

Universidad de Chile

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Escuela de Pregrado

Carrera de Arquitectura

DIBUJO, ESPACIO Y EXPERIENCIA

LA REPRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA ESPACIAL EN EL MANGA:

EL CASO DE DOROHEDORO

Seminario de Investigación 2022

Sección de Investigación Teoría y Crítica

Alumno: Ignacio Abarzúa Urzúa

Profesores Guía:

Mauricio Baros Townsend

Diego Vallejos Oberg

Agradecimientos:

A mis padres, por encontrar siempre las maneras de apoyarme académica y emocionalmente.

A María Ignacia, por ser siempre una compañera y una guía, no sólo en lo académico, sino también en la vida.

Al profesor Diego, por mostrarme desde mi inicio en esta carrera que vale la pena ser yo mismo al momento de trabajar y que existen distintos caminos desde el que ver y estudiar la arquitectura.

Al profesor Mauricio, por ayudarme a sortear los vaivenes administrativos que se presentan en el camino.

A mis amigas Josefa y Magdalena, por ser una maravillosa compañía encontrada en la más inesperada de las situaciones.

A Alonso, Rodrigo y Javier, por hacer aparecer inspiración en inocentes conversaciones de sobremesa en la casa de la abuela.

Este seminario no sería posible sin ustedes.

ABSTRACT

Esta investigación se enfoca en el análisis de la representación de la experiencia espacial en el manga *Dorohedoro*. Para llevar esto a cabo primero se discute alrededor de bibliografía y conversaciones con ilustradores para llegar a una definición de dibujo y representación arquitectónicos. Para el análisis se elige una metodología de investigación exploratoria, en la que se seleccionan distintos paneles del manga que permitieran teorizar sobre la relación de la representación espacial en el manga y la relación de esta con su formato. La selección y análisis de las páginas del manga se hace en relación con tres puntos importantes: la representación de la multisensorialidad, la construcción de un tiempo-espacio y la utilización de la narrativa como conductor de la experiencia. Los resultados de este análisis en base a las páginas son sistematizados alrededor de su relación con la representación espacial, tanto en el manga como en arquitectura, para concluir con que en la relación de ambos existe la posibilidad de inspirar a partir del manga distintas formas de representación que permitan a los receptores de las representaciones de arquitectura acceder a la experiencia espacial de la obra retratada.

Algunas notas importantes antes de leer:

La reproducción de las imágenes de *Dorohedoro* en esta investigación es con fines exclusivamente académicos.

Las páginas de manga japonés se leen de derecha a izquierda. Por problemas de legibilidad y coherencia interna, no puedo hacer coincidir la lectura occidental del texto de la investigación con la lectura del manga, por lo que se debe leer la página de la investigación de izquierda a derecha y las páginas de manga de derecha a izquierda. Para la secuencia ubicada entre las figuras 22 y 29, por favor leer completamente de derecha a izquierda. El orden de lectura de esta secuencia aparece también señalado en los subtítulos de cada figura por números (1), (2),(3)... etc.

El manga utilizado como estudio de caso para este trabajo contiene **violencia gráfica y contenido explícito**. Elijo no censurar estas escenas tanto por respeto a la obra original como porque el retrato de lo explícito es parte fundamental de la representación presente en la obra. **Se recomienda discreción.**

Este seminario fue hecho en pandemia. Por la naturaleza de mi investigación, esto no afectó directamente a la metodología de mi trabajo. No obstante, es importante reconocer que las condiciones de cuarentena y aislamiento en las que tuvimos que trabajar por dos años **sí** tienen efecto en las personas detrás de los trabajos, y yo no soy la excepción. Espero que a medida que volvemos a la normalidad podamos recuperar parte de lo perdido durante esta crisis.

0 ÍNDICE

1. Introducción

p1

La experiencia del manga

p1

Nuestra tradición de representación

p2

Relevancia del tema

p3

Objetivos

p6

Marco Metodológico

p6

2. Marco Teórico

p8

Definición de dibujo arquitectónico

p8

Representación de la experiencia espacial

p13

El manga como medio de representación

p14

3. Desarrollo de análisis

p18

Instrumento de análisis: *Dorohedoro*

p18

Análisis de representación espacial en el manga:

El caso de *Dorohedoro*

p20

Representación de la multisensorialidad

a través del dibujo en el manga

p20

Construcción del tiempo-espacio en el manga p30

La narrativa como conductor de la experiencia

p42

La utilidad del manga para la representación en arquitectura

p53

4. Conclusiones

p55

5. Referencias

p58

6. Bibliografía

p58

7. Anexos

p59

Anexo 1: Carta de Consentimiento Informado

p59

Anexo 2: Transcripción de entrevista con Daniel Romero p60

Anexo 3: Carta de Consentimiento Informado
p68

Anexo 4: Transcripción de entrevista con Javiera Argandoña
p69

1 INTRODUCCIÓN

Al momento de diseñar un proyecto, nos encontramos inevitablemente ante la realidad de que eventualmente vamos a tener que mostrarle nuestro trabajo a alguien más. Ya sea a nuestros pares, maestros, clientes o simplemente un espectador curioso, tarde o temprano nuestro proyecto va a tener que ser representado. El siguiente paso es elegir cómo vamos a hacer esto. ¿Nos interesa mostrar cómo se construye lo que diseñamos? ¿o preferimos intentar representar cómo la gente se mueve en el espacio proyectado? Lo cierto es que en el momento en que nuestras ideas proyectuales son traspasadas a una imagen, estamos tomando una decisión de qué y cómo mostrar. Parte de nuestra labor es tomar esta decisión en función de que la persona que se encuentre en el extremo opuesto nos entienda y pueda ver lo que nosotros vimos al momento de diseñar.

Este seminario nace desde asumir esta decisión como parte del proceso al que nos enfrentamos, y de buscar en otros medios a los que no acostumbramos a mirar seriamente una manera de tomar

esta decisión de manera consciente e informada de qué hacemos, cómo lo hacemos y cuales son las consecuencias de esto. Creo que parte de esto es buscar en otros medios formas de representación que se preocupen de distintos aspectos de la experiencia espacial: entender cómo y por qué se hace. En este alcance a otros medios es donde mi interés por la discusión alrededor de la representación arquitectónica se une con mi interés con el manga como medio de representación y como producto cultural.

LA EXPERIENCIA DEL MANGA

Siempre me gustó leer, jugar o ver series que tuvieran mundos fantásticos a los que transportarme. Desde pequeño me interesé por *Star Wars* o libros de dinosaurios, por ejemplo, porque me encantaba la capacidad que tenían de retratar una realidad totalmente distinta a la que estaba acostumbrado. Al llegar a los 12 o 13 años, me di cuenta de que mis compañeros estaban empezando a juntarse fuera de horario de clases o conversando a través de las incipientes redes sociales de la época. Me encontré entonces en conflicto: yo también estaba creciendo, pero no tenía interés de abandonar el tipo de contenido que me gustaba. En esta búsqueda de narrativas más maduras es como llegué a animés como *Death*

Note o *Naruto*; historias que me hacían ver que crecer algo bueno y que no estaba solo en este proceso.

Años después, y tras haberse coronado como mi multimedia favorito, el animé comenzó de a poco a guiarme hacia el manga. Me interesaba seguir las historias hasta la fuente original. Este impulso se mezcló con mi interés con la gráfica tras entrar a la universidad, y se consolidó finalmente en mi paso del animé al manga como medio predilecto. El manga lograba mezclar los mundos vívidos e interesantes que me gustaron siempre con historias maduras y personajes con los que podía sentirme identificado. Pude además asociar la lectura de consumidor con la lectura de estudiante de arquitectura: encontré valor no solamente en el contenido del manga, sino que en el formato y en el dibujo de los *mangaka* (漫画家).

En la pandemia, aislado de las relaciones que había formado y confinado a un solo espacio, el manga volvió a instaurarse como una forma de trasladarme, nuevamente, a mundos interesantes hacia los que podía escapar. De cierta manera, mi relación con el animé, y particularmente con el manga, no ha cambiado. Sigo buscando más cosas que me hagan sentir cómodo en mundos donde mi imaginación se siente cómoda. Ahora puedo complementar esta

lectura con una perspectiva académica y reflexión sobre lo que estoy estudiando, y es esta unión la que da vida a mi seminario.

NUESTRA TRADICIÓN DE REPRESENTACIÓN

En el marco de la representación tradicional occidental de arquitectura, nos encontramos que los métodos preferidos son planta, corte y elevación, correspondiente al aspecto técnico de los proyectos, y los renders e imágenes objetivo para representar los aspectos espaciales del proyecto. Ambos casos se enfocan en la manifestación de la dimensión física y material de lo que se va a construir.

Independiente de los colores y fondos que aparezcan en la construcción de estos dos tipos de representación, no se cambia ni su enfoque inicial propuesto por el arquitecto ni el efecto que tiene en las personas en el extremo del observador. La planta, en su limpieza y organización, falla en colocar a quien lee dentro del edificio; el corte ubica cuerpos humanos con propósito de escalas, pero la mitad del edificio desaparece para mostrarnos la relación entre un piso y otro, y la elevación nos coloca en una vista que nos

muestra la fachada completa y las inmediaciones, pero desde un punto de vista indeterminado e ingrónimo.

Las representaciones "espaciales" a las que nos acostumbramos tampoco ceden en este sentido: los renders funcionan como una construcción virtual del edificio enfocada en verse lo más parecido a como el arquitecto se imaginó el proyecto, y las imágenes objetivo o collage superponen personas sin relación con el proyecto a una construcción en un mundo entre lo real y lo imaginario. Esto es, sin embargo, completamente entendible desde la perspectiva en la que se están enfrentando las decisiones de representación. Cuando los esfuerzos van enfocados en la dimensión física y métrica del edificio, el qué y cómo se va a materializar en el mundo, es esperable que la dimensión espacial desde la perspectiva del habitante pase a un segundo plano, muchas veces incluso desapareciendo totalmente.

RELEVANCIA DEL TEMA

Evidentemente mi interés por la representación en el manga parte por un factor personal. Pero en este interés propio vi la posibilidad de expandir la disciplina que estudio. En la manera en la

que el manga logra retratar y comunicar mundos imaginarios existe un manejo de la técnica que va justamente en el esfuerzo de que las personas puedan entenderlo en su totalidad. El manga, como medio, pone énfasis en que la manera en que los espacios, lugares y objetos arquitectónicos son representados es con la intención de que quien accede a la representación pueda entenderlos y a la vez transportarse hacia este mundo interior de la obra.

Este rol comunicacional del manga le permite centrarse en la representación de la experiencia espacial: para nosotros como lectores la importancia se pone en la transmisión de las sensaciones de los personajes en el espacio por sobre la manera en la que estos espacios están contruidos. Es más, aquello que se nos comunica sobre la construcción del edificio va en función de mostrarnos más información sobre el contexto de la historia dentro del manga. Esto claramente es por un enfoque distinto respecto a qué interesa mostrar: el manga como medio está enfocado en la narrativa más que en retratar lugares. En este sentido podríamos ubicarlo en el extremo opuesto de la situación anterior: la dimensión física pasa a un segundo plano en función de entregarle al lector una perspectiva dentro del mundo de la historia a través de la cual podemos percibir los espacios.

La importancia de estas dos situaciones cae en cómo puede existir un punto medio donde no solamente podamos balancear la dimensión física y la perspectiva de una obra, pero sobre todo que a nivel disciplinar seamos conscientes de que la planimetría técnica no es la herramienta de facto, sino que en el momento en que nos vemos enfrentados a que debemos representar un proyecto, hay decisiones que tomar que afectan al extremo opuesto de la interacción.

En una exploración sobre cómo se representa lo que proyectamos, es inevitable hablar de cómo y qué se aprende a representar. La escuela de arquitectura de la Universidad de Chile tiene, en su mayoría, un carácter común en cómo se aproxima a la representación de los proyectos de taller. Si bien a medida que se avanza en la malla cada taller toma un carácter propio y puede diferir de la regla general, el enfoque que se le da al dibujo arquitectónico es que este va en función de mostrar los aspectos formales y constructivos del proyecto. En mi experiencia, los primeros años de la carrera apuntan a que los estudiantes aprendamos a ser claros y precisos en representar los trazos de manera correcta. Esto tanto

para proyectos propios como para levantamientos de obras ya existentes: se busca enseñar a mostrar un qué claro y consistente.

Nuestra tradición de dibujo es que este es finalmente una herramienta a través de las cuáles mostrar lo físico de los proyectos. Las representaciones responden a dos órdenes separados entre sí: planimetría técnica que incorpora dimensiones y el resto de información necesaria para la construcción del proyecto en cuestión e imágenes objetivo que nos ponen en cómo el proyecto se vería siendo habitado. Este último toma un papel secundario en la mayoría de las entregas, por lo que la mayoría de lo que aprendemos es sobre cómo mostrar objetos y sus características físicas. Hemos aprendido a leer la espacialidad de estos objetos a través de su planimetría técnica, pero no necesariamente representamos esta espacialidad que estamos proyectando.

En esta representación de la espacialidad encontramos que, fuera de la disciplina, es difícil conectar a través de la planimetría con personas que no tienen conocimiento arquitectónico suficiente para leer los planos. Tanto a nivel de ejecución de la obra como al momento de ofrecerla como bien de consumo, si quien recibe la representación no tiene un conocimiento especializado sobre el tema

es difícil que la comunicación sea efectiva. El leer planos se ha vuelto inseparable de lo que hacemos como arquitectos, y esto nos ha colocado en una cierta posición privilegiada en el abanico de profesionales. Somos tanto creadores como guardianes del conocimiento asociado a los edificios y sus representaciones en la medida en que no nos preocupamos de volver las representaciones accesibles para quienes no pueden leer planos bidimensionales e interpretar espacialidades. Se podría argumentar que esto no es necesariamente un problema; después de todo el proyecto parte desde los arquitectos, y es normal tener un lenguaje profesional propio a través del que nos manejemos dentro de la disciplina. Lo que es cierto. El punto de discusión es cómo llevar estas representaciones hacia afuera de estos círculos: para la persona que se compra un departamento y tiene que ver una planta importa más si va a dormir tranquila o si va a pasar frío a si el baño está en un determinado lugar. Para alguien que recibe una intervención de espacio público en su barrio importa más la seguridad y cómo el flujo vehicular va a influir en el ruido y en las calles en los que juegan los niños. Existen dimensiones más allá de lo formal y físico que es importante transmitir, y tenemos que ser conscientes tanto como de esta realidad como del hecho de que el acto de representar es parte del proceso de diseño y contiene decisiones importantes.

El manga aparece como un medio que nos permite estudiar esta decisión y cómo el medio a través del que representamos se relaciona con lo que se está representando. La experiencia espacial aparece con fuerza representada en un medio que también utiliza el dibujo para expresarse, y en esto encontramos una oportunidad de revisar las distintas maneras en las que se representan y comunican espacios.

En base a esta problemática de cómo acceder a la experiencia espacial en las representaciones arquitectónicas, e incorporando el caso particular del manga como un medio de representación espacial que presenta espacios y objetos arquitectónicos dentro de un formato definido con características propias, se puede llegar a la siguiente pregunta: **¿De qué manera se relaciona la representación espacial en arquitectura con la representación espacial en el manga?**, apuntando particularmente a explorar qué es lo que contiene el manga que le permite representar la experiencia espacial de mundos ficticios y qué herramientas, lenguaje o recursos utiliza para hacerlo, de manera de poder relacionarlo con la representación arquitectónica ocupada

tradicionalmente en la disciplina, todo esto para finalmente abrir la discusión sobre las maneras en las que los arquitectos representamos los espacios que proyectamos y qué alternativas tenemos para mostrar distintos aspectos de estos. Planteo la hipótesis de que el manga presenta representaciones espaciales que nos permiten acceder a una experiencia especial que responde a los mundos representados gracias a su manejo del formato físico del manga y al manejo del dibujo como técnica, y que en estas representaciones podemos encontrar una inspiración hacia maneras en las que podemos diversificar la representación de la experiencia espacial en arquitectura.

Para explorar cómo el manga representa espacios y cómo estos se relacionan con representaciones arquitectónicas, pueden plantearse las siguientes preguntas auxiliares:

- ¿Qué elementos propios del formato permiten generar una representación espacial particular?
- ¿Cómo pueden las representaciones transmitir aspectos cualitativos de los espacios?
- ¿Qué influencia tiene en el receptor la manera en la que se representan los espacios?

A través de estas preguntas el objetivo de la investigación es, en primer lugar, entender la naturaleza de las representaciones espaciales en el manga y a través de qué recursos estas son posibles, y, en segundo lugar, en qué medida estas representaciones espaciales dentro del manga pueden ser representaciones arquitectónicas aplicables a la representación que nosotros como arquitectos aplicamos a lo que proyectamos. Esto se manifiesta a nivel de metodología en los siguientes objetivos que estructuran la investigación.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Explorar las distintas formas de expresión espacial de manera que esta se pueda hacer más accesible para personas fuera de la disciplina.

Objetivos Específicos:

- Discutir a partir de distintos autores y una conversación con profesionales de la ilustración para llegar a una definición de dibujo y representación arquitectónica sobre la que ubicar el análisis.

- Analizar la representación espacial del manga a partir de una selección de páginas de *Dorohedoro* en base a su relación con el formato y a la definición establecida previamente.

- Sistematizar los resultados del análisis, ordenarlos y aproximarlos hacia la práctica de la arquitectura.

MARCO METODOLÓGICO

El trabajo en este seminario se desarrolla como una investigación exploratoria, enfocada en estudiar las formas en las que el manga representa espacios y cómo estas representaciones se relacionan con el medio físico del manga y con el dibujo como técnica de expresión y comunicación. Para esto, en primer lugar, se realiza una discusión teórica alrededor de cómo el dibujo arquitectónico y el dibujo en el manga se relacionan. Para esto, realizo una entrevista a dos ilustradores nacionales (cuyos consentimientos informados y transcripciones de lo conversado se encuentran en el anexo). A partir de esta entrevista y un

diálogo entre distintos autores se llega a una definición sobre la que trabajar.

Luego, se realiza un análisis de obra en la forma de una descripción densa, enfocándose en el formato, la representación y los espacios retratados, enfocándose particularmente en como estos tres elementos se relacionan entre sí.

Este análisis sigue la siguiente estructura:

1. Escoger páginas del manga donde, a mi criterio, la representación experiencia espacial tome protagonismo dentro de la secuencia retratada.
2. Analizar estas páginas de acuerdo a los conceptos de **representación de la multisensorialidad, construcción de un tiempo-espacio y utilización de la narrativa como conductor de la experiencia**. Este análisis se enfoca en cómo a través del trabajo del medio se percibe el trabajo espacial de la obra.
3. Relacionar la naturaleza de estas representaciones con cómo nos aproximamos a la representación en arquitectura.

La entrevista con ilustradores responde a entender la relación entre la ideación de un proyecto y su representación en el medio al que estoy menos familiarizado, de manera de obtener un marco sólido para trabajar, tanto en el dibujo de arquitectura como el dibujo asociado a la ilustración.

Para el análisis tomo el manga *Dorohedoro* (ドロヘドロ) de *Q Hayashida* (林田 球), en base a una preferencia personal y a que al momento de leerlo encontré representaciones interesantes que complementan el mundo postapocalíptico en el que ocurre la historia. Si bien mantengo el análisis en torno a estas representaciones, en algunos puntos es importante puntualizar en algunos aspectos narrativos en la medida en que estos son relevantes para el análisis.

