

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS  
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

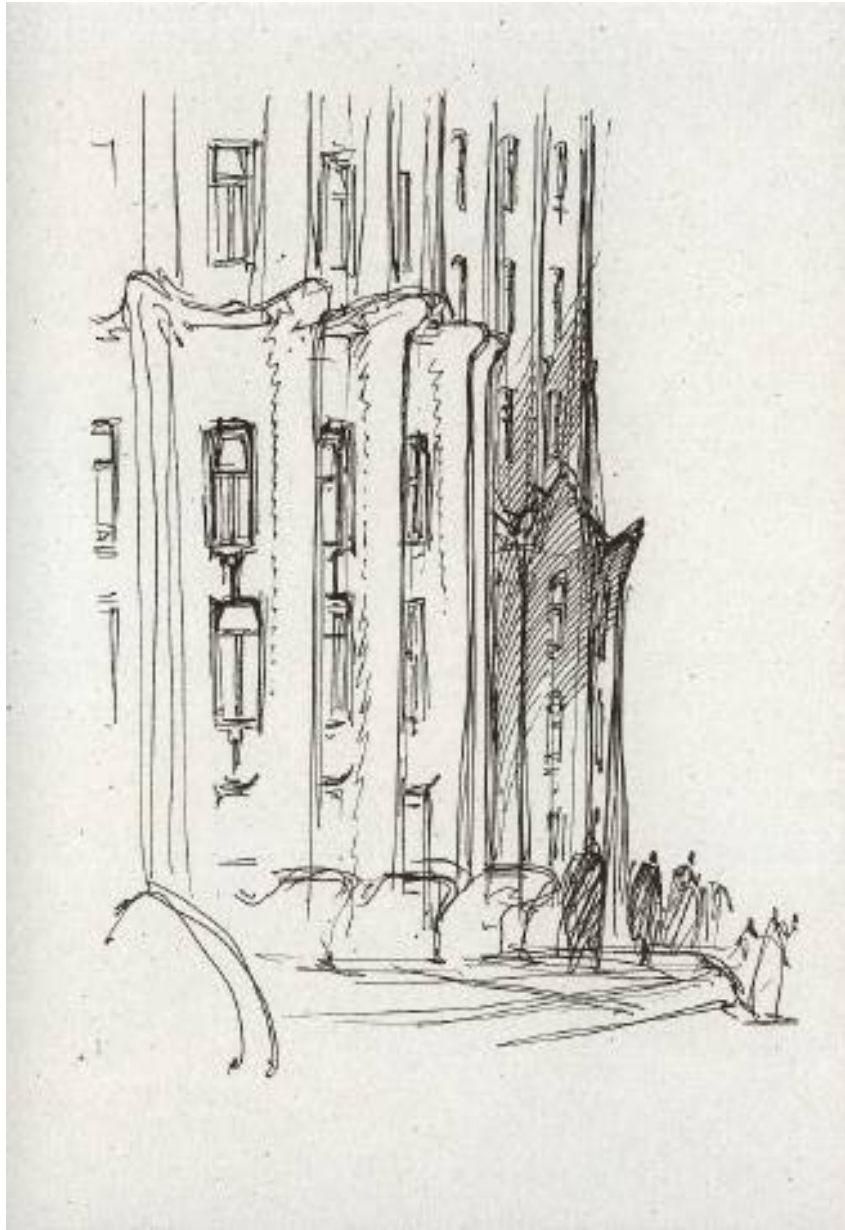
EL OTRO LADO DEL ESPEJO.  
ARQUITECTURA Y CÓMIC, LA OBRA DE SCHUITEN Y  
PEETERS.

Autor: Arquitecto Jorge Tuset Souto  
Director: Doctor Arquitecto Justo Fernández Trapa de Isasi

# **.ÍNDICE**

V-	-----	Agradecimientos.
XI-	-----	Resumen.
XVIII-	-----	Abstract.
1-	-----	<b>0-INTRODUCCIÓN.</b>
7-	-----	<b>1-CÓMIC, ARQUITECTURA Y NARRATIVA.</b>
27-	-----	<b>2-UN POCO DE HISTORIA.</b>
59-	-----	<b>3-LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.</b>
83-	-----	<b>4-LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.</b>
123-	-----	<b>5-SCHUITEN Y PEETERS, SOCIEDAD Y ARQUITECTURA, REALIDAD Y FICCIÓN.</b>
155-	-----	<b>6-LAS CIUDADES OSCURAS, LA ARQUITECTURA Y SUS PROTAGONISTAS.</b>
187-	-----	<b>7-PROMOTORES INMOBILIARIOS, ARQUITECOS, DISEÑADORES, EVENTOS...</b>
235-	-	<b>8-LA FIEBRE DE URBICANDA, REALIDAD Y FICCIÓN URBANA.</b>
267-	-----	<b>9-VARIACIONES EN TIEMPO FUTURO.</b>
303-	-----	<b>10-...EL OTRO LADO DEL ESPEJO.</b>
331-	-----	<b>11-BIBLIOGRAFÍA:</b>
323-	-----	Arquitectura, teoría y monografías.
328-	-----	La Arquitectura vista desde el Cine y el Cómic.
330-	-----	Trabajos universitarios.
331-	-----	Obra de Schuiten y Peeters.
334-	-----	Análisis de la obra de Schuiten y Peeters.
336-	-----	Cómic, análisis y teoría.
340-	-----	Cómics de referencia.
342-	-----	General complementaria.
353-	-----	<b>12-INFORMACIÓN EN LA WEB:</b>
346-	-----	Sobre las Ciudades Oscuras.
346-	-----	Aplicaciones del cómic a la enseñanza.

- 346- -----Información no-oficial sobre lugares oscuros.
- 347- -----Editorial Norma.
- 347- -----Editorial Casterman.
- 347- -----Información sobre Manga japonés y francés.
- 347- --Información sobre salones internacionales de cómics.
- 348- -----Página oficial de Enki Bilal.
- 348- -----Página oficial de Tintin.
- 348- -----Información sobre Cómics.
- 349- -----Información sobre mundos paralelos.
- 349- -----Relaciones entre cómic y ciudades.
- 349- -----Información sobre la arquitectura holandesa contemporánea.
- 349- -----Información sobre Rem Koolhaas y OMA.
- 349- -----Información sobre arquitectura contemporánea, exposiciones y arquitectos.
- 349- Artículos y ensayos disponibles, consultados en la web:
- 351- -----Sobre la obra de Schuiten y Peeters.
- 351- -----Sobre arquitectura y cómic.
- 352- -----Relaciones entre Arquitectura, Arte y Cómic.
- 353- -----Museos y Centros de Exposiciones.
- 363- ----- **13- Índice de ilustraciones.**



Boceto de Schuitema para "Las Ciudades Oscuras".





V de Vendetta. Alan Moore.



## **0 . Agradecimientos :**

El presente trabajo no hubiera sido posible sin la participación directa o indirecta de las siguientes instituciones y personas:

La Facultad de Arquitectura de Montevideo, UDELAR y sus autoridades actuales y anteriores; la cual me ha permitido desarrollar una carrera docente y que de alguna manera ha sido la inspiradora del presente trabajo.

La Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, de la UPM, institución que a través de su programa de doctorado conjunto generó el ámbito cultural en el cual desarrollar el presente trabajo, además de su apoyo al permitirme acceder a material de referencia y de consulta que de otra manera hubiera resultado prácticamente imposible.

Mi tutor personal el Dr. Arq. Justo Fernández Trapa Isasi, conocido como "Focho", quien me obligó a poner en orden mis ideas, realizó aportes invalorable, me enseñó a pensar y me brindó su amistad con infinita paciencia durante mi estancia en Madrid.

El Dr. Arq.: "Chema" Lapuerta, director de los cursos de doctorado quien con su constante acicate resultó un incansable impulsor de los mismos, además de facilitar toda una gama de contactos.

Los sucesivos docentes del curso, quienes no sólo compartieron sus experiencias y sus conocimientos, sino también su amistad, permitiendo que uno abusara muchas

veces de su buena voluntad: los Drs. Arqs.: José Ruiz Cabrero, Antón Capitel, Javier Frechilla, Bernardo Inzenga e Ignacio Vinçens.

Las "chicas", de la librería Mairea de la ETSAM: Mery, Katy, Sara y Carmen, quienes a través de sus posibilidades de acceso a bancos de datos y registros bibliográficos y de manera desinteresada, me permitieron ubicar material que me fue de gran utilidad a la hora de desarrollar el trabajo.

Benoit Peeters, a quien tuve el placer de conocer en su Bruselas adoptiva, fuente de constante inspiración con sus maravillosas historias del ciclo de "Les Cités Obscures"; con quien pude compartir veladas de trabajo interiorizándome aún más sobre su obra y su sociedad con François Schuiten; y que en todo momento se mostró dispuesto a colaborar y realizar sustanciales aportes a este estudio. Así como permitirme el uso y abuso del abundante material por ellos producido.

Mi circunstancial compañero de alojamiento en Madrid, el arq. Bernardo Martín, quien facilitó y posibilitó mi estancia en la dicha ciudad.

Mis asociados y compañeros de tareas de la oficina de arquitectura, que en Montevideo, compartimos: Arqs. Thomas Sprechmann, Marcelo Danza.

Carolina Tobler, quien se tomó la ardua tarea de leer este trabajo y marcarme toda una serie de errores y omisiones.

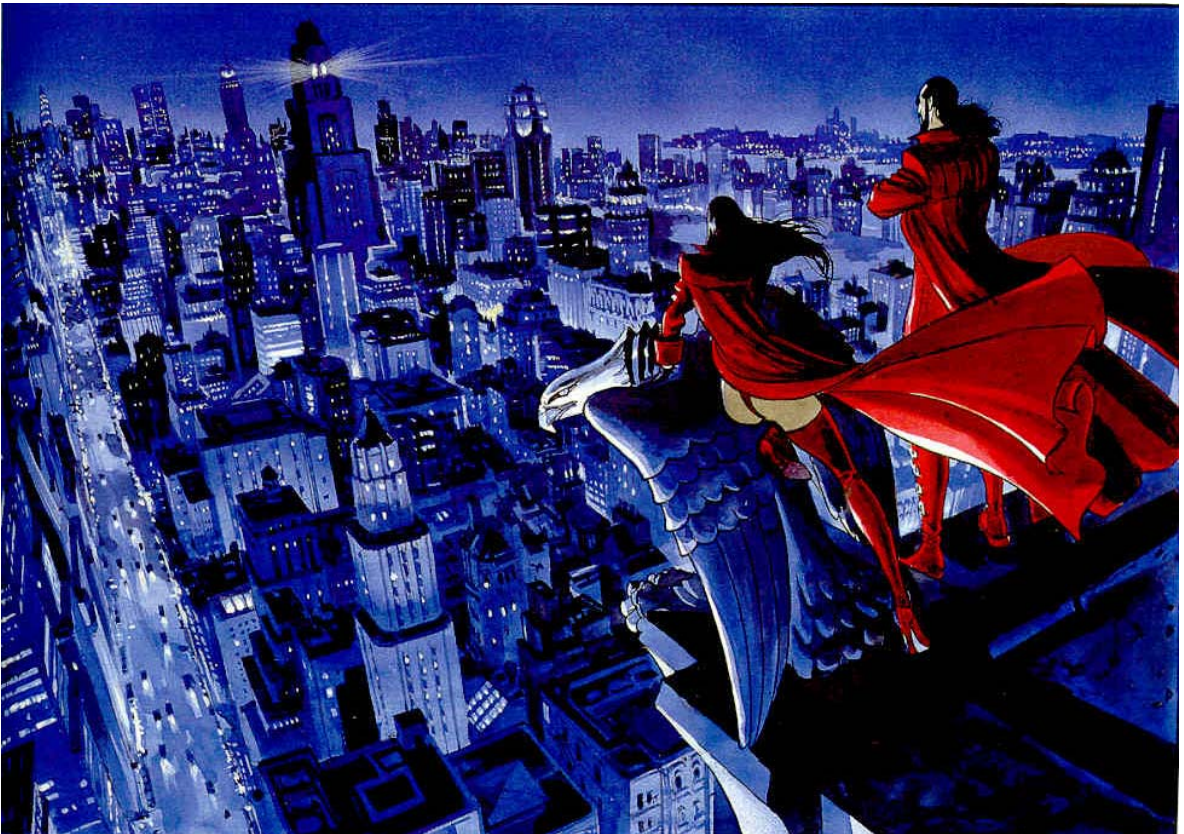
La flamante Dra. Arq. Laura Fernández, quien me transmitió su experiencia en la elaboración de las etapas finales de

su tesis (algo así como un invaluable apoyo logístico).

El decano de nuestra Facultad Dr. Arq. Gustavo Scheps, que logró solucionar toda una serie de trabas que impedían concluir este trabajo.

Y finalmente a las personas más importantes en mi vida: mi esposa Blanca, quien soportó estoicamente mi ausencia durante cinco meses, mis hijos María Eugenia y Jorge, quienes durante esos cinco meses de ausencia trataron de comportarse todo lo ordenado que la adolescencia puede permitirles, minimizando los conflictos que le son característicos a esa etapa y haciéndole a la primera algo más llevadera mi ausencia.

noviembre 2010.



Rapaces; Dufaux-Marini.

## **.RESUMEN.**

La influencia de la Arquitectura en el Cómics es, hoy en día un asunto más que probado. Innumerables críticos y estudiosos de ambas disciplinas como Eco, Masotto, Ramírez, Montaner, Smolderen o Peeters así lo atestiguan. La situación contemporánea nos sorprende transitando estos caminos en un sentido inverso, buscando las aportaciones que desde el cómic se han hecho a la arquitectura, y como de un modo u otro los primeros han incidido en la segunda.

Más allá de los aportes de Hoggarth en 1810, puede decirse que el cómic establece sus primeras reglas con Töpffer en 1827. Pasando a la consideración del gran público a través de la prensa norteamericana y la famosa pugna entre Joseph Pulitzer y Randolph Hearst de finales del siglo diecinueve y principios del veinte. La ciudad se hace evidente protagonista en las tiras de Outcault y sus "slums" newyorkinos en "Yellow Kid" de 1896 y en las visiones perspectivas de metrópolis como New York, Chicago o Toronto en el "Little Nemo" de Mc Cay de 1910.

El posterior advenimiento de los superhéroes con sus códigos, mensajes y valores y la incidencia y control de los sindicatos sobre la producción cultural de los años 30 es ya también historia más que conocida.

Por otro lado, la escuela europea transita por derroteros diferentes, en donde la sociedad, el grupo, lo colectivo y no el individuo son los protagonistas y su eje temático, ya no se trata la genérica ciudad americana sino aquella configurada por lugares reconocibles e individualizables (el París de Nestor Burma, la Barcelona de Felina, la New York de Ranxerox).

Otras escuelas intentan, por ese entonces, sintetizar lo mejor de ambos mundos. En Latinoamérica y en particular en Argentina, al impulso del "boom" económico de la 2da. post-guerra; autores como Oesterheld, Breccia, Pratt, Solano López, Word o Poumé, han dejado su huella.

Los movimientos contestarios surgidos a impulso del "mayo del 68" francés y de los movimientos sociales y revolucionarios del momento (Hippies, Pacifistas, Revolución Cultural China, etc.) comprendieron enseguida su alto valor como instrumento de comunicación y así lo manejaron en tal sentido (Vaugh Bodé, Eisner, Cómics de Mao, etc.).

De Oriente, cuya tradición por el dibujo sutil y refinado reconoce antecedentes históricos de larga data, surgen a finales del siglo XX a la consideración mundial géneros como el Manga, en todas sus variantes (erótico, homosexual, sádico, infantil, femenino...) y su derivación directa en el cine, el Animé.

