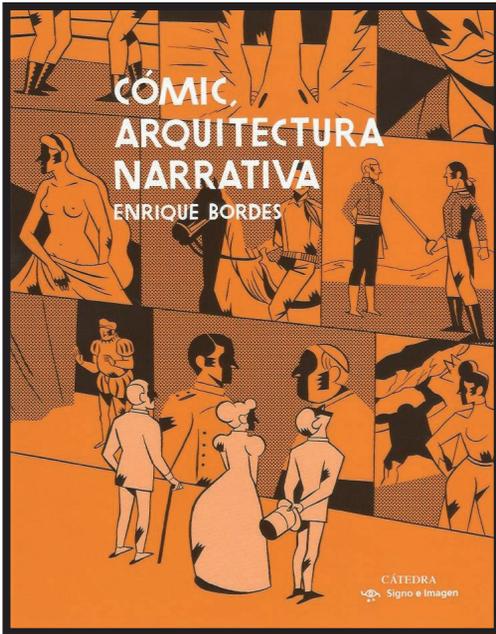


---

# Cómic, arquitectura narrativa

ENRIQUE BORDES

Ediciones Cátedra, 2017



Hace algunos meses, en una entrevista para *Jot Down* que no tiene desperdicio, Antonio Altarriba recordaba el proceso de elaboración de su tesis, defendida en 1981. Señalaba lo difícil que resultó encontrar quien se la dirigiera y el desprestigio académico que suponía escribir sobre cómics en aquella época. Era necesario, por aquel entonces, hacer trampas con términos como «narración figurativa» para colarse en el parnaso académico. Como es sabido, el panorama ha cambiado notablemente desde esa época, y en los últimos años son cada vez más frecuentes las tesis, y otros trabajos de investigación ligados a la universidad, que estudian el medio sin ninguna necesidad de autojustificación, algunas de las cuales acaban publicadas en forma de monográficos. A las primerizas *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estruc-*

*turales y narrativas del cómic* (2000), de Sergio García Sánchez, y *El cómic hispánico* (2003), de Ana Merino, les han seguido más recientemente otros trabajos como *La arquitectura de las viñetas* (2009), de Rubén Varillas, *La novela gráfica* (2010), de Santiago García, o *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic* (2014), de Roberto Bartual. La obra que nos ocupa es, pues, una de las últimas en unirse a esta lista. Lo hace dentro de la interesantísima colección Signo e Imagen de Cátedra, cuya línea son los estudios visuales en su concepción más amplia y dentro de la cual han aparecido ya varios monográficos dedicados al cómic, como los diversos repertorios visuales de Luis Gasca y Román Gubern.

*Cómic, arquitectura narrativa* constituye una obra tremendamente ambiciosa que supera las 400 páginas y que es producto de la mente inquieta de Enrique Bordes, arquitecto de formación además de profesor, artista, museógrafo, divulgador e investigador. Su perfil multidisciplinar nos recuerda que el cómic es como es, hoy en día, debido precisamente a la llegada de nuevos enfoques y visiones que lo han hecho salir del gueto cultural (y formal) en el que se encontraba hasta no hace tanto tiempo. Así, por ejemplo, en los últimos años la historieta ha establecido una colaboración más estrecha con otros campos, como el diseño gráfico y la ilustración, que ha resultado, como sabemos, extremadamente fructífera. Y con la arquitectura, como Bordes se esfuerza por demostrar desde la primera página.

---

En un primer momento, uno de los vínculos en los que podríamos pensar en cuanto a la relación entre estos dos campos sería la representación visual de la arquitectura en el cómic. Nos vienen enseguida ejemplos a la cabeza, como las ciudades imaginarias de François Schuiten y Benoît Peeters en su serie *Las ciudades oscuras* o las megalópolis distópicas que patrulla el Juez Dredd. Sin embargo, no es ese el objetivo de este trabajo, que no pretende explorar la arquitectura dibujada (aunque a veces no se resista a hacerlo), sino, sobre todo, como anuncia el título, la arquitectura narrativa; es decir, lo que el cómic tiene de arquitectónico como medio, el cómic «como arquitectura de pensamiento». Así, uno de los fundamentos teóricos principales para su estudio lo encuentra Bordes en una reflexión de Art Spiegelman en *Metamaus*, que reproduzco aquí solo parcialmente por motivos de espacio:

Cuando busqué la palabra *narrativa*, justo después de leer la definición de cómic encontré que la narrativa es una *story* [*historia*] y que *story* viene del latín medieval *historia*. Se refiere a esos cómics tempranos hechos antes de la invención de la imprenta: las vidrieras que contaban una historia de superhéroes sobre un tipo que pudo caminar sobre el agua y convertirla en vino. Así es como, en inglés, la palabra *story* ha acabado significando tanto las plantas de un edificio como una narración. Esto te lleva a un modelo arquitectónico de lo que es un cómic, algo básico en la narrativa del medio. Las páginas de cómic son estructuras hechas de viñetas, de la misma manera que las ventanas en una iglesia articulan una historia/planta (p. 17).

