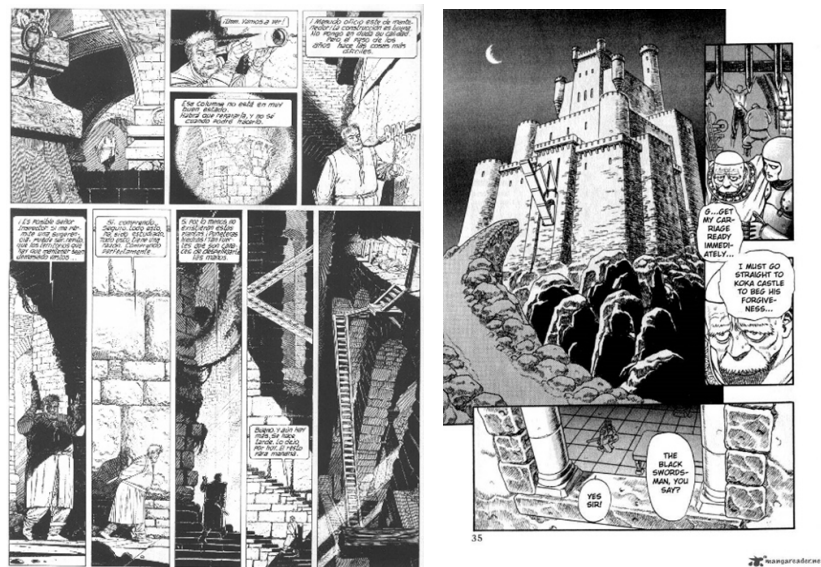


Ilustración 73: “La Torre” (Schuiten y Peeters, 1981) de la serie “Las ciudades oscuras” y “Berserk” (Miura, 1989)

1.6.2. EFECTOS DE CONTRASTE

Los efectos de contraste, como Rasmussen (1959) los llama (revisar página 132), se refieren a esos cambios, que pueden ser evidentes o sutiles, que se perciben cuando se recorre la arquitectura, y que hacen notar con más

intensidad las características del entorno. Por ejemplo, cuando se circula desde un lugar estrecho a uno amplio, desde un pasaje sombrío a otro con mucha iluminación, o desde una calle calurosa a un vestíbulo fresco. Muchas veces sin ese contraste, no se percibe de la misma forma, tal como muchas veces la escala de un templo con grandes columnas solo se aprecia cuando se ve a una persona junto a él.

En el cómic los efectos de contraste presentes en los entornos, se pueden mostrar de diferentes maneras, dependiendo de qué sea lo que provoca dicho contraste. Los cambios en el estilo de dibujo o, por ejemplo, desde un fondo vacío a un entorno detallado, son usuales para dar protagonismo al entorno en determinados momentos. Los contrastes entre texturas generalmente se dan a través del dibujo y muchas veces pueden mostrarse con transiciones “aspecto a aspecto”, donde en ocasiones, más que un contraste, se hace un “zoom in”. El uso del blanco y negro también es una herramienta para acentuar contrastes de iluminación en un entorno dentro de una misma viñeta o en la composición de la página, y también son usados para añadir dramatismo o profundidad.

A su vez el uso del color puede aportar contrastes entre recintos. En “Pendiente” (Spuler y Bernal, 2020) cada entorno tiene su propio color y en conjunto el color de los personajes igualmente cambia. Algo similar se muestra en el cine. En “The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover” (Greenaway, 1989) la paleta de colores del entorno y las ropas de los personajes, cambian con los cambios de entorno, aunque sean escenas consecutivas (ver Ilustración 74).



Ilustración 74: A la izquierda “Pendiente: El elegido la ruda y el metamorfo” de Jorge Spuler y Alfredo Bernal (2020) y a la derecha dos escenas que diferencian recinto en “The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover” dirigido por Peter Greenaway (1989)

Sin embargo, donde más se aprecian los efectos de contraste en el cómic es cuando se rompe el uso convencional de la página y cambia (o desaparece) el hiper marco. Este recurso se utiliza usualmente para dar un contraste dramático o para un cambio de ritmo en la narración, pero también es usual encontrarlo para mostrar un cambio de locación o un entorno que causa un gran impacto visual. En la ilustración 75 se muestra ese efecto de contraste, desde un hiper marco que abarca normalmente una página, a el uso de dos páginas (dos planas del libro abierto). Por otra parte, cualquiera de estos recursos puede estar guiado y complementado por un giro narrativo. Un excelente ejemplo de esto es la secuencia de la A lo largo de texto ya se ha ido mencionando las formas en las que el cómic representa la escala y la proporción. Un ejemplo es el de la Ilustración 64: en el manga “Attack on Titan” (Isayama, 2009) al final de ciertos episodios se brinda al lector información adicional sobre el mundo en el que se desarrolla la historia. La primera y la segunda imagen brindan información sobre escala que permiten comprender mejor la trama., en que el autor de “Attack on Titan” recurre a páginas explicativas que muestran la escala de la ciudad y algunos elementos importantes para la historia. Al hacer referencia al cuerpo de la arquitectura y a los efectos de contraste, igualmente se han ilustrado formas de denotar la escala, como el uso del modelo cinematográfico y los dibujos con perspectivas “picadas” o “contrapicadas”, y la ruptura del uso convencional de la página, que sirve para dar un contraste dramático, dicho contraste puede estar dado por un cambio en la escala de algún recinto., en “The Super” (1978) de Will Eisner, donde la persecución por un pasillo estrecho termina en la amplitud de un patio interior y por tanto, con la condena social por parte de los vecinos.

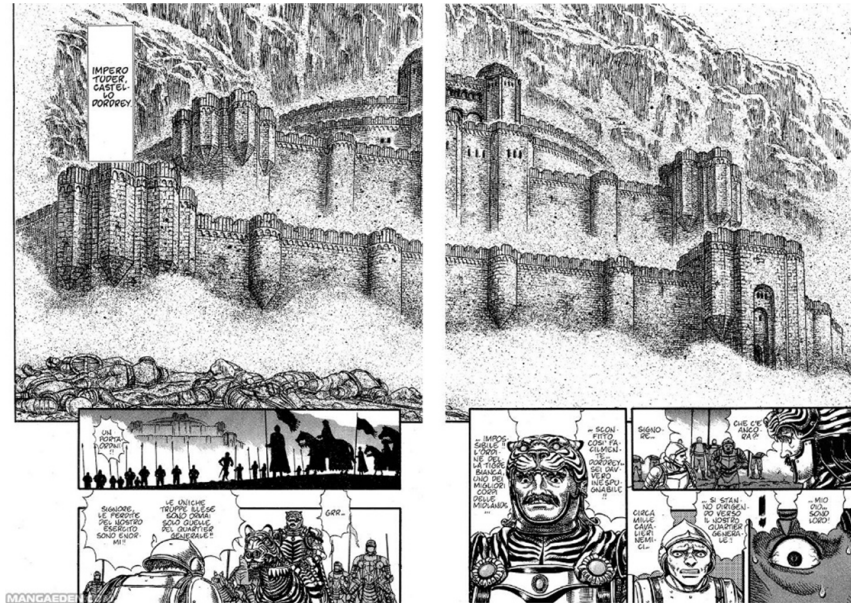


Ilustración 75: Efecto de contraste en “Berserk” (Miura, 1989) desde un hiper marco que abarca normalmente una página, a el uso de dos páginas (dos planas del libro abierto).

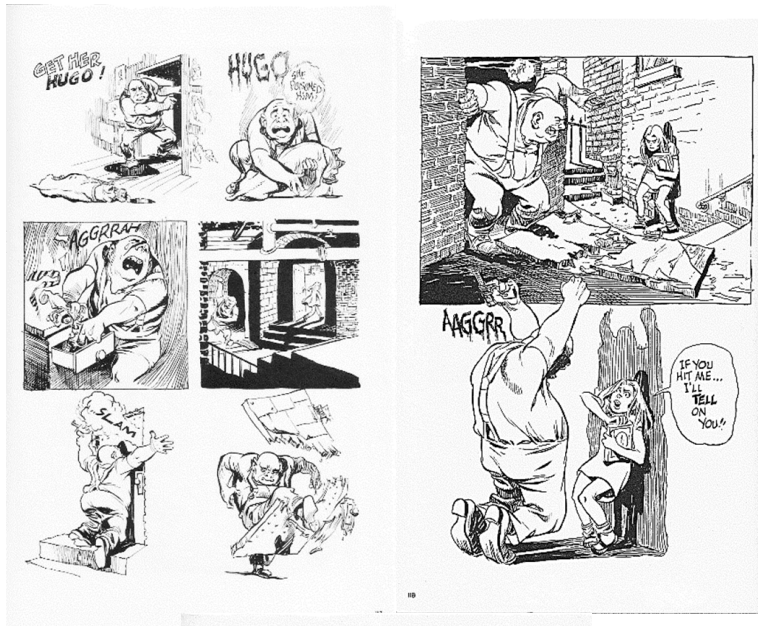


Ilustración 76: El espacio arquitectónico condiciona los acontecimientos y la narración. En “El Super” de Will Eisner (2017) la persecución por el pasillo representada en viñetas pequeñas remata en la amplitud del patio, representado con un dibujo a página completa. Fuente: Eisner (2017)

1.6.3. ESCALA Y PROPORCIÓN

A lo largo de texto ya se ha ido mencionando las formas en las que el cómic representa la escala y la proporción. Un ejemplo es el de la *Ilustración 64*: *Por ejemplo, en el manga “Attack on Titan” (Hajime Isayama, 2009) al final de ciertos episodios se brinda al lector información adicional sobre el mundo en el que se desarrolla la historia. La primera y la segunda imagen brindan información sobre escala que permiten comprender mejor la trama.*, en que el autor de “Attack on Titan” recurre a páginas explicativas que muestran la escala de la ciudad y algunos elementos importantes para la historia. Al hacer referencia al cuerpo de la arquitectura y a los efectos de contraste, igualmente se han ilustrado formas de denotar la escala, como el uso del modelo cinematográfico y los dibujos con perspectivas “picadas” o “contrapicadas”, y la ruptura del uso convencional de la página, que sirve para dar un contraste dramático, dicho contraste puede estar dado por un cambio en la escala de algún recinto.

Otra forma de denotar a proporción y la escala, es a través de la composición de las viñetas. El uso de viñetas en página completa para espacios amplios o el uso de viñetas verticales y esbeltas para lugares estrechos tal como en el ejemplo de la EFECTOS DE CONTRASTE.

Rasmussen (1959) indica que no existen proporciones únicas o correctas para la arquitectura y, que muchas veces, es la modulación de objetos (por ejemplo, el mobiliario) y materiales de construcción las que dan escala y proporción a los recintos.

Con el cómic ocurre algo similar, al no poder comparar el tamaño de los objetos dibujados, se hace necesario compararlos con algo que podamos reconocer y que tenga un tamaño que conozcamos según nuestras experiencias previas. Para que el lector entienda un espacio como amplio o estrecho,

es necesario que los espacios estén “ocupados” con objetos que tengan un tamaño reconocible para el lector (el tamaño de una habitación podrá ser dado por la cama). Sin embargo, el “objeto” más reconocible, y que generalmente se utiliza para dar noción de escala en el cómic, es el propio cuerpo humano, es decir el cuerpo de los personajes.

Sin embargo, dada la abstracción icónica del dibujo, los dibujantes tienden a exagerar las proporciones. Un ejemplo recurrente es dibujar a los niños demasiado pequeños, cuestión que pone en jaque la proporción de, por ejemplo, el mobiliario. En estos casos generalmente, si los dibujos son coherentes, el lector no dará mayor importancia a dichas exageraciones. También se pueden dar desproporciones hechas a propósito porque el sentido de la historia lo requiere, sin embargo, el lector generalmente entenderá este mensaje como “normas del espacio diegético”.

Otra manera interesante en que se muestra la escala y la proporción, es por la postura corporal de los personajes, tal como sucede con las personas. Si es que sus cuerpos parecen contraídos puede significar que el entorno demasiado estrecho o demasiado amplio, de igual manera si se dibujan encorvados o agachados se puede interpretar que la altura del recinto es baja.

1.6.4. EL RITMO

En el cómic el ritmo está presente en muchas dimensiones, el ritmo de las viñetas, el ritmo de las páginas y el ritmo de los globos de texto darán el ritmo de lectura. El ritmo de las viñetas y de las páginas está a su vez influenciado por la forma y tamaño de las viñetas, la forma y tamaño de los espacios entre viñetas (calles) y por el tipo de transición entre viñetas. El ritmo de lectura puede ser rápido o lento, sin necesidad de que el tiempo transcurrido

en el espacio diegético le corresponda: puede narrarse un momento en varias páginas o años en unas pocas. Asimismo, el ritmo de páginas, viñetas y textos puede ser rápido y lento en un mismo cómic según los acontecimientos, y la cantidad de viñetas empleadas para representar un momento en el tiempo dependerán del tipo de acontecimiento, del tipo de narración, del ritmo de la historia y del formato de entrega.

El ritmo en arquitectura según lo que expone Rasmussen (1959) y Zumthor (2006) se puede entender de dos formas: el ritmo repetitivo u orden de los elementos que componen la arquitectura y el ritmo en que se recorre la arquitectura. El primero se puede fácilmente observar en fachadas o sucesiones de pilares, cada fachada tiene su propio ritmo y sucede lo mismo con las calles y caminos. En el cómic en muchos casos, dependiendo del entorno, a través de los dibujos se podrá apreciar un ritmo particular (el ritmo de las fachadas en el centro, en los suburbios o en el campo) según la forma en que se ordenan los cuerpos en el entorno.

La segunda forma en que se expresa el ritmo, es la forma en que la arquitectura se recorre. Se puede establecer que el recorrido de la arquitectura en el cómic se da de tres formas distintas. Como la recorren los personajes, como la recorre el encuadre y como la recorre el lector.

En el cómic la acción suele seguir a los personajes, por tanto, lo que se puede observar de la arquitectura suele estar en función de la forma en que la recorren y observan los personajes. En el modelo teatral, cuando el personaje se queda en un sitio o se mueve, el lector ve el mismo encuadre (o uno parecido), ya que es el personaje el que se mueve tal como en un teatro; en cambio, en el modelo cinematográfico el encuadre se mueve junto con el personaje, por lo que las viñetas siguen su movimiento imitando el ritmo en el que éste recorre el entorno, apreciándose el ritmo de forma distinta en ambos casos. Por otro lado, tal como Rasmussen reconoce cierto ritmo en la escali-

nata dibujada por Piranesi, gracias al dibujo de personas recorriéndola, en el comic el dibujo de la postura corporal de los personajes también puede decir mucho del ritmo en el que la arquitectura se recorre, la postura al subir una cuesta o bajar una escalera es distinta en cada caso, pero a su vez es diferente dependiendo de quién lo hace, la postura corporal de una persona mayor o de un niño pequeño no son las mismas que la de una persona joven. Rasmussen incluso asegura que el ritmo del caminar de la gente depende de la época, el país, la cultura y que la escalinata de la plaza de España en Roma fue diseñada para el ritmo de la gente del siglo XVIII. Esto último se puede observar en las diferencias entre las posturas corporales dibujadas en el manga versus en el cómic norteamericano.



Ilustración 77: “El Castillo Ambulante” (Miyazaki, 2004). El cuerpo de los personajes denota el ritmo del trayecto, pero éste depende de las características del habitante.

Por otra parte, tal como se acaba de mencionar, el encuadre sigue al personaje, sin embargo, en algunos casos recorre por sí solo el entorno. El

ejemplo más recurrente es el de las transiciones aspecto a aspecto, que muestran ciertos detalles del total de un entorno, haciendo una especie de “recorrido visual”. Sin embargo, existen ejemplos en que esto se lleva más allá, como es el caso de “The Cage” (1975) de Martin Vaughn-James, en que el encuadre recorre, sin personajes, un recorrido laberíntico a través de perspectivas en secuencia.

Por último, en el cómic, a diferencia del cine o la animación, el lector se encuentra ante una suma de itinerancias narrativas y puede recorrer la lectura, volver atrás e incluso tomar más de un camino. Un ejemplo es el cómic de bandas anteriormente mencionado en el marco teórico (ver ilustración 36).

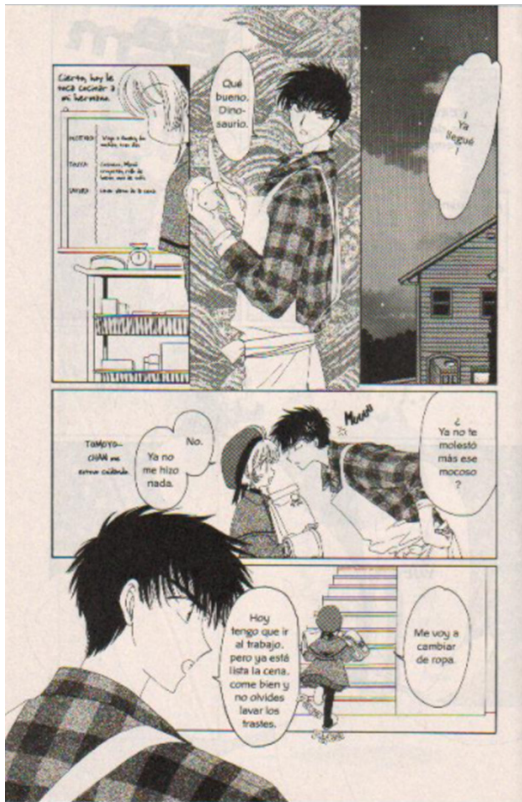
1.6.5. INTERIOR, EXTERIOR E INTIMIDAD

Las representaciones del interior y exterior suelen darse en términos generales por el dibujo de los cerramientos y los contornos de los edificios. Sin embargo, dada la ambigüedad del dibujo, en muchos casos es simplemente por la cercanía de los elementos o los objetos que adornan un espacio. En muchos casos el dibujo de los cerramientos no está presente y lo único que indica que un entorno es exterior o interior es el uso de los objetos dibujados (por ejemplo, el mobiliario de una casa o el mobiliario público). Por otro lado, el uso del blanco y negro también pueden aludir a un exterior o un interior. Como indica Rasmussen (1959) una fuente de luz como una fogata dará la sensación de estar en un lugar cerrado y, por tanto, el uso de contornos más oscuros en el dibujo dará sensación de cerramiento.

Chris Ware representa en sus dibujos el contraste entre interior y exterior, ilustrándolo en viñetas de forma simultánea a través de la disposición gráfica de las viñetas y el dibujo esquemático de los edificios (ver Ilustración

63). Por otra parte, una misma página, gracias a la solidaridad icónica y el contexto dado, se puede mostrar simultáneamente el exterior y el interior de un recinto y el lector lo interpreta de esa manera, sin la necesidad de que el dibujo sea una perforación del edificio.(ilustración 78)

Por otra parte, el uso de la luz y la sombra también contribuye. La



92

Ilustración 78: A la derecha, página de “Card Captor Sakura” (CLAMP, 1996-2000) primero presenta el exterior de la casa y se da a entender que los acontecimientos que le siguen ocurren en su interior. A la izquierda, página de Quino en “¡Yo no fui!” (Quino, 2012) en que interior y exterior se muestran simultáneamente.

sombra provocada por los espacios cerrados puede representar interior, mientras se contraste con un exterior más iluminado.



Ilustración 79: “Oyasumin Punpun” (Asano, 2007-2013)

1.6.6. LA TEXTURA Y LOS MATERIALES

Como se mencionó anteriormente, las experiencias previas que el ser humano guarda en su memoria, permiten que ciertos patrones de líneas se puedan interpretar como los cambios de tonalidad o las sombras que proyectan la textura sobre determinados materiales. Por lo tanto, la representación de la textura en el cómic está dada mayormente por el dibujo. La abstracción icónica del dibujo puede omitir, exagerar o imitar fielmente, según la reali-

dad, cómo la luz cae y se refleja en los materiales. A su vez, permite que un par de líneas se asocien a ciertos materiales y texturas, como paredes de ladrillo, las tablas o vetas de la madera, el pasto o el follaje de los árboles. Por otro lado, la forma en que las texturas están dibujadas, puede dar más información sobre el material. Si los patrones se dibujan ordenados o desordenados, con cambios de tamaño o cambios de color, puede dar cuenta del estado en que se encuentra el material, es decir, si está deteriorado o tiene una manufactura precaria.

Otro aspecto importante en la representación de los materiales y las texturas es el color, en muchos casos en una imagen en blanco y negro, un fondo blanco (sin entintar) significa “vacío” o encontrarse en la ambigüedad de “cualquier lugar”. Sin embargo, la adición de color, puede transformar esa ambigüedad en el azul del cielo o el color de la pared de una habitación. El color o el entintado también pueden asociarse a la temperatura de los materiales, un patrón dibujado en asociación con un color oscuro o frío, darán una impresión distinta a un patrón distinto con una tonalidad cálida o clara.

1.6.7. LA LUZ

La representación de la luz en el cómic se da básicamente a través del dibujo con el uso del blanco y negro y el contraste. Dependiendo de la intención y habilidad del dibujante, la luz puede ser dibujada de forma similar a como se aprecia en la realidad o con un uso conveniente para el desarrollo de la historia. Similar a lo que ocurre en la fotografía y en el cine, el uso de entintados más claros o más oscuros, no solo está asociado a la iluminación sino a atributos emocionales. En el manga es usual que las narraciones de terror o dramáticas utilicen claves más bajas que las humorísticas o románticas,

independiente del nivel de iluminación de los entornos representados. A su vez, el uso de la iluminación para añadir dramatismo, misterio (por ejemplo, una luz desde abajo) o escala (representar elementos grandes con sombras prominentes) es habitual.

En el caso de la representación de la luz del ambiente, su uso está asociado a trabajos con estilo más realista y es una herramienta para transmitir que la atmósfera del entorno contribuya a narrar una escena. En el manga, la representación de la luz ambiental va en estrecha relación con la representación del momento presente, cuando es significativo para los personajes. Representaciones de la luz como las de Vermeer (Ilustración 46: A la derecha “La clase de música/ La dama virginal y el caballero” (1662/1665) y a la izquierda “La tazadora de perlas/ Mujer con balanza” (1662/1665). Ambas de Johannes Vermeer.) son poco habituales, pero en trabajos como los de Inio Asano (Como ya se mencionó, el uso del color puede transformar la ambigüedad del vacío en el cielo o en una habitación, ya que, según las experiencias del ser humano, los colores están asociados a ciertos materiales, elementos y atributos emocionales. El color a su vez, se asocia a ciertos paisajes y a ciertas horas del día, los colores amarillos se asocian a la arena y al desierto, los colores verdes al follaje y los colores azules al cielo y al mar; las saturaciones altas y colores cálidos se asocian con días soleados y horarios matutinos, mientras que las saturaciones bajas y los colores fríos con días nublados y horarios nocturnos.), en las que las características del ambiente son utilizadas para que el lector empatice con aspectos emocionales del personaje, suelen utilizarse.

Otro aspecto interesante de la representación de la luz es que puede comunicar características espaciales como interior y exterior, ya sea el de espacio cerrado dentro de la luz, tal como una fogata.

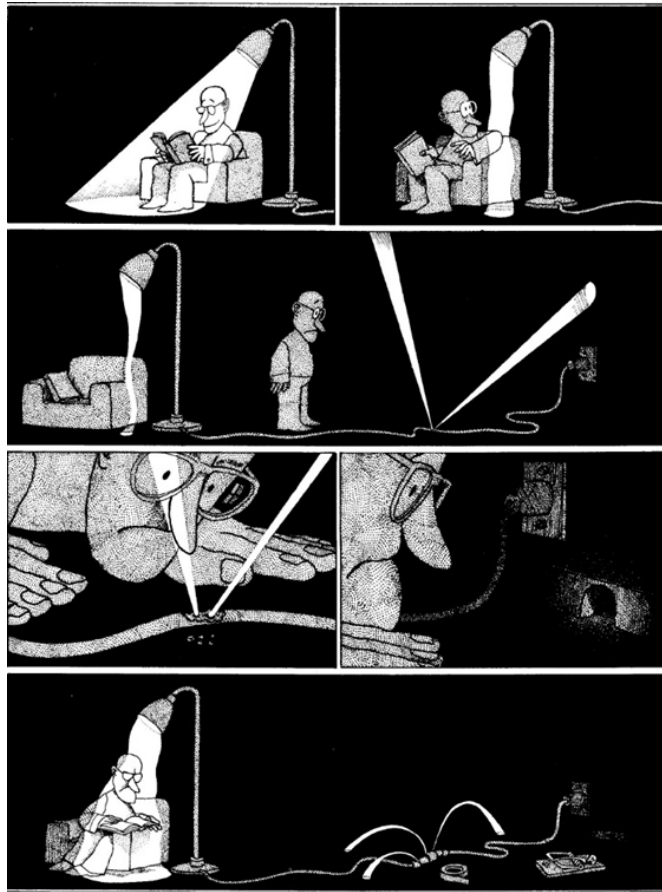


Ilustración 80: : “Déjenme inventar” (Quino, 1983).



Ilustración 81 “Oyasumin PumPum” de Inio Asano (Asano, 2007-2013), contraste entre luz del día y luz nocturna.

1.6.8. EL COLOR

Como ya se mencionó, el uso del color puede transformar la ambigüedad del vacío en el cielo o en una habitación, ya que, según las experiencias del ser humano, los colores están asociados a ciertos materiales, elementos y atributos emocionales. El color a su vez, se asocia a ciertos paisajes y a ciertas horas del día, los colores amarillos se asocian a la arena y al desierto, los colores verdes al follaje y los colores azules al cielo y al mar; las saturaciones altas y colores cálidos se asocian con días soleados y horarios matutinos, mientras

que las saturaciones bajas y los colores fríos con días nublados y horarios nocturnos.

El color, a su vez, puede contribuir en la atmósfera emocional como en el ejemplo de la Ilustración 12: “Little Women” (2019), en esta reciente versión del clásico es muy notorio el uso de saturaciones altas y colores cálidos para la nostálgica vida de familia feliz y saturaciones bajas con colores fríos para el decepcionante y triste presente., o dar cierto significado simbólico a lugares o edificios. Rasmussen (1959) indica que ciertos colores se asocian con ciertas actividades “festivas” o “de recreo”, mientras que otros tendrán un aspecto “más austero” según el color que se utilice. Al igual que en la experiencia del color en la arquitectura construida, en el cómic se puede insinuar la función de un edificio por su color (ejemplo que se da mucho en el color de instituciones gubernamentales y que en el cómic suele exagerarse).

El color, a su vez, puede servir para dar un contraste al cambiar de un recinto a otro como en el ejemplo de la Ilustración 74:A la izquierda una escena con un cambio de recinto en Pendiente (2020) y a la derecha dos escenas que diferencian recinto en “The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover” (1989), el comedor del restaurante en rojo y la cocina en verde. o también acentuar o atenuar ciertas características de los edificios y homogeneizar contrastes. Un ejemplo de ello es el uso de un color único para fondos poco relevantes, a pesar de que se componen de elementos que en la realidad poseen colores distintos, o el uso de un color contrastante en los elementos de importancia.

1.6.9. EL SONIDO

El sonido en el cómic está dado principalmente por los “globos” de texto y las onomatopeyas. Estas últimas son una de las formas más reconoci-

das para representar el sonido, a pesar de que, como se indicó anteriormente, no necesariamente son la reproducción de los sonidos del ambiente, sino también, palabras que indican acciones y características. Por tanto, las onomatopeyas también se basan en que el lector complete la información otorgando sonido a dichas acciones. Incluso las onomatopeyas fono simbólicas o las que representan directamente un sonido, no “imitan” fielmente los sonidos de la realidad. Es por esto que las onomatopeyas generalmente están situadas en un contexto que las complementa, acompañadas de líneas cinéticas y tienen un tratamiento gráfico particular. Es decir, que la onomatopeya que mejor ayuda a representar sonido, no es la que asocia mejor los fonemas con los sonidos del ambiente, sino, la que, en conjunto con otras variables, es capaz de construir una situación en la que el lector puede imaginar los sonidos.

