

1

TEBEOS SOBRE LE CORBUSIER. CINCO HISTORIETAS GRÁFICAS SOBRE SU VIDA Y OBRA. SOBRE LA NARRACIÓN GRÁFICA Y LA INTERVENCIÓN DE LA ARQUITECTURA (2/2)

COMICS AND LE CORBUSIER. FIVE GRAPHIC STORIES ABOUT HIS LIFE AND WORK. ON GRAPHIC NARRATIVE AND THE ROLE OF ARCHITECTURE (2/2)

Alberto Bravo de Laguna Socorro

doi: 10.4995/ega.2020.10476

Se reúnen en este artículo cinco historietas gráficas sobre la vida y obra de Le Corbusier. Una colección cuyos componentes individualmente podrían no tener entidad para ser objeto de estudio, pero re-contextualizados y analizados conjuntamente formarán parte de una serie, una reunión de propuestas gráficas diferentes que comparten el ser protagonizadas, en distinto grado, por el arquitecto. Somos conscientes de la desigual intervención de Le Corbusier y su arquitectura en ellos, y del dispar interés que pueden tener para una revista de este campo, por ello optamos por sacarlos de su contexto y juntarlos, conocedores de su heterogeneidad, y observar en ellos diversas maneras gráficas/narrativas de abordar a Le Corbusier dentro del

cómic. En una zona fronteriza entre seriedad, rigor y entretenimiento, estas cinco historietas merecen una interpretación común desde el personaje, la narración gráfica, la intervención de la arquitectura y su dibujo.

PALABRAS CLAVE: ARQUITECTURA, CÓMIC, NARRATIVA GRÁFICA, LE CORBUSIER

This article explores five comics about the life and work of Le Corbusier. It is a collection the individual components of which may not have enough substance to merit study, but which, re-contextualised and jointly analysed, make up a series, an assemblage of different graphic approaches that share one thing in common:

that they feature the architect to varying degrees. We are aware of the variable attention paid to Le Corbusier and his architecture in these comics, and of the limited interest that they may have for a journal in this field. For that reason, we have chosen to take them out of their context and to study them as a unit – acknowledging their heterogeneity – to assess the various graphic and narrative approaches to Le Corbusier in comic form. Blurring the boundaries between seriousness, rigour and entertainment, these five comics will benefit from being interpreted together from a perspective that includes character, graphic narrative, architecture and drawing.

KEYWORDS: ARCHITECTURE, COMIC, GRAPHIC NARRATIVE, LE CORBUSIER



1. Portadas Editorial Novaro/Gay y Camberos (1966), Editorial du Linteau/Oelek (2008), Editorial Dupuis/ Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010), Revista Téléráma/Mahé, (2015) y Editorial Norma/ Torres (2016)

1. Covers: Editorial Novaro/Gay and Camberos (1966), Éditions du Linteau/Oelek (2008), Éditions Dupuis/ Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010), Téléráma/Mahé, (2015) and Editorial Norma Editorial/Torres (2016)

LE CORBUSIER

Las portadas de estas publicaciones dejan registro gráfico de la heterogeneidad en lo gráfico y lo narrativo (Fig. 1). El retrato del arquitecto se escoge para presentar las publicaciones monográficas de Gay y Camberos (1966), Oelek (2008) y Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010). No parece casual que la portada de Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010) reutilice la composición que cuarenta y cuatro años se utilizó en la edición mejicana de Gay y Camberos (1966), con la capilla de Ronchamp y una parecida pose e indumentaria del arquitecto. En lo que respecta a Mahé, (2015) y Torres (2016), sus historietas son parte de una publicación, un artículo en el caso de la revista *Teleráma*, y un capítulo, en el libro *La casa. Crónica de una conquista*, que aborda desde el cómic la historia de la vivienda. El diseño de las portadas de estas dos últimas publicaciones no monográficas será diferente a las otras tres, una fotografía de Le Corbusier y una viñeta sobre la historia de la casa.

Gay (1966), Oelek (2008) y Thévenet (2010) desarrollan tres relatos biográficos alrededor del perfil personal y profesional de Le Corbusier, con una extensión de 32, 45 y 20 páginas respectivamente; estos tres casos serán los más aproximados a la denominada “novela gráfica” o “relato gráfico”, que se definen “como obras literarias, largas (ya que suele tomarse el formato de la novela literaria), auto-conclusivas, ambiciosas, de autor, adultas, maduras o que tratan temas serios” (Gómez 2013, p.81). Serán tres biografías noveladas de Le Corbusier, bien documentadas y acometidas con rigor, pero con diferentes grados de profundización. Se diferencian

de las dos publicaciones restantes, Mahé (2015) dibuja en ocho páginas dobles una síntesis gráfica de la vida y la obra de Le Corbusier, una gran viñeta global con la línea del tiempo de su vida, compuesta por momentos y obras significativas. Torres (2016) dibuja su visión crítica sobre la vivienda moderna en veintiuna páginas, utilizando la figura de Le Corbusier como prototipo del nuevo arquitecto moderno (que en este caso será alemán y se llama Willem Huth), en el capítulo titulado “La máquina de habitar” del libro *La casa. Crónica de una conquista*.

Ante esta diversidad argumental y gráfica, el único punto común que podemos confirmar, es que todas abordan la figura de Le Corbusier desde la viñeta como unidad narrativa básica, con ellas se compone una “historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que presentan una serie progresiva de momentos significativos de la misma” (Martín 1978, p.11). Optamos por apreciar ciertos valores en el campo de lo gráfico en estas cinco publicaciones, en cómo se narra y en cómo se aborda al arquitecto y su arquitectura, frente a la recurrente consideración de la historietta como un diminutivo de historia (Gómez 2103, p.36), sin entidad para profundizar en ella, situada en una generalizada posición marginal, con valoraciones más próximas a la curiosidad o el divertimento que al rigor. Se trata de unos cómics, efectivamente, pero como bien señala Montes (1989, p.12): “el cómic, como cualquier otra manifestación artística, exige una cierta educación para saber entender y calibrar sus cualidades y matices, ofreciendo así un ma-

The covers of these publications provide a visual record of their graphic and narrative heterogeneity (Fig. 1). The portrait of the architect is chosen for the cover of the monographic publications of Gay and Camberos (1966), Oelek (2008) and Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010). It does not seem accidental that the cover of Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010) uses the same composition that was used forty-four years earlier in the Mexican edition of Gay and Camberos (1966), with the Ronchamp chapel in the background and the architect in similar pose and dress. With regard to Mahé (2015) and Torres (2016), their comics are part of wider publications: an article in *Teleráma* magazine in the case of the former, and a chapter of the graphic novel *La casa. Crónica de una conquista* in the case of the latter, which recounts the history of housing in comic form. The design of the covers of the latter, non-monographic, publications is different from the other three. One is a photograph of Le Corbusier and the other, a comic on the history of the house. Gay (1966), Oelek (2008) and Thévenet (2010) wrote three biographical accounts of the personal and professional life of Le Corbusier, over 32, 45 and 20 pages respectively; these three are the closest to a graphic novel, defined as “literary works that are long (typically taking the format of the literary novel), self-contained, ambitious, by a single author, dealing with adult, mature or serious themes” (Gómez 2013, p.81). The three are novel-length biographies of Le Corbusier, well-documented and written with rigour, but with varying degrees of detail. They differ from the other two publications in various ways. Mahé (2015) drew a graphic synthesis of the life and work of Le Corbusier over eight double-page spreads, an overall graphic timeline of his life, composed of significant moments and works. Torres (2016) drew his critical view of modern housing over twenty-one pages, using the figure of Le Corbusier as a prototype of the new modern architect (in this case a German named Willem Huth), in the chapter entitled “La máquina de habitar” of the book *La casa. Crónica de una conquista*.

Given this narrative and graphic diversity, the only point in common that we can discern



is that they all approach the figure of Le Corbusier using the comic strip as a basic narrative unit, with which they compose a “story narrated by means of interrelated drawings and texts, which present a progressive series of significant moments thereof” (Martín 1978, p.11). We have chosen to appraise certain graphic values in these five publications, in respect of how it is narrated and how the architect and his architecture are tackled, framed against the recurrent consideration of the comic strip as abridged history (Gómez 2103, p. 36), without substance or scope, located in a generally marginal position, judged as having values more akin to curiosity or fun than rigour. They are, indeed, comics, but as Montes (1989, p.12) correctly pointed out: “comics, like any other artistic manifestation, require a certain education to understand and calibrate their qualities and nuances, so that viewers and readers can derive greater enjoyment”. This paper aims to identify and highlight these qualities and nuances from the perspective of architecture.

