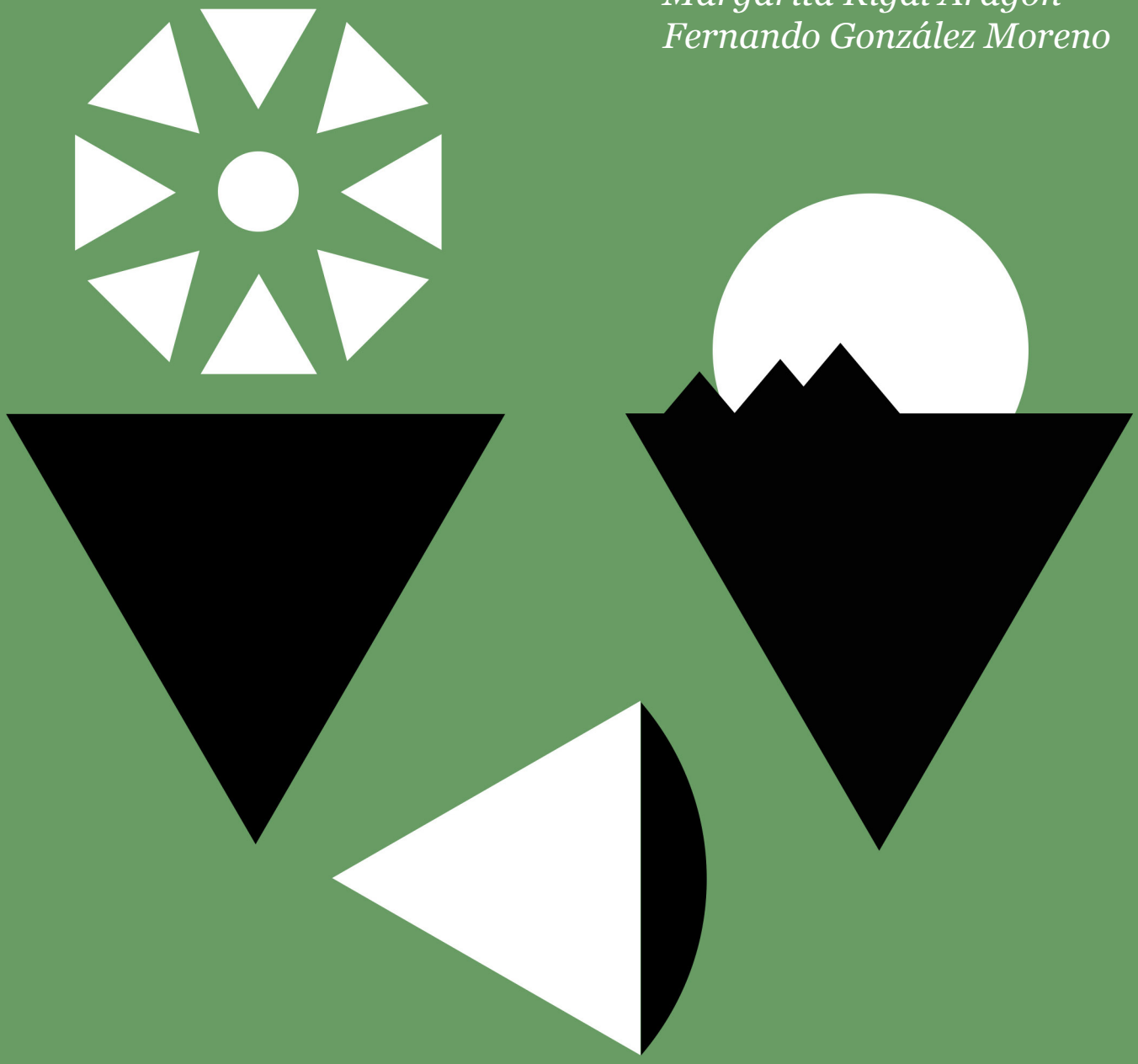
SELGYC
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE LITERATURA GENERAL
Y COMPARADA

Estudios de Literatura Comparada 3

LITERATURA Y ECOLOGÍA, LITERATURA Y VISUALIDAD, VOCES DE ÁFRICA

EDITORES GENERALES
Margarita Rigal Aragón
Fernando González Moreno



Estudios de Literatura Comparada 3: Literatura y Ecología, Literatura y Visualidad,
Voces de África: *978-84-09-34951-7*
Publicado en Marzo de 2022
© de la edición: SELGyC
© de los textos e ilustraciones: sus respectivos autores