La representación del sonido del ambiente en el cómic está dada principalmente por la capacidad que tiene éste de construir escenas que producirían sonidos. A través del tratamiento gráfico remarcarlos y hacerlos evidentes. Como indica McCloud (1993), el sonido a su vez, solo sucede en el tiempo, por lo que la interpretación de las viñetas como momentos en los que el tiempo transcurre es esencial para su representación, y globos de texto, onomatopeyas y líneas cinéticas contribuyen a esa interpretación.

Otro suceso que se da solo en función del tiempo es el movimiento, y puede insinuar sonido. Muchas acciones que implican movimiento, están asociadas a algún sonido. Los pasos, la ropa ondulante al viento o un automóvil en movimiento, producen un sonido que, aunque no esté indicado con onomatopeyas, el lector sabrá intuitivamente que existe. Por otra parte, ciertas características espaciales también pueden insinuar sonido. De la misma manera en que se representa escala y textura, ciertos espacios ya sea muy grandes o muy pequeños y los materiales según su rugosidad, reverberan el sonido de manera particular y pueden, implícitamente comunicar un tipo

de acústica distinta. Por último, existen dibujos que representan elementos que por defecto (es decir por nuestra experiencia) tienen un sonido asociado como son el dibujo del mar, de la lluvia, de una explosión o de una multitud y que no requieren una onomatopeya asociada, a menos que se quiera resaltar dicho sonido.



Ilustración 82: Sin la adición de onomatopeyas esta secuencia agrega sonido de forma implícita a través del dibujo del mar y del movimiento del cabello, es decir el sonido del oleaje y del viento. “Umibe no Onnanoko” (2009-2013).

1.7. Atmósfera y lugar en el manga: Análisis de dos referentes.

En el apartado anterior se identificaron múltiples formas en el que el cómic como medio representa el lugar y su carácter, que es la atmósfera. Su representación dependerá de lo que el dibujante quiera comunicar, del estilo de dibujo, del formato de presentación, y de la forma en que componga páginas, viñetas y la totalidad del cómic entre otras. En el ejercicio anterior de identificar las formas de representar atmósfera y lugar se dio una pincelada general, para comprenderlo a grandes rasgos, sin embargo, el cómic es un medio muy diverso y en continuo desarrollo, por tanto, día a día el medio va creciendo y encontrando nuevas formas de representar el espacio y el tiempo. El siguiente análisis está hecho justamente para acotar esas posibilidades a dos obras tangibles que representan de muy buena forma tanto lugar como atmósfera y cuyo formato y extensión es similar.

Como se ha venido mencionando, el cómic de la escuela japonesa se caracteriza por sus representaciones multisensoriales de los entornos y su sensibilidad para representar el habitar (Weatherford, 2012). Ya sea por sus influencias culturales y por su formato (que permite una extensión mayor), el manga demuestra un especial énfasis en la representación de atmósferas emocionales y el desarrollo psicológico de los personajes, dando importancia a la representación de la vida cotidiana, y por tanto también al habitar. Su amplio mercado a su vez, permite que el público objetivo sea variado y se divida en demografías, por lo que las expresiones del habitar cotidiano se manifiestan desde el punto de vista de diferentes actores, niños, adultos y jóvenes, y también desde diversos enfoques.

La representación de lugar y atmósfera, por lo tanto, generalmente está presente, variando únicamente la relevancia de su expresión para la

narración y para el dibujante. A continuación se hará un análisis cualitativo sobre su representación en dos mangas particulares cuyos dibujantes reconocidamente, dan especial importancia a la representación de entornos como parte de su estilo expresivo, y dicha atención se prolonga a sus demás obras, y a otros autores a los que han servido de inspiración. La selección de estas obras a modo de referentes, por tanto, más que ser obras que representen atmósfera y lugar de forma única o vanguardista, son obras que dan particular importancia a la representación de atmósfera y lugar, pero utilizando los recursos que suelen usarse en el manga para hacerlo, y con resultados que han ejercido gran influencia en el medio.

La representación que hacen de atmósfera *Aruku Hito* y *Sekai no Owari to Yoakemae* en ciertos sentidos opuesta, a pesar de ser representaciones emplazadas en el mismo país. En *Aruku Hito*, se representa un lugar habitado de manera cercana y se observan las relaciones entre los personajes, mientras que en *Sekai no Owari to Yoakemae* se representa en muchos casos algo similar al no-lugar. La representación de la atmósfera a su vez, *Aruku Hito* en está muy marcada por la nostalgia y el disfrute en la contemplación, con trazos definidos y claros y escaso uso del negro. Mientras que en *Sekai no Owari to Yoakemae* se caracteriza por la melancolía y la contemplación reflexiva, con un abundante uso del negro, sombreados y contrastes.

43 Premio Tezuka por la trilogía *Botchan no Jidai* y Premio Shogakukan por *Inu wo kau*. Por Harukana Machi e (Barrio Lejano) en 2003 recibió el premio Alph'Art del mejor guion en el [Festival del Cómic de Angulema](#) y fue premiada como mejor obra en el Salón del Cómic de Barcelona en 2004. En 2010 estuvo nominada a los [Premios Eisner](#) en la categoría de Mejor Álbum Gráfico.

44 <https://www.nippon.com/es/views/bo0135/>

45 Entrevista dada para "Fukushima Documentary Project" (2012) <https://youtu.be/ama3igtSTDk>

46 Video promocional del libro "Venice" de Jiro Taniguchi para Luis Vutiton Travel Books (2014) <https://youtu.be/RM1PNuCP2og>

1.7.1. Aruku Hito (El caminante) (Jiro Taniguchi)

Jiro Taniguchi (1947-2017) fue un dibujante de manga, considerado autor de culto y galardonado en varias ocasiones⁴³, con obras traducidas a varios idiomas (entre ellas el español). Su trabajo posee gran influencia del cómic franco-belga y es uno de los autores japoneses más conocidos de Europa⁴⁴.

Obras como *Harukana Machi e (Barrio Lejano)* (1998), *Kodoku no Gourmet (El Gourmet Solitario)* (1994-2005) y *Chichi no koyomi (El Almanaque de mi Padre)* (1994) poseen un estilo muy característico, con un ritmo pausado y aire nostálgico, con dibujos muy cuidados en que la contemplación del entorno es parte importante de la atmósfera emocional de la obra.

Taniguchi busca escribir historias donde podamos vivir en lentitud, mirando pacíficamente alrededor⁴⁵. En el video promocional para el libro “Venece” (2014) hecho para los Travel Book de Louis Vuitton, Taniguchi añade que en sus dibujos le gustaría invitar al protagonista a perderse en la atmósfera de ensueño que brinda Venecia⁴⁶. Esta aseveración resulta parecida a las que hace Rasmussen (1959) de la misma ciudad.

Con estilo similar que sus demás obras, *Aruku Hito (El caminante)* (1990-1991) narra los paseos de un hombre por la ciudad. Con un argumento sencillo cada uno de los capítulos se enfoca en un aspecto de interés de estos paseos: observar los pájaros, darse un baño en la noche y caminar por el centro. Taniguchi narra estos paseos en los que se podría pensar “que no pasa nada” pero que sin embargo ocurre mucho: el personaje habita y contempla su entorno hasta el punto que el lector es capaz de disfrutar con él los paseos por la ciudad.

Esta capacidad de hacer que el lector disfrute el entorno (en el cami-

nante), la comida (en el Gourmet solitario) y sienta la nostalgia que dan los lugares (en Barrio Lejano y el almanaque de mi padre) han brindado a la obra de Taniguchi gran popularidad en el mundo, ya que a través de cada una de las experiencias que narra, muestra a su vez la riqueza de la cultura japonesa. El enfoque puesto en la fugacidad del momento y la narración poética de la contemplación de la naturaleza es propia de la poesía japonesa Haiku y es fácil observarla en el trabajo de Taniguchi.

1.7.1.1. Composición narrativa y dibujo

Sin cartuchos narrativos, capítulo a capítulo *Aruku Hito* narra la historia a través, principalmente de imágenes de lo que contempla el protagonista en sus paseos y con las conversaciones con las personas que se encuentra. Con gran presencia de viñetas mudas y viñetas sin personajes, la narración se lleva de forma pausada y “silenciosa”, con poco uso de líneas cinéticas o graficas que denoten movimientos rápidos y con un claro uso del modelo cinematográfico para la composición de las escenas.

La mayoría de las transiciones usadas son aspecto a aspecto, sin embargo, más que interpretarse como transiciones en las que el tiempo está congelado, se muestran como diferentes aspectos o escenas (transición escena a escena) que ocurren a un ritmo muy lento, combinándose así, principalmente, transiciones aspecto a aspecto y escena a escena, mientras que las transi-

ciones acción a acción y momento a momento se usan en una menor medida.

El dibujo presenta líneas definidas y claras, sin entintados y sombreados que brinden demasiados contrastes, con entornos muy realistas y gran presencia de líneas rectas en los entornos arquitectónicos, agregando solo un poco más de detalle y realismo que el estilo de línea clara. El poco uso de sombreados, la predominancia de claves altas (en que incluso la noche no es demasiado oscura), en conjunto con el diseño de personajes con líneas más redondeadas y rostros suaves dan una atmosfera emocional alegre y tranquila a diferencia de los demás referentes.

El uso de la página es principalmente productivo, retórico y con el uso ocasional de una única viñeta por página (cercano a una vez por episodio). Sin explorar otras estructuras narrativas.

1.7.1.2. Lugar

La representación de lugar en Aruku Hito está hecha sin contexto, es decir que no se da una explicación previa del funcionamiento de la ciudad (como podría suceder en un manga fantástico), ni conversaciones con otros personajes que expliquen el contexto en el que viven, enfocándose más en el carácter de los lugares que en declarar su sentido. Pudiéndose entender que el personaje principal habita en una ciudad pequeña periférica o en los suburbios de una gran ciudad, la representación de la ciudad que hace Taniguchi se relaciona con espacios tradicionales e íntimos como Kioto (De Domenico, 2014). En los entornos representados se observa un equilibrio entre la naturaleza y el espacio construido, diferente de lo que el manga suele mostrar como la ciudad japonesa, mostrándose como una realidad filtrada a través de la poesía (De Domenico, 2014), brindando una atmósfera nostálgica.

Si bien el lector extranjero empatizará con el disfrute del paseo, la observación y la atmósfera, reconociendo los lugares como tales, es el lector

japonés el que fácilmente puede reconocer los lugares aludidos y empatizar con su identidad e historia.

Otro aspecto interesante a mencionar son las interacciones que tiene con otros personajes durante esos paseos, si bien siempre son interacciones fugaces, en ellas se demuestra cierto entendimiento mutuo del lugar, teniendo los lugares el mismo sentido tanto para el personaje principal como con los otros habitantes de los lugares que recorre. En complemento, las personas que el personaje observa en sus paseos, los “extras” que habitan el espacio, son representados haciendo cosas, ocupando y relacionándose con el lugar.



Ilustración 84: : Secuencias que muestran la relación de los personajes con el entorno en “Aruku Hito” (Taniguchi, 2004)

La representación del espacio geométrico se da de forma bastante convencional, con un uso del modelo cinematográfico, pero sin tanta atención al movimiento y a los primerísimos planos, sino a los planos de detalle y a planos generales que muestran la totalidad del paisaje. Las vistas panorámicas de la ciudad, las viñetas que muestran detalles y en ocasiones las vistas en vuelo de pájaro son los principales recursos para mostrar el espacio arquitectónico. La narración tiene un ritmo lento con gran presencia de transiciones aspecto a aspecto, momento a momento y escena a escena. Cada paseo del protagonista acumula una cantidad de imágenes mentales del espacio que hace que el lector fácilmente se haga una idea de como se configura la espacialidad de cada itinerario. La estrechez del callejón y la amplitud del mirador a su vez son fáciles de entender para el lector por la forma en que se mueven y expresan los personajes.

El origen recurrente de los paseos del protagonista es su casa, siendo ésta el punto desde donde inician y terminan los paseos. Por lo que el manga narra principalmente itinerarios que confluyen en un centro (que es el hogar). El hogar es una típica casa unifamiliar de suburbios (que mantienen muchos de los elementos de la machiya tradicional) con su “genkan” (espacio en la entrada donde se dejan los zapatos), su “engawa” (corredor hacia el patio) y “washitsu” (sala de estar con tatami), pudiéndose observar parte del habitar dentro de la casa en unas pocas viñetas. Es en su casa donde se producen la mayoría de los diálogos que ocurren en el manga y es desde donde sale o a donde llega dependiendo del episodio.

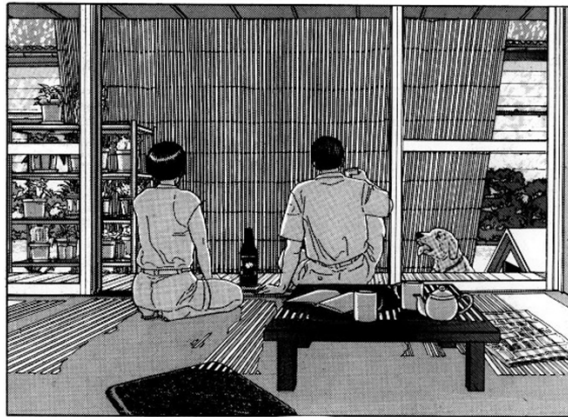


Ilustración 85: Viñetas que muestran la casa del protagonista y el habitar en cada uno. “Aruku Hito” (Taniguchi, 2004)

El manga está configurado en función de los itinerarios, ya que las observaciones y vivencias del personaje durante sus paseos son lo medular del argumento. A través de los itinerarios Taniguchi muestra diversas mecánicas propias de la ciudad japonesa, como el emplazamiento de la casa suburbios tranquilos y de calles estrechas, el uso del tren para llegar a la ciudad, la presencia de santuarios sintoístas y las costaneras de borde río. Se aprecia un especial cuidado en la representación del carácter (atmósfera) de los lugares que el personaje va recorriendo, pudiéndose identificar así barrios o distritos (los suburbios, el centro y la costa) y bordes (borde-río, línea del tren y borde-mar).

1.1.1.1. **Atmósfera**

En cuanto a la forma en que *Aruku Hito* representa cada una de las características de la atmósfera arquitectónica indicadas por Zumthor y Rasmussen (ver página 122) debemos destacar que la representación de éstas está cargada de un ritmo narrativo muy pausado, por lo que en su mayoría son representadas a través de transiciones aspecto a aspecto que muestran los entornos desde diferentes perspectivas y con diversos grados de detalle.

El cuerpo de la arquitectura es mostrado generalmente a través de escenas en plano general y panorámicas, privilegiándose por las características de la historia, los amplios entornos exteriores del barrio representado (primeros dos paneles de la Ilustración 86). Los dibujos de las viñetas tratadas con el modelo cinematográfico permiten que los espacios sean vistos desde el punto de vista del personaje, pero también con vistas aéreas que dejan ver el entorno de una forma mucho más global. Por lo tanto, en la mayoría de las escenas este cuerpo arquitectónico es el fragmentado cuerpo de la trama urbana. Por otra parte, en episodios como “Atravesar la Callejuela”⁴⁷, la es-

⁴⁷ Nombre dado al episodio en la versión en español de la editorial Ponent Mon (2004)

trechez es mostrada a través de la relación entre el entorno y el cuerpo del mismo personaje, en complemento con un sombreado más marcado que en los abiertos entornos exteriores (Ilustración 87)

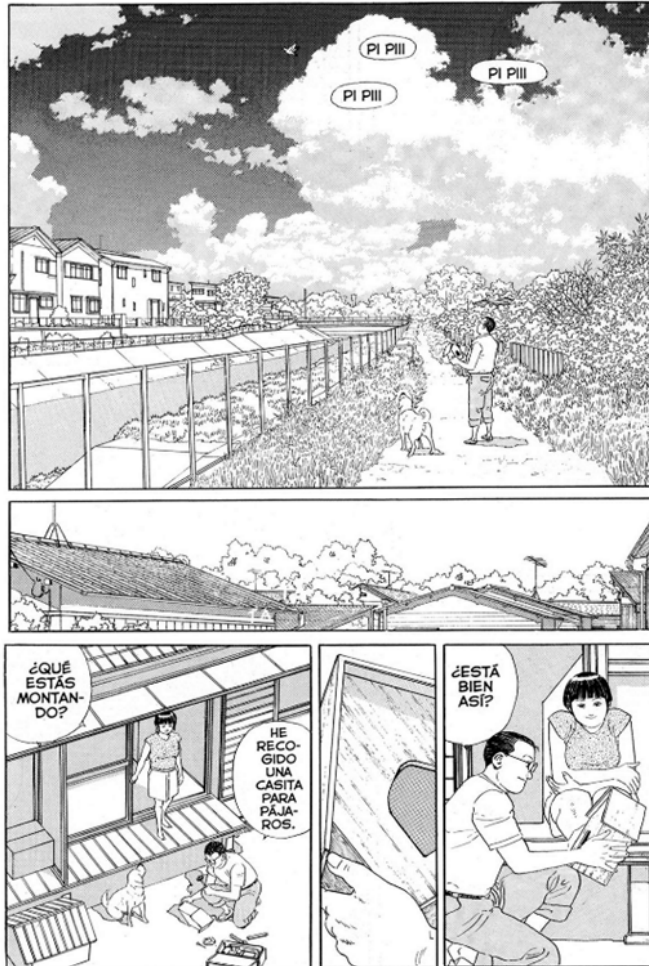


Ilustración 86: Diferencias entre el sombreado de espacios abiertos y espacios cerrados. “Aruku Hito” (Taniguchi, 2004)



83

Ilustración 87: “Aruku Hito” (Taniguchi, 2004). La estrechez es mostrada a través de la sombra y el cuerpo del personaje en el espacio.

Los efectos de contraste que en arquitectura se pueden notar entre formas cóncavas y formas convexas, entre espacios amplios y espacios estrechos, entre espacios oscuros y espacios luminosos y entre texturas. En este manga en particular el contraste se puede apreciar muy bien entre episodios, ya que el argumento de la historia son los paseos que hace el personaje principal y cómo éste los disfruta, el contraste más significativo está en las dife-

rencias entre cada entorno que visita, entre su barrio, el centro y la callejuela; entre el barrio un día de lluvia y el día en que los cerezos están en flor .



130



134

Ilustración 88: “Aruku Hito” (Taniguchi, 2004). Contraste dentro de un mismo episodio, el barrio mientras llueve, y unas páginas después, el barrio cuando acaba de despejar.

En complemento con lo anterior, la forma en que se representa la escala y la proporción es sin duda la participación de los personajes, gracias a cómo éstos son situados en el espacio, el lector (a pesar incluso de no haber estado nunca en un barrio japonés) es capaz de dar escala a lo que configura el espacio arquitectónico. La aparición de mobiliario o elementos de tamaño

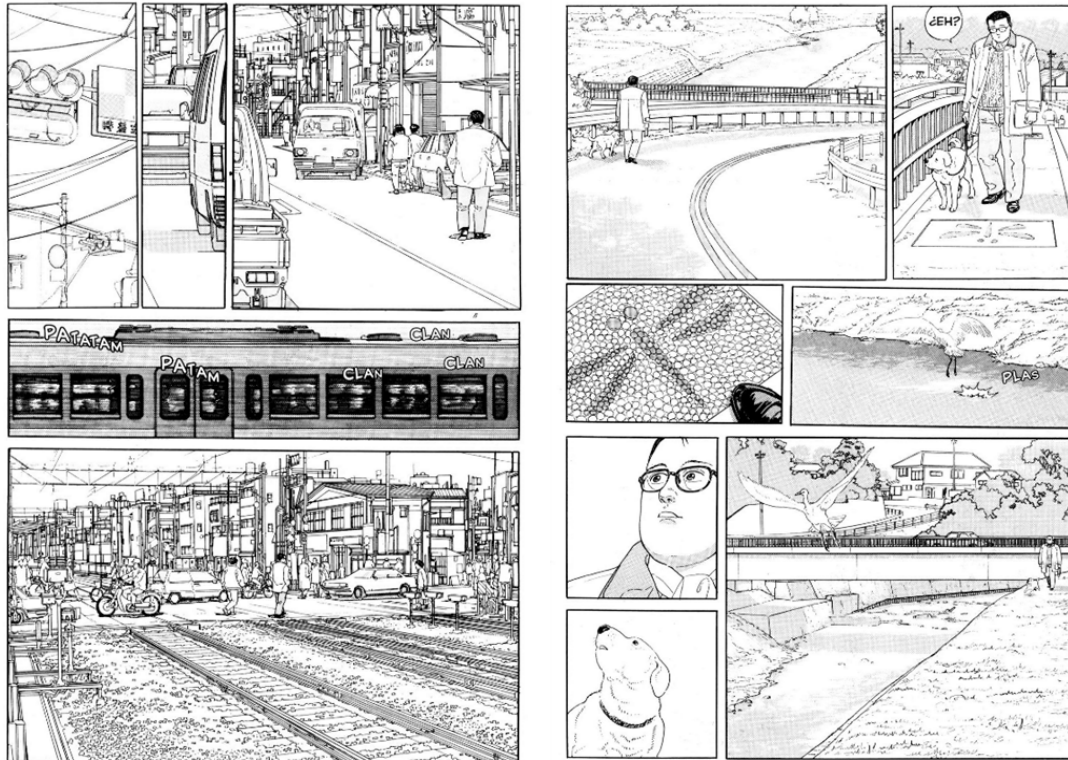
“estándar” como barandas o alumbrado público dan en conjunto una aproximación de amplitud o altura (Ilustración 87).

El siguiente aspecto es el ritmo, éste puede apreciarse, al igual que en la arquitectura habitada, a través de la modulación de materiales y la composición de fachadas, que son mostradas en los escaparates de las calles del centro y en el varillaje de las barandas de los puentes; sin embargo, la mejor forma en que se aprecia el ritmo en esta obra es a través de la caminata (ver página <?>). Tal como Piranesi dibujó el ritmo de la escalera de la Plaza de España en Roma (Ilustración 44), los dibujos de Taniguchi en *Aruku Hito* tienen su propio ritmo, que es el ritmo propio de un paseo lento en una geografía plana, este ritmo de caminata lenta es también el que da, como mencionamos anteriormente, un compás pausado a la narración. Este mismo ritmo dentro de la caminata pausada, puede ser distinto debido a los cambios en el entorno tal como muestra la ilustración 89, y no solo se observa en los largos caminos y las fachadas regulares más apresuradas o más distanciadas, sino en la postura corpora del personaje durante su paseo.

A pesar de que *Aruku Hito* se desarrolla principalmente en exteriores, en algunas ocasiones ilustra de forma magistral esta relación de intimidad con un espacio que ofrece la protección de un “interior”, a pesar de no ser éste el interior de un recinto convencional. Taniguchi plasma esta relación entre el habitante del espacio público y las propias características del espacio no sólo como una relación contemplativa, sino como la apropiación y el habitar de los espacios, en la ilustración 90, se muestra una secuencia en que el protagonista, cansado por el calor y por el peso de llevar una persiana que compró hasta su casa, se sienta a descansar a la sombra de un paso sobre nivel.

En cuanto a los materiales, si bien el dibujo es lo suficientemente detallado como para distinguir las formas de las tablas y ranuras de la calzada, muchas veces el trabajo con las texturas no es tan detallado como para notar

qué material delinea dichas formas, a menos que sea mostrado con un dibujo en plano de detalle. En contraste se suelen detallar muy bien las texturas del follaje, brindando contraste entre la arquitectura construida y el entorno natural.



25

17

Ilustración 89: : La caminata en "Aruku Hito" (Taniguchi, 2004).

A pesar de que el dibujo no presenta contrastes de blanco y negro tan marcados como otras obras en el cómic japonés, Taniguchi representa de forma justa la luz para que esta sea un aporte, justamente, en la representación de los entornos arquitectónicos, más que para dar dramatismo o acentuar atmósferas emocionales. Esto se observa claramente en el tratamiento del gris en los dibujos de noche o de días de lluvia (Ilustración 88) en contraste con los días soleados, y de los espacios en que el entorno arquitectónico forma sombras (Ilustración 87 y 90). Dicho tratamiento del gris, a pesar de ser sutil en algunos casos, en otros es lo suficientemente marcado para notar un contraste entre las páginas.

Para representar sonidos, fiel a su estilo, no se vale de onomatopeyas estridentes, y el uso de éstas generalmente es con una gráfica sutil, para mostrar sonidos de animales y en ocasiones del ambiente. Sin embargo, no por ello carece de representación de sonidos, el dibujo de cabellos o ropa ondulante al viento y de gotas de agua salpicando complementan muy bien la gráfica sutil de las onomatopeyas y resulta suficiente para la atmósfera calmada y en ocasiones “silenciosa” que la obra completa proyecta.

Por último, lo que Zumthor (2006) llama “las cosas a mi alrededor” que son los objetos que llenan los espacios, son representados generalmente de forma ordenada y pulcra, estando presentes en la mayoría de las viñetas, pero de forma mayoritariamente minimalista. En el episodio “Tras el Tifón” se pueden observar objetos dispuestos de forma un poco más caótica, pero esta forma va acompañada de la temática del episodio.



Ilustración 90: Muestra del habitar a través del uso del espacio de una forma no convencional del habitar.

1.7.2. *Sekai no Owari to Yoakemae* (Inio Asano)

Inio Asano es un dibujante de manga nacido en 1980, considerado uno de los artistas más representativos de los años 2000 y con varias obras publicadas en España y Argentina a través de la Editorial Norma e Ivrea, en las que destacan *Solanin* (2005- 2006) y *Oyasumin Punpun* (Buenas noches Punpun) (2007-2013).

Sus obras se caracterizan por dar gran protagonismo a la representación realista, con personajes muy icónicos con un marcado uso del efecto máscara. El mismo Asano indica que si bien su estilo es muy realista, sigue siendo un manga, y que por tanto mezclarlo con un estilo más icónico le resulta muy natural. Sus temáticas a su vez también suelen abordar las complejidades de la juventud y la sociedad japonesa actual con una gran carga emocional y una intención de realismo similar a la de su arte.



Ilustración 91: En “*Oyasumin Punpun*” (Asano, 2007-2009) el protagonista y su familia tienen forma de patos, en ocasiones su rostro cambia si tiene malos pensamientos y a medida que se transforma en adulto su cuerpo (a excepción de su cabeza) parece cada vez más humano.

En sus obras se reconoce la relevancia en la representación de los entornos, representando de la mano tanto la atmósfera arquitectónica como la atmósfera emocional. Sus composiciones dan gran importancia a los detalles y a las texturas. Su conocido estilo para dibujar los entornos y conseguir la representación de texturas y detalles tan realistas es el de basarse enteramente en fotografías tomadas por él mismo para sus dibujos, editando la fotografía digitalmente, componiendo las escenas y dibujando sobre ellas. En sus obras más recientes como “Dead Dead Demon’s Dededede Destruction”, publicada desde 2014 utiliza el collage digital y el modelado 3d para el diseño de entornos y las naves espaciales en que se apoya el argumento.

Sekai no Owari to Yoakemae (El fin del mundo y antes del amanecer) (2008) recopila en un único volumen varias historias cortas publicadas en la revista Big Comis Spirits.

1.7.2.1. Composición narrativa y dibujo

El manga se compone de un solo tomo con varias historias cortas, algunas relacionadas y otras independientes. Con un mayor uso de globos de texto que Aruku Hito y la presencia de cartuchos, el manga se enfoca en mostrar un momento en la vida de cada personaje, un momento en que cada personaje tiene conflictos y debe tomar decisiones, combinando conversaciones entre personajes y monólogos interiores. El papel del entorno en este caso es el de dar soporte a ese momento, darle contexto y aportar con una atmósfera que hace que el lector acompañe al personaje en sus reflexiones y contemplaciones.

