

Oriol Pibernat Domènech (dir.), *Moblant vinyetes. El disseny contemporani vist des del còmic i viceversa. Amueblando viñetas. El diseño contemporáneo visto desde el cómic y viceversa*, Museo del Disseny de Barcelona, Ajuntament de Barcelona, Associació per a l'estudi del moble 2021, 81 páginas.

Renata Ribeiro Dos Santos*
 Universidad de Oviedo

Fruto de las jornadas homónimas organizadas por la *Associació per a l'Estudi del Moble* en colaboración con el *Museo del Disseny de Barcelona* en 2020, el presente libro vislumbra la innovadora intersección entre el diseño y su ilustración en el cómic. Aunque la relación entre los dos ámbitos todavía no haya sido plenamente analizada, Oriol Pibernat, director de la publicación, reconoce una serie de similitudes entre los dos mundos que apuntan hacia la necesidad de ahondar en su estudio relacional. Los dos campos adquirieron en la contemporaneidad la forma en la que actualmente los reconocemos. Situación que, entre otros condicionantes, los ubica como importantes representaciones de lo popular nacido en esos momentos y que, poco a poco, rompe los esquemas dicotómicos entre alta cultura y cultura popular, pasando a reconocerse como elementos fundamentales para entender los cambios sociales, económicos, políticos y estéticos de la sociedad contemporánea. Por otro lado, incidiendo también en los aspectos formales de las dos categorías, se remarca la reproductibilidad que les concede la condición de arte seriado. Esta condición influye no solo en el ámbito formal, pero también explica su irrupción como elementos de la cultura popular, además de conferirles determinada hibridación en cuanto autoría e identidad. Es justamente este carácter híbrido entre las viñetas y el diseño, en el especial el diseño del mueble, lo que se explora en los distintos textos que integran la publicación.

La estructura del cómic como análoga de la arquitectura es la hipótesis trabajada en el capítulo planteado por Enrique Bordes Cabrera. Expresado claramente en su título “Si la viñeta es una habitación, ¿qué hacemos con los muebles?”, realiza una digresión sobre la estructura del cómic, desde el ámbito geográfico semántico, pasando por su estructuración interna en comparación con la arquitectura. La reflexión desemboca en cómo esas diferentes formas integran el dibujo del mueble. Para respaldar las construcciones que teoriza, elige tres obras —*Here* de Richard McGuire, *There will come soft rainsk* de Wally Wood y *Le mystère de la maison Brume* de Lisa Mouchet— donde los muebles funcionan como protagonistas de la arquitectura del cómic.

* E-mail: ribeirorenata@uniovi.es

La intersección entre historieta y mobiliario que resulta como documento ilustrativo o recreación de la vida cotidiana española es el tema central de los textos presentados por Roser Messa y Jaume Vidal Oliveras. Messa comienza su análisis en los tebeos publicados en los años cincuenta por la editorial catalana Bruguera. En las páginas de títulos como *Pulgarcito*, *El DDT* o *Zipi y Zape*, el desarrollismo franquista está reflejado en la construcción de personajes arquetípicos que pueblan oficinas y viviendas, donde el mobiliario juega un papel fundamental para la caracterización de esos espacios, igualmente estereotipados. La autora indica que el costumbrismo de esos tebeos sobrevive al tiempo y sirve de influencia para publicaciones posteriores, en los inicios del cómic *underground* en España, organizado alrededor del grupo Rollo afincado en Barcelona. En las ilustraciones de *El Víbora* o del *Cairo* es posible encontrar guiños a aquellos interiores de los cincuenta, además de reflejar un país en pleno proceso de transición. En esas viñetas se divisa la pugna entre la tradición y la llegada de lo nuevo a las puertas de las Olimpiadas de Barcelona de 1992. Siguiendo el sendero del *underground* y de la contracultura de la transición, el capítulo escrito por Vidal Oliveras reivindica *Anarcoma*. La historieta, creada por el mítico ilustrador andaluz Nazario, es una obra que trasgrede la normatividad a través de la parodia, ironizando con símbolos de lo popular y castizo. Nazario construye un espacio dibujado, que el autor del capítulo entiende como auténticamente *camp*.

Por su parte, Pibernat traza un paralelismo entre dos ilustradores —el español Mariscal y el neerlandés Joost Swarte— que, además de compartir amistad y el título de autores principales de la historieta con afiliación *underground* en sus países, poseen formación inicial como diseñadores. Ambos artistas extrapolan los límites del cómic, forjando una fecunda transferencia con la arquitectura y el diseño, que atraviesa la frontera de las páginas y se solidifica en objetos reales de mobiliario.

El espacio arquitectónico y su historia articula los capítulos escritos por Josep María Montaner y Agustín Ferrer Casas. Montaner delinea de la mano de un selecto grupo de ilustradores que dibujaron desde la década de 1960 hasta el siglo XXI, un paseo a través de diferentes niveles del espacio construido: la ciudad, la casa y el mueble; convergiendo en el cuerpo que es, en definitiva, el motivo y protagonista de la arquitectura y del diseño. La reflexión de Montaner ubica el desarrollo de esos cuerpos dentro de las historietas analizadas. Un cuerpo esencialmente femenino que transita de heroínas estereotipadas y sexualizadas, creadas por manos de ilustradores como Guido Crepax y Milo Manara; a la representación de mujeres reales y cotidianas en las creaciones atravesadas por la teoría feminista de Raquel Riba Rossy. Finalmente, Agustín Ferrer expone el creciente interés editorial y consecuentemente, de sus consumidores, hacia novelas gráficas de carácter biográfico sobre los arquitectos y sus obras. Ferrer desarrolla su texto desde su experiencia como guionista y dibujante de la novela gráfica —o, como las denomina “esos tebeos gordos que se supone destinados a lectores más exigentes cuanto a contenidos”— MIES, que reconstruye la vida de Mies Van der Rohe para lectores más o menos entendidos en materia de arquitectura y diseño.

Los textos compilados en *Amueblando viñetas...* trazan *sólidamente* una especie de retroalimentación entre el diseño de producto, arquitectura

y la historieta desde múltiples vertientes. Resulta una obra indispensable y estimulante para un amplísimo abanico de lectores, desde investigadores a amantes o aficionados procedentes de campos aparentemente tan alejados como el cómic, la arquitectura y el diseño. Además, su lectura corrobora la necesidad de incluir estos dos elementos de la cultura popular en los planes de estudio y proyectos de investigación, pues su análisis y reflexión ayudan a comprender la complejidad cultural de la contemporaneidad.

Fecha de recepción: 1 de enero de 2022

Fecha de revisión: 13 de enero de 2022

Fecha de aceptación: 14 de enero de 2022