Estudios de Literatura Comparada 3

LITERATURA Y ECOLOGÍA, LITERATURA Y VISUALIDAD, VOCES DE ÁFRICA

EDITORES GENERALES

Margarita Rigal Aragón

Fernando González Moreno

COORDINADORES

José Manuel Correoso Rodenas: "Literatura y Ecología"

Alejandro Jaquero Esparcia: "Literatura y Visualidad"

Aurelio Vargas Díaz-Toledo: "Voces de África"

SELGYC

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE LITERATURA GENERAL
Y COMPARADA

Índice

Margarita Rigal Aragón y Fernando González Moreno
Introducción General

1: Literatura y Ecología 9

José Manuel Correoso Rodenas, coordinador
Introducción a la sección 1 11

Pilar Andrade
Trasvases y particularidades de la ecocrítica de ámbito francófono 13

Fatemeh Hosseingholi Noori
La dialéctica del amor y la revelación del secreto tesoro del espíritu en La Celestina *y* La leyenda de Cosroes y Šīrīn 25

Isabel González Gil
Poesía y naturaleza: una lectura ecocrítica de la obra de Aníbal Núñez 45

Paula Granda Menéndez
Racismo medioambiental en Quedan los huesos *de Jesmyn Ward: lo «humano» y lo «natural» en el huracán Katrina* 59

Rut Fartos Ballesteros
Claves ecologistas en la saga Crepúsculo 67

2. Literatura y visualidad 77

Alejandro Jaquero Esparcia, coordinador
Introducción a la sección 2 79

David Taranco
Écfrasis y alteridad: la mujer japonesa bajo la mirada de Blasco Ibáñez 81

Ana Belén Doménech García
Un paseo por la Barcelona de Barrantes o la adaptación de los espacios literarios en «The Murders in the Rue Morgue» 89

Gema Martínez Ruiz
«El corazón delator» a través de sus ilustraciones: representación del cuento en las ediciones españolas 97

Jesús Bartolomé
*La transformación de la écfrasis del escudo de Eneas (*Eneida *VIII 636-731) en* Lavinia*, de Ursula Le Guin* 109

Guillermo Aguirre Martínez
Narración gráfica como escenario prototípico del proyecto arquitectónico 125

Francisco Javier Sánchez-Verdejo Pérez
Dialogue between Literature and Early Silent Cinema: An Approach to J. S. Dawley's Frankenstein 133

Shiang Tian
The Remains of the Day*-Novels into Films* 147

José Manuel Correoso Rodenas
La producción de Michael Nicoll Yahgulanaas: el 'haida manga' como conversación entre texto imagen 155

Carmen García Blanco
El lenguaje narrativo visual en los libros de artista de Warja Lavater: hacia una poética de la abstracción 167

Cristina Fernández Lacueva
El desafío a la hegemonía de la visualidad en Catedral *de Raymond Carver* 177

Mónica Sánchez Tierraseca
El personaje entre la ficción y la acritud de su realidad en la adaptación cinematográfica de «Espuelas» por Tod Browning 187

Zahra Nazemi
Shahrzad*: From Classical Literature to Iranian Television* 201

3. Voces de África 211

Aurelio Vargas Díaz-Toledo, coordinador
Introducción a la sección 3 213

Leonor Merino
En el escalofrío de la Luna, Resiliencia: Maïssa Bey 215

Rafael Fernando Bermúdez Llanos
En esta casa todas las paredes tienen mi boca: teoría general do Esquecimento de J. E. Agualusa 231

María Álvarez de la Cruz
Yo, el otro yo y los demás otros. El «viaje» de un inmigrante congoleño a París en Tais-toi et meurs *de Alain Mabanckou* 243

Narración gráfica como escenario prototípico del proyecto arquitectónico

Graphic Narrative as a Prototypical Space of the Architectural Project

Guillermo Aguirre Martínez
Universidad Complutense de Madrid
guillermo.a.m@ucm.es

Resumen

La relación entre el cómic y el proyecto arquitectónico guía, como viene siendo estudiado desde años recientes, la obra de arquitectos interesados en explorar experiencias fuera del alcance del croquis tradicional. Un deseo de hacer habitable el espacio antes incluso de que se alce la edificación ofrece, en este sentido, una referencia que permite iluminar necesidades y posibilidades de otro modo imprevistas. El arquitecto, en estos casos, se vale de un impulso estético que en ocasiones abraza lo narrativo como estímulo y complemento de su tarea. La narración visual que anima el croquis previo a la modelación arquitectónica genera de este modo visiones que a su vez alimentan el desarrollo del objeto.