On graphic narrative

There is abundant literature on the comic and its narrative strategies; many authors have analysed this genre from the perspective of different disciplines. We consider that this section should also bring to light the combined value of the collection over the individual work. As the five works share both theme and protagonist, a comparative review is possible using certain parameters of graphic narrative, proposed by leading authors such as Will Eisner, Román Gubern, Benoît Peeters, Thierry Groensteen, Scott McCloud, and Santiago García. All these authors return repeatedly to this subject, as Muro (2004, p.15) pointed out: “in the field of narrative theory, it is inevitable (and intellectually honest) to return to well-known authors, works (and even quotations)”. Fundamental components of graphic narrative – such as the full page, strip or panel – are used differently in these five cases, demonstrating diversity in the graphic strategies used for the narrative. These authors start from the panel as the basic unit of graphic narrative, combined with a panoply of other narrative components, such as composition, framing, background,

2. Estructura Gay y Camberos (1966, p.18-19), Thévenet, Baudouin, Rébéna (2010, p.8-9) Mahé, (2015, p.5-6), Oelek (2008, p.14-15), y Torres (2016, p.454-455)

yor disfrute en el contemplador y lector”, detectar y poner en valor estas cualidades y matices desde la arquitectura serán los objetivos del artículo.

Sobre la narración gráfica

Existe una abundante bibliografía sobre el estudio del cómic y sus estrategias narrativas, numerosos autores las han analizado desde diferentes disciplinas. Consideramos que en este apartado se impone también el valor colectivo de la colección frente a lo individual de cada caso. Al compartir protagonista y tema las cinco propuestas, es factible una revisión comparada desde algunos de los parámetros propios de la narración gráfica, propuestos por autores de referencia como Will Eisner, Román Gubern, Benoît Peeters, Thierry Groensteen, Scott McCloud o Santiago García, entre otros. Todos ellos son autores recurrentes en estos temas, como bien señala Muro (2004, p.15): “en el ámbito de la teoría del relato es inevitable (por honestidad intelectual) reincidir en autores, obras (y hasta citas) muy conocidas”. Componentes fundamentales de la narración gráfica como la página, la tira o la viñeta son utilizados de forma diferente en estos cinco casos, dejando constancia de la diversidad en la estrategia gráfica utilizada en la narración. Estos autores, parten de la viñeta como unidad básica de narración gráfica, combinada con otros múltiples componentes narrativos, como composición, encuadre, fondo, guión, marco, pericampo..., que estructurados en diversas formas permitirán construir el relato. En un análisis detenido podríamos estudiar en profundidad la interacción de los mecanismos gráfico-

2. Structure in Gay and Camberos (1966, p.18-19), Thévenet, Baudouin, Rébéna (2010, p.8-9) Mahé, (2015, p.5-6), Oelek (2008, p.14-15), and Torres (2016, p.454-455)

narrativos en cada propuesta, pero se plantea hacer una interpretación conjunta, de la que extraer algunas conclusiones generales al respecto. Se opta por una interpretación menos especializada, en una postura similar a la planteada por Muro (2004, p.19) al analizar el cómic, sin planteamientos formalistas rígidos propios de un más detenido estudio disciplinar:

(...) Instalarse en una forma de interpretación más relajada... en una práctica analítica... y de interpretación más cómoda, que permita una gran soltura al investigador, lo que viene a traducirse en textos más lúcidos, cercanos al ensayo divulgativo.

Al comparar los planteamientos gráficos utilizados destacaríamos, de entre tantas otras, la definición de viñeta de Gubern (1974, p.115) como: “representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un comic”. Con esta unidad narrativa se juega de forma diversa, en relación con el relato, el espacio y el tiempo. El flujo de lectura, estará condicionado por el papel de la viñeta y su montaje en las páginas. En las historietas se diseñan combinaciones extremas entre viñeta y montaje, que irán desde la directa forma gráfica de llevar la mirada del lector en una secuencia lineal, con una concepción clásica y aséptica de la viñeta, a estrategias que buscan alterar el recorrido visual, jerarquizando, superponiendo y fusionando viñetas.

Si se vacían las viñetas de contenido queda explícita la construcción de la página en relación con el relato (Fig. 2), la concepción de ésta “es fundamentalmente una operación de tipo espacial que interseca con las que realiza el arquitecto o el diseñador gráfico de ma-



2

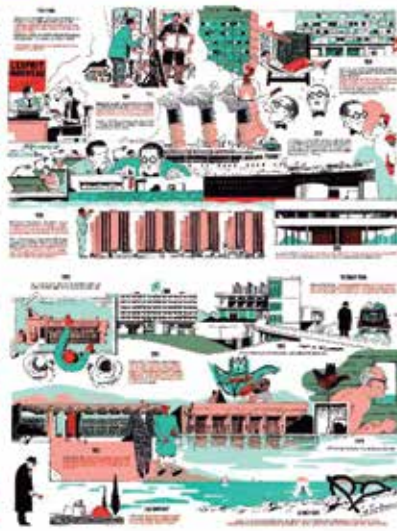
nera habitual” (Bordes,2015 p.34). Al observar juntas las estructuras conformadas por los contornos de viñetas vacías se resaltan visualmente las diferencias configuraciones de las páginas en las cinco publicaciones. El papel del diseño y construcción de las páginas ha sido estudiado ampliamente por los autores de referencia señalados, especialmente Groensteen, Peeters y Eisner (Bordes 2013, p.36-39). En una aproximación global visual queda patente la diferencia en el diseño de las estructuras gráficas, muestra de una evolución en el

relato gráfico en el transcurso de los cincuenta años que separan la primera publicación de 1966 de la última de 2016. Hay un indudable cambio de la forma de narrar, estas cinco publicaciones son muestra de esta progresión, es constatable una integración cada vez mayor de la viñeta en la narración, jugando con distintas disposiciones mediante intersecciones, superposiciones, cambios de formato...recursos que dan muestra de una sucesiva complejidad de la concepción de las páginas, aunque no siempre aplicada, pues algunas de las propuestas más

script, context, *périchamp* (perifield). These components, structured in a variety of ways, build the story. In a careful analysis we could study the part that each graphic-narrative mechanism plays in each work in depth, but we have decided to interpret them jointly, in order to draw overall conclusions. We opted to carry out a less specialised interpretation, taking a position similar to that of Muro (2004, p.19) when he analysed the comic without the rigid formalistic approaches typical of a more detailed academic study:

(...) Settling into a more relaxed form of interpretation... into analytical practice... and a more leisurely interpretation, giving the researcher greater confidence, which translates into more lucid texts, leading to a much more informative essay.





3

When comparing the graphic approaches used, we could point to, amongst many others, Gubern's definition of the panel (1974, p.115): "pictographic representation of the minimum significant space and/or time that make up the assembly unit of a comic". This narrative unit is played with in a variety of different ways related to the story, space and time. The flow of reading is conditioned by the role of the panel and the way it is assembled on the page. Comics contain extreme combinations of panels and their assembly, from the direct graphic form of taking the reader's gaze through a linear sequence – a classic and aseptic approach to the comic – to strategies that seek to alter the visual journey, creating hierarchies, superimposing and merging panels. If the panels are voided of their content, the shape of the page in relation to the story becomes clear (Fig. 2). The approach to the page "is fundamentally a spatial operation that intersects with those that are habitually carried out by the architect or the graphic designer" (Bordes, 2015 p.34). When observing, side by side, the structures formed by the edges of the empty panels, the different configurations of the pages in the five publications become visually apparent. The role of the design and construction of pages has been studied extensively by the

recientes también mantendrán disposiciones más convencionales.

En la figura 3 ahora la observación conjunta será de una selección aleatoria de páginas, en formato doble, desplegadas. Se podría afirmar que es apreciable visualmente una creciente tendencia a la experimentación con el papel de la viñeta en la estructura narrativa, con el objetivo fundamental de conseguir una mayor implicación en las relaciones entre espacio y tiempo en el relato, y con ello potenciar la acción.