2 MARCO TEÓRICO

DEFINICIÓN DE DIBUJO ARQUITECTÓNICO Y DIBUJO DE MANGA

En primer lugar, es importante llegar a una definición de lo que es dibujo arquitectónico y lo que no; cuáles son sus límites y cómo al hablar de manga se puede o no hablar de un dibujo plenamente arquitectónico. Para esto, es importante establecer una base alrededor de ciertos conceptos que van a aparecer recurrentemente a lo largo de la investigación. Vamos a llamar representación a un proceso posterior al dibujo, a través del cual la imagen proyectada o diseñada se hace presente en condiciones determinadas por quién dibuja: la representación sería el proceso a través el cual mostramos lo diseñado tras haberlo proyectado. No serían representativos, entonces, los bosquejos que hacemos mientras diseñamos, sino la manera en que mostramos el resultado final del proceso de diseño. Esto inmediatamente nos presenta la situación en que, primero, **una**

representación no puede venir de la nada, sino que tiene que estar anclada a un objeto ya sea real o no. Otra situación que aparece de esta formulación del proceso de representación es que **el acto de representar involucra un proceso de traducción consciente respecto al objeto que representa**. Con esto en mente, quiero puntualizar que el objetivo último de esta investigación se encuentra en el objeto de la representación arquitectónica, particularmente la representación espacial de los espacios que diseñamos.

Sin embargo, para llegar a este objetivo de la representación espacial es necesario detenerse en el dibujo arquitectónico y el dibujo del manga y encontrar qué son aquellas cosas que los hacen similares, distintos y sobre todo capaces de interactuar o superponerse.

Quizá el primer punto importante en función de esto es establecer que el dibujo en sí no es un lenguaje, como menciona Robin Evans (1998, p154), netamente por la forma en cómo funciona a nivel representativo y expresivo, pero sí aparece una figura que es transversal las disciplinas gráficas a la que vamos a llamar **matriz o interfaz de dibujo**, que se puede entender

como aquellos recursos y que se utilizan al dibujar cuyo objetivo es hacer que el dibujo sea comunicado de mejor manera. Aquí aparece una distinción fundamental: los procesos sobre los que trabajan las disciplinas gráficas que recurren al dibujo normalmente no emplean a este de manera uniforme a lo largo de su actividad. En la arquitectura esto lo vemos en la distinción del dibujo como herramienta de diseño en etapas preliminares a que el edificio se manifieste incluso como idea, versus al dibujo como herramienta de representación arquitectónica. En la ilustración, particularmente en el caso del manga y de los cómics esta distinción aparece en los bosquejos, lay-outs y storyboards que anteceden la figura de página o viñeta. La primera similitud en la manera de trabajo del dibujo en arquitectura y del dibujo de manga es justamente que se alimentan de esta matriz de dibujo y responden a procesos similares, es decir, la idea del boceto tanto como producto como herramienta que ayuda al llegar a una eventual versión final de lo que se quiere dibujar.

En estos procesos alrededor del dibujo en el que el mismo fluctúa aparece una distinción importante en aquello que es proyectual o proyectivo y aquello que es representativo. En este punto en particular puedo recurrir a mi entrevistas con los dos

ilustradores, Daniel y Javiera, que me comentaron que si bien ellos percibían su trabajo como mayoritariamente representativo, ante la necesidad de tener consistencia, coherencia y poder añadir mayor nivel de detalle a un espacio en particular o a una locación en particular, muchas veces ellos tenían que dibujar en una hoja distinta a la de su dibujo de cómic el lugar en cuestión con distintas vistas para poder luego referenciarlo y no deformarlo. En muchos casos este trabajo de la hoja instrumental con el espacio diseñado podía incluso llegar a la elaboración de modelos 3d, añadiendo detalles o partes que no necesariamente iban a ser luego incluidas en la viñeta, sino que apuntaban más bien a la voluntad de mantener un espacio verosímil y cohesivo. Quizá el ejemplo más notorio de esto es la historieta Locke & Key, ilustrada por Gabriel Rodríguez, arquitecto y dibujante de comics, donde la casa donde sucede la historia fue diseñada, proyectada y dibujada en un anexo de manera de que se pudiera generar una locación más verosímil y consistente.

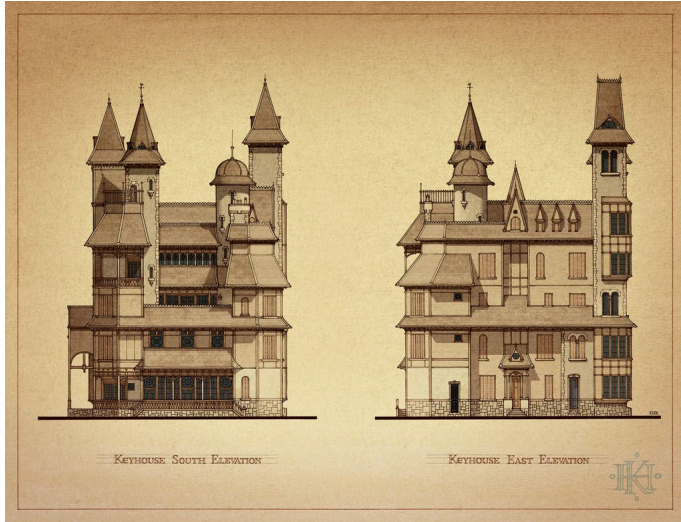


Figura 1: Elevaciones de la Mansión Keyhouse fuera de la historieta. Adaptado de *Keyhouse Elevations 2* [Imagen], por Gabriel Rodríguez, 2008, DeviantArt <https://www.deviantart.com/gabrielrodriguez/art/Keyhouse-Elevations-2-106027575>

La implicancia de esto es que, a pesar de ser aparentemente más representativo, el dibujo de los cómics y del manga tiene elementos inherentemente proyectivos asociados particularmente a los fondos y lugares en los que suceden las historias. En la arquitectura lo proyectivo aparece de manera un poco más evidente; todo aquello que precede a la representación del edificio es proyectivo. Sin embargo, acá aparece un elemento

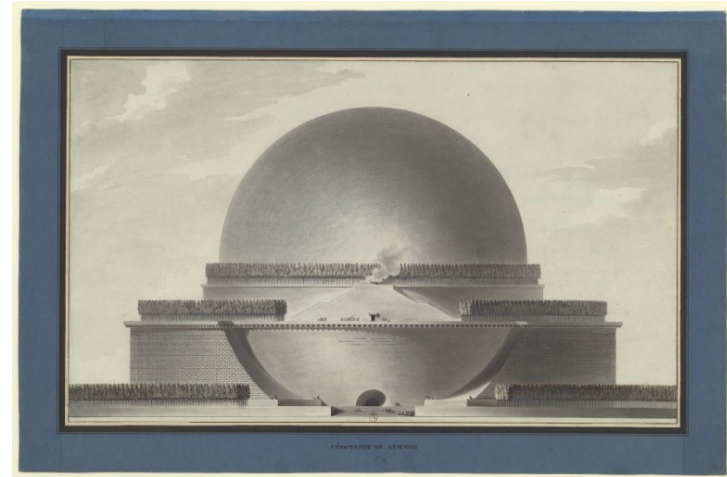
también mencionado en la entrevista con ilustradores qué tiene que ver con la diferencia entre cómo dibujan ellos al momento de enfrentarse al cómic versus como dibuja un arquitecto. Para ellos su propio dibujo se encarga de generar espacios verosímiles o creíbles dentro del mundo de la historieta, cuyo rol es finalmente el de entretener a la vista; **el rol estético del dibujo**. Por otra parte, para ellos los arquitectos dibujan con la función de lo dibujado como directriz que rige el dibujo; **el rol funcional del dibujo**. Entonces los aspectos proyectivos en la historieta irían dirigidos hacia generar una locación cohesiva basado en qué debe ser verosímil, creíble, pero por sobre todo atractiva e interesante para quien lee el cómic. Por otro lado, lo proyectivo en el dibujo de un arquitecto iría orientado en generar espacios en los que personas deben habitar en condiciones determinadas; la habitabilidad y función del edificio son aquellas cosas que guían lo proyectual en el dibujo arquitectónico. No obstante, esta separación del rol funcional y el rol estético en la práctica no son tan categóricas cómo parecieran serlo en teoría.

En algún punto aparece en la discusión con Daniel la proposición de si la belleza es el motor para lo que los arquitectos hacemos, pero en este caso quiero centrarme

particularmente en algo que menciona Kandinsky en "Punto y línea sobre el plano". Esta discusión planteada por Daniel en la entrevista entre lo funcional y lo estético aparece de distintas maneras explicada por Kandinsky. La discusión entre lo pictórico y lo arquitectónico en las representaciones arquitectónicas aparece asociado a la idea de qué tan enfocados en la construcción van nuestros dibujos. Kandinsky (1926, p35) plantea en torno a esto el concepto de composición y de metas pictóricas que se alcanzan a nivel gráfico. A esto se le suma la propuesta de que a medida que una representación arquitectónica se hace más circunscrita se aleja de los aspectos técnicos asociados a la construcción y se enfoca más en cumplir ciertas metas pictóricas que la hacen atractivas por sí mismas (Sainz, 1990 p 73). Esta idea abre la posibilidad a que una representación se aleje de lo estrictamente funcional, enfocándose en lo estético mientras sigue manteniendo lo arquitectónico de sí misma.

Durand (1805) apunta incluso a que el dibujo, inseparable de la disciplina de la arquitectura, es primordialmente comunicativo por sobre significativo; precisamente porque la arquitectura y el cómic se alimentan de la misma interfaz de dibujo es por qué los

roles estéticos y funcionales no son mutuamente excluyentes. Esto, sin embargo, es aplicable a representaciones arquitectónicas que, como habíamos mencionado antes, responden a una fase posterior a la proyección de lo arquitectónico y, por lo tanto, al dibujo arquitectónico en etapas posteriores del proceso de diseño.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Figura 2: Cenotafio de Newton de Boullée. Dibujo en la mitad de la discusión alrededor de los límites del dibujo arquitectónico. Adaptado de Cénotaphe de Newton N°14 [Imagen] por Bibliothèque Nationale de France, BnF Gallica <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b53164597g.r=boull%C3%A9%20newton?rk=21459;2#>

A pesar de todo esto es innegable que el fin de la arquitectura es el edificio, tanto en propósito como proceso. Sainz (1990, p17) nos plantea que las ideas de arquitectura, entendidas como todo el proceso a través del cual se llega a un proyecto, se componen a través de 3 elementos fundamentales, las **teorías** los **dibujos** y las **obras**. Estos 3 elementos no necesariamente aparecen en conjunto ni en ese orden, pero sirven para definir los medios que utilizan los arquitectos para comunicar. Si ubicamos estos 3 elementos dentro del espectro de lo comunicativo y lo significativo nos vamos a encontrar con que las teorías responden al orden menos específico respecto a lo necesario para construir, y por lo tanto son mayoritariamente comunicativos. El uso del lenguaje natural para hablar sobre teorías implica que las ideas transmitidas a través de estas son accesibles de manera más fácil para personas sin conocimiento específicos. Por otro lado, las obras se encuentran en el lado opuesto del espectro, refiriéndose a las ideas más significativas y por lo tanto más específicas y difíciles de acceder. El lenguaje de las obras, y por lo tanto la información legible a través de ellas, requiere de un conocimiento técnico mínimo para poder ser accesible. Nos queda entonces que el dibujo se ubica en el

medio entre ambos extremos de la especificidad y la universalidad de acceso del contenido.

Mientras que la obra arquitectónica permanece en la fase de proyecto, aunque sea el más consciente y atento de los proyectos, no es más que un programa; tal vez un programa lleno de promesas y carente de incógnitas, pero al fin y al cabo un programa que no puede en ningún caso sustituir a la inmanente realidad de la obra de arte. (Vagnetti, como se citó en Sainz, 1990)

La obra arquitectónica tiene el requerimiento y particularidad de estar materializada (Sainz, 1990, p197); una obra no construida es un proyecto y por ende no es arquitectónico. Aquí es pertinente, entonces, plantear la diferencia entre ideas arquitectónicas e ideas **sobre** arquitectura, y por lo tanto dibujos arquitectónicos y dibujos **sobre** arquitectura. Los 3 elementos fundamentales de las ideas de arquitectura se vuelven arquitectónicas a través de lo construido. Esto nos deja con que el dibujo arquitectónico requiere de la construcción para ser tal;

el dibujo como medio permite la comunicación de ideas de arquitectura con distintos niveles de especificidad a través de propiedades del medio por sí mismo, pero esto se transforma en arquitectónico en el momento en el que la teoría y dibujo son puestas a prueba a través de la obra.

Si bien el dibujo en el manga no sería arquitectónico, encontramos que cumple con todas las condiciones para ser un dibujo **sobre** arquitectura. El dibujo arquitectónico no se presenta como una especie de manual de instrucciones a través del cual aprendemos a construir un diseño; es el medio a través del cual se nos hacen accesibles las ideas de arquitectura que son puestas a prueba en una obra, y es parte de un proceso que se mueve desde lo proyectivo hasta lo representativo. Ya establecimos la capacidad de las representaciones arquitectónicas de oscilar entre distintos niveles de especificidad en relación con lo pictórico de estas. En este sentido, las representaciones espaciales dentro del manga operan en una lógica similar a las de la arquitectura, salvo por el factor determinante de que no referencian a lo construido. Tenemos entonces que el dibujo y representaciones en el manga no son arquitectónicos porque no referencian a lo edificado, pero esto

no imposibilita hacer un estudio de aquello **sobre** arquitectura en el manga, sobre todo lo pictórico de las representaciones espaciales, de manera de entender cómo esto podría servirnos para representar lo diseñado y cómo estas representaciones guardan relación con las teorías, dibujos y obras que hacemos.

REPRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA ESPACIAL

La dimensión de las representaciones a las que recurrimos tradicionalmente, dicese planta, corte y elevación, hace manifiesta la dimensión física y material de lo que diseñamos. Incluso las formas utilizadas actualmente como complemento espacial de estas, como collage, renders o imágenes, se centran en cómo lo construido se hace material y cómo el espacio se vería al momento de ser construido. Estas imágenes incluyen personas haciendo actividades acordes al programa, de manera de generar una especie de simulación de lo que sería. Pero estas representaciones se limitan al objeto arquitectónico; al edificio como cuerpo materializado que le da realidad arquitectónica a las ideas que lo conforman.

El edificio en su calidad de *edificado* nos presenta algo que no está presente en ninguna de sus representaciones: la capacidad de estar ahí, percibirlo con nuestros sentidos y percibir su espacialidad. En *Atmósferas* (2006, p15), Peter Zumthor relata una vivencia en la que se sentó a observar- a percibir su entorno, reflexionar sobre las variables climáticas, las luces, el ruido y las

personas a su alrededor. Después de relatar con detalle su experiencia, comenta:

“Ahora bien, ¿qué me ha conmovido de allí? Todo. Todo, las cosas, la gente, el aire, los ruidos, los colores, las experiencias materiales, las texturas, y también las formas. Formas que puedo entender. Formas que puedo intentar leer. Forma que encuentro bellas. ¿Y qué más me ha conmovido? Mi propio estado de ánimo, mis sentimientos, mis expectativas estando sentado allí. Me viene a la cabeza esa célebre frase inglesa, que remite a Platón: *“Beauty is in the eyes of the beholder”* [La belleza está en ojos de quien mira] (...)”.

Aquí aparece un elemento fundamental de la arquitectura ya manifestada, que es cómo esta nos permite a nosotros recorrerla, observarla y sobre todo percibirla en su plenitud a través de nuestros sentidos. Los principios vitruvianos de firmeza, utilidad y en mayor medida belleza toman forma en lo construido, pues como Zumthor, a través de nuestros propios sentidos es cuando la arquitectura se hace realmente presente. La belleza de lo que se diseña, representa y luego se construye aparece manifestado no solamente en nuestros ojos, sino que en la totalidad de

nuestros sentidos al exponerse a la edificación. Lo conmovedor del edificio no se manifiesta sino en el momento en que nosotros de manera íntegra accedemos a la totalidad de la experiencia espacial que este ofrece.

La conformación de representaciones arquitectónicas viene desde la idea arquitectónica, pasando por el dibujo y la representación antes de manifestarse en el edificio. Desde la etapa de representación aparece como producto fundamental del proceso la figura de la imagen. Pallasmaa (2014, p117) establece dentro de la arquitectura y del arte la figura de la imagen poética, que "existe simultáneamente en dos realidades: la realidad física de la percepción y el reino "irreal" de la imaginación". Las imágenes que nacen desde el objeto arquitectónico y sus representaciones tienen dos componentes: el componente físico y material, lo construido en cuanto a su ejecución y manifestación en el mundo real y aquellas estructuras expresivas que evocan en nosotros un mundo imaginario. Las ideas arquitectónicas son puestas a prueba a través de lo construido precisamente porque en la dualidad de la imagen poética podemos percibir las a través de lo construido.

En la dualidad de imagen poética de la obra de arquitectura nos explicamos como Zumthor fue conmovido profundamente por el hecho de estar en un lugar y acceder en su totalidad a la experiencia espacial contenida dentro de este. La pregunta es, ¿podría Zumthor haber sido conmovido de la misma manera por una planta, elevación o incluso render del mismo lugar?

El hecho es que en su énfasis en el aspecto físico y material de las representaciones más utilizadas en la arquitectura se rompe el balance de la imagen poética: se nos hace difícil acceder al mundo imaginario en el que la idea arquitectónica reside. Pero esto no pasa por una imposibilidad de representar *la experiencia* presente en el dibujo como medio, pues otras ramas del arte logran este balance alimentándose de la misma matriz o interfaz de técnicas y recursos del que nacen las representaciones arquitectónicas.

EL MANGA COMO MEDIO DE REPRESENTACIÓN

El manga, enfrentándose a la misma problemática de cómo mantener el balance entre el medio físico que lo representa y la capacidad de expresar y evocar un mundo imaginario en el

lector, recurre a ciertas técnicas y convenciones propias del medio para asimilar la experiencia espacial de los lugares y espacios que contiene. El manga como medio responde a ciertas características particulares que condicionan la manera en que el dibujo toma forma en él. Una de estas es la limitación de impresión y producción.

El manga tradicionalmente es consumible en dos tipos distintos de formato: la publicación periódicamente en revistas y la publicación de volúmenes *tankōbon* (単行本). Las revistas en las que el manga suele publicarse pueden ser de publicación semanal o mensual, donde un capítulo de cada manga en publicación es emitido en una revista que tiene alrededor de 200 a 900 páginas. (Santiago, 2013, p124) Esta revista normalmente es producida en papel reciclado, con impresión en blanco y negro de relativamente baja calidad. Los *tankōbon* son una recopilación de una obra en particular y constan tradicionalmente de 10 a 11 capítulos impresos en papel de mayor calidad, pero manteniendo el blanco y negro de la publicación anterior. Las revistas están disponibles en almacenes por un bajo precio y responden al consumo de manga inmediato,

mientras los *tankōbon* son la manera en la que un coleccionista puede manifestar su gusto por una obra en particular.