Tal vez algunos de los aportes más significativos a la

visión de la arquitectura desde el cómic sean los desarrollados por Hergé y sus construcción de ciudades de ficción a partir de lugares comunes y de ciudades reales; los de Crepax y sus perversiones y trasgresiones a la arquitectura de Mendelsohn o Le Corbusier; el manejo desinhibido de los estilemas del Movimiento Moderno de Torres o la opresiva ciudad de Motter mezcla de la New York de Ferris y la Metrópolis de Lang.

Los arquitectos comienzan a manejar explícitamente el lenguaje del cómic en los manifiestos de los ingleses Archigram y los italianos de Superstudio, para llegar finalmente a nuestros días con significativos aportes de arquitectos como Rob Krier (Architectural Compositions, 1988) o Koolhaas (Exodus, 1972; Content, 2004).

El surgimiento de la dupla franco-belga de Benoit Peeters y François Schuiten adquiere en este contexto una relevancia más que significativa en todo este intrincado proceso de influencias recíprocas. Con seguridad la particular formación cultural de ambos personales (uno "hijo" del fermental mayo del 68 francés, el otro "hijo" de arquitectos y promotores culturales) a resultado de capital importancia. Se entremezclan así en su obra el desaforado maquinismo ingenieril del siglo XIX, el Art Nouveau belga (en particular Horta), los grandes proyectos de renovación urbana y ordenamiento de nuestras ciudades (Hausmann, Cerdá, Sitte), teorías científicas radicales: materia-

antimateria, agujeros negros, dimensiones paralelas (Bohr, Wheeler...), teorías esotéricas, sociedades secretas poseedoras de conocimientos ocultos reservados a unos pocos iniciados.

En toda la serie conocida como las "Ciudades Oscuras" la arquitectura es protagonista principal, y por lo tanto, sus constructores: promotores, políticos y arquitectos son también referencia ineludible. Pero también lo son otros actores sociales y culturales: científicos, literatos, pintores, militares, prostitutas y hasta un simple florista.

Las grandes exposiciones internacionales siempre han sido lugares idóneos para la experimentación y la innovación arquitectónica, así ha sucedido desde la Exposición Universal de Londres de 1851 hasta llegar a la Shanghai de 2010. Un evento de características similares en el universo de las Ciudades Oscuras, nos revela toda una serie de analogías y trasvase de formas, conceptos e ideas que asoman para reforzar las teorías de continuos y estrechos contactos entre estos dos universos.

La figura más descollante del panorama arquitectónico de las Ciudades Oscuras es el "urbatecta" Eugéne Robick, en cuya obra es fácilmente detectable la influencia de arquitectos como Horta o Sant'Elía. Su visión de que la arquitectura puede ser ella, por sí misma, la gran ordenadora de una sociedad, lo aproxima a los planteos de

un Hilberseimer o un Le Corbusier. Su obsesión por el orden y las tramas que lo regulen lo vinculan a la obra de Eisenmann en el Centro Wexner de Ohio o el Parque de la Villette de Tschumi en Paris.

Al igual que en las propuestas de muchos arquitectos contemporáneos, la utopía, está siempre presente en el universo de las Ciudades Oscuras.

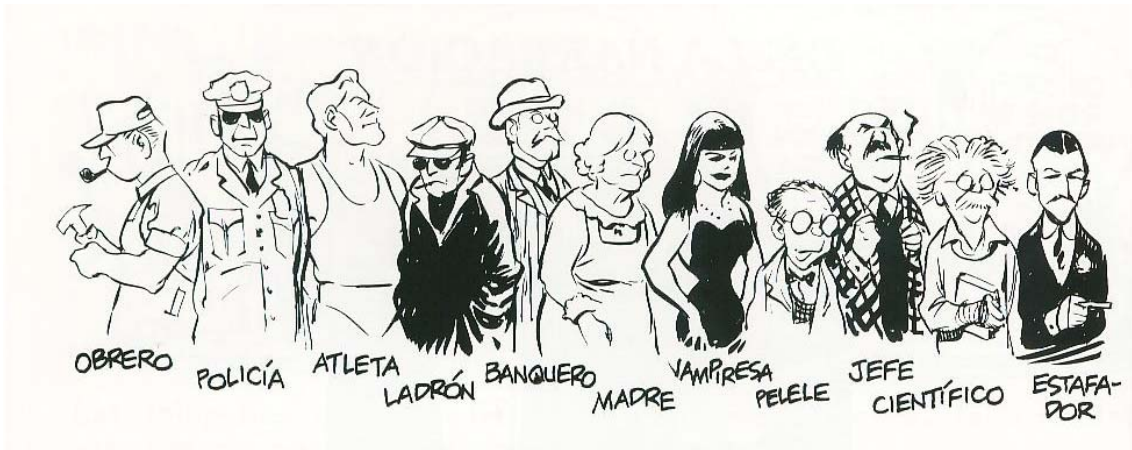
Todo este viaje por los mundos de la arquitectura ha llevado a Schuiten y Peeters ha involucrarse con ella tanto desde el punto de vista teórico como práctico. Su participación en numerosos talleres y seminarios, realizados en diferentes escuelas de arquitectura tanto en Europa como en América, así lo atestiguan. También se han involucrado con la arquitectura como hecho construido (Centro Cultural de Jette en Bélgica, Estación de Metro de Arts et Métiers en Paris, Pabellón de Bélgica en Aichi 2002...).

La obra de Schuiten y Peeters nos prueba el valor fundamental y la importancia del cómic en la mediática cultural contemporánea.

El cómic presenta la virtud de permitir forzar los límites de la realidad, permitir especulaciones y exploraciones que de otra manera no serían posibles. Permite explorar teorías, especular y desarrollar nuevas interpretaciones sin otros límites que la imaginación propia.

Vale lo afirmado por el arquitecto Josep Ma. Montaner: "El

cómic puede ser un perfecto y económico banco de pruebas de las arquitecturas y las ciudades, al mismo tiempo que un campo de ejercicio para los estudiantes de arquitectura".



Estereotipos humanos y ciudad...según Will Eisner.

## **.ABSTRACT.**

The influence of architecture in comics nowadays is undeniable. An uncountable number of critics and experts of both disciplines, such as Eco, Masotto, Ramirez, Montaner, Smolderen and Peeters, agree about this.

The contemporary situation surprises us going backwards through these paths, looking for the contributions that comic has provided architecture, and how, one way or another, the first incidentally has influenced the latter. Beside the contributions of Hoggarth in 1810, it could be stated that the comic established its first rules with Töpffer in 1827.

Comic got into the great public consideration using the North American press and the famous arguments between Joseph Pulitzer and Randolphe Hearst at the end of the nineteenth century and beginning of the twentieth century. The city became evident in Outcoult's comic strips, his New York slums in "Yellow Kid" in 1896 and also in the perspective views of certain metropolis such as New York, Chicago, or Toronto in Mc Cay's "Little Nemo" (1910). The following advent of superheroes with their codes, messages and values, and the incidence and control of the syndicates over the cultural production in the 1930's is widely known.

On the other hand, the European school trudged through different paths. Society, groups, the collective conceptions, and not the individual, are the main characters and the thematic axis. The story scenes are not anymore the generic American city; instead these are substituted by those configured by recognizable and individualizable places (Nestor Burma's Paris, Felina's Barcelona, Ranxerox's New York).

Also, in those times other schools tried to "synthesize" the best of these both worlds. In Latin America and particularly in Argentina, at the time of the impulse provided by the economical "boom" of the second post-war, authors such as Oesterheld, Breccia, Pratt, Solano López, Word, Poumé, left their footprint.

The defiant movements that were originated by the French "May of the 68" and the social movements of those times (such as Hippies, Pacifists, Chinese cultural revolution) understood right away their high value as an instrument for communication and therefore they used themselves in that sense (Vaugh Bodé, Eisner, Mao Comics).

From the East, whose tradition of refined and subtle art forms presents long historical precedents; came up by the end of the twentieth century to world consideration comic genres as Manga, in all its variations (erotic, homosexual, sadistic, childish, female...) and its most direct derivation: The Animé.

Probably some of the most significant contributions to the view of architecture from the comic are the ones developed by Hergé and his construction of fictional places based on real life locations; Crepax's perversions and transgressions to Mendelsohn's or Le Corbusier's Architecture; the uninhibited use of the modern style of Torres's Modern Movement or Morter's oppressive city, mixing of Ferris' New York and Lang's Metropolis.

Architects like the English Archigram or the Italian Superstudio started using the comic language in their manifests, installing this usage until our days with significant contributions of architects like Rob Krier (Architectural Compositions, 1998) or Koolhaas (Exodus, 1972; Content, 2004).

The appearance of the french-belgian duet formed by Benoit Peeters and François Schuiten acquired in this context a very significant relevance in this intricate process of reciprocal influences. Certainly, the cultural background of both of them is of great importance (the first, a "son" of the French May of the 68, and the latter, "son" of architects and cultural promoters). They mix therefore in their work, the outrageous engineering machinism of the XIX century, the belgium Art Nouveau (particularly Horta), the great projects of urban renewal and ordering of our cities (Hausman, Cerdá, Sitte), the most radical scientific theories: anti-matter, black holes, parallel dimensions

(Bohr, Wheeler), esoteric theories, secret societies, hidden and reserved to some initiates knowledge, etc. In all the series know as the "Dark Cities", architecture is the main character, and thus, their builders: Real-estate promoters, politicians and architects are an unavoidable reference. There are also social and cultural actors: scientists, literates, artists, Army people, prostitutes and even a simple florist.

Great international expositions have always been a very suitable place for architectonic experimentation and innovation. This has happened from London's Universal expo (1851) to Shanghai's in 2010. A similar event in the Dark Cities universe reveals us an entire set of analogies and transfers of shapes, concepts and ideas; all which come to enforce the theories of close and continuous contacts between these two universes.

The most appealing of the architectonic panorama on the Dark Cities is the Urbatect Eugene Robick, in whose works can be easily detected the influence of certain architects such as Horta or Sant'Elia. In his vision architecture can be, by itself, the great ordering machine of society. This approximates to the conceptual works of Hilberseimer or Le Corbusier. His obsession for order and the plots that regulate this order links him to the works of Eisenmann in the Wexner Center in Ohio or Tschumi's "Parc de la Villette" in Paris.

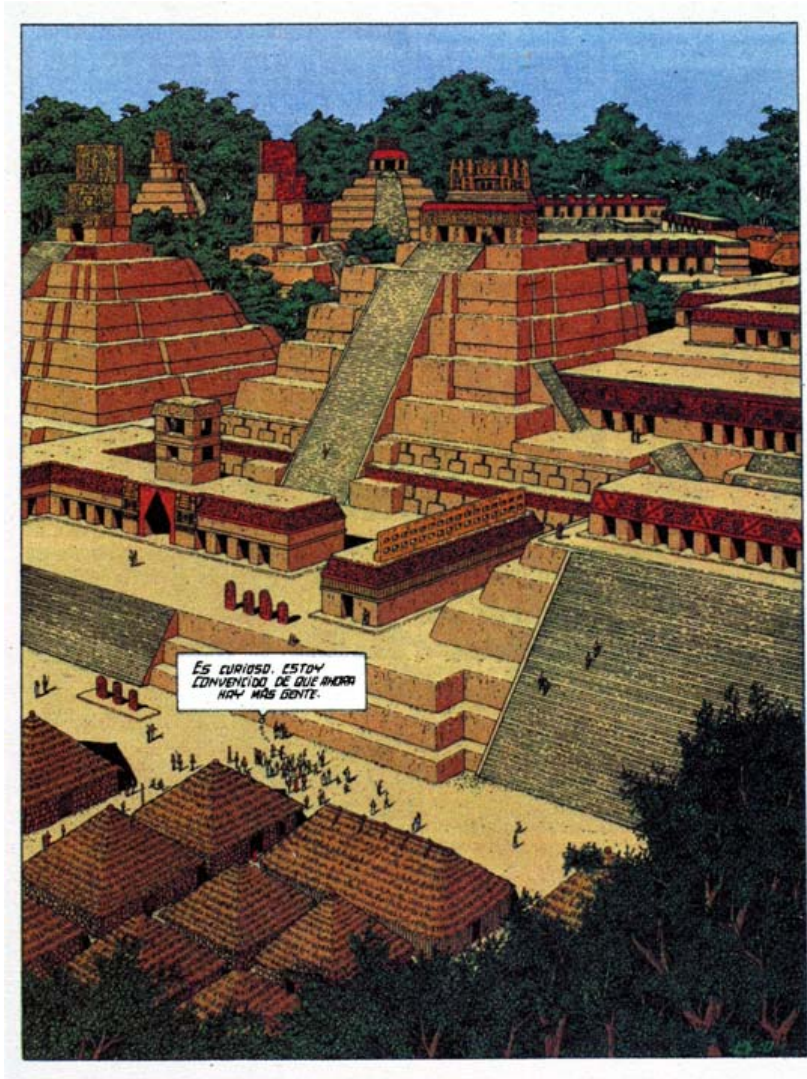
Just like the proposals of many modern architects, the utopia, the search to stretch the limits is always present in the Dark Cities universe.

This whole trip through the worlds of architecture has taken Schuiten and Peeters to be involved with it from both points of views, the theoretical and the practical. Prove of this is their numerous participation in seminars, carried out in different architecture schools, both in Europe and America. But not only this, they have also been involved with the architecture as a constructed fact (Jette Cultural Center, Arts et Métiers subway station, Belgium's pavilion in Aichi 2002...).

The work of Schuiten and Peeters proves us the fundamental value and importance of comic in the cultural media.

The comic presents the virtue of making possible to stretch the reality limits, to allow speculations and explorations that otherwise wouldn't be possible. It allows exploring theories, speculating and developing new interpretations with no other limits than the imagination itself.

This is as much as to say what architect Josep Ma. Montaner stated: "The Comic can be a perfect and economical bank of architecture and cities tests, and at the same time it can be a field of exercise for architecture students".





La Théorie du Grain de Sable (Schuiten y Peeters).



**"El significado sociológico y las posibilidades de revolución expresiva del cómic exigen, ante todo, una consideración intelectual digna."**

**(Terenci Moix)**

## ***0. INTRODUCCIÓN.***

No nos es posible hablar de cómic y arquitectura en la cultura contemporánea, sin hacer referencias a su proceso de gestación histórica y a las diferentes líneas conceptuales que fueron desarrollándose a lo largo del tiempo sin hacer referencias a sus más destacados teóricos y exponentes y a las diferentes vertientes desarrolladas en función de las particularidades culturales de cada momento y lugar. Tampoco nos será posible pasar por alto su influencia en, y desde otros medios de expresión contemporáneos, haciéndose aunque más no sea una referencia tangencial a ellos; medios como el grafitti, el cine, la fotografía o la literatura.

Se buscará poner en evidencia su relación (del cómic) con el universo de la arquitectura y en especial con su producto más acabado: la ciudad.

