

[T]errores cotidianos. Hipérbole, caricatura, deformación y otros catalizadores de la invención

Quotidian [T]errors: Hyperbole, Caricature, Deformation and Other Catalysts of Invention.

investigación
pp. 120-135

Luis Miguel (Koldo) Lus Arana
Ilustraciones: Klaus

Resumen

Pese a su tradicional codificación como disciplina menor, o degeneración de expresiones artísticas verdaderas, la caricatura ha gozado de una especial atención por parte de los artistas, así como de una reivindicación por parte de la moderna historia del arte. Ernst Hans Josef Gombrich, siguiendo los pasos de Ernst Kris y de historiadores anteriores, encontró en la caricatura el ejemplo paradigmático de la prevalencia del reconocimiento frente al parecido en la representación. Pero además, en lo que tiene de deformación de la realidad, la caricatura tiene una poderosa capacidad de catalizador creativo, cuyo interés para la arquitectura está aún por explorar.

Palabras clave: sátira, crítica, parodia, humor, arquitectura

Abstract

Despite its traditional classification as a minor discipline, or as a degeneration of true artistic expression, caricature has been of special interest to artists and has recently been reevaluated by historians of modern art. Ernst Hans Josef Gombrich, following in the footsteps of Ernst Kris and earlier historians, considers caricature to be a paradigmatic example of the prevalence of the recognition of likeness in graphic representation. Furthermore, by distorting reality, caricature has an enormous power as a creative catalyst, whose relevance for architecture has yet to be explored.

Keywords: satire, critique, parody, humor, architecture

Crítica: Del latín *critica*, y éste del griego *κριτική kritikē*.

1. adj. Perteneciente o relativo a la crítica. Opinión crítica.

9. f. Juicio expresado, generalmente de manera pública, sobre un espectáculo, una obra artística, etcétera.

“Leyó una crítica desfavorable de su novela.”

13. f. Ataque verbal o comentario negativo.

Sátira: Del latín *satira* ‘composición literaria arcaica en verso y prosa, acompañada de danza,’ influido por el griego *σατυρικός satyrikós* (‘relativo a los sátiros.’)

1. f. Composición en verso o prosa cuyo objeto es censurar o ridiculizar a alguien o algo.

2. f. Discurso o dicho agudo, picante y mordaz, dirigido a censurar o ridiculizar.

Parodia: Del latín tardío *parodia*, y éste el griego *παρωδία* (*parōidia*).

1. f. Imitación burlesca.

Caricatura: Del italiano caricatura.

1. f. Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien.

2. f. Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto.

3. f. despectivo. Obra que no alcanza a ser aquello que pretende.

Veinte años atrás, asistí a una conferencia impartida por Federico Soriano, quien entre camisas floreadas y miradas al vacío comenzó con varios fotogramas de *One Week* (1920),¹ primer filme producido de manera independientemente por Buster Keaton, este cortometraje giraba en torno a las desavenencias de los protagonistas en relación con una vivienda. Este es un tropo que resultaba recurrente en los filmes de las primeras décadas de siglo, desde Laurel & Hardy hasta Charlie Chase, particularmente cuando entraban en acción los aditamentos de la modernidad, y en particular, los mecanicismos que transformaban la casa literalmente en una máquina de habitar. El propio Keaton trataría este tema en *The Scarecrow* (1920), y sobre todo en *The Electric House* (1922), sumándose a una genealogía seguramente inaugurada por Segundo de Chomón con *El Hotel Eléctrico* (1908), que encontraría décadas más tarde uno de sus momentos más celebrados en *Mon Oncle* (1958), de Jacques Tati.²

En esta película, sin embargo, el nexa con la práctica arquitectónica resultaba aún más directo, ya que el filme retrataba la accidentada construcción —y posterior destrucción— de una casa prefabricada por el protagonista y su esposa. La casa en cuestión se trataba de una sencilla estructura en madera de planta baja y piso que, de acuerdo con la publicidad, podía levantarse en una semana —de ahí el título—, y que únicamente requería ser ensamblada, de acuerdo con la numeración escrita en las cajas que contenían las piezas. El sencillo proceso se descarrila, sin embargo, en el momento en que el rival de Keaton —un pretendiente despedido, quien les había regalado la casa a los recién casados— sabotea la construcción a medio camino, cambiando la numeración. Sin darse cuenta de la maniobra, el personaje de Keaton prosigue impertérrito la construcción, siguiendo religiosamente las supuestas instrucciones de la compañía con hilarantes consecuencias. El edificio resultante es una caricatura de lo que una casa de la época debiera parecer, con angulaciones inesperadas, elementos colocados fuera de su posición lógica, girados y recolocados, y otras tantas maniobras desfamiliarizadoras de los invariantes de la tipología.

A lo largo del metraje, el filme continua estas maniobras que transforman lo familiar en ajeno, mostrando suelos y techos que se deforman elásticamente, paredes giratorias (recurso habitual del *slapstick*) y, en general, presentando una arquitectura que es todo, menos estable y (o) estática. La segunda mitad del cortometraje muestra a la casa girando vertiginosamente sobre su eje por efecto de



una tormenta y desplazándose sobre barriles una vez que los propietarios se dan cuenta de que en realidad, su parcela se encuentra al otro lado de las vías del tren, lo que acentuaría aún más su deformación. Como no podía ser de otra forma, el filme concluye con la eventual destrucción del inmueble, cuando, tras un infructuoso intento por desplazarlo hasta la parcela correcta, el engendro es arrollado, en una suerte de benévola eutanasia, al quedar atrapado sobre las vías del ferrocarril.

En el discurso de Soriano, este filme —que es ya un clásico en las modernas disquisiciones sobre arquitectura y vivienda— era utilizado en la época como ejemplo de compromiso insobornable con el proceso. El personaje de Keaton representa al creyente en la fidelidad para con un método, este sí, elegido a priori, que se sigue hasta sus últimas consecuencias. Se trata, en este caso, de una aproximación a la arquitectura como proceso, autónomo o no, en el que el resultado final puede ser más o menos determinante, pero que en cualquier caso resulta no prefijado, imprevisto o imprevisible en el comienzo. En el filme este proceso es desencadenado por el error, pero no por el azar. El error no es fortuito, sino premeditado, y aunque el cambio inicial de la numeración que desencadena el proceso es tanto arbitrario como azaroso (no hay una voluntad específica, sino genérica, el desorden, detrás de la nueva disposición), la ejecución de éste es impecable en su rigor, dentro de la narrativa del filme.

