

Arquitectura, cómic y narrativa

AHRENS, Jörn / METELING, Arno (Eds.)

Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence

Continuum, 2010

278 pp.

Recopilación de artículos de diversos autores internacionales sobre “topografía urbana y el entorno” del cómic. Más centrada en los contenidos que en la forma apenas cuenta con ilustraciones. Se agrupa en cinco grandes temas por género: La ciudad histórica, la ciudad *retrofuturista*, la ciudad del cómic superheróico, la del cómic de crimen y misterio y una última parte sobre la urbe como reflejo de un mundo psicológico interno.



CASSARÀ Laura; D'URSO Sebastiano,

Goodbye Topolinia, su architettura e fumetto

Malcor D', 2013

237 pp., ils

Atractivo nombre y atractiva cubierta para un completo trabajo de dos arquitectos italianos en torno a las intersecciones de cómic y arquitectura, visto en este caso desde una óptica más cercana al mundo de la arquitectura, con un profundo calado teórico. El volumen viene precedido de una introducción de Benoît Peeters en el que introduce el concepto de *architettura mental*.



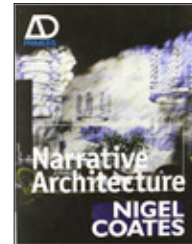
COATES, Nigel

Narrative Architecture

Wiley, 2012

168 pp., ils

El libro analiza las posibilidades de interpretación narrativa del edificio, estudiando obras de arquitectos tan distintos como William Kente, Gaudí, Eero Saarinen, Ettore Sottsass, Superstudio, Rem Koolhaas y FAT. El autor Nigel Coates es uno de los fundadores del grupo NATO (Narrative Architecture Today) en la Architectural Association de Londres.



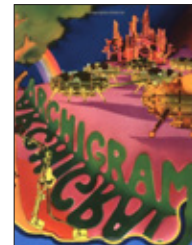
COOK, Peter

Archigram

Princeton Architectural Press. 1999 (1ª 1972)

144 pp., ils

Monografía dedicada al grupo *Archigram* creado en 1960 por Peter Cook, Johanna Mayer, Warren Chalk, Michael Webb, David Greene, Ron Herron y Dennis Crompton. En torno a la revista del mismo nombre, presentaron proyectos utópicos inspirados en la ciencia ficción de la década de 1950. Allí aparecieron opiniones y fantasías tecnológicas como *The Walking City* (1964) de Ron Herron o *Plug-in-City* (1964) de Peter Cook. En la edición de 1999 incorpora una introducción de Michel Webb.



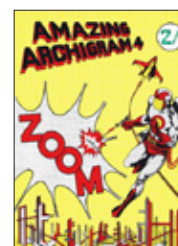
COOK, Peter / CHALK, Warren / CROMPTON, Ceñís

ZOOM. Amazig Archigram 4

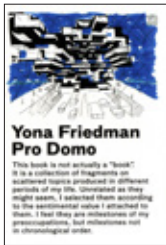
Tiranti art Bookshop, 1964

20 pp., ils.

Es el número de la publicación *Archigram* en donde el grupo expone proyectos con un pie en el cómic de ciencia ficción con un lenguaje cercano a la estética *pop*. Es la primera publicación en donde emplean los conceptos de cápsula, burbuja y enchufe aplicados a la arquitectura. La influencia del cómic alcanza incluso al formato, veinte páginas grapadas con el tamaño habitual de un *american comicbook*. Incluye



dos páginas centrales que se despliegan en *pop-up* para mostrar en volumen un conjunto de edificios futuristas. El diseño fue de Peter Cook, con cubierta ilustrada por Warren Chalk.



FRIEDMAN, Yona
Pro Domo
EDITORIAL ACTAR, 2006
390 pp., ils.

En este libro Friedman recurre con frecuencia a un lenguaje de estilizados dibujos en secuencia para explicar temas aislados y la producción de cincuenta años del GEAM (*Group d'Etude d'Architecture Mobile*): estudios de estructuras de construcción, teorías de diseño urbano, comentarios sobre desarrollo regional, manuales de diseño para autoconstrucción, proyectos para concursos...



FOCHO / FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis
Historias del siglo. Focho: cincuenta personajes de la A a la Z
Arquitectura Viva, Número 70, 2000
120 pp., ils

Justo Isasi, más conocido como *Focho*, es aficionado al cómic y dibujante vocacional antes que arquitecto o articulista habitual de *Arquitectura Viva*. La revista contó desde su fundación con una sección fija en la que *Focho* asocia a un arquitecto conocido con una historieta famosa. Para mejor entendimiento y disfrute de las historietas, éstas se acompañan de textos que explican su génesis, donde se mezclan recuerdos personales y opiniones con otras referencias.



GADANHO, Pedro (ed.)
Beyond no.1: Scenarios And Speculations
Sun Publishers, 2009
129 pp., ils.

Primer número de esta publicación periódica, donde el editor explora cómo las ciudades de ficción influyen nuestras ciudades reales y viceversa. Incluye el cómic *Re:Doing Dubai* de Wes Jones, que se presentó en la 11 Bienal de arquitectura de Venecia en el 2008, *Out There: Architecture Beyond Building*.



HAN, Li and YAN, Hu (Drawing Architecture Studio)
A little bit of Beijing
Tongji University Press, 2014
123 pp., ils.

A little bit of Beijing explora el Beijing contemporáneo tras las transformaciones sufridas en una China en plena explosión inmobiliaria. Utilizando el formato de la novela gráfica, con un lenguaje muy deudor del estadounidense Chris Ware, los autores describen tres zonas de la nueva ciudad de Beijing: San Li Tun, 798 y Nan Luo Gu Xiang.