A partir de este enfoque resultará de particular interés centrarnos en la obra de la dupla franco-belga de François Schuiten y Benoît Peeters, ya que la misma está plagada de referencias a la arquitectura, tanto la de nuestro tiempo presente como aquella más lejana. Las vinculaciones de

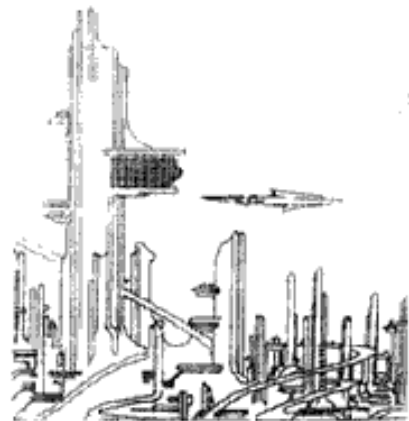
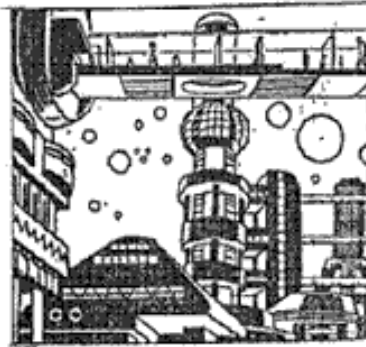
dichos autores con la arquitectura no se han limitado sólo a un hábil, audaz y elaborado manejo de sus aspectos más relevantes y destacados. Ellos mismos han participado de forma activa en los procesos inherentes a la producción y discusión arquitectónica tanto en lo referente a la faz proyectual como a la ejecución de la misma. Su obra "literaria" se caracteriza por las referencias a todo un universo arquitectónico, implicando no solamente la presencia de edificios notables y proyectos arquitectónicos paradigmáticos de la historia; en toda ella la ciudad tiene una presencia dominante, la ciudad con sus características y problemáticas particulares, sus diferentes estructuras físicas, sociales y políticas y de las cuales lo construido, lo edificado es fiel reflejo con sus acuerdos y divergencias.

Se ha intentado de manera conciente, desarrollar el texto de una manera hartó convencional y ortodoxa, casi a modo de contrapunto con la temática poco ortodoxa desarrollada; evitando así recurrir a un ejercicio gráfico elaborado, cuestión a la cual el tema sí habilitaría. La finalidad de esta estrategia es bien clara, se busca por esa vía reforzar el discurso conceptual en aras de su convalidación. El punto en cuestión se intenta clarificar en el Capítulo 1, en donde se exponen las cuestiones generales relativas al tema.

Con todo ello es que intentaremos fijar algunas hipótesis de partida, a los efectos de demostrar cabalmente la pertinencia del cómic como recurso para la comunicación y discusión de las ideas y como herramienta de aprendizaje. Somos conscientes de que algunas de las asociaciones establecidas aparecerán como forzadas e incluso arbitrarias, es posible que sí lo sean; pero todo conocimiento avanza forzando los límites de su propio marco de referencia y rompiendo los moldes instituidos y consolidados de su "status quo".

Esta tarea, obvio es decir, no concluye dentro de los límites del presente trabajo.

Muchas e innumerables son las vías abiertas, los caminos que se insinúan, y que otros podrán sin duda recorrer para extraer sus propias conclusiones que convaliden, reafirmen o incluso contradigan las afirmaciones aquí vertidas. Como se dice en el capítulo de conclusiones, citando a Fredy Massad, el conocimiento está entre nosotros y no podemos renegar de lo ya adquirido.



These SPACE COMIC cities reflect without conscious intention certain overtones of meaning----illuminate an area of opinion that seeks the breakdown of conventional attitudes, the disruption of the "straight-up-and-down" formal vacuum----necessary to create a more dynamic environment.



Amazing Archigram 4 (Archigram).

"Después de la verdad, nada hay tan bello como la ficción."  
(Antonio Machado)

## **1. CÓMIC, ARQUITECTURA Y NARRATIVA.**

*Algunas definiciones: Cómic, Viñeta, Historieta y*

*Arquitectura. La influencia de la Arquitectura en el Cómic como escenografía para la vida. La valoración de críticos y semiólogos, Eco, Masotta, Ramirez, Matellart y Peeters. Su consolidación como el noveno arte, de "patito feo" a "cisne". El contexto contemporáneo y las nuevas visiones del género, la incidencia de la arquitectura en el cómic y del cómic en la arquitectura; diferentes estrategias, usos y manejos del mismo. De la "novela ilustrada" al "ensayo ilustrado".*

En un comienzo se hace necesario establecer una serie de definiciones concretas, con el objeto de relacionar conceptos aparentemente tan distanciados entre sí, como en una primera apreciación podría parecer, de forma de tener así una más acabada idea acerca de que estamos hablando. Para ello nada mejor que comenzar con las definiciones que nos aporta el Diccionario de la Real Academia Española (R.A.E.) y en él podemos leer:

**cómic.** (Del ingl. comic)

1.m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.

2.m. Libro o revista que contiene estas viñetas.



01.01-El Cómic protagonista, desde la legendaria "Vidas ejemplares", a la francesa "Pilote" y la argentina "Fierro"...

**viñeta.** (Del fr. vignette) dibujos y texto que compone una historieta.

3.f. Dibujo o estampa que se pone para adorno en el principio o fin de los libros o capítulos y algunas veces en los contornos

2.f. Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario de las planas.

**historieta.**

1.f. Fábula, cuento o relación breve de aventuras o sucesos de poca importancia.

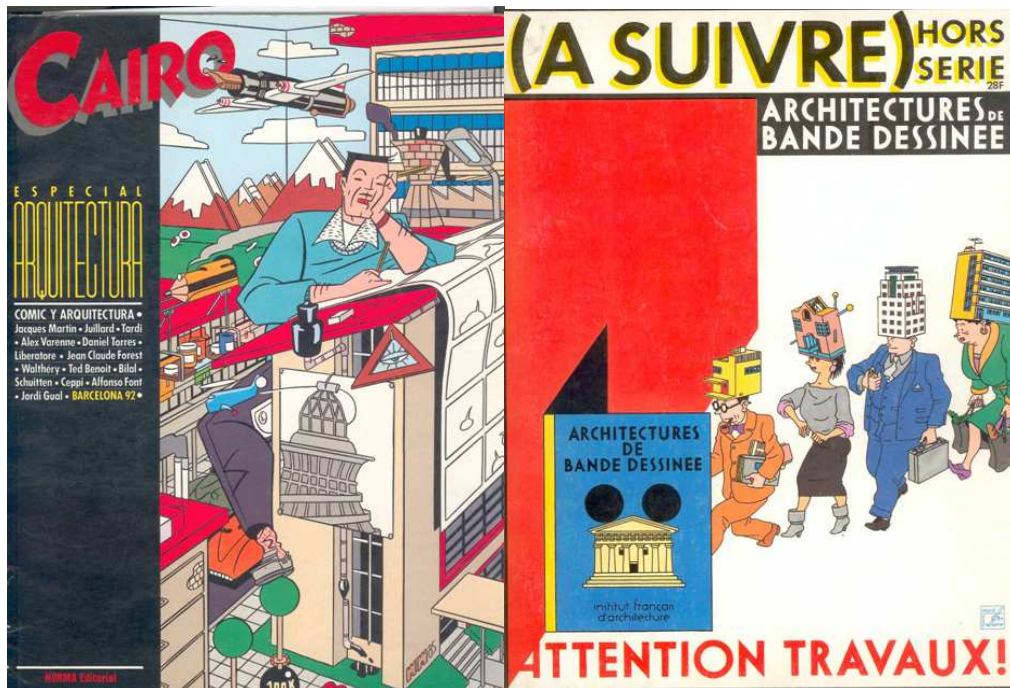
2.f. Serie de dibujos que constituyen un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.

Y no por obvia dejaremos de incluir la definición, que la misma autorizada fuente hace del término "arquitectura":

**arquitectura** (Del lat. Architectúra)

1.f. Arte de proyectar y construir edificios.

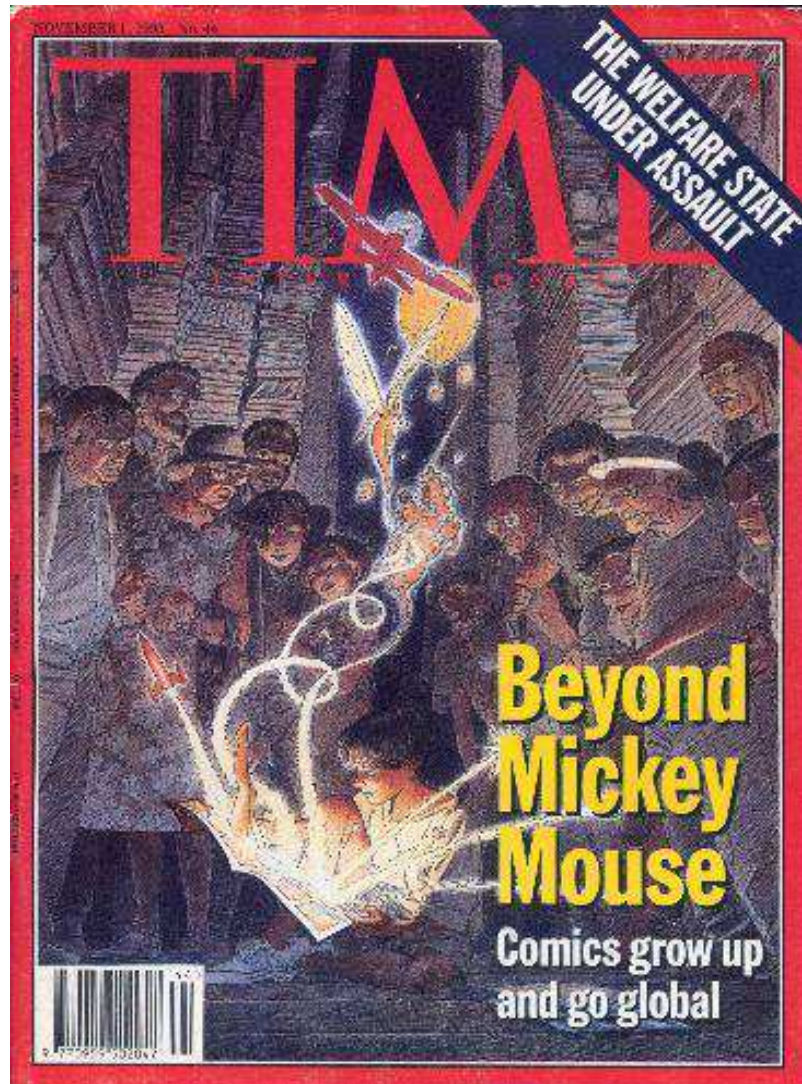
Apreciamos inmediatamente que, en dichas definiciones si bien se hace referencia a su carácter humorístico, no queda excluida la posibilidad de conformar un relato dramático o de cualquier otro carácter. Resulta imposible no hacer referencia aquí a la serie "Vidas Ejemplares", publicada por la editorial mejicana Novaro, en los años sesenta, en donde se nos ilustraba sobre la vida de ilustres personajes de la más variada procedencia que iban desde Santa Rosa de Lima a Charles Darwin.



01.02-El cómic objeto de estudio... un producto cultural relevante y destacado de la cultura urbana que empieza a ser observado con otros ojos...

Las vinculaciones entre arquitectura y cómics en general siempre han sido abordadas por la crítica en sus aspectos formales y gráficos, algunos textos según dicho enfoque aparecieron entre los años ochenta en la revista argentina "FIERRO", en la versión española de la francesa "Pilote", en el catálogo Arquitectura y Cómic de la española "Cairo", en la también española "CIMOC", en ensayos de autores como Javier Coma, en el especial de la revista francesa "(A Suivre)", "Architectures de Bande Dessinée" (1985) editado en ocasión de la exposición que acerca del tema se desarrollara en el Centro Pompidou dicho año; en los análisis de los italianos Daniele Barbieri y Umberto Eco o los del argentino Oscar Masotta. En casi todos ellos el énfasis se realizaba en las construcciones formales, en el manejo de las formas arquitectónicas analizando su marco de referencia arquitectónico, analizando sus referentes arquitectónicos y culturales.

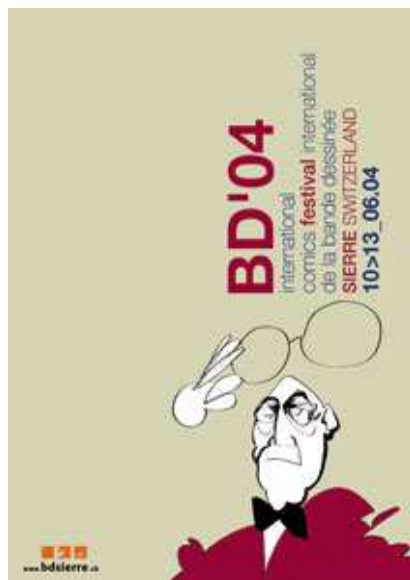
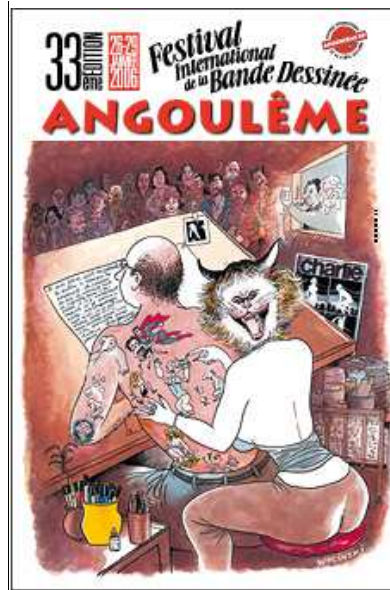
Este trabajo busca, como se expresaba en la Introducción, desarrollar un enfoque desde un punto de vista algo diferente, más ligado a la teoría arquitectónica buscando establecer vínculos entre ideas y conceptos que hacen a los procesos creativos de la arquitectura misma y a sus relaciones con el cómic, tentando desentrañar su grado de invención, originalidad, sus fuentes, en definitiva sus recursos creativos. Su intención es contribuir a sentar las bases para su utilización (del cómic) como instrumento pedagógico y de análisis en el territorio de la arquitectura. Como hace constar



01.03-... ingresa a los centros de altos estudios... el "novenno arte" adquiere relevancia a nivel internacional en las tapas de la revista "Time".

Terence Moix en su "Historia Social del Cómic" del 2007: "...Su misión y su futura utilidad, es la de ir creando una metodología que habrá de convertir el estudio del cómic y la ciencia ficción en disciplinas auténticas y coherentes alejadas de su futilidad presente..."

Para establecer las conexiones entre una actividad y otra, debemos partir de considerarlas en un cierto plano de igualdad. Que la arquitectura es un producto cultural de la sociedad en la que se desarrolla está fuera de toda discusión (los innumerables textos de diferentes críticos y teóricos de la arquitectura, de historiadores, sociólogos, filósofos y los ensayos explicativos de la obra propia de los arquitectos o los referidos a la de sus colegas, así lo atestiguan). No lo es tan claro en lo que respecta al cómic como producto cultural. El cómic tradicionalmente ha sido considerado por la crítica institucionalizada como un producto cultural de segunda categoría, como un ejercicio de escapismo fácil frente realidad de la vida contemporánea con sus innumerables conflictos, y es tan sólo en años recientes y al influjo de pensadores notables como el ya mencionado Umberto Eco en "Apocalípticos e Integrados a la Cultura de Masas" (1965), o del ensayo de la dupla chilena de Ariel Dorfman y Armand Mattelart en "Para leer el Pato Donald" (1972), que esa tendencia se ha ido rectificando. A ello se han agregado los aportes del crítico de arte y arquitectura español Juan Antonio Ramírez, los ensayos sobre literatura y cómics de los franceses Thierry Groensteent



01.04-Los Salones internacionales y las exposiciones lo consolidan y lo difunden... Angoulême, Barcelona, Granada, Sierra... exposiciones, festivales...

y Benoît Peeters y los análisis sobre el cómic, su estructura y mensajes desarrollados por el norteamericano Scott McCloud a la manera de comic-book, entre muchos otros.

El "patito feo" de otrora ha comenzado a transformarse en un atractivo "cisne".

