Paper - Comunicación

ALT Cómic Book: El cómic como discurso de iniciación a la arquitectura

Folga, Alejandro

folgaalejandro@gmail.com

Universidad de la República. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Instituto de Proyecto. Departamento de Representación. Montevideo, Uruguay.

Palabras clave

Investigación, Cómic, Discurso, Narrativa gráfica, Arquitectura.

Resumen

En esta comunicación se presenta un análisis del libro *ALT Comic Book: Una aproximación a la arquitectura*, una novela gráfica publicada en 2014 por el arquitecto español Ángel Luis Tendero. La clave de dicha obra está en el título, donde se nos indica que se trata de una “aproximación”, atributo que la relaciona con el género ensayístico, más que con el relato ficcional.

Con ese objetivo Tendero recurre a un dibujo expresivo y realista, casi fotográfico, que se manifiesta en una maestría que permite plasmar los juegos de luz y sombra y en la exuberancia en el uso del color. Este preciosismo gráfico acompaña un viaje por paisajes y escenarios pictóricos (es decir, ideales para ser dibujados o representados gráficamente) ya sea que se trate de los rascacielos de Nueva York, del Panteón de Agripa, de Machu Picchu, o de recónditos rincones del planeta.

Sin embargo, el discurso de Tendero va mucho más allá de la mera representación de escenas, al

proponer un imaginario recorrido que abraca diversas escalas, desde el espacio exterior hasta las neuronas o las partículas subatómicas. A su vez, la obra propone una omnipresente mirada cinematográfica mediante la que se recrean escenas de filmes icónicos que funcionan como citas visuales y otorgan densidad al relato gráfico.

En la ponencia se realiza una presentación general de la obra, se analizan los principales temas arquitectónicos desarrollados por Tendero, se hace una descripción de su organización gráfica y se desarrolla un análisis de algunos de los recursos gráficos y narrativos que son propios del cómic.

Introducción

Esta comunicación forma parte de una investigación doctoral[1], actualmente en curso, en la que se estudia el uso del cómic como herramienta discursiva para la comunicación, la enseñanza y la divulgación de la arquitectura[2]. La *hipótesis* que la tesis pretende demostrar es que los mecanismos narrativos del cómic permiten utilizarlo como un dispositivo retórico para la producción de discursos sobre la disciplina arquitectónica. La forma de desarrollar esa hipótesis consiste en el estudio de una serie de *discursos* publicados por arquitectos o arquitectas en formato cómic. Como caso de estudio, en este texto se presenta un análisis del libro *ALT Comic Book: Una aproximación a la arquitectura*, publicado en 2014 por el arquitecto español Ángel Luis Tendero.

Como corresponde a un discurso elaborado según los principios de la retórica, antes de comenzar propiamente con los recursos de la narrativa gráfica, su autor incluye (a modo de prólogo) una *exposición de motivos*. Esto se realiza mediante un texto introductorio en el que —luego de mencionar el fenómeno mediático alcanzado en redes sociales por su obra gráfica— Tendero (2014) explicita y fundamenta la intención de su trabajo:

> La gran mayoría de la sociedad tiene un conocimiento muy escaso de los temas relacionados con nuestra profesión. Esto hace que los arquitectos no tengamos ninguna incidencia en las decisiones que afectan a la conservación, la reestructuración o el crecimiento de nuestras ciudades. (p. s/n)

Como respuesta a ese diagnóstico, Tendero (2014) desarrolla una justificación del uso del cómic como herramienta discursiva al servicio de la arquitectura.

[1] La investigación doctoral se llama “Narrativas gráficas: el Cómic como medio discursivo en la Arquitectura”, su autor es Alejandro Folga y el tutor es el Dr. Arq. Jorge Tuset. Actualmente la tesis se está realizando en el marco del Doctorado en Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de la República en Montevideo (Uruguay).

[2] Sobre esta investigación se pueden consultar los siguientes artículos: “*Yes is more*. El cómic como *ethos* discursivo del estudio BIG” (Folga 2024a), “*Eileen Gray, Una casa bajo el sol*. Una novela gráfica sobre arquitectura y feminismo” (Folga, 2024b), “Mies, una biografía ficcionada en formato novela gráfica” (Folga, 2023a). “Narrativas gráficas y enseñanza de la arquitectura” (Folga, 2023b). “El cómic como medio discursivo en la arquitectura” (Folga, 2024c).

