



NARRACIÓN MULTIESCENA Y SINCRONÍA GRÁFICA: CÓMICS EN LOS MURALES DE LA ESTACIÓN DE METRO DE CUATRO CAMINOS

MULTI-SCENE NARRATION AND GRAPHIC SYNCHRONY: COMICS ON THE MURALS OF THE CUATRO CAMINOS METRO STATION

Carlos Villarreal Colunga; orcid 0000-0003-2325-3628 UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID-UNIVERSIDAD DE ACALÁ

Jara Muñoz Hernández; orcid 0000-0003-2530-2892 UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Eva María Gil Barrio; INVESTIGADORA INDEPENDIENTE

Raúl Gómez Escribano; orcid 0000-0002-2968-2901 UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Javier Rodríguez Callejo; orcid 0000-0002-3309-1135 INVESTIGADOR INDEPENDIENTE

doi: 10.4995/ega.2024.20004

El proyecto de museografía permanente de la estación de metro de Cuatro Caminos en Madrid cuenta con dos murales de síntesis histórica cuyo instrumento metodológico principal es el dibujo de arquitectura. Además, plantean propuestas narrativas que utilizan recursos propios del cómic de vanguardia, con representaciones simultáneas del espacio y el tiempo en las que se llega incluso a manipular el sentido cronológico de la narración.

Este artículo analiza los dos murales desde el marco conceptual del cómic en cuanto a la combinación de la visión simultánea del medio gráfico y las visiones parciales de sus

contenidos. También reflexiona en torno a la utilización de estos recursos en la problemática de la transmisión de realidades complejas en trabajos de difusión patrimonial.

PALABRAS CLAVE: NARRACIÓN MULTIESCENA, DIFUSIÓN PATRIMONIAL, METRO DE MADRID, MURAL, NARRACIÓN GRÁFICA, CÓMIC

The permanent museography project for the Cuatro Caminos metro station in Madrid features two historical synthesis murals whose main methodological instrument is architectural drawing. In addition, they offer narrative proposals that use resources of

the avant-garde comic, together with simultaneous representations of space and time in which the chronological sense of the narrative is even manipulated.

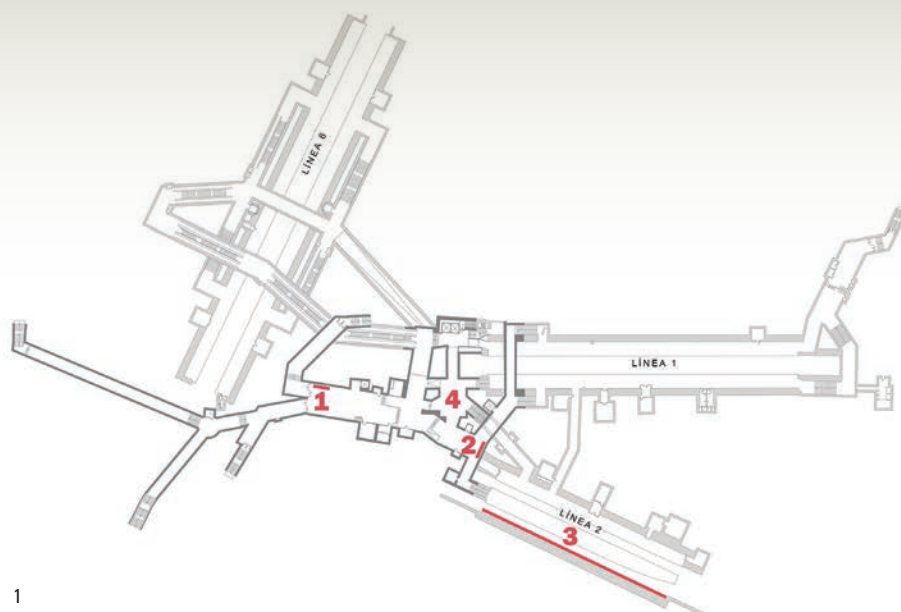
This paper analyses the two murals from the conceptual framework of the comic book in terms of the combination of the simultaneous vision of the graphic medium and the partial visions of its contents. Moreover, it ponders on the use of these resources when transmitting complex realities in heritage dissemination works.

KEYWORDS: MULTI-SCENE NARRATIVE, HERITAGE DISSEMINATION, METRO DE MADRID, MURAL, GRAPHIC NARRATIVE, COMIC



1. Planta de la estación de Cuatro Caminos con la posición de los murales de situación (1), entorno urbano (2) y tren (3) y de la intervención en el vestíbulo histórico (4). Elaboración propia sobre la planta de la estación

1. Plan of Cuatro Caminos station with the position of the murals: situation (1), urban environment (2) and train (3), and the intervention in the historic vestibule (4). Own elaboration based on the plan of the station by Metro de Madrid



1

Museografía para la difusión del patrimonio histórico de la estación de metro de Cuatro Caminos de Madrid

A principios de 2021, Metro de Madrid inició el *Desarrollo de la museografía histórica permanente de la estación de Cuatro Caminos con motivo de las obras de acondicionamiento y modernización*, encargando a DNA estudio la producción de contenidos museográficos para su incorporación permanente en la estación 1. A este efecto, se designaron cuatro áreas de los paramentos verticales de la estación. Los contenidos debían exponer el repertorio patrimonial, incluyendo la historia de la construcción de la estación y la transformación urbana de su entorno próximo, haciendo referencia a talleres 2, depósitos, al proyecto no construido de la sede social y al material móvil. Para desarrollar estos contenidos, se contó con un trabajo de referencia esencial: el proyecto *La huella de Metro. Una mirada a los orígenes* (AA.VV., 2019), en el que se investigó el desarrollo de la estación y su entorno urbano con gran cantidad de modelos digitales 3D, levantamientos planimétricos,

así como experiencias gráficas para su difusión (Ortega, Villarreal y Rodríguez, 2020).

La propuesta de DNA estudio planteó cuatro ámbitos narrativos autónomos con estructuras conceptuales complementarias. Estos ámbitos conformaban una narración temática con la que se describían algunos aspectos fundamentales del repertorio patrimonial de Metro y de Madrid. El proyecto se materializó a través de tres murales, dedicados a la evolución de la estación, del ámbito urbano y del material móvil, y a la exhibición de documentación gráfica histórica en el vestíbulo histórico de la estación (Fig. 1). Dentro de la propuesta global, los contenidos gráficos de los murales (1, 2 y 3 de la Fig. 1) son de gran interés, ya que utilizan el dibujo de arquitectura como base metodológica para la narración de la historia del lugar.

El primer mural (300x175 cm; Fig. 2), titulado “Cuatro Caminos en el tiempo”, se ubica en el vestíbulo de acceso y se presenta como un mapa de situación. En este caso, se utiliza una axonometría militar para incorporar la tercera dimensión y ofrece una representación codificada por colores para indicar los años de origen de cada parte de la estación.