HERZ, Manuel / HERZOG, Jacques / DE MERURON, Pierre
Metrobasel - A Model Of A European Metropolitan Region
Zurich: ETH Studio Basel, 2009
303 pp. ils

Es un análisis de Basilea y su región en formato de cómic, con el objetivo de superar el lenguaje habitual de la investigación urbana y hacerlo accesible al público no profesional sin perder profundidad científica. La narración se estructura en seis capítulos temáticos a los que dan continuidad dos protagonistas Patricia y Michel (basados en los encarnados por Jean Seberg y Jean-Paul Belmondo en *A bout de soufflé*) mostrando a través de ellos las posibilidades de esta ciudad y su región para albergar y desarrollar las actividades de una vida urbana. El *ETH Studio Basel* es un centro de investigación de la ciudad dirigido por el Departamento de Arquitectura

de la ETH Zurich, fundado en 1999 por Roger Diener, Jacques Herzog, Marcel Meili y Pierre de Meuron. Su objetivo son los proyectos de investigación urbana en ciudades contemporáneas, también han publicado: *Switzerland: An Urban Portrait* y *Open-Closed: Canary Islands*.

HOORN, Melanie van der

Bricks & Ballons. Architecture in Comics.

Nai010 publishers, 2012

224 pp. IIs

Hoorn analiza la aportación del cómic en la comunicación del proyecto arquitectónico. Varios arquitectos actuales como Rem Koolhaas, Jean Nouvel, Norman Foster o Bjarke Ingels han utilizado el lenguaje del cómic para presentar sus proyectos. Se dividen los trabajos en tres líneas: una sobre crítica arquitectónica, otra como forma de presentación y finalmente como método para explicar el proceso de creación. La autora trabajó con documentación de primera mano recogida durante entrevistas con arquitectos y autores de cómic. Todos coinciden en destacar la idoneidad y posibilidades del “novenno arte” para abrir nuevas vías en la comunicación del arquitecto.



INGELS, Bjarke / INABA, Jeffrey (ed)

Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution

Taschen, 2009

400 pp., IIs

Catálogo de la exposición del mismo título celebrada en el Centro de Arquitectura Danés (DAC) de Febrero a Mayo de 2009 y que recoge la obra del estudio de arquitectura B.I.G. (Bjarke Ingels Group). Tanto el montaje de la exposición como el catálogo se concibieron con el lenguaje de narración gráfica del cómic, cercano a la fotonovela, explicando 35 proyectos con un seguimiento del proceso creativo, desde las primeras ideas al edificio terminado. Incluye un epílogo del profesor de Harvard y editor del volumen Jeffrey Inaba. Bjarke Ingels justifica la elección del lenguaje del cómic como el más adecuado para la comunicación de la acción y el desarrollo evolutivo y ejecución de un proyecto arquitectónico.



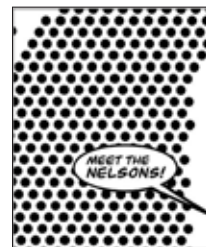
JONES, Wes

Meet the Nelsons

L.A. Forum for Architecture and Urban Design, 2010

96 pp., IIs

El volumen recopila las tiras de cómic que realizó el arquitecto Wes Jones para la *ANY Magazine (Architecture New York)* entre 1994 y 2001. Además incluye textos del mismo Jones, la editora de *ANY* Cynthia Davidson y el presidente del *LA Forum* Mohamed Sharif.



JOKER & MAVERICK

Architexts

Franklin + Newbury, 2011- 2014

4 VOL

El cómic describe situaciones basadas en la vida real de los profesionales de arquitectura más comunes, con proyectos no tan emocionantes como los que publican las revistas de arquitectura: pequeñas reformas comerciales, estudios de viabilidad y poca obra nueva. A través de la historia de un estudio de arquitectura ficticio llamado *Franklin+Newbury Architects, Inc.* se describe el desencanto del ejercicio profesional sin más incentivo que la llegada del fin de semana. Los personajes que desfilan son una colección de clientes molestos, ingenieros desagradables, jefes ineptos... construyendo un relato realista y poco idealizado de la profesión.





KLANTEN, Robert

Staging Space. Scenic interiors and spatial experiences..

Die Gestalten Verlag.(2010)

239 pp., ils

El libro se centra en estrategias para convertir el espacio arquitectónico dedicado a eventos y exposiciones en una entidad narrativa, imágenes y espacio se unen para causar comunicar. El espectro de ejemplos incluye una extensa colección de trabajos de exposición, eventos, instalaciones y diseño de conceptos multimedia así como proyecciones en distintas superficies urbanas.



KOOLHAAS, Rem

Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan

The Monacelli Press, 1997 (1ª 1978)

320 pp. Ils

En esta obra Koolhaas analiza la ciudad de Nueva York como una metáfora de la variedad de la conducta humana y su manifestación en la vida metropolitana. El libro se ilustra con numerosas acuarelas de inspiración *cartoon* que tuvieron gran repercusión en las fechas de su primera edición, despertando la imaginación de muchos, como en ocasiones ha manifestado Justo Isasi.



KOSSMAN, Herman / MULDER, Suzanne / DEN OUDSTEN, Frank

Narrative Spaces: On the Art of Exhibiting

nai010 publishers, 2013

192 pp., ils.

El libro estudia el diseño de exposiciones desde tres puntos de vista, representados por cada uno de los autores: uno teórico-filosófico, otro histórico-cultural y finalmente desde la práctica del proyecto de diseño. Se abordan los principios escenográficos o teatrales de una exposición tratando el recinto como un espacio narrativo. La tesis central de libro es la de considerar una exposición como un discurso narrado en el espacio, coordinando con todo tipo de medios de comunicación, desde el texto al vídeo, luz, objetos y obras de colección.