Como se mencionó anteriormente, el dibujo de Inio Asano es en extremo detallista y cuidado, con un dibujo realista, con un amplio uso del contraste entre el blanco y el negro y las sombras. El dibujo de texturas y de los elementos que llenan el espacio son parte del gusto particular del dibujante.

El mismo Asano indica que prefiere la utilización de fotografías para la elaboración de los fondos para llevar un paisaje real al manga sin alterarlo, y su vez transferir al manga elementos propios de la ciudad tal cual es, como serían los cables enredados del alumbrado público, porque le parece más hermoso de esa manera. Asano representa lo bello de una realidad que puede resultar deprimente.

Propio del estilo japonés, su desarrollo es a través del modelo cinematográfico con un uso predominante de las transiciones aspecto a aspecto y el abundante uso de primeros planos a los personajes. Su uso de la página es mayoritariamente convencional (compuesto de una tira de lectura vertical) y retórico con viñetas como página completa.

1.1.1.2. Lugar

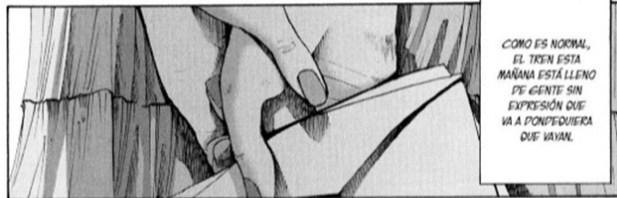
El manga consta de 13 episodios. El primero son 9 puntos de vista relacionados únicamente por los sus conflictos y el amanecer. El segundo episodio y el tercero (que está dividido en tres partes) comparten distintos puntos de vista en una misma temporalidad, una chica de un instituto de pueblo que huye y se encuentra con un padre de familia desempleado que a su vez huyó de la ciudad al campo (al sentirse traicionado por su empresa y por su familia), mientras sus dos hijos lidian con su desaparición y sus propios conflictos; el episodio 4 narra la vida solitaria de una chica que trabaja en una tienda en una estación; el episodio 6 gira en torno a un adolescente que roba en un combini (minimarket) mientras que el episodio 5, 7, 8 y 9 narran las reflexiones de los distintos personajes mientras hace un recorrido en la ciudad. Cada una de estas historias muestran aspectos identitarios distintos en la sociedad japonesa. La individualidad, el aislamiento social en los jóvenes, la presión en la etapa escolar y en el trabajo son todos parte de la sociedad japonesa actual (García, 2019) y se plasma en cada uno de los episodios. Por otra parte, aspectos culturales como la búsqueda de un propósito o sentido de la

vida son expresados de forma atormentada pero optimista, mientras que las relaciones se caracterizan por la falta de comunicación y el aislamiento. Todas estas características si bien, son parte de la crítica que hace Sekai no Owari to Yoake Mae de la sociedad en la que se contextualiza, se puede extender a un tipo de vida que se lleva en las grandes ciudades del mundo y por tanto al lector extranjero no se le hace difícil comprenderlas.

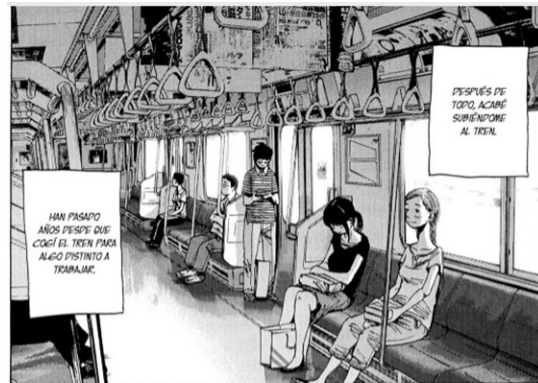
Los lugares o nodos que más se representan son la casa, la escuela, el bar o el restaurant, el combini (minimarket), el santuario (sintoísta) y la estación de tren. Gracias a la representación de estos lugares el lector extranjero se puede hacer una idea de los lugares que componen desde la generalidad la ciudad japonesa y la importancia social que tiene cada uno. Desde la definición de no lugar que hace Augé (1992) muchos de estos espacios, son genéricos, no identitarios, no relacionales y no históricos. Las interacciones entre los personajes con los entornos se caracterizan por el desarraigo, una estación cualquiera, una casa cualquiera, una escuela cualquiera, mientras que, en los itinerarios representados, los personajes no se relacionan con los “extras” de entorno.

A su vez se pueden identificar barrios o distritos como el pueblo, el campo, a ciudad, el centro, y el barrio residencial. Es particularmente interesante la relación que se hace entre la ciudad como tal y los pueblos de los alrededores, como un lugar del que irse (en búsqueda de otras oportunidades) o al que volver con la nostalgia.

Por otra parte la representación de la residencia muestra un marcado contraste entre la casa unifamiliar de los suburbios y los pequeños departamentos del centro que en Japón suelen estar diseñados para una sola persona y rondan entre los 10 y 20 metros cuadrados (García 2019). El desorden y el descuido con que son representados dan cuenta del habitar que establecen los propios personajes en ellos, y la habitación se muestra como el espacio de



COMO ES NORMAL,
EL TREN ESTA
MAÑANA ESTÁ LLENO
DE GENTE SIN
EXPREIÓN QUE
VA A PONDERQUERA
QUE VAYAN.



DESPUÉS DE
TODO, ACABÉ
SUBIENDOME
AL TREN.

HAN PASADO
AÑOS DESPUE QUE
COGÍ EL TREN PARA
ALGO DISTINTO A
TODAVIA.



¿SERÉ YO UNA
DE ESAS PERSONAS
ALGÚN DÍA?

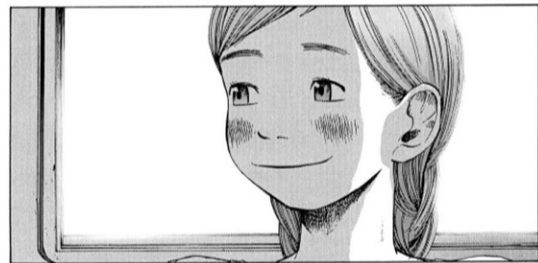


Ilustración 92: : Una viñeta y dos secuencias de episodios diferentes que denotan la importancia de en tren y las estaciones en la ciudad japonesa."Sekai no Owari to Yoakemae" (Asano, 2008)

mayor importancia.



Ilustración 93: A las zonas rurales se llegan en tren y son un entorno que llama a la reflexión. “Sekai no Owari to Yoakemae” (Asano, 2008)



Ilustración 94: Representación del hogar en “Sekai no Owari to Yoakemae” (Asano, 2008).

1.1.1.3. **Atmósfera**

En cuanto a la representación de Atmósfera, se da de forma relativamente homogénea a través de todos los episodios, con las principales diferencias entre la representación del día y la noche y el campo y la ciudad.

La representación del cuerpo arquitectónico se da principalmente desde los interiores, y desde la totalidad de la ciudad, más que desde el protagonismo del edificio como una unidad. con un amplio uso de viñetas con vistas panorámicas. Las secuencias aspecto a aspecto brindan detalles de texturas, formas e iluminación; que gracias a la solidaridad icónica y a la elipsis se perciben como las características que componen el espacio. La representación de los espacios se da principalmente por estos detalles, más que por la representación de aspectos geométricos formales.

Los efectos de contraste se manifiestan en varios aspectos. Por lado en el uso de la luz, que diferencia espacios cerrados de espacios abiertos, además de los contrastes entre el día y la noche. Por otro lado, el abundante uso de texturas permite que en éstas también se aprecie el contraste.

También se aprecian los contrastes entre el entorno urbano y el entorno rural y con ello la representación de espacios muy concurridos y espacios poco habitados. Y en algunos cambios del ambiente como del día soleado del lluvioso y el cambio entre viñetas pequeñas a grandes viñetas con vistas panorámicas.

La escala y proporción está dada principalmente por el dibujo de los personajes, los objetos y los materiales. En la ciudad la escala es dada por elementos propios del mobiliario público y elementos como ventanas, barandas; en los espacios interiores el mobiliario y cuerpo de los personajes mientras que en las representaciones del campo el personaje es fundamental para la



Ilustración 95: Representación del cuerpo arquitectónico en “Sekai no Owari to Yoakemae” (Asano, 2008).

percepción de escala.

El ritmo se representa principalmente a través de las fachadas ya que la “calle” es representada constantemente, y permite apreciar contrastes entre el centro, el barrio y el campo. Por otra parte, el ritmo de la caminata representados en el capítulo 5, 6 y 8 permite apreciar el contraste de ritmo al caminar en el centro, en los suburbios y en senderos rurales, dado principalmente por el cuerpo de los personajes, ya que no se aprecia un cambio en el ritmo de las viñetas.

El manga representa las texturas de forma realista, incorporando las texturas de los muros, y pavimentos en la ciudad y del follaje y la hierba en la zona rural. A su vez el uso de la luz, los brillos y el blanco y negro permite diferenciar tipos de materiales, su temperatura y su suavidad o rugosidad.

A lo largo de todo el manga la luz es uno de los aspectos atmosféricos que más se representa, y suele corresponder a los horarios, pudiendo fácilmente reconocerse la noche, al amanecer y el atardecer de la luz de pleno día. Por otra parte la iluminación de los recintos interiores corresponde a la ubicación de las fuentes de luz, incluyendo los rostros y ropas de los personajes.

La coherencia con que se trata la iluminación permite una cohesión entre la representación de entornos y personajes que enriquece la empatía del lector con la representación del “momento”. Mientras que también ayuda a las diferencias entre interior y exterior.

La representación de sonido está dada por los globos de texto y el uso de la onomatopeya es muy escaso. Por lo que los sonidos ambientales se interpretan debido a la presencia de imágenes que apelan a la experiencia previa del lector y que ilustran situaciones que el lector interpreta como ruidosas.

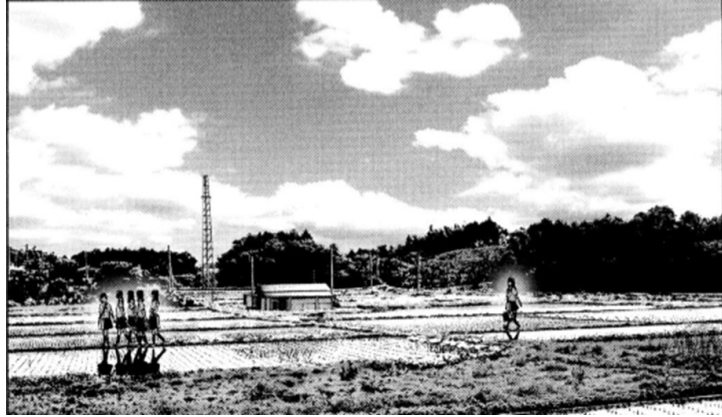


Ilustración 96; : Contraste de amplitud en la representación del caminar en la ciudad y en el campo. “Sekai no Owari to Yoakemae” (Asano, 2008).

La representación de los objetos que llenan los espacios es parte importante de a representación del habitar, el deterioro, la basura y los objetos personales exponen de forma implícita la ocupación de los espacios. Todos los espacios representados están “llenos de cosas” y su tratamiento es muy detallado.



Ilustración 97 : Uso del entintado para dar contraste de luz y sombra, dando forma al espacio geométrico de los entornos, “Sekai no Owari to Yoakemae” (Asano, 2008).

TERCERA PARTE:

Caso de estudio: Atmósfera y lugar en la población 'Quebrada Márquez'

A continuación, se expone el estudio de las manifestaciones de las principales características que definen el concepto de lugar y el concepto de atmósfera, esta vez en la arquitectura construida, con el objetivo de reunir los antecedentes necesarios para su posterior representación a través del cómic.

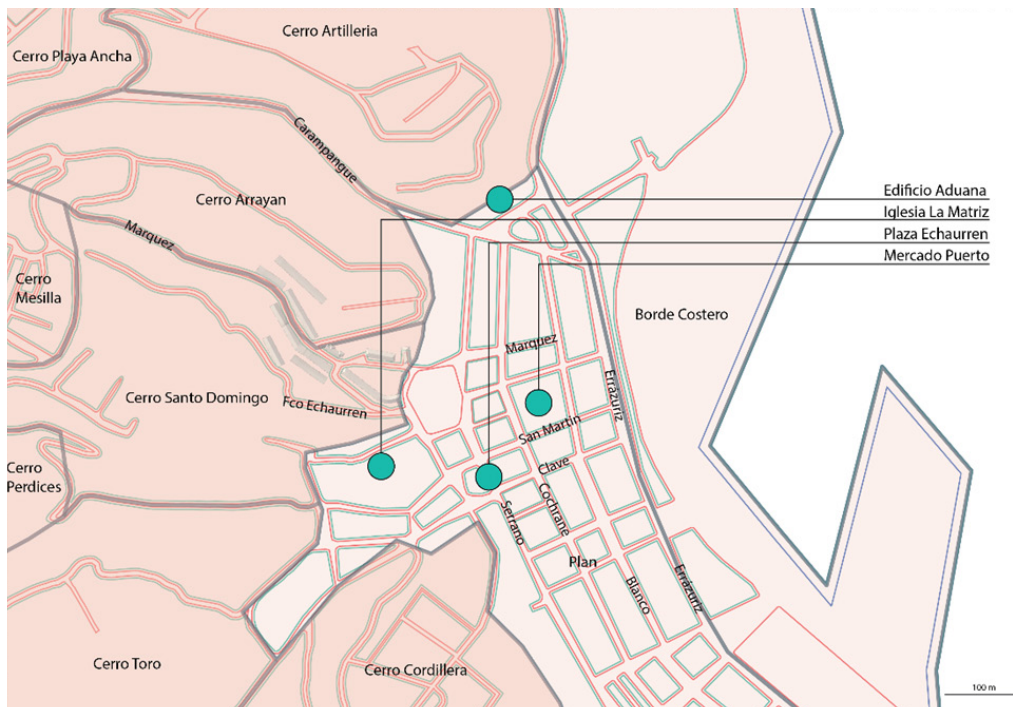


Ilustración 98: Plano de ubicación. Elaboración propia en base a tesis de Carolina Carrasco (2015)

1. LA POBLACIÓN QUEBRADA MÁRQUEZ

La ciudad de Valparaíso posee una estructura geográfica particular de cerros y planicies que circundan la costa en torno a la bahía, conformando un teatro romano en torno al océano. En sus inicios posee dos polos de desarrollo, en torno a la Iglesia La Matriz, y el Almendral.

Durante el siglo XIX el puerto de Valparaíso se torna clave para las rutas que comunican Europa con los países del Pacífico a través del estrecho de Magallanes. La actividad mercantil atrajo comerciantes ingleses, franceses y alemanes, que dejaron sus huellas en los estilos de los edificios en la zona del plan y cerros más próximos (Kapstein, 2009).

La actividad económica, que atrajo un constante flujo migratorio, sentó las bases de diversidades sociales marcadas por la pobreza y la ostentación (Carrasco, 2015); que, en conjunto con la estrechez de la planicie al borde del mar en el sitio de origen de la ciudad, provocaron una particular configuración de la trama urbana en comparación a las demás ciudades coloniales con forma de damero. Los barrios patrimoniales ubicados en el Plan y en los cerros Concepción y Alegre fueron edificados durante la época de bonanza salitrera por familias adineradas, por lo que la arquitectura de estas zonas refleja esta época de esplendor (Kapstein & Gurovich, 2019).

Durante las dos últimas décadas del siglo XIX, la ciudad creció hacia el mar a través de obras de relleno que permitieron aumentar la superficie plana de la ciudad. La trama regular se asentó en la planicie consolidando el “Plan”, mientras que la ciudad rápidamente creció en los cerros dónde se generó un tejido improvisado, marcándose un contraste entre lo espontáneo y lo planificado. Los cerros configuraron sus propios centros, con plazas iglesias y almacenes, funcionando como pueblos pequeños. Habitados en su mayoría por

los sectores bajos y medios (exceptuando el cerro Alegre y Cerro Concepción), los trazados urbanos espontáneos constituyeron proezas constructivas que conquistaron la pendiente dando vida a una ciudad sin fundación (Álvarez, 2001 en Carrasco, 2015).

La disposición de los cerros permite que las viviendas y espacios públicos establezcan una conexión visual tanto con la bahía como con las quebradas y el resto de la ciudad, permitiendo que el tejido urbano aproveche esta condición. Las edificaciones, aprovechando el asoleamiento, la ventilación, las vistas y muchas veces, los espacios disponibles cerca de familiares y amigos, se amontonan y descuelgan desde las calles generando un lenguaje propio marcado por la presencia de escaleras, callejones, miradores y plazuelas.

“La forma de la gran bahía y los cordones de cerros y quebradas perpendiculares al borde mar, dieron forma a una serie de unidades geográficas estructuradas por pie de cerro, ladera y cima (...) La relación entre bordes y pliegues, en un contexto de entrelazamientos difusos entre lo público y lo privado, precisó formas de habitabilidad entre interiores y exteriores. Además, lo comunitario atravesó constantemente la vida cotidiana, ya que la proximidad espacial impuesta por la geografía estimuló el continuo encuentro visual y acústico, situación que acrecentó la cercanía a escala urbana (Carrasco, 2015 pág. 65)”

Durante la primera mitad del siglo XX, el terremoto de 1906, la apertura del Canal de Panamá (1914) y el cierre de las industrias salitreras a partir de 1929, ocasionan un umbral desencadenante de vulnerabilidad (Kapstein, 2010 en Kapstein & Gurovich, 2019), que no se manifestará hasta décadas más tarde. Ya entre 1973 y 1990 la política neoliberal contribuyó a acrecentar

las diferencias sociales, encareciendo la vivienda y precarizando el sistema de subsidios habitacionales (Kapstein Gurovich, 2019) construyendo viviendas de baja calidad en la periferia, como consecuencia durante la década de 1980 Valparaíso se extiende hasta el camino La Pólvara.

En este contexto la Población “Quebrada Márquez”, más conocida como Población Márquez, ubicada entre los cerros Arrayán y Santo Domingo, próximo al sector de la iglesia La Matriz en el casco histórico de Valparaíso⁴⁸, fue una de las primeras quebradas en ser habitada en la ciudad, poseyendo así la cualidad de emplazarse en la pendiente estableciendo una conexión entre el plan y la ladera de cerro. El conjunto consta de dos etapas, la primera bajo el nombre de Población ‘Quebrada Márquez’ fue construida por la Caja de la Habitación⁴⁹ entre los años 1946 y 1949, a cargo del ingeniero Pedro Goldsack y bajo el gobierno de Gabriel González Videla. La segunda, bautizada como Población ‘Quebrada Márquez Ampliación’ fue construida bajo la Corporación

48 Formando parte del Área Histórica de la ciudad de Valparaíso, (Monumento Nacional bajo la categoría de Zona Típica o Pintoresca, declarado por la UNESCO en el año 2003), ha sido Catalogado como inmueble de conservación histórica dentro del sector ZCHA (Zona de Conservación Histórica y Artística).

49 La Caja de Habitación popular fue la primera institución de vivienda luego de varias leyes higienistas que intentaron abordar las graves carencias de vivienda de la población. Fue la entidad encargada de desarrollar los programas relativos a la vivienda social en Chile desde 1936 hasta 1952. Tenía como objetivo la edificación de viviendas salubres y baratas, estimulando preferentemente la iniciativa privada. Entre las funciones principales del organismo en cuestión cabe desatacar: la construcción de viviendas, la concesión de préstamos, la urbanización de barrios obreros y la concesión de subsidios, entre las más significativas. (Hidalgo, 1999)

de la Vivienda (CORVI)⁵⁰, a cargo de la empresa constructora Alcalde y Cía. Ltda. entre los años 1960 y 1964. Ambas construidas en hormigón armado aprovecharon sus posibilidades al estilo del movimiento moderno, que se caracterizaba por la simplificación de las formas y ausencias de ornamento.

La Población Márquez resulta ser un caso muy singular de conjunto habitacional, debido a su forma de emplazamiento y la disposición escalonada y conectividad entre sus bloques, que toman la forma de la quebrada en torno a la calle Márquez. La continuidad y superposición de sus característicos balcones de circulación, que constituyen la conectividad entre edificios propician los encuentros y las relaciones de la comunidad en el conjunto. Estas cualidades que lo identifican lo han convertido en un referente del habitar colectivo en pendiente (Carrasco, 2015), tanto por su espacialidad como por la relación que genera entre el pie de cerro y el plan.

En su primera etapa el conjunto aceleró el mejoramiento del sector, que hasta antes de su construcción estaba habitado espontáneamente por viviendas modestas “encaramadas en los cerros” (Carrasco, 2015) instalándose en la complejidad topográfica de la quebrada, siguiendo el curso de esta y ubicando los accesos a los departamentos en corredores orientados a la calle Márquez propiciando los encuentros entre vecinos, a una distancia lo sufi-

50 La Corporación de Vivienda (CORVI) funcionó entre 1953 y 1976, y representó uno de los paradigmas de una política de vivienda social impulsada por un “estado benefactor”. Entre su vasto trabajo, uno de sus modelos de vivienda social más famoso fue el bloque 1010 y 1020. Se concibió como la fusión de dos entidades preexistentes: La Caja de Habitación y la Corporación de Reconstrucción y Auxilio y estaba encargada de la ejecución, la urbanización, la reconstrucción, la remodelación y la reconstrucción de barrios y sectores comprendidos en Plan de Vivienda y en los Planes Reguladores elaborados por el Ministerio de Obras Públicas; además sería de su responsabilidad el estudio y fomento de la construcción de viviendas económicas.

cientemente estrecha para permitir una relación entre el balcón y la calle. Con la segunda etapa se intentó continuar la relación entre el conjunto y el plan de la ciudad, se utilizaron nuevos recursos arquitectónicos y se constituyeron nuevos espacios comunitarios, como el área de juegos infantiles y jardines, se omitieron los corredores, limitando los encuentros entre vecinos a las cajas de escaleras, derivando en un carácter distinto.

“<<Acá en mi edificio no era lo mismo, era mucho más aislado,, porque como no tenemos pasillos, uno sale del departamento a la escalera y listo. Como no tenemos ascensor, de repente te encuentras con algún vecino en el camino, pero un saludo y listo. Era mucho mejor la vida en los otros edificios.>> (Raquel, 2ª generación, 1ª y 2ª Etapa)” (Carrasco, 2015 págs. 159, 160)

La Población Márquez es un conjunto habitacional muy estudiado tanto por su diseño arquitectónico formal como por su identidad barrial, y la manera en que la arquitectura propició los encuentros entre vecinos que la configuraron. Siendo un muy buen ejemplo de arquitectura arraigada al carácter del lugar, ya que pone en valor y explora las posibilidades morfológicas de la quebrada, y a su vez articula un sistema de relaciones en que el espacio geométrico proyectado propone una forma de habitar que tiene sentido para quienes llegaron a habitarlo. Un ejemplo contrario de esto es su segunda etapa que si bien propuso lugares de reunión éstos no fueron habitados de la forma propuesta⁵¹.

⁵¹ “Los juegos infantiles se han abandonado por falta de uso y mantención, y los bancos para la estancia son poco utilizados por los residentes. Las zonas de estacionamiento colectivo se fueron sectorizando y los espacios comunes entre bloques se encerraron para marcar el límite público-privado, cambiando su función como estacionamientos” (Carrasco, 2015 p. 162)

Augé (1992) indica que el lugar constituye principio de sentido para quien lo habita y principio de inteligibilidad para quien lo observa, por tanto el estudio que se ha hecho de la Población Márquez como lugar está dado principalmente gracias a la estrecha relación identitaria entre sus habitantes más antiguos y el conjunto, que ha permitido que compartan sus testimonios sobre el uso de los espacios, las relaciones establecidas entre la comunidad y la evolución en la forma de habitar, que está directamente relacionada con el contexto político, social y económico en la ciudad.

Carolina Carrasco (2015) en su tesis doctoral estudia el desarrollo comunitario de la Población Márquez (entre otros conjuntos habitacionales de Valparaíso y Viña del Mar) analizando en retrospectiva los ámbitos del encuentro y la trayectoria de la vida cotidiana a través de documentación y la historia oral de sus habitantes más antiguos. Son esos habitantes a través de sus relatos y experiencias quienes reafirman cómo, debido a la morfología del conjunto, gran parte de la vida cotidiana del sector ha estado marcada por los encuentros diarios de los residentes y los transeúntes en los espacios comunes, entre la calle y el conjunto. Por otro lado, el documental “Población Márquez, nostalgias del cotidiano” (2018) dirigido por Rodrigo Cepeda retrata la investigación de académicos de las escuelas de Cine y Sociología de la Universidad de Valparaíso, presenta los relatos de los habitantes que dan cuenta del modo de vivir la cotidianidad en la población y retrata con gran sensibilidad el deterioro y cómo la vida común para la que el conjunto fue diseñado fue desapareciendo.

Son justamente esas relaciones identitarias y relacionales, además de la historia en la memoria de sus habitantes las que hacen del conjunto un “lugar”, mientras que en complemento con sus características espaciales lo hace una experiencia inmensamente rica para la exploración de la representación de los conceptos de atmósfera y lugar.

Carrasco (2015) hace una cronología de la evolución de la Población en función de hitos y los cambios paulatinos ocurridos: Durante la década de 1950 se produce la llegada de las familias a la primera etapa, las primeras asociaciones comunitarias y la construcción del equipamiento comunitario; durante la década de 1960 se construye la segunda etapa y entre fines de los 60 y mediados de los 70 el contexto político ocasiona los primeros desencuentros, que derivan en transformaciones espaciales colectivas, apropiación de las circulaciones y los residentes pintan el conjunto diferenciando los departamentos; en la década de 1980 ya es evidente el abandono, desgaste y descuido de los espacios comunes. Desde la década de 2010 existen iniciativas de renovación y mejoramiento, se restaura la junta de vecinos, se renueva el color y la iluminación, y se restauran la cancha y otras áreas comunes.

1.1.La Población Quebrada Márquez como lugar

1.1.1. Población Márquez como lugar de sentido. Identitario, relacional e histórico.

El lugar según lo define Augé (1992) y Norberg-Schulz, no es estático en el tiempo, ya que depende de las personas que lo habitan. La superabundancia de acontecimientos, la superabundancia de espacios y el exceso de individualidad que Augé asegura son productores de no lugares, se pueden ver reflejados en la evolución que la Población Márquez ha ido teniendo las últimas décadas. El cambio del contexto sociopolítico del país y el deterioro del barrio puerto, como consecuencia de la pérdida de importancia económica del puerto de Valparaíso, en conjunto con el desarraigo de las generaciones más jóvenes, han mermado la calidad de la vida en comunidad que caracterizó al conjunto los primeros años.

Sin embargo, a pesar de los cambios que ésta haya sufrido tanto por factores políticos y económicos, como por el cambio de las costumbres y personas que la habitan, la Población Márquez continúa siendo “lugar”, y como tal se puede reconocer fácilmente la estrecha relación entre éste y sus habitantes.

La componente histórica de la Población Márquez como lugar no parte desde su fundación, sino desde lo que significan las quebradas para la ciudad de Valparaíso, la historia del barrio puerto y el contexto en que las primeras familias adquirieron las viviendas. El lugar antropológico de Augé (1992) tiene como característica su componente histórica, no necesariamente refiriéndose a grandes acontecimientos que tengan relevancia histórica a nivel país, sino a la historia que es significativa para la comunidad. Toda ciudad o pueblo (agregándose en este caso barrio), que no es creación reciente reivindica su

historia (Augé, 1992). Son históricos porque son lugares que han construido los antepasados, lugares de memoria y transformación (Augé, 1992).