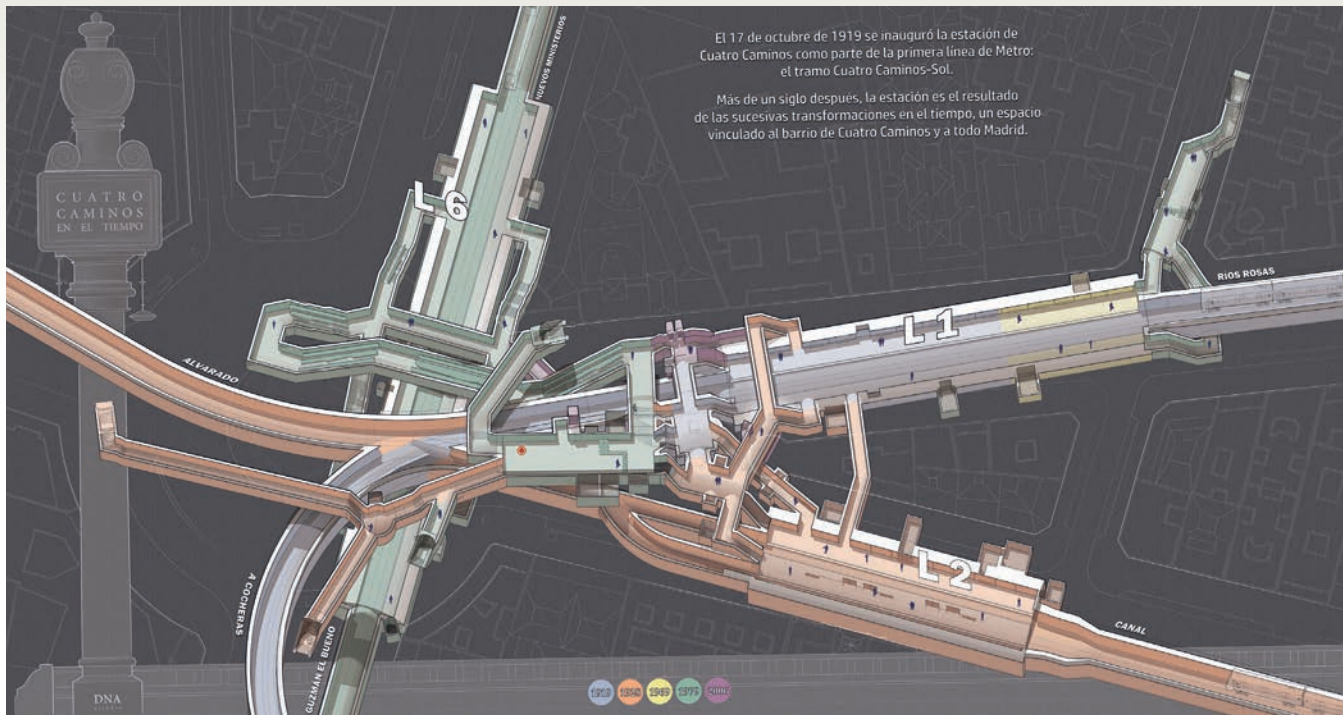
Museography for the dissemination of Cuatro Caminos metro station's historical heritage of the in Madrid

At the beginning of 2021, Metro de Madrid began the project “*Desarrollo de la museografía histórica permanente de la estación de Cuatro Caminos con motivo de las obras de acondicionamiento y modernización*”, commissioning DNA estudio to produce museographic content for its permanent incorporation in the station 1. For this purpose, four areas of the station's vertical walls were designated. The contents were to show the heritage repertoire, including the history of the construction of the station and the urban transformation of its immediate surroundings, making reference to garages 2, depots, the unbuilt project of the headquarters and trains. In order to develop these contents, it was an essential reference work the project *La huella de Metro. Una mirada a los orígenes* (AA.VV., 2019), in which the development of the station and its urban environment was investigated with a large number of 3D digital models, planimetric surveys, as well as graphic experiences for its dissemination (Ortega, Villarreal y Rodríguez, 2020). DNA estudio proposed four autonomous narrative domains with complementary conceptual structures. These areas formed a thematic narrative that described some fundamental aspects of the heritage repertoire of Metro and Madrid. The project was materialised through three murals,



2. Mural de situación. DNA estudio, 2021

3. Selección de libros que experimentan y exploran con el lenguaje del medio



2

dedicated to the evolution of the station, the urban environment and the trains, and the exhibition of historical graphic documentation in the station's historic vestibule (Fig. 1). Within the overall proposal, the graphic contents of the murals (1, 2 and 3 in Fig. 1) are of great interest, as they use architectural drawing as a methodological basis to narrate the history of the place.

The first mural (300x175 cm; Fig. 2), entitled "Cuatro Caminos en el tiempo" ("cuatro caminos" means also "four roads"), is located in the entrance hall and is presented as a situation map. In this case, a military projection is used to incorporate the third dimension and offers a colour-coded representation to indicate the years of origin of each part of the station.

The other two murals develop a more elaborate narrative proposal, which goes beyond the description of the architectural form and its dating. These narratives use graphic synchrony –different times integrated into the image of the same physical reality–, manipulating the usual chronological sense with resources that place these murals between the tradition of architectural drawing and avant-garde comics. This article analyses

Los otros dos murales desarrollan una propuesta narrativa más elaborada, que va más allá de la descripción de la forma arquitectónica y su datación. Estas narraciones utilizan la sincronía gráfica –diferentes tiempos integrados en la imagen de una misma realidad física–, manipulando el sentido cronológico habitual con recursos que sitúan a estos murales entre la tradición del dibujo de arquitectura y el cómic de vanguardia. Este artículo analiza estos dos murales a partir de estrategias gráficas cercanas al cómic, partiendo de la premisa de que estas propuestas combinan la visión simultánea y las visiones parciales para transmitir la idea de complejidad. Además, reflexiona en torno a la utilización de estos recursos en la problemática de la transmisión de conocimientos derivada de la difusión patrimonial.

Dibujo de Arquitectura y visión simultánea (en cómic)

Dentro del área de conocimiento del Dibujo de Arquitectura podríamos fijar dos objetivos complementarios: por un lado, describir la forma de manera rigurosa y controlada, y por otro, comunicar la arquitectura. Para lograr el control preciso de la forma, se pueden requerir medios como levantamientos planimétricos o modelos digitales 3D. Los recursos del dibujo de arquitectura, como dibujos analíticos, escalas y variables gráficas –entre otros–, permiten expresar determinadas ideas que se alinean con la narración y facilitan la comunicación.

El dibujo de arquitectura como instrumento se centra, habitualmente, en la descripción de estados concretos en la evolución de la forma. Esto significa, por ejemplo, que



- 2. Situation mural. DNA estudio, 2021
- 3. Selection of books that experiment and explore with comic language



3

puede mostrarse la arquitectura de un edificio en su estado actual pero también en sus estados previos o en estados futuros imaginados. Esta capacidad resulta muy ventajosa al tratar lugares históricos, ya que el concepto de patrimonio implica continuidad, legado y herencia. Al reconstituir gráficamente unos estados fundamentales de la arquitectura (Muñoz, Ortega y Martínez, 2013) y disponerlos en orden cronológico –constituyendo un *paralelo gráfico* (Martínez y Muñoz, 2014)–, se narra la evolución morfológica del elemento en cuestión.

En este sentido, el medio gráfico tiene una particularidad acerca de su lectura. Aunque se pretenda exclusivamente una lectura secuencial de imágenes, es posible tener una visión simultánea de toda un área de conjunto, generalmente vinculada al formato. Esta lectura también transmite significados y permite tanto una

narración secuencial tradicional, como mostrar distintas narraciones a la vez, relacionadas no solo por su tiempo sino también por otros factores, como los espaciales. En el ámbito del cómic, este concepto es investigado por el dibujante y profesor Sergio García Sánchez (2000). Como resultado, García plantea tres estructuras de guión con narración multilineal (García, 2000, p. 160): guión tradicional; página póster, con una estructura multilineal en un espacio delimitado; y partitura sinfónica clásica, que canaliza cada línea narrativa en una banda y las relaciona llegado el caso.

Más recientemente, el investigador Enrique del Rey Cabero (2021) también ha explorado distintas formas de concepción de multilinealidad en cómic: fondo continuo, dividido o no en viñetas; viñetas incrustadas con cambios espacio-temporales; columnas y bandas; y