Sin embargo, y particularmente visto con la ventaja de casi un siglo de protomodernidad, modernidad, posmodernidad (y lo que sea que habitemos desde entonces; modernidad líquida, quizás), el filme también ejemplifica el poder creativo del error como generador, automático, incontrolado e incontrolable, de nuevas, inesperadas ideas o ideas/forma en el caso de la arquitectura. Otros autores, como Iñaki Ábalos han hecho lecturas menos optimistas del filme, entendiéndolo que “aunque pronto comienza a hacerse evidente que hay algún error, Keaton no tiene alternativas, ningún otro modelo de pensar que oponer al del manual, y ciegame proceda a una construcción maquínica, en la que el resultado final devendrá una cruel metáfora del destino de la pareja y la familia institucional en nuestros días.”²³ Más allá de estas disquisiciones socioarquitectónicas, resulta evidente, en cualquier caso, la superposición de la, entonces absurda, arquitectura generada por el filme con iconografías (y estrategias) que hoy conocemos bien. El objetivo del resultado formal de la operación arquitectónica era, en el con-

texto del filme, exclusivamente diegético, e innegablemente humorístico. El cortometraje había nacido, en realidad, como parodia de *Home Made* (1919), un filme educativo de la Ford Motor Company sobre vivienda prefabricada ejecutable en una semana de la que Keaton tomó muchos de sus recursos. Consecuentemente, presentaba un diseño que era, a todos los efectos, una parodia, o, mejor, una caricatura de un arquetipo conocido, diseñado para provocar la risa en el espectador. La vigencia del gag⁴ queda demostrada por las carcajadas que levantó, en la conferencia a la que aludía al comienzo de este texto, en un auditorio formado íntegramente por arquitectos y estudiantes de arquitectura.

Caricatura y arquitectura. Errores sobrevenidos, errores provocados

Sin embargo, desprovisto del contexto adecuado, al menos parte de este mismo auditorio habría señalado seguramente el parentesco de la imagen con toda una genealogía deconstructivista, particularmente en su versión californiana. La casa que Keaton construyó no desentonaría, en este sentido, en el linaje que liga las formas inclinadas de Coop Himmelb(l)au y las distorsiones de Peter Eisenman con la levemente naïf casa 2-4-6-8 (Venice, 1978), de Morphosis; la casa Gehry en Santa Mónica (1977-9);⁵ la 708 House (1978-81) y la Petal House (1982), de Eric Owen Moss, y otras tantas deconstrucciones domésticas. Más directamente “caricaturescas,” tanto en la acepción antropomórfica del término como en general en lo relativo a la distorsión de rasgos o condiciones habituales de determinados objetos arquitectónicos, son otros proyectos de naturaleza más provocativa: en el primer grupo entrarían, de manera muy notable, la Face House (Kao no ie), construida en Kyoto en 1973-1974, por Kazumasa Yamashita, y tantas otras que juegan con la pareidolia⁶ habitual de las fachadas. En el segundo se situarían, por ejemplo, las “arqui-esculturas” de Dennis Oppenheim, con sus iglesias puestas boca abajo,⁷ sus casas extrudidas y enroscadas en espirales, o sus elementos arquitectónicos en configuraciones imposibles, como la chimenea anudada de *Performance Piece-Ready For A Grilling*, en el Johnson County Community College (Overland Park, Kansas).

La caricatura, en su encarnación tradicional, ha gozado de una notable reivindicación en la moderna historia del arte, en cualquier caso. Fue un fenómeno que interesó particularmente a Ernst Kris, cuyos estudios de la interpretación psicoanalítica de la obra de arte le llevaron a acometer un



* LITERALMENTE.

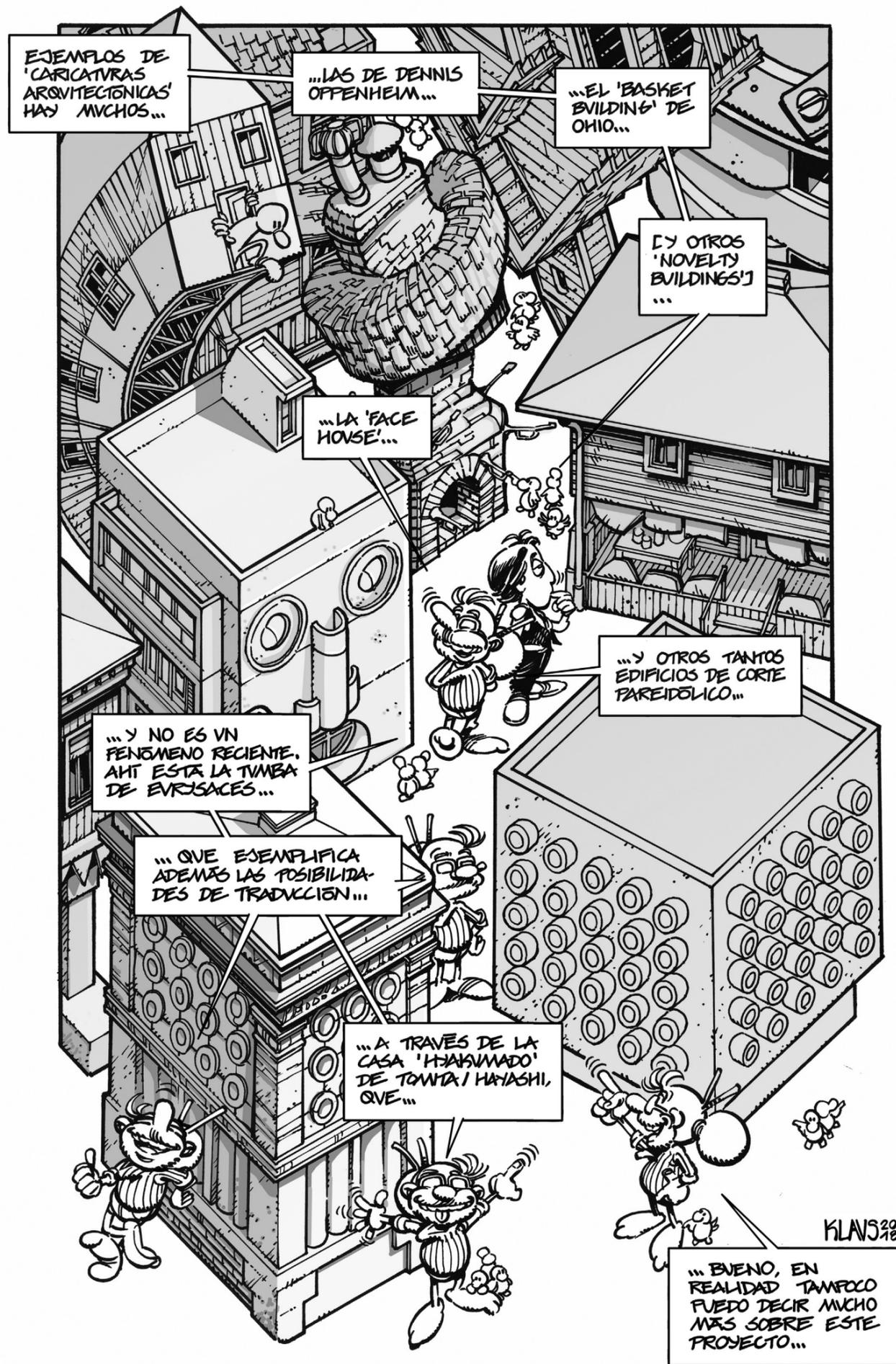
estudio del fenómeno, a partir de los años treinta, en el que embarcaría a su discípulo y tocayo Ernst Hans Josef Gombrich.⁸ Aunque el monumental estudio no llegaría a ver la luz, maestro y discípulo publicaron numerosos textos sobre la caricatura, en los que rastrearon sus orígenes desde su encarnación moderna en las revistas satíricas del xvii y, sobre todo, el xix —con un lugar prominente para Charles Philipon y sus revistas *La Caricature* (1830) y *Le Charivari* (1832)— hasta Leonardo da Vinci o a Bernini, cuyas caricaturas del Papa Inocencio xi y el cardenal Scipione Borghese fueron ya comentadas por Rudolf Wittkower.⁹