Para ello, destaca la facilidad de lectura y la capacidad de comunicación que posee el lenguaje gráfico:

> Nada más pedagógico y fácil de entender que un dibujo […] pensamos que debíamos usar esta herramienta de modo mucho más efectivo como medio de divulgación. Queríamos contar nuestra visión de la arquitectura y usar el dibujo como medio. Textos mezclados con dibujos… un cómic. (p. s/n)

Luego de plantear sus objetivos Tendero (2014) nos dice que su obra es "un viaje, en el que mediante el dibujo analizo con un lenguaje sencillo y accesible temas como el *espacio* y la *forma"* [el destacado es del original] (p. s/n). Podemos decir que ese "viaje" se nos presenta como una *road movie*[3]:

> El hilo conductor es la progresiva transformación del espacio desde lo más vertical, artificial y tecnológico que sería una gran urbe como Nueva York hasta lo más horizontal, natural y desprovisto de la huella del ser humano, ejemplificado aquí en el Salar de Uyuni, en Bolivia. (p. s/n)

Por último, Tendero (2014) menciona que en su obra existen "algunos momentos de fantasía o ensoñación, en donde reflexiono sobre la escala del universo, viajando por las estrellas o acercándome a la unidad mínima de la materia, el átomo" (p. s/n). Con esa intención discursiva el autor desarrolla la creación de su *alter ego ficcional*, un personaje denominado ALT (acrónimo generado a partir de las iniciales de su nombre, Ángel Luis Tendero) que oficia de un guía o cicerone de un *imaginario* viaje:

> Para hacer más ameno y fluido el viaje, el personaje principal se maneja en el entorno sin restricciones en su movimiento, ni espaciales ni temporales. De modo que podrá viajar por la ciudad balanceándose entre edificios como Spiderman, volar hacia las estrellas o flirtear con Lauren Bacall. (p. s/n)

En definitiva, podemos interpretar ese relato como un viaje de la imaginación, un viaje intelectual, un viaje de descubrimiento. Esa característica lo relaciona con el género ensayístico más que con el relato ficcional. En este caso se trata de un ensayo gráfico sobre la arquitectura en *formato cómic*. Tal como se establece en el título, la obra nos propone "*una aproximación"*, es decir, se trata de un trabajo parcial, con carácter inaugural, iniciático. Por tanto, el objetivo del ensayo gráfico es exponer algunas ideas esenciales sobre arquitectura, imbuir conceptos elementales y nociones en las que no se pretende profundizar. Tendero (2014) fundamenta el carácter introductorio, iniciático, de su trabajo, cuando explica que se trata de

> una reflexión personal en la que expongo mis pensamientos, sin más pretensión que introducir temas que susciten el interés del lector [y que] se anime posteriormente a profundizar en ellos por su cuenta. (p. s/n)

Estructura y organización gráfica

Para desarrollar su relato gráfico Tendero adoptó una página de formato cuadrado, lo que le permite conseguir una máxima neutralidad en la

[3] *Road movie* (o *película de carretera,* en español) es la denominación de un género cinematográfico cuyo argumento se caracteriza por desarrollarse durante el transcurso de un viaje.

composición. Además, como la organización de las páginas no sigue un esquema ni respeta un módulo, puede introducir una gran diversidad de tipos de viñetas. En primer lugar, las páginas están estructuradas en base a la *incrustación* y la *superposición* de viñetas. En segundo lugar, la mayoría de las páginas posee un fondo, consistente en un color o una textura, que por lo general repite o refuerza el discurso visual desarrollado en las viñetas que contiene (Figura 4). No obstante, esta libérrima estructura de página sigue un estricto patrón en la organización de los textos. Para ello Tendero no utiliza globos[4] sino que se restringe al uso de apoyaturas[5] rectangulares, ya que estas últimas generan una mínima afectación en la composición de los dibujos[6] . Ese uso de los textos se puede asimilar a una *voz en off* [7] (expresión habitual en el formato de narración audiovisual).

El inicio del relato

En el inicio del relato Tendero hace uso de variados recursos gráficos y narrativos que le permiten introducir los primeros conceptos sobre los que va a reflexionar: luz, espacio y forma. Esto se consigue mediante una elaborada secuencia de apertura, que ocupa las seis primeras páginas, o tres pares de páginas enfrentadas (Figura 1).

El primer par de páginas es un ejemplo de minimalismo gráfico y narrativo, que posee una gran contundencia conceptual. Luego de una página absolutamente negra (Figura 1a) se produce una chispa que introduce la *luz* (Figura 1b). En el texto se anota: “nada… no hay espacio sin luz…” (Tendero, 2014, p. s/n). La tercera página nos muestra que el fuego, generado al encender un fósforo, ilumina las manos y el rostro de ALT (Figura 1c). El texto subraya: “ya tenemos *espacio*. El contenido en nuestras manos, definido por una pequeña luz” (Tendero, 2014, p. s/n). En la cuarta página la combustión del fósforo produce unas “volutas de humo” que le permiten reflexionar sobre la aparición de la *forma “caprichosa y grácil”* en el *espacio* (Figura 1d). En la quinta página el humo es el protagonista del espacio de la viñeta (Figura 1e), lo que deriva en la mención de la belleza como parámetro de valoración formal y en la indeterminación, generada por el movimiento irregular del humo, como el “estado más puro” de la forma (Tendero, 2014, p. s/n).

[4] Román Gubern (1972) plantea que el *globo* o *bocadillo* —también conocido como *ballon* (en inglés) o *fumetti* (en italiano)— es una “convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta” (p. 140).

[5] Según Gasca y Gubern (1994) una *apoyatura* (también llamada *cartucho*) consiste en una “capsula inserta en una viñeta […] cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen [o el] comentario del narrador” (p. 412).