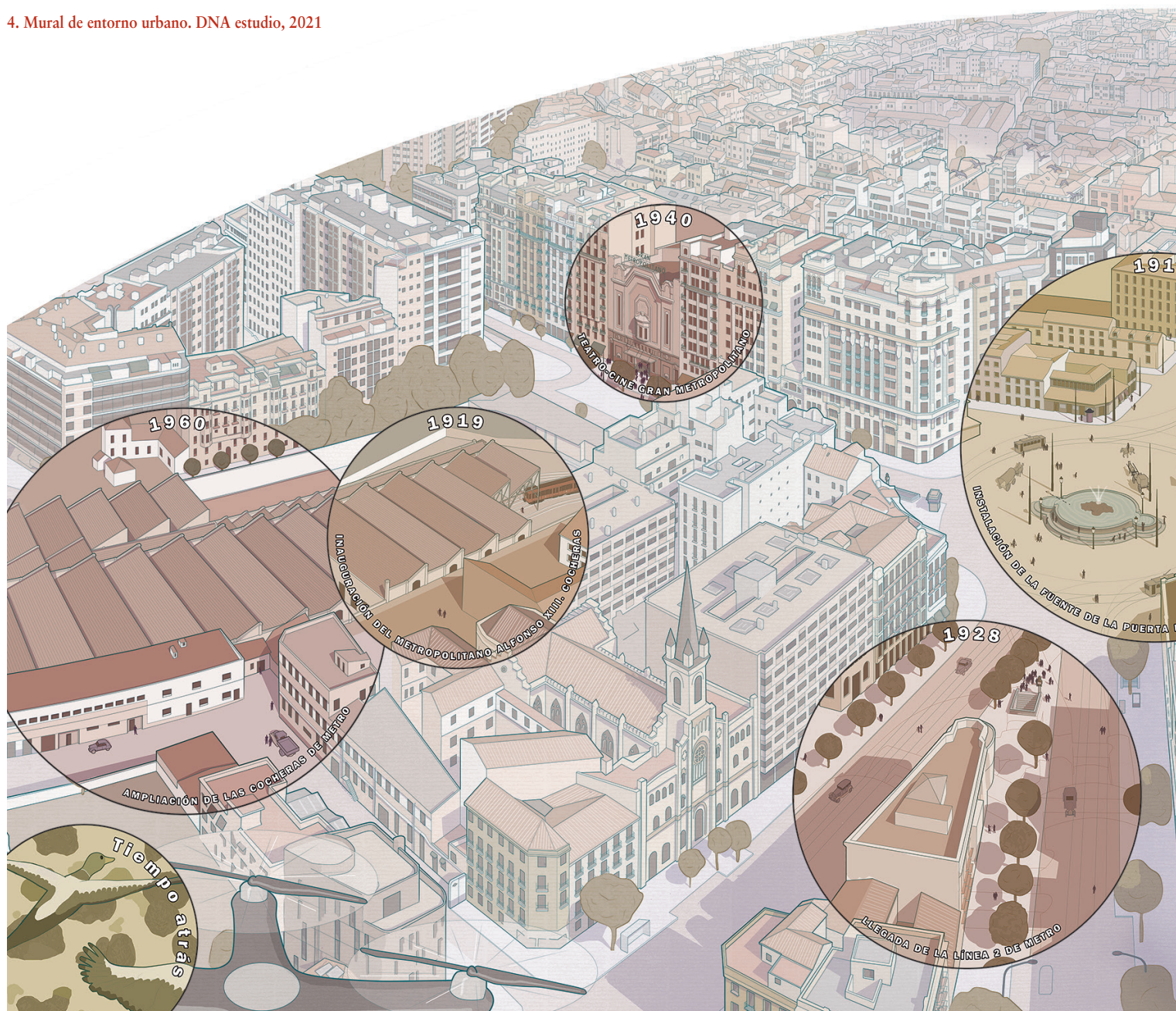
these two murals on the basis of graphic strategies close to comics, starting from the premise that these proposals combine simultaneous vision and partial visions to transmit the idea of complexity. It also reflects on the use of these resources in the problem of the transmission of knowledge derived from the dissemination of heritage.

Architectural Drawing and Simultaneous Vision (in comic)

Within the knowledge area of Architectural Drawing we could set two complementary objectives: on the one hand, to describe the form in a rigorous and controlled way, and on the other hand, to communicate the architecture. To achieve precise control of form, it may be required resources such as planimetric surveys or 3D digital models. To achieve precise control of form, it may be required resources such as planimetric surveys or 3D digital models.

Architectural drawing as an instrument usually focuses on the description of specific states in the evolution of form. This means, for example, that the architecture of a building can be shown in its current state but also in its previous or imagined future states. This capability is very advantageous when dealing with historical sites, as the concept of heritage implies continuity, legacy and inheritance. By graphically reconstituting fundamental states of architecture (Muñoz, Ortega y Martínez, 2013) and arranging them in chronological order –constituting a *graphic parallel* (Martínez y Muñoz, 2014)–, the morphological evolution of the element in question is narrated.

In this sense, the graphic medium has a particularity about its reading. Although it is intended exclusively for a sequential reading of images, it is possible to have a simultaneous view of a whole area, generally linked to the format. This reading also conveys meanings and allows both a traditional sequential narration, as well as showing different narratives at the same time, related not only by their time but also by other factors, such as spatial ones. In the field of comics, this concept is researched by the cartoonist and professor Sergio García Sánchez (2000). As a result, García proposes three script structures with multilineal



narration (García, 2000, p. 160): traditional script; poster page, with a multilinear structure in a delimited space; and classical symphonic score, which channels each narrative line into a band and relates them as the case may be.

More recently, the researcher Enrique del Rey Cabero (2021) has also explored different ways of conceiving multilinearity in comics: continuous background, divided or not into vignettes; embedded vignettes with spatio-temporal changes; columns and bands; and others that go beyond the simultaneous exposition of narrative lines, such as plurilectura, rereading and palindromes, among others.

otras que van más allá de la exposición simultánea de líneas narrativas, como la plurilectura, la relectura y los palíndromos, entre otros.

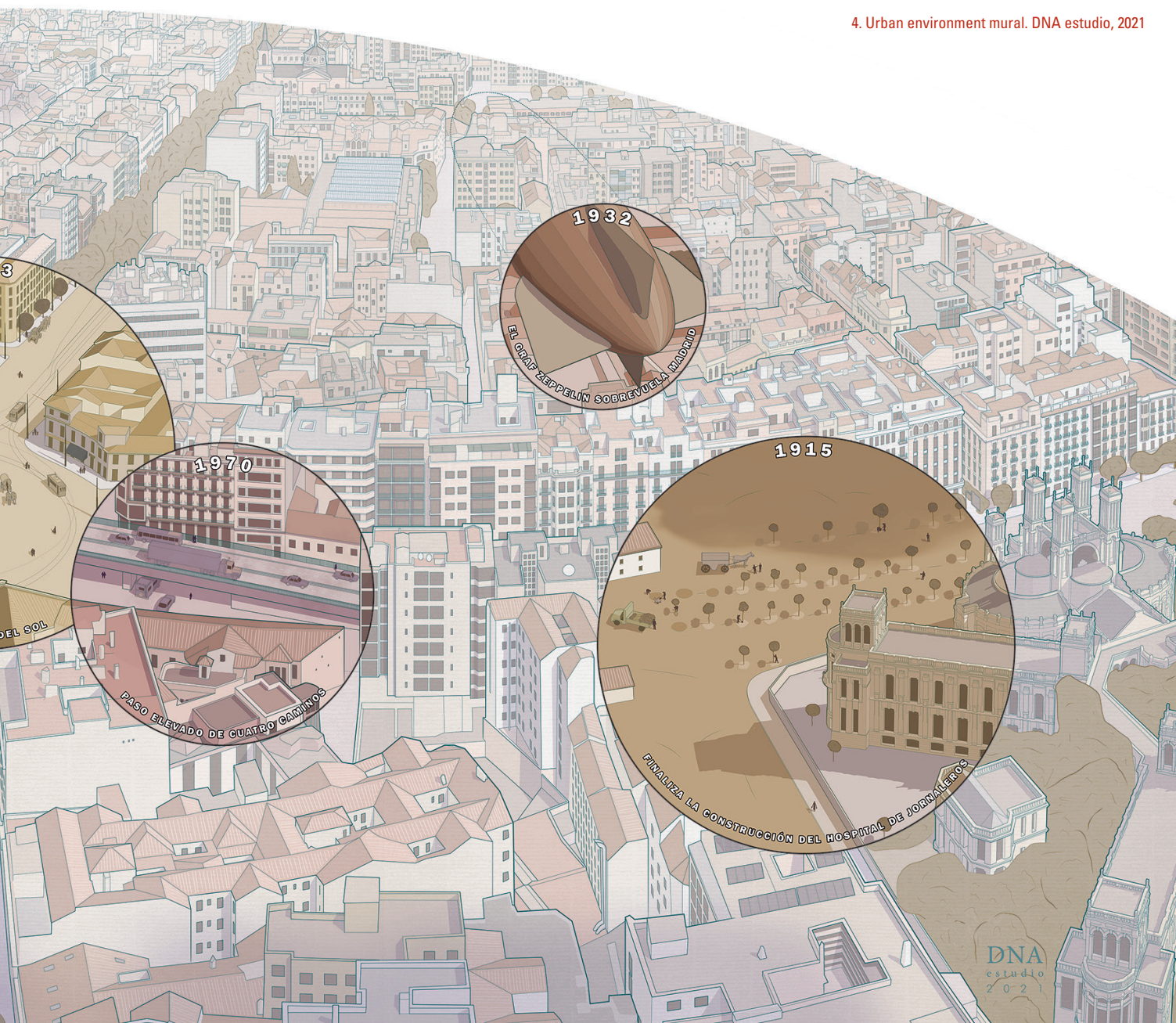
Además de dibujantes e investigadores como Sergio García, hay otros autores de cómic con gran predilección por la exploración, que aprovechan virtuosamente la posibilidad de la multilinealidad narrativa que ofrece la visión simultánea del formato (Fig. 3). Algunos de estos autores son estudiados por Enrique Bordes (2017) en *Cómic*,

arquitectura narrativa. Además, Bordes aprecia los recursos del dibujo de arquitectura, como son la planta, el alzado, la sección y perspectivas varias, como posibles estructuras narrativas que contengan diversas historias paralelas.