LUS ARANA, Koldo / KLAUS (eds.)

Narrative and Architecture

Chicago Design Museum, 2013

Este número monográfico de la revista *MAS Context* cuyo editor jefe es Iker Gil, coordinado por Koldo Lus Arana/Klaus, trata las relaciones entre arquitectura y distintas formas de narrativa visual. Después de una introducción a cargo de Gil, se incluyen dieciséis contribuciones de distintos autores: entrevistas, artículos o incluso piezas ilustradas, que se agrupan en tres partes. Así en la primera sección se trata la narrativa gráfica en la arquitectura del pasado y presente; en la segunda se expone la experiencia de artistas del cómic que han hecho incursiones en el mundo construido; por último se incluyen narrativas escritas y nuevas prácticas de animación en la arquitectura. Los títulos y autores que contribuyen en este número son: *Building Stories* (sobre Chris Ware con texto de Klaus), *Comics and Architecture*, *Comics in Architecture* (Koldo Lus Arana), *Building and their Representations Collapsing Upon One Another*. *Architecture in comic strip form* (Melanie van der Hoo), *Amazing Archigram!* (entrevista a Peter Cook), *Lost in the Line* (historieta de Leopold Lambert), *Out of Water* (historieta de Jiménez Lai), *Kartun: The Wiew!* (historieta de Jones), *Cartooning Architecture and Other issues* (entrevista a Klaus), *Starchitecture Redux* (dibujos de Klaus), *Sensing the Comic's DNA* (entrevista a François Schuiten), *Swarte's Mystery Theater* (entrevista con Joost Swarte), *Labyrinths and Metaphysical Constructions* (entrevista a Marc-Antoine Mathieu), *Images come First* (entrevista a Manuele Fior), *Beta Testing Architecture: Yearning for Space* (Tom Kaczynski), *Archiporn or Storylines? Creative Architectural commer-*

cial as challenges to the communication and marketing of architecture (Melanie van der Hoorn), *Beyond Built Architecture* (entrevista a Jonathan Gales).

MASSAD, Fredy / GUERRERO YESTE, Alicia (eds.).

a + a. arquitecturanimación / architecturanimation (ensayo / essay. flip book. cd-rom).

Barcelona: Actar, 2002.

456 pp. IIs ; + CD

El contenido principal de esta recopilación, integrada por las aportaciones a un debate en un encuentro organizado por los autores, es la aplicación de la animación en la comunicación arquitectónica. De esta manera, el lenguaje del cómic está presente de forma implícita. La idea central es la implicación de la narración para visualizar ideas que se asocian con el movimiento sobre el espacio arquitectónico. También se discute sobre las herramientas de visualización de las diferentes fases del proyecto arquitectónico. El CD incluye ejemplos de los proyectos presentados en el foro, como los de los estudios IAN+ (Italia), ABB Architekten-Bernhard Franken (Alemania), dBOX (USA), Archi-Tectonics (USA) y arquitectos como Takehiko Nagakura y Gregory Moore.



OELEK, Sambal

L'enfance d'un architecte. Le Corbusier

Editions du Linteau, 2008

69 pp., ils.

Oelek plantea el cómic a partir de una pregunta: “¿Qué se sabe de la infancia y la juventud de Le Corbusier?”. Dos arquitectos suizos se sumergen en los archivos de la Biblioteca de La Chaux-de-Fonds y los de la familia para conocer mejor los orígenes del arquitecto. Novela gráfica sobre la juventud de uno de los máximos exponentes de la arquitectura del siglo XX.



PANTALEO, Raul / GERARDI, Marta MOLINARI, Luca/Molinari

Terre perse. Viaggio nell'Italia del dissesto e della speranza

Becco Giallo, 2015

123 pp. ils.

Este *fumetto* arquitectónico es ya el tercero de este equipo liderado por el arquitecto milanés afinado en Venecia Raul Pantaleo, del Studio Tamassociati, tras *Destinazione Freetown* (2012) y *Architetture resistenti. Per una bellezza civile e democratica* (2013), todos ellos con un mismo estilo gráfico, muy basado en la imagen digital vectorial y una componente reflexiva y reivindicativa sobre los efectos de la arquitectura especulativa en nuestro paisaje.



PSARRA, Sophia

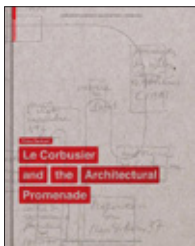
Architecture and Narrative: the formation of space and cultural meaning.

Routledge, 2009

304 pp., ils.

La arquitectura puede ser definida como el arte de diseñar espacios que se experimentan mediante el movimiento y el uso. Desde esta perspectiva las estrategias narrativas que se exponen en el libro son fundamentales, tanto en el diseño de la forma del edificio como en la concatenación de la percepción espacial y su uso. La autora es profesora asociada de arquitectura en la Universidad de Michigan y ha colaborado en temas de organización espacial, planificación de exposiciones y experiencia de visitantes.





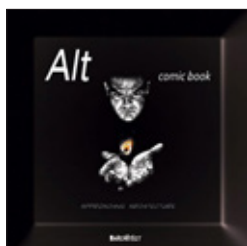
SAMUEL, Flora

Le Corbusier and the Architectural Promenade.

Birkhäuser Architecture, 2010

224 pp., ils

Samuel describe el convencimiento de Le Corbusier de entender la Arquitectura como una experiencia ligada al movimiento que le llevó a enunciar su famosa teoría sobre la *promenade architecturale*. Este principio se materializa en una secuencia de imágenes que se despliega ante los ojos del espectador a medida que avanza a través de una estructura arquitectónica. Se crea así una jerarquía de eventos, un sistema circulatorio interno del edificio que se puede entender como un conjunto de instrucciones para la lectura de la obra.