Para Gombrich, “cuando la caricatura-retrato fue inventada [...] el mundo artístico se dio cuenta del hecho de que los caricaturistas practicaban una nueva forma de arte.”¹⁰ La asociación con el retrato no es banal, ya que en la caricatura “[l]os rasgos más débiles se exageran para desenmascarar a la víctima,” redundando en “un parecido más veraz de lo que la pura imitación podría ser.”¹¹ Esta inversión de lo esperable no deja de abundar en la propia filosofía de *Arte e Ilusión*, en el que Gombrich establece la prevalencia de las representaciones visuales existentes sobre la observación directa de la realidad en la percepción de esta última, y más aún, en la formación de los artistas.¹² La discusión sobre la caricatura tiene de hecho un lugar tan central en el libro que algunos autores contemporáneos, quizá exagerando ellos mismos (aunque no tanto como pudiera pensarse), han sostenido que el seminal tratado sobre arte es posiblemente “la mejor monografía especializada sobre caricatura y cómics.”¹³ El elemento central de la argumentación de *Arte e Ilusión* es que el concepto, o *schema*, de la obra precede a la observación del natural. El artista aprende primero a pintar, observando otras representaciones, y después aprende a “ajustar” su modo de representar para acercarlo al modelo que se trate en cada caso. Así, el “modo,” o el “estilo” (el “enigma del estilo,” dice Gombrich) son anteriores a la observación en la formación del “ojo” del artista. Aquella llega en un segundo término, cuando éste ya es lo suficientemente ducho en la mecánica de la producción de imágenes; por tanto, puede argumentarse que el artista aprende primero a pintar, y luego a “reconocer” en la realidad aquello que sabe pintar. Al mismo tiempo, Gombrich subraya la importancia de la proyección, en la que el espectador “completa” la información de la obra, viendo en ella tanto lo que está como lo que esto le sugiere.

Dentro de esta argumentación, la caricatura se revela como un activo fundamental, al que Gombrich acude recurrentemente a lo largo del libro (ver los capítulos “El experimento de la caricatura” y “El enigma del estilo”). No sólo pueden llegar, como explica Annibale Carracci, a “ser más fieles a la vida que la realidad misma,” sino que ilustran de manera particularmente vívida, con su economía de trazos, el papel fundamental de la “proyección” del espectador en la efectividad de la obra de arte. Para ilustrar esto, Gombrich se remitía a los trabajos de Rodolphe Töpffer, y en concreto a su Ensayo sobre fisonomía, de 1845. En él, Töpffer defendía la posibilidad de desarrollar un método de dibujo —con un estilo fundamentalmente lineal, de escasos trazos— desligado de la observación de la realidad pero que, sin embargo, permitía el reconocimiento inmediato de lo representado. Töpffer mostraba cómo con variaciones mínimas en los puntos que simbolizaban los ojos, o los trazos que representaban la boca, los rostros caricaturizados, nuevamente en virtud de la pareidolia, conseguían representar un amplio espectro de variaciones emocionales y expresivas, y a su vez producir un efecto distintivo en el lector. A todo esto denominaba Gombrich la “Ley de Töpffer.”¹⁴

[Interludio: el cómic como medio para la ideación arquitectónica]

El Töpffer al que se refiere Gombrich fue un pedagogo, escritor y artista suizo hoy en día mejor conocido como uno de los padres fundamentales de la historieta (Gombrich ya lo identificaba como tal), pero también se trata de un personaje con una particular vinculación con la historia de la arquitectura moderna. Como señala Stanislaus von Moos, Töpffer fue una de las figuras presentes en la infancia de Le Corbusier, quien comenzaría a dibujar copiando los dibujos de uno de los libros infantiles del suizo, *Voyages en Zigzag* (1836), y este interés no desaparecería con el tiempo.¹⁵ Años más tarde, Le Corbusier escribiría sobre él, situándolo como “precursor del cine,” en *L'Esprit Nouveau*, e incluso llegaría a expresar su interés en “realizar una tesis doctoral sobre él.”¹⁶ Si se conoce este interés, no resulta difícil ver la sombra de Töpffer planear sobre la evolución de Le Corbusier hacia un dibujo cada vez más despojado, lineal y, en cierto modo, caricaturesco, y “vivo,” pero tampoco su recurrente uso de la narrativa gráfica, con combinación de dibujos secuenciales, encerrados o no en viñetas, textos, e incluso globos de texto. Significativamente,



EJEMPLOS DE 'CARICATURAS ARQUITECTONICAS' HAY MUCHOS...

...LAS DE DENNIS OPPENHEIM...

...EL 'BASKET BUILDING' DE OHIO...

[Y OTROS 'NOVELTY BUILDINGS']

...LA 'FACE HOUSE'...

...Y OTROS TANTOS EDIFICIOS DE CORTE PAREIDOLICO...

...Y NO ES UN FENOMENO RECIENTE. AHI ESTA LA TUMBA DE EVRISACES...

...QUE EJEMPLIFICA ADEMAS LAS POSIBILIDADES DE TRADUCCION...

...A TRAVES DE LA CASA 'HAKIMADO' DE TOMIYA HAYASHI, QUE...

...BUENO, EN REALIDAD TAMPOCO PUEDO DECIR MUCHO MAS SOBRE ESTE PROYECTO...