Figura 3: Distintos tamaños de revista. Adaptado de *Shonen Jump Weekly Magazine* [Fotografía], por Anime News Network, 2019, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-04-22/shonen-jump-shonen-magazine-fuse-into-single-2264-page-13cm-wide-issue/.145998>



Figura 4: *Shōnen Jumaga Gakuen*, conglomerado de 2264 páginas de revista. Adaptado de Shueisha y Kodansha [Fotografía], por Anime News Network, 2019, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-04-22/shonen-jump-shonen-magazine-fuse-into-single-2264-page-13cm->

Esta dualidad de formato nos presenta un tema importante en como el dibujo del manga llega a ser: la producción de este debe ser suficientemente rápida para poder ser publicado a la frecuencia que la editorial y el *mangaka* convengan, a la vez que debe tener la calidad necesaria para poder ser disfrutado por quienes compran la impresión en mejor papel. Además de esto, un manga con mala recepción en las revistas puede ser cancelado en cuestión de semanas; el factor determinante de la continuidad de una historia responde a su éxito comercial. Esto produce que el dibujo en el manga tenga un estilo claro y sintético, muchas veces recurriendo a símbolos anteriormente

conocidos por los lectores y enfocando el esfuerzo de la representación en aportar a la narrativa de la obra como un todo. En muchos casos el fondo desaparece si no es relevante en la historia, o el detalle de objetos vistos desde lejos es menor. El dibujo en blanco y negro permiten reducir la cantidad de variables que contribuyen a la representación de objetos a simplemente la idea del negro de la tinta y el blanco del papel permite que todos los esfuerzos del dibujo como medio se enfoquen en la utilización de esta dualidad en función de representar la historia que el *mangaka* quiere contar de la manera más certera y eficiente posible. El manga es un producto de consumo masivo cuya forma de publicación entrega condiciones bastante claras en cómo se debe trabajar para mantenerse vigente, y los *mangaka* se adaptan a esta realidad a través de la maestría de lo monocromo en función de la representación de sus historias.



Figura 5: Colección de tankōbon de One Piece. Adaptado de One Piece Manga Collection [Fotografía], por Jon Yeo, Carousell <https://www.carousell.sg/p/one-piece-english-manga-176874587/>

Otro elemento propio del formato que define a las representaciones en él es la conjunción entre imagen y texto. El manga presenta en casi su totalidad un dibujo acompañado de texto, ya sea diálogo, narración u onomatopeyas. Si bien esta cualidad es común entre el género de historietas, el manga japonés guarda una conexión más estrecha con lo icónico del manga. Sobre esto, José Andrés Santiago (2013, p134) menciona:

“Una de las premisas por las que se define el manga es, sin duda, por su naturaleza icónica, arraigada en su propio idioma, representado mediante ideogramas *kanji* y dos

sistemas silábicos distintos, y en la tradición artística de muchos siglos pasados.”

La conformación de su lenguaje en base a estos ideogramas o símbolos que pueden guardar o no una conexión visual con el objeto que representan implica una distinta aproximación a la figura del texto en esta conjunción texto-imagen.

La conjunción imagen-texto en el manga se manifiesta en el medio en la estructura página-viñeta-cuadro de texto, donde la primera es la unidad fundamental a partir de la cuál la representación toma forma. La comprensión de la página como unidad permite entender como las viñetas deben luego ordenarse dentro de esta. El conjunto de viñetas dentro de la página es más importante que cada viñeta por sí misma, pues es necesario entender el progreso de viñeta a viñeta como un avance secuencial a lo largo de la página e historia. (Santiago, 2013) Esta relación entre página y viñeta implica que parte de la representación va en el número, tamaño, forma y configuración de las viñetas dentro de la página. El *mangaka* puede elegir darle protagonismo a una sola imagen extendiéndola por una o dos páginas completas, o alternativamente, poner foco en la

secuencia de imágenes a través de la rápida sucesión de pequeñas viñetas dentro de la página. La página y la viñeta aparecen no solamente como los medios a través de los cuales la representación aparece, sino como parte fundamental de la construcción de esta.

La representación espacial dentro del manga se alimenta de estas condiciones particulares para llevar a los lectores a mundos imaginarios con historias de diversas categorías en las que pueden sentirse identificados. Volviendo a la imagen poética: la existencia material del manga complementa la imagen mental que busca evocar.

Para el análisis de cómo las representaciones dentro del manga logran capturar la espacialidad de lo retratado en sus imágenes, me enfocaré en los aspectos de la representación de la **multisensorialidad** a través del dibujo, el trabajo del **espacio-tiempo** y la **narrativa** como elemento conductor de los espacios.

3 DESARROLLO DE ANÁLISIS

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS: DOROHEDORO

Dorohedoro (ドロヘドロ) es una serie de manga escrita e ilustrada por *Q Hayashida* (林田 球) publicada en la revista *Monthly Ikki* de *Shogakukan* entre 2000 y 2014, por la revista *Hibana* entre 2015 y 2017 y en *Monthly Shōnen Sunday* entre 2017 y 2018, cuando el manga se dio por finalizado. Sus 167 capítulos están contenidos en 23 volúmenes *tankōbon* que han sido distribuidos por distintas editoriales a nivel mundial.

La serie se ambienta en un futuro post-apocalíptico a lo largo de tres reinos o mundos distintos: Hole, un asentamiento altamente deteriorado y contaminado en el que los humanos se refugian de los hechiceros y su magia, el Mundo de los Hechiceros, donde la sociedad de los hechiceros prospera y el Infierno, lugar donde residen demonios y de donde se origina la magia.

Nosotros seguimos la historia de Kaiman, un hombre que busca desesperadamente su identidad real después de que un hechicero lo atacó y transformó su cabeza en la de un lagarto y borró todo recuerdo de quién era. Acompañándolo en su búsqueda está su amiga Nikaido, dueña de un restaurante en Hole llamado Hungry Bug y quién encontró a Kaiman en un callejón oscuro en Hole tras el ataque. Juntos buscan encontrar y matar al hechicero responsable del ataque a Kaiman para deshacer el hechizo y poder recuperar su identidad. En su búsqueda recorren tanto Hole como los otros mundos, permitiendo ver distintas caracterizaciones en torno al efecto de la magia en las ciudades y sus habitantes.

Me interesa trabajar esta obra por el estilo de dibujo particular y el enfoque que se pone en el retrato del mundo en el que se ambienta el manga, permitiendo retratar tanto la experiencia a través de las calles y edificios de Hole, así como la violencia del mundo y los efectos que la magia tiene en él. *Dorohedoro* se sitúa completamente en un mundo ficticio, donde muchas de las cosas son caricaturescas, pero aún así logra mantenerse cohesivo y logra atrapar al lector en la narrativa que tiene para contar. Es un manga que, en un tipo de dibujo

particular, logra retratar mundos a los que podemos transportarnos. La magia y los efectos de esta se integran a un escenario desolador, en la que personajes que varían desde lo cómico a lo grotesco pueden ser integrados a través del retrato de una experiencia espacial particular, utilizando recursos propios del manga como medio.

Para este análisis me voy a enfocar particularmente en el volumen 1 y 2 del manga, pues aquí es donde se nos introduce a Hole, la locación principal de la historia, y a la mayoría de los personajes a través de los cuales vamos a conocer el universo del manga. Elijo dejar de lado el resto de los volúmenes pues tanto el mundo de los hechiceros como el Infierno cumplen un rol más accesorio como locación dentro de la historia, y la narrativa se pone genuinamente descabellada después de cierto punto, por lo que prefiero enfocar los esfuerzos en explorar como el mundo se nos introduce y qué recursos son utilizados en este proceso para mantener a cohesión del universo a través de la representación de su experiencia espacial

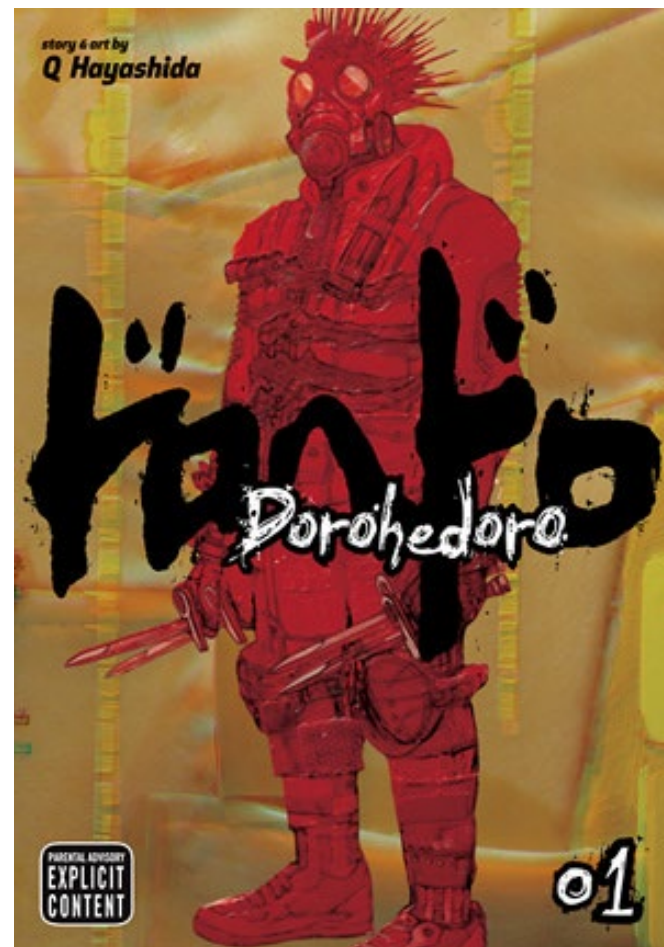


Figura 6: Portada del Volumen 1 de Dorohedoro. Adaptado de Dorohedoro Volume 1 [Imagen], por Q Hayashida, 2002, Viz <https://www.viz.com/dorohedoro>

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN ESPACIAL EN EL MANGA: EL CASO DE DOROHEDORO

REPRESENTACIÓN DE LA MULTISENSORIALIDAD A TRAVÉS DEL DIBUJO EN EL MANGA

A nivel narrativo, Hole es el lugar donde los magos van a realizar sus experimentos, por lo que el nivel de deterioro de los habitantes y de la ciudad misma es elevado. Debido a este estado permanente de inseguridad, la ley y el orden dentro de la ciudad son prácticamente inexistentes, generando una especie de tierra de nadie que se genera a partir de restos. Gran número de residentes se encuentran desfigurados por efectos de la magia, y deben lidiar en el día a día con las condiciones impuestas sobre ellos. La ciudad se encuentra también altamente contaminada, aportando a la estética industrial y de "chatarra" de la ciudad. El manga orienta la representación de la multisensorialidad de manera que podamos entender cómo se vive en la ciudad.



Figura 7: El humo de Hole (Dorohedoro Vol 1. p. 34)

En la fig. 7, Nikaido recorre partes de Hole para llegar a su restaurant el "Hungry Bug". Nos encontramos en primera instancia con los *kanji* "ゴオオオオオ" que viene de "ゴオ", palabra que se traduce como "viscoso". Esta "viscosidad" retratada no es el sonido de algo viscoso; a través de la representación del concepto de la viscosidad en los *kanji* esta cualidad se le puede añadir al espacio que Nikaido recorre. Esta onomatopeya es acompañada por el dibujo del polvo y humo moviéndose a través de los edificios. Este polvo responde a la contaminación presente en Hole, que como podemos ver, azota a las personas que transitan la ciudad. En la conjunción de la onomatopeya con la representación del polvo moviéndose con el viento podemos entender que este polvo es denso, y que el caminar por las calles contaminadas de Hole es algo "viscoso". En los paneles siguientes la viñeta enmarca a Nikaido, acercándose a ella a medida que también vemos su entorno acercarse. En ese marco que genera la viñeta podemos ver este ambiente viscoso envolver a Nikaido: aparecen las manchas negras en el suelo y paredes, y una sustancia viscosa fluyendo desde la techumbre construida a través de cables.



Figura 8: Nikaido cocinando en el Hungry Bug (Dorohedoro Vol. 1 p. 36)



Figura 9: El mago se ofende y se prepara para atacar (Dorohedoro Vol. 1 p. 37)



Figura 10: Ataque de humo a Nikaido (Dorohedoro Vol. 1 p. 38)

En las viñetas de la figura 8 a la 10 pasamos de Nikaido preparando comida en su restaurant al ataque de un mago con su humo. La figura del vapor envuelve a Nikaido mientras cocina, naciendo desde su olla y fluyendo por el resto de la habitación. El vapor que viene desde Nikaido es blanco, controlado y traslúcido, por lo que contrasta con el quiebre que produce el hechicero al ofenderse.

El rostro del mago se rodea de oscuridad (la cual sabemos que no es literal) y sobre él aparecen los *kanji* de “ゴゴゴゴゴ” (pronunciado “gogogogogo”), que, si bien no tienen una traducción literal, si son utilizados en el manga para describir momentos “amenazantes”. En este caso el símbolo representado en el *kanji* no refiere a nada en particular por sí mismo, pero al colocarlo en conjunto con la cara del hechicero rodeada por oscuridad, otorga fuerza y carácter a la transformación de la atmósfera entre cuando Nikaido tenía el control de los sucesos a cuando el hechicero decide atacar. Aquí la viñeta incluso corta los *kanji*, no dejando ver cuál es el límite de “lo amenazante” del cambio en el hechicero. La viñeta, imagen dibujada y texto se unen para entregar el mensaje de que algo en la situación cambió.

Después de este cambio en la atmósfera, el humo negro del hechicero se superpone al vapor de Nikaido, inundando la habitación de a poco y siendo visiblemente más denso y nocivo que el vapor que fluía anteriormente. Al llegar a Nikado y envolverla, el humo negro y denso inmediatamente comienza a afectar su cuerpo, apareciendo el cuadro de diálogo conteniendo la onomatopeya "CRISP, CRISP" que nos ilustra cómo el brazo de Nikaido comienza a reaccionar a la magia.



Figura 11: El mago se sorprende por el ataque de Kaiman (Dorohedoro Vol. 1 p. 48)

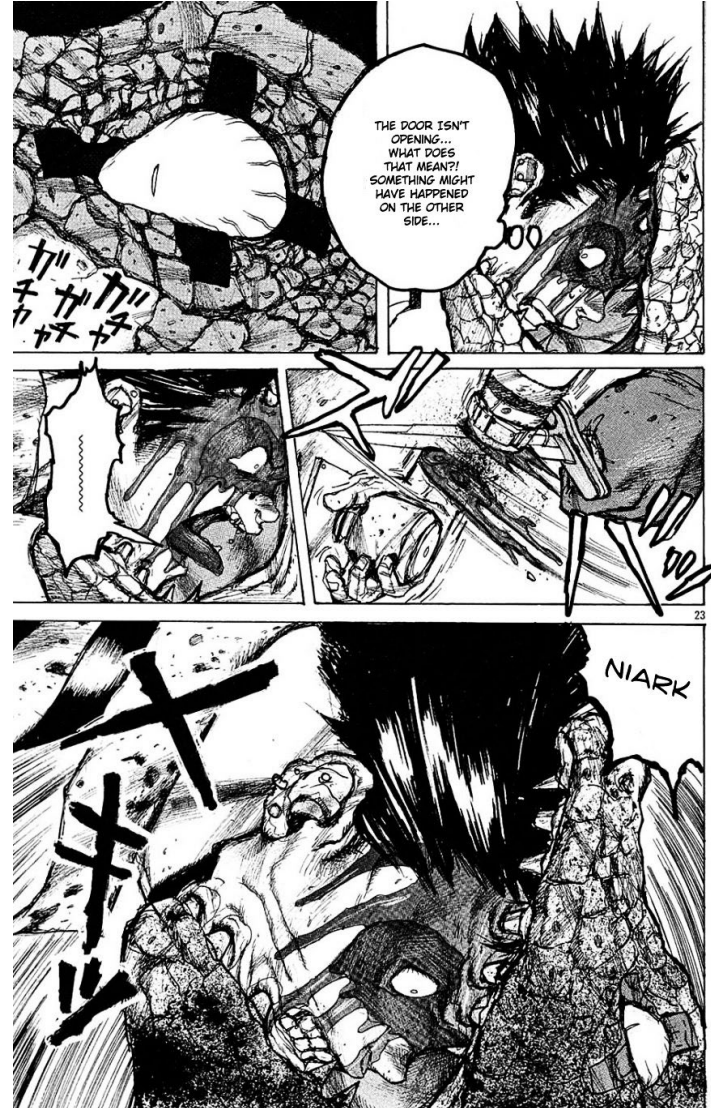


Figura 12: Ataque de Kaiman al hechicero (Dorohedoro Vol. 1 p. 49)

El foco de las figuras 11 y 12 es retratar la violencia del ataque de Kaiman. Aquí el fondo desaparece, reforzando cómo el protagonismo está en el ataque de Kaiman y la reacción del mago. Para ninguno de los dos el fondo importa en este momento; la sorpresa del mago da pie al horror cuando Kaiman muerde su cara y la única figura del fondo que aparece es la puerta a la que el hechicero se aferra para escapar. La decisión de eliminar el resto de la habitación aparece, en parte, para ahorrar tiempo en el dibujo, pero sobre todo para retratar cómo el pánico y violencia se toman las viñetas. Para retratar el pánico del hechicero, las viñetas se posan sobre imágenes particulares, generando una secuencia que retrata al mago dándose cuenta de la situación en la que está: la sorpresa de que su magia no funcione, los colmillos de Kaiman penetrando su piel, su ojo ensangrentado que todavía no reacciona a la sorpresa de que está indefenso y finalmente su realización de que intentar escapar por la puerta es inútil. Las onomatopeyas utilizadas acompañan las viñetas, en este caso mostrando el sonido de cada acción

El cuadro de texto que contiene el “~~~~~” del mago al ser mutilado es de nuevo un ícono: se le asigna una representación al pánico y dolor que no puede ser puesto en palabras. Esta vez, el

ícono que nos contextualiza el impacto no viene desde una onomatopeya superpuesta: es el personaje quién nos presenta cómo se siente y cómo reacciona a la situación en la que está. Las líneas de movimiento al cerrarse las mandíbulas de Kaiman son acompañadas por el “NIARK” del cráneo presionado del mago. La violencia es retratada en función de la experiencia de los personajes, enfocándose claramente en cuáles son los efectos y sensaciones que tiene cada acción en tanto víctima como victimario. Alejándose del fondo, la *mangaka* decide centrarse en cómo para los personajes la locación pierde relevancia. Tanto Kaiman al atacar como el mago aterrorizado no son plenamente conscientes del lugar en el que se encuentran, y el manga como medio se hace cargo de esta condición a nivel de contenido como al hecho de que un dibujo sintético enfocado en la acción es más eficiente y eficaz en mostrar lo que la narrativa necesita.

En la figura 13 y 14 el ruido toma protagonismo cada vez más creciente, aumentando a medida que Kaiman se aproxima al mago que están buscando. Este ruido es inicialmente presentado en los *kanji* “ドン” (leído “don”) que son usualmente utilizados para añadir efecto dramático y mostrar que se ha encontrado algo importante. “ドン” se transforma en “ズド” y “ズドン” (leído como

“zudo” y “zudon”) al entrar al bar, este ícono de impresión se transforma en el ritmo de la música al que comienzan a adentrarse. Si hacemos la conexión entre la utilización de caracteres, podemos suponer también que la música es aquello que sorprende a Kaiman y Nikaido antes de entrar el edificio.

El sonido representado en los *kanji* aparece sobre los personajes en todo momento, aumentando de tamaño hasta que toma tanto protagonismo que sale de la viñeta: ni el bar ni el medio logran contener el sonido presente en el lugar. A través del crecimiento de los *kanji* que representan el sonido podemos entender que el sonido se hace más fuerte, lo que a su vez nos ilustra el movimiento de Kaiman y Nikaido por el espacio. A medida que aumenta el ruido encontramos al mago que los protagonistas estaban buscando, revelándonos que este estaba más cerca del escenario con música que de la entrada del bar.

En la figura 14, el “ズド” se extiende a lo largo de 3 viñetas en la forma “ズドドドドド” que nos deja interpretar ambas partes de la expresión contenida en los *kanji*: la música descontrolada y la impresión del mago al ver las fauces de Kaiman. Tanto el estruendo de la música como la sorpresa del mago llegan a su punto máximo.