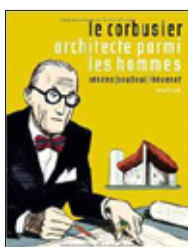
TENDERO MARTIN, Angel Luis

Alt comic book: Una aproximación a la arquitectura

Madrid: Ilus Books, D.L. 2014

104 pp., ils.

Un cómic arquitectónico en el que el autor, arquitecto de formación, se propone “analizar con un lenguaje sencillo y accesible temas como el espacio y la forma. Y cómo podemos extraer de la observación de nuestro entorno las herramientas necesarias para entender la arquitectura... o crearla”. Advierte que ha omitido cualquier tema referente a la arquitectura moderna o contemporánea. El hilo conductor de este relato gráfico es la transformación progresiva del espacio desde lo más vertical, artificial y tecnológico (Nueva York) hasta lo más horizontal, natural (el Salar de Uyuni en Bolivia).



TREVENET, Jean-Marc / RÉBÉNA, Frédéric

Le Corbusier architecte parmi les hommes

Dupuis, 2010

20 pp., ils.

El dibujante Thévenet, que durante varios años dirigió el *Festival International de la Bande dessinée de Angoulême* y comisarió la exposición *Architecture et bande dessinée* en la Cité de l'Architecture de París en 2010, pone en viñetas los quince últimos años de la vida de Le Corbusier. Se concreta así un homenaje en el lenguaje de la narración gráfica que el mismo arquitecto admiró desde sus comienzos a través de la obra del pionero dibujante suizo Töpffer y que también aplicó en su arquitectura de distintas maneras.



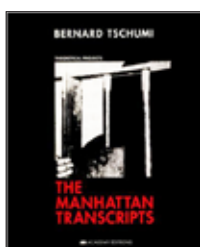
TSCHUMI, Bernard / VIDLER, Anthony

Tschumi Parc De La Villette

Artifice Books on Architecture, 2014

240 pp., ils.

Esta publicación realizada treinta años después de la construcción del parque de la Villette (1984-1987), documenta exhaustivamente el proyecto e incluye el texto explicativo *Trick-Track* (1986), e incluye una evaluación desde la perspectiva contemporánea e histórica de la forma en que el parque ha sido adoptado por distintas generaciones de visitantes. La serie de *folies* o pabellones dispersos que proyectó Tschumi para el parque se convirtieron para su autor en el “edificio disperso más grande del mundo”. Este proyecto no habría existido, según confiesa el autor, sin los *Manhattan Transcripts*.



TSCHUMI, Bernard

The Manhattan Transcripts

John Wiley & Sons, 1982

159 pp., ils

A través de un singular mecanismo de narración gráfica en el que conjuga fotografía y dibujo, Tschumi realiza una “puesta en escena” con la que pretende demostrar

que la arquitectura no es únicamente espacio y forma, sino también la acción y los acontecimientos que suceden en el ámbito del proyecto. “Transcribiendo cosas retiradas normalmente de la representación arquitectónica convencional” profundiza en “la compleja relación entre los espacios y su uso”.

THÉVENET, Jean –Marc / RAMBERT, Francis

Archi & BD. La ville dessinée

Mongrafik editions, 2010

254 pp., ils.

Catálogo de la exposición del mismo nombre celebrada en 2010 del 9 de junio al 28 de noviembre en la Cité de l'architecture et du patrimoine en París y comisariada por Jean-Marc Thévenet, antiguo director del *Festival del cómic de Angoulême*. La exposición recogió 350 obras de 150 autores.



VV.AA.

Brasília, Ventura Ventis

Les Requins Marteaux, 2005

184 pp., ils.

Una recopilación de distintas piezas gráficas, algunas en cómic, en torno a la ciudad de Brasilia. 45 años después de su construcción este “sueño salvaje de un pueblo enamorado de la modernidad” sigue siendo “una capital desconcertante”. “¿Cómo se vive hoy en Brasilia? ¿Ha desarrollado esta ciudad forma de vida particular?”. Esto es lo que intenta responder nueve artistas brasileños, belgas y franceses: Beb-Deum (París), Thierry Van Hasselt (Bruselas), Roger Mello (Brasilia/Río), Jochen Gerner (Nancy), Rodrigo Mafra (Sao Paulo/Brasilia), Virginie Broquet (Niza) y Marcus Wagner (Río de Janeiro).



VV.AA.

Cairo Especial Arquitectura

Norma Editorial, 1985

66 pp., ils.

Número extraordinario de la colección *Cairo*, la revista española centrada en la línea clara durante los años 80. Incluye una historia corta de la serie *Las Ciudades oscuras* de Benoît Peeters y François Schuiten, páginas de Daniel Torres, François Tardi y Alfonso Font entre otros.



VV.AA.

Attention travaux!. Architectures de bande dessinée.

Institut Français d'Architecture, 1985

111 pp., ils

Catálogo de la exposición del mismo título que tuvo lugar en Angulema en enero de 1985 y de la que la revista *A Subire* también publicó un número especial coordinado por Jean-Marie de Busscher y François Mutterer, con cubierta de Swarte. El catálogo reúne viñetas donde se ilustran arquitecturas de distintas historietas ensambladas en forma de página, de forma que el catálogo toma la apariencia de un cómic en el que se intercalan breves textos para presentar las siete secciones de la muestra. Como se comenta en la introducción de esta tesis, la estructura de las páginas es más un resultado por acumulación que una composición de *página arquitectónica*.