KLAUS 2018

también Bernini aparecerá asociado al discurso entre arquitectura y cine en el seminal "Montage and Architecture," de Sergei Eisenstein, cuya última parte se centra en el baldaquino diseñado por aquel para San Pedro del Vaticano. En este caso, la arquitectura se hace soporte para una historia, contada de forma secuencial en los ocho blasones, situados a los pies del monumento. En su búsqueda de un estado intermedio entre cine y pintura, que él denomina "cinematismo," Eisenstein describe lo que es, a todos los efectos, un cómic o tira cómica compuesta de ocho viñetas, lo que tampoco resulta sorprendente, habida cuenta de los cómics que el director dibujó de forma amateur en sus cuadernos de juventud.¹⁷

También Le Corbusier, quien mantuvo una relación de admiración mutua con Eisenstein, produjo en más de una ocasión documentos cercanos al cómic para representar sus proyectos.¹⁸ Y, si Bruno Reichlin ha sostenido que los avances en la pintura purista de Jeanneret tuvieron una influencia perceptible en la evolución espacial de los proyectos de Le Corbusier, arquitecto, lo mismo puede decirse de estos documentos, que parecen aprovechar la ambigua espacialidad de las representaciones bidimensionales y secuenciales del medio para ensayar una interpenetración (*enjambement*) ausente de sus primeras obras.¹⁹ En otros lugares he discutido las múltiples posibilidades de la narración gráfica no sólo para la representación del espacio arquitectónico, sino como activador de la ideación formal y espacial.²⁰ El cómic, por su naturaleza gráfica y secuencial, resulta un medio particularmente propicio para activar procesos de generación formal. Abocetar, bosquejar, ha sido tradicionalmente una de las herramientas del arquitecto para catalizar la aparición de nuevas ideas, que surgen en la imperfecta traducción, a través del lápiz, entre mente y papel. A medida que se dibuja, el ojo escanea lo dibujado, encontrando en ello divergencias, matices que la mente no había pretendido introducir; afortunados accidentes (errores) que pueden sugerir nuevas, inesperadas direcciones para el diseño. El cómic puede funcionar, en este mismo sentido, como un sistema de "abocetado articulado," en el que, guiado por la necesidad narrativa y mediatizado por el tiempo que requiere dibujar cada nuevo elemento de la secuencia, la historia permite al cerebro director reflexionar sobre el diseño. Las inevitables alteraciones, las repeticiones y los solapes propios de la secuencia in praesentia del cómic,²¹ donde los diferentes momentos, pasados y futuros, conviven en la misma lámina, son asimismo el caldo de cultivo perfecto para derivas formales en que las formas se activan en procesos evolutivos, como ilustran vívidamente las muy eisensteinianas tiras cómicas, de los *Manhattan Transcripts*, de Bernard Tschumi.

Finalmente, el cómic ofrece asimismo, con su particular articulación de tiempo y espacio —su "espacialización del tiempo," podríamos decir, retomando las palabras de otro personaje en la genealogía de Gombrich, Erwin Panofsky—, unas muy especiales condiciones para la visualización, y aún más, para la exploración del espacio arquitectónico. Las ambigüedades derivadas de la representación gráfica (bidimensional) de espacios u objetos tridimensionales han encontrado su plasmación arquitectónica en trabajos que engloban desde los (quizá involuntarios) equívocos visuales de Piranesi hasta las elaboradas construcciones de M. C. Escher, que en el mejor de los casos son representaciones de *trompe-l'œil*s, composiciones anamórficas diseñadas para ser percibidas como figuras imposibles, y en el peor, representan la efectiva ruptura de las leyes del espacio euclídeo.

El cómic no hace sino introducir literalmente una nueva dimensión, al incorporar el tiempo, creando una matriz espaciotemporal, una arquitectura del tiempo, en la que las posibilidades de generación de ambigüedades espaciales se multiplican en las continuidades generadas en la contigüidad de los diferentes espacios contenidos en las viñetas. Por todo ello, el cómic, la narrativa gráfica secuencial, se transforma en manos del arquitecto en una eficaz herramienta para activar un pensamiento divergente, de "escritura" (dibujada) cuasiautomática, en la que diseñar fuera de la realidad algo que luego, quizá, pueda ser reincorporado a esta, inevitable traducción mediante.

Copia mal y acertarás. Caricatura y arquitectura

Un similar potencial puede identificarse también en la caricatura, entendida en un sentido amplio. Por supuesto, en el entendimiento del término aceptado por Gombrich y otros, la estrategia fundamental de la caricatura, entendida como un artilugio que ya sea por parecido o por equivalencia permite captar la realidad con una mayor veracidad, es la exageración. En su libro de 1984, *Cómo dibujar caricaturas*, Lenn Redman definía la caricatura como "un retrato exagerado de una persona realizado enfatizando todos aquellos rasgos que hacen a esa persona diferente de las demás. [...] La esencia de la caricatura es la exageración —no la distorsión. La exageración es enfatizar en extremo la verdad. La distorsión es una negación completa de la verdad."²² Sin embargo, puede argumentarse que la distorsión y la deformación forman son también parte integrante del conjunto de rasgos acumulados que entendemos definen el término. Un ejemplo de esto sería la famosa secuencia "Les Poires," aparecida en *La Caricature* 56, 24 de noviembre de 1831, también reseñada por Gombrich, en la que Honoré Daumier mostraba la transformación del rey Louis-Philippe, "le Roi Bourgeois," en una pera.²³

Y esta deriva gráfica, que continuaba una tradición cultivada desde el Renacimiento por nombres como Rabelais y sus objetos antropomórficos, o por Giovanni Battista della Porta en *De humana physiognomonia* (1586), pone de relieve el poder (re)generador de la caricatura.

Pese a su dudosa reputación, allí donde aparece como plagio o falsificación, la copia, el acto de copiar, posee una innegable capacidad didáctica, tanto en lo relativo a la interiorización de conceptos como en el desarrollo de las habilidades de producción. Sin embargo, la copia también posee un inherente poder creativo, en lo que se refiere a su capacidad para catalizar el pensamiento reactivo. Copiar puede ser un eficiente método para generar nuevas ideas o formas, especialmente si se hace con falta de habilidad suficiente. Una copia, cuando es particularmente poco exitosa, transforma lo copiado en algo diferente, que en el mejor de los casos puede resultar incluso novedoso.²⁴ La caricatura no es sino la aplicación de esta misma estrategia de forma consciente, la cual requiere únicamente una determinada habilidad y, quizá, una cierta dosis de maldad.

Habrà quien dude del potencial de la caricatura como herramienta generadora de ideas aplicables, acogiéndose a evidencias recientes, como la producida por la involuntariamente cómica restauración del hoy conocido *Ecce Homo*, del Santuario de Misericordia de Borja, España, a manos de una octogenaria bienintencionada. Sin entrar a discutir los valores, en cuanto a icono pop, que la fallida restauración ha aportado a la diestra pero anodina obra original, cabe señalar, sin embargo, que las posibilidades de lo que la caricatura y los caricaturistas pueden aportar a la arquitectura pueden rastrearse largo tiempo atrás.