Palabras clave: Narración gráfica, arquicomic, arquitectura, dibujo, multisensorialidad

Abstract

The relation between comic and architecture has become relevant in last decades, due to the use that architects make of the comic to replace the traditional sketch. By means of the drawing and the graphic narrative the architect finds a previous model aimed to consider future possibilities and requirements of the building. The architect explores, in this sense, different aspects of his creativity in order to get a wider view of the future edification. Because of this, the use of drawings or visual sequences, versus the traditional sketch, offers more options and lets the project development contains a broader range of perspectives.

Keywords: Graphic narrative, archicomic, architecture, drawing, multisensoriality

El empleo del dibujo como herramienta que precede al plano arquitectónico aporta un nutriente esencial al proyecto en el sentido de que incorpora un ideario no regido por la *ratio*, en alusión al cálculo preciso diseñado sobre el papel conforme al que se materializa el objeto, sino por la imaginación creadora[1]. En el ámbito de la estética reciente, y con ajuste a un concreto vector de la materia que nos ocupa, es en la arquitectura de autor donde dicho componente imaginal se exterioriza con más fuerza. El valor estético –para bien o para mal– se impone en esta arquitectura como intención evidente de la construcción, encontrando el recorrido del lápiz por el papel su encaje natural en este modelo edificatorio en la medida en que, desde este

1 Resulta interesante recordar, siguiendo a Ricardo Aroca (2015), que es en el Renacimiento cuando comienza a hacerse uso del dibujo como modelo que precede a la construcción.
De modo sintético, en lo referente a la ayuda de la narración gráfica como modo de visualización del objeto que habrá de construirse o al menos proyectarse, apunta Enrique Bordes: «Mientras la arquitectura dibujada es una posible fuente de inspiración, estos mecanismos narrativos del cómic constituyen un abanico de habilidades que pueden ser de gran utilidad para el arquitecto, no sólo a la hora de explicar gráficamente la complejidad del hecho arquitectónico, sino también introduciéndose en el proceso mismo de articulación y concepción de sus propuestas espaciales» (2015, 13).

trazo guiado por la intuición, se establece un puente entre aquello inconscientemente surgido y la posterior materialización del objeto. Es en este modo de hacer en el que la imaginación se impone como fuente y motor de la labor arquitectónica, donde encontramos el molde que acoge –regresando a la llamada arquitectura de autor– los imaginarios solipsistas, autorreferenciales, de creadores como Koolhaas, Foster, Piano, Siza, Hadid, etc., todos ellos dibujantes solventes e incluso intuitivos narradores por medio de imágenes. El desarrollo de la labor arquitectónica al contacto y a partir de un material creativo previo, detalladamente elaborado hasta el punto de validarse estéticamente por sí mismo, resulta, sobra añadir, menos común e incluso inexistente en un modelo de construcción en masa.

Por ahora quedémonos, ante todo, con el valor del dibujo como germen de la idea posteriormente trabajada y materializada[2], dado que es aquí donde se genera un mundo de formas todavía prelógicas, imágenes utópicas, con todas las variantes que en torno al concepto de *topos* hoy contemplamos. Juhani Pallasmaa, teórico contrario a la arquitectura de autor –en el sentido líneas atrás expuesto– y de orientación ciertamente conservadora o en exceso crítica y desconfiada –con o sin razón– de derivas imperantes en dicho modelo de arquitectura, desde su característico discurso fenomenológico menciona que «la expresión artística tiene que ver con los significados preverbales del mundo, significados que se incorporan y se viven más que entenderse de forma meramente intelectual» (Pallasmaa 2010, 30). La idea, así expresada y dejando de lado la oposición del autor hacia una edificación icónica, resulta de interés en la medida en que se defiende la irrigación del objeto arquitectónico por un componente pre-racional y, por tanto, anterior al desarrollo de los precisos cálculos que posibilitan su realización. Si bien con ello nos aproximamos al motivo en estas páginas abordado, antes de ceñirnos a él daremos un rodeo con el fin de advertir la naturaleza de lo que puede comprenderse como un primer brote del hecho arquitectónico.