[6]Este tema ha sido abordado por Tierry Groensteen (2022, p. 99) en su libro *Sistema de la historieta.*

[7] Gasca y Gubern (2011) explican que en el cómic se suele denominar “voz *en off”* a los globos que incluyen “locuciones de personajes que no vemos” en el espacio representado en la viñeta. Los autores aclaran que una ventaja con respecto a la cinematografía es que el rabo del globo permite “la identificación de su supuesta procedencia” (p. 377). Sin embargo, en este caso se recurre a apoyaturas o cartuchos para la, pues la voz *en off* es siempre de ALT.

Figura 1: Secuencia de inicio de ALT

Tendero (2014)

ISSN: 2796-7905

La sexta página nos revela, a cuerpo completo, el personaje protagónico del relato y también nos permite percibir el espacio en donde está ubicado (Figura 1f). La secuencia se cierra con una reflexión: “dejamos de tener espacio en nuestras manos, para pasar a estar en las suyas” (Tendero, 2014, p. s/n).

A partir de ese punto, comienza una nueva etapa del relato, en donde el personaje ALT emerge en plena ciudad de Nueva York —la *metrópolis moderna* por antonomasia— para recorrer sus calles y observar sus edificios.

Segunda parte: un paseo por Nueva York

Para que podamos acompañarlo en su recorrido, Tendero sustituye el minimalismo gráfico de las primeras seis páginas por un estilo casi contrapuesto, basado en elaborados puntos de vista, rebosantes de detalles, en donde la expresión de la arquitectura y del ambiente urbano resulta fundamental. Un aspecto que caracteriza esta obra es que Tendero no incluye ninguno de los tradicionales gráficos usados en la arquitectura; como la terna planta, corte y fachada, definida desde los tiempos de Alberti[8]; ni tampoco utiliza axonometrías o diagramas conceptuales. Esto lo diferencia de otros cómics realizados por arquitectos, como *Yes si more* de BIG[9]. Las imágenes, por lo general, tienen una vocación fotográfica, como si fuesen parte de un *storyboard* para la filmación de una película. En donde mejor se manifiesta la omnipresente mirada cinematográfica de Tendero es en su consistente uso del sistema perspectivo cónico.

En la primera parte del relato Tendero utiliza diversos tipos de perspectiva. Al recorrer las calles de Nueva York el narrador comenta la existencia de una retícula tridimensional que organiza el diseño de la ciudad:

> La forma deriva de una geometría sencilla, la euclídea, con la línea recta como elemento predominante, generando planos y volúmenes ortogonales. Creando un espacio envolvente que nos aísla de la naturaleza. (Tendero, 2014, p. s/n)

Para hacer evidente la omnipresencia de esa geometría en el recorrido predominan las perspectivas con marcadas fugantes, lo que da lugar a una gran diversidad[10] de vistas: trazados de un punto de fuga (Figura 2a), de dos y de tres (Figura 2b); vistas con ángulos en picado y en contrapicado (Figura 2b); visiones al cenit (Figura 2c) y al nadir (Figura 2d); e incluso Tendero ensaya distorsiones en los encuadres, mediante el uso del plano holandés o plano aberrante, como forma de dinamizar las vistas (Figura 2e).

---

[8]Tal como manifiesta Jorge Sainz (2005), Leon Battista Alberti estableció una clara distinción entre el dibujo de los arquitectos y el de los pintores. La importancia que Alberti otorgó a la veracidad de las medidas lo llevó a relegar al sistema de proyecciones cónicas, prefiriendo las proyecciones ortogonales, para evitar de este modo las distorsiones que son propias de la perspectiva cónica. Dado que esta última no permite representar las medidas verdaderas sino la mera apariencia, Alberti dictaminó que es adecuada para los pintores, pero *no* para los arquitectos.

[9] Es evidente la influencia que *Yes is more: Un archicómic sobre la evolución arquitectónica* ha tenido en el trabajo de Tendero. En *Yes is more* BIG (2010) usa muy variadas técnicas gráficas, pero predominan las representaciones arquitectónicas y los diagramas.

[10]En su libro *La arquitectura de las viñetas* Rubén Varillas (2023) argumenta que la variación de planos y puntos de vista es una característica definitoria del cómic, pues “debido al estatismo de las imágenes, el autor de cómics se ve empujado a una alternancia de ‘cámara’, improbable e innecesaria en otros medios” (p. 119).

Es importante mencionar que en varias de sus ilustraciones Tendero deja a la vista el trazado auxiliar de líneas fugantes, revelando de este modo la estructura geométrica que subyace en el espacio representado. La presencia gráfica del trazado perspectivo es tan importante en su discurso que las líneas fugantes se materializan más allá de los objetos físicos que representan, haciendo visibles los puntos de fuga (Figura 2c) o incluso extendiéndose por fuera de las propias viñetas (Figura 2a). Se genera así una estructura compositiva que trasciende lo representado en la diégesis[11]. Como veremos más adelante, este tema es tan relevante para Tendero que lo retoma al final de su relato, en un *making of* de algunos dibujos, donde deja escrito que muchas veces las "fases previas se muestran más atractivas que el resultado final"[12] (p. s/n).