En 1922, Robert McCormick, propietario del *Chicago Tribune*, encargó a varios de los dibujantes del periódico —Frank King, Carey Orr, Gaar Williams— que presentaran propuestas para el concurso de la nueva sede. Las propuestas, todas ellas antropomórficas y convenientemente caricaturescas, no llegaron a tiempo para el concurso, pero fueron exhibidas en la exposición posterior en el Lake Shore Trust and Savings Bank, junto a aquellas de Max y Bruno Taut, Walter Gropius y Adolf Meyer, o Daniel Burnham.²⁵ Junto a éstas, se encontraría una de las más conocidas caricaturas diseñadas por un arquitecto, la gigantesca columna dórica de acero y vidrio de Adolf Loos, la cual tendría que esperar hasta los primeros años de la década de los noventa a que un por entonces postmoderno Kengo Kuma la hiciera realidad —si bien drásticamente reducida de escala— en los edificios doric Minami Aoyama (Minato, Tokio, 1991) y el edificio M2. Más suerte correría otro proyecto de este mismo año, 1991, que ejemplifica el potencial creador de la deformación caricaturesca. Me refiero, claro, a la Villa dall'Ava, la caricatura que Rem Koolhaas haría de la Ville Savoye y construiría en París, posicionándose así él mismo como el nuevo Le Corbusier; o quizás su caricatura.

Maldades aparte, la deformación y la distorsión, burlescas o no, son estrategias cuyo valor para la generación formal y conceptual resultan evidentes, sobre todo, en una disciplina cuyo *modus operandi* habitual es la importación y extrapolación a partir de todo aquello situado en su periferia. No resulta descabellado trazar un hilo que une la escultura *House*, de Rachel Whiteread (1993) con el Hôtel Fouquet Barrière en París (2003-2006), de Edouard François. El primero, un vaciado en hormigón de los interiores de una casa victoriana, posteriormente extraídos y apilados, no deja de ser una caricaturización de un espacio doméstico. El segundo, un edificio real construido en París, parece extender esta estrategia, generando una respuesta contextual en su entorno parisino, por medio de la reproducción facsimilar de la fachada de una típica manzana Haussmaniana, sólo que en esta ocasión realizada en concreto. En lo relativo a la distorsión de edificios existentes, una genealogía similar puede establecerse entre Hyakumado, “la vivienda de las cien ventanas” (Setagaya, Tokio, 1966-1967), de Reiko Tomita y Yasutaka Hayashi y su inspiración, esta vez contrastada, en la Tumba de Eurísaco, o “Tumba del panadero,” junto a la Porta Maggiore, en Roma (30 a. C.). Este último es un monumento cuya forma ciertamente caricaturesca —una alegoría del horno de pan que enriqueció a su dueño— bien podría entenderse también como una muestra de póstumo humor negro, habida cuenta de la preferencia romana por la cremación como técnica funeraria.

Adaptado de una ilustración publicada originalmente en: Luis Miguel Lus Arana, “Dancing about architecture: A Conversation with Architect and Cartoonist Klaus,” *Thresholds* 46: Scatter!, editado por Anne Graziano y Eliyahu Keller, The MIT Press, 2018