Figura 13: Nikaido y Kaiman entran a un bar buscando a un mago (Dorohedoro Vol. 1 p. 140)



Figura 14: Nikaido y Kaiman encuentran al mago (Dorohedoro Vol. 1 p. 141)



Figura 15: Shin y Noi escuchan el grito de Ebisu (Dorohedoro Vol. 2 p. 112)



Figura 16: Risu atacando a Ebisu (Dorohedoro Vol. 2 p. 113)

En la figura 15 y 16 nuestra percepción es transformada en función de generar impacto y alinearlos con lo que ven los personajes. Primero, se nos muestran los personajes teniendo una conversación normal. El fondo aparece claro y con cada parte que compone la habitación siendo identificable. Las viñetas enmarcan la situación de la misma manera: los cuadros de texto se mantienen dentro de ellas, y las onomatopeyas responden a sonidos como pasos y movimientos leves. Este orden es cortado por el cuadro de diálogo que contiene al grito de Ebisu, que no solamente usa un dibujo más marcado y con múltiples líneas una sobre otra, sino que también se escapa de los límites de la viñeta y el cuadro mismo es de forma irregular. A través de elementos visuales se nos muestra la interrupción que el grito causa en el espacio. Tras seguir este grito, en la figura 16 nos encontramos con la causa de este: el ataque de Risu a Ebisu, donde, similar a la confrontación entre Kaiman y el mago, el espacio es transformado en función de modificar cómo nosotros lo percibimos. Sin embargo, en este caso el fondo no desaparece detrás de la violencia, sino que es transformado por ella, borrando las líneas entre un objeto y otro y representando la impresión de Shin y Noi al encontrarse con la escena. El fondo, que en la figura 15 aparecía claro y definido, aparece ahora distorsionado e incorporando muchos elementos que no están ahí. Texturas, flechas, líneas y patrones

toman protagonismo en la tormenta que se desarrolla alrededor de Ebisu. El fondo es deformado al punto en el que algunos elementos son irreconocibles en función de representar la conmoción de la escena que presencia un personaje no involucrado directamente con el ataque. Este viaje hacia la indeterminación de los objetos es posible en el manga porque la línea y el vacío componen personajes, fondos y efectos que se le puedan añadir, permitiendo que los límites entre estos se desdibujen.

La representación de la multisensorialidad es posible a través del manejo de las cualidades del medio y va enfocada a generar una atmósfera que nos permita entender cómo es el espacio que se genera alrededor de los personajes; de qué manera ellos perciben los sucesos y el entorno en el que estos suceden. A través de la utilización de íconos a modo de onomatopeyas se puede describir la atmósfera de manera visual, y la inclusión del sonido a través de estos textos nos da información de qué es perceptible en qué momento y lugar. El dibujo nos muestra la intensidad de cada sensación y que tan potente es el efecto de esta, ya sea en los personajes o en el entorno, y complementan la secuencia presentada en las viñetas para fortalecer la secuencia de imágenes que forman el relato.

CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO-TIEMPO EN EL MANGA

El tiempo en el manga se expresa en base a la página y viñeta. Entendemos que la acción de dar vuelta la página involucra un avance, así como que el paso secuencial de viñeta a viñeta implica que el presente se encuentra en la viñeta que estamos leyendo, y lo que pasó en la viñeta anterior corresponde al pasado (Weatherford, 2012, p 77). Esto implica que el tiempo en el manga es percibido de manera espacial: es el viaje a través de las páginas y viñetas lo que nos comunica lo que es pasado, presente y futuro. Esta percepción espacial del tiempo a través de páginas y viñetas permiten que distintos momentos coexistan. Si bien el paso del tiempo sigue una sola línea, como lectores podemos volver a páginas anteriores, releer viñetas y textos que no entendimos o que nos gustaría visitar, contextualizar paneles nuevos a través de la lectura de páginas anteriores. El tiempo percibido de manera espacial implica que este se presenta como un recorrido que el lector puede recorrer de la manera que quiera.

El movimiento dentro del mundo de la historia funciona con el mismo principio. Un personaje puede aparecer en múltiples viñetas

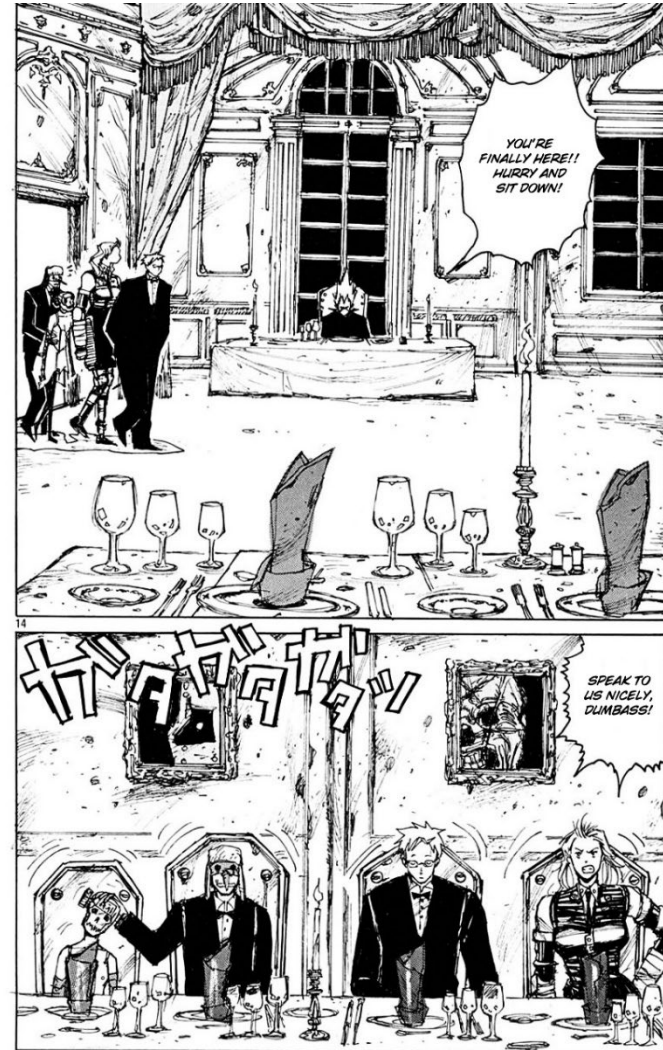
de la página, pero es en la secuencia entre una a otra donde actualizamos la posición de este. Para otorgar fuerza a las acciones de un personaje en cada viñeta se incluyen onomatopeyas y líneas de movimiento que comunican visualmente la velocidad y naturaleza de la acción a los lectores.

En la figura 17 se nos presentan dos viñetas: en una se ve a En sentado en el comedor al que invitó al resto de personajes y en la otra a estos últimos sentándose en la mesa. Se nos presentan dos momentos temporales: las visitas entrando y las visitas sentándose. Estos dos momentos también tienen una comunicación clara entre las partes y la relación espacial entre estos. Vemos a En sentado en un extremo de la sala, mientras que Shin, Noi, Fujita y Ebisu se sientan juntos en el lado opuesto del comedor: se nos hace claro dónde está cada grupo y qué relación guarda cada individuo con el resto de los personajes.

En la figura 18, este retrato espacial es invertido al pasar a la página siguiente. Se pasa de las dos viñetas que dejan claro el espacio en el que ocurre la escena a 12 pequeñas viñetas que se concentran en un fragmento particular de la situación. A través de este aumento en el número de viñetas se divide el foco de atención

en muchos pequeños momentos que podemos entender a través de su representación en la página: el intervalo entre cada retrato es menor, por lo tanto, la frecuencia en la que actualizamos la situación de los personajes es mayor y sentimos que el tiempo pasa más rápidamente.

Las viñetas de tamaño reducido enmarcan a uno o dos personajes por separado del resto, mostrándonos que la desconexión espacial de los personajes dentro de la página implica la desconexión de la comunicación entre estos, en una especie de plano contraplano en la que el diálogo no logra llegar a los oídos de otros. Pasamos de ver a los personajes en conjunto en el espacio y entender dónde y cómo se relacionen entre sí a enfocarnos en cada personaje por separado sin lograr realmente comunicarse entre sí. Las viñetas dictan como el lector percibe el paso del tiempo, así como contextualizan las interacciones entre los personajes y permite retratar su relación con el espacio.



114

Figura 17: Comedor de En (Dorohedoro Vol. 1 pag. 114)

Figura 18: Miembros de la familia de En cenando (Dorohedoro Vol. 1 pag. 115)





128

Figura 19: Flashback del barista (Dorohedoro Vol. 1 pag. 128)

En su búsqueda de un mago en particular en Migimaru-Hole, ciudad contigua a Hole, Kaiman y Nikaido se encuentran con un barista que dice conocer a quién buscan. En la figura 19 vemos un flashback en el que este barista le cuenta a los protagonistas lo que recuerda. Aquí nos encontramos con que, debido a que debemos poder percibir visualmente el tiempo y sus alteraciones, la viñeta completa se transforma. Para marcar los límites del flashback, el límite de la viñeta se difumina y se oscurece, y el mismo efecto se traslada al contenido dentro de ella. Los espacios y personajes aparecen borrosos, simulando a como el recuerdo del barista es también borroso y con pocos detalles.

El relato en el presente y el pasado se unen a través del cuadro de texto en el que el barista comienza su relato, mostrando también que, a pesar de que estamos viendo este flashback, es solamente parte del diálogo de un personaje.

Un recurso similar se utiliza en las figuras 20 y 21, donde la misma difuminación de las viñetas es utilizada para representar un cambio en el tiempo-espacio. En este caso no es utilizado para mostrar un flashback, sino que para mostrarnos la especie de "dimensión paralela" dentro de la boca de Kaiman.

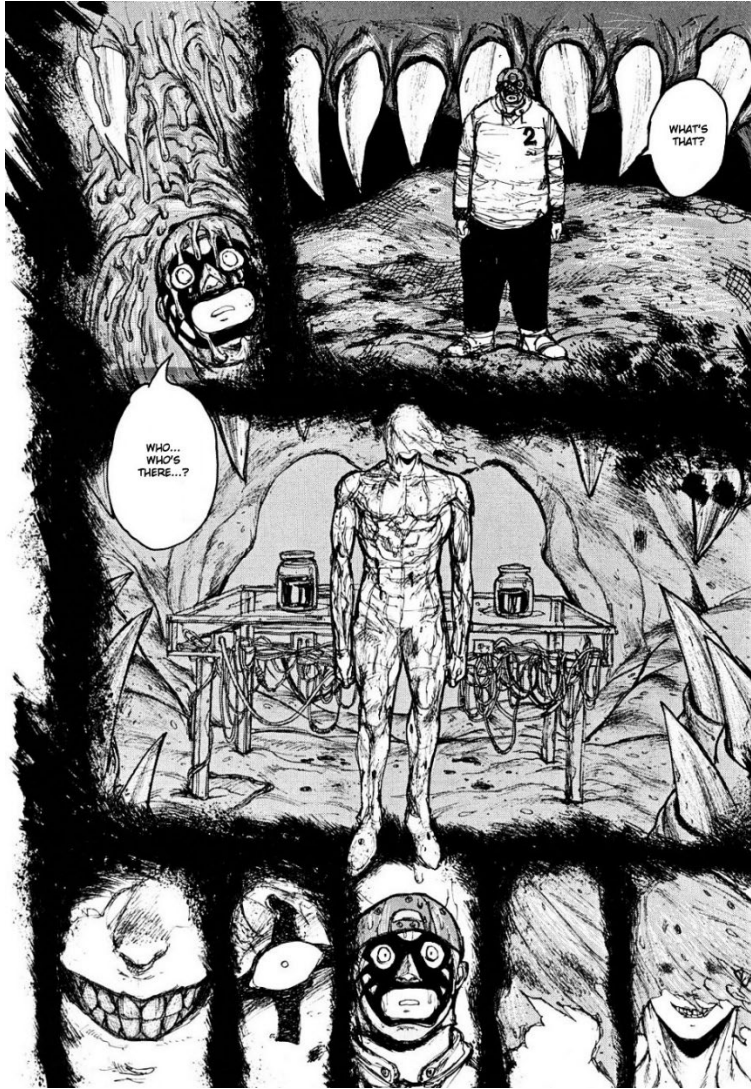


Figura 20: El mago de Migimaru Hole es mordido por Kaiman (Dorohedoro Vol. 1 p. 142)

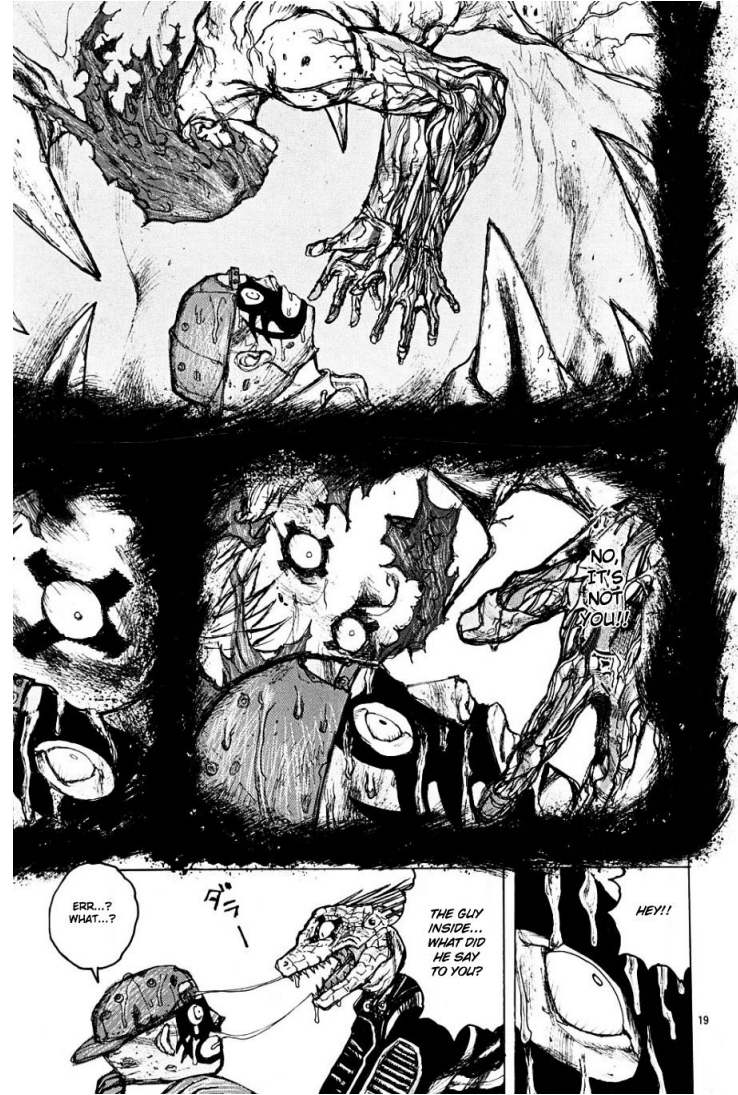


Figura 21: El mago es confrontado por el hombre dentro de la boca de Kaiman (Dorohedoro Vol.1 pag. 143)

En este caso, la alteración del espacio dentro de la página implica una alteración en el espacio. Aquello contenido dentro de esta viñeta que se establece como un marco distinto dentro de la estructura de la página se comprende como parte de un medio espacial distinto dentro de la historia. La viñeta, en su calidad de marco espacial, enmarca de manera distinta estos dos mundos paralelos dentro de la historia.

En comparación con el ejemplo anterior, entendemos que lo que ocurre en este formato de viñeta difuminado y borroso sigue siendo el presente, pues la imagen contenida en la viñeta no cambia. Cuando el mago de Migimaru sale de la boca de Kaiman deja esta viñeta paralela y vuelve al orden y forma que responde al marco del "mundo real" dentro del que la historia se enmarca.



Figura 22: Producción de máscaras de magos (2) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 155)



Figura 23: Producción de máscaras de magos (1) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 154)



Figura 24: Producción de máscaras de magos (4) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 157)



Figura 25: Producción de máscaras de magos (3) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 156)

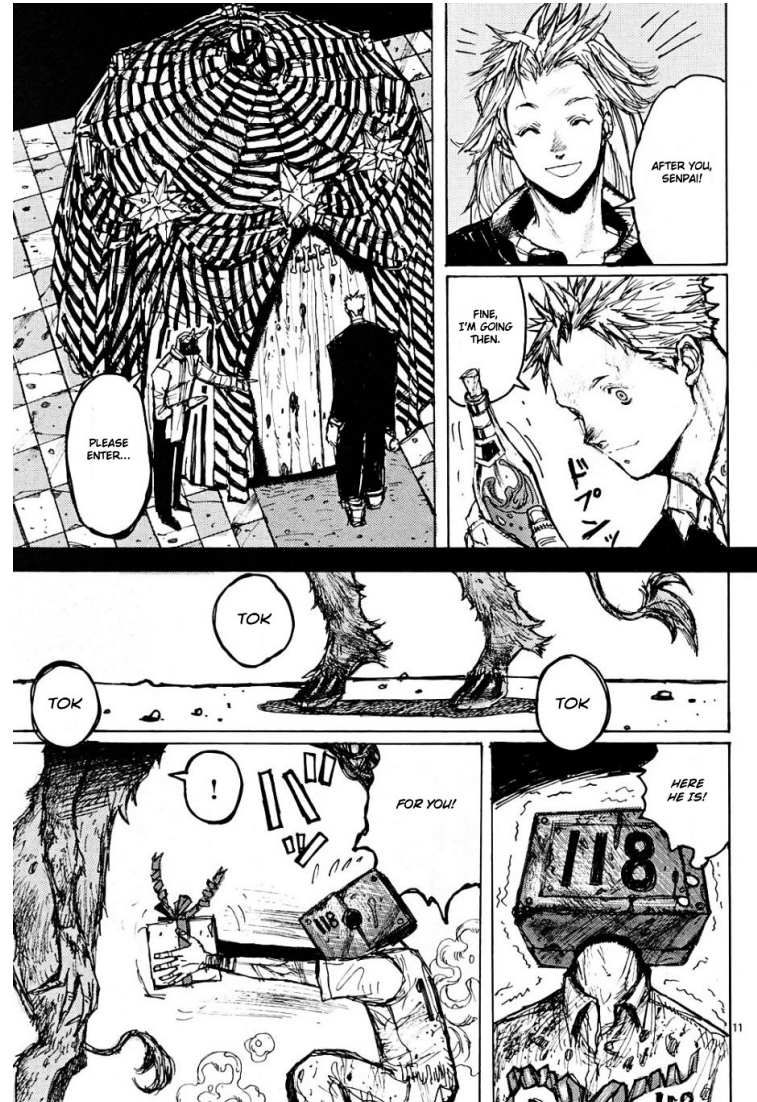


Figura 26: Producción de máscaras de magos (6) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 159)



Figura 27: Producción de máscaras de magos (5) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 158)



Figura 28: Producción de máscaras de magos (8) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 161)



Figura 29: Producción de máscaras de magos (7) (Dorohedoro Vol. 1 pag. 160)

En la secuencia de la figura 22 a la 29, que se extiende por múltiples páginas del manga, el *mangaka* traza un límite horizontal que divide 8 páginas enteras en 2 situaciones distintas. Los hechiceros VIP transitan por la puerta de la derecha, cuyo recorrido vemos en la parte superior de las páginas, mientras que el resto de los magos del mundo transitan por la izquierda, ubicada en la parte inferior de las páginas. Nos encontramos entonces con dos tipos de divisiones: el límite entre viñeta y viñeta que define el paso del tiempo y la línea negra y gruesa que divide ambas situaciones. A través de recursos de división espacial dentro de la viñeta, el mundo representado es dividido en tiempo y espacio. Este acto de división de la página permite que el presente esté en dos momentos al mismo tiempo, y que podamos seguir de manera paralela la secuencia de todos los personajes de manera paralela.