Mediante la absoluta predominancia de vistas en perspectiva, Tendero logra una expresión muy realista, casi fotográfica, que se manifiesta, sobre todo, al plasmar los juegos de luz y sombra, en una profundidad de campo que revela diferentes planos de información y en la exuberancia del uso del color[13].

Sin embargo, este viaje no está exento de digresiones. Un momento de *sueño lúcido* le permite "olvidarnos del tiempo, salir de nuestro cuerpo físico y dar rienda suelta a nuestros deseos" para emprender un imaginario viaje en el que ALT abandona el planeta Tierra para recorrer el sistema solar (Figura 2f), e incluso observar la galaxia (Figura 2g). Por otra parte, en su recorrido por Nueva York Tendero incluye interacciones con actrices de Hollywood (Laureen Bacall) e incluso recrea escenas de filmes icónicos de los hermanos Cohen (*Barton Fink*), de Stanley Kubrick —*2001* (Figura 2h) y *El resplandor* (Figura 2i)— y de F. W. Murnau (*Nosferatu*), que funcionan como citas visuales.

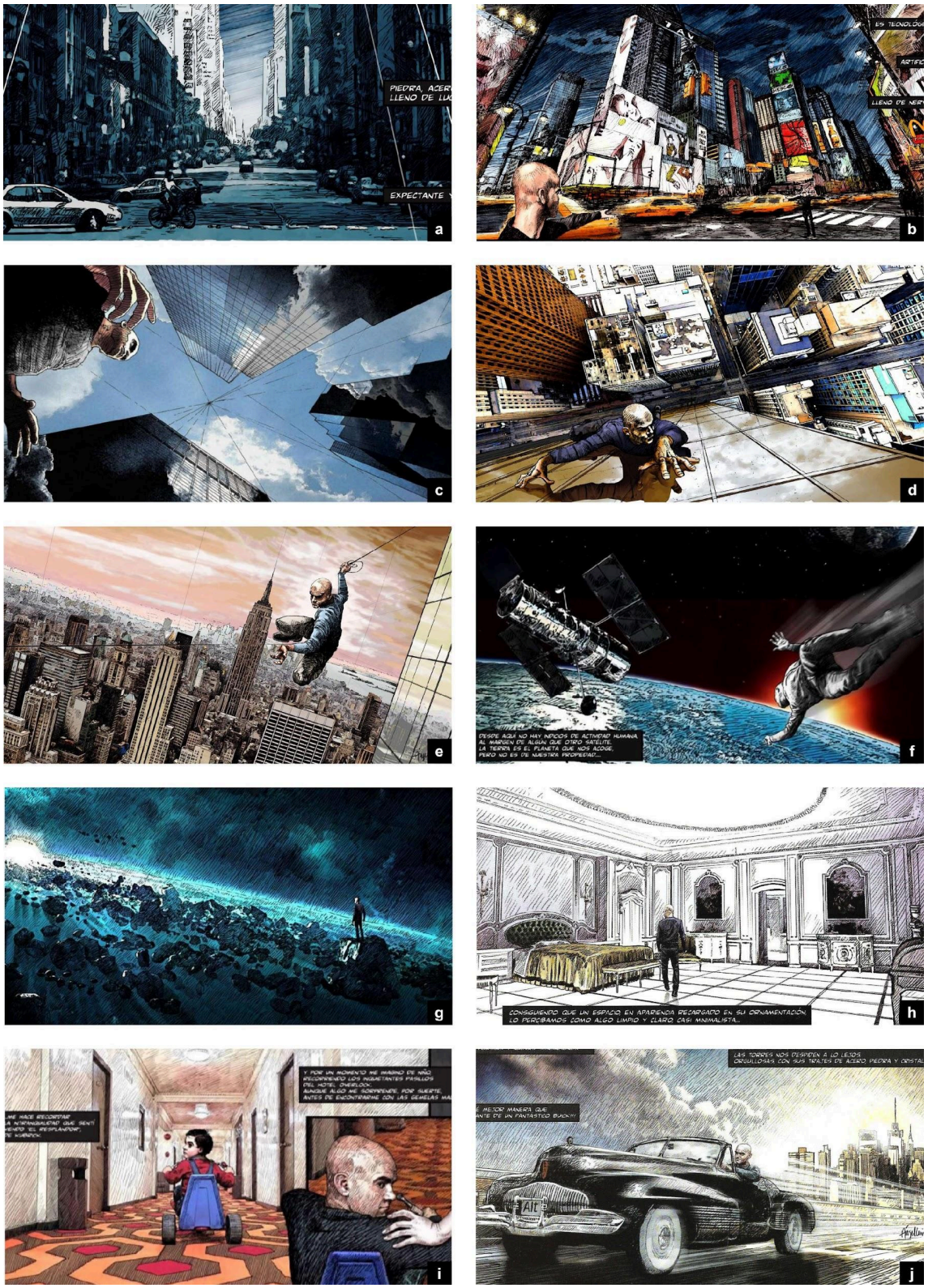
Luego de varias páginas recorriendo las calles y —columpiándose sobre— los rascacielos de Nueva York, ALT sube a un auto (un Buick clásico) y deja atrás la ciudad (Figura 2j). A partir de este punto, comienza una nueva etapa del relato en la que se desarrolla un progresivo alejamiento del entorno artificial generado por la Arquitectura para visitar sitios y paisajes menos antropizados y acercarse así a la Naturaleza.