La Caja de Habitación Popular, que fue el organismo promotor de la primera etapa fue la primera institución que abordó las graves carencias en torno a la vivienda en Chile en ese entonces, carencias que implicaban tanto cantidad, como condiciones de salubridad dignas ante el aumento de la población en las ciudades dada la migración campo-ciudad. Las familias que llegaron al conjunto eran numerosas ya que el puntaje asignado para postular a vivienda se asignaba en función de la cantidad de integrantes (Carrasco, 2015). Mientras que el entorno de la primera etapa estaba dado por viviendas pequeñas junto a los pies de los cerros, contrastando con la envergadura del conjunto⁵².

Las acciones colectivas y los “ritos” generados por la propia comunidad marcan también la componente histórica del lugar. La construcción de la cancha y la sede social, como las primeras acciones colectivas de la emergente comunidad (Carrasco, 2015), la conformación del Club Deportivo Márquez (DEPOMAR, fundado en 1953), la celebración de la “Semana Marquezina” y la consolidación de la cancha como centro de actividades comunitarias (Carrasco, 2015) memorables como el “Reservado con Pasteles” y los campeonatos deportivos, trascendieron a las generaciones más jóvenes y en las iniciativas para recuperar la antigua vida comunitaria impulsadas los últimos años.

52 “<<en ese entonces el conjunto era bien impresionante, porque antes habían puras casas chiquititas y pobres, luego pasó a ser un tremendo edificio en toda la subida al cerro que era otro mundo>>”, extracto de testimonio de informante (Ximena) (Carrasco, 2015 pág.148).”

“<< (...) se elegían reinas de la misma población y estos eventos se hacían en la cancha, porque era el único lugar que había. En su tiempo para el 18 de Septiembre también se hicieron ramadas >> (fragmento testimonio Carmen, 2ª generación, 1ª Etapa. Carrasco, 2015 pág. 157)”

Por otro lado, la ciudad y el barrio Puerto también fueron evolucionando con el tiempo, la pérdida de relevancia económica del puerto, el desplazamiento del comercio importante, del sector bohemio (barrio Chino) hacia Bellavista y el cambio en las costumbres de los porteños, son algunos de los antecedentes. El Golpe de estado el 11 de Septiembre de 1973 y la instalación del régimen militar supone un punto de inflexión dentro de los cambios paulatinos que fue experimentando la ciudad y el barrio desde su época dorada (últimas décadas el siglo XIX y las primeras del siglo XX) hasta la década del 60. Formando parte importante de la historia asociada al lugar.

“<<La bohemia en Valparaíso existe del 73 hacia atrás, ya que lo que cambia radicalmente la relación recreación y bohemia es el golpe. Acá se vivía un fenómeno que era el sincronismo que se creaba por la presencia de los marinos extranjeros, la prostitución y los intelectuales>>, recuerda Nelson Cabrera, reposando en una silla de su local, el Valparaíso Eterno. (Lopez, 2001 para Diario La Estrella de Valparaíso)”

“<<(…) en el tiempo de Frei con la patria joven [refiriéndose a la marcha de jóvenes desarrollada durante su campaña presidencial], ya se empezó a ver en nosotros la tendencia que teníamos (...) Allí habían ciertas diferencias, pero nunca alcanzábamos a romper la unidad. Sin embar-

go, en el 73 se rompió. Fue tanta la fractura, que mucha gente salió de allí detenida y los de derecha, como en todo el barrio, estaban fascinados con el golpe militar>> (fragmento testimonio Gema, 2ª generación, 1ª Etapa. Carrasco, 2015 pág. 166)”

La componente relacional, es decir lugar en que las personas se relacionan significativamente y comparten referencias, es visible especialmente en los primeros años del conjunto. Carrasco (2015) dedica su tesis a analizar “la espacialidad del encuentro” y muchos de los testimonios que recoge narran las interacciones entre los vecinos, el uso que hacían de los espacios y las costumbres propias de los primeros años. Estas relaciones también se ven reflejadas claramente en los relatos que se muestran el documental “Población Márquez, nostalgias del Cotidiano” (2018). Sin duda el encuentro más característico que se establece en la Población Márquez son sus corredores, que acogen los accesos y se abalcanan a la calle Márquez. Las circulaciones agruparon las actividades domésticas y de ocio junto a los bordes de los edificios, y los balcones fueron utilizados para el juego de los niños, el encuentro y la estancia (Carrasco, 2015). Otro hecho particularmente recordado es que durante Navidad y año nuevo las viviendas se abrían hacia los balcones que eran habitados masivamente y las familias compartían al interior y al exterior (Carrasco, 2015).

“<<(…) rápidamente nos fuimos familiarizando, como el sistema era de pasillos, entonces todos pasaban por delante de tu casa. Era un ir y venir, había que saludarse, así que rápidamente nos hicimos todos conocidos. También se hicieron conocidas las penas y la pobreza, porque había gente que les costaba mucho con tanto niño.>> (fragmento testimonio Clara, 2ª generación, 1ª y 2ª Etapa.

Carrasco, 2015 pág. 156)”

“<<Nosotros acostumbrábamos a juntarnos en las escaleras, entre el bloque donde vivíamos y el bloque del frente y de ahí nos poníamos a jugar a la escondida y corríamos por todos los pasillos.>>(fragmento testimonio Raquel, 2ª generación, 1ª Etapa. Carrasco, 2015 pág. 156)”

Además de los encuentros en las circulaciones, durante los primeros años rápidamente se consolidaron, la cancha, con su ya mencionado protagonismo dentro de la comunidad, los locales comerciales; el primer local solía congregarse a la vecindad en un pequeño espacio gracias a que eran los principales abastecedores de parafina para la comunidad (Carrasco, 2015) y nuevos lugares en ubicaciones estratégicas con respecto a los accesos y en relación visual con el entorno que funcionaron como lugares multifuncionales que juntaban a los habitantes de la comunidad con el barrio, como la cancha chica (ubicada en el acceso al block F junto a la calle Echaurren) (Carrasco, 2015). La creación de la junta de vecinos, la creación del club deportivo DEPOMAR y la construcción de la sede social fomentaron el encuentro entre los habitantes y las celebraciones que se organizaban en torno a ellos permitieron que las relaciones entre vecinos fuesen estrechas, dándoles a dichas celebraciones sentido de pertenencia y seguridad.

Asimismo, la conformación de las familias y sus roles en la sociedad juega un papel importante en las relaciones que se llegaron a establecer entre vecinos. Antes de la llegada al conjunto ya existían relaciones entre muchos habitantes ya que el sector sur-poniente de la ciudad siempre estuvo habitado por los trabajadores del Puerto y la Aduana que acostumbraban a vivir en entornos cercanos al trabajo, por lo que prontamente la vida cotidiana del Puerto determinó rutinas colectivas y domésticas al interior de la población como las horas de comida (Carrasco, 2015). La presencia de las mujeres en la

casa y la cantidad de hijos por familia hacían del apoyo mutuo una costumbre y una necesidad.

“<<Valparaíso vivía en torno al Puerto. A las 12 del día se tocaba la bocina y todos se iban a almorzar, era como una avalancha de gente, todos directo a las casas. Entonces tempranito las señoras tenían que salir a comprar para tener puntualmente el almuerzo servido.>>(fragmento testimonio Clara, 2ª generación, 1ª y 2ª Etapa. Carrasco, 2015 pág. 155)”

“Los niños compartíamos entre todos. (...) Acá los niños jugaban y corrían por todos los pasillos, se juntaban en la esquina a escuchar música, pololeaban, se casaban, tenían hijos, empezó a formarse toda una familia. Mi mamá no quería que me casara con nadie de la Población Márquez, y un día fui a una fiesta a otro lado y conocí a mi marido ;que era de aquí mismo! (...) Era buena la vida de barrio, las señoras se ayudaban mucho.” (fragmento testimonio María Elena Gonzáles, residente y expresidenta de la junta de vecinos. Extraído de librería web Casiopea⁵³)

Desde una escala relacional más amplia, es importante agregar que la relación establecida entre la Población Márquez con los cerros y el plan, no se

53 https://wiki.ead.pucv.cl/Conjunto_Habitacional_Quebrada_M%C3%A1rquez_Valparaiso#Habitantes.2C_densidad (Casiopea web que pertenece a la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso a donde se expone y documenta el estudio de talleres y cursos, además de albergar material del archivo patrimonial de la escuela y de la Corporación Cultural Amereida.

limita a los bordes geográficos o límites rígidos. Con respecto a la asociación común entre barrio y cerro, Carrasco (2015) siguiendo a Álvarez (2013) indica que en la ciudad las tramas de relaciones se superpusieron y vincularon diversos lugares entre cerros, en función de los territorios, de los gremios y de la actividad económica.

Por su parte, la componente identitaria y el sentido de pertenencia que tuvieron y tienen los habitantes de la Población Márquez se puede reflejar fielmente en la forma en que se autodenominan los residentes más antiguos, “Marquezinos”. La identificación con la ciudad también es fácilmente reconocible, “Valparaíso, ciudad puerto”, “Valparaíso, ciudad bohemia” que además está asociada a una morfología muy particular que también está presente en la Población Márquez. La Población Márquez como imagen se convierte en un símbolo que cobra sentido a través de la relación de la comunidad con el lugar. La identificación con el lugar provoca que sus habitantes creen sus propios rituales (como la Semana Marquezina) y reivindiquen su historia.

“Yo tuve una infancia bonita, tranquila, no tuve problema, pero a quien le contaba que vivía en la Población Márquez me miraba feo, y hasta ahora. Me preguntan cómo lo hago para que no me asalten y yo les digo: - No, es que yo tengo una tarjeta. Mis hijos quieren que me vaya, pero hay un orgullo de vivir acá. (fragmento testimonio María Elena González, residente y expresidenta de la junta de vecinos. Extraído de librería web Casiopea, 2014)

Por otro lado, la identidad bohemia del barrio asociada a la actividad del puerto se ha ido perdiendo poco a poco desde la dictadura en conjunto con el deterioro del barrio Puerto. Actividades que alcanzaron su auge en el barrio

entre la década del 60 y el 73', pero con sus orígenes en la segunda mitad del siglo XIX (Aguilar, s.f). En este sentido, la identidad se torna difusa y entra en juego la cuestión del “otro” que menciona Augé (1992), en este caso el otro “hereje” o “inmoral”, pero con el que se comparte territorio, practicas e itinerarios. El “otro” invisibilizado: prostitutas, cafiches, regentas, borrachos y cantineros a los que se les suman durante la dictadura, organizaciones sociales y obreras. Otro con el que se establecieron relaciones de convivencia, amistad y dinámicas de cooperación y competencia (Alarcón, s.f). Esta identidad, muchas veces silenciada, marcó los primeros años de la Población Márquez.

“Yo de repente pasaba por Márquez de curiosa. Había una corrida de casas bajas, un salón amarillo, otro azul, verde y rojo. Las niñas en la noche estaban sentadas en un banquito protegidas con fierros, según el salón el color de la ropa de la niña y de la ampolleta. Era muy cosmopolita. Yo considero que la gente de Valparaíso es un poco distinta a la de otras partes, por el extranjero que llega y trae sus costumbres. (...) En el colegio uno casi nunca decía dónde vivía; te decían: - ¡Ahí, pero si ese es el barrio de las putas!, y si uno conocía a un chiquillo [muchacho] le decía que vivía en La Aduana, sector que no era mal mirado. Hasta ahora queda la mala fama de Márquez.” (fragmento testimonio María Elena Gonzáles, residente y expresidenta de la junta de vecinos. Extraído de librería web Casiopea, 2014)

1.1.1. Población Márquez como lugar geométrico.

Las características concretas o geométricas del lugar guardan estrecha relación y se constituyen en función de sus características simbólicas. Como mencionamos anteriormente las relaciones y la identidad en torno a la Población Márquez presentan límites difusos que se yuxtaponen con los bordes geométricos claros propios de la geografía de Valparaíso (borde ladera, borde mirador, borde quebrada, borde mar) y que son determinantes para el carácter de la Población Márquez.

“<<Mi barrio era la población, pero desde la plaza Echaurren incluyendo la Iglesia de la Matriz, toda la Población ‘Quebrada Márquez’ hasta el límite con la calle Carampangue. Ese ya era otro sector, otra vida, otra gente, otros ‘pololos’ [refiriéndose a los novios] >> (fragmento testimonio Gema, 2ª generación, 1ª Etapa. Carrasco, 2015 pág. 148)”

En una escala más pequeña, dichos límites asociados a la identidad y a la territorialidad, fueron cambiando a la par con la evolución de la vida comunitaria en el conjunto. La instalación de rejas, y el volcamiento de la vida hacia el interior de las viviendas, que se fueron dando paulatinamente desde la década del 60 en adelante son expresiones de ello. Carrasco (2015) a su vez, indica que con la llegada de los habitantes de la segunda etapa, poco a poco las prácticas colectivas comenzaron a definirse por la proximidad entre los vecinos conformándose ‘sub-barrios’.

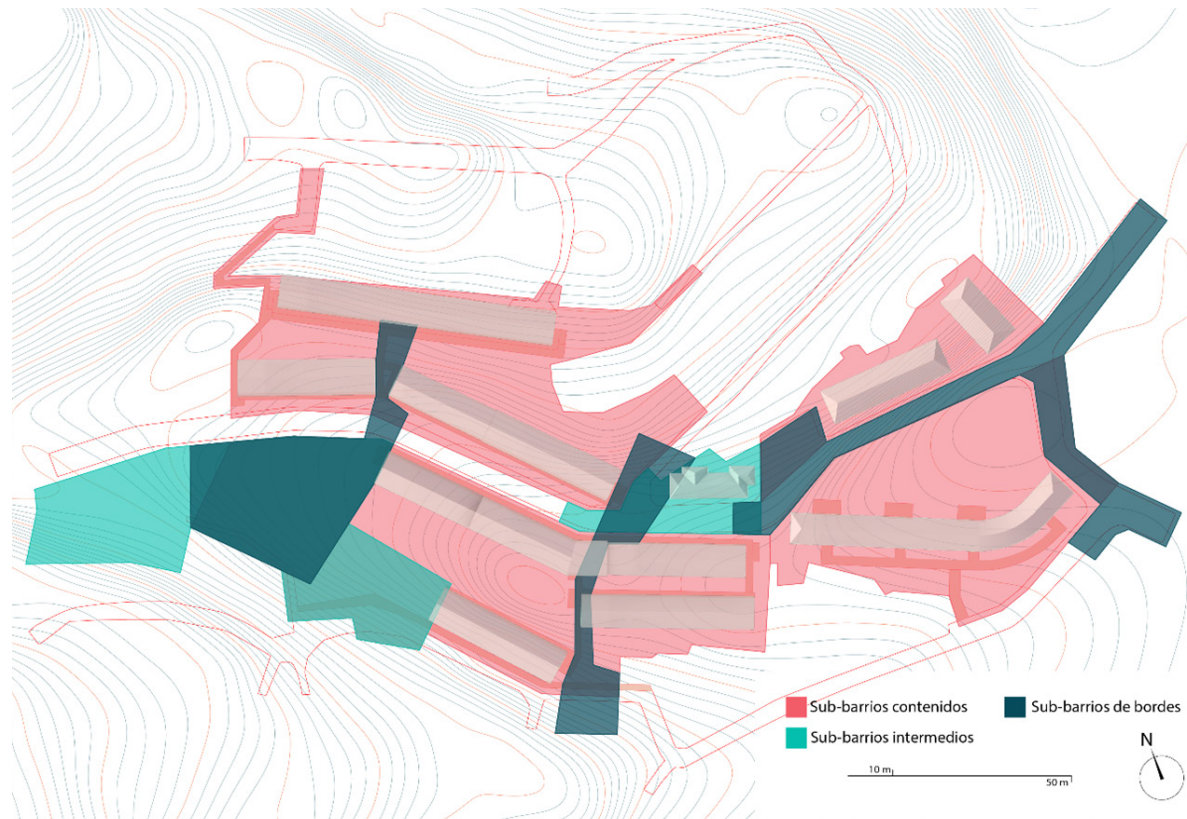


Ilustración 99 PLano de Sub-Barrios contenidos intermedios y de bordes. Elaboracion propia en base a tesis de Carolina Carrasco (2015).

Los itinerarios, que se pueden entender también como sendas o caminos, son cruciales y constituyen la forma elemental del espacio social más significativa dentro del conjunto, ya que este se concibe en torno a la Calle Márquez que es en sí un itinerario, a diferencia de otros conjuntos habitacionales que pueden configurarse en torno a un centro (por ejemplo, una plaza) o a una encrucijada (un bloque comercial).

Los accesos de las viviendas asociados a corredores permitían el encuentro continuo entre los vecinos. Por otra parte, la permeabilidad visual desde los departamentos hacia las circulaciones a través de las ventanas y

desde los balcones hacia la calle, gracias a la altura mediana de los bloques y la relación entre niveles dada la pendiente; en complemento con las vistas panorámicas alcanzadas en ciertos puntos permitían una sensación de dominio visual sobre el territorio. El espacio intermedio generado por esa permeabilidad y por la cercanía entre los bloques contribuían a ese dominio del espacio y a establecer cierta intimidad, que en los primeros años se tradujo en la extensión de la vida íntima al espacio intermedio.

“Nosotros acostumbrábamos a juntarnos en las escaleras, entre el bloque donde vivíamos y el bloque del frente y de ahí nos poníamos a jugar a la escondida y corríamos por todos los pasillos.>> (Raquel, 2ª generación, 1ª y 2ª Etapa)” (Carrasco, 2015 pág. 156)

“<<(…) rápidamente nos fuimos familiarizando, como el sistema era de pasillos, entonces todos pasaban por delante de tu casa. Era un ir y venir, había que saludarse, así que rápidamente nos hicimos todos conocidos. También se hicieron conocidas las penas y la pobreza, porque había gente que les costaba mucho con tanto niño.>> (Clara, 2ª generación, 1ª y 2ª Etapa)” (Carrasco, 2015 pág. 156)

Carrasco (2015) indica que los balcones y la cancha deportiva se constituyeron como los principales espacios simbólicos del conjunto, los balcones como dispositivos integrados a la vida doméstica, resguardando la intimidad al interior de la agrupación, y la cancha como espacio aglutinador de la vida comunitaria pública.

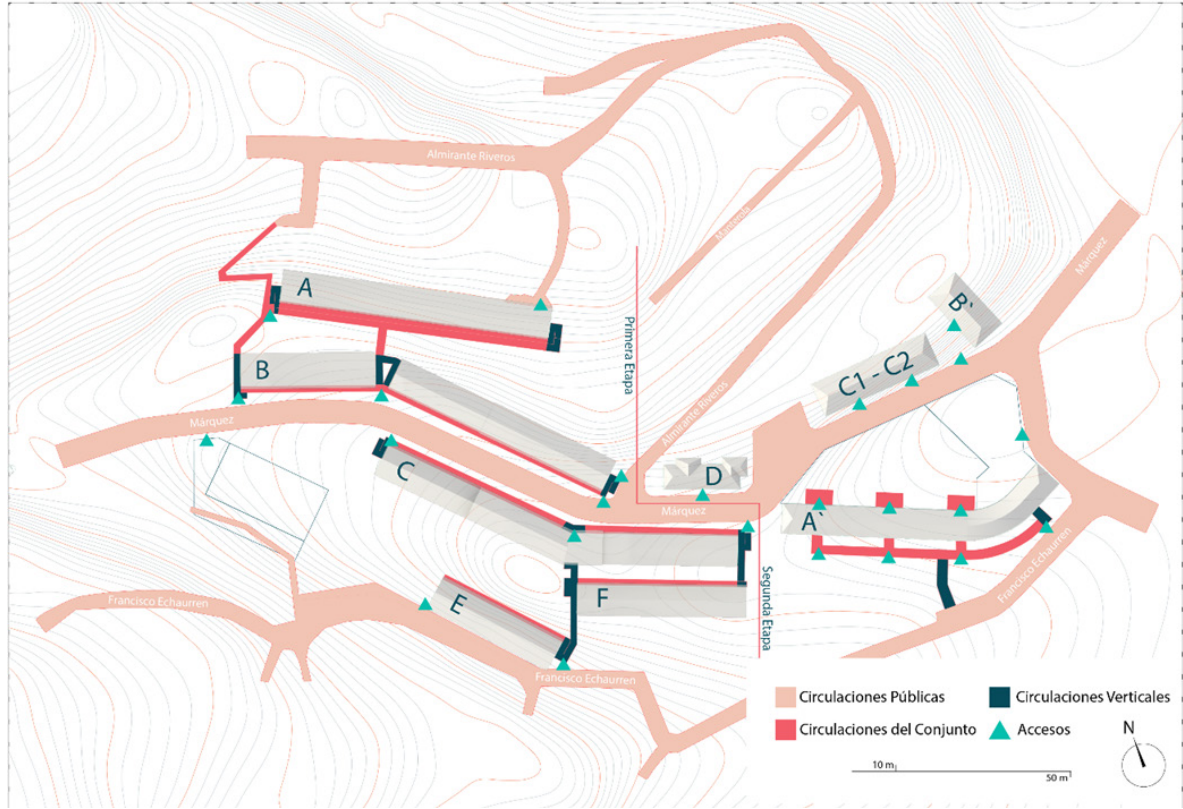


Ilustración 100 Plano de circulaciones. Elaboración propia en base a tesis de Carolina Carrasco (2015).

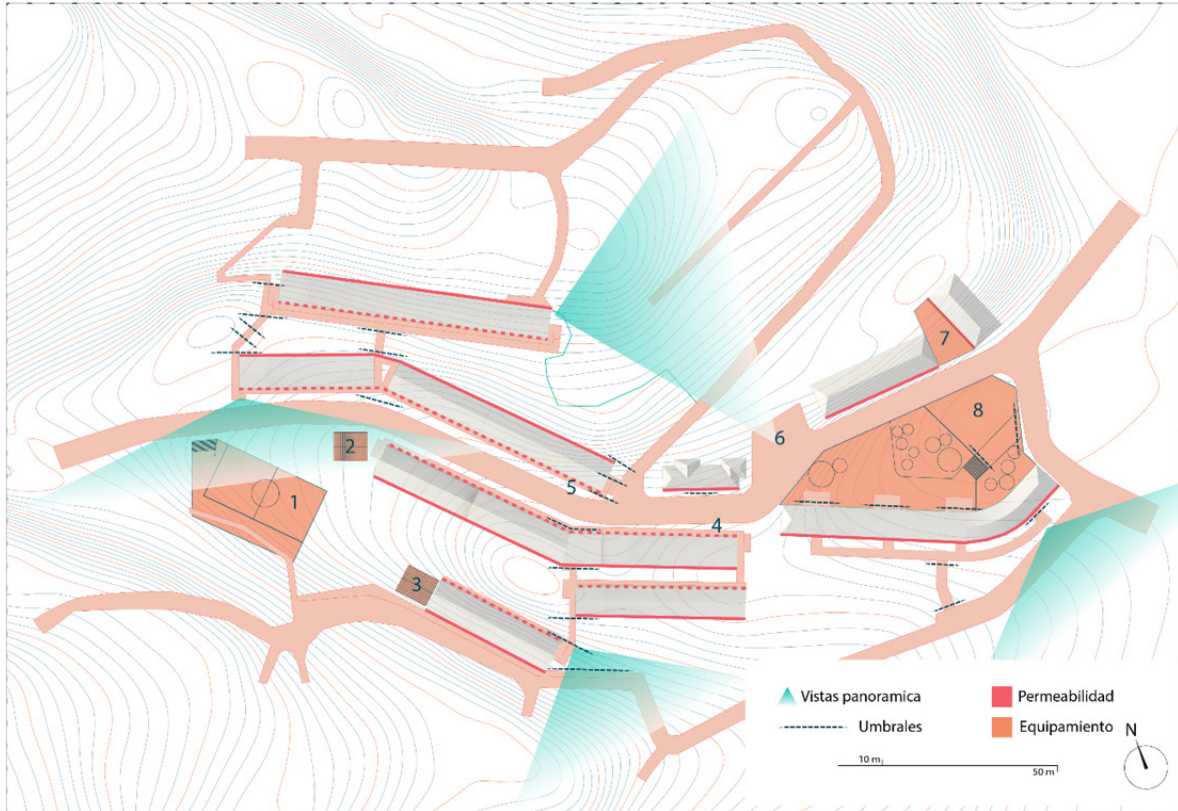


Ilustración 101 Plano de vistas y permeabilidad. Elaboración propia en base a tesis de Carolina Carrasco (2015).

Todos los bloques se comunicaban por un sistema continuo de circulaciones, que con el tiempo se fueron cerrando con rejas. La agrupación tuvo un acceso frontal por calle Márquez y una serie de accesos oblicuos por los cerros que se comunicaban con la calle Almirante Riveros, que, a su vez, conectaba con la Plaza Echaurren. La accesibilidad desde el cerro estaba dada por el Camino de Cintura que vinculaba todos los cerros de la zona oriente de la ciudad. Como indica Carrasco (2015) el desplazamiento de los habitantes resultó predominante para la articulación de una red de lugares con las que el barrio se articulaba, estableciendo itinerarios que relacionaban el barrio con el cerro, con el barrio chino, con el Mercado Puerto y con la plaza La Matriz.

Tanto encrucijadas como centros pueden constituir nodos. Las encrucijadas son lugares de encuentro, lugares de intercambio. A escala del conjunto se observan los locales comerciales de la primera etapa, que como mencionamos anteriormente congregaban a los vecinos al abastecer de parafina a la comunidad. En una escala mayor se observa el comercio en torno a la Plaza Echaurren, pudiéndose agregar a los bares y cantinas del Barrio Chino en los primeros años, pero indudablemente la encrucijada de mayor presencia es el Mercado Puerto.

“<< El Mercado del Puerto, era otra cosa, tenía fábricas de escoba y los pisos estaban separados por especialidades. Había carnicería, verdulería y cocinería, así que era un verdadero centro comercial al lado de nuestra casa>> (Clara, 2ª generación, 1ª y 2ª Etapa)” (Carrasco, pág. 148)

Con respecto a los centros cabe mencionar que poseen diversas escalas y se contienen unos a otros, por lo que en una escala mayor se puede mencionar la Plaza Echaurren, la iglesia de La Matriz y la Aduana, estas dos últimas, aun siendo centros, según lo descrito por Lynch, cabrían en la cate-

goría de “Mojones” más que en la de nodos. Ya en la escala del conjunto el principal centro es la cancha, siendo centros más pequeños la sede social y la cancha chica.

1.2. La Población Quebrada Márquez como experiencia

La percepción de atmósfera es algo dinámico, cambia según la nubosidad del día y la cantidad de personas y objetos que haya en el espacio. Su percepción depende también del sujeto que la experimente, sus capacidades sensoriales, su cultura y su estado de ánimo.

Valparaíso tiene un carácter muy particular, marcado por su morfología accidentada, su disposición de teatro hacia el mar y un tejido urbano que se ha emplazado en la pendiente con un marcado contraste entre la estrechez de sus callejuelas y la amplitud de sus vistas. La Población Márquez está también cargada con esos atributos espaciales, pero también de los elementos que llenan el espacio porteño: palomas, cables de tendido eléctrico, perros callejeros y ropa tendida aportan también al carácter de lugar.

1.2.1. Efectos de contraste

Los atributos que influyen en la atmósfera que fueron detallados en el marco teórico y bajo los cuales fueron analizados los comics se ven acentuados por los efectos de contraste, que hacen evidentes características como la escala, la textura o la luz por oposición. Una de las características que definen la atmósfera en La Población Quebrada Márquez es el contraste. Uno de los más evidentes son los que se dan entre la cercanía entre los bloques del conjunto versus la amplitud de sus vistas panorámicas, provocando, cuando se sube desde la calle Márquez, la sensación de transición amplitud-estrechez-amplitud, relacionado con el cuerpo de arquitectura.