Ignasi Solà-Morales, no sólo arquitecto referencial, sino así mismo decisivo teórico, aborda este aspecto previo al desarrollo del objeto desde la idea de que «ya no se trata de hacer evidente la utilidad práctica del edificio sino que su justificación como forma apela a estructuras profundas de nuestro psiquismo, evocándolas a través de imágenes arquetípicas mediante las cuales se desvela el carácter de las arquitecturas de un modo tan poderoso como anterior a todo discurso lógico o narrativo» (Solà-Morales 1995, 23), o justamente tan poderoso dado que enraíza en un estrato arquetípico desde el que el arquitecto comienza a explorar sensorialmente las posibilidades del objeto, cuyo nacimiento viene así determinado por una experiencia imaginal, por un deseo profundo en el sentido trabajado por W.J.T. Mitchell y por Mondzain cuando se preguntan qué quieren las imágenes[3]. A modo de ejemplo, cabe atender al modo en que se despliega el universo de formas en creadores como la aludida Zaha Hadid (fig. 1), quien desde modelos de partida arquetípicos heredados del Suprematismo –Malévich en particular–, y conforme a un principio gestáltico de crecimiento y desarrollo de la forma, sienta las bases de sus trabajos –todos ellos, conforme a su discurso de raíz expresionista, poseedores un alto grado de subjetividad–. La geometría de la autora cobra vida y se articula progresivamente para dar forma a un universo orgánicamente trazado y progresivamente conceptualizado –conceptualizado por medio de la imagen, pero también con la ayuda de textos teóricos con los cuales conforma una unidad–. Este trazo libre –sea en el papel o en la pantalla– aún

2 Sin que ello implique que no se den otros distintos modelos de creación imaginal previa a la edificación, ya sea en forma de maquetas escultóricas o incluso de modelos musicales apoyados en fundamentos matemáticos, tal como observamos en el caso de Xenakis/Le Corbusier.

3 En el sentido propuesto por W.J.T. Mitchell –al que haremos referencia más adelante– o, desde un distinto planteamiento, por Marie-José Mondzain, quien hace referencia al deseo de las formas arquetípicas por manifestarse: «las imágenes tienen un poder, y ese poder tiene, por definición, una estructura crítica, es decir, una estructura de crisis: proceden de una energía deseante que cada vez vuelve a poner en juego la pulsión regresiva de un retorno a las tinieblas fusionales o la pulsión viva de un riesgo con las visibilidades que podemos compartir con el resto de los hombres.» (2020, 54). Sin ser éste el motivo de nuestro texto, acaso sea en este orden pulsional asumido por los arquitectos icónicos referidos al comienzo de estas páginas donde encontramos la deriva utópica/distópica que ilumina sus creaciones.

no sujeto a cálculos definidos evidencia, siguiendo la serie de formas orgánica y en ocasiones dialécticamente desarrolladas, una emergente narratividad, un deseo expresado por la forma en movimiento.

Figura 1. Diseños de Zaha Hadid para el proyecto: Hafenstrasse. Hamburg. 1989. Fuente: https://inspicio.fiu.edu/

La exploración del hecho arquitectónico por medio de un dibujo que llega a articularse conforme a un dinamismo dialéctico e incluso a incorporar escenas narrativas, constituye un modelo previo al traslado de esas imágenes a un esquemático mundo de medidas. Si bien una deriva claramente fijada al concepto de narración prolifera sólo desde pocas décadas atrás[4], encontramos precedentes en modelos surgidos al tiempo que lo hicieron el cine y el cómic –en sentido estricto–. Al respecto, Luis Fernández Galiano recuerda el modo de trabajar de Le Corbusier, llegando a vincular la habitual superposición de imágenes que encontramos en los cuadernos del arquitecto con el montaje de emociones cinematográfico trabajado en la Rusia postrevolucionaria, pero también con una forma expresiva afín a la narración gráfica: «algunos de los croquis [de Le Corbusier], como los muy célebres de la Villa Meyer, han sido comparados, con razón, con story-boards cinematográficos, y en ocasiones Le Corbusier dibuja las secuencias perspectivas en largas tiras de papel, donde cada una de las imágenes semeja un fotograma» (Fernández Galiano 1988, 5). Lo cierto es que en el mismo marco temporal en el que el franco-suizo materializaba sus ideas encontramos a otros arquitectos que van a dar forma a sus proyectos con la ayuda de diseños articulados en torno a un componente de secuencialidad gráfica e incluso verbal. Valgan como ejemplo los dibujos realizados por Buckminster Fuller o por Bruno Taut, cuyo universo visionario recuerda al que en décadas posteriores –ya en la segunda mitad del xx– trabajarán utopistas/distopistas urbanos como Lebbeus Woods o Yona Friedman –recurrentes en los trabajos centrados en los vínculos entre narración gráfica y arquitectura– (Tuset Souto 2011; Escoda Pastor 2016).