Si analizamos cada caso, el número 139 de la serie *Vidas Ilustradas*, será el más convencional en lo narrativo y en lo gráfico, con un desarrollo lineal del argumento y utilización de la viñeta rectangular clásica. Se utiliza un diseño de página en retícula ortogonal, con tiras de lectura horizontales, que será el idóneo para un relato en el que prima resaltar la "ejemplaridad" y el carácter del arquitecto sobre mostrar su arquitectura, que será relegada a estar presente en unos

escuetos dibujos como fondo que se limitarán a ambientar la acción.

En Oelek (2008), en cambio, la concepción de la narración y la estructura gráfica será con diferencia la más compleja y detallada de todas. Las páginas se estructuran con continuos saltos en el tiempo y viñetas que se entrecruzan e interaccionan entre ellas. Se podría considerar cada doble página como una gran viñeta global, con otras menores de formatos distintos insertas en ellas, como dato añadido a esta complejidad, el dibujo también va más allá de sólo ilustrar la acción. Oelek incorpora al relato gráfico recursos como: constantes referencias a la futura arquitectura del arquitecto, retratos modificados incorporando formas arquitectónicas, orgánicas y puristas, encuadres intencionados... entre otros. Esta historieta se resuelve con un recargado y ruidoso diseño visual global, que probablemente busque reforzar gráficamente la vehemencia y pasión dramática características del carácter del joven Le Corbusier.

La publicación de Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010) derivada de la exposición *Archi & BD - la ville dessinée* (09/06 a 02/01 de 2011),



3. Extractos Gay y Camberos (1966, p.30-31), Oelek (2008, p.14-15) Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.8-9) Mahé, (2015, p.1-8) y Torres (2016, p.454-455)

3. Excerpts from Gay and Camberos (1966, p.30-31), Oelek (2008, p.14-15) Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.8-9) Mahé, (2015, p.1-8) and Torres (2016, p.454-455)

se resuelve en lo gráfico dentro de la línea clara de la escuela belga, con un dibujo de línea continua y limpia en la definición las formas, el color plano sin sombreados o degradados y una narrativa convencional en el formato de viñeta. Esta historieta se diferenciará del resto por un uso más cinematográfico de los encuadres, recortando formas o ampliándolas y usando puntos de vistas usuales en el cine como picados y contrapicados, primeros planos y viñetas encadenadas por acercamientos progresivos de una misma imagen.

La historieta del ilustrador Vincent Mahé (2010) es una síntesis gráfica de la vida y la obra de Le Corbusier. Este ilustrador conforma un panel visual total que se publica compartimentado en ocho dobles páginas. La biografía se desarrolla en episodios por orden cronológico, en continuidad y entrecruzados en algunos casos, con disolución del límite de la viñeta para crear una unidad mayor de lectura al fusionarlas. Mahé dibuja de forma clara y con contornos delimitados al arquitecto y su arquitectura, cuidando especialmente la composición de las viñetas. Este dibujante suele trabajar con una gama limitada de colores planos, y en este caso utilizará dos tonos de color mayoritarios, rojo, verde azulado y negro, una combinación cromática expresiva, que junto a la composición retórica de las páginas le proporcionan un indudable atractivo visual. Mahé escoge los mismos colores que Le Corbusier utilizará en los dibujos del libro de 1923 *Une petite maison*. Colores especialmente apreciados por Le Corbusier, posiblemente relacionados con el interés del arquitecto por la apicultura, ambos colores serán

los únicos que perciben las abejas, que siempre despertaron su curiosidad, según una teoría de Juan Antonio Ramírez (1998, p.135): “(...) las abejas, a diferencia de las hormigas y las avispas, sí perciben los colores, especialmente el rojo y el azul (...). Este dato interesó a Le Corbusier desde muy pronto”.

En Torres (2016) el estilo gráfico/narrativo es similar a la publicación de Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010), la historieta se desarrolla en viñetas de diferente formato, en una retícula convencional, con tiras horizontales de tamaño variable. Destacará en ella la cuidada composición de las páginas y, sobre todo, una permanente y estudiada presencia de la arquitectura en ellas.

Intervención de la arquitectura

El interés que para un arquitecto podría tener esta colección de publicaciones vendrá fundamentalmente determinado por dos componentes: el personaje protagonista y el tratamiento que se da a la arquitectura en ellas. La relación con la arquitectura será a través del dibujo, como bien señalan Górriz León (2014) y Montaner (1991, p.56):

Pasemos ya a la búsqueda de afinidades entre arquitectura y cómic: considerados objetivamente, la única vinculación irrenunciable entre arquitectura y cómic estriba en la utilización del dibujo, una etapa del hecho arquitectónico relativamente marginada por su carácter eminentemente vehicular

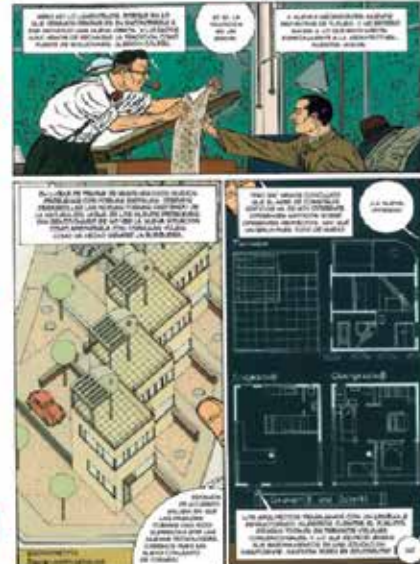
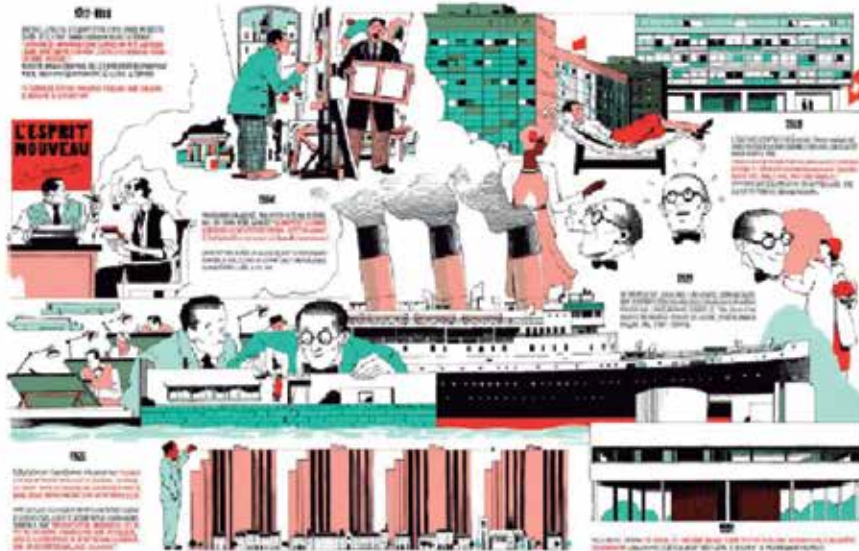
El cómic se basa en la habilidad del trazo dibujado; desarrolla un guion próximo al cuento o a la novela breve y se despliega según una secuencia visual y cinematográfica. Es lógico, por tanto, que tenga una estrecha relación con el mundo de la arquitectura y de la ciudad, que le aportan los escenarios.

aforementioned key authors, especially by Groensteen, Peeters and Eisner (Bordes 2013, p.36-39). From an overall visual perspective, the difference in the design of the graphic structures is evident, clear evidence of an evolution in graphic narrative in the course of the fifty years that separate the first publication, from 1966, from the most recent, from 2016. There is an undoubted change in the narrative style, a progression that may be observed in these five publications. A growing integration of the panels into the narrative is evident, playing with different layouts through intersection, superimposition, changes of format, etc. These resources show a growing complexity in the page layout, although this complexity is not always applied, since some of the more recent comics also keep to more a conventional layout.

In Figure 3, our joint study of the works is focused on a random selection of double-spread pages. It could be said that there is a visually appreciable and growing tendency to experiment with the role of the panel in the narrative structure, with the fundamental goal of drawing the reader into the relationships between space and time in the story, thereby enhancing the action.

If we analyse each comic in turn, number 139 of the *Vidas Ilustres* series is the most conventional in its narrative and graphic form, with a linear development of the plot and use of the classic rectangular panel. The layout used is a standard orthogonal grid, with horizontal strips, which is ideal for a story in which it is more important to highlight the “exemplariness” and character of the architect than to show his architecture, which is relegated to simple background drawings that do little more than provide a setting for the action.