Hoy en día el cómic es una manifestación más de la cultura de nuestro tiempo, ubicada en un mismo plano de igualdad al de otras expresiones, y es en buena medida un producto típico de la sociedad de masas del siglo XX y comienzos del XXI. De la importancia del género hoy ya no caben dudas. La prestigiosa revista Time, de noviembre de 1993, supo dedicarle su mundialmente famosa carátula.

Incluso ello dio pie a que el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, organizara una serie de exposiciones de real valía e importancia, a fines de los años ochenta, bajo la tutela de Josep Ramoneda. Pero además así lo atestiguan los numerosos simposios, congresos, talleres y exposiciones que sobre el tema se han celebrado de un tiempo a esta parte.

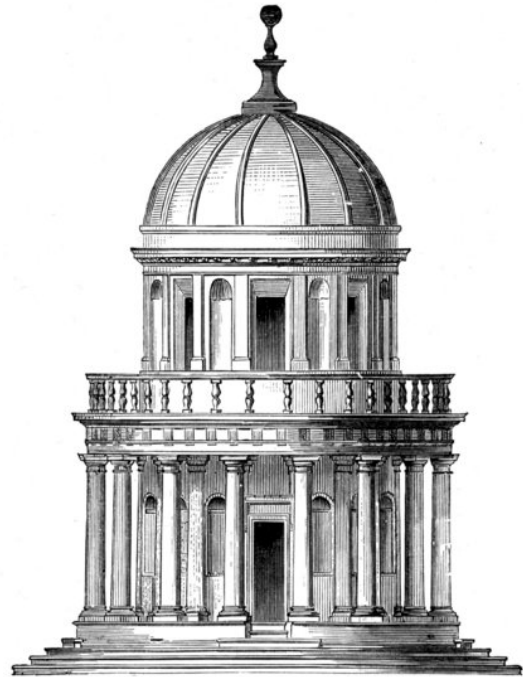
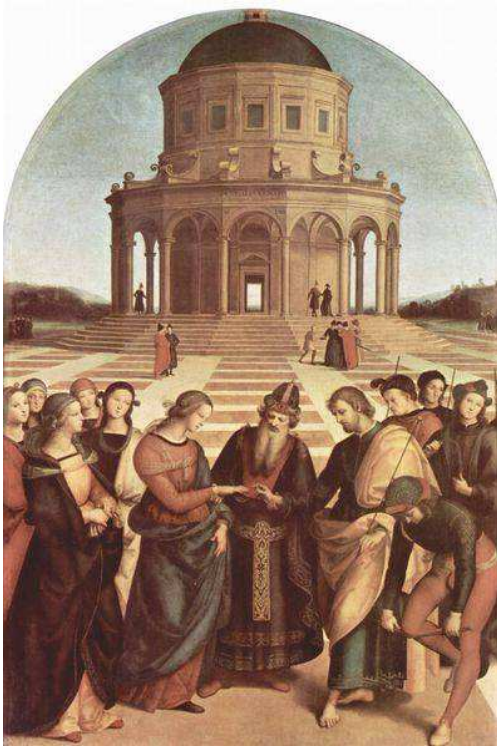
Muchos de ellos han alcanzado singular prestigio y trascendencia internacional, equiparándose con los más reputados festivales cinematográficos o musicales.

Es evidente que, no toda producción arquitectónica tiene vinculación con el mundo del cómic, y no toda producción del mundo del cómic tiene vinculaciones y relaciones con la producción arquitectónica. Las estrategias y abordajes de los arquitectos suelen ser múltiples y variadas, no siempre



01.05- Mc Cay, Mariscal, Moebius, Bilal, Foster, Eisner, Bourgeon, Torres, Otomo... no importa la época, no importa el lugar, la arquitectura toma el protagonismo...

claramente determinables y por ende analizables; lo mismo sucede con las de los dibujantes y guionistas de cómics. Escribía el ya citado Juan Antonio Ramírez, en el catálogo de la exposición que, sobre la obra del dibujante español Daniel Torres patrocinaba la Generalitat Valenciana en 1992: *"El dibujante-guionista lo ve todo simultánea o sucesivamente, según su capricho creador, como si se situara en el centro de un panóptico imaginario... ¿Y el arquitecto? Es obvio que también él concibe los edificios desde dentro y desde fuera, desde arriba y desde los cimientos, desde el material interno y desde el punto de vista (pedestre) del previsible usuario medio. Como él, es el único que está obligado a percibir así los lugares donde viven y se mueven los seres humanos, diríamos que su visión, es un poco como la de un dios..."* También el crítico de arquitectura Jorge Sainz escribía en las páginas de la revista "Arquitectura Viva": *"El mundo de los cómics se está haciendo realidad. De una forma de relato seriado o intermitente (la tira cómica por definición), pasó a convertirse en una historieta, con un guión más elaborado, que se podía leer y ver de un tirón en toda una página, e incluso a lo largo de una revista. Y al igual que la pintura del Renacimiento, esta forma de expresión, eminentemente gráfica, utiliza como escenarios de sus aventuras una arquitectura inspirada unas veces en la ya construida (Guido Crepax en "Valentina"), y otras en la fantasía de un mundo futuro que aún se está gestando en la mente de los arquitectos (Moebius en*



01.06-"Los Desposorios de la Virgen" (1504) y "San Pietro in Montorio" (1508)... Rafael se anticipa a Bramante... la arquitectura protagonista de la pintura.

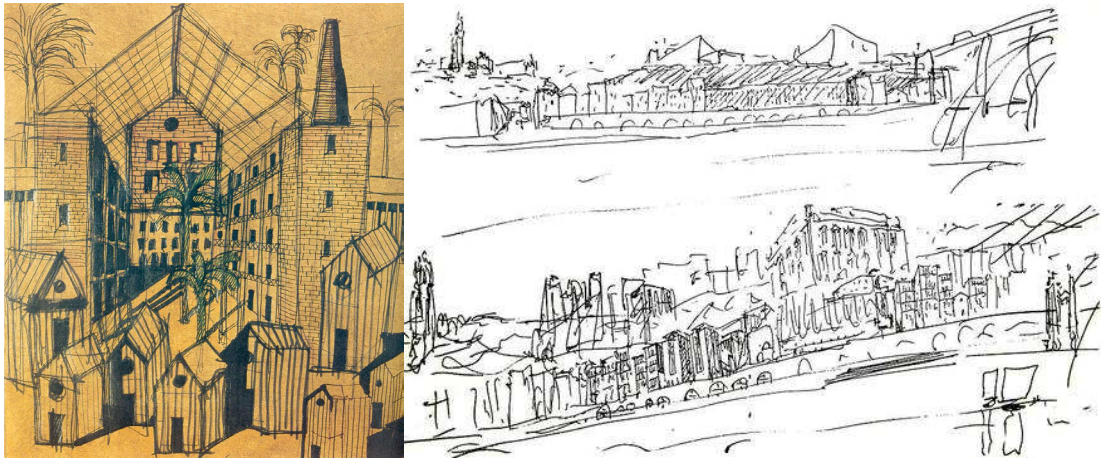


01.07-"La Piazza d'Italia" (1973) y "Las Murallas de Samaris" (1983)... ¿Moore se anticipa a Schuiten y Peeters... visitó Samaris?... la arquitectura como cómic... el cómic como arquitectura.

"The Long Tomorrow"). Y si Rafael pintó en los "Desposorios de la Virgen" (1504) un templete que anticipaba al que Bramante estaba construyendo en Roma, en San Pietro in Montorio (1505-1506), igualmente los creadores de Superman o Batman estaban dibujando una arquitectura que mezclaba los estilos del pasado con unas invenciones formales decididamente futuristas. Y es que pintar o dibujar arquitectura es mucho más sencillo que construirla." (las aclaraciones entre paréntesis me pertenecen).

O cuando el crítico belga Joëlle Faure, escribía en la presentación de "Las Murallas de Samaris", obra de la dupla franco-belga de Schuiten-Peeters, para la editorial Castermann: "Désormais, le héros, ce n'est plus le personnage, mais le décor, la ville, l'architecture" (a partir de ese momento, el héroe no será más el personaje, pero sí el decorado, la ciudad, la arquitectura).

La arquitectura define lugares. Los lugares definen espacios. Los espacios son los ámbitos en donde transcurren las acciones de los personajes de la vida cotidiana. La vida cotidiana con sus luces y sus sombras, sus virtudes y sus defectos. Le Corbusier dibuja sus "promènades" como si se trataran de viñetas de una historieta. El portugués Álvaro Siza suele ilustrar sus ideas proyectuales con pequeños apuntes que recogen situaciones características del lugar en donde trabaja. Aldo Rossi acompañaba sus manifiestos y escritos acerca de la "Cittá Análoga" con fragmentos de arquitecturas existentes o



01.08-Rossi, Siza, los arquitectos documentan sus viajes como las viñetas de un cómic...



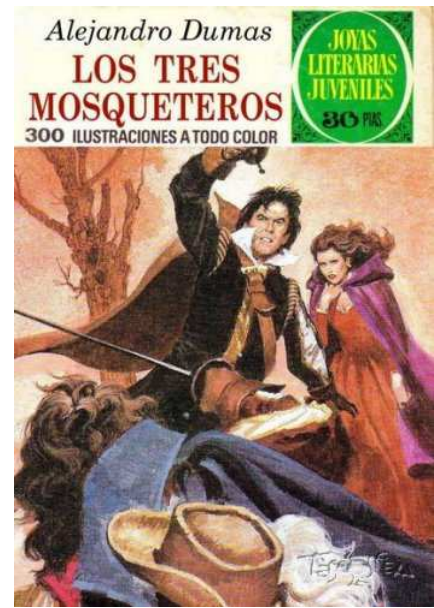
01.09-Eco y su obsesión personal por el cómic y sus implicancias... es partir de él que su personaje reconstruye su pasada vida... el cómic protagonista.

imaginarias, al igual que en la presentación de muchos de sus proyectos. Los lugares en donde se mueven (¿nacem, crecen y mueren?) los personajes de una historieta no se encuentran demasiado lejanos de estos planteamientos.

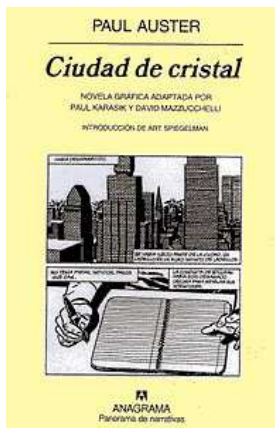
El cómic se ha nutrido históricamente de la arquitectura, como se hace evidente en la obra de Winsor Mc Cay, pero dicho sendero ha comenzado ha ser transitado en un sentido inverso en los últimos años; probablemente podamos fijar como punto de inflexión de este proceso, la segunda mitad de los años sesenta, a partir de los textos y dibujos del grupo inglés Archigram, como veremos más adelante. Esta tendencia reciente y en paulatina expansión ha comenzado a dar sus frutos maduros y no sólo en el ámbito de la arquitectura o de las artes gráficas, sino también en la literatura, recordemos que la trama de una de las últimas novelas de Umberto Eco: "La misteriosa llama de la reina Loana" (2005), gira alrededor del tema del cómic, es por él y gracias a él que el protagonista de la novela, Giambattista Bodoni (Yambo), comienza a reconstruir su olvidada y perdida memoria existencial.

Se hace necesario, por tanto, pasar revista a estos aspectos e intentar extraer de ellos algunas conclusiones que impliquen un aporte al estudio de la arquitectura como disciplina y por que no también, a esclarecer el estudio de sus instrumentos de transmisión y enseñanza.

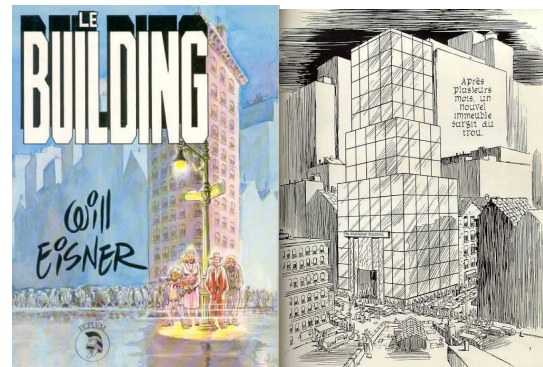
Esta revisión hará especial hincapié en las vinculaciones y relaciones, no siempre claras, no siempre transparentes y



01.10-La "novela gráfica" ve la luz y da sus primeros pasos difundiendo los clásicos de la literatura...



01.11-Paul Auster y David Mazzuchelli... la arquitectura se abre camino en la "novela gráfica"... la gran ciudad...



01.12-Eisner hace de ella un recurso de gran valía incursionando en dramas y tragedias místicas o urbanas...

límpidas entre ambas disciplinas. En su estructura, el presente texto pretende ser una especie híbrida y aproximarse a lo que hoy en día suele denominarse "novela ilustrada", recurso que si bien no novedoso, consideramos pertinente por varias razones a saber: primero que nada la "novela ilustrada" es una variante del cómic, que permite un mayor desarrollo del texto en la cual las ilustraciones pueden ser leídas de manera independiente, muchas veces como una suerte de resumen del mismo; recurso que ha sido frecuentemente usado en textos infantiles, en donde los niños, por lógica, prestan mayor atención a las ilustraciones que al texto escrito. Podemos recordar aquí la colección "Clásicos de la Literatura Juvenil" de Editorial Bruguera, de los años sesenta, que incluía títulos como: "Viaje al Centro de la Tierra" de Julio Verne, "La Isla del Tesoro" de Robert Stevenson o "Historia de dos Ciudades" de Ch. Dickens. Pero también ha sido utilizado por destacados escritores contemporáneos, el norteamericano Paul Auster lo ha utilizado en una de sus últimas novelas, nos referimos a "La Ciudad de Cristal", publicada en el 2005 con los aportes gráficos de Paul Karaski y David Mazzuchelli, y la introducción del reconocido dibujante Art Spiegelman, quien a su vez a sido gran impulsor del género con obras tales como "Contrato con Dios", "El Edificio" o "Los Protocolos de Sión". También dicho recurso ha sido utilizado por muchos arquitectos contemporáneos para difundir desde sus proyectos y sus reflexiones teóricas, instituyendo así una variante que podríamos empezar a denominar



"ensayo gráfico". ¿Qué otra cosa es sino, el ya más que difundido y voluminoso "S,M,L,XL" de Rem Koolhaas y Bruce Mau de 1997; el "KM3 Excursion on Capacities" del colectivo MVRDV del 2006 o el "Yes is More" del Bjarke Ingels Group del 2009. Todo ello no hace más que poner en clara evidencia lo que anteriormente acotábamos, el camino ha empezado a transitarse en dirección contraria. Y que, como veremos al final, son los propios arquitectos quienes han empezado a interesarse por el cómic como vehículo de expresión y exploración de sus ideas.

**METROBASEL - EIN MODELL EINER EUROPÄISCHEN METROPOLITAN-REGION**

UNTERBEREICH ETH STUDIED BASEL  
DIREKTOR UND FÜRST  
JACQUES HERZOG  
FEDERICO DE NEULON  
MANUEL HERZ  
BRUNO ZEVI, VON 2007

**ETH**  
Eidgenössische Technische Hochschule Zürich  
Swiss Federal Institute of Technology Zürich

**WIESENHARTEN, 1986**

**IM HÖFLI, RIEHEN**

**FREIDORF, MUTTENZ, 1924**

**ROGGENBURGSTRASSE**

... ABER AUF DEN ZWEITEN BLICK ERKENNT MAN, DASS SICH VIELE WOHNUNGSTYPEN ÄHNELN UND SIE HÄUFIG AUS VIELEN KLEINEN ZIMMERN BESTEHEN. OFFENE WOHNFORMEN, LOFTS, ODER ZUM BEISPIEL STÄDTISCHE EINFAMILIENHÄUSER. FINDET MAN IN BASEL GARNICHT. ES IST AUCH WICHTIG ZU BEDENKEN, DASS ES IN BASEL KEINE KRIEGSZERSTÖRUNG GAB, SO DASS VIELE ALTE WOHNHÄUSER NOCH ERHALTEN SIND.