Los dos murales museográficos de DNA estudio exploran estas estrategias gráficas, llevando la visión simultánea a dimensiones que superan la página y que, como un cómic expandido, nos aproximan al concepto de puesta en escena.



4. Urban environment mural. DNA estudio, 2021



Murales

Entorno urbano

El mural sobre el ámbito urbano de la estación (614x293cm de altura máxima; Fig. 4) se encuentra situado bajo la bóveda del distribuidor de la línea 2, construido en 1928. El mural, que podría compararse con un amplio ventanal que ofrece vistas al área de influencia inmediata de la estación, utiliza una perspectiva cónica realizada a partir del montaje panorámico de vistas

aéreas desde el sur, con las aristas verticales rectificadas. El dibujo representa el estado de este ámbito de la ciudad en el momento en el que empezó a realizarse, a mediados de 2021, todavía inmersos en la pandemia de coronavirus. Sobre la vista, se incrustan una serie de viñetas circulares distribuidas sobre los elementos arquitectónicos de mayor importancia histórica, muchos de los cuales ya no existen. Cada viñeta nos transporta en el tiempo a unos momentos determinados, or-

In addition to cartoonists and researchers such as Sergio García, there are other comic authors with a great predilection for exploration, who make virtuous use of the possibility of narrative multilinearity offered by the simultaneous vision of the format (Fig. 3). Some of these authors are studied by Enrique Bordes (2017) in *Cómic, arquitectura narrativa*. Bordes also appreciates the resources of architectural drawing, such as the plan, elevation, section and various perspectives, as possible narrative structures containing several parallel stories. The two DNA estudio murals mentioned above explore these graphic strategies, taking the simultaneous vision to



dimensions that go beyond the page and that, like an expanded comic, bring us closer to the concept of mise-en-scène.

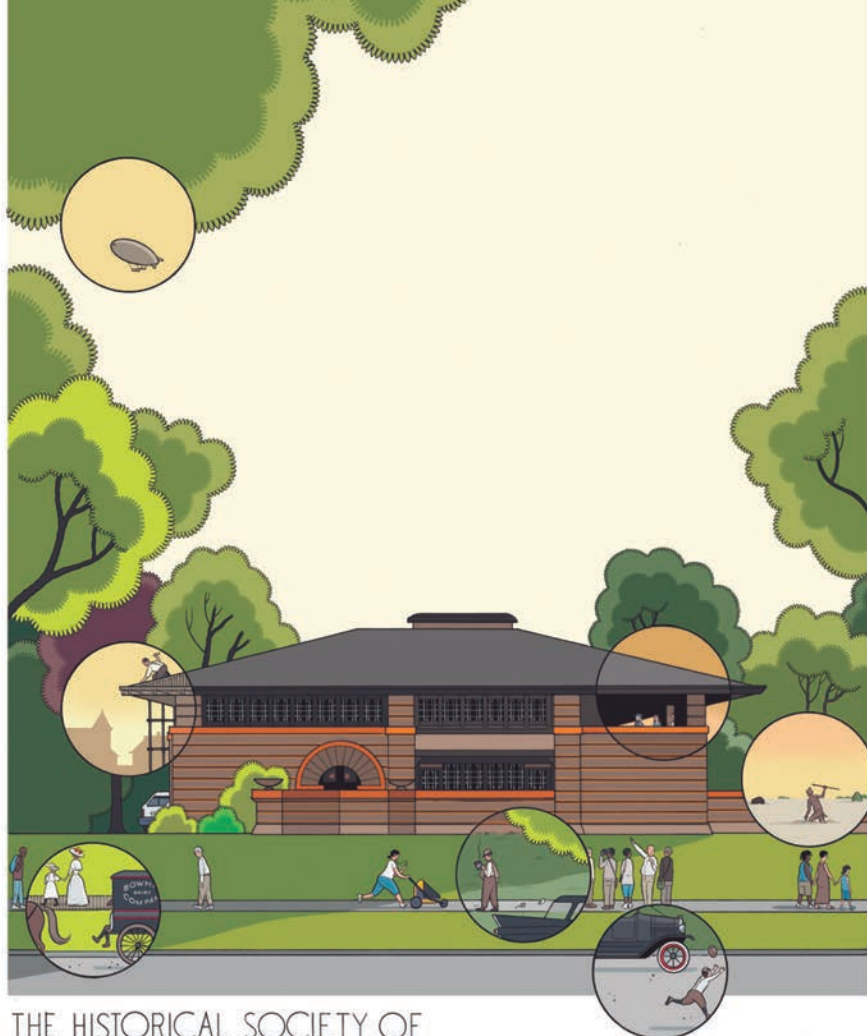
Murals

Urban Environment

The mural on the urban environment of the station (614x293cm maximum height; Fig. 4) is located under the vault of the line 2 distributor, built in 1928. The mural, which could be compared to a large window offering views of the immediate area of influence of the station, uses a conical perspective made from a panoramic montage of aerial views from the south, with the vertical edges rectified. The drawing represents the state of this area of the city at the time it was begun, in mid-2021, still in the midst of the coronavirus pandemic. Over the view, a series of circular vignettes are embedded over the most historically significant architectural elements, many of which no longer exist. Each vignette transports us back in time to a specific moment in time, ordered by the corresponding spatial location.

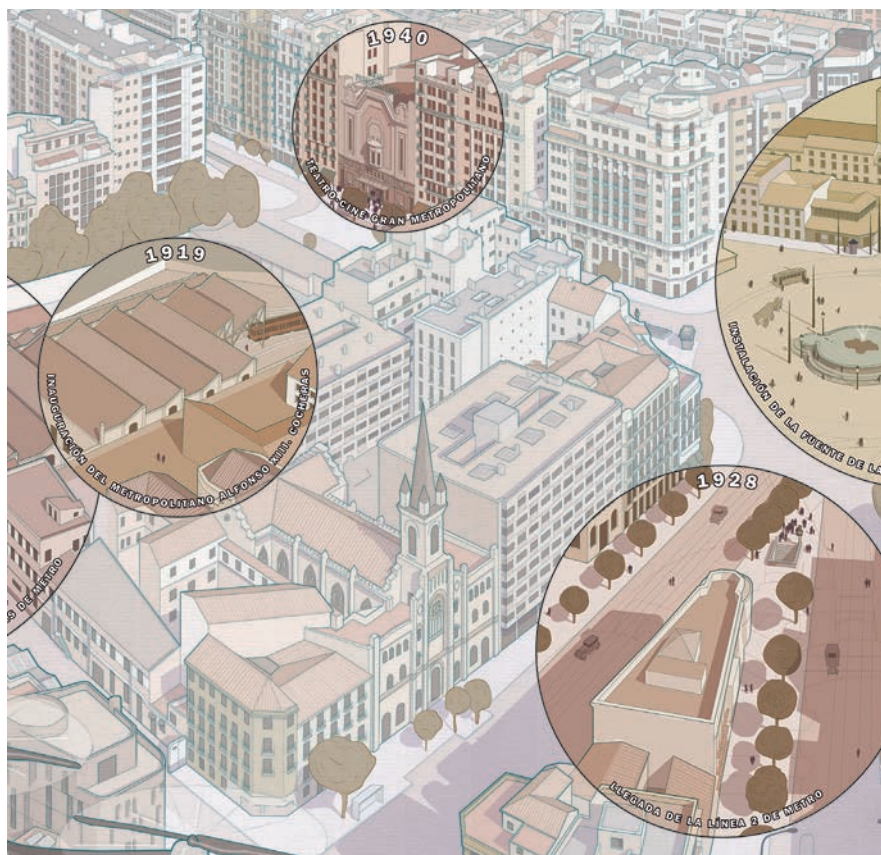
There is a direct reference to the proposal of this work in *Here* by Richard McGuire (2014; Fig. 5). The author began in 1989 with a black and white vignette format approach, later in colour, and finally with a book in which he extended each format to the double page (Bordes, 2017, 192-201). In this work, McGuire uses windows to take us partially into different moments in the interior of a house **3**. This generates a synchronic view of various instants of the same place, highlighting specific information about *life* of a space. Inspired by McGuire's work, Chris Ware created a series of drawings depicting the places and people where Frank Lloyd Wright and his architecture found a home. Interestingly, Ware mentions that these drawings were far from what he would consider art (Ware 2017, 255; Fig. 6). Ware's judgement denotes that his proposal may have had a more descriptive and less expressive intention in comparison with others. It is important to remember that comparing times of the same place is a resource explored in architectural drawing with a clear descriptive and analytical intention. The exposed cases of *Here*, *Oak Park* and *Urban Environment* mural