In Oelek (2008), however, the narrative approach and graphic structure are by far the most complex and detailed of all. The pages are structured with continuous leaps in time and panels that intersect and interact with each other. Each double page could be considered one single panel, with other minor panels of varying shapes inserted therein, compounding this complexity. The drawing also goes beyond just illustrating the action. Oelek incorporated various resources into his graphic narrative, such as: constant references to the architect's



4

future architectural output, portraits modified to include architectural, organic and purist forms, and deliberate framing. This story has an elaborate and cluttered overall visual design, most likely seeking to graphically reinforce the vehemence and dramatic passion of the young Le Corbusier. The publication by Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010), a product of the exhibition *Archi & BD – la ville dessinée* (09/06 to 02/01/2011), takes the *ligne claire* graphic approach of the Belgian school, with continuous clean line drawings defining shape, flat colour without shading or gradients, and a conventional comic-strip narrative format. This comic stands out from the rest in that the framing is more cinematic, with cut-out or enlarged shapes and points of view typical of cinematography such as high and low

La arquitectura de Le Corbusier, con mayor o menor importancia, está presente en casi la totalidad de las páginas de las cinco publicaciones. Guionistas e ilustradores le darán diversos grados de participación, desde el papel secundario de ser sólo escenario de fondo de los sucesos del protagonista, a introducirse plenamente en el relato y articular la acción. Si se ordenan por la implicación de la arquitectura en el relato, en los dos extremos estarían posicionadas las historietas de Gay y Camberos (1966) y Oelek (2008), de menor a mayor participación de ésta. Basta la vista comparada de las páginas seleccionadas de la figura

4 para confirmar que la arquitectura tendrá una presencia destacada. Observando, en primer y segundo lugar, las páginas de Gay y Camberos (1966) y Oelek (2008) juntas, son apreciables las diferencias sobre el papel de la arquitectura en ellas. En Gay y Camberos (1966) se impone la estructura de la viñeta, la arquitectura estará como fondo complementario al personaje, como elemento para ambientar la acción. En Oelek (2008), con una composición más libre de las viñetas, el dibujo de la arquitectura protagonista, estructura y articula la acción en todo el desarrollo. Oelek (2008) posiciona con una mayor intencio-

4. Gay y Camberos (1966, p.31), Oelek (2008, p.11), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.17), Mahé (2015, p.3,4), Torres (2016, p. 452)

5. La Unidad de Habitación en cuatro extractos de Gay y Camberos (1966, p.30), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.5), Mahé (2015, p.6) y Oelek (2008, p.32)

4. Gay and Camberos (1966, p.31), Oelek (2008, p.11), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.17), Mahé (2015, p.3,4), Torres (2016, p.452)

5. The Unité d'habitation in four extracts: Gay and Camberos (1966, p.30), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.5), Mahé (2015, p.6) and Oelek (2008, p.32)

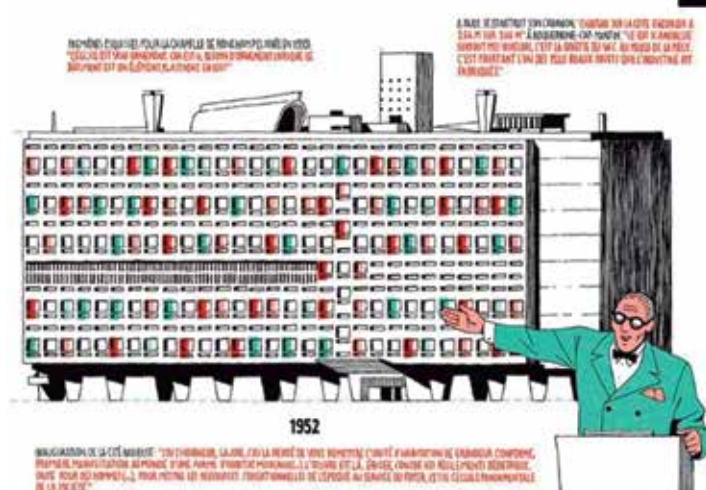
nalidad la arquitectura en la página respecto al resto. Las viñetas se funden y entrecruzan entre ellas, con obras y proyectos de arquitectura que enlazan las acciones del relato. Los dibujos se tratan y modifican en función de narración, se utilizan diversos recursos gráficos para resaltar la presencia de la obra de Le Corbusier, como alteración de la escala, detallar o fragmentar, disponerla en un ángulo diferente al que ordena el resto de la página, superponerse en varias viñetas, entre otros. El uso de estos mecanismos la hacen partícipe del relato, en un papel relevante complementario al del arquitecto.

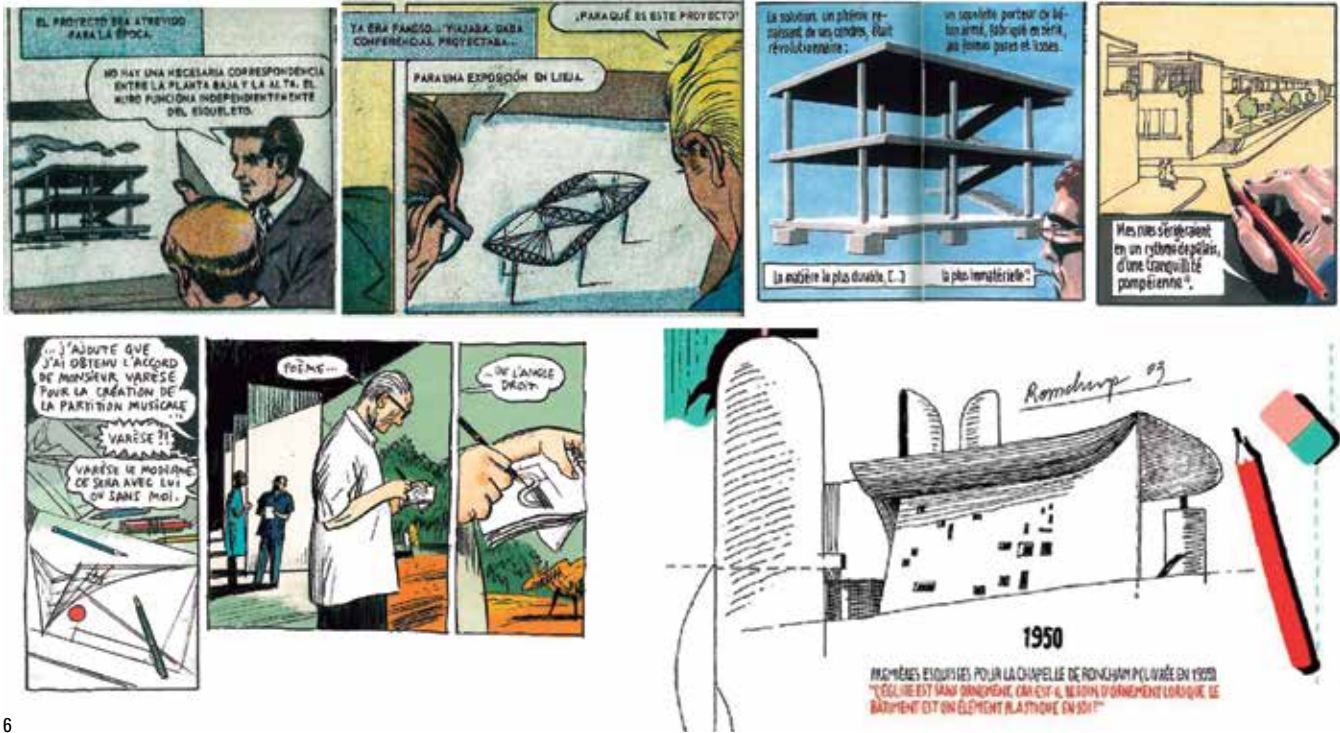
En un segundo lugar, Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010) con su

concepción cinematográfica del plano, encuadre y secuencia al estructurar las viñetas. Le Corbusier y su arquitectura son tratados con rigor en el relato, las viñetas en las que aparece la arquitectura son cuidadosamente diseñadas. Valgan como muestra de la influencia del cine el tratamiento al convento de La Tourette (Fig. 3) en el relato, se muestra el convento en una secuencia de imágenes mudas, sin texto, con una especial atención

angles, close-ups and panels progressively zooming in on the same image.