**IMMER NUR VIELE KLEINE ZIMMER!**

"¡No somos artistas! Somos artistas de vodevil"  
(Rube Golberg).

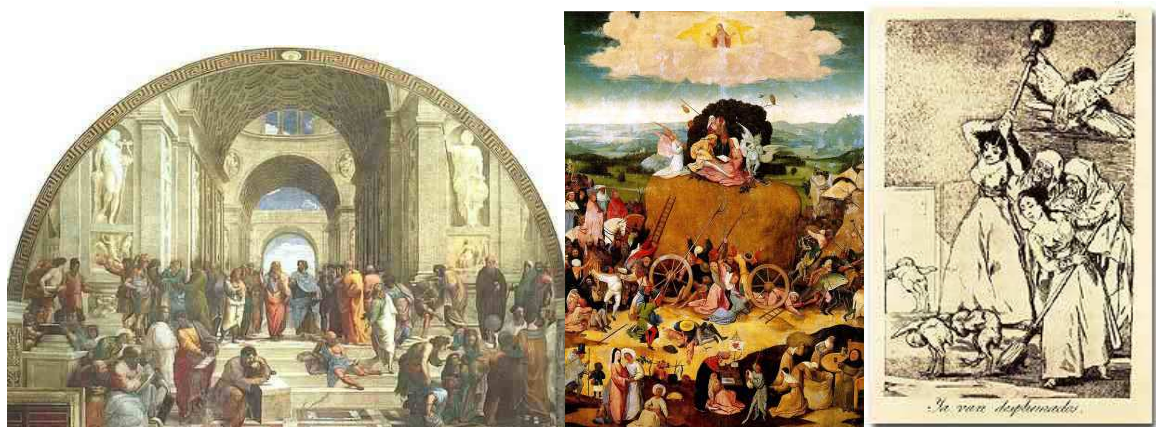
## **2.UN POCO DE HISTORIA.**

*Rastreando el cómic a través de la historia. Rodolphe Töpffer define sus primeras reglas. El gran público lo descubre. Su salto a la influyente prensa norteamericana de principios de siglo XX. Los primeros contactos con la arquitectura, Mc Cay y la ciudad americana ideal a través de Little Nemo. El desarrollo de la escuela americana, la metrópolis de los superhéroes y los "sindicatos". La escuela europea, lo social y comunitario como eje temático. Una tercera vía, el cómic en el Río de la Plata, lo mejor y lo peor de ambos mundos. Uso del cómic por los movimientos contestatarios de los años sesenta. El cómic ideológico, vehículo de concienciación de las masas. Aparece una cuarta vía, el manga japonés, de la producción masiva a la producción selectiva, de Tezuka y Astroboy a Otomo y Akira.*

Los antecedentes del cómic actual, podríamos rastrearlos en los papiros egipcios del Reino Antiguo de aprox. el 1000 A.C.; en las pinturas funerarias de la Antigua Grecia, en Paestum del 470 A.C.; en la conocida Columna de Trajano del año 101; en los Tapices de Bayeux que conmemoran la victoria del rey Guillermo sobre los normandos en 1077; en la pintura del Renacimiento italiano, en particular cabe recordar aquí la célebre "Escuela



02.01-Un cómic prehistórico, Altamira... un cómic en versión Antigua Grecia, "La tombe del tuffattore", Paestum (480-470 A.C. aprox.)... un cómic en versión Medioevo, Tapiz de Bayeux, de la época de Guillermo I (1048 aprox.)... y porque no también en el Nuevo Mundo, "Códice Borgia".



02.02-... un cómic en versión Renacimiento, "La Escuela de Atenas", Rafael (1508)... Bosch y Goya un "cómic" como instrumento de ácida crítica social, "El carro de heno" (1502), "Los Caprichos" (1797).

de Atenas" (1508) o la ya mencionada "Los Desposorios de la Virgen" (1504) ambas del italiano Rafael; en la pintura onírica de Hieronymus van Aeken (El Bosco) o en la del también flamenco Pieter Brueghel, el Viejo; en los grabados críticos de Goya (en especial su serie "Los Caprichos", de alrededor de 1799) o en los de Daumier del mil ochocientos. Incluso y al decir de algunos estudiosos podríamos incluir en esos antecedentes obras como el "Códice Borgia", que hoy en día se conserva en la Biblioteca Apostólica del Vaticano y cuyo origen es anterior a la conquista de Méjico por parte del Imperio Español o trabajos como el de Gustav Doré titulado "L'Histoire de la Sainte Russie". Aunque es cierto que todo ello podría ser considerado como una exageración analítica en el afán de obtener una supuesta convalidación histórico-cultural.

El Cómic proto-contemporáneo surge en 1827, más allá de los anteriores aportes circunstanciales del inglés William Hoggarth (1697-1764) y del alemán Wilhelm Busch (1832-1908), de la pluma del suizo Rodolphe Töpffer (1795-1866), de profesión maestro, amigo personal de Goethe. El propio Töpffer escribe los primeros ensayos teóricos acerca de la imbricación entre texto e imagen publicados en "Essai de physiognomonie" (1845). Tal como lo analizan Thierry Groesteen y Benoît Peeters en "Töpffer L'invention de la bande dessinée" (1994). En sus creaciones hizo gala de gran inventiva no sólo en lo gráfico, sino también en el desarrollo de temas y escenarios.

Cabe citar también a Viollet-le-Duc (y ya tenemos a un

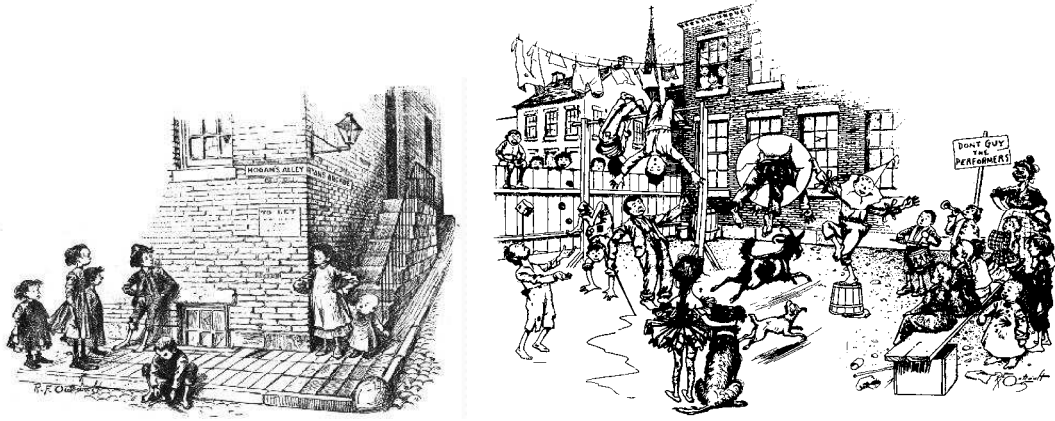


arquitecto incursionando en el campo del cómic...), quien en una carta dirigida a sus padres, fechada en Roma el 28 de noviembre de 1836, intercala una serie de viñetas en donde aparecen su hermano Eugéne Emmanuel, su esposa Elisa y hasta el gato de la pensión romana en donde se alojaba.

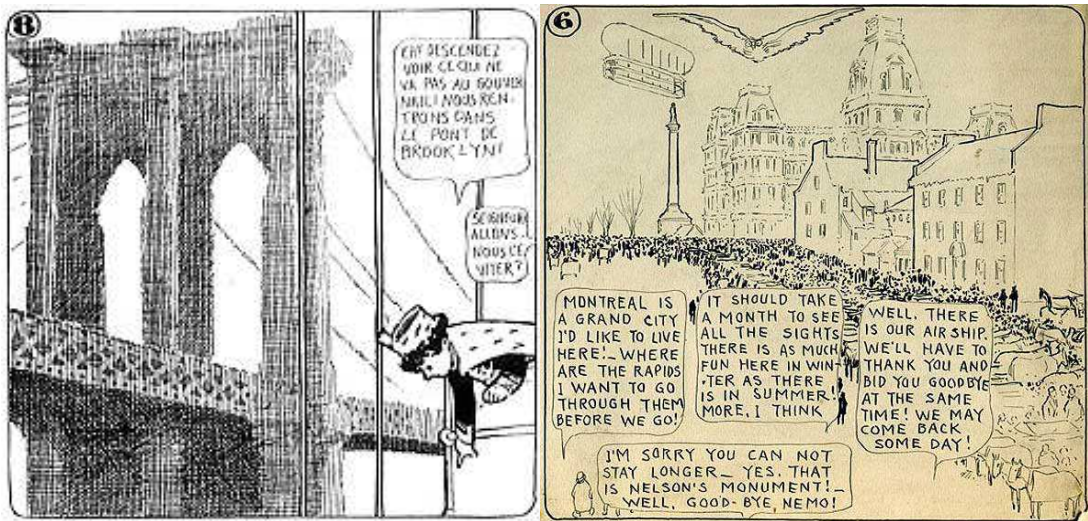
La historia del cómic contemporáneo es ya asunto conocido.

Surge a la consideración masiva en la prensa norteamericana de finales del siglo diecinueve, dirigida por personajes como Randolphe Hearst y John Pulitzer; de la pluma de Richard Fenton Outcault (1863-1928) y su mítico "Yellow Kid", un pequeño niño de ojos rasgados y dientes separados, con un camisón amarillo en el que aparecen ácidas leyendas y rodeado de niños del suburbio; se publica en las páginas del Journal de Nueva York en 1896. Outcault pintor de profesión es considerado el padre de la "Literatura Dibujada".

Si el padre del cómic fue Outcault, es con Windsor Mc Cay (1867-1939) con quien adopta la estructura de composición que le dará difusión y vigencia desde aquel entonces hasta nuestros días. Mc Cay publica por primera vez, el 15 de octubre de 1905, en el Herald de Nueva York su más famosa creación: "Little Nemo in Slumberland". Las extrañas andanzas de un niño en un universo onírico plagado de situaciones insólitas, desenlaces insospechados y notorias referencias arquitectónicas a la ciudad de New York y que en muchos aspectos prefiguran las imágenes desarrolladas años después por Hugh Ferriss en sus visiones acerca de dicha ciudad. Su personaje vaga por una



02.05-Mc Cay y Outcault, "Yellow Kid" y "Little Nemo" retratan la ciudad de las clases populares y los "slums" y la ciudad burguesa y del orden idealizado y la regularidad...



02.06-... y las grandes perspectivas urbanas...



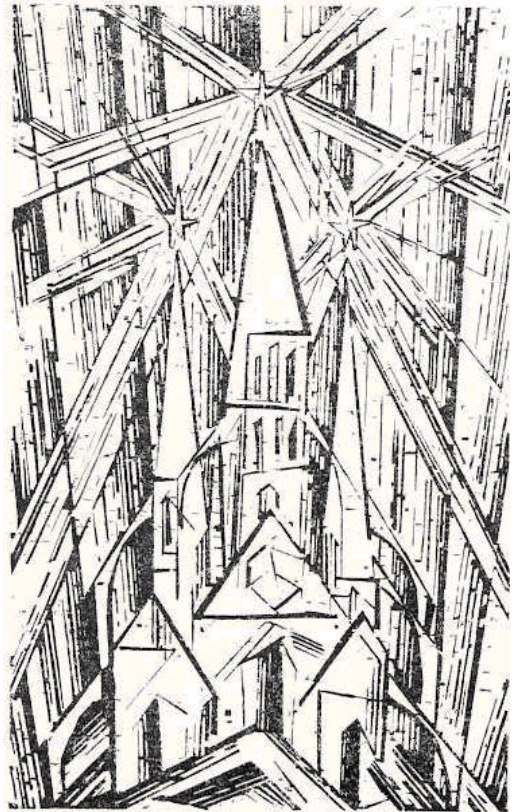
02.07-... que años después Raymond... y más tarde Ferris exaltan desde sus respectivos campos de acción.

densa, abigarrada y obsesivamente ordenada ciudad de New York, en donde aparecen reflejados desde el puente de Brooklyn hasta la Estatua de la Libertad. Mc Cay no será el único en moverse en tal dirección; años después Alex Raymond (1909-1956) reflejará su personal visión de Manhattan, abrazada por el río Hudson ganando en altura lo que no puede obtener en extensión, al describir la capital del reino de Mongo, la ultramoderna Mingo, en "Las Aventuras de Flash Gordon" de 1934; una ciudad que aparece tan sólo expresada en sus edificios de neto corte futurista, que uno podría vincular fácilmente con el expresionismo alemán en ciernes; en donde hay una total carencia de espacios públicos, a menos que se entienda como tal el palacio del emperador Ming.

Las conexiones entre arquitectura y cómic comienzan a ponerse en evidencia.

En las paginas del Chicago Sunday Tribune, se publica, en 1906, "Kin-der-Kids", surgido de la pluma del ilustrador alemán Lyonel Feininger (1871-1951), conocido años más tarde por sus vinculaciones con la Bauhaus de Gropius y además ser el autor de la carátula del primer programa de la misma en 1919.

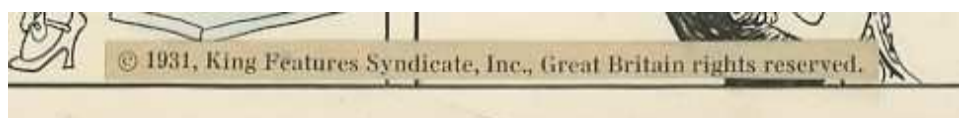
El cómic americano comenzará a presentar entonces manifiestas diferencias con su homónimo europeo. El primero se desarrolla bajo la tutela y el condicionamiento ideológico de los famosos sindicatos, de los cuales el King Feature Syndicate ha sido el más famoso, que establecieron rigurosos parámetros artísticos que limitaron el espíritu creador de los diferentes autores.



02.08- Feininger... del Chicago Tribune a la Bauhaus...



02.09-El nacimiento de los superhéroes... la humanidad por fin está a salvo gracias a Kal-El y Peter Parker.

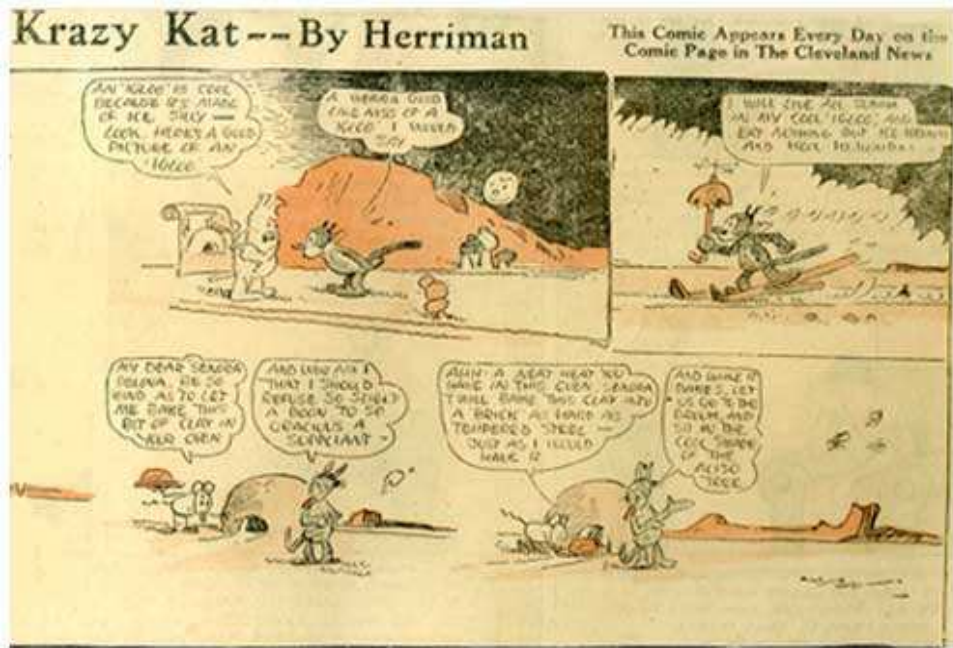


02.10-El Syndicate fiel custodio de nuestra moral y defensor de los valores de nuestra sociedad (¿?).