THE HISTORICAL SOCIETY OF
AK PARK and RIVER FOREST

6



7

- 5. Escenas de Here. McGuire, 2014
- 6. Oak Park, 2013. Ware, 2017
- 7. Detalle del mural de entorno urbano. DNA estudio, 2021

- 5. Here scenes. McGuire, 2014
- 6. Oak Park. Chris Ware, 2013 (Ware, 2017)
- 7. Detail of urban environment mural. DNA estudio, 2021

are characterised by being proposals of continuous background and embedded vignettes (Del Rey, 2021, 85-96). In these proposals, the point of view of the reader is fixed, turning him into a sort of spectator looking at a place. The narrative particularity comes from the presence of partial gazes that show different aspects of the evolution of the place. As a result, narrative linearity is blurred and a vision is offered that never was, a drawing that synthesises states with a certain relevance for the history of the place. The reading of these temporal disruptions can be appreciated both in each individual vignette and in the overall view. In both cases, the informed reader can compare the representation with his or her own memory of the place.

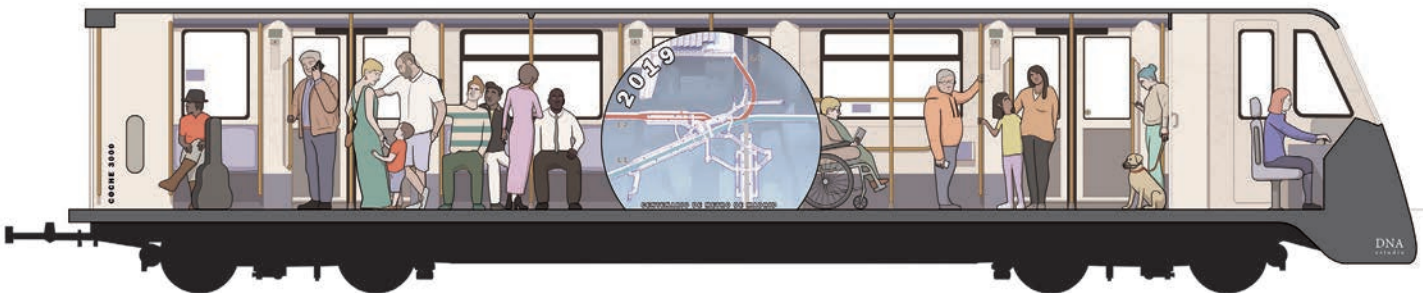
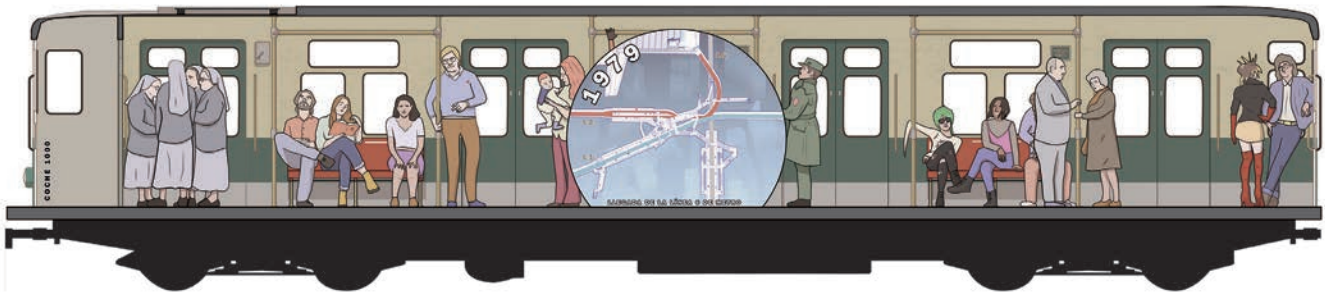
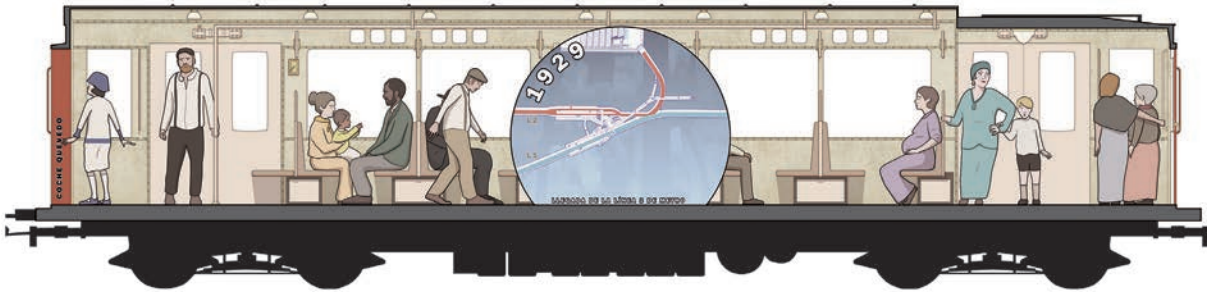
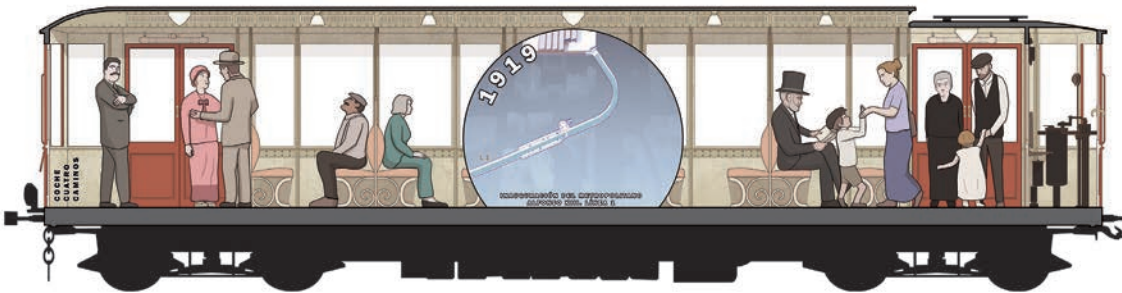
These proposals go beyond the descriptive drawing of architecture and move into simultaneous narratives, as if they were a temporal collage. The idea of complexity is highlighted by making the reader aware that a place takes place over a continuous period of time, with multiple particular experiences, in a process that does not end as long as the physical coordinates of that place continue to exist.

Train

The following mural proposes a different strategy (6000x320cm; Fig. 8). It is located on the platform of line 2, occupying almost sixty metres of the side wall of one of the tracks. The drawing shows the longitudinal section of a full-size train, composed of four different historic cars 4. Inside each car, there is a circular vignette containing a linear perspective of a relevant year in the evolution of the shape of the station, ending in 1919, the date of the first centenary, and coinciding with the shape the station would have had when that model of train was running 5. In addition, the carriage is inhabited by users, some of whom are imagined and others are

8. Mural de material móvil en la línea 2. DNA estudio, 2021

8. Train mural in line 2. DNA estudio, 2021





denados por la ubicación espacial correspondiente.