Otro de los contrastes que definen la atmósfera en torno a ella es el ya mencionado contraste entre lo fragmentado de las viviendas cerro arriba versus la geometría continua y ordenada de la Población Márquez, relacionado con la textura, el color y la luz. Ese contraste visual entre las líneas rectas dadas por los balcones de hormigón, acentuadas por el sol en los volúmenes, y las fachadas disparejas de los demás edificios (y Valparaíso como telón de fondo) lo podemos describir como un contraste entre texturas. A su vez la composición regular de las ventanas y el ritmo continuo de los balcones establecen un ritmo visual de la fachada, que es muy distinto del que da la

Población Márquez “Ampliación”. Dicho contraste en ciertas épocas ha sido variable debido a los cambios de color en las fachadas que ha variado entre lo uniforme y lo fragmentado.



Ilustración 102: Contraste entre lo continuo y uniforme del conjunto y lo fragmentado de los edificios del entorno. Fuente fotografía archdaily



Ilustración 103: Colores en la fachada. Fuente: Flickr: andreaestefaniaesmia



Ilustración 104: Bloques de la segunda y primera etapa en calle Márquez. Fuente propia

La textura característica de la primera etapa también provoca un contraste notorio con la segunda etapa, su diferencia estética es consecuencia de la ausencia de balcones que a su vez es la principal causa de los contrastes en la forma de habitar entre ambas etapas (ver diferencias entre ilustración 102, 103 y 106).

1.2.2. El cuerpo de la arquitectura

El cuerpo arquitectónico, como se ha venido mencionando, es la presencia material de los elementos propios de una obra de arquitectura, de la estructura (Zumthor, 2006) y su concepción es dependiente de la naturaleza de los materiales que lo componen, identificándose sólidos y cavidades.

La experiencia del cuerpo arquitectónico en la Población Márquez es uno de los atributos más característicos que definen su carácter. El conjunto obedece a la morfología de la quebrada y respeta dicho carácter fusionándose con él. Al ser la percepción de la quebrada misma la de una cavidad, la sensación que proyecta el conjunto es a la vez la de un sólido y la de una cavidad, dando la impresión, en su parte más estrecha, de estar en una grieta modelada por los edificios.

La experiencia con respecto a su condición de sólido y cavidad cambia en la medida que el conjunto es recorrido, dados los cambios de estrechez y amplitud que se experimentan en sus recorridos, esto es notorio en el contraste que se experimenta entre los bloques B, C y D en calle Márquez (cavidad) y la curva del bloque A' (sólido).

A su vez dada su materialidad de hormigón armado, su cuerpo arquitectónico se define por las formas geométricas rectas y los balcones dispuestos como hendiduras que dan orden en contraste con lo espontáneo de sus alrededores.



Ilustración 105: Fotografía Calle “Márquez” 1ra etapa de la Población quebrada Márquez. En la fotografía se puede apreciar la sensación de cavidad tomando la forma de fisura de la quebrada. Fuente propia



Ilustración 106: Fotografía bloque A “Edificio Curvo” “de la 2da etapa, “Quebrada Márquez Ampliación”, con un cuerpo que se alza como un sólido. Fuente propia

1.2.3. Interior, exterior e intimidad

La dualidad interior-exterior y esa sensación de protección cuando se cierra en torno al habitante está muy presente en la primera etapa y en menor medida en la segunda, dado especialmente por el contraste entre estrechez y amplitud y entre lo horizontal y lo oblicuo. El ejemplo más característico de los espacios intermedios que se generan es el dado por los corredores en los balcones, que es una mezcla entre lo público de la calle y lo privado del interior de los departamentos que se complementa con la permeabilidad dada por las ventanas.



Ilustración 107: En la fotografía se puede apreciar la cercanía y la relación visual entre los balcones y la calle. Fuente propia

A su vez la cercanía entre los bloques permite un control visual de la calle que tiene un nivel mayor de publicidad pero que aún tiene un grado de privacidad propio del barrio. Mientras que la cancha y su amplitud tienen una condición distinta de la de la calle como lugar público de encuentro con gran control visual.

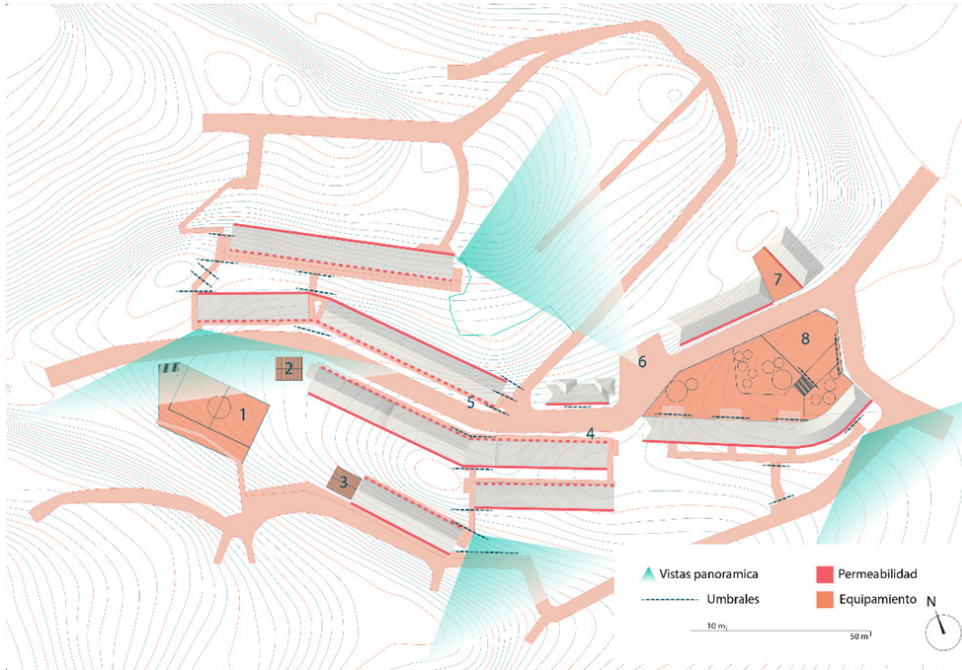


Ilustración 108: Umbrales y vistas panorámicas levantadas por Carrasco (2015). A pesar de su característica estrechez propia de la forma de la quebrada existen varios puntos en los que se pueden apreciar amplias vistas panorámicas, observándose en todo el conjunto el contraste entre vistas muy contenidas y vistas muy amplias.

1.2.4. Escala y proporción

Como se mencionó en el marco teórico, la percepción que tenemos de la escala está dada generalmente por elementos que podamos usar como parámetro de comparación. Como consecuencia del contraste entre la Población Márquez y las viviendas de sus alrededores, su escala parece prominente, sin embargo, debido al efecto de la pendiente en ciertos sectores tiene varios pisos de altura y en otros tiene una altura similar a las casas contiguas, por lo que pesar de esa gran altura aparente, la escala de la primera etapa permite la relación entre el peatón y las personas en los balcones.

A su vez el ancho de los balcones tiene una proporción lo suficientemente estrecha que los define como circulaciones, pero lo suficientemente ancha como para poder permanecer en ellos. La fluctuación de amplitud y altura permite que se establezca una relación visual entre los balcones de los pisos inferiores con la calle y los balcones de los pisos superiores y la cancha, de manera que su estrechez característica nunca es demasiado cerrada.



Ilustración 109: Distintas nociones de escala debido a la amplitud y proximidad del peatón. Fuente propia

1.2.5. El ritmo

El ritmo como menciona Rasmussen (1959) está dado por un lado por el orden repetitivo de los elementos y por otro por el ritmo del tránsito. Por tanto, en la Población Márquez se observan diversos ritmos de tránsito. Uno es el que está dado por la pendiente, y es el ritmo propio de Valparaíso, el ritmo con el que se sube por la calle Márquez y que a su vez en las veredas da un pulso de escalera y descanso. Este mismo pulso se observa en la altura de los bloques que va disminuyendo a medida que se sube y luego vuelve a crecer con el siguiente bloque. Ritmo que es distinto para quien sube y para quien baja. El recorrer los balcones y puentes brindan un ritmo de tránsito diferente al ser horizontales y es esta horizontalidad en la que se propicia el encuentro, estudiado en profundidad por Carrasco (2015).



1.2.6. La textura y los materiales

La textura la analizamos de dos maneras: la que se percibe desde el tacto con una proximidad inmediata y la que se percibe a través de la vista como efecto de contraste. La textura material se reconoce en primer lugar por lo liso del hormigón armado, que predomina notablemente sobre otros materiales, dispuesto en la fachada de la primera etapa (la más distintiva) de forma continua y recta, que por la forma de sus quiebres en algún momento del recorrido pareciese que se curvara. Lo uniforme del hormigón contrasta con la textura, de puertas, ventanas y rejas, pero por sobre todo con los adoquines de la calle y los muros de contención.

La disposición de los balcones de la primera etapa provoca que desde lejos se vea como una textura “a rayas” con la textura de los cerros como telón de fondo (ver imagen 102).



Ilustración 111: Contraste entre la textura de los muros de contención y adoquines con lo uniforme del hormigón armado y los balcones. Fuente propia

1.2.7. La luz

La disposición noroeste de la calle Márquez provoca que los bloques al sur de la calle reciban luz directa en los balcones mientras los que están al norte reciban luz en su otra cara. A su vez esa misma disposición ocasiona que la calle Márquez, esté iluminada solo cerca del mediodía, y que tanto la mañana como por la luz que reciba sea la que dejan pasar los quiebres de altura de los bloques. Es importante mencionar que debido a esto existe una gran diferencia en la atmósfera dependiendo de la hora, y que en los días nublados la calle es más clara, debido a la luz difusa, que cuando está soleado.

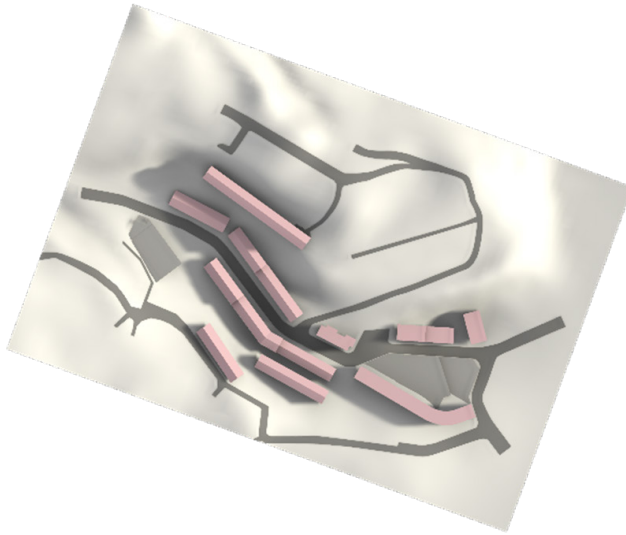


Ilustración 112: Sombras proyectadas por la quebrada y los edificios del conjunto a las 8 am. Fuente propia.

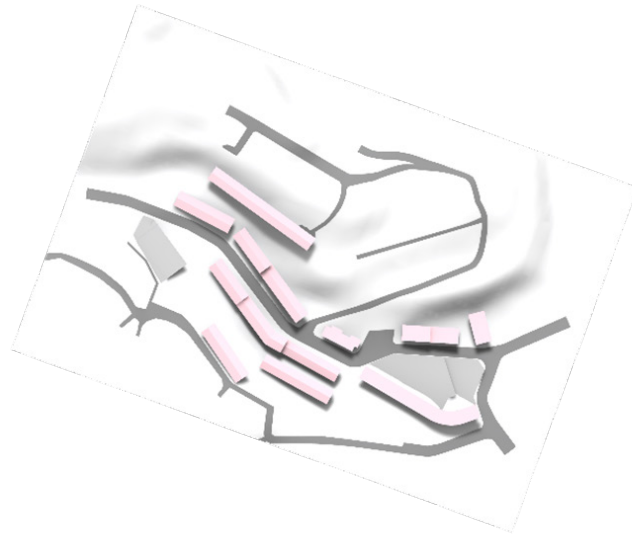


Ilustración 113: Sombras proyectadas por la quebrada y los edificios del conjunto a las 1 pm. Fuente propia.

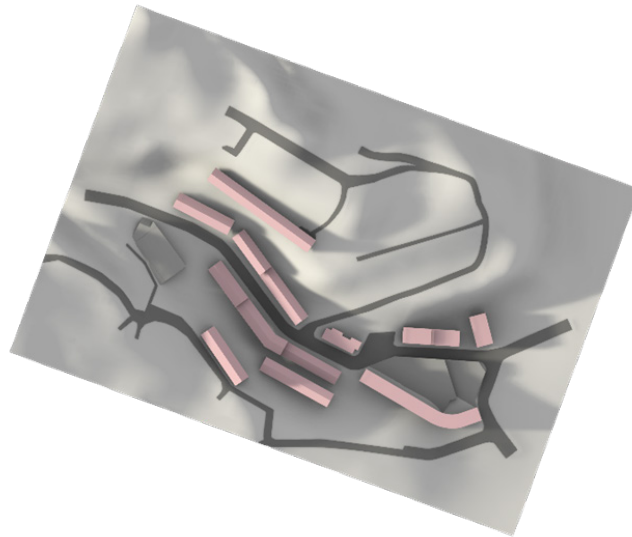


Ilustración 114: Sombras proyectadas por la quebrada y los edificios del conjunto a las 6 pm. Fuente propia

Debido a una intervención del “Programa de Mejoramiento de Condominios Sociales” del Ministerio de Vivienda y Urbanismo en 2016, actualmente el conjunto posee una iluminación artificial blanca y luminosa, dibujando sus balcones a lo lejos durante la noche. Dicha iluminación acentúa la linealidad de sus balcones durante la noche, linealidad que es acentuada por las sombras durante el día permitiendo mayor control visual.



Ilustración 115: Iluminación artificial instalada en el conjunto en 2016. Fuente: radiofestival.cl

1.2.8. El color

La experiencia del color si bien es distinta dependiendo de la hora de día y de la nubosidad, se aprecia una gran diferencia a través del tiempo de acuerdo con como la fachada ha sido pintada a través de los años. En su origen el conjunto no estaba pintado y lucía el color gris del hormigón, resaltando su homogeneidad, visión que contraste con la variedad de colores por departamento propios de la década del 80, en la que los planos de color brindaban una sensación de ligereza muy distinta a su carácter original.

Sin embargo, la mayor relevancia del color en el conjunto es su capacidad de unir o fragmentar visualmente. Carrasco (2015) logra hacer un levantamiento histórico del conjunto a través de los relatos de los habitantes, relatos de encuentro y desencuentro en los que la arquitectura y el contexto histórico y social tuvo un papel fundamental que puede verse reflejada en el color que han tenido sus fachadas. La fragmentación de los departamentos y la fragmentación entre la primera y la segunda etapa son un reflejo de las relaciones sociales dentro del conjunto.

La diferencia entre la forma en que la arquitectura condiciona la interacción social en la primera y la segunda etapa del proyecto ocasiona que no se perciban como parte de un mismo conjunto. El color tiene la capacidad de enviar un mensaje de cohesión o de división.

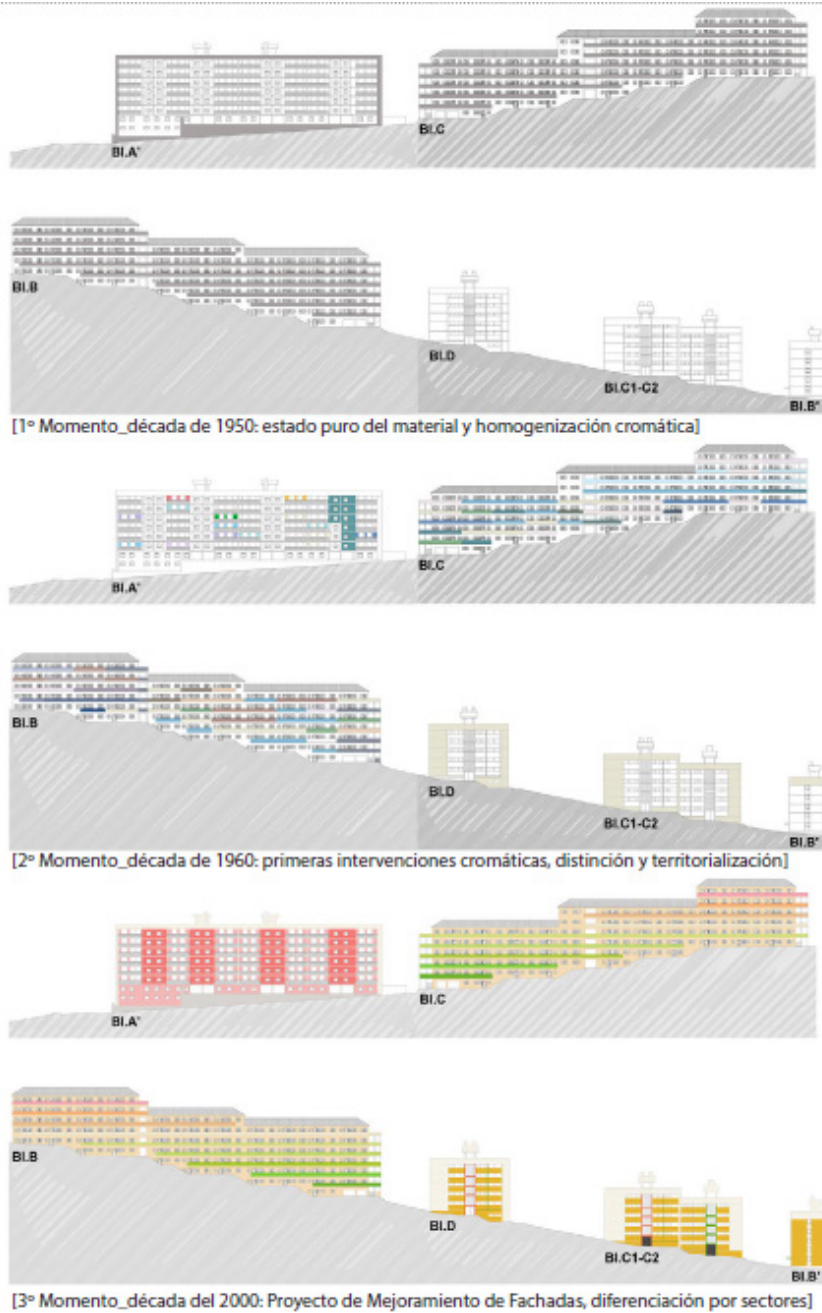


Ilustración 116: Cambios de color del conjunto documentados por Carrasco (2015). Fuente: Carrasco (2015, pág. 167)

1.2.9. El sonido

Debido a la morfología del lugar, a la disposición de los balcones y a materialidad la reverberación del sonido es muy alta, por lo que desde los balcones se escuchan claramente los sonidos provenientes de la calle, de la cancha y de los balcones. La quebrada provoca un eco que es ampliado por las superficies lisas de hormigón armado. Debido a esto, es posible conversar desde los balcones hacia la calle con bastante claridad. Esta condición de tribuna natural permite una relación tanto visual como auditiva desde los edificios a los espacios públicos como la calle y la cancha.

Por su parte desde los balcones es posible escuchar lo que ocurre dentro de las casas si es que las ventanas están abiertas y viceversa. Esta relación con el sonido contribuye a la percepción de espacio intermedio.

1.2.10. Las cosas a mi alrededor

Las cosas alrededor, las cosas que adornan el espacio en la Población Márquez son las mismas que adornan los demás cerros de Valparaíso y que brindan una atmósfera tan característica y van cambiando en el tiempo. Cables de tendido eléctrico, palomas, plantas en los balcones, ropa tendida, rejas e incluso la gente brindan texturas, formas y colores que enriquecen la experiencia arquitectónica y la hacen algo único. Las cosas alrededor están cargadas de identidad, contribuyen al sentido de pertenencia y cambian a través del tiempo.

Uno de los elementos más controversiales que forman parte de la arquitectura pero que de forma accesoria se han ido sumando son las rejas, que transformaron muchos de los remates de balcones en patios privados de los departamentos. Si bien las rejas marcan límites y cierran el espacio intermedio, a su vez ocasionan que el espacio privado se desborde y se muestre



Ilustración 117: Los clásicos tendederos característicos de la población Márquez que son parte fundamental de su carácter popular y colorido. Fuente: propia.

al exterior a través de estos patios privados, con plantas, tendederos, mesas e incluso escombros que dan cuenta del cuidado o abandono de cada unidad habitacional.

El análisis presentado en el presente apartado es cualitativo debido a la naturaleza sensorial y perceptiva de la “atmósfera” según Zumthor (2006) y el “carácter del lugar” según Rasmussen (1959), y como tal aportó atributos relevantes para representar de forma reconocible el conjunto Población Quebrada Márquez y su atmósfera en el presente. Si bien gracias a la investigación de Carolina Carrasco (2015) fue posible levantar parte de la que podría haber sido la atmósfera en el conjunto en otras épocas no es posible hacer un análisis comparativo ya que los parámetros aportados por Zumthor (2006) no fueron documentados de la misma forma en el pasado con anterioridad y porque son en gran medida variables según el observador.



Ilustración 118: Objetos presentes en los balcones. Fuente: propia.

2. DISEÑO DE UN CÓMIC PARA REPRESENTAR ATMÓSFERA Y LUGAR. POBLACIÓN ‘QUEBRADA MÁRQUEZ’.

2.1. Formato y cuestiones formales

Tras el amplio análisis recién expuesto del caso de estudio estudiado la población “Quebrada Márquez”, cabe mencionar algunas consideraciones previas antes de exponer las motivaciones tras el producto final y las decisiones de diseño. La primera cuestión es el tamaño, como ya se ha mencionado el formato es trascendental para el estilo de trabajo y la forma en que se representan los entornos. Dado el contexto de la presente tesis se estableció un tamaño de página de 21x21 cm correspondientes al formato exigido para la entrega de la presente tesis. La segunda es la modalidad de entrega remota en contexto mundial de pandemia, debido a esto la lectura se realizará en “cascada” es decir que su lectura no constituirá las páginas abatibles de un libro a la hora de su revisión (pero si en su versión impresa final) y su primera lectura será deslizando hacia abajo en formato PDF. Debido a esto se aprovechó el formato de “cascada”, pero procurando que a su vez se pueda leer una vez impreso, sin perder demasiado su sentido original. La tercera es que el desarrollo del cómic se hizo a la par de la investigación y en muchos casos sirvió como herramienta y para orientar el estudio de la atmósfera, el lugar y del propio conjunto habitacional Población Quebrada Márquez.

Por otro lado, se decidió conservar cierta línea estética siguiendo a los referentes del manga analizados, pero añadiendo ciertos elementos que corresponden con el estudio previo (en el marco teórico y referencial) que parecieron útiles. El uso del blanco y negro a su vez es también con el fin de desarrollar esa línea estética, pero además ya que permite mayor expresivi-

dad y permite concentrar los esfuerzos en los contrastes y valores.

2.2. Decisiones de diseño

2.2.1. Incorporación de personajes

El cómic gira en torno a dos personajes ficticios: una “marquezina”, y el itinerario que hace desde su casa hacia el plan, lugar en el que se reencuentra con su hijo. Los personajes centrales son entonces una mujer mayor que representa la primera y segunda generación que habitó la Población Márquez y su hijo que representa a las generaciones que en algún momento habitaron el conjunto y fueron parte de la comunidad marquezina pero que luego migraron.

La temática del encuentro con el hijo fue escogida ya que es una situación recurrente en las relaciones familiares actuales, y la partida de los hijos en una situación bastante mencionada en los relatos recopilados por Carrasco (2015) y en el documental de Rodrigo Cepeda (2018). Los hijos se van y en muchos casos los padres envejecen solos y aislados.

La decisión de incorporar personajes que representen arquetipos de los habitantes del conjunto no es menor, como se mencionó en el marco referencial, en muchos casos las obras de cómic o de otros medios gráficos que exploran la representación de la arquitectura, se enfocan en la representación del espacio geométrico, sin embargo parte del foco de esta investigación es justamente estudiar la relación del ser humano con el entorno construido, ese componente relacional, identitario e histórico propio del lugar se decidió explorar y representar a través de las vivencias de los personajes en el entorno arquitectónico.

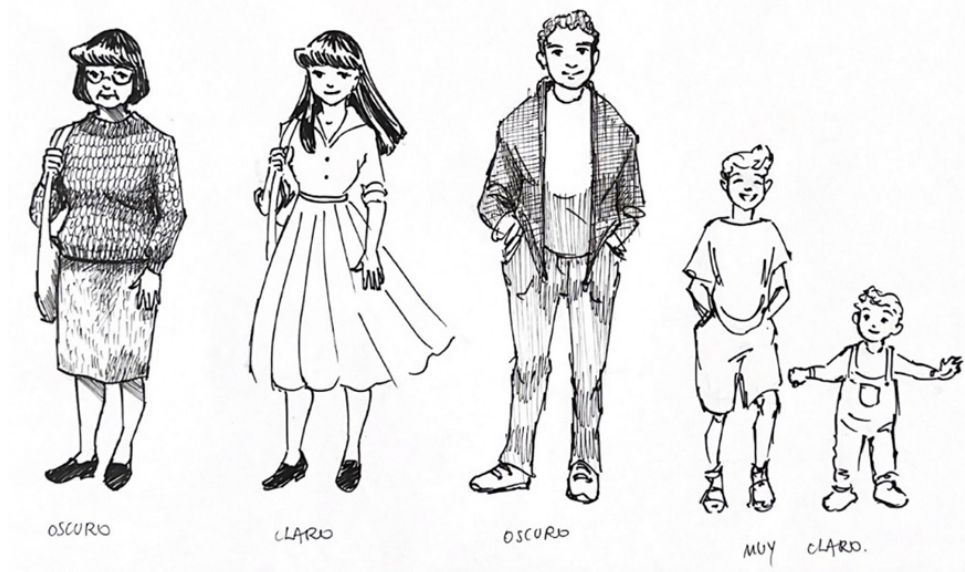


Ilustración 119: Diseño de personajes y sus edades en las que son mostrados en el cómic. Parte del concepto original del comic fue, además de narrar un itinerario, fue mostrar el paso del tiempo a través de los recuerdos del personaje principal, diferenciando la temporalidad a través del entintado. Fuente: Elaboración propia.

2.2.2. Estructura Narrativa

Se decidió establecer como eje conductor un “itinerario”, bajo la estructura narrativa del viaje del héroe, ya que estructura de viaje permite recorrer una porción de territorio amplio y explorar los componentes del lugar descritos por Augé (1992): itinerarios, encrucijadas y centros. El viaje permite representar un itinerario que forma parte de la cotidianeidad de los habitantes del conjunto: la “bajada al plan”, de manera de representar la relación topológica entre la Población Quebrada Márquez (explorada en profundidad en sus propios centros, itinerarios y escalas), la Plaza Echaurren y la iglesia La Matriz, estas dos últimas representadas como mojones (landmarks) a través de postales representativas para el lector, esto último para no perder la jerarquía con la que se representa el conjunto habitacional.