The comic by the illustrator Vincent Mahé (2010) is a graphic synthesis of the life and work of Le Corbusier. This illustrator created a visual whole that is subdivided into eight double-page spreads. The biography takes the form of chronological episodes, with continuity and in some cases cross-linked, with the panel borders dissolving to create a greater reading unit when merged together. Mahé draws clearly and with outlines confined to the architect and his architecture, with particular care taken over the





6

composition of the panels. This artist usually works with a limited range of flat colours, and in this case, he used two main colour tones – red and blue-green – and black, an expressive chromatic combination, which, together with the rhetorical composition of the pages, give the work clear visual appeal. Mahé chose the same colours that Le Corbusier used in the drawings of his 1923 book *Une petite maison*, colours that are particularly appreciated by Le Corbusier, possibly owing to the architect's interest in beekeeping. The two colours are the only ones visible to bees, a fact that always aroused his curiosity, according to a theory of Juan Antonio Ramírez (1998, p.135): "(...) bees, unlike ants and wasps, do perceive colours, especially red and blue (...). This fact interested Le Corbusier from an early age." In Torres (2016), the graphic-narrative style is similar to the work by Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010): the comic has different-shaped panels in a conventional grid, with horizontal strips of variable size. This comic is notable for the careful composition of the pages and, above all, the constant and deliberate presence of architecture.

Role of architecture

The interest that this collection of publications might have for an architect is determined by two fundamental elements: the protagonist and their treatment of architecture. The relationship with architecture is through drawing, as pointed out by Górriz León (2014) and Montaner (1991, p.56):

al color, el enmarque y las formas arquitectónicas, la arquitectura dibujada en ellas denotan el interés de los autores por esta obra, una representación documentada y con conocidos encuadres, su presencia va más allá de un mero fondo ornamental. En general, en esta historieta la arquitectura que aparece estará bien escogida y dibujada, e inserta con precisión en la trama del relato.

Mahé (2015) acomete toda la trayectoria de la cambiante arquitectura de Le Corbusier a través de momentos significativos de su vida y sus obras más notables. La arquitectura desempeña el papel principal y la figura del personaje la acompaña, en esta propuesta también el dibujo se trata y modifica según el relato, de diversas maneras, mediante el uso de la disolución de viñetas, superposiciones e intersecciones de dibujos, modificación de escala, entre otras. El relato se estructura en dobles páginas, jugando con diferentes tamaños de viñetas, los dibujos se entrecruzan y buscan la unidad compositiva de una gran viñeta, un panel global conforma-

do por episodios biográficos seleccionados que se entrelazan.

En la presencia de la arquitectura en la propuesta de Torres (2016) resalta la apropiación del estudio de la villa Ozenfant para situar un ficticio estudio de trabajo, dibujado con exquisitamente cuidados encuadres y escenas, en los que siempre dispone planos y maquetas, en colocaciones destacadas visualmente, dibujados además con esmero y un alto grado de definición. El interés y el cuidado en el dibujo de la arquitectura será lo más destacable de la obra de Torres.

Otro indicio de la implicación de la arquitectura en la narración gráfica será la previa documentación para la escena que se dibuja, ésta se verá reflejada en dos componentes: una ilustración con más rigor e intención, surgida del conocimiento y estudio del proyecto; y la utilización de textos más desarrollados y referenciados. La vista confrontada del tratamiento gráfico dado al mismo proyecto deja constancia de la diversidad en la complejidad con la que la arquitectura se incorpora.

Para contrastar la mayor o menor intervención de la documentación en la historieta, y comparar los



6. Dibujos de dibujos de arquitectura: Gay y Camberos (1966, p.18), Oelek (2008, p.38,39-39), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.13, 8), Mahé (2015, p.6)

6. Drawings of architectural drawings: Gay and Camberos (1966, p.18), Oelek (2008, p.38-39), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.13, 8), Mahé (2015, p.6)

resultados, basta con la captura de viñetas sobre una misma arquitectura representada en todas. En este caso se extraen viñetas sobre la Unidad de Habitación de Marsella de cuatro de las publicaciones (Fig. 5). En Gay y Camberos (1966, p.30) la Unidad de Habitación aparece en una única viñeta con Le Corbusier en el día de la inauguración, el edificio al fondo y un breve texto: “Esa es la zona de habitación, aquella la de recreo, y ésta la zona comercial”. Ese mismo día será recreado en las propuestas de Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.5) y Mahé (2015, p.6). En el primer caso con una secuencia del acto, desde diferentes encuadres del edificio y un texto más extenso, extraído del discurso del arquitecto. Mahé dibujará una visión frontal del edificio como fondo y el arquitecto delante en el atril, y de nuevo un extracto del discurso. En Oelek (2008, p.30), la Unidad de Habitación aparece como una referencia al futuro, en una viñeta con el arquitecto en 1912, dibujando y hablando por teléfono a la vez, con brazos en movimiento, como muestra de una intensa actividad. El edificio aparece a un lado, con una recreación de la célebre fotografía de la mano y la maqueta en la que se introduce una unidad de vivienda en el armazón del edificio. Es evidente en este caso una mayor ambición al encajar la arquitectura en la trama.

Vistos conjuntamente los cuatro casos queda constancia del papel que juega la documentación para dibujar la arquitectura e introducir los textos que la acompañan; con la interpretación de los indicios señalados en la Unité, podemos detectar una mayor profundidad e investigación en Oelek (2008), seguido de Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010)

y Mahé (2015), y una clara implicación menor con la arquitectura en Gay y Camberos (1966).

En estas historietas también intervendrá el dibujo del dibujo de la arquitectura, como parte importante de la obra del arquitecto (Fig. 6). En Gay y Camberos (1966) los dibujos de los dibujos serán proco detallados, imprecisos, limitando su papel, de nuevo, a ser plano de fondo de la acción, en los demás casos, se resolverán con más precisión y detalle, además de más presencia en el relato. En el otro extremo se posiciona Torres (2016), en su historieta los planos y maquetas aparecen perfectamente dibujados, en estudiados encuadres y destacadas posiciones en la composición de las viñetas, protagonizándolas en numerosos casos, y consecuentemente, con un importante rol en la narración.

La incorporación del dibujo de planos y maquetas a las historietas (Fig. 7) también será un índice de la relevancia de la arquitectura en la narración. Si al interpretarlos aplicamos baremos como precisión, cuidado en las proporciones, fidelidad al dibujo original, entre otros, se diferenciará en ellos la atención prestada a la arquitectura.

Como valoración general, sí es apreciable en todos los casos una cuidada atención al dibujo de la arquitectura, y al dibujo del dibujo, medible mediante la inclusión, en heterogéneas dosis, de recursos para tratarlo desde el interés de un arquitecto, como el uso de encuadres recurrentes y conocidos de las obras, recreaciones con el color, superposición de geometrías ordenadoras, secuencias de varias imágenes sobre una misma obra o reproducción de dibujos célebres, entre otros. Con una mayor aten-

Let us now move on to the search for affinities between architecture and comics: objectively considered, the only irrevocable link between architecture and comics lies in the use of drawing, a stage of the architectural process that is relatively marginalised by its eminently vehicular character.

The comic is based on the skill of the draughtsman, who develops the script of a story or short novel, which then unfolds according to a visual and cinematographic sequence. It stands to reason, therefore, that it has a close relationship with the world of architecture and the city, which provide the scenarios.

The architecture of Le Corbusier is present, to greater or lesser extent, in almost all the pages of the five publications. The writers and artists endow it with varying degrees of participation, from the secondary role of featuring only as the backdrop of events in the protagonist's life, to fully entering the story and shaping the action. If we were to order them by the participation of architecture in the story, the comics of Gay and Camberos (1966) and Oelek (2008) would be positioned at the bottom and top of the list, respectively.