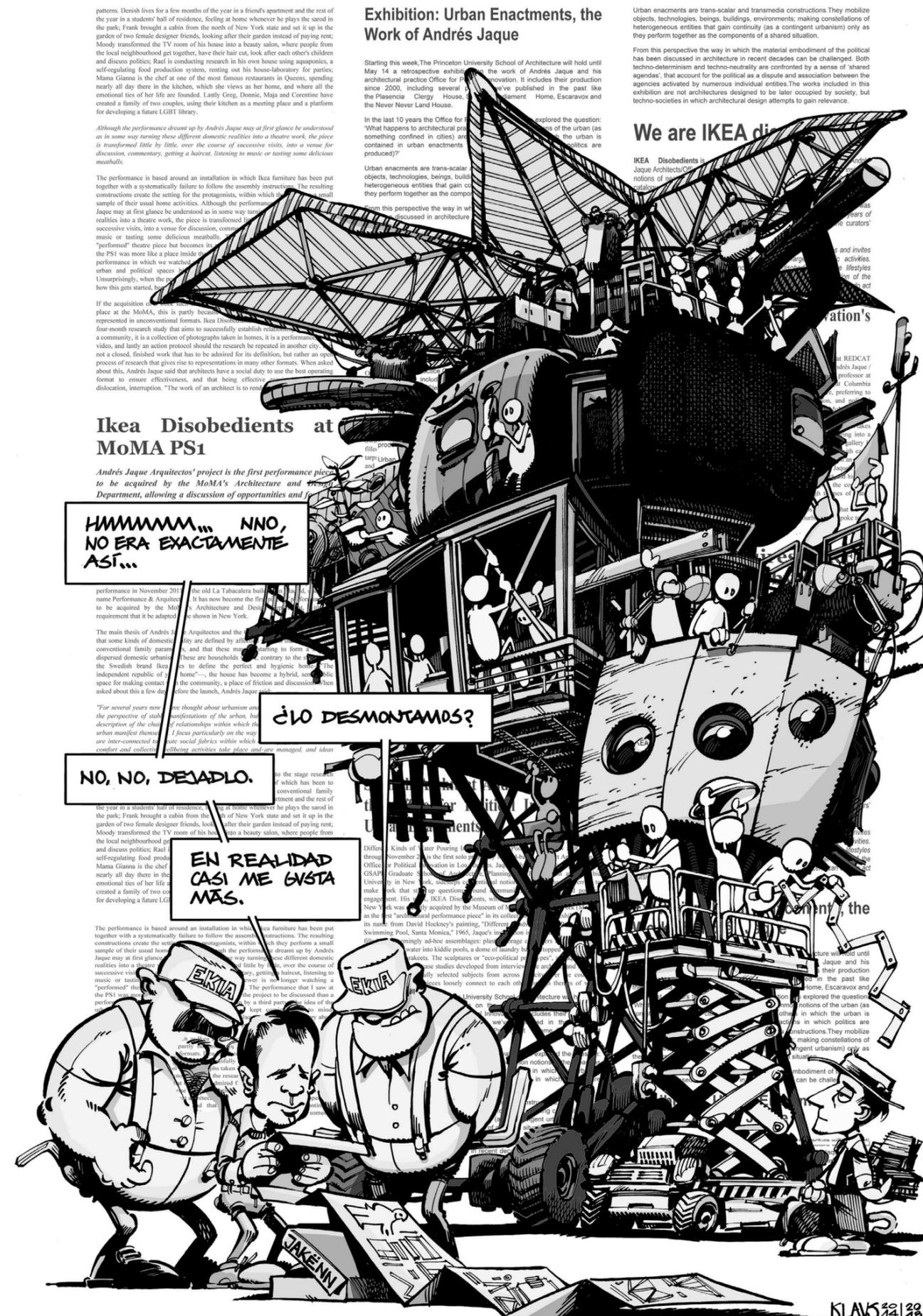


En *Arte e Ilusión*, Gombrich aseguraba que “[l]o que llamamos cultura o civilización se basa en la capacidad del hombre para ser hacedor, para inventar usos inesperados, para crear sustitutivos artificiales.”²⁹ Los juegos de contextualizadores de la primera postmodernidad, como aquellos llevados a cabo por Hans Hollein, al grito de “Alles ist Architektur,”³⁰ en sus *Transformations/Transpositions*, que transformaban en arquitectura objetos cotidianos por medio del simple aumento de escala y su recontextualización en la ciudad o el paisaje, así parecían confirmarlo. En el mismo texto, Gombrich aclara que cuando se dice que “las imágenes nos enseñan a ver, se trata de una simplificación disculpable. Pero es verdad que las imágenes pueden enseñarnos a reconocer-especificar un efecto visual y emotivo que siempre ha estado presente en nuestra experiencia.”³¹ Pero humor y caricatura obligan a ver de otra manera, y a pensar de otra manera. El caricaturista no se limita, como dice Gombrich, a generar “nuevos códigos de reconocimiento” de la realidad, sino a generar nuevas realidades.³² Cuando James Wines/site comenzaron a construir sus paródicas fachadas para los supermercados best en 1972, había en ellas una clara voluntad de denuncia del statu quo, así como una intención desestabilizadora que, sin embargo, no impediría que avanzaran estrategias formales que hemos visto repetidas una y mil veces en la arquitectura de las décadas posteriores. Treinta años después, estas estrategias humorísticas mantienen su vigencia, a juzgar por la atención que la prensa arquitectónica presta a juegos similares con el absurdo, como la celebrada obra de arte *From the Knees of my Nose to the Belly of my Toes* (2013), en la que, como si de un cromó de los Garbage Pail Kids se tratase, Alex Chinneck derribó y reconstruyó la fachada de una vivienda en Cliftonville (Margate, Inglaterra) para que pareciera que se había deslizado enrollándose en el suelo. Mientras, performances como *Ikea Disobedients*, de Andrés Jaque Architects, construyen parodias de lo doméstico hackeando muebles de Ikea, en lo que puede ser tanto un momento de voluntaria parodia autoreferencial como de revisión y elogio postmoderno de la cómica estrategia del error premoderna de Keaton.

Cuando SITE propuso su *High Rise of Homes* en 1981, parecía un comentario hecho en plena postmodernidad al fallido movimiento estructural, a la deriva suburbana, al alienante paisaje urbano engendrado por el transatlántico corbusiano y la *Unité d’Habitation*, o a todas ellas a un tiempo. La imagen, sin embargo, resultaba sugerente como revisión de esta última (ahí están *La MéMé*, de Lucien Kroll, o el más reciente *Inntel Hotel* de casas apiladas en Zaandam de *wAM Architecten* para corroborarlo), si no fuera porque esta misma idea ya había sido planteada por el propio Le Corbusier en su propuesta para el *Plan Obus* en Fort l’Empereur, Argel, que Banham sitúa precisamente en el origen de las megaestructuras. Por supuesto, la genealogía es aún más antigua, y se remonta a toda una serie de imágenes producidas por dibujantes satíricos desde finales del XIX, muy notablemente a una caricatura del dibujante Alanson Burton Walker, publicada en *Life* en marzo de 1909, que adelantaba de manera casi literal tanto el diseño de Wines como el de Le Corbusier.³³

Alles ist Karikatur, que diría Gombrich.

Adaptado de una ilustración publicada originalmente en: Gonzalo Herrero Delicado, “The Daily Politics of Architecture - An Interview with Andrés Jaque,” A10 58 (julio-agosto, 2014)



Referencias

Ábalos, Iñaki. *La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

Cormier, Brendan. Lai Jimenez y Luis Miguel Lus Arana. “Caricature, Hyperbole and the Politics of the Cartoon. A conversation with Jimenez Lai and Koldo Lus (Klaustoon).” *Volume 36: Ways to Be Critical* (julio de 2013): 106-111.

Gombrich, Ernst H. *Art and Illusion; a Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Nueva York: Pantheon Books, 1960. Edición en castellano: *Arte e Ilusión. Estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Traducción de Gabriel Ferrater. Londres: Phaidon, 2010.

_____. *La Imagen y el ojo: Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Alianza, 1987. [Londres: Phaidon, 1982].

Gombrich, Ernst H. y Ernst Kris. “The Principles of Caricature.” *British Journal of Medical Psychology* 17 (1938): 319-342.

_____. *Caricature*. Harmondsworth: Penguin Books, 1940.

Groensteen, Thierry. *Système de la Bande Dessinée*. París: Presses Universitaires de France, col. Formes sémiotiques, 1999.

Holbo, John. “Caricature and Comics.” En Bramlett, Cook y Meskin, eds. *The Routledge Companion to Comics*. Londres: Routledge, 2016: 367-379.

Jacobs, Steven. “Slapstick homes: Architecture in Slapstick Cinema and the Avant-Garde.” *The Journal of Architecture* 23-2 (2018): 225-48.

Koolhaas, Rem, *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. Nueva York: Oxford University Press, 1978: 69-70.

Lus Arana, Luis Miguel. “La Ligne Claire de Le Corbusier. Time, Space, and Sequential Narratives,” *Le Corbusier, 50 Years later* (Valencia: UPV, 2015).

Lus Arana, Luis Miguel. “Comics and Architecture: A Reading Guide.” En Jonathan Charley. *The Routledge Research Companion on Literature, Architecture, and the City*. Londres: Routledge, 2018.

Ong, Lennard y Wang, Yaohua. “Archinterview: Wes Jones,” *vimeo.com* (2010): <https://vimeo.com/9878887>

Pessoa, Fernando. “Las caricaturas de Almada Negreiros.” *A Águia* 2-16 (abril de 1913).

Redman, Lenn. *How to Draw Caricatures*. Nueva York: McGraw-Hill, 1984.

Reichlin, Bruno. “Jeanneret/Le Corbusier, Painter-Architect.” En Eve Blau y Nancy Troy, eds. *Architecture and Cubism*. Montreal: Canadian Centre for Architecture; Cambridge: The MIT Press, 1997: 195-218.

Solomonson, Katherine. *The Chicago Tribune Tower Competition: Skyscraper Design and Cultural Change in the 1920s*. Chicago: University of Chicago Press, 2003. [Nueva York: Cambridge University Press, 2001].