[11]No obstante, en algunos casos la geometría perspectiva pertenece a la diégesis de lo narrado. Como ocurre en la Figura 2c cuando, al mencionar el cielo que se recorta entre los edificios Tendero (2014) expresa que "hacia él se dirigen las líneas que definen las formas verticales, y en él se sitúa el punto de fuga" (p. s/n).

[12]Además de los puntos de fuga, en varias ilustraciones de la segunda parte también quedan a la vista otros trazados auxiliares de los dibujos. Por ejemplo, en el dibujo de la fortificación amuralla (Figura 3b) o en el de Monumental Valley (Figura 3e) se mantuvieron las *líneas de encaje* (se denomina así a las líneas verticales que establecen ciertas proporciones de referencia en un dibujo).

[13]Es importante destacar que, en los créditos de la obra, Tendero aparece como autor del guion, del dibujo y del color. En definitiva, su autor otorga al color una importancia clave. Históricamente, la producción industrial desarrollada en la "era de oro" del cómic norteamericano, la división del trabajo llegaba a separar la producción de un cómic hasta cinco tareas: guion, dibujo a lápiz, entintado, color y rotulación.

Figura 2: Segunda parte del relato



Tendero (2014)

ISSN: 2796-7905

Tercera parte: un viaje hacia *la Naturaleza*

En esa nueva etapa del viaje Tendero (2014) visita algunas de las “fases intermedias” (p. s/n) entre lo artificial y lo natural. En primer lugar, menciona la “agrupación de volúmenes verticales” de una planta cementera (Figura 3a), pues “su forma recuerda a la de la ciudad, aunque a menor escala” (p. s/n). Posteriormente compara una fortificación amurallada con una “gran roca” (Figura 3b), elogia la belleza "impredecible" de un poblado medieval (Figura 3c) y encuentra en su “crecimiento orgánico” la razón de su éxito, pues en lugar de imponerse al paisaje se adapta a la topografía “definiendo la silueta de la montaña”[14] (p. s/n).

Luego de recorrerlo también deja atrás el poblado medieval y se interna en un bosque de hayas (Figura 3d) “donde los árboles se alzan orgullosos, ordenados en forma de altivas estructuras verticales” (p. s/n). Es decir, Tendero relaciona la verticalidad *artificial* de la ciudad y la cementera con la verticalidad *natural* del hayedo. Más adelante en su discurso, la geometría vertical cederá su lugar a organizaciones más complejas. En las páginas de Tendero se pueden reconocer algunos paisajes universalmente consagrados: Desierto de Sonora, Cataratas del Iguazú (Figura 3h), Monumental Valley (Figura 3i) y, el ya mencionado, Salar de Uyuni (Figura 3j). Pero su discurso no se agota en la presentación de célebres vistas paisajísticas, sino que abreva de numerosas fuentes. Si en la segunda parte del relato el cine y los cómics de superhéroes son la influencia más inmediata y explícita, en la tercera también se pueden reconocer varias influencias, aunque resulten menos evidentes.

Entre esas referencias hay que destacar que, en una de las imágenes de Tendero (Figura 2e) se nos muestra a ALT de pie sobre un peñasco mirando un paisaje en el que “la roca, la nieve y las nubes se funden en una especie de magma blanco” (p. s/n). Tanto la ilustración como la descripción textual tienen una clara vinculación con una de las obras más icónicas del Romanticismo, *El caminante sobre el mar de nubes*, un óleo realizado en 1818 por el pintor alemán Caspar David Friedrich, uno de los artistas que mejor expresó el concepto de “lo sublime”, que implica una exacerbación de los sentimientos ante la extrema belleza producida por la magnificencia de la Naturaleza.

Por otro lado, el discurso de Tendero no se limita a la contemplación paisajística, sino que se traslada a la propia organización física de la materia. En otra escena que funciona como una pausa de su recorrido, ALT observa una hoja que encuentra en el suelo (Figura 4a). El análisis de la estructura de la hoja lo lleva a reflexionar sobre la singularidad de la geometría fractal[15], que se manifiesta, a varias escalas, en la organización de los nervios de la hoja. A partir de allí, Tendero menciona las geometrías hexagonales que surgen a nivel celular, señala la indeterminación geométrica que caracteriza a una mitocondria, hasta llegar a visualizar el nivel molecular y subatómico.