La importancia de este paralelismo en el relato que permite la división de la página es que entendemos el funcionamiento del proceso de generar máscaras para magos desde la perspectiva de la élite de los magos, así como aquellos sin reconocimiento o habilidades especiales. Al ver ambas situaciones en paralelo es

inmediato el contraste que podemos hacer entre Fujita, debajo de la página, y Shin y Noi en la parte superior. A través de decisiones espaciales del medio fuera de la historia se nos contextualiza el mundo interior en el que viven los personajes. La calidad espacial presente en el manga nos permite acceder experiencia del tiempo presente en dos lugares distintos de manera simultánea.

En la figura 30, podemos ver que la fuerza y velocidad de las acciones aparece graficada a través de líneas de movimiento; el fondo desaparece para darle protagonismo al retrato de la manera en la que los personajes se mueven por el espacio. Acompañando a estas líneas de movimiento aparecen onomatopeyas que marcan el impacto de cada golpe y movimiento entre Nikaido y Kaiman, entregando información visual sobre el recorrido y punto de impacto de cada golpe que se da. Acompañando esto aparece la deformación de la viñeta y la ruptura de la rigidez de su estructura, dejando de lado la ortogonalidad de los límites entre paneles y acompañando el dinamismo del movimiento en sí. Incluso podemos ver cómo algunos movimientos se escapan de los límites de la viñeta, continuando hacia otras o superponiéndose al espacio del siguiente panel. El espacio del formato es deformado para mostrar el efecto de la acción en el espacio dentro del mundo de la obra.



Figura 30: Kaiman y Nikaido entrenando (Dorohedoro Vol. 2 pag. 77)

El manga utiliza las unidades de su formato para presentar el tiempo. La página y la viñeta se comportan como parte del medio físico del manga y como parte del espacio dentro de la obra: esta dualidad le permite relacionar cómo los personajes se mueven por el espacio de la obra y cómo nosotros percibimos este movimiento al leer.

La configuración de viñetas en la página afecta cómo nosotros percibimos el tiempo pasar dentro de la página: una página con un solo dibujo puede sentirse como un solo momento, mientras que añadir varias viñetas nos da a entender que están sucediendo muchas cosas una tras otra. La viñeta también puede deformarse al ser dibujada de otra manera, ya sea en forma o en estilo, para mostrarnos cómo la imagen que contiene el panel se relaciona con el espacio del mundo de la obra. A través de esto podemos entender las relaciones espaciales de los personajes con su entorno, y cuál es el tipo de relación que tiene un espacio con el siguiente.

Como el tiempo es percibido espacialmente (Weatherford, 2012, p78), la división de la unidad física implica la división del tiempo y del espacio: podemos percibir situaciones de manera

paralela en espacios distintos a manera de entender las distintas maneras en la que las personas se mueven a través de un lugar.

El tiempo percibido espacialmente en el manga implica que el paso del tiempo es un recorrido que nosotros como lectores podemos recorrer de la manera que queramos. Podemos viajar a la página que queramos y releer las viñetas en el orden que estimemos conveniente, dependiendo de cuál sea nuestra posición respecto a la lectura. Como lectores se nos entrega agencia sobre cómo leemos, y, por lo tanto, sobre cómo percibimos el tiempo y el espacio en el manga. El medio ofrece un tipo de percepción espacial particular asociada a su formato, que es luego incorporada como elemento de representación.

LA NARRATIVA COMO CONDUCTOR DE LA EXPERIENCIA

Los espacios dentro del manga no son perceptibles a nosotros dentro del mundo de la obra: solamente podemos acceder a sus representaciones. Por esto, el *mangaka* nos ofrece un vehículo dentro del mundo a través del cual nosotros podemos conocer Hole en la forma de la experiencia individual de los personajes. Siendo el manga primordialmente una forma de contar historias, los personajes toman el rol de movernos a través del tiempo y el espacio, tanto dentro de la obra como a través del medio físico del manga.

El ofrecer una perspectiva individual a través del cual percibir el mundo, podemos conectar con la manera en la que cada personaje se relaciona con su entorno y como esto va formando una experiencia espacial a la que podemos acceder. Cada personaje tiene motivaciones, secretos y un trasfondo distinto, y esto afecta la manera en la que perciben distintos lugares dentro de Hole y el resto del mundo. Un lugar que para un personaje es muy importante puede no tener relevancia alguna para otro, y esto afecta cómo vemos el espacio en cada perspectiva. La narrativa dentro del relato nos ofrece perspectivas individuales a través de los cuales accedemos

a una experiencia espacial en particular, y en esta construcción entendemos al personaje y su visión de mundo, así como a la construcción del mundo y su efecto sobre las personas que lo habitan.

Hole es una ciudad deteriorada, en la que no existe ley ni orden y cada persona lucha por su supervivencia. A esto se le suma la alta contaminación del aire, la precariedad de las edificaciones y los efectos negativos de la magia que se acumulan en las calles y en la población. Podemos entender a través de estos antecedentes que existe un efecto profundamente negativo que tiene la ciudad sobre sus habitantes, pero esto no nos da información sobre qué siente una persona que habita Hole en su día a día. Para lograr esto, la obra nos presenta la experiencia de Kaiman al enfrentarse a la ciudad.

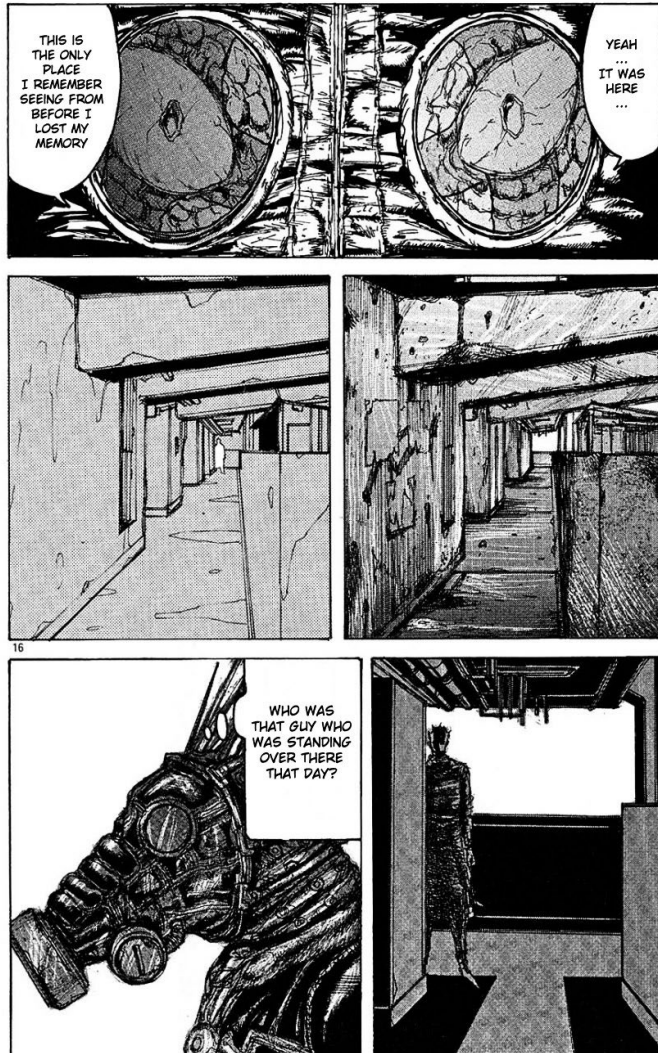
Kaiman es un personaje que no sabe nada sobre sí mismo, excepto que un día despertó en un callejón abandonado de Hole donde fue encontrado por Nikaido. Para él, Hole no solamente representa su búsqueda por su identidad, sino que también su inseguridad y miedo se manifiesta en el callejón desde el cual apareció.

En la figura 31, 32 y 33 se nos introduce a la figura del callejón donde Kaiman despertó por primera vez después de perder la memoria. Las viñetas previo a esto son un recorrido tranquilo, una conversación entre dos personas donde de a poco se nos introduce a las calles de Hole. Es al llegar a este callejón donde la atención de Kaiman, y por lo tanto la nuestra, es desviada hacia una parte de la ciudad que para otra persona no tendría significado. La reflexión de Kaiman sobre el lugar se hace nuestra: la viñeta de detalle de los ojos de Kaiman es el paso a que nosotros veamos lo que él ve y recordemos lo que el recuerda sobre el lugar. Lo que ya sabíamos de la experiencia espacial de las calles de Hole se nos hace presente a través de los ojos de un personaje que tiene una conexión particular con un lugar particular de la ciudad.



Figura 31: Kaiman ve el callejón del que salió (Dorohedoro Vol. 1 pag. 17)

Figura 32: Kaiman mira hacia el fondo del callejón (Dorohedoro Vol. 1 pag. 18)



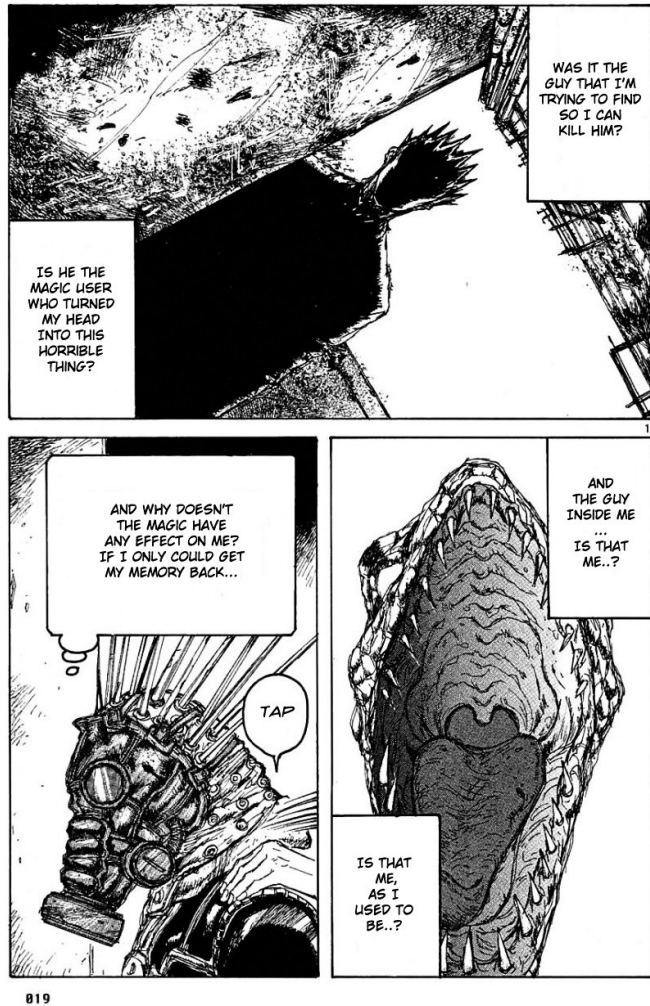


Figura 33: Kaiman reflexiona sobre su identidad (Dorohedoro Vol. 1 pag. 19)

Más adelante, en las figuras 34 y 35, vuelve a aparecer la figura del callejón, pero esta vez habiendo Kaiman pasado por más experiencia e información respecto al mundo que lo rodea. Tras pelear con Shin y Noi, Kaiman fue decapitado, y, tras recuperarse, se ve obligado a enfrentarse a una serie de realidades. Primero, Kaiman se entera que Nikaido, la persona que lo ha acompañado en su caza de hechiceros para recuperar su identidad también es una hechicera. Segundo, hay magos muy fuertes que representan un serio peligro para él y las personas a su alrededor, y finalmente, se enfrenta a su propia cabeza cortada: Kaiman se enfrenta físicamente a su propia falta de conocimiento sobre sí mismo y a la realidad de que las circunstancias detrás de su transformación no son tan simples como lo parecían inicialmente.

En base a este cambio en Kaiman es que vemos también un cambio en qué y cómo él ve el callejón: la interacción comienza de la misma manera, con Kaiman deteniendo su recorrido. Esta vez vemos con mayor contraste la luz y sombra del callejón. La sombra del entorno se vierte sobre el callejón. Al mirar hacia el fondo esta vez no aparece una silueta indeterminada, sino que, rodeado por la misma oscuridad del entorno, la figura de un hombre decapitado sosteniendo su cabeza.



078

Figura 34: Kaiman vuelve al callejón (Dorohedoro Vol. 2 pag. 70)



Figura 35: Kaiman imagina al hombre dentro de su boca en el callejón (Dorohedoro Vol. 2 pag 71)

La inseguridad y miedo de Kaiman respecto a su situación ahora no solamente es ubicada en una parte particular de la ciudad, sino que toman una forma física que se manifiesta a través del espacio. A través del desarrollo narrativo de Kaiman como personaje vemos como el espacio a su alrededor y su percepción de este cambia, y como en este caso Kaiman es el vehículo a través del que percibimos el espacio, también cambia la manera en la que nosotros como lectores lo percibimos.

En la figura 36, 37 y 38 nos encontramos con una aproximación diferente a la narrativa como elemento de orden a la experiencia espacial. En este caso, los personajes son el vehículo a través del cual nos movemos por Hole, pero es el fondo el que toma protagonismo por sobre las acciones y sensaciones de Kaiman y Nikaido. Entendemos que estos personajes tienen que viajar desde la casa de Kaiman hasta el lugar donde van a revelar una foto, así como también somos conscientes del lugar que ocupan ellos en la narrativa, y por eso entendemos el lugar que ocupan en la estructura social y espacial del contexto.



Figura 36; Nikaido va a buscar a Kaiman a su casa (Dorohedoro Vol. 1 pag. 62)



Figura 37: Nikaido y Kaiman recorren Hole (Dorohedoro Vol. 1 pag. 63)



064

Figura 38: Kaiman y Nikaido llegan a la tienda que buscaban (Dorohedoro Vol. 1 pag. 64)

Las viñetas nos muestran a los personajes empequeñecidos respecto de la ciudad, permitiendo que el foco se ponga en Hole y su escala, y caracterizando la ciudad a través del recorrido de los protagonistas. Vemos la altura de las edificaciones, la lógica de chatarra de conformación de edificios y las maneras en las que las personas organizan comercio y vivienda. Se nos muestra por ejemplo una casa en venta con la silueta de un cadáver trazada en su antejardín, así como la oscuridad de algunos pasajes y la proliferación de anuncios y publicidades en forma de carteles pegados en distintas superficies.

El recorrido de los personajes es nuestro recorrido: a medida que nosotros transitamos a través de las páginas y viñetas, los personajes también recorren la ciudad. No nos conectamos directamente con su percepción, pero sí sirven para darnos escala y contexto en torno a qué esperar de la ciudad. Conocer a Kaiman, su historia y problemas, nos introduce a la ciudad de Hole y nos aproxima al tipo de habitante y actividades que se desarrollan ahí.

Figura 39: Kaiman va a visitar a Nikaido sin mucho éxito (Dorohedoro Vol. 1 pag 81)

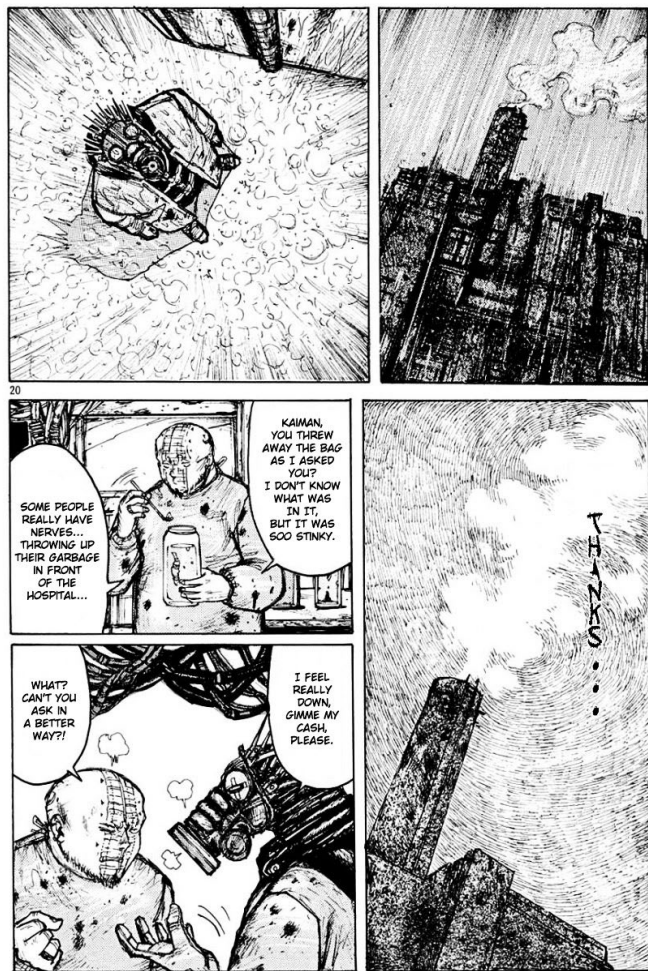


881

Figura 40: Kaiman encuentra una bolsa con un hechicero adentro (Dorohedoro Vol. 1 pag. 93)



093



896

Figura 41: Kaiman piensa bajo la lluvia (Dorohedoro Vol. 1 pag. 96)



897

Figura 42: Kaiman vuelve a ver a Nikaido (Dorohedoro Vol. 1 pag. 97)

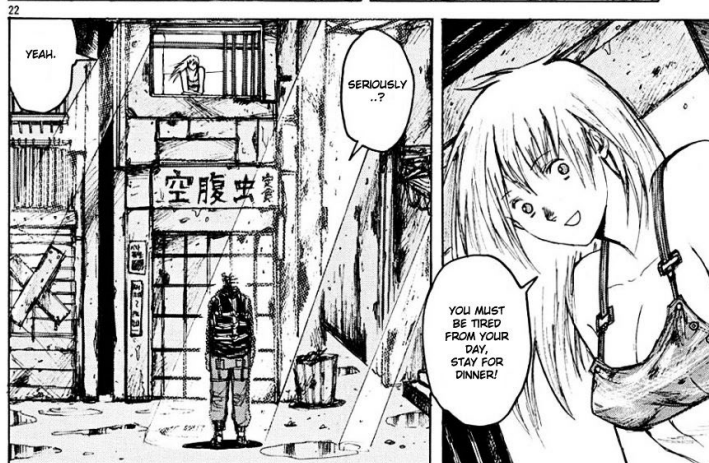
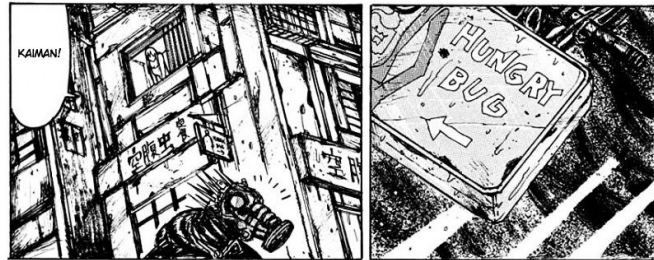
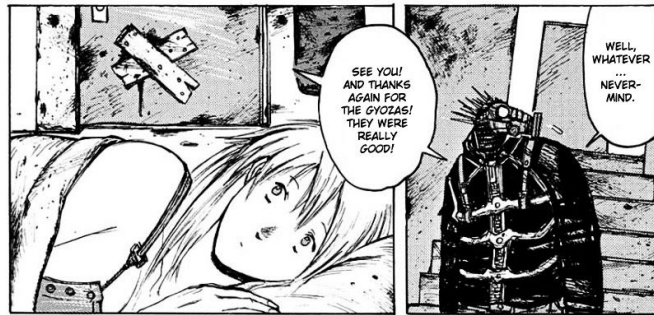


Figura 43: Nikaido saluda a Kaiman (Dorohedoro Vol. 1 pag. 98)

En las figuras 39 a la 43 vemos una secuencia contenida dentro de sí misma. En el inicio, Kaiman va a ver a Nikaido, quien le dice a través de una nota que no se siente bien, por lo que no van a pasar el día juntos. Desde este primer momento vemos la lluvia cayendo sobre la ciudad, generando una atmósfera de tristeza y melancolía que va a acompañar a Kaiman a lo largo de su día solo.