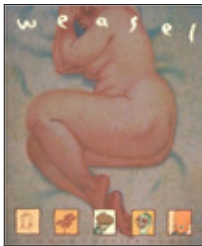


Selección de autores



EISNER, Will
The Building
Kitchen Sink Pr, 1987
96 pp., ils

Eisner hace un alarde de recursos gráficos en esta novela gráfica que explora la memoria colectiva que deja tras de sí la desaparición de un edificio derribado y sustituido por una nueva construcción sin historia. El libro será recopilado en el 2006 por W.W. Norton, junto a las obras *New York: the Big City*, *City People Notebook* y *Invisible People* formando *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, el homenaje del autor a su ciudad.



COOPER, Dave y otros.
Weasel 1
Fantagraphics Books, Seattle, 1999
48 pp., ils.

En este primer número del *prozine* editado por Dave Cooper aparece la espectacular obra *No Way Out* de Patrick McEown, también conocido como Mr. Nice Guy, una historieta de acción que recorre a lo largo de varias páginas un edificio en sección.



GIULIANI-HOFFMAN, Francesca / HOFFMAN, Matthew (eds.)
Fairy Tales: When Architecture Tells a Story
Blank Space, 2014
256 p, ils

Este libro recoge 24 narraciones, entre las que se incluyen varios cómics breves, que fueron seleccionadas entre más de las 300 presentadas a una convocatoria realizada por *Blank Space* (un forum on-line de discusión sobre arquitectura) sobre narraciones inspiradas en la aquitectura. Una de las historias ilustradas es la de Arthur Dabrowski *A Flying Frotos*. El conjunto presenta no solo un panorama sobre arquitecturas utópicas, sino una exploración de nuevas formas narrativas.



IBAÑEZ TALAVERA, Francisco / CUENCA, Luis Alberto de (prólogo)
Clásicos del Humor: 13 rue del Percebe. Edición Especial de Coleccionista
2002

Esta es la recopilación más completa de las realizadas sobre la serie de Francisco Ibáñez, precedida por un prólogo de Luis Alberto de Cuenca. La serie tuvo su primera aparición en la revista *Tío Vivo* el 6 de Marzo de 1961, que publicó 314 páginas hasta 1967, a las que se añadieron 27 nuevas realizadas en 1968, todas firmadas por Ibáñez (aunque no fueran siempre del autor). La serie se completó con 64 páginas de Joan Bernet Toledano y en la República Federal Alemana donde entre 1981 y 1983 se publicaron nueve álbums con el título *Ausgflippt-Fischstrasse 13-irre Typen, heisse Sprüche* a los que se añadieron 5 álbums más de dibujantes alemanes. Anteriores a ésta ha habido otras recopilaciones (1971-1972) en la Colección *Olé* de la editorial Bruguera, con distintos subtítulos (*Un caserón de películón, Una casa con guasa*, etc) y a partir de 1975 en la colección *Magos del Humor*.



IBAÑEZ TALAVERA, Francisco
13 rue del Percebe: un libro como una casa.
Ediciones B, 2009
Pop-Up, que sirve de encarte a varios comics.

Libro objeto homenaje a la serie de Ibáñez y se presenta en el formato de “pop-up” o desplegable con varios fascículos encastrados en las casillas que representan cada una de las habitaciones de la popular estructura del edificio que forman las viñetas de los distintos vecinos.

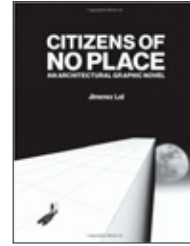
JIMENEZ LAI

Cityzen of no place: An Architectural Graphic Novel

Princeton Architectural Press, 2012

143 pp., ils.

Más que una colección de diez historias cortas sobre arquitectura y urbanismo, se trata de la exposición mediante la narración gráfica de una serie de pensamientos del autor sobre la arquitectura, construyendo así su manifiesto o credo arquitectónico. Son proyectos utópicos, como un rascacielos construido fuera de la atmósfera de la tierra., o “ciudades isla” para mantener una cultura aislada y pura. Sin embargo, el autor también se comporta muy crítico con la arquitectura de papel, como las obras sobre Manhattan de John Hejduk y la de Bernard Tschumi.



KILLOFFER

676 apparitions de Killoffer

L'Association, 2002

48 pp., ils

El título describe el argumento, el autor Killoffer se multiplica en numerosos dobles que se vuelven locos y mientras van actuando de forma salvaje el dibujo es controlado e incluso elegante. La mayor parte de la historia ocurre en un pequeño apartamento, donde los olores de la cocina, el sudor, el alcohol y el tabaco se hacen presentes. Las transformaciones del cuerpo de Killoffer derivan en sueños como el que sus dedos se convierten en gusanos, ramas de árbol o en copias de su persona.



KILLOFFER, Patrice / SENGES, Pierres

Geometrie de la poussière

Verticales, 2004

112 pp., ils.

La historia está basada en la novela *Cartas persas* de Pierre Senges, que relata el descubrimiento por un beduino de un documento en el que se relata el proyecto para edificar una ciudad hasta en los menores detalles. Aquí se esbozan callejones sin salida, una ciencia de la muchedumbre, etc. Y como futuro constructor metódico el arquitecto se ocupará de establecer la presencia regular de las palomas, de determinar la hora exacta a la que se cruzan los madrugadores con los trasnochadores, de colocar a intervalos regulares a los extranjeros perdidos, etc. Y todo lo muestra Killoffer haciendo visible una geometría expresionista en la ciudad.



KILLOFFER, Patrice

Quand faut y aller,

L'Association, 2006

80 pp

Es una recopilación de los diversos trabajos que Killoffer publicó desde sus comienzos en la revista *Lapin*, es lo que había parcialmente editado en alemán la revista alemana *Reprodukt*. Es pues un panorama polimorfo de uno de los cofundadores de la editorial emblemática L'Association.

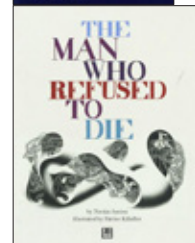


KILLOFFER, Patrice / FRANÇOIS, Taddei (introduc.)