Encontramos una referencia directa a la propuesta de este trabajo en *Here* de Richard McGuire (2014; Fig. 5). El autor comenzó en 1989 con un planteamiento de formato en viñetas en blanco y negro, más tarde en color y, finalmente, con un libro en el que extendió cada formato a la doble página (Bordes, 2017, 192-201). En esta obra, McGuire utiliza ventanas 3 para llevarnos parcialmente a diferentes momentos de una vivienda. Esto genera una visión sincrónica de distintos momentos de un mismo lugar, resaltando informaciones concretas de la *vida* de un espacio. Inspirado por el trabajo de McGuire, Chris Ware creó una serie de dibujos retratando los lugares y personas donde Frank Lloyd Wright y su arquitectura encontraron cobijo. Curiosamente, Ware menciona que estos dibujos se alejaban de lo que él consideraría arte (Ware 2017, 255; Fig. 6).

El juicio de Ware denota que su propuesta tal vez tuviera una intención más descriptiva y menos expresiva en comparación con otras obras. Es importante recordar que comparar tiempos de un mismo lugar es un recurso explorado en el dibujo de arquitectura con una clara intención descriptiva y analítica. Los casos expuestos de *Here*, *Oak Park* y el mural del *Entorno urbano* se caracterizan por

ser propuestas de fondo continuo y viñetas incrustadas (Del Rey, 2021, 85-96). En estas propuestas, el punto de vista del lector se fija, convirtiéndolo en una suerte de espectador que mira a un lugar. La particularidad narrativa proviene de la presencia de miradas parciales que muestran diferentes aspectos de la evolución del lugar. Como resultado, la linealidad narrativa se difumina y se ofrece una visión que nunca fue, un dibujo que sintetiza estados con una cierta relevancia para la historia del lugar. La lectura de estas interrupciones temporales puede ser apreciada tanto en cada viñeta individual como en la vista conjunta. En ambos casos, el lector informado puede comparar la representación con su propia memoria sobre el lugar.

Estas propuestas van más allá del dibujo descriptivo de la arquitectura y se adentran en narraciones simultáneas, como si se tratara de un *collage* temporal. La idea de complejidad se destaca al hacer consciente al lector de que un lugar transcurre a lo largo de un tiempo continuo, con múltiples vivencias particulares, en un proceso que no se agota mientras las coordenadas físicas de ese lugar sigan existiendo.

Tren

El siguiente mural plantea una estrategia diferente (6000x320cm; Fig. 8). Se encuentra ubicado en el andén de la línea 2, ocupando casi

based on historical characters, dressed in the costumes of their time.

In contrast to the *Urban Environment* mural, the construction of a train and the combination of cars offers a linear reading. This is chronological and in two senses: from present to past or from past to present. The drawing of the train is associated with some of the recent approaches of Sergio García, who proposes the concept of the *container of stories* (García, 2017). Taking advantage of the simultaneous vision of the format, a figurative form contains the stories that conceptually construct the container. Sergio García and Lola Morál have experimented with this concept in several works (Fig. 9, left).

In *Cuerpos del delito*, (Fig. 9, derecha), by Antonio Altarriba and Sergio García, the silhouette of a corpse is presented in a 100x70cm format. In the collective imagination, this silhouette is a figure commonly associated with a murder, and, in fact, it contains comics in which each limb represents the beginning of a narrative story that ends in a death, located in the red stain. Although the figure is not life-size, its form has a strong symbolic charge, becoming a *trompe l'oeil* of the corpse that reinforces the reader's awareness of its presence in the experience. The *container of stories*, as Sergio García puts it in his work, is "a sort of conceptual metaphor of a visual nature on which the whole is articulated" (García and Trabado, 2021, 328).

In the Train mural there is no visual metaphor *per se*, the proposal moves through a purely figurative terrain, in which the outline of the car contains a car inside it, unlike the cartoons of the interior of the corpse in *Cuerpos del delito*. Although, in both cases, the proposals contain layers of reading that contribute new points of view to the whole, in a sort of narrative Russian doll.



9

In this sense, the location and the actual size of the *Train mural* and its characters add another quality: they serve as a backdrop for the users who walk through the evolution of the trains, their environment and the architectural form of the station in which they find themselves. On the other hand, the length of the mural, its brightness and the various elements present in the station, such as signs and bollards, make it difficult to perceive it clearly at a single glance. In this case, the format exceeds the simultaneous vision of the reader. The *Train mural* appears as an expanded comic, a trompe l'oeil tableau that marks a sequential reading ⁶. With its simultaneous vision, the reader becomes aware of technological change in relation to social change and the architecture that shelters it, just as it shelters the train itself.

Simulating complexity

From the basis and facts to be narrated, a single story could be told, from a single point of view, even with several plots. Another possibility would be to deal with the issue from different perspectives, without a single explicit story, marked by different protagonist scenes that deal with the fundamental features and starting points of a place. The murals synthesise a historical process whose reality is undoubtedly complex. However, in order to reach an effective communication, there is an initial difficulty: it is not possible to transmit entirely complex knowledge to a large audience. An absolute description, like the description of the territory on the 1:1 scale map in Jorge Luis Borges' short story *Del rigor de la ciencia*, would be useless. The necessary process

sesenta metros del muro lateral de una de las vías. El dibujo muestra la sección longitudinal de un tren a tamaño real ⁴, compuesto por cuatro coches históricos diferentes. En el interior de cada coche, hay una viñeta circular que contiene una perspectiva cónica ⁵ de un año relevante en la evolución de la forma de la estación, terminando en 2019, fecha del primer centenario, y coincidiendo con la forma que tendría la estación cuando circulaba ese modelo de tren. Además, habitando el coche se encuentran unos usuarios, algunos imaginados y otros basados en personajes históricos, caracterizados con vestimenta de su época.

A diferencia del mural de *Entorno urbano*, la construcción de un tren y la combinación de los coches ofrece una lectura lineal. Esta es cronológica y en dos sentidos: de presente a pasado o de pasado a presente. El dibujo del tren se asocia con algunos de los planteamientos recientes de Sergio García, quien propone el concepto de *contenedor de historias* (García, 2017). Aprovechando la visión simultánea del formato, una forma figurativa contiene las historias que construyen conceptualmente dicho contenedor. Sergio García y Lola Moral han experimentado con este

concepto en varias obras (Fig. 9, izquierda).

En *Cuerpos del delito*, (Fig. 9, derecha), de Antonio Altarriba y Sergio García, se presenta la silueta de un cadáver en un formato de 100x70cm. En el imaginario colectivo, esta silueta es una figura comúnmente asociada a un asesinato, y, de hecho, contiene historietas en las que cada extremidad supone el inicio de un hilo narrativo que acaba en una muerte, ubicada en la mancha roja. Aunque la figura no es de tamaño real, su forma posee una fuerte carga simbólica, convirtiéndose en un trampantojo del cadáver que refuerza la conciencia de la presencialidad en la vivencia del lector. El contenedor de historias tal y como lo plantea Sergio García en su obra es “una suerte de metáfora conceptual de carácter visual sobre la que se articula el conjunto” (García y Trabado, 2021, 328).

En el mural del *Tren* no hay metáfora visual propiamente, la propuesta se mueve por un terreno puramente figurativo, en el que el contorno del coche contiene un coche en su interior, a diferencia de las historietas del interior del cadáver en *Cuerpos del delito*. Aunque, en ambos casos, las propuestas contienen capas de lectura que aportan nuevos puntos de vista al



conjunto, en una especie de muñeca rusa narrativa.

En este sentido, la ubicación y el tamaño real del mural del *Tren* y sus personajes aportan otra cualidad: sirven de fondo de escena de los usuarios que recorren la evolución por los trenes, su ambiente y la forma arquitectónica de la propia estación en la que se encuentran. Por otra parte, la longitud del mural, el brillo que posee y los diversos elementos presentes en la estación, como carteles o balizas, hacen difícil percibirlo nítidamente de una sola vez. El formato supera, en este caso, la visión simultánea del lector. El mural del *Tren* se presencia como un cómic expandido, un retablo **6** convertido en trampantojo que marca una lectura secuencial. Con su visión simultánea, el

lector toma conciencia del cambio tecnológico en relación con el cambio social y la arquitectura que le da cobijo, así como le da cobijo al propio tren representado.