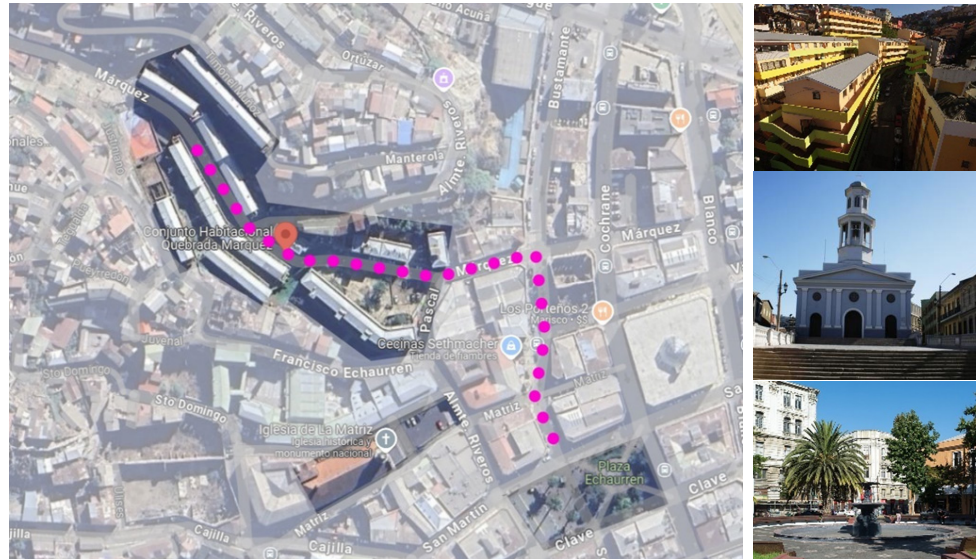


Ilustración 120: Recorrido representado en el cómic. Fuente: Elaboración propia con fotografías de Google maps, Wikipedia y monumento.gov.cl

La narrativa se desarrolla de forma lineal con su inicio dentro de uno de los departamentos del conjunto, mostrando a través de secuencias aspecto a aspecto diversos puntos de vista de las locaciones que recorre el personaje, primero del departamento y sus vistas y luego de las zonas más emblemáticas dentro del conjunto. La ilustración 121 detalla la ubicación geométrica de las viñetas que ilustran las vistas con su número de aparición en el cómic. La mayoría de las viñetas están hechas en base a fotografías propias hechas hacia estos puntos, complementadas en algunos casos con dibujos de algunas escenas del documental “Población Márquez Nostalgias del Cotidiano” de Rodrigo Cepeda (2018) para lugares a los que no fue posible acceder a fotografiar debido al contexto de pandemia.

Para algunas viñetas fue necesario dibujar recreaciones de los espacios, especialmente para los interiores del departamento. Para las referencias de la geometría arquitectónica se utilizó la documentación planimétrica de las tipologías de departamentos descritas por Carrasco (2015) (ilustración 122)

y para la ambientación atmosférica, los interiores grabados en el documental de Cepeda (2018) (ilustración 123).

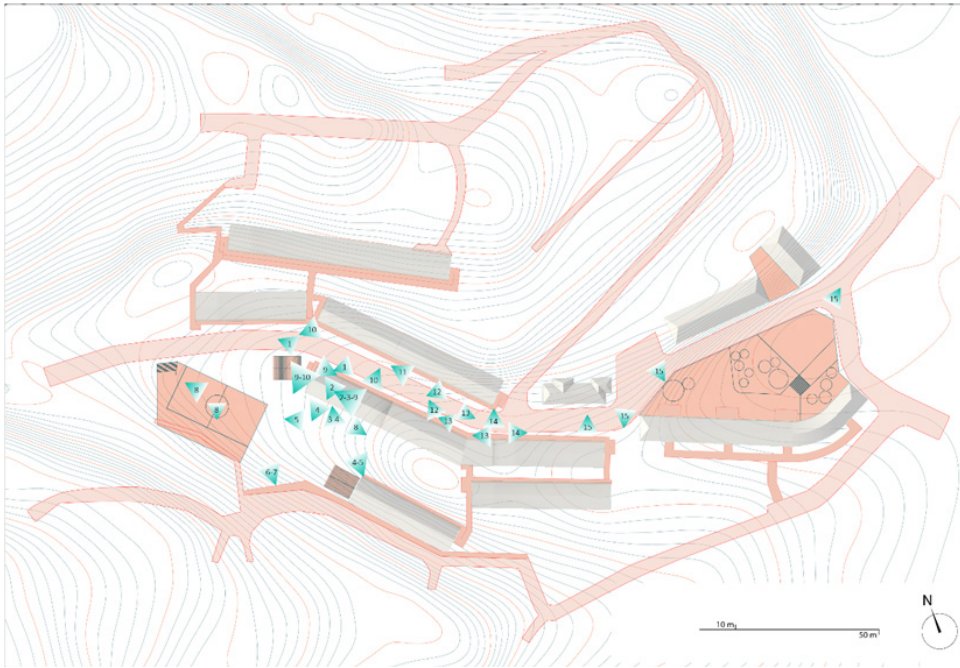


Ilustración 121: Ubicación de las viñetas dibujadas dentro del conjunto. Elaboración propia

TERCERA PARTE : Resultados

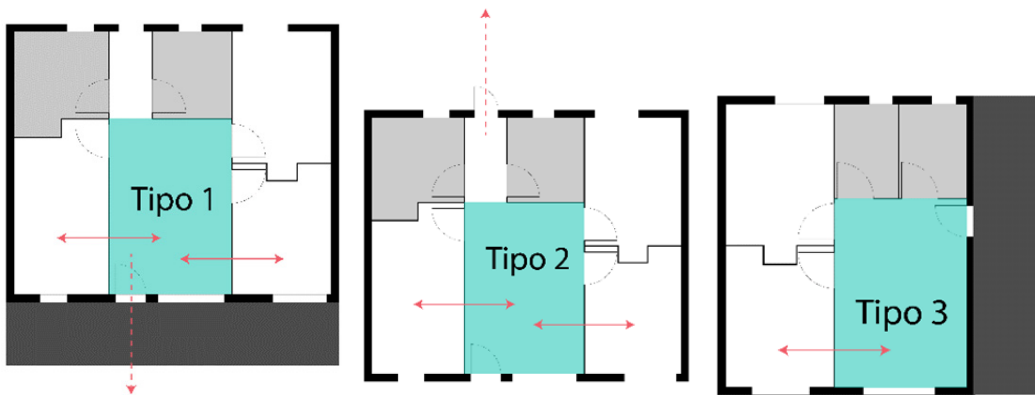


Ilustración 122: Tipologías de los departamentos de la población “Quebrada Márquez” (primera etapa) y sus posibles ampliaciones. Elaboración propia según lo ilustrado por Carrasco (2015 pág. 164)



Ilustración 123: Referencia usada para la sala de estar de la casa representada. Escena de “Población Márquez, Nostalgias del Cotidiano” (2018)

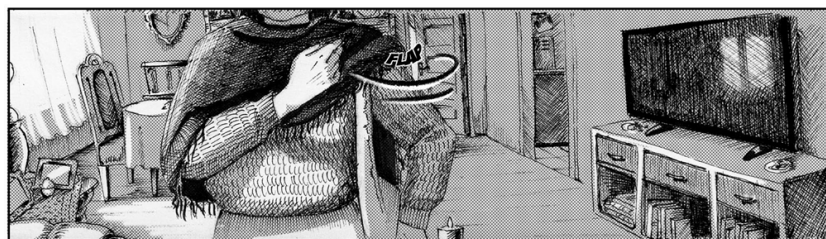
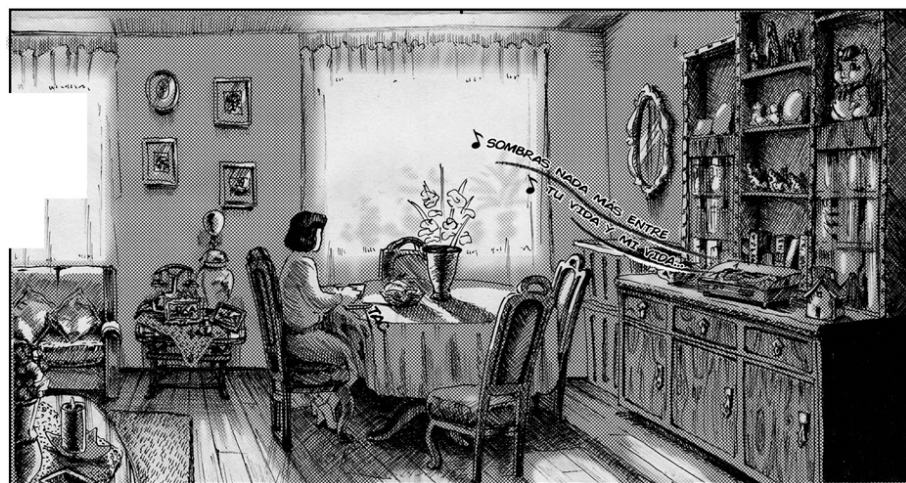


Ilustración 124: Departamento representado en el cómic. Fuente: Elaboración propia

2.2.3. Viñeta, página y protocolo de lectura

El principal referente estético del cómic realizado fue el manga, como se mencionó anteriormente, debido a su capacidad de representar atmósferas. Como consecuencia tanto la construcción de viñetas, paginas y el protocolo de lectura siguen su ejemplo.

El modelo utilizado fue el cinematográfico debido a que la narrativa apunta a presentar los entornos desde diversos puntos de vista más que a las interacciones dramáticas de los personajes. El modelo cinematográfico tiene una mayor capacidad de dirigir la atención del lector y dar énfasis que el modelo teatral.

El modo de lectura tuvo un papel relevante al momento de decidir la construcción de la página y la tira, como se mencionó en las consideraciones generales expuestas al inicio de este apartado. Debido a que el cómic debía ser leído tanto en formato pdf (en modo cascada) como impreso en páginas, su diseño fue concebido como páginas aisladas que pueden leerse igualmente como una tira infinita en vertical, estableciendo jerarquías con el tamaño de las viñetas (de página completa o más pequeñas), que posteriormente sería viñetas de página completa, con construcciones de página principalmente retóricas y decorativas.

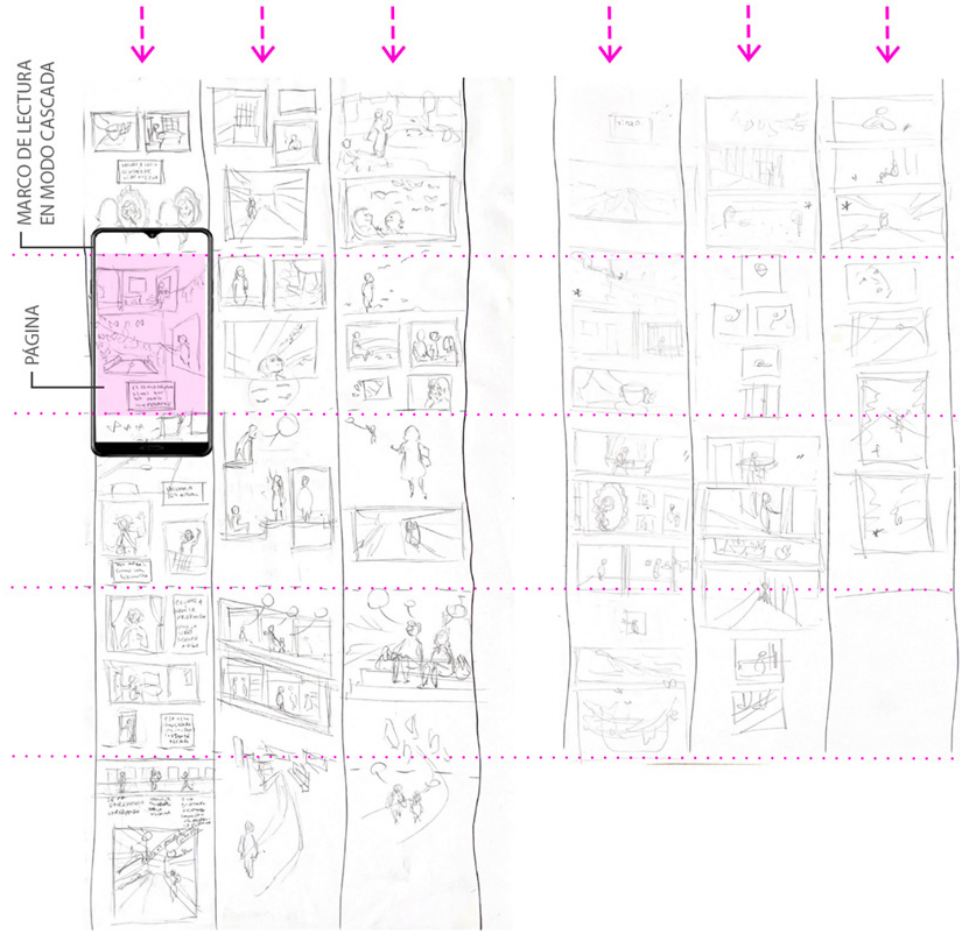


Ilustración 125: Borradores de configuración de página para lectura web y página para lectura impresa. En la imagen se puede observar la estructura de tira vertical infinita. Fuente: Elaboración propia

El protocolo de lectura fue fundamentalmente de transiciones aspecto a aspecto, mostrando diversas perspectivas de los espacios, aprovechando la solidaridad icónica entre las viñetas para dar una imagen mental completa del lugar. En borradores anteriores de la versión final del cómic, se exploró protocolos de lectura y construcciones de tiras diferentes, más cercano a los cómics de Chris Ware, menos lineal y tabular y más relacionado a la “arquitectura mental” que Bordes (2015) y Peeters (en Bordes, 2015) mencionan. Sin embargo la necesidad de representar atmósferas, y una perspectiva más inmersiva de los personajes, tuvo un mayor peso que la precisión en la representación del espacio y las relaciones topológicas del lugar. Poco a poco el modelo cinematográfico fue tomando mayor protagonismo y para evitar mezclar lenguajes gráficos, se optó por dar un tratamiento más lineal y tabular a las viñetas. La ilustración 124 y 125 son algunas de las tiras que tienen un tratamiento más “arquitectónico”.

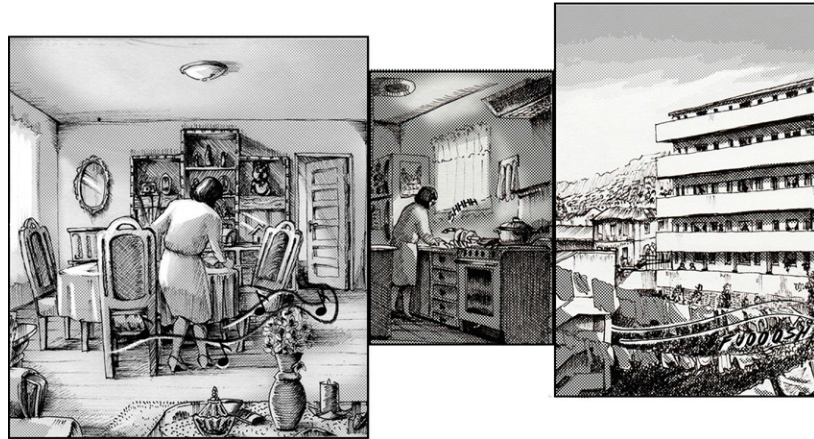


Ilustración 126: En la ilustración superior se muestra una tira que se configura como un corte perspectivado, donde las calles entre viñetas son los muros divisorios, mostrando al mismo personaje dos temporalidades distintas. La ilustración inferior es la tira homóloga presente en la versión final del cómic, más cercana al modelo cinematográfico japonés. Fuente: Elaboración propia

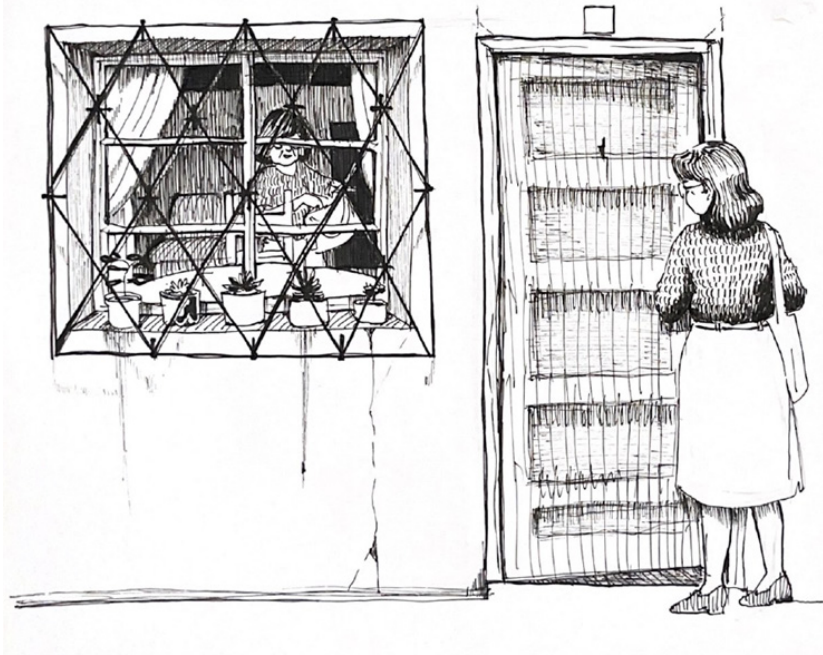


Ilustración 127: Ilustración del acceso del departamento, donde la reja de la ventana y el marco de la puerta son los límites de la viñeta, mostrando al personaje principal en dos temporalidades distintas, dentro y fuera de la casa. Fuente: Elaboración propia.

2.2.4. El tiempo

El paso del tiempo es uno de los aspectos más interesantes del cómic, Borges (2015) recalca que el cómic retrata 4 dimensiones en 2, y para la representación de la componente histórica e identitaria del lugar la representación del tiempo fue un factor esencial. Como el cómic diseñado no es una serialización ni una novela gráfica extensa, era difícil lograr un vínculo entre el lector y el lugar que evoque momentos pasados dentro del espacio diegético (como lo hace Kishimoto en “Naruto”, detallado en la ilustración 65) o acudir a explicaciones en textos extensos como mito fundacional dentro de la historia (como hace Isayama en “Attack on Titan”, mostrado en la ilustración

64). Debido a esto se optó por desarrollar el sentimiento de nostalgia y los recuerdos como eje secundario de la narrativa, el personaje principal es una madre que va al encuentro de su hijo a quien no ve hace tiempo recorriendo un itinerario familiar y recordando escenas cotidianas de una época pasada, en las que su hijo estaba presente.

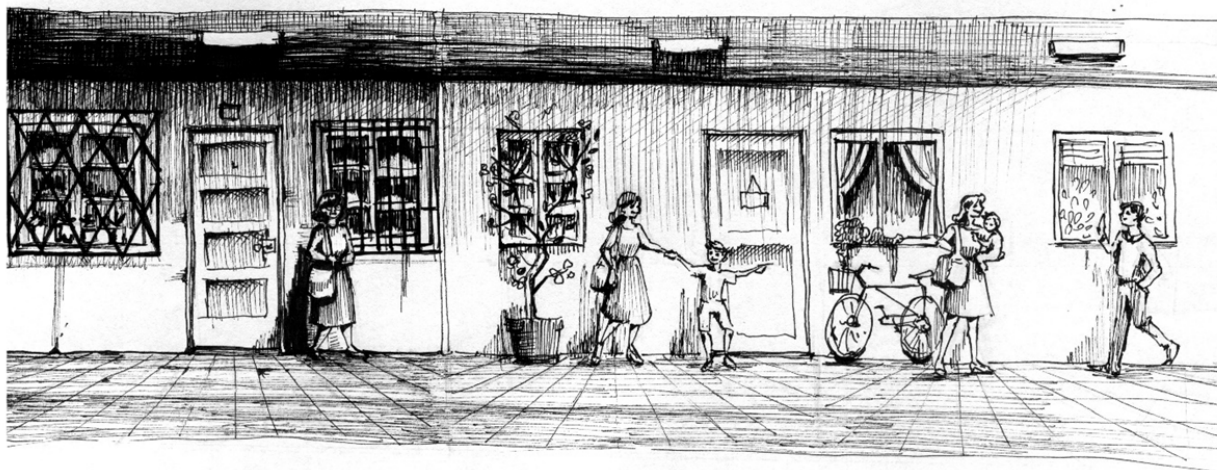


Ilustración 128: Ilustración del paso del tiempo en el recorrido de los icónicos corredores. En estos borradores se pretendía diferenciar los recuerdos del tiempo presente mediante un entintado de menor intensidad. Fuente: Elaboración propia.

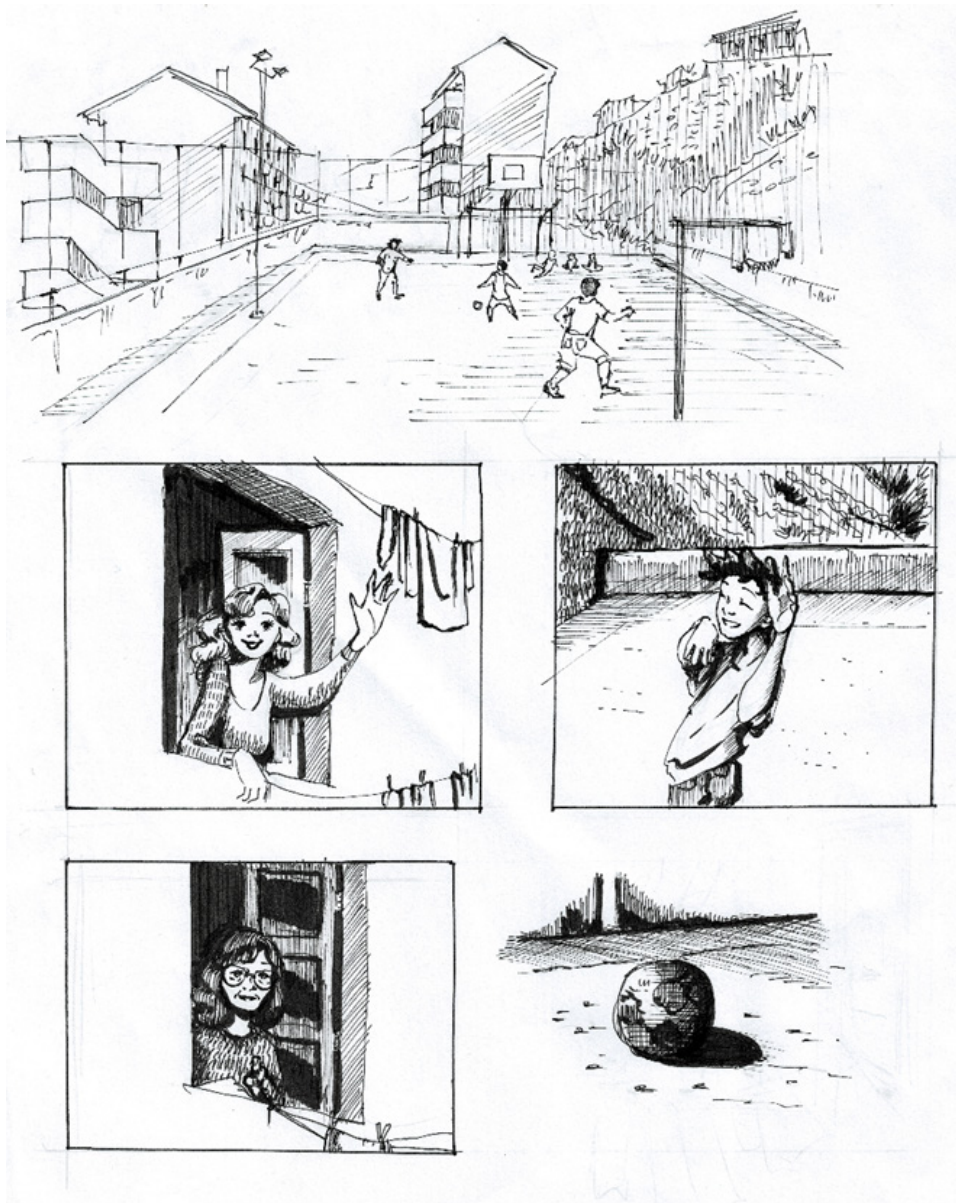


Ilustración 129: Ilustración del paso del tiempo en una construcción lineal de la tira a modo de elipsis cinematográfica. Fuente: Elaboración propia.

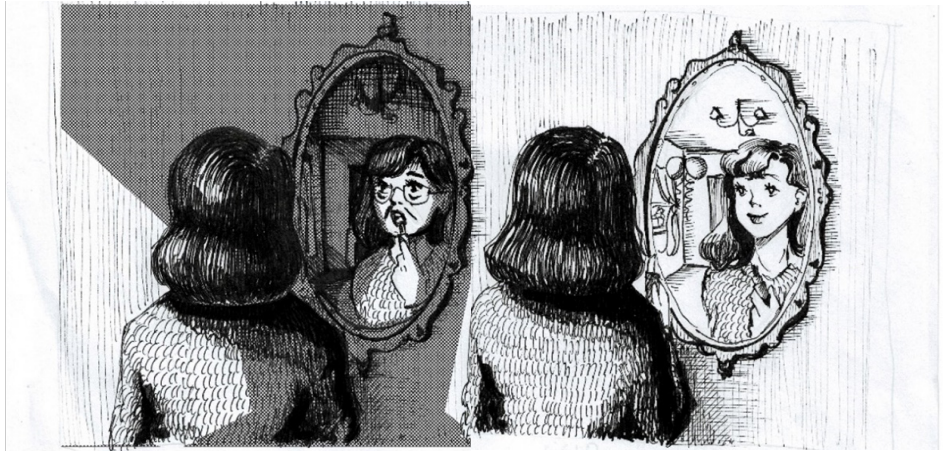
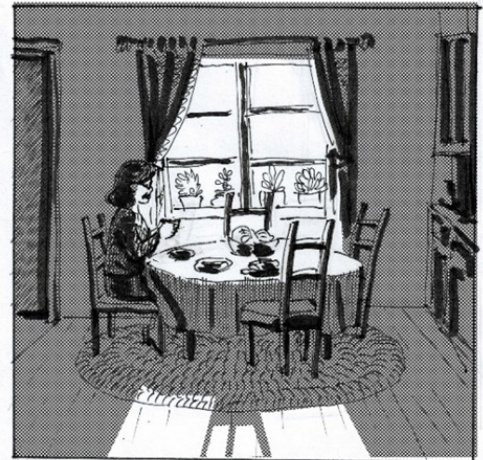


Ilustración 130: Ilustración del paso del tiempo, usando el espejo como viñeta. Fuente: Elaboración propia.

Esta estrategia narrativa para representar la componente histórica del lugar fue planteada desde los primeros borradores, sin embargo conocer el trabajo de McGuire en “Here” (2024) fue una gran influencia dentro del proceso creativo por lo que los recuerdos de la protagonista fueron plasmados a través de estas “viñetas espacio-temporales” que representan diversos pasados de la Población Quebrada Márquez, que finalmente van incluso más allá de lo que el personaje principal recuerda con su hijo, sino que también terminan recogiendo parte de la investigación que se hizo de la historia de la Población Márquez como el evento del “reservado con pasteles” y la presencia del “barrio chino”, que a libertad de la interpretación del lector pueden tener otros significados dentro de la vida del personaje principal, haciendo incluso alusión a generaciones anteriores o a la niñez de esta marquezina ficticia. A las viñetas de otro tiempo se les dio un tratamiento suelto, para denotar lo difusa que es la memoria y para que gráficamente se notaran un poco fuera de lugar, como stickers de recuerdos, imágenes difusas que se sobreponen al presente.

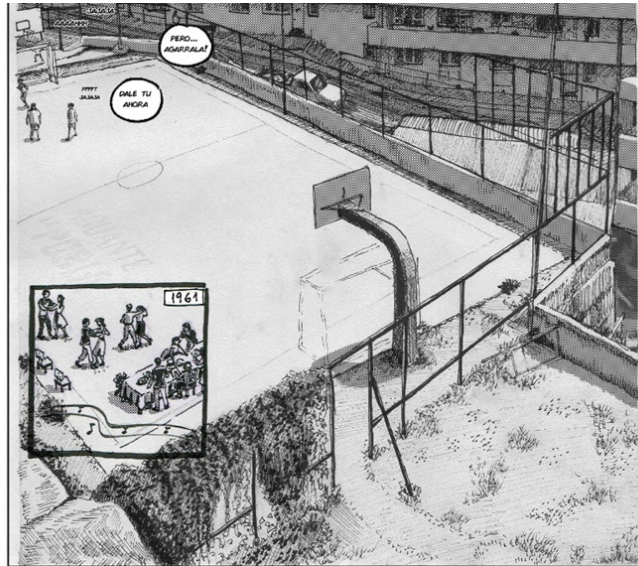


Ilustración 131: Viñetas inspiradas en “Here” de McGuire (2014) del recuerdo del evento “reservado con pasteles”. Fuente: Elaboración propia

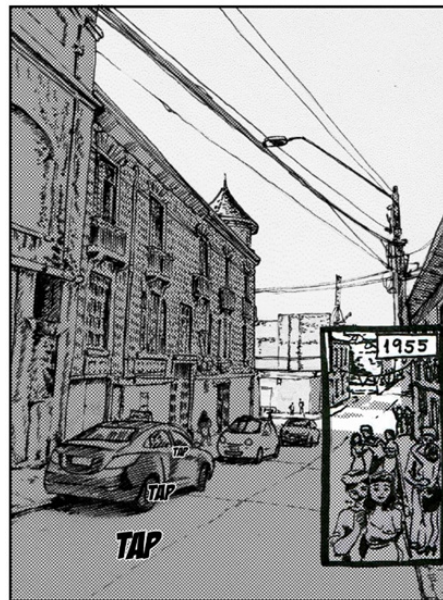


Ilustración 132: Viñetas inspiradas en “Here” de McGuire (2014) del recuerdo “barrio chino” contiguo a la Población Márquez. Fuente: Elaboración propia.