Soussloff, Catherine M. *The Subject in Art: Portraiture and the Birth of the Modern*. Durham: Duke University Press, 2006.

Spurr, David. *Architecture and Modern Literature*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012.

Von Moos, Stanislaus. *Le Corbusier, Elemente einer Synthese*. Frauenfeld, Stuttgart: Huber, 1968.

Von Moos, Stanislaus. “Voyages en Zigzag.” En Arthur Rüegg y Stanislaus von Moos, eds. *Le Corbusier before Le Corbusier: Applied Arts, Architecture, Painting, Photography, 1907-1922*. New Haven: Yale University Press, 2002: 22-43

Notas

1. Edward F. Cline, Buster Keaton, *One Week* (Metro Pictures, 1920).

2. Otro ejemplo notable es *Steamboat Bill, Jr.* (1928), en la que reutiliza el recurso de dejar caer la fachada sobre el protagonista, que sobrevive al pasar a través de una ventana. Un análisis de este fenómeno, con múltiples ejemplos del cine mudo, puede encontrarse en Steven Jacobs, “Slapstick Homes: Architecture in Slapstick Cinema and the Avant-Garde,” *The Journal of Architecture* 23-2 (2018): 225-48. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/13602365.2018.1443345>

3. Iñaki Ábalos, *La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2000), 143.

4. “Gag: golpe de efecto cómico rápido e inesperado en un filme o, por extensión, en otro tipo de espectáculo”,(RAE)

5. En “And End to Dwelling: Architectural and Literary Modernisms,” David Spurr sugiere, de forma más favorable para Gehry, que en *One Week* “lo que acaba siendo construido es una parodia grotesca de un diseño de Frank Gehry [...]: paredes proyectándose en atrevidas angulaciones, ventanas trapezoidales, columnas inclinadas, y un tejado desencajado.” David Spurr, *Architecture and Modern Literature* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012), 50. El propio Ábalos habla de *One Week* en el mismo capítulo, anteriormente citado, en el que desarrolla la casa Gehry en Santa Monica.

6. Pareidolia: Es el fenómeno psicológico donde un estímulo vago y aleatorio (habitualmente una imagen) es percibido erróneamente como una forma reconocible (RAE).

7. Me refero a *Device to Root Out Evil* (1997), escultura de Dennis Oppenheim expuesta primeramente en Vancouver, Canadá. Muchas otras obras del artista juegan libremente con la alteración lúdica de la forma arquitectónica, como *Monument to Escape* (Buenos Aires, 2001), o *Bus Home* (Ventura, California, 2002), entre otras.

8. Ernst H. Gombrich y su mentor, Ernst Kris, escribieron abundantemente sobre la caricatura y sus implicaciones psicológicas, de manera muy notable en *Caricature* (Harmondsworth: Penguin Books, 1940), pero también en diversos artículos publicados entre 1936 y 1960. Una bibliografía bastante completa puede encontrarse en Catherine M. Soussloff, *The Subject in Art: Portraiture and the Birth of the Modern* (Durham: Duke University Press, 2006).

9. Sugerencias sobre una evolución hacia lo caricaturesco en los retratos de Leonardo Da Vinci pueden encontrarse ya en Arthur E. Popham, *The Drawings of Leonardo da Vinci*. (Londres: Jonathan Cape, 1946). Con respecto a Bernini, ver: Irving Lavin, “Bernini and the Art of Social Satire,” en *Drawings by Gianlorenzo Bernini from the Museum der Bildenden Kunste Leipzig*, 1981 (Princeton NJ: Art Museum, Princeton University-Princeton University Press, 1981), 26-54, 336-337, 349-356. Los comentarios de Wittkower sobre este último pueden encontrarse en Rudolf Wittkower, Heinrich Brauer, *Die Zeichnungen des Gian Lorenzo Bernini* (Berlín: H. Keller, 1931). Es aquí donde Wittkower afirma que la caricatura como tal es desconocida hasta finales del siglo XVI.

10. Ver Ernst H. Gombrich y Ernst Kris, “The Principles of Caricature,” *British Journal of Medical Psychology* 17 (1938), 319-342.

11. Ernst H. Gombrich y Ernst Kris “The Principles of Caricature”. Gombrich y Kris retrotraen su estudio hasta los *ritratti carrichi* (retratos cargados) del barroco, atribuidos a Annibale Carracci y a sus seguidores, retratos burlescos que producen “sensaciones cómicas” y que ya aparecen recogidos por escritores como Atanasio Mosini, Pietro Bellori, o Filippo Baldinucci. Carracci mismo se preguntaba: “¿No es la tarea del caricaturista exactamente la misma que la del artista clásico? Ambos ven la verdad imperecedera bajo la superficie de la mera apariencia exterior. Ambos intentan ayudar a la naturaleza a realizar su plan. Uno puede esforzarse por visualizar la forma perfecta y realizarla en su trabajo, y el otro por captar la deformidad perfecta y así revelar la esencia misma de una personalidad. Una buena caricatura, como cualquier obra de arte, es más fiel a la vida que la realidad misma.”

Ernst H. Gombrich y Ernst Kris (1938), 11-12. Citado en John Holbo, “Caricature and Comics,” en Bramlett, Cook y Meskin, eds., *The Routledge Companion to Comics*, (Routledge, 2016), 367-379.

12. Ernst H. Gombrich, *Art and Illusion; a Study in the Psychology of Pictorial Representation* (Nueva York: Pantheon Books, 1960). Extraído de la edición en castellano, capítulo “El experimento de la caricatura,” *Arte e Ilusión. Estudios sobre la psicología de la representación pictórica* (Londres: Phaidon, 2010). Traducción de Gabriel Ferrater.

13. Esta es la tesis sostenida por Holbo, al que debo algunos de los datos contenidos en este texto. Holbo llega a sugerir que *Arte e Ilusión* que podría igualmente haberse titulado *Caricature and Comics*.

14. “En un cuadro bueno y completo, cualquier laguna será un defecto,” explica Gombrich, “mientras que en el idioma de Töpffer y sus imitadores las expresiones elípticas se leen como formando parte del relato.” Ernst H. Gombrich (2010), 286.

15. Ver Stanislaus von Moos, “Voyages en Zigzag,” en Arthur Rüegg; Stanislaus von Moos (eds.). *Le Corbusier before Le Corbusier: Applied Arts, Architecture, Painting, Photography, 1907-1922* (New Haven: Yale University Press, 2002), 22-43. La información sobre los dibujos del joven Jeanneret procede de una comunicación personal con su hermano Albert, citada en Stanislaus Von Moos, *Le Corbusier, Elemente einer Synthese* (Frauenfeld, Stuttgart: Huber, 1968), 13.