Simular la complejidad

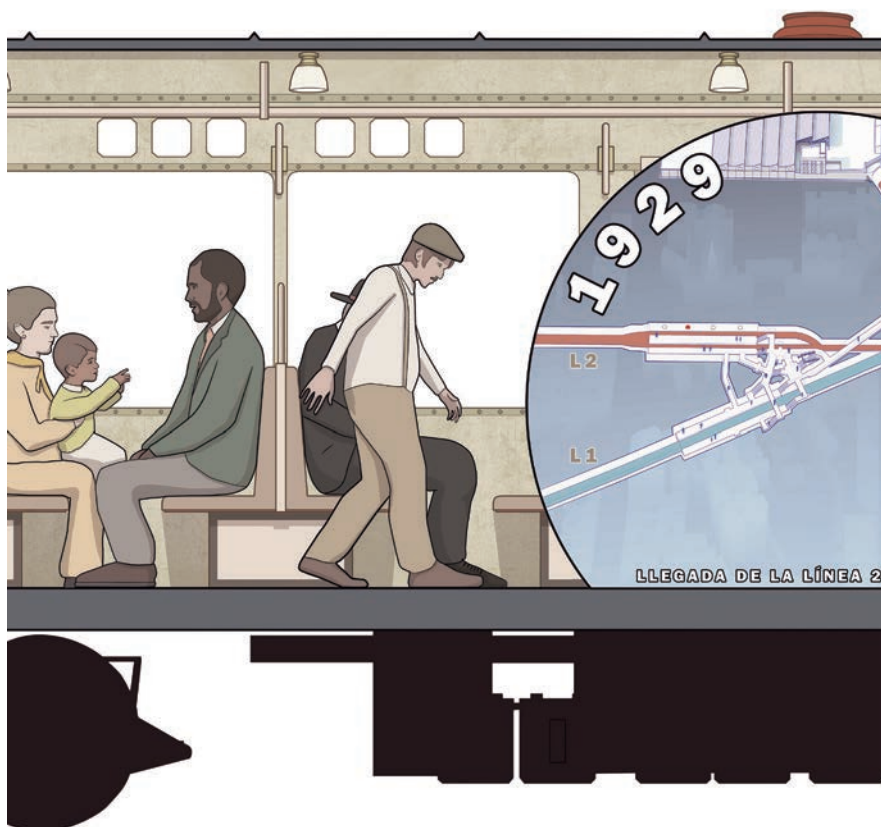
A partir de unos fundamentos y unos hechos que contar podríamos plantear un único relato, bajo un único punto de vista aun con varias tramas. Otra posibilidad sería tratar el tema desde distintas perspectivas, sin un único relato explícito, marcados por distintas escenas protagonistas que tratan los rasgos fundamentales y los hechos de partida de un lugar.

Los murales sintetizan un proceso histórico cuya realidad es indudablemente compleja. No obstante,

9. *Dos contenedores de historias* de Sergio García. Izq.: Campana de la “nueva normalidad” tras el confinamiento del COVID, *El Correo*, 17 de junio de 2020. Dcha: *Cuerpos del delito*, (Altarriba y García, 2015)

9. *Dos contenedores de historias* by Sergio García. Left: Bell of the “new normal” after COVID’s confinement, *El Correo*, 17 June 2020. Right: *Cuerpos del delito*, (Altarriba y García, 2015) 10. Detail of the train mural on line 2. DNA estudio, 2021

of simplification involves a new difficulty, because the transmission of information depends as much on the references chosen as on the meanings that are highlighted, the importance given to them or the order in which they are presented. In short, we are faced with the usual starting approaches in the construction of a discourse for the scientific dissemination of information (Lasheras y Hernández, 2004) **7**. Once you have selected the fundamental facts that you decide to expose, as proposed by Wurman (1997), there are different ways of organising the information, summarised with the LATCH formula: *Location, Alphabet, Time, Category y Hierarchy*. In the global design of the museography the murals are thematic. In the *Urban Environment* mural the information is ordered according to its spatial situation with respect to the perspective and in the *Train mural* the order of the cars is temporal, while the embedded vignette of the station responds to a hierarchical order. In both murals, the simultaneous vision of the graphic medium is used to try to offer a unitary drawing that provides meaning. Given the difficulty of transmitting in-depth knowledge without oversimplification, the layout and graphic synchrony of the contents included in each mural analysed suggest a narrative more in line with the narration of different scenes than that of a linear story. Moreover, similar to the contemplation of a traditional altarpiece, the interaction that takes place between the user and each mural creates a multiple relationship: the user becomes a visitor, a reader of the scenes, a spectator of the place and also an actor, when he or she leaves the murals as a backdrop for the scene **8**. As a result, a reality is presented that can be approached from different points of view, without the need to link them in a causal way, thus furthering the transmission of the idea of the complexity of the same reality. ■





11

Notes

- 1 / This work was carried out in collaboration with Professor Javier Ortega Vidal. The initiative, monitoring and production management of Gabriel Santos Hernández and Patrimonio Histórico de Metro de Madrid's team were fundamental in the development of the project. In addition, the architect Susana Olivares Abengoza collaborated as the person responsible for proposing the contents in the historic vestibule area (4 in Fig.1) and the company Implaser 99 was in charge of printing the drawings on alucobond and assembling the museography.
- 2 / Surrounded by controversy, they were demolished in June 2021, with the murals in the process of being drawn.
- 3 / Such as Microsoft's Windows operating system, originally launched in 1985.
- 4 / Due to the height limitation of the base wall, it was necessary to alter the real height of the roofs of two of the cars: the 1000 and 3000 cars exceed the 3.20 metre limitation of the platform height.
- 5 / These drawings come from the project *La huella del Metro* (AA.VV., 2019).
- 6 / In their article on Sergio García's adaptation of Alice in Wonderland, Sergio García and José Manuel Trabado (García and Trabado, 2021) propose the double operation of looking and reading, of decoding the conceptual content and reading it, which is related to some common practices in medieval painting or altarpieces that form stories from multiple scenes contained in the same frame.
- 7 / It is also explored in fiction, making use of multiple stories whose parallel exposition narrates a context. There are numerous examples, such as the novels *La colmena*, by Camilo José Cela, and *La Vie mode d'emploi*, by Georges Perec, or the TV series *Treme*, by creators David Simon and Eric Overmire.
- 8 / On comics made for museums and their relationship with the reader-visitor: Del Rey y Sáez de Adana, 2022.

References

- AA.VV. (2019) *La huella del Metro. Una mirada a los orígenes*. Madrid: Metro de Madrid, Servicio de Patrimonio Histórico.
- ALTARRIBA, A., and GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2015) *Cuerpos del delito*. Madrid: Dibbux Ediciones.
- BORDES CABRERA, E. (2017) *Cómic, arquitectura*

para que la comunicación sea eficaz existe una dificultad de partida: no se pueden transmitir a un gran público unos conocimientos enteramente complejos. Una descripción absoluta, como la descripción del territorio del mapa a escala 1:1 del cuento *Del rigor de la ciencia* de Jorge Luis Borges, resultaría inútil. El necesario proceso de simplificación conlleva una nueva dificultad, puesto que la transmisión de la información depende tanto de los referentes escogidos como de los significados que se destaquen, de la importancia que se les otorgue o del orden en que se muestren. Nos encontramos, en definitiva, ante los planteamientos de partida habituales en la construcción de un discurso para la divulgación científica ⁷ (Lasheras y Hernández, 2004). Una vez seleccionados los hechos fundamentales que se decide que sean expuestos, tal y como plantea el ámbito de conocimiento de la Información Gráfica tratado por Wurman (1997), existen distintos modos de organizar la información, resumidos con la fór-

mula LATCH: *Location, Alphabet, Time, Category y Hierarchy*. En el diseño global de la museografía los murales son temáticos, en el mural *Entorno Urbano* se ordena la información a partir de su situación espacial respecto a la perspectiva y en el mural *Tren* el orden de los coches es temporal, mientras que la viñeta incrustada de la estación responde a un orden jerárquico. En ambos murales se aprovecha la visión simultánea del medio gráfico para tratar de ofrecer un dibujo unitario que aporte significado.