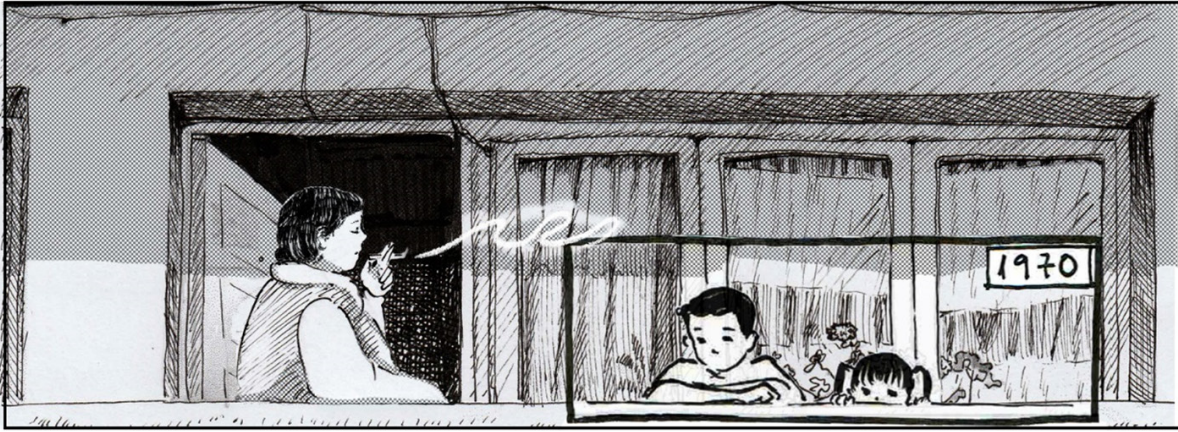


Ilustración 133: Viñetas inspiradas en “Here” de McGuire (2014) de la presencia de mayor cantidad de niños en la primera y segunda generación de habitantes del conjunto habitacional. Fuente: Elaboración propia.

2.2.5. Comentarios finales del proceso de diseño del cómic

El cómic presentado en el Anexo 1 es un producto y resultado de la investigación, pero a la vez es una herramienta investigativa, que permitió explorar de forma práctica las diversas formas de representar en el cómic y los enfoques sobre los que mirar una obra de arquitectura. Para poder describirla, “narrarla” y representarla más allá de la representación del espacio geométrico que permite la planimetría arquitectónica.

Como resultado o producto es subjetivo y superpone al investigador y al artista, por lo que las influencias y énfasis dentro del cómic responden, además de los enfoques investigativos, a las preferencias e influencias del artista. El cómic presentado es una de las múltiples formas en las que se podría haber representado la Población Quebrada Márquez como lugar y su atmósfera;

e intenta demostrar, de forma exploratoria (y subjetiva por la naturaleza de la disciplina) las posibilidades de representación del cómic. Además de abrir una arista nueva a la investigación académica del cómic, que se había limitado en mayor medida al espacio geométrico, y con ello difundir su capacidad de aportar al estudio y ejercicio de la arquitectura.

CUARTA PARTE:

Conclusiones: reflexiones en torno a la contribución del cómic a la representación de la experiencia arquitectónica.

1. ¿Cómo representa el cómic los entornos arquitectónicos?

Como se mencionó en el marco teórico, el cómic es un lenguaje y como tal tiene sus propias reglas y recursos para transmitir un mensaje. Tal como el español es capaz de describir un entorno a través de palabras que lo califican, el vocabulario del cómic es la iconografía visual.

La iconografía visual tiene como principio los íconos. Los dibujos que componen los cómics son un tipo de ícono, son imágenes concebidas para parecerse al objeto que representan, pero como el parecido de estos dibujos con la realidad cambia, también lo hace su significado y su nivel de contenido icónico (McCloud, 1993), mientras más parecidos a la realidad menos componente icónica tendrán. Las caricaturas que componen los cómics suprimen ciertos elementos, pero amplifican otros, de manera que el dibujo es capaz de dirigir la intención del dibujante y resaltar o suprimir aspectos de la realidad. “La visión no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos” (Arnheim, 1974, pág. 20), debido a esto nuestra mente es capaz de asociar lo que ve con sus experiencias previas y relacionarlo con lo que ya ha visto, nuestra mente abstrae lo que le parece significativo y luego lo asocia, por lo que no es necesario que una representación sea del todo realista para que el ser humano la entienda.

Por otra parte, la capacidad que tiene el ser humano de completar las partes y percibir las como un todo se llama elipsis (McCloud, 1993). Gracias a la elipsis el lector de cómics es capaz de ver imágenes separadas del dibujo de un edificio y entenderlas como parte de una totalidad mientras se presenten todas juntas. De la misma forma que los planos arquitectónicos representan la arquitectura (a través de la suma de planta, corte y elevación), los cómics muestran una secuencia de imágenes que representan distintos aspectos del entorno arquitectónico y el lector los percibe como una totalidad.

Según el estilo del dibujante y el formato, las secuencias pueden ser muy diversas; ser representaciones parciales o muy completas de los entornos arquitectónicos. Desde una casa hecha con un cuadrado y un triángulo hasta representaciones complejas como las de Francois Shuiten o Chris Ware.

2. ¿Cómo emulan estas representaciones la experiencia arquitectónica?

Los lectores de comic utilizan procedimientos constructivos similares a los de la construcción de la realidad (Lefevre, 2000), el lector llega con esquemas cognitivos que se basan en las experiencias previas (Lefevre, 2000 citando a Sternberg, 1996). De esta forma el cómic emula la experiencia arquitectónica apelando a los recuerdos del lector y las asociaciones que pueda hacer en función de estos.

Según lo estudiado se estableció que los lugares definen nuestro estar en el mundo y son puntos de partida desde los cuales el ser humano se apodera del ambiente circundante (Norberg, Schulz, 1980), a su vez los lugares están coloreados por el carácter o atmósfera del lugar (Norberg Schulz, 1980). Lo que define los lugares son las relaciones emocionales que establecen sus habitantes con ellos, relaciones identitarias y que reivindican una historia asociada a ellos, son entornos donde las personas se relacionan. A través de la narración de un cómic se representan lugares con los que los personajes se relacionan, donde comparten y que lectura a lectura el lector asocia a ciertos acontecimientos, empatizando con la relación emocional que tiene el personaje con dicho entorno.

Por su parte la representación de la atmósfera también se da apelando las experiencias previas del lector, a pesar de que el cómic solo se vale de la vista, el lector al ver una imagen del mar, podrá imaginar el ruido que hace y

como huele. Las transiciones aspecto a aspecto son cruciales para narraciones atmosféricas ya que pueden mostrar diversos detalles en un mismo momento, imitando la sensación de estar en un entorno envolvente, y pueden mostrar aspectos que no se podrían mostrar en una misma imagen, como detalles muy pequeños o demasiado grandes.

3. ¿Es posible trasladar al lenguaje del cómic los conceptos de atmósfera y lugar para representar una obra de arquitectura?

El comic es un medio que representa la realidad, por lo la traslación que se puede hacer desde los conceptos de atmósfera y lugar siempre es desde la representación. La experiencia de atmósfera como tal implica sensaciones plurales y la experiencia de lugar implica que nos relacionemos con seres humanos reales. Sin embargo, la representación de los conceptos puede llegar a ser muy completa gracias a que el lector completa desde su memoria la información que el cómic puede brindarle, y emocionarse por los entornos dibujados, sentirse identificado con los lugares representados y asociar a él muchos acontecimientos. Especialmente si el lugar representado que el lector conoce.

4. Reflexiones en torno a la contribución de la representación de atmósfera y lugar en el comic.

El cómic es un medio que ya ha entregado mucho al servicio de la representación arquitectónica por sus cualidades de representar espacio y movimiento. Sin embargo, aún no aprovecha al máximo sus posibilidades para representar el habitar. Las representaciones tanto de atmósfera como de lugar se hacen creíbles solo cuando los personajes las habitan, cuando sus cuerpos se encogen ante el frío y cuando los acontecimientos les dan sentido a los lugares representados. La arquitectura es arquitectura cuando ésta

es habitada, lo mismo sucede con la representación de lugar y atmósfera, el lector empatiza con esa forma de habitar, la interioriza y la asume como algo posible.

Por otro lado, la elaboración de un cómic para la representación de proyectos arquitectónicos, es una forma mucho más amigable de llegar a un público no arquitecto, que las láminas convencionales, permite ilustrar los recorridos (esto ya lo sabía Le Corbusier hace casi medio siglo atrás) y el uso de los espacios por parte del habitante. Un cómic no necesariamente tiene que tener personajes principales y narrar desde un único punto de vista y es una herramienta que permite gran pluralidad.

5. Reflexiones en torno al ejercicio de elaborar un cómic que represente la Población “Quebrada Márquez”.

El dibujo a diferencia de la fotografía permite al dibujante aprender sobre lo que está dibujando mientras se hace. El dibujante tiene que ser capaz de entender las distancias y las formas, observar con detención la llegada de luces y la conformación de texturas. El cómic más que un producto final asociado la práctica de arquitectura es una excelente herramienta de estudio del lugar. El estudio hecho de la Población Márquez, fue principalmente desde los relatos de vida de los habitantes recogidos en otras investigaciones y de las visitas de observación. Para la elaboración de un cómic con las características que tiene el expuesto en el presente trabajo, en cuanto a duración y formato, fue necesario recoger toda esa información y establecer qué de toda esa información era la más esencial para lograr una representación lo más completa posible en esa extensión. La elaboración de un producto como este, que, si bien es una herramienta de estudio, es también una obra de arte, por tanto,

no existen respuestas correctas o incorrectas. No existen formas de juzgar con precisión qué tanto de atmósfera o qué tanto de lugar es capaz de representar ya que todos los lectores tendrán sus propias apreciaciones. Sin embargo, fue una excelente excusa para hacer la presente investigación y a la vez poner en práctica lo expuesto. Los conceptos de lugar y atmósfera son tan subjetivos como el juicio del lector.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, G. (s.f.). *La Bohemia de Valparaíso: Surgimiento de espacios de creación de sentido*. Recuperado de:
https://www.academia.edu/35081200/La_Bohemia_de_Valpara%C3%AD-so_Surgimiento_de_espacios_de_creaci%C3%B3n_de_sentido
- Aguirre, M.; Von Sprecher, R.; Fernández, L.; Berone, L.; Gago, S.; Reggiani, F.; y Turnes, P. (2011). *Teorías sobre la historieta*. Recuperado de:
https://historietasargentinas.files.wordpress.com/2011/12/libro_teorias_prologo.pdf
- Aparciri, R.; García Matilla, A.; Fernández Baena, J.; y Osuna Acedo, S. (1987). *La imagen, análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Arnheim, R. (1974). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- Augé, M. (1992). *Los “No Lugares” Espacios del Anonimato: Una Antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Baccarani, E. (2015). *El enunciado y el panel: un acercamiento a la textualidad en el cómic*. *Lengua y Habla*, (19), 253-266. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/5119/511951375017.pdf>
- Bordes Cabrera, E. (2015). *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos*. (Tesis Doctoral). Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Departamento de ideación gráfica arquitectónica. Recuperado de:
<http://oa.upm.es/40067/>
- Bueno Pérez, M. L. (1994). *La onomatopeya y su proceso de lexicalización: notas para un estudio*. *Anuario de Estudios Filológicos*, 17, 15-26. Recuperado de:
<http://dehesa.unex.es/handle/10662/2242>

Carrasco Walburg, C. (2015). *La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del Gran Valparaíso*. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM).
<https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.36561>.

Casiopea (2014a). *Conjunto Habitacional Quebrada Marquez, Calle Marquez*. Recuperado de:
https://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Conjunto_Habitacional_Quebrada_Marquez,_Calle_Marquez

Casiopea (2014b). *Conjunto habitacional Quebrada Márquez*. Recuperado de:
https://wiki.ead.pucv.cl/Conjunto_Habitacional_Quebrada_M%C3%A1rquez,_Valparaiso#Habitantes.2C_densidad

Castillo, C. y Vila, W. (2019). *Los ascensores de Valparaíso: movilidad, transporte público y desarrollo urbano (1880-1930)*. Revista 180, 43, 87-100. Recuperado de:
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/revista180/n43/0718-669X-revista180-43-87.pdf>

Cohn “The Visual Language of Comics Introduction to the Structure and Cogmnition” (2014)

Cohn, N. (2011). *A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga*. Image & Narrative. 12, (1), 120-134. Recuperado de:
<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/128>

Cohn, N. (2014). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic. Doi: 10.5040/9781472542175 Recuperado de:
<https://www.bloomsburycollections.com/monograph?docid=b-9781472542175>

Córdova Aguilar, H. (2008). *Los Lugares y no lugares en Geografía*. Espacio y Desarrollo, (20), 5-17. Recuperado de:
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/espacioydesarrollo/article/view/5435/5432>

De Cabo Baigorri, M. (2014). *El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa*. Espacio, tiempo y forma, (26), 355-375. Recuperado de: <http://e-spacio.uned.es/revistasuned/index.php/ETFV>

De Domenico, M. (2012). *Japanese City in Manga. Ángulo Recto*. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural, 4 (2), 43-58. Recuperado de: <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumeno4-2/articulos03.htm>. ISSN: 1989-4015

Díaz Rojo, J. A. (2002). *El fonosimbolismo: ¿propiedad natural o convención cultural?* Revista electrónica de estudios filológicos. (3). Recuperado de: https://www.um.es/tonosdigital/znum3/estudios/fonosimbDiazRojo.htm#_ftn2

Díaz, C. (2003). *Historia del cómic en Chile (1900-1973)*. Recuperado de: <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Especial/Chile/1900a1973.htm>

Eco, U. (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (1a. ed.). Barcelona: Lumen.

Eisner, W. (2002). *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona: Editorial Norma.

Escoda Pastor, C. (2016). *La Recuperación del Cómic*. Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebeus Woods. EGA. Revista de expresión gráfica arquitectónica. 21, (28), 268-277. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/87654795.pdf>.

Gallardo Frías, L. (2015). No-lugar y arquitectura: Reflexiones sobre el concepto de No-lugar para la arquitectura contemporánea. Revista de arquitectura, 11 (2), 104-115. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/139770/No-lugar-y-arquitectura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García García, P. (2019). La mentalidad colectiva japonesa y el papel de la arquitectura. (Trabajo de Fin de Grado). Sevilla. Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/89655/Q%20AO%20Tfg%20ETSA%20265.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra.

Groensteen, T. (2007). The System of Comics. Jackson: University Press of Mississippi

Herrero, M. E. (2015). Diseño Virtual: Los escenarios arquitectónicos en la animación. (Tesis Doctoral). Salamanca. Universidad de Salamanca. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=73362>

Kapstein, G. (2009). Ciudad anfiteatro. ARQ (Santiago), (73), 23-27. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962009000300004>

Kapstein, P. (diciembre 2019). Producción colectiva del paisaje urbano de Valparaíso: patrimonio y ciudad. 2do Congreso Iberoamericano de Historia Urbana. México. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Paula-Kapstein/publication/337859053_PRODUCION_COLECTIVA_DEL_PAISAJE_URBANO_DE_VALPARAISO_PATRIMONIO_Y_CIUDAD/links/5def8923299bf10bc34ee76d/PRODUCCION-COLECTIVA-DEL-PAISAJE-URBANO-DE-VALPARAISO-PATRIMONIO-Y-CIUDAD.pdf

Le Corbusier (1998) Hacia una Arquitectura. Barcelona: Ediciones Apóstrofe.

Lefevre, P. (2000). Narration in Comics. Image & Narrative. Recuperado de: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascallevre.htm>

Lefevre, P. (2000). *The importance of being Published: A Comparative Study of Different Comics formats*. Recuperado de: https://www.academia.edu/660771/The_Importance_of_Being_Published_A_Comparative_Study_of_Different_Comics_Formats

- Lefevre, P. (2006). *The Construction of Space in Comics*. Image & Narrative. Recuperado de:
http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm
- López Sandoval A. (2001). *Los ecos de la legendaria bohemia porteña*. La Estrella, 81 (23.562). Recuperado de:
<https://www.estrellavalpo.cl/site/edic/20010205125545/pags/20010205172441.html>
- Lus Arana L. M. (2014). *Construyendo una Utopie Autre* [Amazing Archigram! 50 años de ZOOM!/ZZZZRRTT!/THUD!/BLAAM!]. Proyecto, progreso, arquitectura. 11, 90-103. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/5176/517651580008.pdf>
- Lus Arana L. M. (2016). *Futuropolis*. Recuperado de:
<https://docplayer.es/39372744-Futuropolis-el-comic-y-la-construccion-transmediatica-de-la-ciudad-del-futuro.html>
- Lus Arana, L. M. (2013). *Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica*. RA: Revista de Arquitectura, (15), 47-58. Recuperado de:
<https://revistas.unav.edu/index.php/revista-de-arquitectura/issue/view/66>
- Lus Arana, L. M. (2015). *La Ligne Claire de Le Corbusier. Time, Space, and Sequential Narratives*. Recuperado de:
<https://pdfs.semanticscholar.org/beeb/4ce9510735c263893a977f88eb-9d9177248e.pdf>
- Lynch, Kevin. (1998). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL
- Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial Astiberri.
- Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius Loci. Towards a phenomenology of architecture*. New York: Rizzoli.

Norberg-Schulz, C. (1980). *Existencia, espacio y arquitectura*. Barcelona: Editorial Blume.

Pernice, R. (2013). *Post-war Japanese Urbanism: the Growth of the Megalopolis of Tokaido*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/profile/Raffaele-Pernice/publication/273290350_Post-war_Japanese_Urbanism_the_Growth_of_the_Megalopolis_of_Tokaido/links/54fd74fc0cf2c3f52424df8b/Post-war-Japanese-Urbanism-the-Growth-of-the-Megalopolis-of-Tokaido.pdf

Pernice, R. (2014). *Changing Architectures and Evolving Urbanism in Modern Japanese Urban Environment*. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/profile/Raffaele-Pernice/publication/269840062_Changing_Architectures_and_Evolving_Urbanism_in_Modern_Japanese_Urban_Environment/links/54f6cc0e0cf21d8b8a5d97f3/Changing-Architectures-and-Evolving-Urbanism-in-Modern-Japanese-Urban-Environment.pdf

Präkel, D. (2008). *Composición*. Barcelona: Editorial Blume.

Prieto, J. L. (1999). Oralidad y escritura en la Grecia arcaica. *A Parte Rei, Revista de filosofía*, (4). Recuperado de:
<http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/prieto.html>

Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Rodríguez Cruz, J. (2017). *El manga como fenómeno social: breve historia de la cultura otaku*. Monográficos de la Revista Kokoro, (4). Recuperado de:
<http://www.adecjapan.es/biblioteca/revista-kokoro/monografico-kokoro-04>

Ruiz Martínez, D. (2015). *La onomatopeya en japonés y su representación lexicográfica*. (Tesis Doctoral). Salamanca. Universidad de Salamanca. Recuperado de:
https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/128798/1/DTI_RuizMart%C3%ADnezD_Onomatopeyajapon%C3%A9srepresentaci%C3%B3n.pdf

Sánchez Funes, A. y Callejón Chinchilla, M. D. (2017). *Emoción y sensación en arquitectura como base para el diseño arquitectónico*. ASRI: Arte y Sociedad. Revista de Investigación. (13). Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6173009.pdf>

Santiago, J. A. (2012). *Generación Manga: Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España*. Puertas a la lectura, (24). Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026509.pdf>

Tanizaki, J. (2018). *El elogio de la sombra*. Madrid: Alianza Editorial.

Torres, A. (s.f.) Teoría de la Gestalt: Leyes y principios fundamentales. Barcelona, España. *Psicología y Mente*. Recuperado de:
<https://psicologiyamente.com/psicologia/teoria-gestalt>.

Turnes, P. (2011). *Thierry Groensteen: la lógica de la historieta*. 112-119. Recuperado de:
https://www.academia.edu/5714123/Thierry_Groensteen_la_l%C3%B3gica_de_la_historieta.

Tuset Souto, J. (2011). *El otro lado del espejo: Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters*. (Tesis doctoral). Madrid. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de: <http://oa.upm.es/10579/>

Urban-networks (2011). *Modernidad, Postmodernidad y Sobremodernidad*. Recuperado de:
<http://urban-networks.blogspot.com/2011/10/modernidad-postmodernidad-y.html>

Vilches, G (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus

Weatherford, R. (2012). *Anime for Architects: A New Perspective on Architecture*. (Tesis doctoral). Hawaii. University of Hawaii, School of Architecture. Recuperado de:
https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/45685/1/Weatherford_Rebecca%20Marie_Spring%202012.pdf

Zumthor, P. (2006). *Atmósferas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Zúñiga, Carlos (2021): “*La musa y el ogro. Implicancias culturales y políticas del conflicto oralidad-escritura. Reflexiones sobre Chile*”. Tesis para obtener el grado de Doctor en Procesos Sociales y Políticos en América Latina con mención en Historia. Convenio UCM-UARCIS-MINEDUC.

Películas y documentales

Akira 2019 (productor). (s.f.) *Interview with Akira creator Katsuhiro Otom 1*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/nlZZoHF8VmQ>

Akira 2019 (productor). (s.f.) *Interview with Akira creator Katsuhiro Otom 2*. [documental]. Recuperado de: https://youtu.be/LOVPrUKh_F4

Akira 2019 (productor). (s.f.) *Interview with Akira creator Katsuhiro Otom 3*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/BFmrVHB44w>

Akira 2019 (productor). (s.f.) *Interview with Akira creator Katsuhiro Otom 4*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/uYOzaWJz1vg>

Cepeda, R. (director). (2018). *Población Márquez: Nostalgias del Cotidiano*. [documental]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=EAe36S77pao>

Cottrell, W., Hand, D., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. y Sharspteen, B. (Director). (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Blanca Nieves y los siete enanos] [Película] Walt Disney Productions. Recuperado de: www.disneyplus.com

Fukushima Documentary Project. (productor). (2012). *Jiro Taniguchi*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/ama3igtSTDk>

- Miyazaki, H. (Director). (2001). *Sen to Chihiro no Kamikakushi* [El Viaje de Chihiro] [Película] Studio Ghibli. Recuperado de: www.netflix.com
- Miyazaki, H. (Director). (2004). *Howl no Ugoku Shiro* [El Castillo Ambulante] [Película] Studio Ghibli. Recuperado de: www.netflix.com
- Red Arrow (producer). (2020). *Rise of Tokyo in Color- World's largest city: Tokyo, Japan*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/hEDIBAbc2RM>
- Scribner, G. (Director). (1990). *The Prince and the Pauper* [El Principe y el Mendigo] [Película]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Feature Animation. Recuperado de: www.disneyplus.com
- Super Eyepatch Wolf (producer). (2012). *The Impact of Akira: The Film that Changed Everything*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/IqVoEpRIaKg>
- Unreal Engine (producer). (2020). *Manga Artist Inio Asano Uses Real-Time Tools. Spotlight*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/UuX6ldtaflc>
- Vuitton, L. (director). (2014). *Louis Vuitton Travel Book Venice by Jirô Taniguchi*. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/RM1PNuCP2og>
- Youtube Netflix GiovanniCocco. (producer). (2020). *Urasawa Naoki no Manben*. Ep.3 1Xo3-Inio Asano. [documental]. Recuperado de: <https://youtu.be/PJpGgY-fwxDs>

Cómics

- Akasaka, A. (2015-presente), *Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Ren'ai Zunōsen* [Serie de cómic] Tokio: Shueisha. Recuperado de: <https://www.mangatigre.com/manga/kaguya-sama-wa-kokurasetai-tensai-tachi-no-renai-zunousen>

Asano, I. (2007-2013) *Oyasumin Punpun* (Buenas noches, Punpun). Tokio: Shogakukan. Recuperado de:
<https://lectormanga.com/library/manga/11070/oyasumi-punpun>

Asano, I. (2009-2013) *Umibe no Onnanoko* (La chica a la orilla del mar). Tokio: Ohta Publishing. Recuperado de:
<https://lectormanga.com/library/manga/8719/umibe-no-onnanoko>

Asano, I. (2016) *El fin del mundo y antes del amanecer* (Sekai no Owari to Yoakemae). Bogotá: Cicerón Editores

Banyai, I. (2001) *Minus equals Plus New York*: Harry N. Abrams

CLAMP (1996-2000) *Cardcaptor Sakura* [Serie de cómic] Tokio: Kodansha. Recuperado de: <https://lectormanga.com/library/manga/10593/cardcaptor-sakura>

CLAMP (2003- 2009) *Tsubasa Reservoir Chronicle* [Serie de cómic] Tokio: Kodansha. Recuperado de:
<https://lectortmo.com/library/manga/10083/tsubasa-reservoir-chronicle>

Eisner, W (2017). *La trilogía de Contrato con Dios*. Edición del Centenario. Barcelona: Editorial Norma

Foster, H (2017). *Príncipe Valiente 1937-1938*. Palma de Mayorca: Dolmen Editorial

Gosciny, R. y Uderzo, A. (2002) *Ásterix: Ásterix en Córcega*. Madrid: Editorial Bruño

Isayama, H (2009-2021) *Shingeki no Kyojin* (Attack on Titan) [Serie de cómic] Tokio: Kodansha. Recuperado de:
<https://lectormanga.com/library/manga/7528/shingeki-no-kyojin>

Karuho, Sh. (2006-2017) *Kimi ni Todoke* [Serie de cómic] Tokio: Shueisha. Recuperado de: <https://lectortmo.com/library/manga/8611/kimi-ni-todoke>

Katsuhiro, O. (2003) *Akira*. Barcelona: Editorial Norma

Kazuo, K. y Goseki, K (1970-1976) *Kozure Okami* [Serie de cómic] Tokio: Futabasha.
Recuperado de: <https://r1.leermanga.xyz/kozure+ookami/12706>

Kim, C. y Hwang, Y. (2018) *Sweet Home* [Serie de cómic] Webtoon. Recuperado de:
https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title_no=1285&webtoon-platform-redirect=true

Kishimoto, M. (1999-2014) *Naruto*. Tokio: Shueisha. Recuperado de:
<https://zonatmo.com/library/manga/475/naruto-digital-colored-comics>

McCay, W. (1904-1925) *Dream of the Rarebit Fiend*. New Yorker Herald. Recuperado de:
<https://www.comicstriplibrary.org/browse/results?author=2>

McCay, W. (1905-1911) *Little Nemo in Slumberland*. New Yorker Herald. Recuperado de:
<https://www.comicstriplibrary.org/search?search=little+nemo>

McGuire, H. (2014) *Here*. London: Hamish Hamilton.