A comparative overview of the selected pages in Figure 4 is enough to confirm the prominent presence of architecture. If we look together at the pages from Gay and Camberos (1966), first, and Oelek (2008), second, the differences in the role of architecture are appreciable. In Gay and Camberos (1966) the comic-strip structure is more pronounced, and the architecture serves as background complementing the character, as an element to set the scene. In Oelek (2008), which has a freer composition of panels, drawings of architecture feature prominently, structuring and articulating the action throughout. Oelek (2008) positions the architecture on the page much more deliberately than the others. The panels merge and interweave with each other, with works and architectural projects linking up the action of the story. The drawings are treated and modified according to the narrative, and various graphic devices are used to highlight the presence of Le Corbusier's work, such as altering the scale, the use of detail or fragmentation, placing it on an angle different from the rest of the page, superimposition over several panels, among others. The use of these devices makes architecture part of the story, giving it a relevant role that



7

complements the role of the architect. Secondly, we have Thévenet, Baudouin, Rébéna (2010), with their cinematographic approach to perspective, framing and sequence when structuring their comic strips. Le Corbusier and his architecture are treated with rigour in the story: the panels in which his architecture appears are carefully designed. A clear example of the influence of cinema is the treatment given in the story to the convent of La Tourette (Fig. 3). The convent is shown in a sequence of silent images, without text, with special attention to colour, framing and architectural forms, the architecture drawn in them indicating the interest of the authors in this building; it is a faithful representation with familiar framing, and its presence goes beyond mere ornamental background. In general, the architecture that appears in this story is well chosen and drawn, and precisely inserted in the plot.

ción a dibujar bien la arquitectura, y el empleo de estos recursos, queda constancia de la intervención especializada del guionista, bien arquitecto o estudioso de la arquitectura, que cumple la misión de asegurar el rigor disciplinar en su inclusión en la narración. En la estrategia gráfica es un condicionante fundamental el que estas publicaciones se dirigen a un amplio espectro de lector, no exclusivamente al especializado, y el seducir con la ilustración será el principal medio para atraerlo.

En el campo de lo gráfico, si alguien destaca en las publicaciones será el dibujante, que acomete por encargo un trabajo sobre un arquitecto y su arquitectura. En los cinco

casos los ilustradores son además autores de una amplia obra gráfica al margen, para ellos estas historietas sobre Le Corbusier serán un trabajo profesional más, inserto en extensas producciones muy diversas, en gran parte al margen de la arquitectura. Esa condición de encargo es determinante, para los ilustradores, ahora se trata de trabajar sobre Le Corbusier, y para ello se documentan o colaboran en coautoría con expertos en el arquitecto. La resolución gráfica de estas propuestas sobre Le Corbusier se resolverá según el modo de hacer del ilustrador, el mismo que aplicarán a otros temas o encargos diversos. Podemos seguir sus diferentes trayectorias gráficas a través de pu-



7. Maquetas: Gay y Camberos (1966, p.28), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.3, 13, 18), Mahé (2015, p.3), Torres (2016, p. 455, 453). Planos: Gay y Camberos (1966, p.27), Oelek (2008, p.44), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.4), Mahé (2015, p.7), Torres (2016, p. 451)

7. Models: Gay and Camberos (1966, p.28), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, pp.3, 13, 18), Mahé (2015, p.3), Torres (2016, pp.455, 453). Plans: Gay and Camberos (1966, p.27), Oelek (2008, p.44), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.4), Mahé (2015, p.7), Torres (2016, p.451)

blicaciones previas y posteriores, y constatar en ellas la inclusión de su discurso personal, como se señala en Jardí y Sierra (1994, p.15):

El ilustrador es, por definición, creador de una simbología que hace posible que la imagen adquiera nuevos significados. Su obra es considerada por la capacidad de aportar una riqueza de lecturas cuya complejidad va mucho más allá de las intenciones que, a menudo, condicionan el encargo, e incluye siempre su discurso propio.

En una aleatoria selección de una obra por cada ilustrador (Fig. 8) podemos constatar que, aun siendo diferentes las temáticas de otras historietas, el estilo gráfico/narrativo propio del ilustrador esencialmente permanece, es reconocible, y generalmente el dibujante lo integrará en el tema a tratar, y lo adaptará al objeto del trabajo encargado en cada caso.

Conclusiones

Esta es una colección de cinco historietas que no dejan de ser curiosidades, que interpretan a su modo una realidad, que atribuyen acciones y cualidades a Le Corbusier a veces con una consciente exageración y deformación de la realidad, con la consabida atenuante de ser habitualmente toleradas en el género. En ellas se aplican los dos componentes que fija Górriz (2014) sobre las biografías del cómic, “entendemos que el cómic debe combinar el consabido respeto al referente... y una dimensión lúdica irrenunciable”. Al analizar las publicaciones la atracción se impone a la visión crítica, desde una prudente distancia y conscientes de sus limitaciones, se aprecian sus aciertos y se reconoce una inevitable implicación emocional al observarlas y compararlas.

La participación de la arquitectura en estos cómics será, como hemos señalado, variable, el observarlos juntos permite apreciar el amplio registro de lo iconográfico en el cómic en relación con la arquitectura, como señala Escoda (2012, p.192), éste en ocasiones será una referencia para el arquitecto, e incluso en algunos casos generará representaciones afines y formas de proyectar:

Al observar las representaciones en diagramas, esquemas y cómics, con alta dosis de iconografía y peculiar sentido del humor, se deduce que no solo se trata de una forma de dibujar, sino también de un sistema de proyectar y de trabajar, en busca de una arquitectura más pragmática, más contextual y de menor consumo energético (...)

También formarán parte de estas historias un peculiar sentido del humor, o de ironía, y altas dosis de iconografía reconocible (Figs. 5, 6 y 7). En cierta medida, se proyecta y trabaja también la presencia de la arquitectura en el contexto de una narración. En las historietas se combinan elementos apreciables para la observación entendida del arquitecto, con la presencia de divergencias en el rigor, la profundidad o la documentación utilizados en la intervención de la arquitectura.

Nos consta que “Le Corbusier leía tebeos” (Lus 2013), lo haría con interés durante su vida; años después él será protagonista en estas cinco historietas que hacen del arquitecto su personaje, inserto en un género al que siempre se le vinculará a través de la “voluntad narrativa” de sus dibujos para una nueva arquitectura (Fernández-Galiano 1987, p.32). La complejidad e interés de la vida y obra del personaje hacen posible estas cinco propuestas muy distintas. Le Corbusier, poeta, arquitecto, visionario,

Mahé (2015) traced the entire path of the changing architecture of Le Corbusier through significant moments in his life and his most notable works. Architecture plays a central role and the figure of the character accompanies it. In this comic the drawing is also approached and modified according to the story, in various ways, including the use of dissolving panels, superimposition and intersections of drawings, variation of scale. The story is structured over double-page spreads, playing with different panel sizes; the drawings intermingle and seek the compositional unity of a large single panel consisting of selected biographical episodes that merge into one another.

As to the presence of architecture in Torres' work (2016), particularly noteworthy is the appropriation of the Ozenfant House and Studio as a fictitious work studio, the frames and scenes drawn with exquisite attention to detail, with plans and models, also drawn with care and a high degree of definition, located in highly visible places. The interest and care taken over drawings of architecture are the most remarkable aspects of Torres' comic.

Another indication of the participation of architecture in the graphic narrative is the research done prior to drawing the scene, which is reflected in two elements: greater rigour and deliberation in the illustrations – proof of the fact that the works in question have been studied in detail – and more developed, referential text. A comparison of the graphic treatment given to the same building shows the range of complexity in the drawing of the architecture.

To contrast the depth of research in the story and compare the results, all we need do is place drawings of the same architecture represented in all the comics side by side. In this case, we have taken excerpts that portray the Unité d'habitation in Marseille from four of the publications (Fig. 5). In Gay and Camberos (1966, p.30) the Unité d'habitation appears in a single panel with Le Corbusier on the day of the inauguration, with the building in the background and a brief text: “That is the housing zone, there is the recreational zone, and this is the commercial zone”. That same day is recreated in the comics of Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.5) and Mahé (2015, p.6). In the former, a sequence



depicts the event, with the building seen from different perspectives and a more extensive text extracted from the speech given by the architect. Mahé drew a frontal view of the building in the background with the architect in front at the lectern, again with an extract from his speech. In Oelek (2008, p30), the Unité d'habitation appears as a reference to the future, in a panel with the architect in 1912, drawing and talking on the phone at the same time, his arms in motion to portray intense activity. The building appears to one side, referencing the famous photograph of a hand inserting a housing unit into a model of the building. In this case there is evidently a greater ambition to fit the architecture into the story.

Seen together, the role played by prior research when drawing the architecture and including the accompanying texts is clear in all four comics. By interpreting the clues that reference the Unité d'habitation, we can surmise that the comic with the greatest detail and research is Oelek (2008), followed by Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010) and Mahé (2015), and the comic that clearly draws the least on the architecture is Gay and Camberos (1966).