Llegados a este punto, desviándonos del curso aquí trazado, cabe hacer referencia, aun de pasada, a una vía que encuentra su asiento en el diálogo entre la arquitectura y una ges-

4 Recogemos el siguiente pasaje de Carmen Escoda: «Es a partir de los años 90 que otros arquitectos se animan a experimentar en el mundo del cómic como instrumento para expresar su guion de proyecto próximo al cuento, siguiendo una secuencia visual.» (2016, 268). Los modelos previos, también referidos por la autora, los encontramos en los proyectos de Archigram y Superstudio, o en los diseños utópicos de Lebbeus Woods y Yona Friedman.

tualidad inherente a la misma, en alusión a aquellos edificios dotados de carácter o rasgos antrópicos, poseedores no sólo de un *pathos* explícito, sino articuladores de un diálogo que viene a dotar de dinamismo y tensión dramática al tejido urbano, tal y como se propone desde la arquitectura expresionista –y se impone en los decorados del cine ceñido a esta misma corriente– o en modelos recientes deudores de esta propuesta como los presentados por Gehry –fundamentalmente su *Casa Danzante* de Praga–, u otros ajenos, en ocasiones variopintos como los *American Cooper Buildings* de Nueva York. Más allá de hibridismos estéticos –en este caso entre escultura y arquitectura– y acentos de subjetividad atesorados por el paisaje urbano, este aspecto nos sitúa en un distinto terreno de exploración ajeno a la línea seguida en estas páginas. Regresando, por tanto, al universo gráfico, y junto a ello a un componente narrativo como molde primero desde el que el arquitecto explora intuitivamente el proyecto a desarrollar, encontramos que las posibilidades no sólo estructurales en sentido aséptico, sino así mismo aquéllas relativas a previsibles o hipotéticas experiencias que habrán de generarse en torno a la edificación, son estudiadas no ya exclusivamente a partir del trazado de detallados planos, sino de modelos expresivos previos desde los que, de algún modo y a costa de ser redundantes, es posible visualizar, experimentar desde una mayor hondura y variedad de perspectivas, la idiosincrasia del futuro edificio. La puesta en práctica o simulación de escenarios resultará en este sentido una herramienta del mayor interés para el arquitecto, quien en su indagación puede incluso optar, como de inmediato veremos con especificidad, por el desarrollo de un componente narrativo que permita imaginar con cierta concreción la vida generada por –y en– el objeto arquitectónico.

Si bien la permeabilidad entre las distintas artes describe un fenómeno inherente a la naturaleza del hecho explorado –la influencia mutua entre las artes plásticas, el cine, la narración gráfica y la arquitectura es una constante–, lo decisivo por ahora es destacar que los modelos gráficos e incluso gráfico-narrativos que acompañan a la arquitectura dan forma a un conjunto de expresiones que llegan a funcionar de manera exenta y autónomamente respecto de aquélla. Conforme a la prevalencia en el panorama actual de una creatividad múltiple y de un sistema artístico que todo lo absorbe, aquellos materiales que acompañan al objeto llegan a atesorar el mayor interés expresivo en un nuevo ejemplo del vínculo entre estetización de lo real y lógica del capitalismo tardío. El afianzamiento desde los códigos de la cultura popular de celebrados estudios como Archigram o Superstudio terminará en este sentido por incorporar el uso de las viñetas secuenciadas como herramienta óptima para el desarrollo de la actividad arquitectónica (Tuset Souto 2011).

