



Novela gráfica

Mies



Mies

Agustín Ferrer Casas

Arquitecto, historietista, guionista y dibujante

Investigador independiente

Puede que si no hubiese estudiado arquitectura nunca hubiera dibujado. Entiéndaseme. No es que no supiese dibujar. Creo que era lo único que sabía hacer antes de iniciar la carrera. Y si no me decanté por Bellas Artes fue por el prejuicio de no ver mucho futuro y prosperidad económica en esta última. Si bien es cierto que comprendí pronto que tarde, que el saber dibujar no llevaba aparejado el saber proyectar. Y viceversa.

Comencé a dibujar historietas o tebeos¹ de forma amateur años después de iniciar la carrera de Arquitectura, por un trabajo sobre el Noveno Arte² para la asignatura de Estética. Dicho estudio despertó en mí un repentino interés por los cómics y, colateralmente, provocó una suerte de desafío. Quería probar si era sencillo crear una historia, empezando por algo pequeño. Algo abarcable, de dos páginas que, con la intención de saber si no andaba desencaminado, presenté a un concurso de cómic local en 1993. Gané el primer premio. Seguí probando. Y continué acertando, no en todas las ocasiones, pero sí en la mayoría. Durante casi veinte años, una treintena de premios. Así que en 2011, en plena crisis de los cuarenta y del ladrillo, colgué los bártulos de la Arquitectura y di el salto profesional al mundo del tebeo hasta el momento presente.

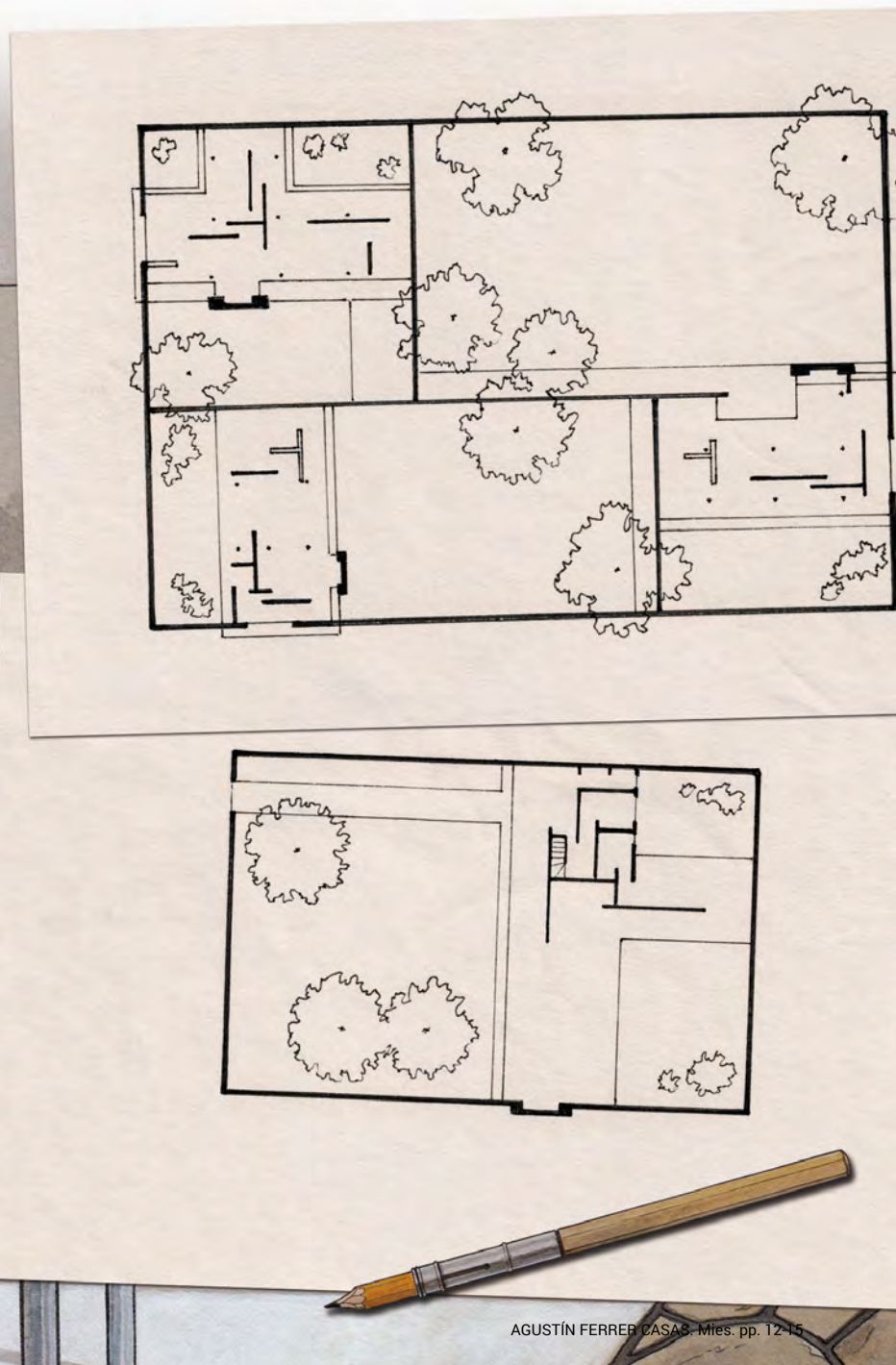
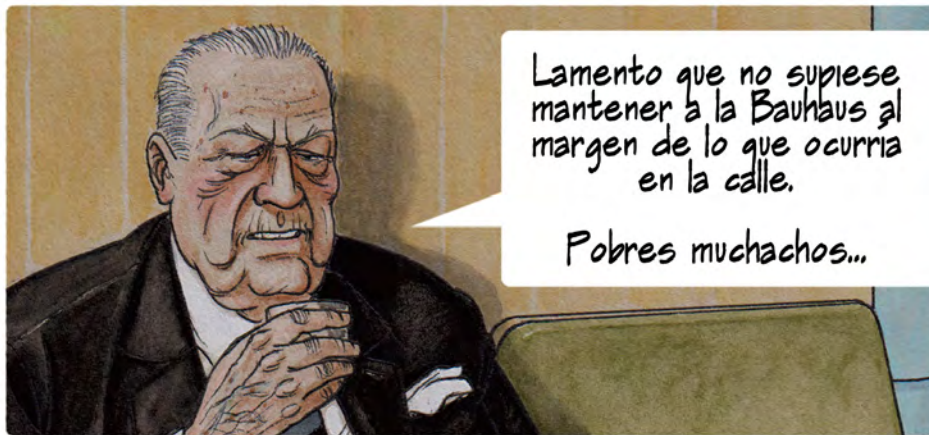
Cuando digo que "colgué los bártulos de la arquitectura" casi puedo decirlo literalmente: durante trece años y medio trabajé en un despacho, Capilla Vallejo Arquitectos en este caso, y siempre usé herramientas informáticas. Dibujando tebeos soy prácticamente analógico.³ Solo la maquetación y la edición de los textos necesitan de la informática.