In these comics, drawings of architectural drawings also have a part to play, as an important part of the architect's work (Fig. 6). In Gay and Camberos (1966), the drawings of drawings are imprecise, executed with little attention to detail, their role limited, again, to background detail to set the scene. In the other comics, they are executed with greater precision and detail, and also have a greater presence in the story. At the other end of the scale is Torres (2016). In his comic, the plans and models are perfectly drawn, framed meticulously and occupying prominent positions in the composition of the panel, even featuring as the centrepiece of the panel on numerous occasions, consequently having an important role in the narrative.

The inclusion in the comic strips of drawings of plans and models (Fig. 7) also provide a clue to the relevance of architecture in the narrative. If in interpreting them we apply scales such as accuracy, precise proportions, faithfulness to the original drawing, among others, we will be able to determine the degree of attention given to architecture in each.

8. Peñalosa, Camberos (1966, portada, p.12), Oelek, S. (2009, portada, p.), Richelle, Rebéna, (2015, p.25 portada), Dion, Laurent, Mahé (p.15, portada), Torres (1999, portada, p.25)

polémico, héroe... esta atractiva reunión ofrece una visión poliédrica y colorista del arquitecto desde el cómic, con un común equilibrio estratégico que conjunta la atracción de un lector general y el interés del arquitecto. Ya se señalaba que el principal valor de esta colección está en la suma de diversidades, más que en la individualidad, al valorarlas globalmente se reconocen sus diferencias y carencias, pero se antepone sus puntuales aciertos en lo gráfico y el tratamiento de la arquitectura. La viñeta final (Fig. 9) cierra el artículo, como última evidencia de la heterogeneidad gráfico-narrativa de las propuestas y el sugerente valor coral que surge al reunirlos.

25 de agosto de 1965

Le Corbusier se ahoga en el Mediterráneo delante de su cabaña. Algunas semanas antes, fue visionario: "Hay que reencontrar al hombre. Encontrar la línea recta que se amolda al eje de las leyes fundamentales: biología, naturaleza, cosmos. Línea recta infranqueable como el horizonte en el mar".

Texto extraído de la propuesta de Vincent Mahé (2010, p.8). ■

Referencias

- BORDES CABRERA, E., *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones en dos*, Tesis Doctoral. Madrid: Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica, Escuela Técnica Superior de Madrid.
- DION, Cyril, LAURENT, Mélanie, MAHE, Vincent, 2015, *Demain : Les aventures de Léo, Lou et Pablo à la recherche d'un monde meilleur !*, París: Coédition Editions de l'Amandier.
- EISNER, W., 1985, *Comics & sequential art*, Florida, Poorhouse Press.
- FERNÁNDEZ-GALIANO, L., 1987. "La mirada de Le Corbusier. Hacia una arquitectura narrativa", *A&V Monografía de Arquitectura y Vivienda*, nº9, 28-35.
- ESCODA PASTOR, Carmen, 2012, "La arquitectura diagramática y sostenible de

8. Peñalosa, Camberos (1966, cover, p.12), Oelek, S. (2009, cover, p.), Richelle, Rebéna, (2015, p.25, cover), Dion, Laurent, Mahé (p.15, cover), Torres (1999, cover, p.25)

BIG". *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, [S.L.], n. 20, 184-193 doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2012.1440>.

- GAY, F., Camberos, M.I., 1966, "Le Corbusier", *Vidas Ilustres n° 139*, Méjico, Novaro, reeditado por Centre d'Investigacions Estètiques, 2009, Barcelona, Massilia.
- GÓMEZ SALAMANCA, D., 2013, *Tebeo, comic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, Tesis Doctoral, Barcelona, Departamento Comunicació Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Llull,
- GÓRRIZ LEÓN, J., 2014, "De arquitectura y viñetas: reflexiones a propósito del 21 Festival Internacional de la Bande Dessinée de Sierre (Suiza)". Recuperado de <http://www.tebeosfera.com>. Acceso: 21/05/2018
- GUBERN, R., 1974, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Ediciones Península.
- JARDÍ, P., SIERRA, M. (ed.), 1994, "Presentación". *Las ciudades ilustradas*. Barcelona, Destino. 15-17.
- LUS ARANA L. M., 2013, "Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica", *Ra Revista de Arquitectura*, vol. 15, 47-58.
- MAHÉ, V., 2015, "Le Corbusier. La bâtisseur du xx° siècle. *Télérama-hors-série* n°195, París.
- MARTÍN, Antonio 1978 *Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MCCLOUD, S., 1993, *Understanding comics. The invisible art*, Estados Unidos, Harper Perennial,
- MUÑOZ MUNILLA, M. Á., 2004, *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*, La Rioja, Universidad de la Rioja. Servicio de Publicaciones.
- OELEK, S., 2008, *L'enfance d'un architecte. Le Corbusier*, Glatbrugg, Ed. du Linteau.
- OELEK, S., 2009, *Stockalper: Roi du Simplon*, Zürich, Castagniéé Editions.
- PEETERS, B., 1991, *Lire la bande dessinée*, France, Flammarion
- PEÑALOSA, J., CAMBEROS, M. I., 1966, *El amor de Dante Alighieri*, Méjico, Novaro Vidas Ilustres, n°145.
- RAMÍREZ, J. A., 1998, *La metáfora de la colmena*, Madrid, Siruela.
- RICHELLE, P., REBÉNA, F., 2015, *Miterrand, un jeune homme de droite*, Paris, Rue de Sèvres.
- THÉVENET, J.-M. (texto), Baudouï R.I. (texto), Rébéna, F. (ilustraciones), 2010, *Le Corbusier, Architecte parmi les hommes*, París, Dupuis.
- TORRES, D., 2016, "La máquina de habitar", *La casa. Crónica de una conquista*, Barcelona, Norma, 447-468.
- TORRES, D., 1999, *Rocco Vargas*, Barcelona, Norma Editorial.



8

As a general assessment, in all cases careful attention is paid to architectural drawings, and to drawing them. This aspect may be measured by the inclusion, in varied doses, of techniques that reproduce them from the interest of an architect, such as the repeated use of recognisable perspectives of the works, recreations with colour, the superimposition of framing geometries, sequences of several images of the same work, and reproductions of famous drawings. When greater attention is paid to drawing the architecture, and to using these techniques, the evidence points to the specialist intervention of the writer, an architect or student of architecture, who fulfils the mission of ensuring academic rigour when including these elements in the narrative. A decisive factor in the graphic strategy is that these publications are directed to a broad spectrum of readers, not only a specialist niche, and the use of appealing illustrations is the main way to attract these readers. In the context of these graphic works, a key figure is the artist, the person who accepts the commission to create a work about an architect and his architecture. The artists of these five comics also boast a long list of other graphic works. For them these comic strips about Le Corbusier are a professional assignment, one of an extensive, and highly diverse, list of creations, largely unrelated to architecture. This condition of artist-for-hire is decisive in the work of the illustrator: for this assignment on Le Corbusier they have to conduct research or co-author the work

with experts on the architect. The graphic outcomes of these comics about Le Corbusier depend on the illustrator's *modus operandi*, the same approach that they apply to a wide range of other themes and commissions. We can follow their different careers in graphic art through earlier and later publications, and may detect their personal input throughout, as indicated by Jardí and Sierra (1994, p.15):

The illustrator is, by definition, the creator of a symbolic system that enables the image to acquire new meanings. His work is judged for the ability to provide a wealth of readings the complexity of which goes far beyond the purposes of the commission, and always includes his own input.

In a random selection of work by each illustrator (Fig. 8) we can see that, although the themes of other comics are different, the graphic-narrative style of the illustrator essentially remains, is recognisable, and is generally incorporated by the artist into the theme of the assignment, adapting it to the purposes of the commission in each instance.

Conclusions

This article has explored a collection of five comics, all of which could be seen as curiosities, interpreting reality in their own way, attributing actions and qualities to Le Corbusier, sometimes with a deliberate exaggeration and distortion of reality mitigated by the fact that this is habitually tolerated in the genre. In them, the two components stipulated by Górriz (2014) for

biographical comics are established: "we understand that the comic must combine time-worn respect for the referent... with an undeniable playful dimension". When analysing these comics, appeal prevails over critical appraisal. From a prudent distance, acknowledging their limitations, we may appreciate their merits and recognise the inevitable emotional response elicited by observing and comparing them. The participation of architecture in these comics is, as we have pointed out, variable. Studying them together enables us to appreciate the wide iconographic register of architecture in comics. As Escoda (2012, p.192) pointed out, such iconography is sometimes a point of reference for the architect, and in some cases even generates related representations and planning approaches:

When observing representations in diagrams, schemata and comics, with a high dose of iconography and a peculiar sense of humour, it follows that this is not only a way of drawing, but also a system of planning and working, in search of a more pragmatic architecture that is more contextual and consumes less energy (...)