Se volcará a la exaltación de los valores individuales, marcando una tendencia que será cada vez más dominante y representativa del sentir de la sociedad norteamericana, la del individuo como nervio motor y gestor de su destino y el de la sociedad, del individuo como superhéroe en definitiva, casi en un sentido nietzscheano. ¿Es el cómic que refleja las tendencias de una sociedad o es el vehículo mediante el cual ésta se moldea? ¿Es la casa de Mickey Mouse un reflejo del "american way of life" o es la casa de Mickey Mouse quien lo define?

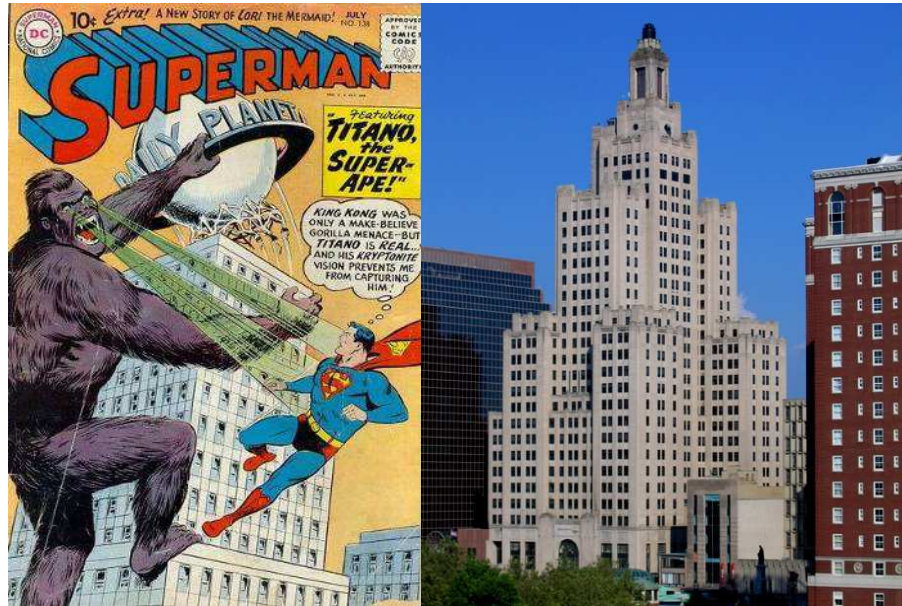
En esta breve enumeración no debemos dejar de lado a George Herriman (1880-1944) y su "Krazy Kat" de 1913, publicado en el New York Journal, y que aún no presentando referencias arquitectónicas explícitas, su personaje, un extraño gato (¿o gata?) loco y enamorado del ratón Ignatz (quien le retribuye su afecto literalmente a "ladrillazos"), deambula por surrealistas paisajes de llanuras ilimitadas e indefinidas formas arquitectónicas que no es posible precisar si pertenecen al mundo mineral o son formas fantásticas y que lo vinculan claramente con las especulaciones de los arquitectos expresionistas alemanes y a la gráfica de las vanguardias soviéticas.

Del otro lado, el cómic europeo recoge una tradición más propia, en donde la comunidad, la sociedad en su conjunto es quien marca el sendero a seguir, herencia del pensamiento de los socialistas utópicos que impregnaron de forma indeleble la

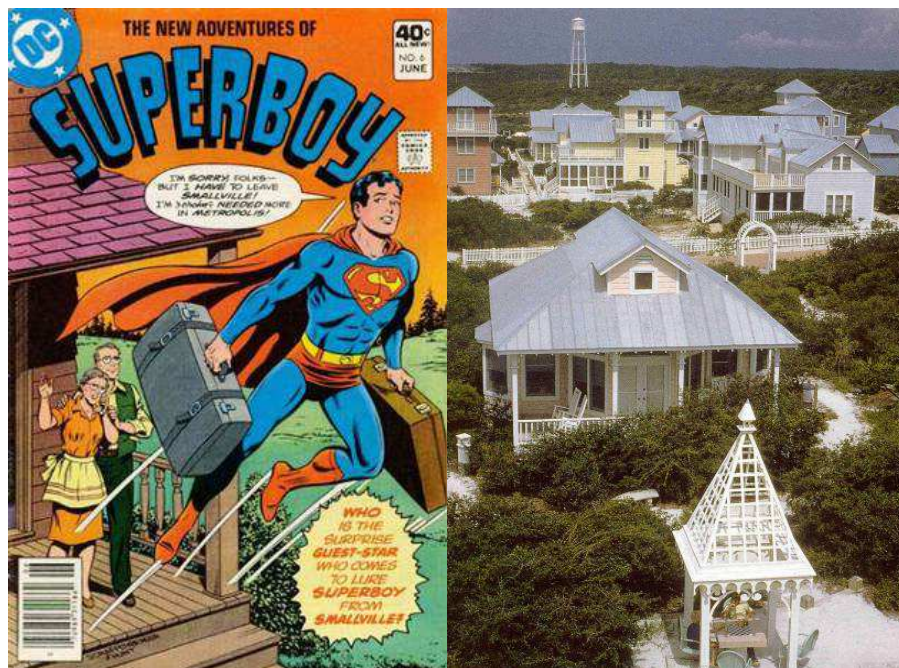


02.11-... Herriman y el Expresionismo... Krazy Kat, Ignatz y Offisa... formas indefinidas flotan en difusos paisajes...

Europa del siglo XVIII y siguientes. Se volcará así a la pintura de ambientes y situaciones, en donde los individuos son a la vez condicionados y condicionantes del mundo que los rodea. En el cómic norteamericano el rol protagónico siempre lo tiene un individuo, generalmente elevado a la categoría de superhéroe solitario (Tarzán, The Phantom, Superman, el Capitán América, etc.), el cual debe sortear una serie de obstáculos para lograr alcanzar un cierto cometido (defender a la humanidad de un cataclismo, de fuerzas malignas, de extraterrestres, de dementes villanos...), en él la ciudad, la arquitectura, el paisaje son el decorado, una especie de telón de fondo. La Ciudad Metrópolis de Superman es simplemente una genérica ciudad americana, en el más puro sentido que Koolhaas da al término, con su downtown sembrado de rascacielos anodinos, salvo claro está, el que alberga al diario El Planeta, lugar de trabajo de su "otro yo", el periodista Clark Kent; su periferia es un interminable e indefinido tejido residencial, de casas medio burguesas, la ciudad en donde transcurre su infancia y adolescencia el conocido superhéroe. Ello parece haber inspirado a los arquitectos norteamericanos Andreas Duany y Elizabeth Plater-Zyberk a proyectar y construir la urbanización de Seaside en 1987, en el estado de Florida, lugar en donde se filmaron muchos de los exteriores de "The Truman Show" y donde proyectó y construyó su propia casa personal, la Belvedere House de 1988, Leo Krier inspirador ideológico de los planteos urbanísticos y arquitectónicos



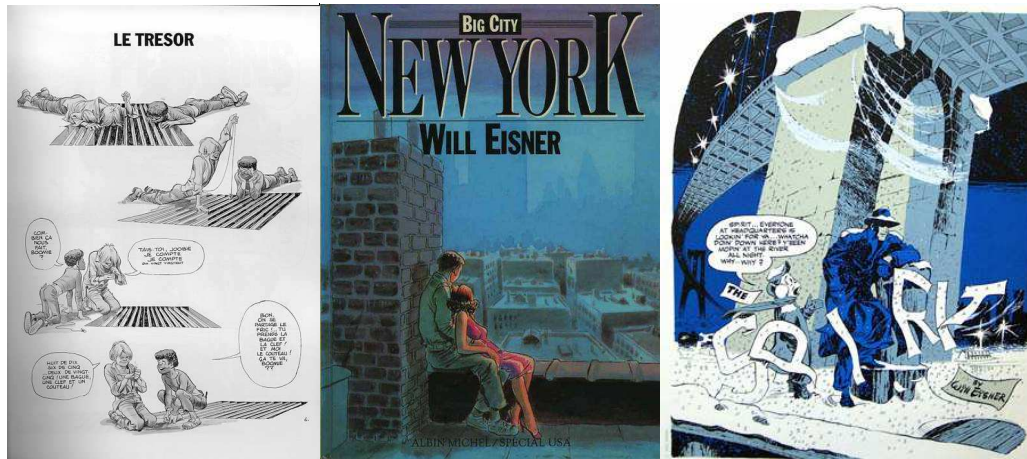
02.12-La ciudad de Metrópolis y el Daily Planet... la ciudad americana y el rascacielos genérico, escenario para un superhéroe adulto.



02.13-Smallville y Seaside... escenario para la niñez del superhéroe... y para "The Truman Show"...

desarrollados por la dupla norteamericana. Pese a ello surgieron autores que, ya por las temáticas abordadas como por los recursos gráficos utilizados se manejaron fuera de las reglas impuestas. Autores como el recientemente fallecido Will Eisner (1917-2005), con su célebre personaje "The Spirit", un héroe que carece de superpoderes, un simple mortal que como el Lázaro de los Evangelios, muerto, resucitó al tercer día, un héroe que se sonroja ante el acoso de las vampiresas de turno, y que suele salir maltrecho en sus enfrentamientos con los villanos de turno, un héroe que transita por las azoteas neoyorquinas con sus típicos depósitos de agua cilíndricos y de chapa y por las metálicas escaleras de emergencia que decoran las fachadas de ruinosos inquilinatos; todo lo cual recuerda el Village en donde su autor nació y vivió. En toda su obra las referencias arquitectónicas son directas y explícitas, la ciudad aparece muchas veces en perspectiva, en la línea de las planteadas por Mc Cay años antes. Al punto de que incluso una de sus últimas obras lleva por nombre "El Edificio" (1987), cuyas similitudes con el más que fotografiado Flatiron de New York son evidentes. De ella vale la pena detenerse un instante en la leyenda que subtitula: **"Una novela gráfica acerca de la vida y muerte de un edificio de la ciudad"**. Todo un pequeño ensayo arquitectónico en clave de cómic.

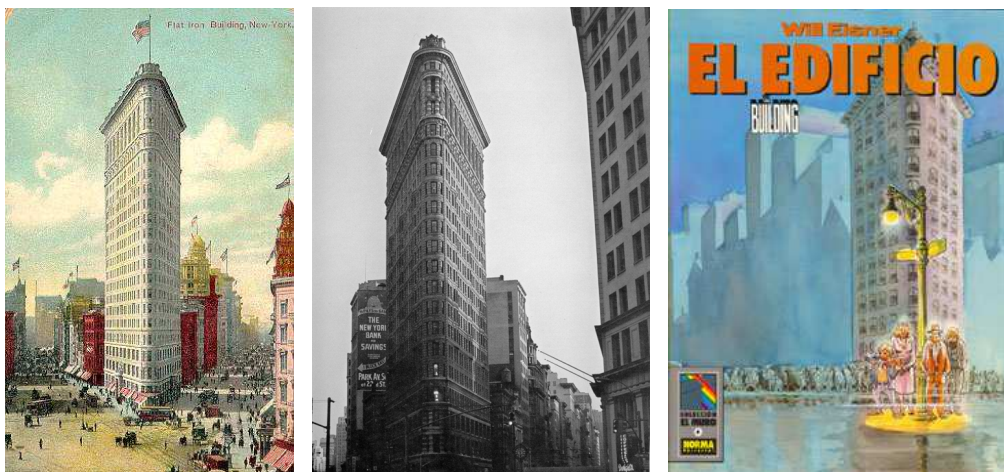
En el cómic europeo el papel asignado al lugar en donde la acción se desarrolla, la arquitectura, la ciudad y el paisaje, se tornan de capital importancia, ellos son protagonistas



02.14-Eisner y su pasión por "su" New York... alcantarillas, tejados y puentes.



02.15-"The Spirit", las azoteas y las calles del Village son el territorio de sus (des)aventuras...



02.16-El "Flat Iron" de Burham convertido en el singular protagonista de "El Edificio"... la arquitectura cobija el drama humano... "ella" es parte de ese drama.

fundamentales al igual que los seres humanos que los pueblan. Es posible así entonces citar las explícitas referencias a la Casa Milá de Gaudí, en la Barcelona de "Felina", de Annie Goetzinger (1951) y Javier Mora (1931); la secuencia final de uno de los episodios de "Taxi", del español Alfonso Font (1946), que se desarrolla entre la abstracción espacial de la Plaza de Sants de Viaplana y Piñón, y la más figurativa Plaza de la España Industrial de Peña Gánchegui, ambas en Barcelona; los encuentros furtivos del Inspector Néstor Burma con sus "soplones" de turno bajo el puente Tolbiac de París, en la serie desarrollada por Jaques Tardi (1946) y Leo Malet (1909-1996) y que nos recuerdan las novelas policiales del escritor francés George Simenon; las abandonadas áreas industriales de Hamburgo del alemán Mathias Schulteiss (1946), "terrain vague", verdaderos "no lugares" según la definición de Christian Augé o de Manuel Gausa ("*...vacíos urbanos, áreas obsoletas... zonas estratégicas de fricción presentes en la mayoría de las grandes metrópolis en transformación...*"); y muchísimos más que harían interminable esta serie de referencias (la arquitectura es protagonista principal en las tiras de Moebius, Bilal, Giardino, Jiménez, etc.).

Consideraciones especiales aparte merecen el cómic latinoamericano, culturalmente mucho más ligado a las corrientes europeas que a las norteamericanas (tendencia que se ha ido paulatinamente modificando, al influjo de los procesos de globalización dominantes de nuestro tiempo y de una cierta

2. UN POCO DE HISTORIA.



02.17-Felina (Goetzinger) y la Casa Batlló; Burma (Tardi) y la Rue du Chevaleret... lugares reconocible, Barcelona o Paris.