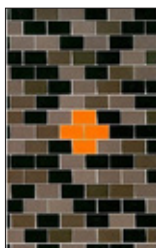
The Man Who Refused to Die

Dis Voir, 2010

El protagonista se pregunta sobre si la muerte puede ser evitada, pues piensa que hasta ahora la humanidad ha fallado en evitar tal destino. En este relato con guión



de Nicolas Ancion, crítico de cómics, e ilustrado por Killoffer se basa en ideas del genetista molecular François Taddei y es una iniciativa de la editorial Dis Voir para crear narraciones para adultos en los que la ciencia y la literatura de contaminen una a otra, provocando sueños y reflexiones sobre las leyes del universo.



LALIBERTE, Mark

BrickBrickBrick

BookThug, 2010

116 pp., ils.

La obra, que se autodefine como de poesía, es una recopilación de los estilos de dibujo de casi noventa autores de cómic a través de la representación de una pared de ladrillo en una tinta. Verbeek, Hergé, Schulz, Vaughn-James, Columbia, Byrne, Eastman, Mignola... los elegidos están repartidos por numerosas época, territorios y géneros.



McGUIRE, Richard

Here

Pantheon, Penguin Books, 2014

304 pp., ils

En 1986 Richard McGuire editó en *Raw Magazine* (vol.2) la breve narración gráfica *Here*, con solo doce páginas, convirtiéndose en una obra de culto al ampliar las posibilidades narrativas del cómic y cuya influencia continúa veinticinco años después, siendo especialmente notable en la obra de Chris Ware. Este volumen es su *segunda parte...*



MATHIEU, Marc-Antoine / con introducción de GROENSTEEN, Thierry

L'ascension & autres récits

Delcourt 2005

El protagonista proviene del nivel más bajo (el infierno) y va conociendo los distintos niveles de la Catedral. Su ascensión dura varios años y en su recorrido se encontrará con personajes singulares dotados de un “alma suplementaria”. Conoce a teóricos que afirman que la Catedral es un organismo vivo, un pintor que espera acabar su cuadro... y finalmente alcanza la última revelación al llegar al nivel más elevado.



MATHIEU, Marc-Antoine

Jules Corentin Acquafacques, prisonnier des rêves (6 albums)

Delcourt, 1990, 1991, 1993, 1995, 2004, 2013.



Jules Corentin Acquafacques es un personaje que resuena con Kafka y su universo absurdo y obsesivo, que recorre un mundo en blanco y negro. Mathieu desarrolla en cada uno de los volúmenes una anomalía narrativa, a la que se enfrenta el protagonista. La obra se compone de seis albums con distintos títulos: *L'Origine* (1990), *La Qu...* (1991), *Le Processus* (1993), *Le Début de la fin* (1995), *La 2.333e Dimension* (2004) y *Le Décalage* (2013).



MATHIEU, Marc-Antoine

Mémoire morte

éditions Delcourt, 2000

El protagonista Fermin Houffe vive en una ciudad de dimensiones infinitas, donde cada noche aparecen murallas que bloquean las calles. Una comisión de sabios se reúne para encontrar la explicación al problema pero estos expertos, como el resto de la población, poco a poco pierden el uso de las palabras hasta quedarse sin ha-

bla. Pero el protagonista descubre que la dirección de la ciudad la controla el gran ordenador ROM, del que finalmente consigue liberar a la ciudad.. Mathieu afirma en esa obra su dibujo que controla una síntesis de las formas con solo sus sombras creando una arquitectura obsesiva y expresionista.

MATHIEU, Marc-Antoine

Le Dessin

Delcourt, 2001

Esta obra de Mathieu reúne sus obsesiones con la arquitectura y la geometría descrita con su característico sistema de zoom y anticipa su obra *3 seconds* que realizará doce años más tarde. La historia presenta a Emile, cuyo amigo Edouard ha muerto hace unos días, cuando recibe una carta del propio Edouard relatándole su adiós. En ese momento comienza su búsqueda para desentrañar el enigma; y en sus búsqueda encontrará un dibujo de su amigo desaparecido que le provocará toda clase de especulaciones.



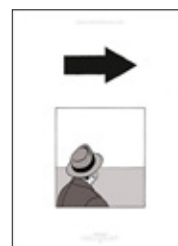
MATHIEU, Marc-Antoine

Sens

Delcourt, 2014

256 pp., ils

Mathieu cuenta con viñetas sin palabras el viaje iniciático de un hombre, que no se sabe que busca ni a donde va. El protagonista camina por un universo esquemático, poseído por el espíritu del laberinto. En esta historia el protagonista es el tiempo, el espacio y el azar.



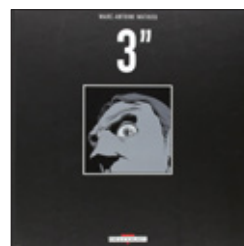
MATHIEU, Marc-Antoine

3"

Delcourt, 2011

80 pp. Ils

Tres segundos, el tiempo que tarda la luz en recorrer 900.000 kilómetros, es el mismo de un disparo, de la caída de una lágrima, de un SMS, de una explosión... Mathieu reconstruye distintas escenas (negocios, crímenes, complot, etc) y las observa desde sus "ángulos muertos" para preguntarse sobre sus personajes y sus motivos.