Another component of these stories is their peculiar sense of humour, of irony, and their high doses of recognisable iconography (Figs. 5, 6 and 7). To a certain extent, the presence of architecture is also designed and worked into the context of a narrative. In these comics, elements appreciable to the trained eye of an architect are combined with



divergences in the rigour, depth or detail in the architectural references. We know that “Le Corbusier read comics” (Lus 2013), and that it would continue to be an interest of his during his life. Years later he himself was the protagonist in these five comics, which inserted the architect into a genre with which he will always be linked through the “narrative will” of his drawings for a new architecture (Fernández-Galiano 1987, p.32). The complexity and interest of the life and work of the character have made these five very different approaches possible. Le Corbusier: poet, architect, visionary, figure of controversy, hero. This attractive collection offers a multifaceted and colourful vision of the architect from the perspective of comics that share the strategic goal of striking a balance between appealing to a general readership and satisfying the interest of the architect. It has already been pointed out that the main value of this collection is the sum of its diversity considered collectively rather than individually. When evaluating the works globally, their differences and shortcomings are clear, but more importantly, we can appreciate their merits as works of graphic art and in their treatment of architecture. The final panels of each (Fig. 9) have been used to conclude this article, as the final piece of evidence of the graphic-narrative heterogeneity of the comics, and the enticing combined value of assembling them together as a collection.

25 August 1965

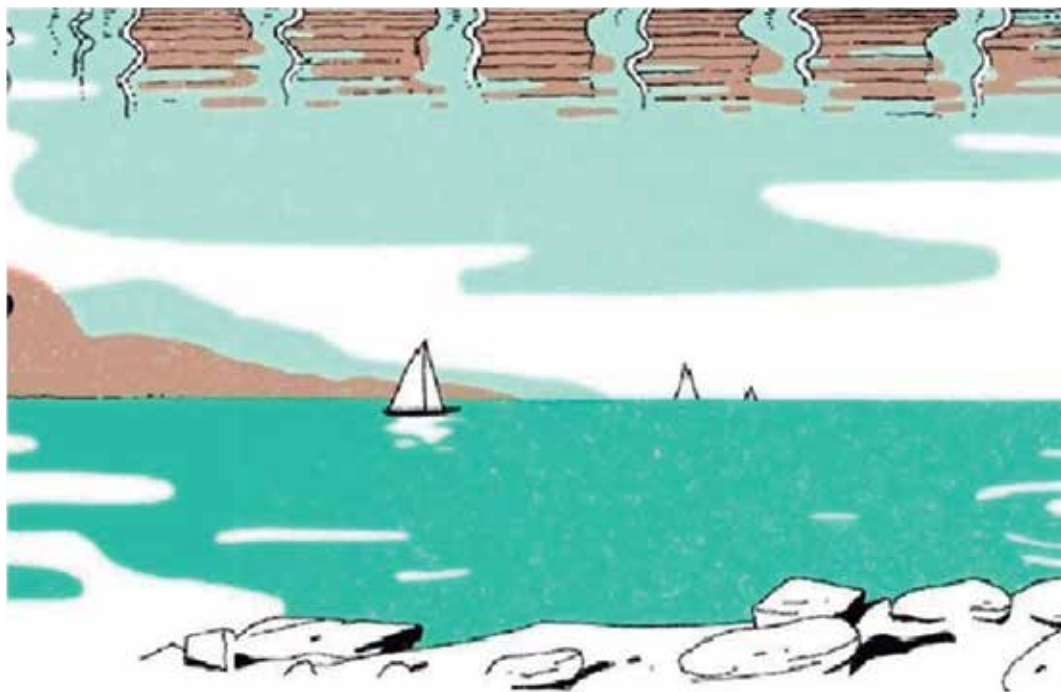
Le Corbusier drowns in the Mediterranean in front of his cabin. A few weeks before, he had foreshadowed the event: “We need to rediscover man. We must find the straight line that binds itself to the axis of the fundamental laws: biology, nature, cosmos. A straight line as insurmountable as the horizon of the sea”.

Text taken from the comic by Vicent Mahé (2010, p.8). ■

References

- BORDES CABRERA, E., *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones en dos*, Doctoral Thesis. Madrid: Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica, Escuela Técnica Superior de Madrid
- DION, Cyril, LAURENT, Mélanie, MAHE, Vincent, 2015, *Demain : Les aventures de Léo, Lou et Pablo à la recherche d'un monde meilleur !*, Paris: Coédition Editions de l'Amandier.

9. Última viñeta de Gay y Camberos (1966, p.32), Thévenet, Baudouin, Rébéna (2010, p.22), Oelek (2008, p.45) y Mahé (2015, p.8)



LE CORBUSIER SE NOIE DANS LA MÉDITERRANÉE. DEVANT SON CABANON.
IL FAUT RETROUVER LA LIGNE DROITE ÉPOUSANT L'AXE DES LOIS FONDAMENTALES.



9. Final panels of Gay and Camberos (1966, p.32), Thévenet, Baudouï, Rébéna (2010, p.22), Oelek (2008, p.45) and Mahé (2015, p.8)



- EISNER, W., 1985, *Comics & sequential art*, Florida, Poorhouse Press.
- FERNÁNDEZ-GALIANO, L., 1987. "La mirada de Le Corbusier. Hacia una arquitectura narrativa", *A&V Monografía de Arquitectura y Vivienda*, nº9, 28-35.
- ESCODA PASTOR, Carmen, 2012, "La arquitectura diagramática y sostenible de BIG". *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, [S.I.], n. 20, 184-193 doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2012.1440>.
- GAY, F., CAMBEROS, M.I., 1966, "Le Corbusier", *Vidas Ilustres nº 139*, Mexico, Novaro, reissued by Centre d'Investigacions Estètiques, 2009, Barcelona, Massilia.
- GÓMEZ SALAMANCA, D., 2013, *Tebeo, comic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, Tesis Doctoral, Barcelona, Departamento Comunicació Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Llull,
- GÓRRIZ LEÓN, J., 2014, "De arquitectura y viñetas: reflexiones a propósito del 21 Festival Internacional de la Bande Dessinée de Sierre (Suiza)". Retrieved from <http://www.tebeosfera.com>. Consulted on: 21/05/2018
- GUBERN, R., 1974, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Ediciones Península.
- JARDÍ, P., SIERRA, M. (ed.), 1994, "Presentación". *Las ciudades ilustradas*. Barcelona, Destino. 15-17.
- LUS ARANA L. M., 2013, "Le Corbusier leía tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica", *Ra Revista de Arquitectura*, vol. 15, 47-58.
- MAHÉ, V., 2015, "Le Corbusier. Le bâtisseur du xx^e siècle. *Télérama-hors-série* nº195, Paris.
- MARTÍN, Antonio 1978 *Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MCCLOUD, S., 1993, *Understanding comics. The invisible art*, USA, Harper Perennial.
- MURO MUNILLA, M. Á., 2004, *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*, La Rioja, Universidad de la Rioja. Servicio de Publicaciones.
- OELEK, S., 2008, *L'enfance d'un architecte. Le Corbusier*, Glattbrugg, Ed. du Linteau.
- OELEK, S., 2009, *Stockalper: Roi du Simplon*, Zürich, Castagniéé Editions.
- PEETERS, B., 1991, *Lire la bande dessinée*, France, Flammarion
- PEÑALOSA, J., CAMBEROS, M. I., 1966, *El amor de Dante Alighieri*, Mexico, Novaro Vidas Ilustres, nº145.
- RAMÍREZ, J. A., 1998, *La metáfora de la colmena*, Madrid, Siruela.
- RICHELLE, P., REBÉNA, F., 2015, *Mitterrand, un jeune homme de droite*, Paris, Rue de Sèvres.
- THÉVENET, J.-M. (text), BAUDOUÏ R.I (text), RÉBÉNA, F. (illustrations), 2010, *Le Corbusier, Architecte parmi les hommes*, Paris, Dupuis.
- TORRES, D., 2016, "La máquina de habitar", *La casa. Crónica de una conquista*, Barcelona, Norma, 447-468.
- TORRES, D., 1999, *Rocco Vargas*, Barcelona, Norma Editorial.