

Narrar la vida en el edificio: articulación de espacios, cuarta pared y simultaneidad.

Análisis comparativo del cómic, el audiovisual y la casa de juguete

Narrating lives in the building: articulation of spaces, fourth wall and simultaneity. Comparative analysis of the comic, the audiovisual and the toy house

Sergio García Maeso – Universidad Carlos III de Madrid –
100332535@alumnos.uc3m.es

Resumen

La representación cotidiana dentro de las viviendas es un tópico que habita el arte desde sus orígenes. La proliferación de edificios de viviendas plurifamiliares contemporáneas (apartamentos, pisos, etcétera) tampoco ha sido ajena a esta tendencia: el costumbrismo, bien de corte más realista, bien de corte caricaturesco, bien como recreación lúdica o aspiracional, se ha encargado de la vecindad vertical con asiduidad. Este artículo analizará de forma comparativa cómo tres medios, dos artes visuales y otro plástico-lúdico, han representado este tipo de vida social. Los elegidos para el caso concreto han sido *13, Rue del Percebe* (Francisco Ibáñez, 1961-1970) en el cómic, *Aquí no hay quien viva* (2003-2006) como obra audiovisual y el set de LEGO *Centro Comunitario de Heartlake City* (Artículo 41748, 2023) en representación de lo más moderno salido al mercado de la tradición de la casa de juguete.

El análisis se ejecutará en torno a tres ideas radicales: la disposición del espacio y su articulación lúdico/diegética en cada medio; la relación con la “cuarta pared” que,

si bien es un concepto de origen teatral y de usanza conceptual en cine y cómic, tiene su derivación física en la idea de la sección de la fachada del edificio representado para que el ojo pueda ver su interior; y, por último, la relación entre simultaneidad y sucesión a partir de la clasificación de G. E. Lessing (1766) entre artes del espacio (arquitectura, escultura, pintura y, por requerimiento de este trabajo, la juguetería como síntesis, si se quiere, artesanal, de estas) y artes del tiempo (danza, música y poesía, a lo que hoy habría que añadir el cine). Es decir, se trabajará a partir de tres nociones presentes en los tres medios y que, a su vez, muestran conexiones y disociaciones entre ellos. Así, el análisis no solo habrá de entenderse como una confluencia anecdótica en una determinada temática; representará un caso particular de algo más general, la potencia narrativa de cada medio, tanto en sí, la particular, con sus recursos propios, como en su flujo de influencia mutua, sus posibilidades de hibridación e intertextualidad.

Palabras clave: Narrativas comparadas; Análisis comparado; Ludología; Intertextualidad; Artes gráficas.

Abstract

The representation of everyday life in dwellings is a topic that has inhabited art since its origins. The proliferation of contemporary multi-family housing buildings (blocks of flats, etc.) has also been no stranger to this trend: *costumbrismo*, whether of a more realistic or caricatured nature, or as a playful or aspirational recreation, has assiduously dealt with the vertical neighbourhood. This article will analyse comparatively how three plastic and graphic media have represented this type of social life. Those chosen for the specific case have been *13, Rue del Percebe* (Francisco Ibáñez, 1961-1970) in comics, *Aquí no hay quien viva* (2003-2006) as an audiovisual work and the LEGO set *Heartlake City Community Centre* (Article 41748, 2023) as the most modern representation of the toy house tradition on the market.

The analysis will be executed around three radical ideas: the arrangement of space and its playful/diegetic articulation in each medium; the relationship with the "fourth wall" which, although it is a concept of theatrical origin and conceptual usage in cinema and comics, has its physical derivation in the idea of the section of the

building façade represented so that the eye can see inside; and, finally, the relationship between simultaneity and succession based on G. E. Lessing's classification (1766) between the arts of space (architecture, sculpture, painting and, for the requirements of this work, toy-making as a synthesis, artisanal if preferred, of these) and the arts of time (dance, music and poetry, to which we should now add cinema). In other words, we will work on the basis of three notions that are present in the three media and which, in turn, show connections and dissociations between them. Thus, the analysis will not only be understood as an anecdotal confluence in a specific theme; it will represent a particular case of something more general, the narrative power of each medium, both in itself, the particular, with its own resources, and in its flow of mutual influence, its possibilities of hybridisation and intertextuality.

Keywords: Comparative Narratives; Comparative Analysis; Ludology; Intertextuality; Graphic Arts.