Bordes tira de este hilo y, en el fondo, la comparación arquitectónica le sirve para plantear una obra que en parte pretende explorar los mecanismos narrativos fundamentales del cómic como medio. Esto se puede percibir especialmente en el primero de los seis capítulos del libro, titulado «El cómic, teoría para una arquitectura». Concebido como estado de la cuestión (recordemos la existencia anterior de este trabajo en forma de tesis), el capítulo constituye un acertado recorrido por algunas de las obras y teorías fundamentales que se han ido gestando a lo largo del siglo xx alrededor del cómic como disciplina académica. Esta sección resultará de interés especial a aquellos lectores hispanohablantes que, por cualquier razón, no disponen de acceso a las obras en el idioma original; tristemente, una buena parte de las obras teóricas fundamentales de la historieta de los últimos años permanecen todavía inéditas en nuestra lengua, especialmente aquellas provenientes del ámbito franco-belga. Así, Bordes no solo menciona a autores más conocidos para el público español, como Will Eisner o Scott McCloud, sino que explora algunos de los conceptos más influyentes en la teoría de cómic de las últimas décadas, como las nociones de solidaridad icónica, hipermarco y multimarco (de Thierry Groensteen, uno de los teóricos más prolíficos y citados del medio) o la tipología de la página y el pericampo (de Peeters). No por ello olvida Bordes la producción académica nacional, pues reconoce, asimismo, las aportaciones de Sergio García Sánchez, Roberto Bartual, Rubén Varillas y, de manera especial, Gasca y Gubern.

El segundo capítulo está dedicado a los referentes históricos vinculados con el espacio arquitectónico, desde un fascinante y poco conocido óstracón egipcio a la columna de Trajano, los códices mayas y los códices europeos medievales. Hay que señalar aquí que el objetivo de Bordes no es, como fue en gran parte el caso de McCloud, reivindicar el estatus social del cómic a través de la búsqueda de antecedentes. Así, nos recuerda, haciendo suya la reflexión del teórico Harry Morgan, el «error evolucionista» de describir un medio

---

con una visión retrospectiva que va acumulando logros hasta llegar a una fórmula actual considerada perfecta» (pp. 66-67). La sección constituye más bien un recorrido cronológico selectivo de ejemplos que Bordes rescata como muestras de esa concepción narrativa arquitectónica. Especialmente relevantes resultan, en este sentido, los numerosos ejemplos de la vista de sección de un edificio que el autor rastrea a lo largo de la historia, y que constituyen una de las principales aportaciones de la obra. Llegamos así a nuestro clásico *13, Rue del Percebe*. Los aficionados a esta mítica serie de Ibáñez están de enhorabuena, pues la obra recorre todo el libro y es comparada con numerosas y variadas tradiciones y autores. Incluso se nos desvela el dato de que Ana Merino le llegó a entregar una copia a Chris Ware en la Semana Negra de Gijón de 2003 (que no se emocione nadie, pues por lo visto Ware ya había comenzado su *Building Stories* en 2002). Junto a *13, Rue del Percebe*, se analizan en el tercer capítulo un sinfín de «narraciones arquitectónicas» que incluyen, entre muchas otras, las influyentes *The Cage* (Martin Vaughn-James) o *Here* (McGuire), además de ejemplos menos conocidos (pero igualmente relevantes), como *Burning building comix* (Jeff Zwirek).

Los capítulos cuarto y quinto están dedicados, respectivamente, a explorar la relación entre cómics y arquitectos (nos enteramos así de que han pasado por la facultad de arquitectura autores como Gianni de Luca, Milo Manara, Lorenzo Mattotti, Emma Ríos o Daniel Torres) y a un brevísimo recorrido al cómic que se escapa de la página y entra en el espacio museográfico. Completa la obra la sección titulada «Un discurso», el capítulo más extenso, que bien podría constituir un libro por sí mismo. En él, se homenajea explícitamente a *El discurso del cómic* de Gasca y Gubern, pues presenta, a través de numerosos ejemplos visuales, diferentes categorías de la arquitectura narrativa, desde la representación de las cinco dimensiones hasta la proyección del alzado, sección y planta de una construcción y sus distintos elementos arquitectónicos (escaleras, ventanas, etc.). La cantidad de obras que aparecen resulta apabullante, sobre todo debido a la velocidad por la que Bordes pasa en ocasiones por ellas; es consciente, en este sentido, de que ha optado por «una clasificación abierta y potencialmente infinita, tanto en forma como en contenido» (p. 257). Se trata, pues, de una obra intencionalmente abierta, producto de años (¿décadas?) de investigación, pasión y curiosidad por la historieta. Tan abierta se encuentra la obra que se podría decir que, en cierto sentido, su corpus aumenta día a día en su muy activa cuenta de Twitter, @comichitect.

Los cientos de imágenes que pueblan *Cómic, arquitectura narrativa*, tanto en el cuerpo del texto como en los márgenes (¡hasta la bibliografía está prolijamente ilustrada!), estimularán la curiosidad del lector, que con casi total seguridad descubrirá por primera vez numerosas obras sorprendentes, especialmente aquellas enmarcadas tradicionalmente dentro del cómic experimental. Además, la cuidada edición de Cátedra en un imponente volumen de tapa dura hace que sea una delicia tenerlo en las manos. El libro de Bordes, sin duda, abrirá caminos hasta ahora intransitados por el cómic y representa un hito importante no solo en nuestro país, sino en la producción investigadora sobre historieta en general: no existe nada similar (o, al menos, con la misma ambición) en otras lenguas, por lo que no sería sorprendente que en el futuro la viéramos traducida a otros idiomas.

*Enrique del Rey Cabero (Santander, 1986) es filólogo de formación. Ha trabajado como profesor en diferentes universidades y centros de España, Bélgica y Australia. Actualmente es miembro de la Facultad de Español de la Universidad de Oxford. Está matriculado en un doctorado en la Universidad de Granada sobre la dirección de lectura y el formato en el cómic. Sus principales líneas de investigación, además de los cómics, incluyen la didáctica del español como lengua extranjera y la literatura hispánica. Ha publicado artículos académicos y reseñas en diversas revistas españolas y extranjeras como Journal of Iberian and Latin American Research o Revista Española de Lingüística Aplicada. Es también el corresponsal español de noticias sobre cómics para el sitio web de [Comics Forum](#) y asistente editorial de la revista The Comics Grid.*