Quino (1983). *Déjenme inventar*. Buenos aires: Ediciones de la Flor

Quino (2001). *Toda Mafalda*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor

Quino (2012). *¡Yo no Fui!*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor

Schuiten, F., Peeters, B. (2015) *Las Ciudades Oscuras: La Fiebre de Urbicande*. Barcelona: Editorial Norma

Schuiten, F., Peeters, B. (2015) *Las Ciudades Oscuras: La Torre*. Barcelona: Editorial Norma

Takahashi, Y. (1981-1988) *Captain Tsubasa* [Serie de cómic] Tokio: Shueisha. Recuperado de: <https://lectortmo.com/library/manga/13033/captain-tsubasa>

Taniguchi, J. (2015) *El caminante* (Aruku Hito). Rasquera: Ponent Mon.

Tezuka, O. (1952-1968) *Astroboy* [Serie de cómic] Tokio: Kobunsha. Recuperado de: <https://lectortmo.com/library/manga/16215/astro-boy>

Tezuka, Ozamu (2008) *La Nueva Isla del Tesoro*. Barcelona: Editores de Tebeos (Glenat)

Tsutomu, N. (1998-2003) *Blame!* [Serie de cómic] Tokio: Kodansha. Recuperado de: <https://lectortmo.com/library/manga/10428/blame>

Ware, C. (2005), *Building Stories*. New York: Pantheon

GLOSARIO DE IMAGÉNES

- Ilustración 1 (Pág.44): *La trahison des images* (1928-1929) de René Magritte Fuente: <https://www.deberes.net/arte/magritte-vida-obra/attachment/la-traicion-de-las-imagenes-esto-no-es-una-pipa-magritte/>
- Ilustración 2 (Pág.45): *Pabellón Alemán*, (Mies Van de Rohe, 1929) Fuente: https://www.barcelona.com/fr/annuaire_barcelone/musees_barcelone/fondation_mies_van_der_rohe
- Ilustración 3 (Pág.53): *Efecto máscara en “Entender el cómic”* (McCloud, 1993) Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial Astiberri.
- Ilustración 4 (Pág.54): *Contraste en el efecto máscara en “Entender el cómic”* (McCloud, 1993) Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial Astiberri.
- Ilustración 5 (Pág.55): *Ejemplo del efecto máscara en “Snow White and the seven dwarfs”* (Cottrel et. al 1937) y *“The Prince and the Pauper”* (Scribner, 1990). Fuente: <https://www.disneyplus.com/es-cl>
- Ilustración 6 (Pág. 56): *Efecto máscara en “El castillo ambulante”* (Miyazaki, 2004) y *“El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001) de Studio Ghibli. Fuente: <https://www.netflix.com/cl/>
- Ilustración 7 (Pág. 58): *Triangulo de McCloud* (1993) Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial
- Ilustración 8 (Pág. 60): *“Kimi ni Todoke”* (Karuho, 2006-2017) y *“Kozure Okami”* (Kazuo y Gozeki, 1970-1976) Fuente: <https://lectormanga.com/library/manga/8611/kimi-ni-todoke> / <https://r1.leer-manga.xyz/kozure+ookami/12706>
- Ilustración 9 (Pág. 60): *¿Cómo interpretaríamos las líneas?* Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial
- Ilustración 10 (Pág.61): *La interpretación de McCloud* (1993) del significado de los trazos de diversos artistas. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial
- Ilustración 11 (Pág. 62): *El dinamismo de la línea*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial *El dinamismo de la línea*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao, Editorial
- Ilustración 12 (Pág.63): *“Little Women”* (Gerwig, 2019) Fuente: primevideo.com

- Ilustración 13 (Pág. 65): “*Card Captor*” Sakura, (CLAMP, 1996-2000) y “*Tsubasa Reservoir Chronicles*”, (CLAMP, 2003-2009). Fuente: <https://r1.leermanga.xyz/tsubasa+chronicle/5195/> / <https://lectormanga.com/library/manga/10593/cardcaptor-sakura>
- Ilustración 14 (Pág. 66): *Uso de claves altas y bajas en la fotografía*. Fuente: Aparciri, R.; García Matilla, A.; Fernández Baena, J.; y Osuna Acedo, S. (1987). La imagen, análisis y representación de la realidad
- Ilustración 15 (Pág. 68): Mc Cloud (1993) *Ilustra la elepsis*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 16 (Pág. 70): *¿Cuánto tiempo representa esta escena?* Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 17 (Pág. 71): *La misma gran viñeta anterior fraccionada tanto espacial como temporalmente*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 18 (Pág. 72): McCloud (1993) *expone que el tiempo en los cómics no es lineal* Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 19 (Pág. 74): *Ejemplo de la relación entre tiempo y espacio en el cómic*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 20 (Pág. 76): *Dos ejemplos dados por Gubern y Gasca (1994), la primera viñeta de “Mechanics” (1982), de Jaime Hernández, la segunda un cuchicheo en Archie, Charlton Comics (1984.)*. Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra.
- Ilustración 21 (Pág. 77): *Ejemplo del uso del decorado, forma y color para denotar cierto timbre de voz. “Sweet Home” (2018) de Carnby Kim y Youngchan Hwang*. Fuente: https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title_no=1285&webtoon-platform-redirect=true
- Ilustración 22 (Pág. 78): *Bocadillo típico que indica los pensamientos (Bem (Brent, 1982) en Gubern y Gasca (1994)) / Primer plano del rostro del personaje (Kaguya sama: love is war (2015) Aka Akasaka)* Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra. <https://www.mangatigre.com/manga/kaguya-sama-wa-kokurasetai-tensai-tachi-no-renai-zunousen>
- Ilustración 23 (Pág. 78): *Lucas de Jaime Hernandez (1984)*. Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra

- Ilustración 24 (Pág. 79): *Una pesadilla*. Mickey Mouse (1933), Walt Disney Prod. / *¡Yo no fui!*, Quino (2012) / símbolos o garabatos. Mickey Mouse (1934) Walt Disney Prod. Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra / Quino (2012). *¡Yo no Fui!*. Buenos aires: Ediciones de la Flor
- Ilustración 25 (Pág.80): “*Minute Mories*” (1933) de Ed Wheelan / “*Brenda Starr, Reporter*” (1940) de Dale Messick Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra
- Ilustración 26 (Pág.81): *Ciudad en Popeye* (1932) / “*Spirit, Hoagy el Yogui, 2ª parte*” (1947) Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra / Eisner, W. (2002). El Cómic y el Arte Secuencial. Barcelona: Editorial Norma.
- Ilustración 27 (Pág.82): (Little Orphan Annie, 984. Harold Gray). / *Dennis the Menace*, 1971. Hank Ketcham)/*Mafalda*, Quino. Fuente: Gasca, L. y Gubern, R. (1994). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra / Quino (2001). *Toda Mafalda*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor
- Ilustración 28 (Pág.83): *Tres ejemplos de Eisner* (2002) de emplear el texto como imagen. Fuente: Eisner, W. (2002). El Cómic y el Arte Secuencial. Barcelona: Editorial Norma.
- Ilustración 29 (Pág.84): *“La relevancia de la postura corporal”* Fuente: Eisner, W. (2002). El Cómic y el Arte Secuencial. Barcelona: Editorial Norma., Pág 13
- Ilustración 30 (Pág.86): *Ejemplo del cambio de la percepción del tiempo dependiendo de la disposición gráfica del texto*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 31 (Pág.87): “*Prince Valiant*” de Harold Foster (1937-1971). Fuente: https://www.tebeosfera.com/documentos/en_los_dias_del_rey_arturo_principe_valiente.html
- Ilustración 32 (Pág.92): *A Contract with Good*, Will Eisner,(1978) pág. 33 Fuente: <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/splash-pages/will-eisner-a-contract-with-god-page-33-original-art-baronet-books-1978-/a/7066-93196.s>
- Ilustración 33 (Pág.99): *Ejemplos dados por McCloud al explicar las transiciones escena a escena, aspecto a aspecto y non-sequitur*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 34 (Pág.100): *Dos secuencias rescatadas por McCloud desde el manga para ilustrar el uso de las transiciones aspecto a aspecto*. Fuente: Mc Cloud, S. (1993). Entender el Cómic, el arte invisible. Bilbao, Editorial
- Ilustración 35 (Pág.102): *Les Trois Chemins* (Los Tres Caminos), Sergio García Sán-

chez (art) and Lewis Trondheim (script) (2000). Fuente:
https://www.researchgate.net/figure/Sergio-Garcia-Sanchez-art-and-Lewis-Trondheim-script-Les-Trois-Chemins-2000-C_fig3_333037168

Ilustración 36 (Pág.103): ‘Enero’, de Sergio García (2019) Fuente:
<https://www.rtve.es/noticias/20190123/museo-se-convierte-comic/1872858.shtml>

Ilustración 37 (Pág.108): *Minus equals Plus*, Istvan Banyai (2001) Fuente: Banyai, I. (2001) *Minus equals Plus* New York: Harry N. Abrams

Ilustración 38 (Pág.126): *Museo Judío de Berlín* (1999) de Daniel Libeskind. Fuente: Fotografía de Anabella Fernandez Coria para ArchDaily

Ilustración 39 (Pág.128): “*Brainforest*”. Steiner y Lenzlinger, (2004) Museo de arte contemporáneo, Kanazawa (japón). Fuente: Fotografía de los artistas.
<https://www.thelightingmind.com/la-naturaleza-efimera-del-arte-gerda-steiner-y-jorg-lenzlinger/>

Ilustración 40 (Pág.129): *No podemos ver el jarrón y los perfiles al mismo tiempo* (Rasmussen, 1959, p. 42-43. Fuente: Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Ilustración 41 (Pág.131): *Interior de la Basílica de San Pedro de Roma a la luz de las velas*. Dibujo de Louis Jean Deprez, 1782 . Fuente: Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Ilustración 42 (Pág.133): *Casa de la cascada* (1937) Frank Lloyd Wright (Rasmussen, 1959, p. 66).Fuente: Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Ilustración 43 (Pág.134): *Vestíbulo del edificio Johnson Wax* (1936-39) de Frank Lloyd Wright (Rasmussen, 1959, pág. 67). Fuente: Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Ilustración 44 (Pág.137): *Giambattista Piranesi, fragmento del grabado que representa la vista de la plaza de España en Roma* (Rasmussen, 1959, p. 115). Fuente: Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Ilustración 45 (Pág.140): *A la izquierda, un puente inglés de principios del siglo XIX; a la derecha, el Palazzo Punta di Diamanti, en Roma* (Rasmussen, 1959, p. 26). Fuente: Rasmussen, S. E. (1959). *La experiencia de la arquitectura sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Editorial Reverté.

Ilustración 46 (Pág.144): *A la derecha “La clase de música/ La dama virginal y el caballero”* (1662/1665) y a la izquierda *“La tazadora de perlas/ Mujer con balanza”* (1662/1665). Ambas de Johannes Vermeer. Fuente:

<https://www.descubrirelarte.es/2015/12/11/johannes-vermeer-el-pintor-de-la-intimidad.html>

<https://artsandculture.google.com/story/jQJSjeSoWPcALw?hl=es-419>

Ilustración 47 (Pág.149): *Fotografía viral, vestido blanco con dorado o azul con negro.*

Fuente: <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/vestido-blanco-dorado-negro-azul-ciencia-explica.html>

Ilustración 48 (Pág.153): Lus Arana (2013, pág. 48) compara la estética de los dibujos de Töpffer, en *“Histoire d’Albert”* (1845) con los del *“Modulor”* (1954). Fuente: Lus Arana, L. M. (2013). *Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica.* RA: *Revista de Arquitectura*, (15), 47-58

Ilustración 49 (Pág.154): *Lettre a Madame Meyer*, documento original y extracto.

Fuente: https://www.researchgate.net/figure/Le-Corbusier-Lettre-a-Madame-Meyer-1925-documento-original-y-extracto-junto-con_fig2_291892047

Ilustración 50 (Pág.155): *Amazing Archigram 4: Zoom Issue* (1964) en Lus Arana (2014, pág. 99 .

Fuente: https://www.researchgate.net/figure/Archigram-Amazing-Archigram-4-Zoom-Issue-Mayo-de-1964-Portada-y-primera-pagina-de_fig6_364568335

Ilustración 51 (Pág.156): *Archigram, Instant City: Effects on a typical English Town* (1969-79). Fuente: <https://saveriomassaro.wordpress.com/18-between-60s-and-70s-radicals-anti-design-utopia/>

Ilustración 52 (Pág.158): *Comparación entre el estilo de dibujo de Lebeus Woods y Katsuhiko Otomo* (Estoda, 2016 pág. 275). Fuente: Escoda Pastor, C. (2016) «La recuperación del cómic: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus Woods», *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 21(28), pp. 268-277. doi: 10.4995/ega.2016.6087.

Ilustración 53 (Pág.158): *Croquis concurso teatro y centro cultural ‘de Kunstlinie’ en Almere, Sanaa.* Fuente: Escoda Pastor, C. (2016) «La recuperación del cómic: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus Woods», *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 21(28), pp. 268-277. doi: 10.4995/ega.2016.6087.

Ilustración 54 (Pág.163): *“Blame!”* (1998-2003) de Nihei Tsutomu. Fuente: <https://r1.leermanga.xyz/blame!/10811/chapters?page=1>

- Ilustración 55 (Pág.164): *Calvani, la ciudad de los invernaderos en “Las Ciudades Oscuras”* (Schuitem y Peeters1982). Fuente: <https://culturainquieta.com/arte/ilustracion/las-ciudades-oscuras-una-fascinante-novela-grafica-de-exquisitas-ilustraciones/>
- Ilustración 56 (Pág.168): *El niño amarillo en Hogan’s Alley*, Richard F. Outcault (1863-1928) Fuente: Vilches, G (2014). Breve historia del cómic. Madrid: Ediciones Nowtilus
- Ilustración 57 (Pág.172): *Fondo de la Película Tenku no Shiro Laputa* (El Castillo en el Cielo) (Miyazaki, 1986) Fuente: netflix.com
- Ilustración 58 (Pág.174): *Fotografía que muestra uno de los emakis en Kioto*. Fuente: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/chojugiga-una-pieza-clave-de-la-identidad-artistica-japonesa/>
- Ilustración 59 (Pág.175):): *Katsushika Hokusai “Picture Book “Fugaku Hyakkei” Volumen 1”* (1834-1835). Fuente: https://www.art.salon/artwork/katsushika-hokusai_fugaku-hyakkei-one-hundred-views-of-mount-fuji-vol-1_AID482374
- Ilustración 60 (Pág.190): *Viñeta de Quino en “Dejame Inventar”* (1983) Fuente: Quino (1983). Déjenme inventar. Buenos aires: Ediciones de la Flor
- Ilustración 61 (Pág.191): *Secuencia de Shintaro Kago en “Abstraction”* (2005). Fuente: https://visortmo.com/library/one_shot/17198/Abstraccin
- Ilustración 62 (Pág.192): *“La Fiebre de Urbicande”* (Schuitem y Peeters, 1984) Fuente: <http://www.juralopormi.es/2015/08/las-ciudades-oscuras-la-fiebre-de-urbicande-schuitem-peeters-norma.html>
- Ilustración 63 (Pág.195): *Parte 1 y 2 de Building Stories* (2005) de Chris Ware. Fuente: Chris Ware, C. (2005), Building Stories. New York: Pantheon.
- Ilustración 64 (Pág.199): *“Shingeki no Kyojin”* (Attack on Titan) (Isayama, 2009) Fuente: <https://lectormanga.com/library/manga/7528/shingeki-no-kyojin>
- Ilustración 65 (Pág.201): *Naruto*, capítulo 245. Vol 27. Masashi Kishimoto. El manga Naruto. Fuente: <https://leermanga.org/naruto-capitulo-245/>
- Ilustración 66 (Pág.202): *“Here”* (2014) Richard McGuire. Fuente: <https://harpers.org/blog/2014/12/time-out-of-joint-in-richard-mcguires-here/>
- Ilustración 67 (Pág.205): *Card Captor Sakura* (anime) Morio Asaka (1998-2000) y Card Captor Sakura (manga) CLAMP (1996-2000) Fuente: https://sakuracardcaptors.fandom.com/es/wiki/Parque_Central_de_Tomoeda/
<https://lectormanga.com/library/manga/10593/cardcaptor-sakura>

Ilustración 68 (Pág.208): *Umibe no Onnanoko* (La chica a la orilla del mar). Inio Asano (2009 – 2013). Fuente: <https://r1.leermanga.xyz/umibe+no+onnanoko/14868>

Ilustración 69 (Pág.209): *Aruku Hito* (El caminante), Jiro Taniguchi 1990), Pág 98 Fuente: https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/96

Ilustración 70 (Pág.212): *Asterix et Obelix en Corse* (Goscinnny & Uderzo, 1973) Fuente: Goscinnny, R. y Uderzo, A. (2002) *Asterix en Córcega*. Madrid: Editorial Bruño

Ilustración 71 (Pág.213): *Relatividad* (1953) M. C Escher. Fuente: https://www.researchgate.net/figure/Fig-N-3-MC-Escher-Relatividad-1953-Litografia-28-2-x-29-4-cm-WV-388-La_fig3_237735182

Ilustración 72 (Pág.214): *Comparación entre el salón de baile entre la versión de La Cenicienta de 1950* (Geronimi, Jackson y Luske) y *La Cenicienta de 2015* (Kenneth Branagh). Fuente: www.disneyplus.com

Ilustración 73 (Pág.215): *La Torre* (Schuiten & Peeters, 1981) de la serie las ciudades oscuras y Berserk (Miura, 1989) Fuente: <https://leercomiconline2.blogspot.com/2019/05/las-ciudades-oscuras-4-la-torre.html/>
<https://inmanga.com/ver/manga/Berserk/5cc13fca-2e10-41e7-bb-ca-d70353d6a55a>

Ilustración 74 (Pág.217): A la izquierda “*Pendiente: El elegido la ruda y el metamorfo*” (Spuler y Bernal, 2020) y a la derecha “*The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover*” dirigido por Peter Greenaway (1989) Fuente: <https://www.faneo.es/comics/pendiente/pages/13/>
<https://www.imdb.com/title/tt0097108/>

Ilustración 75 (Pág.219): *Berserk* (Miura. 1989) Fuente: <https://inmanga.com/ver/manga/Berserk/5cc13fca-2e10-41e7-bb-ca-d70353d6a55a>

Ilustración 76 (Pág.220): *El Super* (Eisner, 2017) Fuente: Eisner, W (2017). *La trilogía de Contrato con Dios*. Edición del Centenario. Barcelona: Editorial Norma.

Ilustración 77 (Pág.224): *El Castillo Ambulante* (Miyasaki, 2004). Fuente: www.netflix.com

Ilustración 78 (Pág.226): A la izquierda *Card Captor Sakura* (1996-2000), a la derecha *Quino en ¡Yo no fui!* (2012) Fuente: <https://lectormanga.com/library/manga/10593/cardcaptor-sakura/> // Quino (2012). *¡Yo no Fui!*. Buenos aires: Ediciones de la Flor

- Ilustración 79 (Pág.227): *Oyasumin Punpun* (Asano, 2007-2013). Fuente:
<https://inmanga.com/ver/manga/Oyasumi-Punpun/f6ea2d5e-e335-40fe-b820-53dcad13d399>
- Ilustración 80 (Pág.230): “*Dejenme inventar*” de Quino (1983). Fuente: Quino (1995).
Déjenme inventar. Buenos aires: Ediciones de la Flor
- Ilustración 81 (Pág.231): “*Oyasumin PumPum*” de Inio Asano (2007). Fuente:
<https://inmanga.com/ver/manga/Oyasumi-Punpun/f6ea2d5e-e335-40fe-b820-53dcad13d399>
- Ilustración 82 (Pág.234): *Umibe no Onanoko* (Asano, 2007-2013). Fuente:
<https://lectortmo.com/library/manga/8719/umibe-no-onnanoko>
- Ilustración 83 (Pág.235): *El Castillo Ambulante* (Miyazaki, 2004) Fuente:
www.netflix.com
- Ilustración 84 (Pág.242): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r2.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/98
- Ilustración 85 (Pág.244): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r2.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/54 / https://r2.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/36
- Ilustración 86 (Pág.246): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/60
- Ilustración 87 (Pág.247): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r2.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/82
- Ilustración 88 (Pág.248): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/128 / https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/132
- Ilustración 89 (Pág.250): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/17 https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/24
- Ilustración 90 (Pág.252): *Aruku Hito* (Taniguchi, 2004). Fuente:
https://r1.leermanga.xyz/aruku+hito/10649/chapters?page=1#nanogallery/my_nanogallery/o/119

- Ilustración 91 (Pág.253): *En Oyasumin Punpun* (Asano, 2007-2009). Fuente:
<https://inmanga.com/ver/manga/Oyasumi-Punpun/f6ea2d5e-e335-40fe-b820-53dcad13d399>
- Ilustración 92 (Pág.257): *Sekai no Owari to Yoake Mae* (Asano, 2008) Fuente:
<https://lectormanga.com/library/manga/14939/Sekai-no-Owari-to-Yoake-Mae>
- Ilustración 93 (Pág.258): *Sekai no Owari to Yoake Mae* (Asano, 2008) Fuente:
<https://lectormanga.com/library/manga/14939/Sekai-no-Owari-to-Yoake-Mae>
- Ilustración 94 (Pág.259): *Sekai no Owari to Yoake Mae* (Asano, 2008) Fuente:
<https://lectormanga.com/library/manga/14939/Sekai-no-Owari-to-Yoake-Mae>
- Ilustración 95 (Pág.261):): *Sekai no Owari to Yoake Mae* (Asano, 2008) Fuente:
<https://lectormanga.com/library/manga/14939/Sekai-no-Owari-to-Yoake-Mae>
- Ilustración 96 (Pág.263): *Sekai no Owari to Yoake Mae* (Asano, 2008) Fuente:
<https://lectormanga.com/library/manga/14939/Sekai-no-Owari-to-Yoake-Mae>
- Ilustración 97 (Pág.264): *Sekai no Owari to Yoake Mae* (Asano, 2008) Fuente:
<https://lectormanga.com/library/manga/14939/Sekai-no-Owari-to-Yoake-Mae>
- Ilustración 98 (Pág.266): *Plano ubicación “Población Quebrada Márquez”*. Fuente: elaboración propia con base en tesis Carrasco Walburg, C. (2015). La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del Gran Valparaíso. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM).
- Ilustración 99 (Pág.283):): *Plano de Sub-Barríos contenidos intermedios y de bordes, ubicación “Población Quebrada Márquez”*. Fuente: elaboración propia con base en tesis Carrasco Walburg, C. (2015). La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del Gran Valparaíso. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM).
<https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.36561>.
- Ilustración 100 (Pág.285): *Plano de circulaciones, “Población Quebrada Márquez”*. Fuente: elaboración propia con base en tesis Carrasco Walburg, C. (2015). La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del Gran Valparaíso. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM).
<https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.36561>.
- Ilustración 101 (Pág.286): *Plano de vistas y permeabilidad “Población Quebrada Márquez”*. Fuente: elaboración propia con base en tesis Carrasco Walburg, C. (2015). La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del Gran Valparaíso. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM). <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.36561>.

- Ilustración 102 (Pág.290): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: Rene Montaña Zambrano, Daniela Fuentes Caro, Solanyeth Barra Abarzúa en archdaily.com
<https://www.archdaily.cl/cl/794421/clasicos-de-arquitectura-poblacion-marquez-valparaiso-pedro-goldsack/57c72866e58ecec8f400000b-clasicos-de-arquitectura-poblacion-marquez-valparaiso-pedro-goldsack-foto>
- Ilustración 103 (Pág.291): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: flickr.com, usuario andreaestefaniaesmia
<https://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/07/29/la-restauracion-de-la-poblacion-marquez-un-icono-de-valparaiso/poblacion-marquez-valparaiso-2012-flickr-usuario-por-andreaestefaniaesmia-licencia-cc-by-nc-nd-2-0/>
- Ilustración 104 (Pág.292): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 105 (Pág.294): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 106 (Pág.294): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 107 (Pág.295): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 108 (Pág.296): *Umbrales y vistas panorámicas levantadas por Carrasco* (2015). Fuente: Elaboración propia con base en ilustraciones de Carrasco, 2015 “La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del gran Valparaíso” (p. 152)
- Ilustración 109 (Pág.297): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 110 (Pág.298): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 111 (Pág.299): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 112 (Pág.300): *Sombras proyectadas por la quebrada y los edificios del Conjunto Población Quebrada Márquez*. Fuente: Elaboración propia
- Ilustración 113 (Pág.301): *Sombras proyectadas por la quebrada y los edificios del Conjunto Población Quebrada Márquez*. Fuente: Elaboración propia
- Ilustración 114 (Pág.301): *Sombras proyectadas por la quebrada y los edificios del Conjunto Población Quebrada Márquez*. Fuente: Elaboración propia
- Ilustración 115 (Pág.302): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: radiofestival.cl <https://www.radiofestival.cl/wp-content/uploads/2016/09/DJI00135-660x330.jpg>

- Ilustración 116 (Pág.304): *Cambios de color del conjunto documentados por Carrasco* (2015). Fuente: Carrasco, 2015 “La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del gran Valparaíso” (pág. 167)
- Ilustración 117 (Pág.306): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 118 (Pág.307): *Fotografía Población Quebrada Márquez*. Fuente: propia.
- Ilustración 119 (Pág.310): *Ilustración Isis Zúñiga Campos*. Fuente: propia
- Ilustración 120 (Pág.311):): *Recorrido representado en el cómic*. Fuente: Elaboración propia con fotografías de Google maps, archdaily.com, turismo.cl y monumento.gob.cl (Rene Montaña Zambrano, Daniela Fuentes Caro, Solanyeth Barra Abarzúa)
<https://www.archdaily.cl/cl/794421/clasicos-de-arquitectura-poblacion-marquez-valparaiso-pedro-goldsack/57c7279ae58ece2f90000002-clasicos-de-arquitectura-poblacion-marquez-valparaiso-pedro-goldsack-foto>; turismo.cl <https://turismo.cl/atractivos-urbanos/otros-lugares/plaza-echaurren.htm> y monumento.gob.cl.
<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/iglesia-matriz>
- Ilustración 121 (Pág.312): *Ubicación de las viñetas dibujadas dentro del conjunto*. Fuente: Elaboración propia.
- Ilustración 122 (Pág.312):): *Tipologías de los departamentos de la población “Quebrada Márquez”*. Elaboración propia según lo ilustrado por Carrasco (2015, pág 164) Fuente: Carrasco, 2015 “La espacialidad del encuentro. Análisis de las comunidades de los conjuntos habitacionales modernos en el caso chileno del gran Valparaíso”
- Ilustración 123 (Pág.313):): Referencia usada para el living de la casa representada. Escena de “*Población Márquez, Nostalgias del Cotidiano*” (Cepeda, 2018) Fuente: Cepeda, R. (director). (2018). *Nostalgias del Cotidiano*. [documental]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=EAe36S77pao> Ilustración 124 (Pág.313):
- Ilustración 125 (Pág.315): *Viñetas Cómic versión final*. Fuente: Propia
- Ilustración 126 (Pág.317):): *Ilustración Isis Zúñiga Campos y Viñetas Cómic versión final*. Fuente: Elaboración propia.
- Ilustración 127 (Pág.318): *Ilustración Isis Zúñiga Campos*. Fuente: Elaboración propia
- Ilustración 128 (Pág.319): *Ilustración Isis Zúñiga Campos*. Fuente: Elaboración propia
- Ilustración 129 (Pág.320): *Ilustración Isis Zúñiga Campos*. Fuente: Elaboración propia

Ilustración 130 (Pág.321): *Ilustración Isis Zúñiga Campos*. Fuente: Elaboración propia

Ilustración 131 (Pág.323): *Viñetas Cómic versión final*. Fuente: Propia

Ilustración 132 (Pág.321): *Viñetas Cómic versión final*. Fuente: Propia

Ilustración 133 (Pág.324): *Viñetas Cómic versión final*. Fuente: Propia