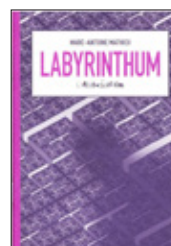
MATHIEU, Marc-Antoine

Labyrinthum

L'Association, 2014

24 pp., ils

Es una narración conceptual que profundiza sobre los temas constantes en la obra de Mathieu. La historia vuelve sobre el intento de un hombre por salir de un laberinto de corredores que se estrechan y con la que el autor reflexiona metafóricamente sobre la liberación de sí mismo



MATHIEU, Marc-Antoine

Le coeur des ombres

L'Association, 1998

20 pp., ils

Una de las primeras obras de Mathieu en la que su temática central es la opresión ciudadana. Con un dibujo escueto donde las formas se materializan a través de una luz y sombra radicales, la historia se cuenta con perspectivas violentas "en picado" y donde las siluetas de unos personajes recorren las calles de la ciudad que van siendo cada vez más estrechas.



MATHIEU, Marc-Antoine

Les Sous-sols du Révolu Extraits du journal d'un expert
éditions Futuropolis / Musée du Louvre Éditions, 2006

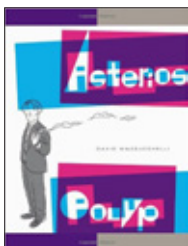
La historia sigue el recorrido de Volumeur, encargado de cuantificar el edificio un museo enorme, el mas grande del mundo y su ayudante Leonardo. Con ese pretexto irán introduciéndose en las profundidades del edificio para ir mostrando la imposibilidad de medir lo inconmensurable.



MATHIEU, Marc-Antoine

La Voiture symétrique
L'Association, 2007

La obra se compone solo de once dibujos y doce comentarios. La historia narrada por el conductor de un coche que circula por una ruta de montaña de noche, mientras otro coche está detrás. Cada página da una nueva deformación de la realidad que ve el conductor



MAZZUCHELLI, David

Asterios Polyp
Coconino Press, 2011
344 pp., ils

El protagonista, cuyo nombre da título a la obra, es profesor y arquitecto, de ascendencia griega e italiana enseña en la Universidad de Cornell en Itaca (Nueva York). El narrador de su historia, que se mezcla con su pasado de la infancia y un turbulento matrimonio, es su hermano gemelo. La obra explora la idea de la dualidad, tanto en el guión como en la estructura narrativa y el diseño. Es el enfrentamiento de lo apolíneo con lo dionisiaco, la razón frente a la emoción, el destino frente a la libertad, etc.



RODRIGO

Manuel no está solo
Sins Entido, 2005
124 pp. ils

Primera reedición de un icónica obra del Madrid de los años ochenta, el Manuel de Rodrigo publicado originalmente por La Luna de Madrid, Ediciones Libertarias, en 1985. La edición se plantea como “definitiva”, encuadernada lujosamente y ampliada con otras historietas de la época y un epílogo nuevo a la historia de Manuel. El texto introductorio es de Pablo Peinado.



Varios autores

OuPus 1 (1997), OuPus 2 (2003), OuPus 3 (2004), OuPus 4 (2005)

Revista del movimiento OuBaPo (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle), creado en 1992. Los distintos volúmenes recogen las muchas experimentaciones que hace el grupo, siempre a partir de restricciones estrictas que se convierten en generadoras de nuevas maneras de narrar.



SETH

It's a Good Life, If You Don't Weaken: A Picture Novella
Drawn and Quaterly, 2003.
176 pp.ils

Las obras de Seth se han calificado de “pacientes historias”, cada una de las cuales se desarrolla bajo la obsesión del autor con el pasado. Son una autorreflexión y estudio de la nostalgia, llegando a crear un pasado ficticio, recreando la vida y

trabajo de Kalo, un dibujante neoyorquino olvidado a partir de 1940 y que muchos historiadores del cómic tomaron como real, desencadenando un debate sobre la memoria.

SETH (Gregory Gallant) / HOFFMAN, Eric / GRACE, Dominick

Seth: Conversations

University Press of Mississippi, 2015

256 pp., ils

El dibujante canadiense Gregory Gallant, conocido por su seudónimo Seth, comenzó su actividad en la década de 1980, en el mundo del cómic alternativo. En estas conversaciones deja clara sus influencias, sus ideas sobre el comic y las preocupaciones temáticas, así como sus preferencias en el arte.. Desde su obra más exitosa, *It's a Good Life, If You Don't Waken* que anuncia su fascinación por el pasado y los estilos primitivos, deja clara su constantes narrativas que evoluciona en sus siguientes obras sin perder su personalidad, como *Georg Sport*, *Wimbledon green* y *the Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists*.



SCHNEIDERMAN, Deborah / KUMAR SOM, Bishakh

The Prefab Bathroom: An Architectural History

McFarland, 2014

136 pp., ils

Esta narración gráfica escenifica el ritual de las necesidades sanitarias de la higiene; y éstas se relatan con la complejidad añadida del diseño del cuarto de baño a través de los métodos de construcción alternativos de la prefabricación. La unidad sanitaria prefabricada fue introducida por Buckminster Fuller en 1936 con su proyecto de la casa Dymaxion, aplicando los conceptos de *plug-in* en la escala del edificio.



SWARTE, Joost

Is That All There Is? | Casi completo

Fantagraphics, 2012 | La Cúpula, 2012

144 pp., ils.

En esta monografía de Swarte se recoge una panorámica de su obra como dibujante de cómic. Desde que en 1971 fundara la revista *Modern Papier*, ha contribuido regularmente en otras como *Tante Leny Presenteert*. Entre sus creaciones destacan *Katoen en Pinbal*, *Jopo de Pojo*, *Antón Macasar*, *Dr Ben Cine* y *Niet Zo, Maar Zo-Passi, Messa*, e ilustraciones para el libro *Los Papalagi* de Erich Scheurmann. Con prólogo de Chris Ware en la edición americana (y la holandesa) y de Max en la edición española.



SWARTE, Joos

Toneelschuur. Met Mecanoo Architects.