[14]Más adelante Tendero (2014) vuelve sobre esta misma idea al mostrar Machu Picchu (Figura 3f) "donde montaña y arquitectura se funden, como si hubieran coexistido desde los orígenes" (p. s/n).

[15] La geometría fractal aparece mencionada en varios pasajes de su libro, e incluso en una de las páginas llega a recomendar la lectura de *La geometría fractal de la naturaleza*, de Benoît Mandelbrot (2021).

Figura 3: Tercera parte del relato

Tendero (2014)

ISSN: 2796-7905

En este nuevo recorrido imaginario, caracterizado por múltiples saltos de escala, culmina con ALT convertido en un observador del insólito paisaje formado por las neuronas de su propio cerebro (Figura 4b). En su búsqueda de establecer conexiones con la arquitectura, Tendero (2014) menciona la similitud entre los pliegues del cerebro y la Curva de Peano, “caracterizada por optimizar la ocupación en el plano o en el espacio” (p. s/n).

El recurso de trazar analogías visuales entre la arquitectura y la naturaleza se repite en varios pasajes de su obra. Tal vez, la más lograda sea aquella que compara el “gran agujero de luz” de una enorme cueva con el óculo del Panteón de Agripa (figura 4, abajo). Este tipo de comparación se reitera más adelante, pues Tendero (2014) designa a la espacialidad generada por una doble alineación de árboles (figura 3g) como “bóveda orgánica” (p. s/n) y como una “bóveda de agua” (p. s/n) al espacio de una ola que se cierra sobre él mientras surfea.

Figura 4: Viajes imaginarios y analogías arquitectónicas

Tendero (2014)

ISSN: 2796-7905

Cierre del relato, Epílogo y Making of

El viaje que comenzó en el "espacio vertical" de Nueva York culmina en el Salar de Uyuni, el espacio horizontal por excelencia (Figura 4g). En forma consistente, el relato gráfico se abre con una página negra que se ilumina tenuemente al encender un fósforo y se cierra con la cegante claridad de una puesta de sol. El borde blanco que oficia de fondo de esa última ilustración da paso a una página final totalmente blanca. Sin embargo, el lugar de entenderla como una página vacía (que nos revela el blanco del papel) debemos interpretarla como una imagen de pura luz. De este modo, podemos concluir que Tendero culmina su relato inundando la página con la claridad del conocimiento adquirido.

Luego de ese cierre Tendero incluye una página de texto, que más que como un epílogo funciona como una despedida. En ese texto nos explica que su obra es el producto de un gran esfuerzo: "más de cuatrocientos dibujos hechos a mano y más de dos mil horas dibujando" (p. s/n). Como testimonio tangible que da cuenta de ese esfuerzo, las restantes páginas del libro incluyen —en palabras de Tendero— el "*making of*" (Figura 5) de algunos dibujos intermedios y la explicación de las distintas etapas del proceso de elaboración de los gráficos presentados en el cómic[16] :

> El proceso de dibujar y colorear es fascinante desde que nos enfrentamos a la hoja en blanco hasta su acabado final. En ocasiones, incluso las fases previas se muestran más atractivas que su resultado final. (Tendero, 2014, p. s/n)

Arquitectura y profesión

Por más que la obra de Tendero no se adscriba a los mismos objetivos profesionales —y, sobre todo, promocionales[17]— de *Yes is more: Un archicómic sobre la evolución arquitectónica* (BIG, 2010), su trabajo no es totalmente ajeno a la promoción profesional. En la última parte del libro Tendero incluye siete páginas con fotografías de algunas de sus obras (Oficinas Optimil, Auditorio Camarzana, Casa JC&M, Casa Martín, Casa Roncero, Casa Alv & Nat). Sin embargo, hay que señalar que este carácter también está presente en algunos de los manifiestos y tratados de arquitectura más importantes del siglo XX, como *Complejidad y contradicción en la arquitectura* de Robert Venturi (1966), *Hacia una arquitectura* de Le Corbusier (1923) y *Delirio en Nueva York de Rem* Koolhaas (1993). En todos esos casos el desarrollo de una reflexión sobre la arquitectura o incluso de una teoría arquitectónica coexiste con la promoción de obras profesionales desarrolladas por sus autores[18].