Por un lado, tenemos la narrativa de Kaiman, que va a trabajar al hospital, donde se encuentra un hechicero dentro de una bolsa de basura que le pide que lo mate para acabar su sufrimiento, y que tras cumplir este deseo se devuelve al Hungry Bug de Nikaido. Por otro lado, aparece la narrativa de la lluvia sobre la ciudad, que a través de retratos del agua cayendo sobre Hole nos muestra la atmósfera de desolación que plaga las calles.

Kaiman no reconoce que la lluvia exista, y trata de hacer como que no le afecta, al igual que lo hace con sus emociones respecto a la situación que acaba de pasar. La lluvia toma protagonismo a pesar de esto: no deja de caer sobre Kaiman mientras él camina y hasta se toma viñetas completas para sí misma y para su efecto en las calles y edificios. Vemos personas refugiarse de la lluvia en las techumbres de chatarra de los edificios mientras otras

yacen inertes en los charcos. Vemos también las filtraciones de agua que nos permite entender que las edificaciones no están en las condiciones de soportar la lluvia. Vemos el letrero del Hungry Bug siendo opacado por las gotas que caen y evitan que Kaiman conecte con Nikaido.

Tras incinerar la bolsa del hechicero, el camino de Kaiman y el de la lluvia se unen. Por primera vez en la secuencia Kaiman mira hacia el cielo y la lluvia cae sobre su cara mientras mira las cenizas del mago incinerado, y por primera vez también reconoce que está lloviendo y que está solo. Después de este momento seguimos a Kaiman de vuelta al Hungry Bug (fig. 43) a devolver la caja de las *gyozas* a Nikaido, y cuando ella se da cuenta de que algo le pasa a su amigo y decide hablarle e invitarlo, la lluvia cesa y el cartel del Hungry Bug aparece iluminado, y luego Kaiman se encuentra con Nikaido mientras es rodeado por un haz de luz que aparece entre las nubes.

Entendemos la relación de Kaiman con el espacio, y cómo lo que pase en su entorno tiene relación con lo que le pasa a él como personaje. A través de la representación del fondo y de los personajes moviéndose a través de él obtenemos información

adicional sobre las situaciones que presentamos. En esta situación el espacio funciona como un personaje más, que interactúa sobre el fondo y con el resto de los personajes.

La narrativa en el manga nos da una perspectiva desde la cual entender el espacio del mundo representado. A través de los personajes y sus respectivas se nos contextualiza a cómo funciona Hole, y a medida que ellos se desarrollan también lo hace el mundo a su alrededor. En la medida en la que el medio nos logra poner en la piel de los personajes a través de la construcción de una narrativa, podemos entender el funcionamiento de los lugares dentro del mundo imaginario del manga y podemos comenzar a acercarnos a ver el mundo de la misma manera en la que lo hacen los mismos personajes.

LA UTILIDAD DEL MANGA PARA LA REPRESENTACIÓN EN ARQUITECTURA

Si bien los puntos que acabo de analizar no responden a un dibujo arquitectónico, si podemos decir que en muchos casos corresponden a un dibujo sobre arquitectura. En el mundo dentro del manga, al cual accedemos a través del medio físico de este en el que las imágenes son representadas, estos edificios son partes del medio a través del cual se mueven los personajes y la historia. Podemos percibir, a través de los personajes, la espacialidad del universo dentro del medio, con este último funcionando como el medio a través del cual accedemos a las imágenes. Entregar aproximaciones a la experiencia multisensorial del lugar permite a las personas entender a un nivel más profundo qué ocurre en el lugar.

“Las imágenes ambientales son el resultado de un proceso bilateral entre el observador y su medio ambiente. El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones, y el observador - con gran adaptabilidad y a la luz de sus propios objetivos- escoge, organiza y dota de significado lo que ve.” (Lynch, 1960, p6)

Nosotros como personas que habitan el espacio formamos imágenes al interactuar con él a través de nuestros sentidos. Los olores, sonidos y el resto de las sensaciones perceptibles son fundamentales al momento de formar una imagen espacial de la arquitectura, y es en esta interacción donde realmente podemos experimentar el espacio. El manga, al representar estas condiciones asociadas a la multisensorialidad, enriquece la información del espacio a la que podemos acceder y con lo que podemos interactuar. Llevado a la práctica de arquitectura la representación de la multisensorialidad nos podría entregar información sobre la temperatura de distintos espacios de una vivienda, o sobre el sonido de un espacio público. Enriquecer la información sensorial de un espacio permite a la persona que accede a su representación formar una imagen más completa antes de enfrentarse al objeto arquitectónico en el mundo real.

Respecto a la construcción de un tiempo-espacio, nos encontramos que en la arquitectura percibimos el edificio a través de un recorrido. Tuan (2001) describe el espacio como el tener una habitación donde moverse, en la que a través del movimiento podamos establecer dirección y recorrido. Este movimiento necesita de un factor temporal para poder existir: el espacio a través del que

nuestro cuerpo se mueve requiere de un tiempo y lugar para poder ser tal. Nuestra experiencia espacial en un lugar está determinada por cómo nos movemos a través de él y a través del tiempo. El manga se hace cargo de esta dualidad de la experiencia en el tiempo-espacio a través de la unificación de ambos aspectos: la página y viñeta sirven tanto como unidad temporal y espacial, por lo que el movimiento a través de la página y a través de los espacios del mundo representado también implican un paso del tiempo. El recorrido aparece en esto, permitiéndonos entender los espacios representados en la medida en que estos cambian a lo largo del tiempo y también juegan con este.

El trabajo del manga en relación con el tiempo-espacio tiene algo en común con la representación arquitectónica: el medio del dibujo. Si a esto le añadimos la figura de la lámina como unidad mayor, se podría llegar a una manera de mostrar un recorrido a través de la lámina, que a la vez se constituiría como un recorrido a través del tiempo-espacio de la obra.

Así como en *Dorohedoro* la división de la página permite mantener dos "presente" que podemos colegir de manera simultánea, la asociación tiempo-espacio en la lámina de arquitectura

nos puede ayudar a entender las distintas representaciones del edificio ocurriendo al mismo tiempo. Entender planta, elevación y corte como parte de un mismo presente y parte de un recorrido que nosotros como observadores realizamos nos lleva a entender de mejor manera que todo es parte de un mismo edificio que puede ser percibido desde distintos puntos y en distintos momentos.

La arquitectura sí incorpora narrativa dentro de sí misma. Ya sea dentro de las ideas y conceptos que se manifiestan en lo construido o a través de asumir que el edificio es percibido a través de una persona situada en un momento y lugar; la expresión de significado y la construcción de significado responden a un orden conceptual y perceptual que puede ser traducido como una narrativa. La narrativa aparece como estructura espacial y experiencia perceptual (Psarra 2009, p 1-5). Este mismo rol de la narrativa no aparece ni tan fuerte ni tan seguido en las representaciones arquitectónicas: usualmente lo narrativo del edificio es dejado de lado por las representaciones espaciales y es luego compilado a través de la memoria de proyecto, que intenta situarnos a nosotros como lectores y observadores dentro de la realidad que está representando. La memoria de proyecto existe de manera separada a las representaciones de la obra: no nos encontramos con una

conjunción de secuencias de imagen/texto que nos entreguen información complementaria que nos ayude a enriquecer ambas partes; mas bien la memoria intenta incluir todo aquello de la obra a lo que no podemos acceder a través de sus representaciones, desde información técnica hasta cómo deberíamos sentirnos en los espacios proyectados.

La narrativa como elemento estructurante en el manga nos pone en una perspectiva definida a través de la cual enfrentarnos al mundo y son los ojos de un personaje dentro del mundo desde donde los espacios se nos vuelven experimentables. Los lugares representados se nos contextualizan a través de un personaje, y este también es posteriormente entendido a través de los espacios que habita.

4 CONCLUSIONES

En esta investigación analicé la experiencia espacial representada en el manga *Dorohedoro* utilizando páginas determinadas elegidas en función de su capacidad para trabajar la representación de la multisensorialidad, la construcción de espacio tiempo y la narrativa como conductor de la experiencia. A través del análisis de este conjunto de páginas se mostró el potencial representativo del manga en torno a la experiencia espacial en torno a cada uno de estos puntos, y posteriormente se avanzó en una aproximación en cómo esto se traduciría en un traspaso a la arquitectura.

A través de la definición del dibujo del manga como un elemento distinto al dibujo arquitectónico entendemos que, si bien ambos operan de manera similar, existen barreras asociadas al propósito del formato que impiden que podamos tomar estas técnicas y usos del dibujo en el manga y traducirlas sin problema a la disciplina de arquitectura. La ayuda de ilustradores en esta definición permite aclarar la discusión desde ambos lados: y si bien llegamos a

que ambos tipos de dibujo no son uno, queda expuesta en el análisis la posibilidad de que ambos se comuniquen e interactúen.

La respuesta a la pregunta “¿De qué manera se relaciona la representación espacial en arquitectura con la representación espacial en el manga?” la encontramos precisamente en esta interacción. No son lo mismo ni son intercambiables, pero a través del análisis de la representación espacial en el manga podemos encontrar técnicas asociadas a la matriz de dibujo común, las que podemos luego interiorizar e incorporar en la representación arquitectónica. En base a esta respuesta, la hipótesis se confirma. Efectivamente encontramos en el análisis de las páginas de *Dorohedoro* distintas formas de representación espacial asociadas a decisiones particulares sobre qué se quiere comunicar, tomando el formato como base de trabajo para la construcción de estas imágenes. El enlace hacia la representación espacial en arquitectura no es sin ciertas complicaciones: al ser tan fundamentales las características propias del medio del manga, este paso hacia la arquitectura pasa a ser tarea de aquello que es común, el dibujo como técnica a la que ambas disciplinas recurren.

Respecto a los objetivos específicos, estos sirvieron para acercarse al objetivo general de la investigación, sobre todo a la parte exploratoria. Creo que el debate sobre cómo los resultados del análisis en base a *Dorohedoro* se traducen en aplicaciones prácticas concretas a nivel de representación de arquitectura es suficiente para llevar una investigación completa por sí misma, como también la exploración en base a otros mangas que puedan resultar en puntos distintos. En este sentido, creo que el objetivo general es algo a lo que se podría llegar en su cabalidad a través de más investigaciones como esta que no solamente exploren medios de representación distintos, sino que también tomen los resultados de estas exploraciones y los traduzcan en aplicaciones concretas en proyectos de arquitectura.

Este seminario pone en valor el manga como producción cultural de Japón. En Latinoamérica somos ávidos consumidores de animé a distintos niveles de fanatismo, pero el manga todavía no se ha masificado de la misma manera a pesar de muchas veces llevar más actualizadas las series que la gente ve en formato de animé y ser el producto original directamente de la mano de quien ideó la obra en primer lugar. Esto no lo digo con ánimos de menospreciar el impacto del animé; mas bien señalar que en la simplicidad del

formato y en la relación directa con el autor hay un potencial representativo y narrativo muy alto.

Asimismo, este estudio también valida la búsqueda de inspiración de distintas formas de representación en medios a los que no estamos acostumbrados y que pueden ser considerados como “menos serios” entre profesionales. Parte de la hegemonía del sistema actual de representación en arquitectura se sostiene en base al menosprecio de las técnicas que se alejan de lo que académicamente se considera como profesional. Un sistema de representación que necesita de un receptor con conocimiento técnico para poder ser efectiva perpetúa el elitismo en torno a la accesibilidad de las imágenes arquitectónicas, aun cuando los resultados finales del proceso de diseño y construcción afectan transversalmente a personas con o sin conocimiento técnico de arquitectura.

En torno al tema de formación en la disciplina de arquitectura, se me hace fundamental hablar del contexto académico en el que esta investigación se desarrolló. Afortunadamente la metodología propuesta basada en el análisis de una obra no requiere de salir al aire libre ni interactuar con un espacio físico en el mundo

real, por lo que la pandemia no afectó esta investigación en la práctica. Sin embargo, tengo que mencionar que los efectos que tuvo esto sobre mí como investigador. Una metodología ya introspectiva se sumó al encierro para llegar a un proceso de análisis y documentación agotador y solitario. Esta investigación alcanza también a la falla de la metodología online de transportar el aprendizaje en torno a la experiencia espacial, y cómo esto afecta tanto la calidad del aprendizaje como el bienestar de quienes aprenden. La desaparición de la figura de la maqueta y dibujo a mano volvió las correcciones estáticas y difíciles de entender, a la vez que la imposibilidad de acceder físicamente al lugar en el que se está trabajando probó ser una dificultad que, en mi opinión, no se logró sortear. Ante este escenario, en un mundo postpandemia en que la arquitectura se debe seguir enseñando, considero importante incluir el estudio fenomenológico de la arquitectura dentro de las discusiones contemporáneas alrededor de la disciplina y la manera en que esta se enseña, en función de que seamos conscientes la manera en que la experiencia espacial se conforma y el efecto que esto tiene en nosotros como arquitectos y como personas que habitan los espacios. Es importante que seamos conscientes de que estar en un lugar, observarlo y percibirlo es parte fundamental de la imagen identitaria de este: ignorar esta realidad implica que es más

difícil diseñar y enseñar a diseñar, y que esta verdad se traspasa también a cómo nos enfrentamos a las representaciones del futuro que estamos diseñando.

5 REFERENCIAS

Durand, J. N. L. (1805) *Précis des leçons d'architecture données à l'école polytechnique*.

Evans, R. (1998) *Translations from Drawing to Building and Other Essays*. The MIT Press.

Kandinsky, V. (1926). Punto y Línea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Editorial Labor.

Lynch, K. (1960) *The Image of the City*. The MIT Press.

Pallasmaa, J (2014) *La Imagen Corpórea*. Editorial Gustavo Gili.

Psarra, S. (2016) *Architecture and Narrative*. Routledge.

Sainz, J. (1990) *El Dibujo de Arquitectura*. NEREA.

Santiago, J.A. (2013) *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Editorial Dx5 Digital & Graphic.

Tuan, Y. (2001) *Space and Place, The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.

Weatherford, R. M. (2012) *Anime for Architects: A New Perspective on Architecture*. University of Hawai'i

Zumthor, P. (2006) *Atmósferas*. Editorial Gustavo Gili

6 BIBLIOGRAFÍA

Bertin, J. (1967) *Sémiologie Graphique*

Hu, T. (2010). *Frames of Anime: Culture and Image Building*. Hong Kong University Press.

Pallasmaa, J. (2016) *Habitar*. Editorial Gustavo Gili.

Silva, M.I. (2020) *Cuerpo, Espacio y Domesticidad: Vivienda en densidad en Japón a través del animé: el caso de Minami-ke*. Universidad de Chile

7 ANEXOS

ANEXO 1: CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Entrevista con el ilustrador Daniel Romero.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTA

Yo Daniel Eduardo Romero Ulloa he sido invitado/a por el estudiante Ignacio Andrés Abarzúa Urzúa. Esta entrevista se enmarca en una investigación de seminario a cargo del profesor Diego Vallejos en la línea de Teoría y Crítica.

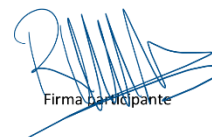
Entiendo que el objetivo general de la investigación es dilucidar la relación entre el dibujo arquitectónico utilizado en la disciplina de arquitectura con el dibujo en el manga, para lo cual se busca estudiar la naturaleza de las representaciones en ambos medios. Esta entrevista en particular apunta a definir los límites del dibujo arquitectónico en la práctica, razón por la cual, los testimonios de diferentes profesionales asociados son claves en el estudio de este fenómeno.

Entiendo que la entrevista se llevará a cabo de manera remota y que ésta será grabada en audio y video. De igual forma, entiendo que la información obtenida a través de esta entrevista será transcrita y luego anexada al documento final, y que mi nombre y ocupación aparecerá dentro del texto con la intención de incorporar el testimonio de personas con experiencia en el campo de estudio.

Los resultados de esta investigación serán utilizados en la presentación final de seminario, así como eventualmente en publicaciones oficiales. Entiendo que esto significa que mi nombre, ocupación y aportes en la investigación serán también expuestos y publicados según la investigación lo amerite.

Estoy consciente de que mi participación en la investigación no será remunerada. Comprendo que puedo hacer preguntas al investigador, además de tener la posibilidad de negarme a participar o a contestar a cualquier pregunta, así como retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin explicar la razón de mi decisión.

Finalmente, declaro ser mayor de edad (18 años), haber comprendido lo que se me pide y SI acepto participar voluntariamente del seminario de investigación, sin haber sido influenciado/a ni presionado/a por el equipo investigador, firmando este Consentimiento Informado en dos ejemplares idénticos, uno para quien firma y otro para el Investigador Responsable.



Firma Participante



Firma Investigador

01/06/2022
Fecha

Nota: Si tiene alguna pregunta o quiere conocer algún resultado, durante cualquier etapa del estudio, puede comunicarse con el Investigador Responsable, Ignacio Abarzúa, Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad de Chile, Portugal 84 Santiago. Número de contacto +56994976181. Correo electrónico ignacio.abarzua@ug.uchile.cl. También puede contactar a mi profesor guía: dvallejo@uchile.cl

ANEXO 2: TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTA CON
DANIEL ROMERO

00:00:10 Daniel Romero

¿Me puedes describir el tópico de la investigación que estás haciendo? Es lo que me dijiste hace un ratito, como la relación del manga y cómo la arquitectura puede aparecer en eso.

00:00:21 Entrevistador

Si. Está enfocado, sobre todo, en el tema del dibujo arquitectónico y como en el manga puede o no encontrarse dibujo arquitectónico. Y si es el caso, como el objetivo final es ver cómo se podrían incorporar cosas del dibujo de manga en dibujo arquitectónico y representación arquitectónica.

00:00:42 Daniel Romero

¿Me dejas hacerte una pregunta?

00:00:46 Entrevistador

Por supuesto.

00:00:48 Daniel Romero

¿Por por qué manga?

00:00:50 Daniel Romero

¿En qué mundo lo diferenciamos del cómic, del tebeo, del quadrinho, del Bande Ciné, del Fumetti; en qué parte es distinto?

00:01:01 Entrevistador

Es sobre todo un tema de familiaridad con el medio. A mí me gusta mucho más el manga que otras formas de dibujo y como por eso decidí trabajar particularmente el manga.

00:01:18 Daniel Romero

Porque por ejemplo el chico que ganó el concurso de la Shonen Jump acá es un cómic. Y entendemos como que es un tema semántico nomás y que en realidad es lo mismo. Cuando hablamos de manga o cómic no se concibe dentro de la profundidad del rubro, cuando pierdes el romanticismo un poco te vas dando cuenta que no hay diferencias reales entre los medios, porque yo leo manga para mejorar mi historieta, leo comics europeos para mejorar mi historieta, leo argentinos para mejorar mis historietas y si tú vas a los norteamericanos, ellos y ya se consumieron la industria japonesa hace mucho rato y estaba muy involucrada. Tenía Joe Madureira, que fue el icono y el pináculo de ese evento

00:01:56 Daniel Romero

Me interesa ver qué particularmente ves en el manga que no aparece en las otras cosas porque hay, pero más o menos quiero saber que estás tomando tu para tratarlo bien, para que me deje de hacer ruido que se mencione manga y no digas como quadrinhos, porque hay un artista brasileño aquí en Chile, que Gerardo Borges,

que dice quadrinhos que no le voy a decir "pero por qué no le dices manga".