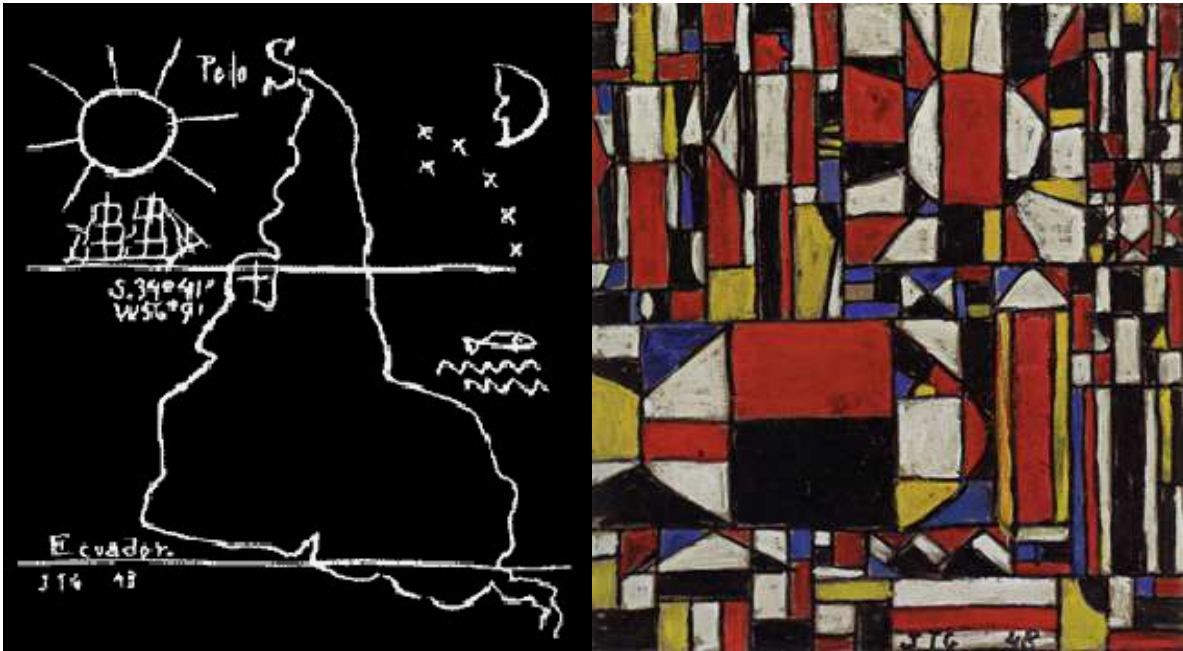
02.18-... "Taxi" (Font) y la Plaza de Sants... hitos urbanos como escenarios para la vida y la ficción.

dependencia cultural de nuestro vecino del norte), ello dio origen a un intrincado proceso de sincretismo cultural cuyas vinculaciones son aún hoy muy fuertes: el pintor uruguayo Joaquín Torres García (1874-1949) y sus relaciones con la Barcelona y el París de Picasso, el arquitecto catalán Antoni Bonet (1913-1989) y sus contactos con los argentinos Ferrari Hardoy y Juan Kurchan, el internacionalmente reconocido músico argentino Astor Piazzolla (1921-1992), el poeta español Rafael Alberti (1902-1999), el escritor uruguayo Mario Benedetti (1920-2009) o el mismísimo cantautor español Joaquín Sabina (1949). Probablemente, las diferencias más notorias con el cómic europeo estén en los temas a considerar por unos y otros, en las referencias a realidades socio-económicas muy disímiles. Una talentosa generación de dibujantes y guionistas argentinos y uruguayos, surgida al amparo de las conflictivas y traumáticas décadas de los setenta y los ochenta; ha alcanzado relieve y notoriedad trascendiendo los límites del Río de la Plata, abordando temas no ya meramente locales.

Citemos tan sólo algunos ejemplos en los cuales el manejo de la arquitectura como algo más que un telón de fondo adquiere un protagonismo relevante.

El dibujante uruguayo, radicado en Argentina, Alberto Breccia (1919-1993) puede ser considerado el padre de todos ellos.

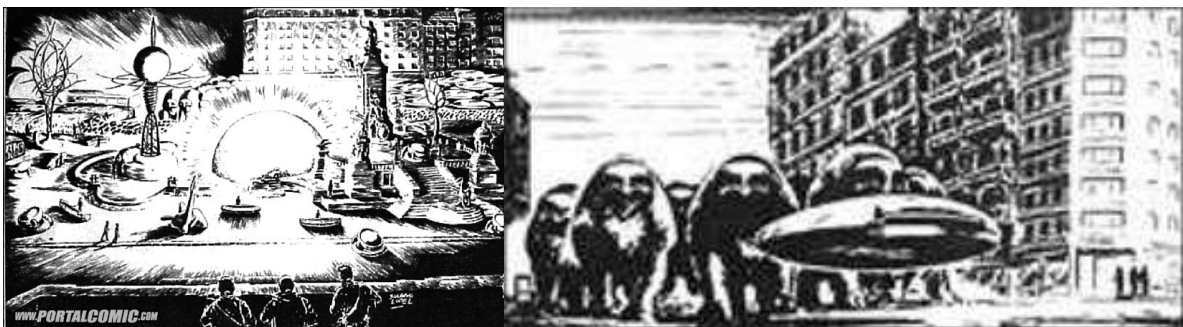
Acompañado de los guiones de Germán Oesterheld (1919-1977), años después un desaparecido más en tiempos del Gral. Galtieri, desarrolla la serie de ciencia- ficción local "El Eternauta",



02.19-Torres García su visión desde el sur... la influencia europea... Montevideo y Barcelona...



02.20-Bonet, Solanas del Mar y sillón BKF, su visión desde el norte... la influencia del Río de la Plata... Barcelona y Buenos Aires...



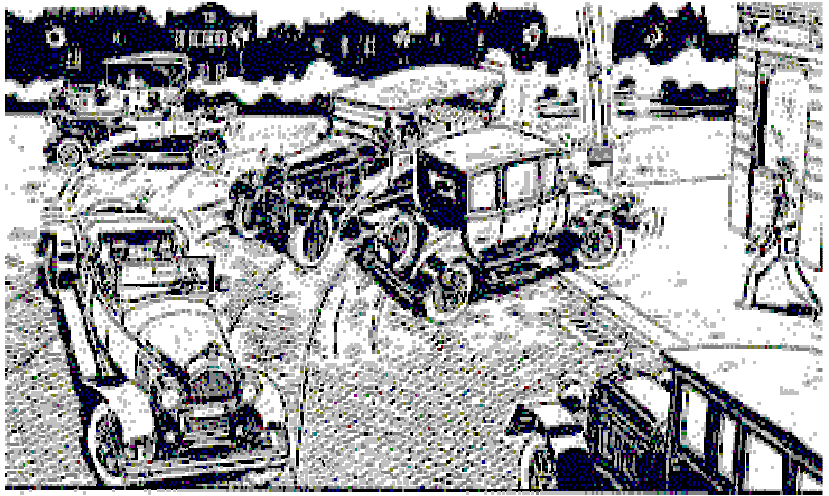
02.21-Osterheld, Solano López y "El Eternauta"... los extraterrestres en Buenos Aires, se instalan en Plaza de Mayo y avanzan por la Av. Corrientes...

dibujada en su mayoría por Francisco Solano López (1928), en donde se nos cuenta que, ante un masivo ataque de fuerzas extraterrestres a nuestro planeta, el Hemisferio Norte negocia su independencia cediendo el sur del Ecuador a los invasores (ficción y realidad se mezclan...) y donde la arquitectura es un elemento esencial, un reconocible estadio del club River Plate de Buenos Aires, el popular "Monumental", es el escenario de la crucial batalla de River Plate, la base de operaciones de los invasores ubicada en plena Plaza de Mayo.

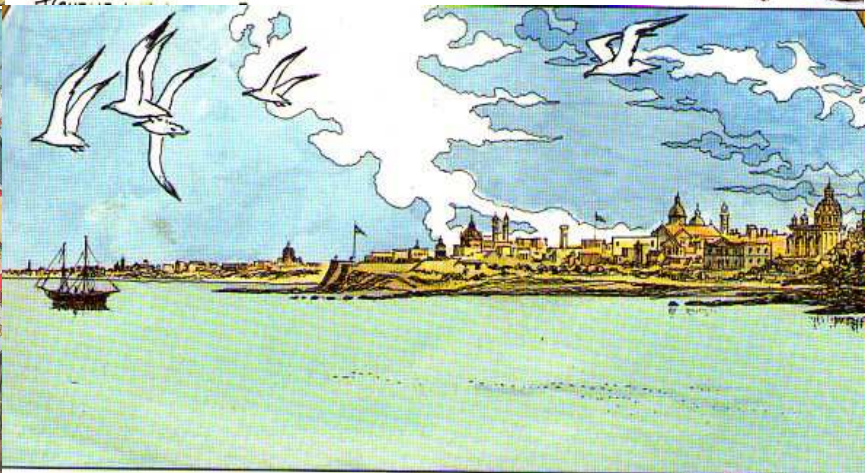
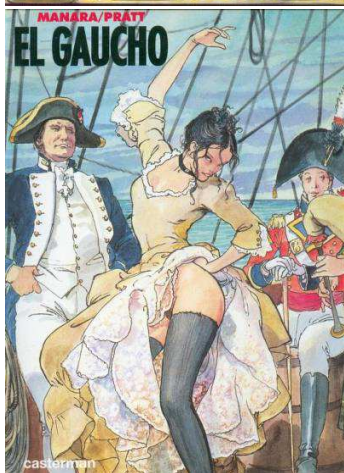
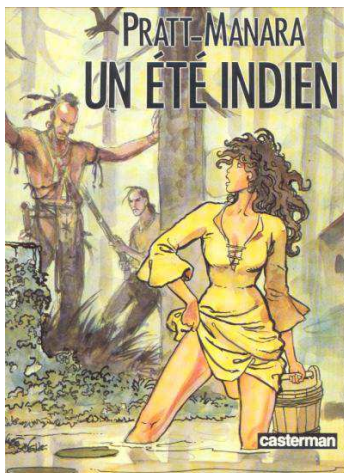
El hoy también desaparecido argentino-veneciano, Hugo Pratt (1917-1996) quien paseó a su "alter ego", el marino *Corto Maltes* por los lugares y momentos más significativo de la historia del siglo XX. Desde los tumultuosos años del surgimiento de la Revolución Rusa y su relación con el entonces joven Comisario del Pueblo para las Nacionalidades Joseph Vissarionovich Dshugashvili más conocido como Stalin en "La Casa Dorada de Samarcanda" (1985), hasta el Buenos Aires de Irigoyen, los grandes terratenientes del sur Patagónico, los anarquistas y sus relaciones con Leroy R. Parker (Butch Cassidy) en "Tango, y todo a media luz..." (1981).

Debido a su talento y obsesión por la fidelidad en la reconstrucción de los ambientes, paisajes y circunstancias históricas, es que acompañado por el virtuosismo gráfico del italiano Milo Manara (1945), incursionó en la historia del Nuevo Mundo en "Un Été Indien" (1987) y "El Gaucho" (2002).

Otros autores surgidos en el último tercio del siglo XX se han



02.22-Pratt pasea a su "alter ego" el marino Corto Maltés por... "las callecitas de Buenos Aires, que tiene ese que se yo..."(Piazzolla).



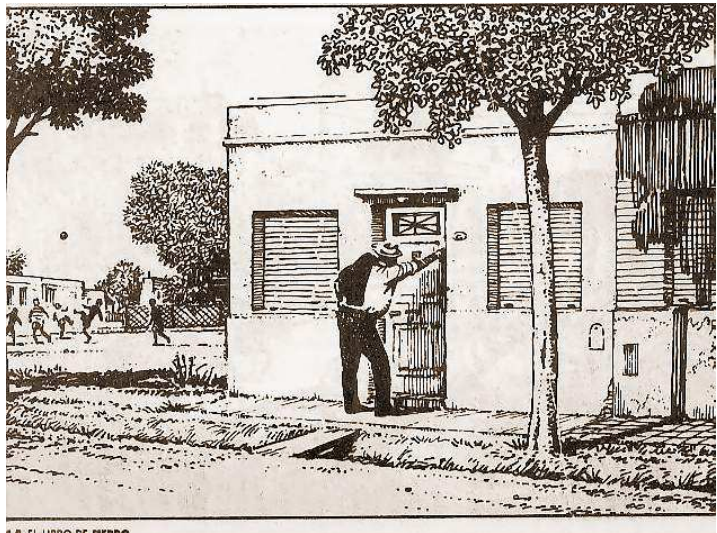
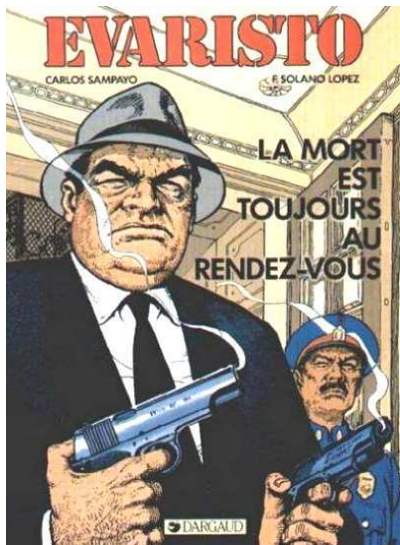
02.23-... y a otros personajes por el Nuevo Mundo, un escenario propicio para la aventura y el drama... tanto en el norte como en el sur.

destacado por abordar una temática básicamente costumbrista ambientada en escenarios urbanos plagados de referencias al mundo cotidiano: el "Loco" Chávez, protagonista de la serie del mismo nombre, publicada en la contratapa del matutino bonaerense "Clarín", durante los años ochenta y desarrollada por Carlos Trillo (1943) y Horacio Altuna (1941), suele reunirse, después de la jornada laboral con sus amigos, como lo haría cualquier rioplatense de ley, en el consabido "café de la esquina" o la mítica pizzería de Buenos Aires "Los Inmortales"; entre sus compañeros de velada se encuentra Armando Santos Discépolo (1901-1951), personaje real, poeta y filósofo popular, autor de innumerables letras de tangos.

Trillo y Altuna no son los únicos en hacer explícitas referencias a la ciudad contemporánea como condición para crear o mejor dicho recrear una atmósfera de realidad en donde acontece la irrealidad, la ficción de la trama. Autores como Carlos Sampayo (1943) y el ya mencionado Solano López han abordado una temática eminentemente local, desarrollando así historias básicamente costumbristas ambientadas en escenarios plagados de referencias al mundo cotidiano. Ellos han incursionado en el mundo y la vida de oscuros y singulares personajes, generalmente vinculados a los ambientes del mundo delictivo, a sus actividades ilícitas (se relacionarían así más con la novela negra norteamericana), explicando sus incursiones en el delito como resultado de una sociedad plagada de injusticias y contradicciones (... el hombre nace bueno la



02.24-Trillo y Altuna, "El loco Chávez" un porteño como tantos... el mundo de lo cotidiano y la sabiduría popular...



02.25-Sampayo y Solano López, "Evaristo" un rudo policía de los suburbios marginales... una novela negra en el Río de la Plata.



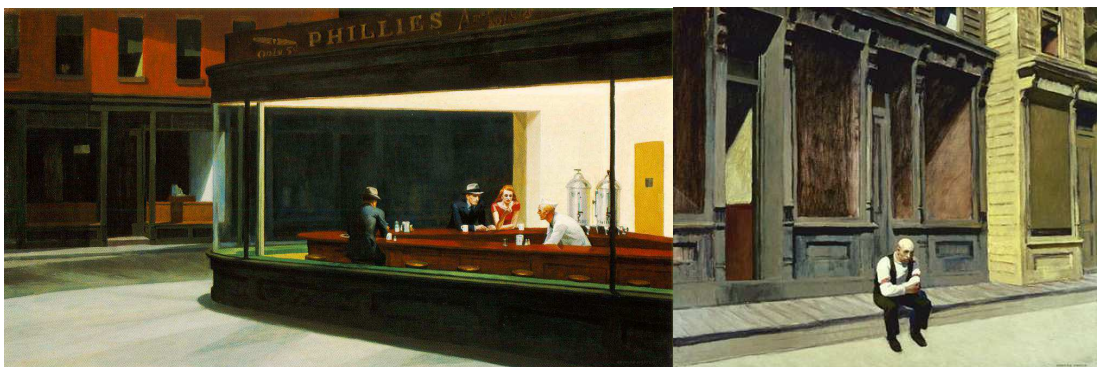
02.26-"Parque Chás", la ficción urbana, realidad y fantasía se entremezclan...

sociedad lo pervierte había escrito Rousseau siglos antes...); es representativa de esta línea la serie "Comisario Evaristo", en donde ese camino de violencia sin retorno es el único posible a transitar, es en este sentido que las temáticas abordadas y su encuadre son eminentemente latinoamericanas. Sus historias se desarrollan en ciudades y pueblos del interior argentino, en los barrios marginales y periféricos del Gran Buenos Aires, en las villas pobladas de desclasados inmigrantes del campo a la ciudad.