La única desventaja de este cambio profesional no radicó en la técnica empleada, para mí por lo menos. El inconveniente vino dado por el tiempo. Así como durante mis primeros años mis historias nunca superaban las cuatro o seis páginas mientras que actualmente mis creaciones pueden situarse dentro del campo de la novela gráfica,⁴ con lo que a mayor número de páginas y más complejidad en la historia contada —y dibujada, no lo olvidemos—, mayor tiempo invertido.⁵ Así que el autor de novelas gráficas debe sentirse cómodo al seleccionar un trabajo propio o ajeno al que va a dedicar mucho tiempo. Estilo, temática, contenido... Esas cosas deben resultar atractivas para el autor.⁶

Por último diré que el tránsito entre la carrera de Arquitectura —acabada o no— y el mundo del cómic, no es tan extraño ni loco como pudiera pensarse. Tenemos muchos nombres de autores consagrados como los españoles Emma Ríos Maneiro, Miguelanxo Prado, Daniel Torres, Mikel Janin y Klaus —sobrenombre de Koldo Lus— o Enrique Bordes que se centra en el estudio del lenguaje del cómic. Y, cómo no, los italianos Milo Manara y Tanino Liberatore. Pero si alguien me pregunta si el cambio se ha producido en sentido inverso, del cómic a la arquitectura... No sabría contestarle. Si bien es cierto que muchos arquitectos flirtean con el lenguaje del cómic a la hora de representar sus proyectos por ser este medio una manera muy dinámica e intuitiva de comunicación.

Figura 1. "En el transcurso del vuelo a Berlín Occidental para acudir a la colocación de la primera piedra de la Galería Nacional, el famoso arquitecto Mies van der Rohe hace balance de su azarosa vida con su nieto, el también arquitecto Dirk Lohan." Sinopsis de la novela gráfica, *Mies* de Agustín Ferrer Casas recogida en la Editorial Grafito.

- 1 Término empleado en nuestro país para referirse a las revistas de historietas dibujadas y que toma su nombre de la legendaria publicación infantil TBO publicada en España durante más de 80 años. En el mercado franco-belga se las conoce como *bande dessinée* (BD), *comic* en el anglosajón, *fumetti* en el italiano, *quadrinhos* en el portugués...
- 2 Se conoce al mundo del cómic como Noveno Arte, justo después de la fotografía, mientras que la arquitectura ocupa el primer puesto.
- 3 Bocetos a lápiz sobre papel, pasados a limpio sobre papel coloreado para después pintarlos con una mezcla de acuarelas, témperas, acrílicas y lápices de colores para acabar escaneando el resultado.
- 4 La reciente definición de novela gráfica se le ha querido dar al cómic largo, más que nada por su temática, una pátina de intelectualidad que ya tenía por derecho propio.
- 5 *MIES*, supuso tres años de trabajo exclusivo.
- 6 Y hablo por mí, porque precisamente en el contexto histórico del siglo XX —décadas de los 50 y 60— se han situado la mayor parte de mis títulos publicados hasta la fecha. Y la inclusión de la arquitectura a través de la figura del Mies en el cómic, que ilustra este artículo, fue una manera de ajustar cuentas con mis años de estudiante universitario.



Sólo la Exposición de la Construcción de 1931 en Berlín, y como encargado de la muestra sobre "La vivienda de nuestro tiempo", me permitió alzar, bajo techo, una propuesta de casa para una pareja sin hijos. Allí conseguí que también levantarán sus propias ideas Lilly, Hilberseimer, Breuer...

Y, cómo no, Gropius...

¿PERO ESTO ES PARA UN MATRIMONIO...?
¡DEMONIOS, YO NO VIVIRÍA EN UNA CASA ASÍ NI LOCO!
¡SI NO TIENE NI PUERTAS!

¡VAYA TOMADURA DE PELO!

¿HAS VISTO?
¡SE OLVIDARON
DEL TEJADO!

Nos veíamos relegados a estas muestras, expuestos como bichos raros... "El hombre cocodrilo, la mujer barbuda y el niño de Guatemala".