00:02:17 Entrevistador

Yo creo que, sin ser un experto en el tema ni nada parecido, creo que, en el manga, aparte de este tema como de que me interesa porque es lo que más consumo, también hay como una serie de convenciones que construyen lo que es el manga, como el imaginario, esta cosa del blanco y negro, del trazado en tinta versus papel, siendo como lo más importante. Creo que de primera instancia me interesó porque se parece un poco al lenguaje del croquis.

00:02:43 Daniel Romero

Ya, sí entiendo adónde vas, pero eso funciona cuando tú compras ahí la alta industria japonesa con la alta industria de superhéroes de Estados Unidos, que en términos de recolección de plata es una industria que está desapareciendo, pero tiene todos los artistas indie/underground que renuncian al color prácticamente. Tienes a Eduardo Risso, el autor de 100 Balas, de los narradores gráficos más influyentes argentinos, que él dice "renuncien al color, el color es un despropósito en la narrativa" y eso, por tajante y súper duro, como que el color no le va a aportar nada dice. Está hablando

de un argentino que no percibo que tenga influencias del manga en él.

00:03:33 Entrevistador

No tenía idea de esto que me estás comentando y te quería preguntar como a propósito. Entonces, ¿qué es lo que define al manga? ¿Es como una cosa de denominación de origen?

00:03:47 Daniel Romero

Mira, yo no podría contestarte eso. Voy a ser super honesto. No, no me atrevería a darte una respuesta clara porque sería super pedante.

00:03:58 Daniel Romero

Más menos no me no entender que la diferencia real entre manga, comic, quadriño, fumetti y ban de cine no existe y podemos decir que el manga que tú me estás mencionando, es el manga que llega culturalmente a nosotros nomás. Qué tiene que ver con el manga POP, porque yo me desentiendo de qué están haciendo las bajas industrias de allá. Lo que sí defino como manga, como más culturalmente, es que ellos tienen toda una... El manga es una respuesta, es una manifestación industrial, pero que tienen una base cultural. Estamos hablando de gente que tiene unos hábitos de trabajo super engorroso. Me imagino que tú sabes eso, y eso

significa que tienen que marcar cierto lineamiento gráfico: ellos ocupan línea clara no porque quieran, no porque digan a voy a explorar con una línea limpia, sino porque limita a ser una herramienta replicable por los asistentes. Y por cuando él (el mangaka) no esté. Por eso no exploran con la mancha, no prueban con medios más azarosos, porque necesitan ser lo más automatizado posible.

00:05:06 Daniel Romero

Que los japoneses hagan manga tienen mucho sentido porque ellos están más o menos circunscritos dentro de una realidad concreta.

00:05:13 Daniel Romero

Pero si ellos no estuvieran intentando sobrevivir de hacer manga, yo estoy muy seguro de que explorarían otras facetas de la historieta. Pero en términos narrativos no son muy distintos a los otros a otras manifestaciones de la historieta. Por ahí ya son más lentos para narrar si, ellos se dedican a hacer la hojita cayendo, te dan 5 páginas y suspirar, y cosas que me gustan un montón.

00:05:41 Daniel Romero

Pero eso ya entra en una opinión mía, por ahí no estoy leyendo el resto de los mangas del mundo que no lo hacen nomás y solo me he topado, porque me gusta mucho el shojo.

00:05:52 Daniel Romero

Bueno, en fin, para que tengas en consideración, qué nos referimos como manga, porque Diego hizo un curso, una vez de animé y manga y como que igual ocupaban manga de una manera un poco arbitraria, creyendo que denominaban algo que no se logra denominar bien. Tú tenías editoriales chilenas acá que se llama WOLU, una editorial que derechamente se precia de hacer manga, y más allá de lo que hagan bien o mal, que tienen historias muy sólidas, dibujantes muy buenos, podrías preguntarles a ellos por qué se denominan Mangaka.

00:06:43 Daniel Romero

Yo no lo entiendo, te voy a ser honesto, yo no lo entiendo. Pero a la vez me parece súper bien que si una persona dice "yo hago manga", una persona lo puede relacionar a todas estas manifestaciones narrativas gráficas.

00:06:57 Entrevistador

Claro. Sí, me freíste un poco el cerebro en este rato porque pensaba que el manga lo tenía más o menos aterrizado y el otro lado me iba a poner disperso, pero veo que se armó una ensalada.

00:07:14 Entrevistador

En esta entrevista en particular, te quería preguntar más sobre cómo trabajas tú en relación a tu dibujo con tu experiencia en arquitectura también.

00:07:28 Entrevistador

Y qué bueno voy a comenzar con las preguntas. ¿La primera es, cuál sería la diferencia entre usted y un arquitecto a la hora de dibujar?

00:07:45 Daniel Romero

Qué complicado, sobre todo porque si lo vemos en término de forma o lo evidente es muy sencillo: un arquitecto trabaja pensando que el fin último es el levantamiento de la estructura que él planeó. Yo como dibujante no espero que se irga un edificio en torno a lo que yo proyecto, sino más bien que se haga un libro de lo que yo estoy haciendo. Eso en términos de lo más evidente. En términos de lo más radical o de la raíz de las cosas, son similares en la medida que los dos se sostengan como dibujo. Cuando la arquitectura deja de hacer esta proyección gráfica de la creatividad y ya se va su afinidad técnica ya deja de tener similitudes con un dibujante o al menos de lo que yo hago.

00:08:42 Entrevistador

Entiendo. ¿Dirías que este quiebre en lo que podrían ser similares es parte natural de un proceso lineal? ¿O son dos situaciones separadas?

00:08:58 Entrevistador

Un arquitecto que dibuje; su dibujo, que, si bien tiene valor propio en, es una suerte de instrumento, ¿va a dejar de ser similar a tu dibujo? Por ejemplo, el momento en que se pasa lo técnico o hay una fase inicial en la que el arquitecto dibuja algo que es similar o no.

00:09:22 Daniel Romero

Sí, yo creo que en cierto sentido uno no podría distinguir. Si a mí me dieran un encargo, así como necesito que si tú vas a estos personajes en un espacio y tú necesitas inspirarte para proyectar una un espacio, vamos a llegar a acuerdos muy similares. Pero creo que el fin que uno da por supuesto es lo que te va a cambiar. O te va a dar las señales porque a mí me interesa que sea bello, que sea sensible a la vista y si es funcional o no, a mí no me importa. Yo tengo un compromiso estético gráfico, el arquitecto tiene un compromiso funcional.

00:10:21 Daniel Romero

(Sobre Rodrigo Aguilar) Y él me recordó en una clase, me dijo, Olvídate completamente, tengo porque entiendo que hay una

consecuencia estética de lo funcional, pero ahora la cosa tiene que funcionar. O sea, si construyes mal un rascacielos le jodes la vida a 1000 personas. Yo si lo dibujo mal no le arruino la vida a nadie. Entonces va a cambiar el peso con el que tú deberías proyectar estas dos situaciones. Hay un libro que se llama cómic y arquitectura de un autor español, creo, como arquitectura y tiempo q es una línea similar a la tuya y él está muy seguro de que el cómic es un tipo de arquitectura, pero cuando yo lo leí me pareció más un arquitecto, intentando absorber todo con la arquitectura, que es lo que suele pasar, porque lo que está describiendo como cómic es el dibujo, y dibujar es natural de las disciplinas gráficas. Entonces no es que sean similares, sino que nos alimentamos de la misma matriz.

00:11:19 Entrevistador

Y en este tema de lo funcional aparece el tema, que no se si te acuerdas, del dibujo del cenotafio de Newton de Boulee que es algo que aparentemente es arquitectónico, pero donde es físicamente imposible construirlo y la persona que lo dibujó es plenamente consciente de ello. ¿Esto se parece más entonces a lo que harías tú?

00:12:12 Daniel Romero

Sí. Yo lo atendería, o sea, igual lo que me estás proponiendo está en una línea delgada, como cuando ya las definiciones empiezan

a perder sentido. Yo no sé si yo quiero meterme en esta pata de caballo, como que afirmar cosas en estas situaciones es derechamente como afirmar opiniones. Pero a nivel perceptual, según lo que te dije, claro, esto pasaría a ser dibujo como tal, porque pierde todo su potencial arquitectónico. (inarquitectónico)

00:12:43 Entrevistador

¿Ya siguiente pregunta, usted considera los espacios que dibuja como proyecto o como representación?

00:12:56 Daniel Romero

Representación, completamente ¿En qué sentido podría ser proyecto?

00:12:59 Entrevistador

Referido a que si al momento de dibujar, tú los proyectas, tú estás generando estos espacios. En el momento en que dibujas, o si simplemente está representando algo que está, no sé, una imagen que está en tu mente anteriormente.

00:13:17 Daniel Romero

Me encantaría que fuera siempre representativa, pero la mitad del tiempo tengo que hacer el plano, donde se sitúan las cosas y que tengan una suerte de sentido. Sí, porque tiene que mantener la

lógica, pero después pasan cosas como que tú puedes achicar las puertas después hacer el espacio completamente largo, infinito, emular las cosas que no tendrían sentido, ubicar baños en edificios donde no podría haber un baño porque todas las cañerías deberían pasar por solo un punto. Se dan ciertas libertades. Si yo estuviera condenado a hacer mala arquitectura tendría un sentido arquitectónico.

00:14:01 Entrevistador

Entiendo

00:14:04 Daniel Romero

Pongámoslo en porcentaje para no ser blanco o negro. Diría que el 70% representativo, 30% proyección en arquitectura, sin llegar a la parte técnica, obviamente, que es hacer que todos los cuadrados estén bien puestos, que no haya recovecos, sino que todo sea bello, etcétera, etcétera.

00:14:21 Entrevistador

Entonces, a ver si te entiendo bien, tú a veces como tienes que generar el espacio antes de hacer el dibujo.

00:14:29 Daniel Romero

Sí, cuando el espacio pasa a ser una entidad protagónica en lo que estoy haciendo. Yo ahora estoy trabajando una historia con un

sujeto llamado Alfredo Rodríguez, Hermano de Gabriel Rodríguez, autor de *Locke and Key*, de un personaje que tiene que vivir en un departamento casi de un barrio abandonado, donde se tiene que sentir tú la presión de vivir en la miseria, entonces yo tuve que esforzar el espacio que se viera y se sintiera horrible. Que debe ser muy parecido a lo que debe haber sentido el arquitecto de Hitler cuando le pidieron hacer los campos de concentración, como “yo tengo que hacer cosas horribles y tengo que hacerla”.

00:15:14 Entrevistador

Siguiente pregunta. ¿En qué momento aparece la imagen antes, durante o después de dibujarla?

00:15:25 Daniel Romero

Ya, buena pregunta. Qué tan visceral es el proceso. Cuando tengo una revelación dada por Dios, la imagen aparece antes, por así decir. Cuando digamos la inspiración a la musa o entidad que formó el dibujo, la imagen ya está, y yo solo la tengo que señalar en un espacio. Pero como la mitad del tiempo no es así, la imagen aparece una vez que yo estoy dibujando.

00:15:56 Entrevistador

¿Y esto lo hace a través como de bosquejos?

00:16:01 Daniel Romero

Mira, te lo voy a mostrar.

00:18:12 Daniel Romero

Hay artistas o ilustradores que tienen un proceso más del claroscuro al momento de hacer aparecer las imágenes. Como que yo busco que aparezca la forma y la contra forma y en mi mente lo veo más como línea primero. Para mí aparece la línea y luego aparece el volumen.

00:18:27 Entrevistador

Entiendo.

00:18:30 Daniel Romero

Y obviamente se puede mezclar eso, no es como que sea cerrado. A veces realmente es más fácil hacer aparecer una imagen cuando pones un negro y un blanco adelante.

00:18:42 Entrevistador

Perfecto. Estamos entrando a las dos últimas preguntas.

00:18:52 Entrevistador

En tus trabajos el setting, entendiéndolo como aquel fondo en el que pasan las cosas, ¿aparece antes de dibujar a los personajes después de Dibujarlos, o aparecen al mismo tiempo?

00:19:15 Daniel Romero

Si tú me hubieras preguntado esta pregunta hace 7 años yo te hubiera dicho, primero sale el personaje y luego aparece el setting. Pero hoy, en este momento aparecen en simultáneo. Yo no puedo percibir a la figura humana sin que esté puesta en un espacio. Es irrealizable, porque hasta la figura humana presenta una propia tridimensionalidad, esa tridimensionalidad está sujeta a quien le a qué le acontece en el entorno.

00:19:45 Daniel Romero

Entonces ya no se pueden dissociar esas dos cosas, pero ya después de dibujar un montón. Pero si le preguntas a cualquier dibujante que esté recién aprendiendo, va a dibujar primero lo que le parece más atractivo y luego que el resto que Dios lo salve. Pero en mi caso se aparece en simultáneo.

00:20:06 Daniel Romero

Obviamente, por un tema de que uno empatiza con las personas yo compongo para resaltar a la persona, pero el fondo es una más cosas bastante importantes que se renuncia mucho, ¿verdad? Se deja muy muy al debe por x motivo. Allá los autores que quieran dejarlo de lado ya tendrán sus razones.

00:20:29 Entrevistador

Claro, ahora en estos casos en los que tú tienes que de cierta manera generar previamente el espacio en el que van a estar tus

personajes, que van a ocurrir tus ilustraciones de cierta manera aparece como en una etapa anterior a aquel lugar.

00:20:49 Daniel Romero

Me perdí.

00:20:56 Entrevistador

Que en algunos que en algunas viñetas o en algunas situaciones tienes que generar el espacio previamente al dibujo en sí.

00:21:04 Daniel Romero

Sí, sí, sí, absolutamente, sí. Cuando el guión te señala que es una secuencia transitoria, te inventas los espacios en el momento. Más o menos sabes hacia dónde va la cosa, entonces puedes tomar decisiones más fortuitas, pero cuando llegas a hitos, lo ideal es que lo proyectes antes. Igual, imagino que un dibujante que ya lleva 10 o 20 años más que yo lo hace todo altiro, pero yo, para no cometer errores posteriores y, por lo tanto, perder tiempo. Yo tengo que saber dónde estoy situando las cosas. Porque después está esto de la camarita que ocupa que tenga que moverse libremente en el espacio. Y tú tienes que saber qué pasa en la cara A y en la cara B.

00:21:56 Entrevistador

Y finalmente, la última pregunta es ¿cómo afecta tu experiencia en la arquitectura a tu trabajo como ilustrador?

00:22:16 Daniel Romero

Cuando construyo una fachada sé dónde tiene que ir cada cosa, probablemente porque se repitió mucho, pero hay dibujantes que nunca han pisado arquitectura y... no sé si ubicas Blacksad, por ejemplo, no.

00:22:37 Daniel Romero

Dale una ojeada a eso como que en términos de trabajo arquitectónico está sumamente pulido y sumamente sensible e impresionante.

00:22:44 Daniel Romero

Pero a mí lo que más me dejó una marca de arquitectura, fue más con los principios metafísicos de la arquitectura, por así decir.

00:22:56 Daniel Romero

Como en torno a la reflexión en torno a la ejecución de la obra en sí, más que como ejecuta un espacio.

00:23:05 Entrevistador

¿Podría explicarlo un poco?

00:23:13 Daniel Romero

¿Tuviste clase con Marchant alguna vez?

00:23:15 Entrevistador

No. O sea, tuve la primera parte como de formulación del seminario con él, pero no fue mi profe guía ni nada, como que conversé con él, alguna vez.

00:23:25 Daniel Romero

Suerte la tuya ¿Tú cachas la profundidad que plantea el momento de corregir?

00:23:33 Entrevistador

La he escuchado.

00:23:34 Daniel Romero

Bueno, es más o menos el saber por qué tú estás haciendo cada cosa y bajo una causa profunda, por así decirlo. Yo me eché su ramo así mal. Fue un semestre horrible antes de irme; yo me fui porque tú me topé con ese profe y dije "no, no, no puedo con esto."

00:23:58 Daniel Romero

Pero si yo hubiera estado comprometido realmente con arquitectura, él hubiera sido el mejor profe que hubiera tenido en la carrera. Porque claro, porque en la parte que le interesa estuvimos como un mes bajando análisis arquitectónico nomas y bajando un texto de no más de 300 palabras que te dieran los motivos de por qué la forma va a aparecer.

00:24:25 Daniel Romero

Esa es la parte que yo he encontrado más interesante de la arquitectura.

00:24:29 Entrevistador

Bien literal. La metafísica de la arquitectura.

00:24:35 Daniel Romero

Con mucho dolor, sí.

00:24:38 Daniel Romero

Pero en términos de forma uno se pierde porque ya después en segundo año, la cosa empieza a ser la arquitectura como tal y ya pierde toda esta faceta expresiva, prácticamente. Yo tengo amigos que ya son arquitectos y ya para la parte siguiente que estás haciendo tú ya se va al chingado la parte de la manifestación de las inquietudes y ya son cosas totalmente distintas, ya no tiene sentido. Por lo que te decía antes, cuando yo tengo que crear el interior de una habitación y si yo me voy a basar en un departamento contemporáneo, muy modernista es lo más insípido de ver y sería muy desagradable, entonces yo tengo que adornarlo.

00:25:28 Daniel Romero

En ese caso, yo prefiero irme a cosas un poquito más clásicas, casonas antiguas, cosas que tengan un poco más de vida y ya no se vea todo este sentido de la formalidad contemporánea que tiene la arquitectura ahora.

ANEXO 3: CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Entrevista con la ilustradora Javiera Argandoña.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTA

Yo Javiera Argandoña Ibeas he sido invitado/a por el estudiante Ignacio Andrés Abarzúa Urzúa. Esta entrevista se enmarca en una investigación de seminario a cargo del profesor Diego Vallejos en la línea de Teoría y Crítica.

Entiendo que el objetivo general de la investigación es dilucidar la relación entre el dibujo arquitectónico utilizado en la disciplina de arquitectura con el dibujo en el manga, para lo cual se busca estudiar la naturaleza de las representaciones en ambos medios. Esta entrevista en particular apunta a definir los límites del dibujo arquitectónico en la práctica, razón por la cual, los testimonios de diferentes profesionales asociados son claves en el estudio de este fenómeno.

Entiendo que la entrevista se llevará a cabo de manera remota y que ésta será grabada en audio y video. De igual forma, entiendo que la información obtenida a través de esta entrevista será transcrita y luego anexada al documento final, y que mi nombre y ocupación aparecerá dentro del texto con la intención de incorporar el testimonio de personas con experiencia en el campo de estudio.

Los resultados de esta investigación serán utilizados en la presentación final de seminario, así como eventualmente en publicaciones oficiales. Entiendo que esto significa que mi nombre, ocupación y aportes en la investigación serán también expuestos y publicados según la investigación lo amerite.

Estoy consciente de que mi participación en la investigación no será remunerada. Comprendo que puedo hacer preguntas al investigador, además de tener la posibilidad de negarme a participar o a contestar a cualquier pregunta, así como retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin explicar la razón de mi decisión.

Finalmente, declaro ser mayor de edad (18 años), haber comprendido lo que se me pide y SI acepto participar voluntariamente del seminario de investigación, sin haber sido influenciado/a ni presionado/a por el equipo investigador, firmando este Consentimiento Informado en dos ejemplares idénticos, uno para quien firma y otro para el Investigador Responsable.