Ante la dificultad de transmitir en profundidad conocimientos sin plantear una simplificación excesiva, la disposición y la sincronía gráfica de los contenidos incluidos en cada mural analizado plantean una narración más acorde con la narración a partir de distintas escenas que la de un relato lineal. Además, de manera similar a la contemplación de un retablo tradicional, la interacción que se produce entre el usuario y cada mural origina una relación múltiple: el usuario se convierte en visitante, en lector de las



11. Recorrido fotográfico de la propuesta completa. Elaboración propia, 2021

escenas, en espectador del lugar y también en actor, cuando deja los murales como fondo de escena 8.

Como resultado, se expone una realidad a la que poder acercarse desde distintos puntos de vista, sin la necesidad de unirlos de manera causal, con lo que se aviva la transmisión de la idea de complejidad de la misma realidad. ■

Notas

- 1/ En este trabajo se contó con la colaboración del catedrático Javier Ortega Vidal. En el desarrollo del proyecto fue fundamental la iniciativa, seguimiento y dirección de la producción de Gabriel Santos Hernández y el equipo de Patrimonio Histórico de Metro de Madrid. Además, la arquitecta Susana Olivares Abengozar colaboró como responsable de la propuesta de contenidos en la zona del vestíbulo histórico (4 en la Fig.1) y la empresa Implaser 99 fue la encargada de imprimir los dibujos en alucobond y de montar la museografía.
- 2/ Rodeados de una gran polémica, se demolieron en junio de 2021, con los murales en proceso de dibujo.
- 3/ Como las del sistema operativo Windows de Microsoft, lanzado inicialmente en 1985.
- 4/ Dada la limitación en altura del muro base, ha sido necesario falsear la altura real de los techos de dos de los coches –el coche 1000 y el 3000 superan la limitación de 3,20 metros que marcaba la altura del andén.
- 5/ Estos dibujos provienen del proyecto *La huella del Metro* (AA.VV., 2019).
- 6/ En su artículo sobre la adaptación de Sergio García de *Alicia en el País de las Maravillas*, Sergio García y José Manuel Trabado (García y Trabado, 2021) plantean la doble operación de mirar y leer, de descodificar el contenido conceptual y de leerlo, lo que se relaciona con algunas prácticas habituales de la pintura medieval o los retablos que conforman relatos a partir de múltiples escenas contenidas en un mismo marco.
- 7/ También en la ficción es algo explorado, haciendo uso de múltiples historias cuya exposición en paralelo narran un contexto. Existen numerosos ejemplos, como las novelas *La colmena*, de Camilo José Cela, y *La vida instrucciones de uso*, de Georges Perec, o la serie de televisión *Treme*, de los creadores David Simon y Eric Overmire.
- 8/ Sobre cómics realizados para museos y su relación con el lector-visitante: Del Rey y Sáez de Adana, 2022.

Referencias

- AA.VV. (2019) *La huella del Metro. Una mirada a los orígenes*. Madrid: Metro de Madrid, Servicio de Patrimonio Histórico.
- ALTARRIBA, A., y García Sánchez, S. (2015) *Cuerpos del delito*. Madrid: Dibbuku Ediciones.
- BORDES CABRERA, E. (2017) *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra.

11. Photographic tour of the complete proposal. Own elaboration, 2021

- DEL REY CABERO, E. (2021). *(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto*. León: Universidad de León.
- DEL REY CABERO, E., y SÁEZ DE ADANA HERRERO, F. (2022). “El cómic en el museo. La instalación expositiva de *Viñetas desbordadas* y *El dibuixat*”. En *Arte, individuo y sociedad*, 34(3), pp. 1231-1248. Doi: <https://doi.org/10.5209/aris.77855>
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2017). “El contenedor de historias: una narración multilíneal en un espacio expansivo”. En R. Marín Viadel & J. Roldán (eds.), *Ideas visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística* (pp. 240-251). Granada: Universidad de Granada.
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2000) *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. y Trabado Cabado, J. M. (2021) “Ilustración conceptual y relato secuencial: la adaptación de *Alicia en el País de las Maravillas*”. En Trabado Cabado, J. M. (Ed.) *Lenguajes gráfico-narrativos. Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas*. Gijón: Ediciones Trea, pp. 325-341.
- MARTÍNEZ DÍAZ, Á. y MUÑOZ DE PABLO, M. J. (2014) “El paralelo. Bosquejo de un método gráfico”, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 19 (23), pp. 80-91. Doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2014.2172>
- MCGUIRE, Richard (2014). *Here*. London: Hamish Hamilton.
- MUÑOZ DE PABLO, M. J., Ortega Vidal, J. y Martínez Díaz, Á (2013). “Reconstitución Gráfica y difusión de la intervención en el Patrimonio. Tres experiencias en Madrid”, *Reuso. Congreso Internacional sobre Documentación, Conservación y Reutilización del Patrimonio Arquitectónico*. Vol. 2. Madrid, junio 2013. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura, pp. 361-367.
- LASHERAS, J.A. y Hernández Prieto, M. A. (2004) “Explicar o contar. La selección temática del discurso histórico en la musealización”, *III Congreso Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos. De la excavación al público. Procesos de decisión y creación de nuevos recursos*. Zaragoza, 15-18 de noviembre 2004. Zaragoza: Ayuntamiento de Zaragoza-Institución Fernando el Católico, pp. 129-136.
- ORTEGA VIDAL, J., VILLARREAL COLUNGA, C. y RODRÍGUEZ CALLEJO, J. (2020) “Narrativas gráficas sobre el metro y la ciudad de Madrid”, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 25 (38), pp. 136-147. Doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2020.12748>
- WARE, C. (2017). *Monograph*. New York: Rizzoli New York.
- WURMAN, R. S. (1997) *Information Architects*. New York: Graphis.

- DEL REY CABERO, E. (2021). *(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto*. León: Universidad de León.
- DEL REY CABERO, E., and SÁEZ DE ADANA HERRERO, F. (2022). “El cómic en el museo. La instalación expositiva de *Viñetas desbordadas* y *El dibuixat*”. En *Arte, individuo y sociedad*, 34(3), pp. 1231-1248. Doi: <https://doi.org/10.5209/aris.77855>
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2017). “El contenedor de historias: una narración multilíneal en un espacio expansivo”. En R. Marín Viadel & J. Roldán (eds.), *Ideas visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística* (pp. 240-251). Granada: Universidad de Granada.
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2000) *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. and TRABADO CABADO, J. M. (2021) “Ilustración conceptual y relato secuencial: la adaptación de *Alicia en el País de las Maravillas*”. En Trabado Cabado, J. M. (Ed.) *Lenguajes gráfico-narrativos. Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas*. Gijón: Ediciones Trea, pp. 325-341.
- MARTÍNEZ DÍAZ, Á. and MUÑOZ DE PABLO, M. J. (2014) “El paralelo. Bosquejo de un método gráfico”, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 19 (23), pp. 80-91. Doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2014.2172>
- MCGUIRE, Richard (2014). *Here*. London: Hamish Hamilton.
- MUÑOZ DE PABLO, M. J., ORTEGA VIDAL, J. and MARTÍNEZ DÍAZ, Á (2013). “Reconstitución Gráfica y difusión de la intervención en el Patrimonio. Tres experiencias en Madrid”, *Reuso. Congreso Internacional sobre Documentación, Conservación y Reutilización del Patrimonio Arquitectónico*. Vol. 2. Madrid, junio 2013. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura, pp. 361-367.
- LASHERAS, J.A. and HERNÁNDEZ PRIETO, M. A. (2004) “Explicar o contar. La selección temática del discurso histórico en la musealización”, *III Congreso Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos. De la excavación al público. Procesos de decisión y creación de nuevos recursos*. Zaragoza, 15-18 de noviembre 2004. Zaragoza: Ayuntamiento de Zaragoza-Institución Fernando el Católico, pp. 129-136.
- ORTEGA VIDAL, J., VILLARREAL COLUNGA, C. and RODRÍGUEZ CALLEJO, J. (2020) “Narrativas gráficas sobre el metro y la ciudad de Madrid”, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 25 (38), pp. 136-147. Doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2020.12748>
- WARE, C. (2017). *Monograph*. New York: Rizzoli New York.
- WURMAN, R. S. (1997) *Information Architects*. New York: Graphis.