Lo que en los estudios referidos –Archigram, Superstudio– no se complementa con la construcción de los modelos dibujados, será de algún modo puesto en práctica por autores que hacen de su actividad un diálogo entre el diseño gráfico-narrativo y el objeto arquitectónico. Así, junto a la relación dibujístico-arquitectónica común en la arquitectura de autor –Álvaro Siza, Foster, Hadid, el estudio SANAA, etc.–, encontramos, yendo un paso más allá, creadores que van a desarrollar su arquitectura en ortodoxa relación con el cómic –entendido en un sentido tradicional–, ya sea dando forma ellos mismos a propuestas grafico-narrativas, ya sea encargando la realización de éstas a profesionales de su confianza, o incluso colaborando en proyectos híbridos relativos a ambas expresiones estéticas –arquitectura/narración gráfica–[5]. Es el caso de Koolhaas, Herzog & Meuron o Jean Nouvel, por citar cuatro reconocidos nom-

5 Mélanie van der Hoorn detalla este hecho a partir de un concepto específico, concreto: «The term "architecture comics" here, refers to comic strip stories in which architecture plays a leading part, most of which have been made or commissioned by architects. In terms of content, the comic strip enables architects to present a project or concept or to express a critical standpoint. In terms of size, the comics vary from a single picture in which a complete story is told, to whole books of 300 pages or more. Some appear as web publications, others as "real" books or as part of an exhibition. Stylistically, they can be hand drawn, computer-rendered, compiled from a series of photographs, watercolor artworks, or various other documents. To most architects who dared to try an experience with comic strips, such an excursion outside their own discipline meant a lot» (2013, 35).

bres. De todos ellos, sin duda, es Rem Koolhaas quien se impone como referente decisivo, explorando en sus libros repletos de secuencias gráficas y viñetas situaciones, discusiones o ideaciones generadas en torno a su propia arquitectura (fig. 2).[6]

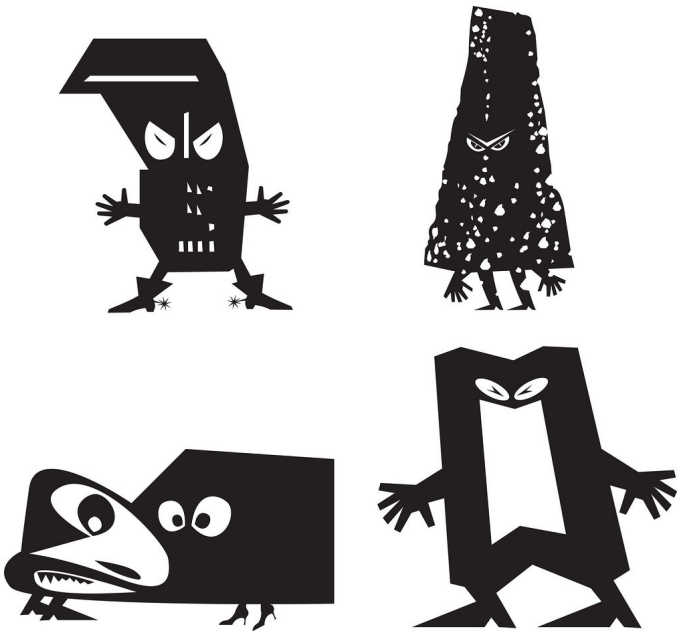


Figura 2. Imagen perteneciente a: Rem Koolhaas (ed.). *Content*. Taschen. 2004. Fuente: https://www.oma.com

Conforme a lo expuesto, pudiera decirse que la complementación de modelos abstractos –planos, croquis– con otros definidos por medio de imágenes plásticas atentas no sólo a la naturaleza inherente del edificio, sino así mismo a las situaciones que éste genera, se impone a