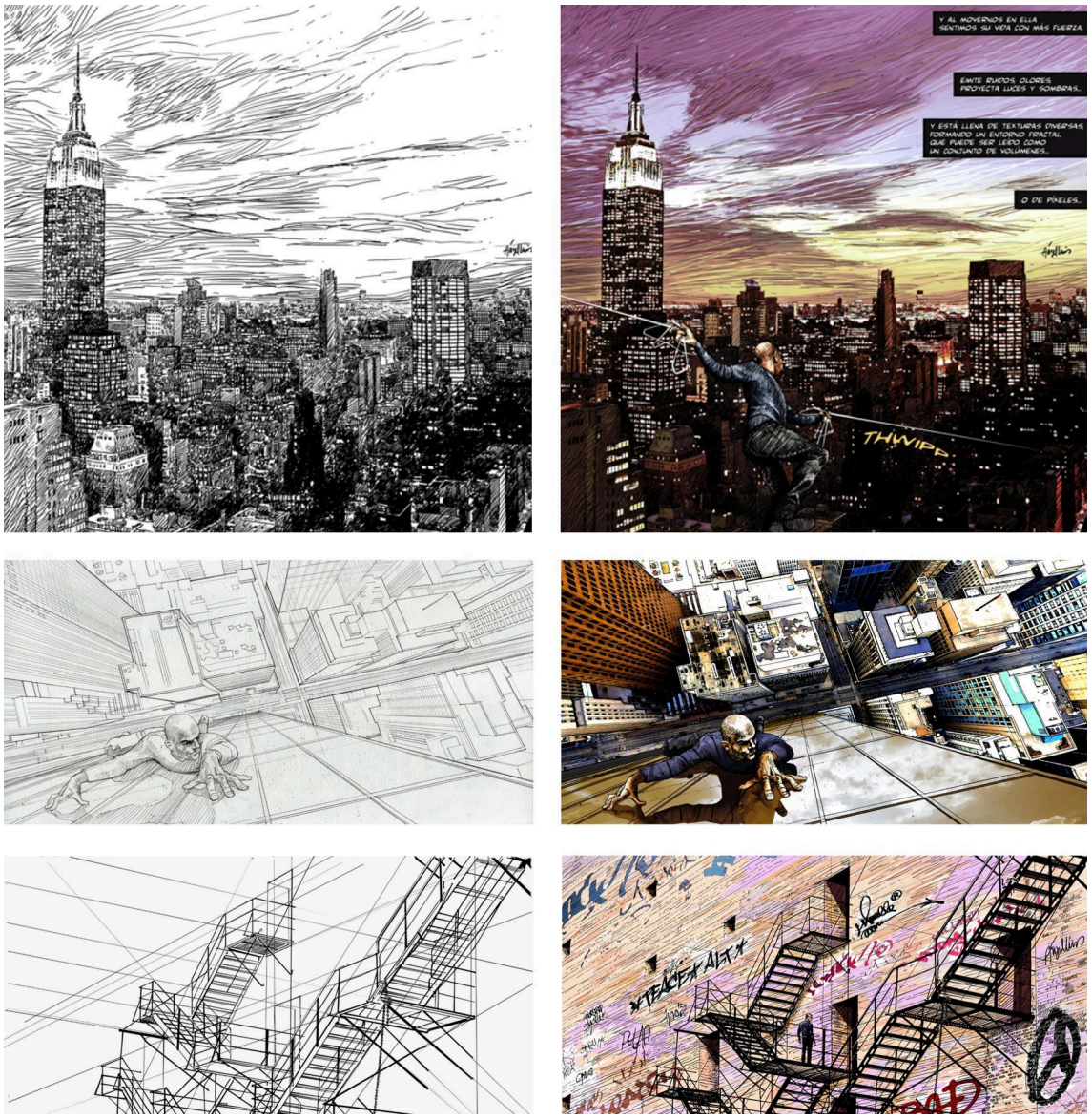
---

[16] En esta segunda parte también se incluyen varios croquis del autor que no pertenecen a la historia relatada e incluso algunos trabajos realizados durante su formación académica universitaria en cursos de grado.

[17] Bjarke Ingels señala en las páginas iniciales de *Yes is more* que el objetivo de su libro es "plasmar la experiencia de una visita personal al estudio, al proyecto en construcción o a uno de nuestros edificios, es decir, transmitir la energía que fluye durante un encuentro cara a car con el arquitecto" (BIG, 2010, p. 22).

[18] Esto también puede extenderse a algunos de los tratados del Renacimiento, como *Los cuatro libros de arquitectura* en donde Andrea Palladio (1797) incluye varias obras propias entre los edificios que presenta.

Figura 5: "*Making of*"



Tendero (2014)

Conclusiones

El relato de *ALT Comic Book* nos invita a un viaje de descubrimiento o, como indica el subtítulo de la obra, a "una aproximación a la arquitectura". Esa "aproximación" constituye una característica de fondo, que nos permite comprender el tipo de discurso desarrollado por Tendero.

En primer lugar, se trata de una *aproximación* porque su discurso no se centra en la arquitectura sino en ciertos atributos que la caracterizan. Por otro lado, Tendero no pretende definir conceptos ni desarrollar argumentos complejos, sino que su trabajo busca persuadirnos —e incluso, podríamos decir *seducirnos*— visualmente, a partir de un recorrido por paisajes y lugares predominantemente naturales. La principal argumentación de Tendero es la

ISSN: 2796-7905

vindicación del orden de la Naturaleza (con mayúsculas) como inspiración, o como materia central, de la Arquitectura (también con mayúsculas). Este argumento adquiere un especial sentido en el actual momento histórico que nos toca vivir. Conscientes de un antropoceno que todo lo transforma y de la necesidad ingente de una nueva concepción sustentable para la arquitectura.