16. En 1921, Le Corbusier, firmando como De Fayet, publicaba en el número 11-12 de L'Esprit Nouveau el artículo “Toepffer, précurseur du cinema.” Años antes, en 1911, en una carta a August Klipstein, Jeanneret le pedía que le enviara “Las aventuras de Monsieur Vieux-Bois,” uno de los libros que contenían las tiras cómicas del suizo, en las que advertía a su amigo que se encontraría con “un Busch [Wilhelm Busch, famoso caricaturista y dibujante de cómic] francés o latino, obviamente un precursor como dibujante. Estaría encantado de escribir una tesis doctoral sobre Töpffer,” Stanislaus Von Moos “Voyages en Zigzag,” 25-26.

17. En 2012, la fundación Daniel Langlois sacó a la luz varios cuadernos de bocetos pertenecientes a un joven Eisenstein de 16 años en 1914. En ellos, el después director muestra una gran habilidad para la caricatura, en numerosos dibujos donde se aprecia la influencia de caricaturistas como Honoré Daumier, J. J. Granville, o Gustave Doré. Entre ellos pueden encontrarse asimismo varias páginas de cómics en la línea de las tiras cómicas de Rodolphe Töpffer, o los *Max und Moritz de Wilhelm Busch* (el mismo mencionado por Le Corbusier). Algunos autores han señalado la relación entre estos y el sentido del montaje y el dinamismo del que Eisenstein haría gala en su carrera. La relación entre Eisenstein y Daumier ha sido tratada en profundidad por Ada Ackerman, que dedicó su tesis doctoral a este tema (ver Ada Ackerman, *Regards de Sergueï Eisenstein sur l'oeuvre d'Honoré Daumier: une réception méconnue*. Tesis doctoral. Directores: Todd Porterfield, Ségolène Le Men (París: Université Paris-Ouest-Nanterre-La Défense - Montréal: Université de Montréal, 2010).

18. Al margen de las muchas ocasiones en que Le Corbusier utilizaría la narrativa gráfica o algunos de sus tropos tanto en L'Esprit Nouveau como en algunos de sus textos (pienso en “Las cuatro composiciones” o “Los cinco puntos”), hay dos documentos en los que el solape con el cómic es particularmente notorio. Uno es la presentación de la *Ville Contemporaine* (1922) en el último número de *L'Esprit Nouveau* (enero de 1925), donde el proyecto se mostraba en una secuencia de cuatro viñetas panorámicas con textos al pie que no habrían desentonado en un álbum de Tintín. El otro es la conocida *Carta a Madame Meyer*, de ese mismo año, en la que explicaba al cliente el diseño para su casa en una suerte de *storyboard* con globos de texto en el que, de acuerdo con Bruno Reichlin, “las perspectivas se extendían hasta englobar un itinerario completo... explotando todas las posibilidades cinemáticas de la caricatura.”

19. Bruno Reichlin “Jeanneret/Le Corbusier, Painter-Architect,” en Eve Blau y Nancy J. Troy, eds., *Architecture and Cubism* (Montreal: Canadian Centre for Architecture; Cambridge, Mass: The MIT Press, 1997), 195-218.

20. Ver, por ejemplo, el capítulo “Comics and Architecture: A Reading Guide,” en Jonathan Charley, ed., *The Routledge Research Companion on Literature, Architecture,*

and the City (Londres: Routledge, 2018). Sobre Le Corbusier y la narrativa gráfica ver: Luis Miguel Lus Arana, “La Ligne Claire de Le Corbusier. Time, Space, and Sequential Narratives,” *Le Corbusier, 50 Years later* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015).

21. El término, utilizado para distinguir el cómic de, por ejemplo, la secuencialidad sustitutiva del cine, donde cada momento es inmediatamente reemplazado por el siguiente, procede de Thierry Groensteen. Ver, por ejemplo, Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée* (París: Presses Universitaires de France, col. Formes sémiotiques, 1999).

22. Lenn Redman, *How to Draw Caricatures* (Nueva York: McGraw-Hill, 1984), 1. Citado en Holbo, “Caricature and Comics.”

23. Daumier dibujó la ilustración por encargo de Charles Philipon, editor de la revista, quien había señalado el parecido con anterioridad, y produjo una primera versión ante las autoridades cuando fue acusado de difamación unos días antes.

24. Una discusión más extensa sobre este aspecto puede encontrarse en: Brendan Cormier, Jimenez Lai y Luis Miguel Lus Arana, “Caricature, Hyperbole and the Politics of the Cartoon. A conversation with Jimenez Lai and Koldo Lus (Klaustoon),” *Volume 36: Ways to Be Critical* (julio de 2013): 106-111.

25. Ver Katherine Solomonson, *The Chicago Tribune Tower Competition: Skyscraper Design and Cultural Change in the 1920s* (Chicago: University of Chicago Press, 2003). Primera publicación: Nueva York: Cambridge University Press, 2001): 57-9.

26. Fernando Pessoa, “Las caricaturas de Almada Negreiros,” *A Águia* 2-16 (abril de 1913).

27. Yaohua Wang, Lennard Ong, “Archinterview: Wes Jones,” [vimeo.com](https://vimeo.com/9878887) (c2010) (online): <https://vimeo.com/9878887>. Fecha de consulta: 22 de octubre de 2017.

28. Apofenia es la experiencia consistente en ver patrones, conexiones o ambos en sucesos aleatorios o en datos sin sentido.

29. Gombrich, *Art and Illusion*, 94.

30. “Lieralmente todo es arquitectura”, *Alles ist Architektur, de Hans Hullein*, apareció publicado como número 1/2 de *Bau: Schrift für Architektur und Städtebau*, en Viena, en 1968.

31. Ernst H. Gombrich, *Art and Illusion*, 201.

32. Ver Ernst H. Gombrich, “El descubrimiento visual por el arte,” *La Imagen y el ojo: Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica* (Madrid: Alianza, 1987). Publicación original: Phaidon, 1982, 13-38.

33. El dibujo de Walker tenía una intención eminentemente paródica, como indicaba el texto al pie, que rezaba: “Buy a cozy cottage in our steel constructed choice lots, less than a mile above Broadway. Only ten minutes by elevator. All the comforts of the country with none of its disadvantages.’ – Celestial Real Estate Company”. La viñeta, que apareció en el “Real Estate Number” de la revista *Life*, sería recuperado para la historia moderna de la arquitectura por Rem Koolhaas, que haría de él una suerte de tótem de su argumentación en *Delirious New York: a Retroactive Manifesto for Manhattan* (Nueva York: Oxford University Press, 1978), 69-70.

Luis Miguel (Koldo) Lus Arana

Profesor, Universidad de Zaragoza

Arquitecto urbanista, maestro en Diseño,

Harvard University

Doctor en Arquitectura

Universidad de Navarra

ORCID: 0000-0001-5826-2642