6 En la tesis ya citada de Enrique Bordes, leemos aclarativamente que tras los trabajos pioneros de Archigram: "son numerosos los arquitectos que utilizan esta herramienta [el cómic] como un recurso más para la descripción del proyecto: Rudolph Doernach, Superstudio, Archizoom, y ya más recientemente, en la nueva ola digital, los estudios Wes Jones, Matthias Gnehm, Neuteling & Riedjik, el grupo CEBRA o Bjarke Ingels y su BIG. Al igual que ocurría con Le Corbusier, muchos de estos cómics son sofisticadas herramientas de autopromoción." (2015, 208). Lo que nos interesa de esto último es el vínculo que Bordes realiza entre el empleo del cómic en la arquitectura y la faceta de autopromoción del autor, lo que vendría a situarlo en el marco del conjunto de objetos que acompañan al trabajo fundamental del creador –el hecho arquitectónico–, en este caso desde la categoría de objeto cultural. Este objeto derivado del fundamental, lejos de carecer de autonomía estética, llegaría a proponerse, desde su rol secundario –promocional– en un lugar privilegiado. Una autonomía radical de la obra, en este sentido, no sólo parece, en rigor, un hecho inexistente contemplado desde el marco de la sociología de la cultura contemporánea, sino que, de darse algo parecido a esta posibilidad, anularía la condición de la obra como tal, al menos en lo relativo al orden de factores contemplados desde nuestra cultura de masas. Desde este campo de visión el rol secundario del objeto atendido llega incluso a realzar su valor estético canónico, de igual modo que ocurre en el caso de tantos y tantos objetos presentados en paralelo a una creación axial, como por ejemplo el conjunto de materiales que han ayudado a dar forma a un trabajo mayor. Siendo estos materiales acaso simbólicos, su valor se realza al contacto con un objeto nuclear. En torno a ello es preciso añadir el hecho de que, desprovista la obra de arte de su naturaleza de creación *ex nihilo*, de objeto vinculado, por tanto, con un concreto paradigma teológico, el componente áurico, justamente aquél que le concedía el carácter sacro –exento, trabajado por la mano del hombre pero no originado en él– al objeto, deja paso a una mirada que viene a reclamar el acto de crear como un fenómeno radicalmente humano, sin componente áurico alguno –lo que satisface nuestra antropofilia y antropofagia–, como modelo de una distinta física y metafísica de lo existente, como una distinta teodicea donde ese dios creador es ahora el individuo. Siendo el modo de hacer de éste causal y mecánico, todo elemento de la cadena poseerá la condición de objeto áurico en su sentido moderno. Cada objeto que ayude a componer un hipotético trabajo mayor será advertido como presa escogida por aquellos actuantes socioeconómicos llamados a instalar dicho objeto en la esfera del arte tal y como, en una cosmovisión previa, ocurría con la forma simbólica en relación con su lugar en la esfera religiosa o estético-religiosa.

partir del recurrente motivo de un pensar con imágenes y de un pensar la imagen[7], vía de estudio que viene a añadirse a la potencialidad del verbo y del número –en el sentido de *mathesis*– como modos óptimos de conocimiento[8].

Figura 3. Portada de: Herzog, Jacques; Meuron, Pierre de; Herz, Manuel. *Metro Basel*. ETH Studio Basel. 2009. Fuente: https://www.herzogdemeuron.com/

Llevando todo ello al momento actual, encontramos que el empleo del cómic como objeto expresivo asociado al hecho arquitectónico se prioriza incluso en las convocatorias de premios y proyectos, llegándose a recibir con más interés estos modelos que el tradicional croquis, desde la creencia de que la narración gráfica permite comprender desde un mayor número de puntos de vista las vivencias, los obstáculos, las facilidades, con los que el individuo habrá de interactuar, todo ello ya no sólo en relación con una arquitectura de autor, sino incluso con modelos menos exhibicionistas. Esta integración radical entre la experiencia arquitectónica y la exploración por medio de una narrativa gráfica previa o en paralelo a aquella primera ha sido explorada recientemente por Mélanie van der Hoorn (2013), quien detalla cómo comienza a ser recurrente el hecho de que arquitectos o estudios arquitectónicos contraten, a falta de destreza o de tiempo, a historietistas que den forma a trabajos gráfico-narrativos que condensen en este formato las posibilidades del objeto. La investigadora nombra una serie de modelos que caminan en esta misma dirección, desde los reconocidos Herzog & Meuron, que, según recuerda, presentaron su comic *Metrobasel* (fig. 3) como proyecto para la remodelación de Basilea y sus alrededores, a nombres menos afamados como Willem Jan Neutelings o Bjarke Ingels (fig. 4)[9], arquitecto cuyo cómic *Yes is more*, de 2010, tiene por subtítulo *Un arquicomic sobre evolución arquitectónica*, aludiendo con el citado término, arquicomic, a este híbrido desde el que arquitectura y cómic mutuamente se retroalimentan. De entre el resto de modelos destacados por Van der Hoorn, destaca el caso de Joost Swarte, historietista a quien se le concedió la realización del diseño del Teatro Toneelschuur de Haarlem. En este trabajo Swarte llevó el univer-

7 Siguiendo a W.J.T. Mitchell, «Las imágenes quieren los mismos derechos del lenguaje, así como no ser simplemente transformadas en lenguaje» (Mitchell 2020, 203). Las imágenes no quieren ser transformadas en lenguaje verbal, como tampoco, añadimos, en lenguaje numérico.