En segundo lugar, a diferencia de otros cómics realizados por arquitectos (o sobre arquitectos) la obra de Tendero no incluye aquellos gráficos que caracterizan a nuestro trabajo profesional: plantas, secciones, axonometrías, diagramas, entre otros. En su lugar, predominan las imágenes de inspiración fotográfica o de clara vocación pictórica. Por lo general, se trata de perspectivas cónicas estructuradas en diferentes planos, con amplios ángulos visuales que permiten generar profundidad espacial. A partir de estos recursos figurativos las imágenes de Tendero consiguen atraer nuestra mirada mediante una elaborada gradación de la luz y la sombra, un exuberante uso del color y una notoria tendencia a dibujar vistas repletas de texturas y con abigarrados detalles.

En tercer lugar, uno de los *leit motifs* de la historia (o, en términos retóricos, uno de los *topos*[19] del discurso) son los *saltos de escala*. Al igual que ocurre en *Power of ten*[20]*,* el conocido audiovisual de Charles Eames y Ray Eames (1977), en el relato de Tendero se producen dos secuencias de saltos escalares. Si el *sueño lúcido* de la primera parte le permite realizar un viaje imaginario al espacio exterior, para observar planetas, estrellas y lejanas galaxias, en la segunda parte se produce otro imaginario viaje para descender hasta la escala de lo celular, introducirse en el paisaje interior de las neuronas de su propio cerebro y en los microscópicos abismos subatómicos. En definitiva, un recorrido de saltos escalares que abarcan desde lo macro a lo micro, desde lo cósmico a lo cuántico.

Mediante elaborados dibujos y haciendo uso de variados recursos narrativos, Tendero desarrolla un poderoso discurso que trasciende la arquitectura para instalarse en el territorio de lo poético. A partir de un relato que se basa fundamentalmente en la imagen, su discurso se dirige a un probable estudiante de arquitectura o incluso a un diletante, sin formación arquitectónica. Dado que se trata de un mensaje iniciático, que no apela a referencias excesivamente complejas, puede ser fácilmente comprendido. Se comprueba así que el cómic se constituye en un recurso de comunicación apropiado y eficaz cuando se usa con el objetivo de divulgación de la arquitectura.

[19] Según la *Retórica* de Aristóteles (2007) los *topos* o lugares comunes son los temas principales que se desarrollan un discurso.

[20]El documental *Power of ten* (Potencias de diez) fue escrito y dirigido en 1977 por el matrimonio de Charles y Ray Eames.

Bibliografía

Aristóteles. (2007). *Retórica*. Buenos Aires: Gradifco.

BIG (2010). *Yes is more: Un archicómic sobre la evolución arquitectónica.* Taschen.

Eames, Ch. y Eames, R. (1977). *Power of ten*. Recuperado de: *https://www.youtube.com/watch?v=0fKBhvDjuy0*

Ferrer Casas, A. (2019). *Mies.* Valencia: Grafito Editorial.

Folga, A. (2023a). "*Mies, una biografía ficcionada en formato novela gráfica" Locus 03(05), pp. 11- 25. https://www.iiach.fach.umss.edu.bo/wp-content/uploads/2023/12/1-Mies-una-biografia-ficcionada-en-formato-novela-grafica-Alejandro-Folga.pdf*

Folga, A. (2023b). "Narrativas gráficas y enseñanza de la arquitectura". Congreso EGRAFIA 2023. *Libro Resumen Ponencias y Posters - Egrafia 2023* pp. 448- 455. LIBRO RESUMEN PONENCIAS Y POSTERS - EGRAFIA 2023.pdf - Google Drive

Folga, A. (2024a). *"Yes is more. El cómic como ethos discursivo del estudio BIG" Estudios del hábitat.*

Folga, A. (2024b). *Eileen Gray, Una casa bajo el sol. Una novela gráfica sobre arquitectura y feminismo. Vitruvia 9. pp. 87-108. https://www.fadu.edu.uy/iha/files/2024/03/V9_88a109.pdf*

Folga, A. (2024c). El cómic como medio discursivo en la arquitectura. *Revista Thema* 7, pp. 123-134.

Koolhaas, R. (1978). *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan. Rotterdam: 010 Publishers.*

Le Corbusier. (1923). *Vers une arquitecture.* París: Éditions Crès, Collection de "L'Esprit Nouveau".

Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

Groensteen, T. (2022). *Sistema de la historieta.* Alcalá de Henares: Marmotilla.

Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics. Barcelona:* Península.

Mandelbrot, B. (2021). *La geometría fractal de la naturaleza.* Barcelona: Tusquets Editores S.A.

Palladio, A. (1797). *Los cuatro libros de la Arquitectura. Madrid: Imprenta Real.*

Sainz, J. (2005). *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico*. Barcelona: Reverte.

Tendero, A. L. (2014). *ALT Cómic Book. Una aproximación a la arquitectura.* Madrid: Ilus Books.

Varillas, R. (2023). *La arquitectura de las viñetas: Texto y discurso en el cómic.* León: Grafikalismos.

Venturi, R. (1966). *Complexity and Contradiction in Architecture.* New York: Museum of Modern Art.