2014

En este libro se recoge la colaboración de Swarte en el teatro Toneelschuur de Haarlem, su ciudad natal; En su participación en el diseño y concepción espacial del teatros Swarte evoca sus estudios de diseño industrial en Eindhoven y recoge lo aprendido a través de sus numerosos diseños en comics e ilustraciones.



VANYDA

The Building Opposite

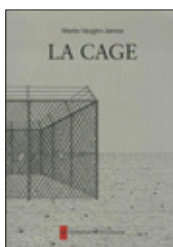
Ponent Mon S.L., 2010

168 pp., ils

Son tres historias cruzadas sobre la vida cotidiana de personajes que viven en un mismo edificio de cuatro plantas: una pareja de mediana edad que vive el tercero, dos jóvenes en el cuarto y una madre soltera embarazada que vive en el segundo. Los espacios privados y los comunes son el marco de interacción de los persona-



jes creados por joven francés graduado en la escuela de Bellas Artes de Tournai. Vanyda comenzó publicando las crónicas de un edificio en el fanzine Porophone (Bom-Bom Prod) influenciado por los mangas y los cómics independientes.



VAUGHN-JAMES, Martin

La Cage

Impressions Nouvelles, 2010 (1ª 1975)

192 pp., ils

Reedición de la obra de Vaughn-James analizada en la presente tesis. La narración visual fue objeto de un estudio monográfico realizado por Thierry Groensteen y titulado *La construction de la cage* (2002) que en esta edición se incluye al final del volumen.

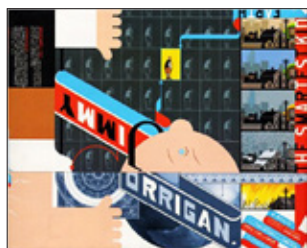


WARE, Chris

The ACME Novelty Library (24 vol)

Fantagraphics Books, 1993-2001 (15 vol). Drawn and Quaterly (2003-2010) (4 vol), Panteón Books (2005) (1 vol), Autoeditado (2005-2007) (4 vol)

Esta serie, que en cierta manera aspira a ser unas *obras completas* de Chris Ware, ha adoptado numerosos formatos a lo largo de su historia editorial. A través de estos *opus*, con un coro de personajes que van y vienen, Ware ha ido construyendo con su influyente visión del cómic. La serie ha tenido varios volúmenes recopilatorios publicados por Panteón Books, Fantagraphics Books y Jonathan Cape: *Quimby the Mouse* (2003); *The Acme Novelty Library Final Report to Shareholders and Rainy Day Saturday Afternoon Fun Book* (2005) y *Building Stories* (2012).



WARE, Chris

Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth

Panteón, Jonathan Cape, 2001

380 pp., ils

Con este título se reúnen las aventuras de *Jimmy Corrigan* en los números 5, 6, 8, 9 y 11, 12, 13 y 14. Este personaje de inspiración autobiográfica, solitario y emocionalmente conflictivo, desarrolla sus *aventuras cotidianas* entre Chicago y una pequeña ciudad de Michigan. La cubierta es un magnífico desplegable, complementando la visión del personaje, remontándose hasta sus antepasados en un complejo diagrama que abarca un hasta un mapa mundi.



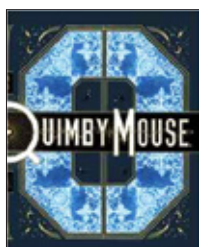
WARE, Chris

Building Stories

2012

246 pp., ils

Incluye material del *ACME Novelty Library* número 18, partes del 16 y nuevas piezas. Cuenta la historia de un edificio de apartamentos de Chicago en el que habitan una mujer de treinta años que aún no ha encontrado pareja, la anciana dueña del edificio y una pareja de novios. El título inglés juega con el doble sentido de la palabra *stories*, que puede referirse tanto a las *plantas* de un edificio como a *historias*, significando a la vez *pisos de un edificio y construyendo historias* (traducción elegida para la edición española).



WARE, Chris

Quimby the Mouse.

Fantagraphics books, 2003

56 pp., ils

Es una recopilación de las aventuras de *Quimby the Mouse*, personaje creado por Ware y que aparece en *The ACME Novelty Library* (24 vol), formado por los números 2 y 4 más material adicional. El personaje es una evocación del estado primitivo

de *Mickey Mouse*, una sensibilidad tragicómica que viaja a través de un mundo hostil. Como en toda la obra de Ware sorprende su meticuloso diseño así como sus experimentos continuos sobre las técnicas de narración gráfica.

WARE, Chris / GLASS, Ira / SAMUELSON, Tim

Lost building

WBEZ Chicago, 2004

100 pp., ils. + CD

Libro que reivindica el Chicago perdido tras los derribos de muchos edificios históricos. El pequeño volumen presenta estas obras con un implecable diseño de Ware, inspirado en las formas de decorativas de Sullivan. Incluye un disco con una historia audiovisual, realizada junto al locutor Ira Glass de *This American Life*. En ella veremos la *perdida* arquitectura de Louis Sullivan o la *arrolladora* de Mies van der Rohe a través de la historia de Tim Samuelson, un ciudadano de Chicago obsesionado por los edificios históricos. El relato se sitúa en Chicago durante las décadas de 1960 y 1970, cuando estas obras estaban siendo derribadas sin consideración.



ZWIREK, Jeff

Burning Building Comix

Imperial Press, United States (2013)

40 pp., ils.

La edición que recopila, a través de un *crowdfunding*, los anteriores 4 *fanzines* autoeditados por Zwirek. Una historia desarrollada en un edificio de apartamentos de diez plantas, en la que se pueden seguir las situaciones de los vecinos atrapados por un incendio. El singular formato, que se abre en vertical desplegando el edificio completo, construye una interesante estructura narrativa innovadora.