8 Todo ello en relación con un pensamiento posibilitado desde distintas vías de articulación y, por lo tanto, no exclusivo del razonamiento verbal. Así, podemos hablar de un pensar con la imagen, con el oído –interesa al respecto la reciente tesis sobre la concepción musical en Adorno realizada por Marina Hervás– o incluso, según nos recuerda Pallasmaa, un pensar con la mano –o con el cuerpo, naturalmente–.

9 En relación con el ya referido término de «architecture comics», Van der Hoorn ofrece concretos modelos contemporáneos: «A few examples of "architecture comics" are relatively well-known, and have appeared again and again in publications dealing with the subject: Willem Jan Neutelings' winning entry for the European Patent Office in Leidschendam (1989) and the strip-like logos with which he summarized the essence of his design concepts all through the 1990s, Schuiten and Peeters' *Cities of the Fantastic* series (started in 1983) and their scenographic realizations for Parisian and Brussels metro stations, Joost Swarte's sketches for the Theatre Hall in Haarlem (opened in 2003), and Bjarke Ingels' bestseller *Yes Is More* (2009), to name a few. People interested in the subject will probably soon find themselves immersed in the fascinating world of Jimenez Lai's largely autobiographic *Citizens of No Place* (2012), which will be featured in this issue of *MAS Context* and was previously presented in the "Living" issue (2009); they will be surprised to find out that Herzog and De Meuron's Studio Basel realized the 300-page comic strip *Metrobasel: A Model of a European Metropolitan Region* (2009) [...]» (Van der Hoorn 2013, 37).

Figura 4. Imagen extraída de: *A Future of StoryTelling Film*. Melcher Media / KSPR. 2014. Fuente: http://www.futureofstorytelling.org

so explorado en sus narraciones al ámbito de la realidad urbana en un nuevo cruce de fronteras entre actividades estéticas.

La narración gráfica, según hemos visto a lo largo de estas líneas, se presenta como destacable compañera del hecho arquitectónico. Las posibilidades que el arquitecto encuentra tanto en un pensar con la imagen y con la mano, como en un desarrollo secuencial desde el que es posible advertir problemáticas, soluciones, hipótesis a tener en cuenta a la hora de dar forma esquemática al proyecto –o incluso replantearlo una vez construido–, han de fijarse al modo en que diferentes actividades estéticas, sobrepasando sus límites habituales, logran ofrecer nuevos modelos de creatividad, nuevas formas, por tanto, de conocimiento de la realidad.

Bibliografía

Aroca, Ricardo. 2015. «Arquitectura y estructura» (clase magistral, Universidad Politécnica de Madrid).

Bordes Cabrera, Enrique. 2015. «Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con dos». Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid. http://oa.upm.es/40067/1/enrique_bordes_cabrera.pdf.

Escoda Pastor, Carmen. 2016. «La recuperación del cómic: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus Woods». *Expresión Gráfica Arquitectónica* 21, n.º 28: 268-277. doi: 10.4995/ega.2016.6087.

Fernández-Galiano, Luis. 1988. «La arquitectura narrativa de Le Corbusier y el lenguaje cinematográfico». *Los Cuadernos del Norte: Revista cultural de la Caja de Ahorros de Asturias* 9, n.º 47: 2-7.

Hervás, Marina. 2017. «"*Pensar con los oídos*": *conocimiento y música en la filosofía de Th. W. Adorno*». Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/record/187046.

Mitchell, W.J.T. 2020. «¿Qué quieren realmente las imágenes?». En *Pensar la imagen*, editado por Emmanuel Alloa, 179-203. Santiago de Chile: Ediciones Metales pesados.

Mondzain, Marie-José. 2020. «La imagen entre procedencia y destino». En *Pensar la imagen*, editado por Emmanuel Alloa, 47-62. Santiago de Chile: Ediciones Metales pesados.

Pallasmaa, Juhani. 2010. *Los ojos de la piel. La arquitectura de los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Solà-Morales, Ignasi de. 1995. *Diferencias: topografía de la arquitectura contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

Tuset Souto, Jorge. 2011. «El otro lado del espejo: Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters». Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid. http://oa.upm.es/10579/.

Van der Hoorn, Mélanie. 2013. «Buildings and their representations collapsing upon one another Architecture in Comic Strip Form». *MAS Context* 20: 32-47.