Firma participante

Firma Investigador

02/06/2022

Fecha

Nota: Si tiene alguna pregunta o quiere conocer algún resultado, durante cualquier etapa del estudio, puede comunicarse con el Investigador Responsable, Ignacio Abarzúa, Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad de Chile, Portugal 84 Santiago. Número de contacto +56994976181. Correo electrónico ignacio.abarzu@ug.uchile.cl. También puede contactar a mi profesor guía: dvallejo@uchile.cl

ANEXO 4: TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTA CON JAVIERA ARGANDOÑA

00:00:10 Entrevistador

Esta entrevista se marca en el tema del dibujo arquitectónico y manga, creo que te comenté un poco en el correo, pero me interesa sobre todo en ver qué es aquello en el manga, particularmente que puede ser dibujo arquitectónico y que puede, por lo tanto, servir para cómo se representan los espacios. En el dibujo arquitectónico tradicional.

00:00:35 Javiera Argandoña

O sea, como una cosa como desde la arquitectura, como se representa en la historieta.

00:00:41 Entrevistador

Ver qué es aquello de la historieta que nos puede servir para arquitectura. Yo creo, yo creo más por ahí. Y me interesa, sobre todo, y por lo que te estoy entrevistando, es ver cómo trabajas tú estos temas de dibujo, representación e imágenes.

00:00:59 Entrevistador

Dicho esto, la primera pregunta es, ¿cuál sería la diferencia entre usted y un arquitecto a la hora de dibujar?

00:01:08 Javiera Argandoña

¿A la hora de dibujar?

00:01:13 Javiera Argandoña

Mira, bueno, lo que pasa es que yo sé que en arquitectura a la larga igual enseñan a formar espacios, pues enseñan a hacer croquis y crear todo esto.

00:01:23 Javiera Argandoña

Pero al final lo que entiendo le enseña el arquitecto es cómo crear espacios reales, cómo crear espacios que funcionen y como que se enmarca en este terreno, que sea algo que funcione.

00:01:34 Javiera Argandoña

Que no se te vaya a caer encima, pues.

00:01:36 Javiera Argandoña

Pero en cambio nosotros, los dibujantes, lo que estamos creando constantemente son espacios que no van a ir, como con este nivel de detalle, que lo haría un arquitecto, como que buscamos generalmente algo que se vea más creíble que realista.

00:01:49 Javiera Argandoña

Y por eso muchas veces, como que se hace una representación.

00:01:52 Javiera Argandoña

Qué se yo, de cosas Sci-Fi, enormes, porque ya como que uno puede meter un poco de su cosecha da lo mismo que no sea como 100% correcto en lo que uno haga.

00:02:03 Javiera Argandoña

Creo que por ahí podría ir como la la mayor diferencia, como que nosotros estamos buscando representar al final como hacer algo que le genera a la gente esta sensación de que estamos construyendo espacios interesantes, pero que no van a ser completamente reales como lo haría un arquitecto, y no va a seguir estas reglas probablemente.

00:02:21 Entrevistador

O sea, dirías que hay un tema como de seguir reglas aplicadas a la funcionalidad.

00:02:27 Javiera Argandoña

Claro. No digo que nosotros porque para mí iguales base que un dibujante sepa o, por último, haga una búsqueda o tenga una noción al momento de construir algo. O sea, tampoco puedo crear un edificio que yo le diga ya y esto se soporta en un pilar y no te explico por qué, cuando va a dar la sensación de que se va a caer; también buscamos que sea creíble. Bueno lo como lo mencioné, buscamos que sea creíble, entonces que tenga una cierta lógica, pero esa lógica quizá no la vamos a poder fundamentar como lo haría un

arquitecto, o tal vez no la construiremos tan a fondo como lo haría un arquitecto.

00:02:56 Entrevistador

Ya perfecto, entiendo perfectamente.

00:03:00 Entrevistador

Vamos a pasar a la segunda pregunta.

00:03:04 Entrevistador

¿Usted considera los espacios que dibuja como proyecto o como representación?

00:03:18 Javiera Argandoña

Creo que como representación. Sería mucho llevarlo a proyecto. Como te digo, para mí un proyecto es algo que creo que está pensado como un proyecto, como que tenga una funcionalidad que vaya más allá como de mira, esto ocurre aquí y era.

00:03:30 Javiera Argandoña

En cambio, claro, si bien podemos enfrentarnos a momentos, sobre todo en el cómic en el que tenemos que crear espacios que se van a utilizar.

00:03:36 Javiera Argandoña

Para mí eso es una representación de lo que yo quiero mostrarte. Pondré aquí ciertos edificios para que me sirvan de lo que

te quiero mostrar, más que este es un proyecto con una cierta funcionalidad para el transeúnte y para x empresa, edificio o espacio.

00:03:53 Entrevistador

Acá quiero hacer un poco de hincapié como para ver qué piensas también como en el tema de proyectar más que la palabra del proyecto, no sé si se entiende cómo son espacios los que tú dices, voy a proyectar, es decir, voy a generar los lugares de esta manera proyectual o son espacios que existen en tu mente o en algún otro lugar y tú simplemente dices, voy a representarlos de esta manera.

00:04:24 Javiera Argandoña

No, no sé si estoy entendiendo toda la diferencia voy a tratar de escarbar, pero creo que entiendo lo que dices. Claro, esta diferencia de estoy proyectando un espacio, pero claro, cuando yo dibujo ese espacio normalmente viene de mi mente, como esta otra funcionalidad de que represente la historia o lo que está pasando en la historia más que decir voy a generar espacios.

00:05:03 Entrevistador

Acá me voy a colgar de algo que me contó Daniel que me pareció super interesante, que me dijo que él a veces cuando tenía que hacer una escena o una viñeta que estaba muy enfocada en el

espacio o en el fondo, más que en en los personajes, él a veces tenía que dibujar en otra parte, diseñar la habitación, por ejemplo.

00:05:25 Javiera Argandoña

Claro, claro, claro, no, eso es fundamental. Como te digo, sobre todo creo que se da mucho en el cómic porque los espacios se utilizan en más de un dibujo.

00:05:34 Javiera Argandoña

De repente, ilustración claro, puedes meter cosas para contar una historia, pero es una ilustración. En cambio, el cómic vas a estar usando el espacio siempre.

00:05:41 Javiera Argandoña

Entonces, claro, sí. Si es un espacio, como digo, que se reutiliza o que se van a mover un poco más los personajes también debe hacer lo mismo, como qué me salgo de la página, busco crear este espacio, además que como te digo, como estudié arquitectura, tengo un sentido de de no hacer barbaridades. No sé si se entiende como que tenga un sentido claro el espacio y tener una lógica, por último, lo que está haciendo.

00:06:05 Javiera Argandoña

Pero tengo que darme ese tiempo como decir ya qué sé yo.

00:06:09 Javiera Argandoña

Tuve que diseñar un bar.

00:06:11 Javiera Argandoña

Cómo funcionan los bares; este es un espacio grande, dónde está la entrada. Todas esas cosas las voy a tener que ver.

00:06:17 Entrevistador

Como tú me decías, ¿eso existe en una hoja además de la página donde estás dibujando?

00:06:25 Javiera Argandoña

Yo generalmente lo hago como un boceto simple, a no ser que requiera un poco más de trabajo, pero yo lo hago generalmente en otra hoja y muchas veces lo guardo, así como para hacerme una idea y puede ser un bosquejo super sencillo. Mientras lo entienda yo está bien.

00:06:42 Javiera Argandoña

No sé si conoces el trabajo, me imagino que te lo puede nombrar Daniel, de Gabriel Rodríguez, un dibujante que hizo Locke and Key, que no tengo aquí el primer número, pero.

00:06:51 Javiera Argandoña

Espérate, creo que sí lo tengo.

00:06:55 Javiera Argandoña

Lo que justamente hizo él fue que él se dio todo el tiempo porque el estudio arquitectura se dio todo el tiempo y diseñar la mansión en la que iba a ocurrir el cómic y eso creo que nació de él,

para poder entender lo que estaban haciendo, pero a la larga es cómo lo mismo, como el darse el tiempo de diseñar los espacios.

00:07:14 Javiera Argandoña

Como que diseñó toda la casa para luego poder utilizarla.

00:07:18 Javiera Argandoña

Claro, sería lo ideal. El tema es que claro, como uno no siempre tiene el tiempo de detenerse a diseñar todo esto.

00:07:22 Javiera Argandoña

Porque tampoco te lo pagan.

00:07:27 Javiera Argandoña

Pero claro, sé que muchos artistas lo que hacen muchos dibujantes es que lo hacen, por ejemplo, como modelos 3D, cosa de poder detenerse y diseñar este espacio. Ahorrar un poco de tiempo y poder darse una idea de cómo van a funcionar las escenas al final.

00:07:42 Entrevistador

Ya, entiendo perfectamente.

00:07:44 Javiera Argandoña

Y aprovechar los espacios para las escenas es como que ya bueno sí quiero algo que sea más lúgubre, no lo voy a hacer en el living de la casa. Metámoslo en el sótano por decir algo.

00:07:55 Entrevistador

Es un poco lo mismo que hace uno de repente, cómo hacer el modelo 3 D antes de hacer los planos con tal de tener todo dentro de una misma lógica.

00:08:11 Javiera Argandoña

No porque Ponte yo tampoco, o sea, yo sé que hay viñetas, sobre todo en la que claro, yo puedo, ya te chamuyo. Hay un fondo que sé que va a funcionar y todo porque no lo usaré, pero sí tengo que alejar un poco más la cámara es como: no, ya tengo que darme un tiempo, ¿quizá ahí está la palabra que dices tú de proyectar una idea de este espacio, de cómo tiene que funcionar? Y creo que es lo que se debería hacer.

00:08:35 Entrevistador

Ya, ya, a ver, me gustan opiniones así de fuertes.

00:08:39 Javiera Argandoña

Para mí, así funciona.

00:08:43 Entrevistador

Ya, siguiente pregunta.

00:08:46 Entrevistador

¿En qué momento aparece la imagen antes, durante o después de dibujarla?

00:08:54 Javiera Argandoña

¿Imagen ya sea decir como mental en ese caso si es previo?
¿O hablas ya del dibujo?

00:09:00 Entrevistador

Que la imagen, como si es que en tu caso aparece en la mente podría ser antes, o de repente empiezas a dibujar y te das cuenta en el momento que el dibujo que quieres hacer es de esta manera. ¿Cómo funciona para ti?

00:09:16 Javiera Argandoña

Bueno, creo que la imagen comienza a aparecer, por ejemplo, en mi caso antes. Primero generalmente cuando estoy leyendo el encargo que me llega o qué es lo que quieren tengo que hacer muchas preguntas, como que mi forma de trabajar como que me sirve ese escrito para empezar a hacerme una idea. Pero es cuando llego el papel, que realmente como que comienza a tomar forma en los bosquejos previos, ni siquiera hablo del final. Como que durante los bosquejos previos donde veo el tema de la composición y todo, ahí ya como que comienza realmente a aparecer y cambia un poco esta idea que tenía originalmente, cambian el bosquejo. Y ya al final, muchas veces para mí el dibujar como tal es solamente agregar los detalles; como que todo el trabajo siento que está antes como de que entonces bosquejo previo. AY, yo estoy como ya bajando, esto va a ir acá, acá, acá y el resto, claro, es como ir adornando. Cosas

como el ver qué ya qué tipo de madera funciona mejor, qué tipo de plantas pongo para decorar, pero son como detalles para mí finales.

00:10:10 Entrevistador

Ya, entiendo.

00:10:14 Javiera Argandoña

De hecho, creo que es un consenso, igual como que muchos siempre dicen como que el cómic, sobre todo, es como que el cómic está en los layouts, en los storyboards, en los bosquejos previos a la página el resto ya es como ir rellenando información.

00:10:26 Entrevistador

¿Y cómo funciona esto? ¿Te llega un guion así como de teatro?

00:10:34 Javiera Argandoña

Quizá es más cinematográfico, quizá como que claro, me llega así como viñeta a 1 o sea, antes me explican más o menos de qué va la historia, cuáles son los personajes, pero luego es como viñeta 1 estamos dentro de una nave espacial, personaje 1, dice tanto, personaje dos dice tanto, esa es como la estructura básica, entonces yo me tengo que empezar a detener, porque claro, él me escribió, tengo que hacer una nave espacial, pero antes de eso tengo que detenerme a diseñar la nave espacial, pero que tenga sentido. Muchas veces también mando bosquejos nomas, así como rápidos

que hago mientras leo el guion como ya mira algo así, va a ser. Tampoco tan trabajado, pero que se entienda la idea, así como enténdeme.

00:11:17 Entrevistador

O sea, hay como un vaivén bastante frecuente como dibujas tú, por lo menos.

00:11:23 Javiera Argandoña

Mira y de corrección, por ejemplo, en mi trabajo de yo dibujante, con el guionista también es un constante. Bueno, como te digo, para mí y probablemente este mismo de bajar la imagen, yo obviamente mando bosquejos muy "bueno, aquí está el personaje 1 palito dos. Esta es la composición: velo. Trata de hacerte una imagen." Luego yo voy a entrar en detalles, pero esto es lo que más me importa.

00:11:46 Entrevistador

Entiendo.

00:11:50 Entrevistador

Siguiente pregunta, acá vamos a hablar del setting, entendiendo el setting como aquel fondo en el que pasan las cosas en términos bien generales. ¿En tus trabajos el setting aparece antes de dibujar a los personajes, después de dibujarlos, o aparecen al mismo tiempo?

00:12:13 Javiera Argandoña

Creo que igual puedo ir variando dependiendo la complejidad de la viñeta, pero en general trato de que sean al mismo tiempo para asegurarme de que estén como la misma cantidad, por así decirlo, como de componer bien. Cuando estoy como en el proceso de componer y todo tiene que estar al ambos al mismo tiempo como que hacerme una imagen que por último sirva para mí de aquí va a ir x cosas, lo voy a adornar de cierta forma para darle una cierta ambientación, una cierta atmósfera, y ya en el dibujo, cuando ya tengo que, como te digo, como el proceso que para mí ya es como pasar en limpio, ahí sí comienzo antes con lo que es el fondo, con el setting.

00:12:52 Javiera Argandoña

Como que hago un bosquejo general como de este tamaño tienen que ser las cosas para que no se me desproporcionen. Ahí trato de darle énfasis al fondo, sobre todo porque el fondo sigue siendo muy importante en la ambientación y todo en los cómics y muchas veces siento que se pasa de largo. Entonces trato de detenerme que, si en una viñeta le voy a dar énfasis al fondo, comienzo con el fondo, da lo mismo que luego tapes cosas con los personajes, pero tiene que estar el fondo como necesito que este y como necesito que se represente.

00:13:23 Entrevistador

Muy bien.

00:13:27 Entrevistador

Y la última pregunta, ¿cómo afecta tu experiencia en la arquitectura a tu trabajo como ilustradora?

00:13:40 Javiera Argandoña

Bueno, de la arquitectura como tal la verdad es que ha habido varias cosas que he ido notando que se van como repitiendo. Hace poco había tenido una conversación con Daniel también como de conceptos básicos de ilustración y composición, que justamente me di cuenta de que una de esas las aprendí primero en arquitectura en el ramo que creo que se llama forma y espacio. Ahí nos enseñan básicamente lo que es componer; como es más interesante no poner cosas paralelas, sino empezar a cambiar tamaño o empezar a ladear, y todo eso es algo básico que también se utiliza en la Ilustración. Que también se utiliza el momento bueno de componer en general. Entonces, como que he ido viendo cómo ciertos guiños que se utilizan. Pero que no sé si yo diría que necesariamente solo en la arquitectura para mí es como que se utilizan en todos estos tipos de trabajos que requieran proyectar de alguna forma. Y no sé, por ejemplo, también lo que es como el dibujo como tal, yo igual tuve como mis primeros acercamientos a lo que era como puntos de fuga,

línea del horizonte, cómo trazar estos espacios fue en arquitectura. Entonces, cuando ya después, como que tuve que entrar un poco más de lleno para dibujar, sentí que ya venía con una base, porque como que ya había entendido cómo funcionaba el espacio, entonces para mí al menos ese fue con un pequeño como empujón extra, así como que mira, ya lo tengo, ya no es tan difícil porque ya lo conozco.

Y lo otro que sí lo veo mucho, que no tiene nada que ver con el dibujo es el tema como de la exigencia y la preparación que me dio arquitectura en ese primer año. Por ejemplo, cosas tan sencillas como de cuando tengo que presentar algo, me tengo que ver lo más segura posible y defender mi proyecto hasta el final, como pasa en taller, no puedo llegar a presentar mi proyecto y decir: “no es que yo hice lo que pude y lo intenté, pero es que me salió mal”. No, o sea, inmediatamente te dicen “fuera”. Entonces como que eso igual me lo enseñó arquitectura y que fue algo que ilustración no me lo enseñó. Para mí ese como feedback y retroalimentación que sí tiene arquitectura y que le dan mucha importancia para mí es fundamental, no como te digo, y más como más allá del dibujo, como el tema de construcción de carácter, pero como que yo ese carácter lo saqué de arquitectura, no de ilustración. Yo veía mucho en ilustración, compañeros, que al tiro no profe, es que yo lo hice así a medias que no me dio el tiempo, y era como presenta tu proyecto hasta el final.

Tú dices que es la mejor cuestión del mundo, luego dudas, pero estás presentando. Y añadido un poco más en ese sentido, por ejemplo, como digo yo sé que arquitectura igual era un poco demasiado en temas de exigencia, pero en ese sentido ilustración que era muy poca. Entonces ese, como balance yo notaba mis compañeros como un poco el aprovechamiento de “filo, lo entrego una semana tarde, porque el profe no me baja nota”, entonces para mí arquitectura me entregó una estructura mental que ya me servía, que yo ya era más organizada y ordenada, y arquitectura, como que me ayudó a hacer mis entregas a tiempo, trabajas y tienes que funcionar para cierta entrega o cierto plazo. Y creo que es importante y en verdad creo que es importante y lo he visto en otros dibujantes que, de repente, falta un poco ese carácter, que tampoco digo que sea experta en eso, pero un poco más duro. Vamos, por último, a fingir hasta que logre que defienda lo que hago.

00:17:57 Entrevistador

Y ya sea por estas razones que me comentas tú o por otras, ¿tú puedes notar cuando un dibujo está hecho por un arquitecto?

00:18:11 Javiera Argandoña

Sinceramente no, no es como que pudiera notarlo. No, no sabría decirte si alguien es o no es arquitecto. Por ejemplo, el trabajo de Gabriel que te mostré recién para mí es como bueno o esto

alguien lo hizo con mucho tiempo o efectivamente estudió arquitectura, pero de todas formas debió tener mucho tiempo para hacerlo. Creo que lo que sí noto más, más allá de la arquitectura es cuando alguien no se ha dado el tiempo de estudiar o de buscar cómo funcionan ciertas cosas, porque para mí en ese sentido no encuentro que estudiar arquitectura sea como fundamental, pero no sé ponerle voluntad en el proceso. Creo que Daniel te he mencionado al Gonzalo Martínez también, yo no sabría decirte, a mí se me olvida que es arquitecto, porque claro, como que es como que no lo noto. No sé si conoces, me imagino que sí el trabajo de Otomo de Akira, yo no sé si él es arquitecto, pero yo lo miraría y esto tiene un trabajo de fondos que ya sea qué viene la arquitectura o no, él es un genio, o sea, él se detiene a trabajar sus fondos de una forma que es una genialidad.

00:19:20 Entrevistador

Claro, claro.

00:19:37 Javiera Argandoña

Como te digo, no me detengo a pensar todo el tiempo, el por qué hago lo que hago. Yo sé que más lo veo, como digo en esta crítica que tuve en su momento a la Ilustración, a la carrera o crítica que puedo ver en otros dibujantes, como que cada uno se forman

sus propios principios. A la larga uno tiene que vivir de eso, de hacerse una idea, de cómo cree que funcionan las cosas.