También las historias elaboradas por Eduardo Risso (1959) y Ricardo Barreiro (1949-1999), en la serie "Parque Chás", desarrollan una temática eminentemente urbana, tanto en lo que atañe a sus personajes como a los ambientes por donde éstos transitan. "Parque Chás", lugar que realmente existe en la ciudad de Buenos Aires, pasa por ser un barrio cuya forma repite la de un signo cabalístico, en el cual hasta los taxistas más avezados y expedientes se pierden y son pocos los que se animan a penetrar en él. La ciudad es vista como una especie de Triángulo de las Bermudas urbano, en donde los objetos reales desaparecen y los irreales toman cuerpo. Por ella desfilan los símbolos característicos de una sociedad urbana: el taxi, el bar de la esquina, el quiosco de diarios y revistas, las calles a media luz, las casas de inquilinato con sus sótanos oscuros y lúgubres y sus interminables escaleras, la tortuosa e intrincada red de cloacas y hasta una olvidada red de subterráneos construida en tiempos del Gral. Perón; en



02.27-... y es en el bar el lugar donde afloran y confluyen esas fantasías.



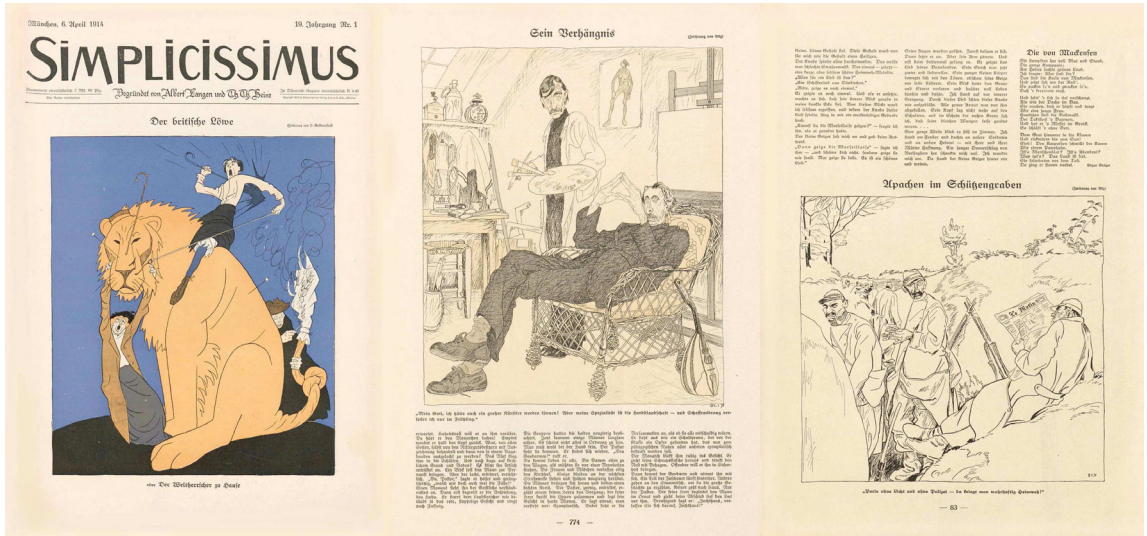
02.28-Bode y Crumb se adentran en el lado oscuro de la sociedad (americana)... al igual que la pintura de Hooper...

donde al abrir una puerta es posible encontrarse en el veneciano palacio del lujurioso Casanova o en la tienda de campaña del siniestro jefe de los hunos, Atila. En la trama de "Parque Chás" hay una constante búsqueda de otros aspectos de la vida urbana, siempre hay un relato increíble oculto, camuflado en las calles de la ciudad y en donde podemos ver una serie de metáforas sociales y políticas ligadas a un momento particular de la historia reciente argentina. En definitiva una historia en donde se mezcla la realidad con lo inverosímil, lo alucinante, lo imprevisible. "Parque Chás" es una especie de tango dibujado en donde "*las callecitas de Buenos Aires tiene ese que se yo*" (ver el conocido tango "Balada para un loco" del argentino Astor Piazzola y el uruguayo Horacio Ferrer).

Es por este camino que el cómic se convierte en un poderoso y eficaz medio de cuestionamiento, crítica social y cuando no de difusión de determinados planteos ideológicos.

Los movimientos "undergrounds", en diversas partes del mundo, así lo entendieron, y encontraron tanto en el cómic como en su primo hermano el graffiti, un medio de expresión particularmente idóneo y eficaz para expresar su pensamiento. Se destacan notoriamente así autores surgidos al amparo de los movimientos pacifistas originados en el contexto de la Guerra de Vietnam o las revueltas estudiantiles del Mayo francés del '68 (el Diseño al Poder, Prohibido Prohibir...) y el "Flower Power". Autores como Vaughn Bodé (1941-1975) quien desarrolló un exquisito delineado y un imaginario sicodélico, erigido en

2. UN POCO DE HISTORIA.



02.29-"Simplicissimus", un antecedente... la crítica política y la sátira social.

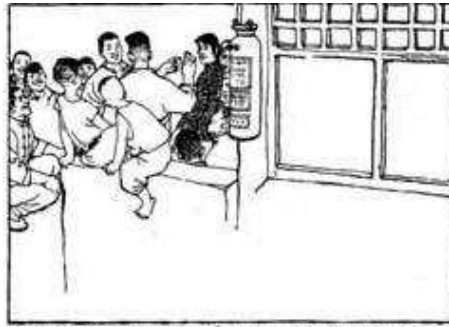


02.30-El mensaje de la revolución también se difunde por los medios gráficos... de Stalin a Mao...

portavoz del movimiento hippie, víctima temprana del desenfreno que caracterizó a esa generación. Su obra abordaba temáticas abiertamente transgresoras cuya influencia en autores posteriores es más que notoria. Robert Crumb (1943), poseedor de una sólida formación artística, cuyas historias se desarrollan en anodinos y vulgares paisajes urbanos, en los bares reducto de esa clase obrera norteamericana que ahoga sus penurias en el sexo comprado y la cerveza Budweisser, en esos paisajes que tan bien ha retratado la pintura de Edward Hopper. Su más famosa creación, "Fritz, The Cat", de 1968 (¿tal vez el Mr. Hyde de otro gato famoso como Félix?); un trasgresor a ultranza, quien no respeta pautas sociales, vive enfrentado a la autoridad (la policía es personificada por torpes cerdos), trafica con tóxicos (como eufemísticamente se dice en las películas policiales aptas para todo público...) y con un voraz apetito sexual por las gatitas.

En ambos autores las referencias arquitectónicas son más o menos tangenciales, salvo los oscuros callejones por donde Fritz deambula o los vulgares paisajes urbanos que pueblan los personajes de Crumb, pero resultan igualmente ilustrativos a la hora de describir los actores y escenarios que conforman una sociedad determinada.

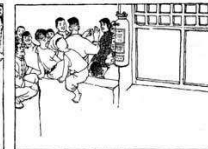
Significativos movimientos ideológicos, de capital importancia en el decurso de la historia del siglo veinte se valieron también del cómic como instrumento de divulgación de sus ideas y postulados, un antecedente en tal sentido podría ser la



YEN FANG VEDE CHE HSI-WANG STA DA UNA PARTE SENZA SAPERE CHE FARE E ALLORA GLI VIENE IN AIUTO: - BENE, SE HSI-WANG VERAMENTE NON VUOLE, ALLORA SCEGLIAMO SHUANG-SHUANG, CHE ME DITE. HSI-WANG SI AFFRETTA A DIRRE: - COSA PÒ FAR FARE A LEI? QUESTO LAVORO? ALLORA... SONO ANCORA UN PO' PIU' FORTE DI LEI, FATELO FARE A ME! -



SHUANG-SHUANG CON VELENZA, INDICANDOLO CON CHE YON E VERO E LASCIAMO DA PARTE SE E UN MISTERO E NON PUO' NESSUNO SOPPORTARE QUESTA GENTE CHE SE LA TRI' NON CAMMINA, E SE LA BASTI FORMA VORREMO...



YEN FANG VEDE CHE HSI-WANG STA DA UNA PARTE SENZA SAPERE CHE FARE E ALLORA GLI VIENE IN AIUTO: - BENE, SE HSI-WANG VERAMENTE NON VUOLE, ALLORA SCEGLIAMO SHUANG-SHUANG, CHE ME DITE. HSI-WANG SI AFFRETTA A DIRRE: - COSA PÒ FAR FARE A LEI? QUESTO LAVORO? ALLORA... SONO ANCORA UN PO' PIU' FORTE DI LEI, FATELO FARE A ME! -



LA SIGNORA PENSA CHE GRANDI INTERE A LIBERTÀ, MA ALLORA A HSI-WANG UNO PILA DI LIBERTÀ... HSI-WANG CHE PUNTO SOSTIENE CHE PUNTO SOSTIENE L'INCRIMINAMENTO E SENZA ACCORDARE, ANCHE UN POCO DECISO SI BASTA LA MANIARE, E COME HA TUTTI PERCHÉ VENGO A PRENDERE I LIBERTI.



CON UNA BELLA PENSA E LIBERTÀ CON UNO E SOLO... COME LA DISTRIBUZIONE DI DITO, SINCE SHUANG-SHUANG CHE DI SUN YU E TA FENG, CHE SONO SEMPRE RICHIESTI IL DOSSIER E LA VOTO SOSTIENENTE NEL CLAN... HO PRESO IL LORO LIBERTI.



QUANDO ARRIVA ALLA FERMATA, I PASSEGGERI GIÀ COMINCIANO A SALIRE SULL'AUTOBUS. TUTT'A UN TRATTO C'È UNA SIGNORA CHE DICE DI AVER PERSO IL SUO BIGLIETTO, E TUTTA AGITATA, LA BIGLIETTINA LA ESCORTA... NON AVER FRETTA, PENSA CON CALMA DOVE PUOI AVERLO PIA... LA SIGNORA DICE DI AVERLO CERCATO DAPPERTUTTO SENZA TROVARLO. WANG TA-LI CHE STA DIETRO VEDE TUTTA LA SCENA, SI RICORDA CHE LAI FENG AIUTA GLI ALTRI PER PIA, CERCARE E CONSAPOLMENTE COMINCIA A SEGUIRE L'ESEMPPIO DI LAI FENG.



SENTITO CHE QUESTA SIGNORA DEVE ANDARE AL VILLAGGIO CHANG, SI AFFRETTA ALLO SPORTELLO A COMPRARE UN BIGLIETTO.



CONSEGNANDO IL BIGLIETTO ALLA SIGNORA WANG TA-LI LE DICE: - SIGNORA, HO TROVATO IL TUO BIGLIETTO, PUOI SALIRE SULL'AUTOBUS... LA SIGNORA PRENDE IL BIGLIETTO, MA NON SA COME STIANO VERAMENTE LE COSE, CREDI CHE WANG TA-LI LO ABBA VERAMENTE RITROVATO E RICONOSCENTE DICE: - COMPAGNO, SEI VERAMENTE GENTILE!



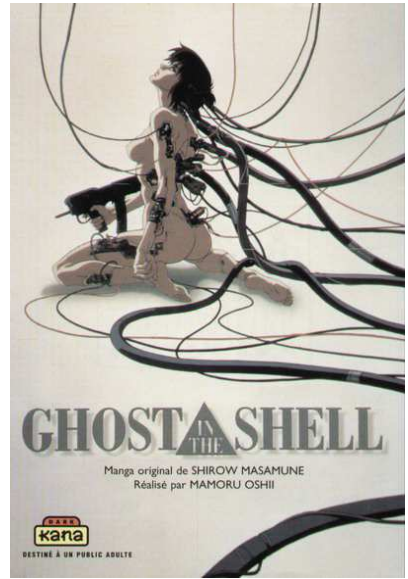
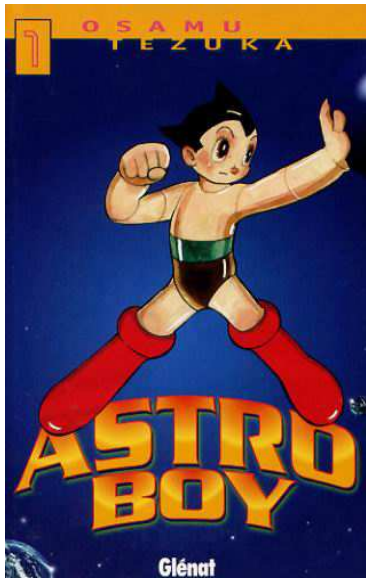
NEANCHE LA BIGLIETTINA SA COME STIANO LE COSE, SI RINGRATIA SOLTANTO CHE WANG TA-LI È STATO INGLTIO GENTILE LE E RINGRATIA DI FARE LE LORI. GLI CHIEDE: - COMPAGNO, DI CHE UNITÀ SEI, DOME TI CHIAMO? - WANG TA-LI RISPONDE APPENA: - SONO UN SOLDATO DELL'ESERCITO DI LIBERAZIONE! - CHE È GIÀ SALITO SULL'AUTOBUS.

02.31-... a la manera de una fotonovela, alcanza su máxima expresión en los denominados "Cómics de Mao"...

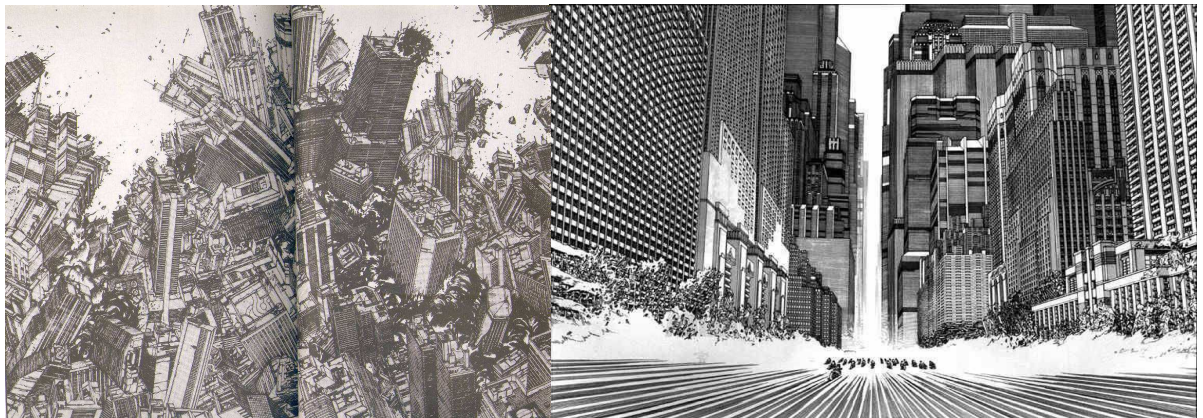


02.32-... y tiene su contrapunto en el macarthiano "Terry y los Piratas"...

publicación político-satírica vienesa "Simplicissimus" (1896-1944), de comienzos del siglo veinte o los afiches constructivista rusos en los albores de la Revolución. El ejemplo más notorio del siglo XX, en ese sentido, son los denominados "cómic de Mao". Donde, recogiendo la milenaria tradición china por el dibujo preciso y sutil, se desarrolló un poderoso instrumento de concientización de las masas, haciéndose eco de la tradición de los "diarios murales" como vehículo de denuncia pública. Umberto Eco y Jean Chesnaux, en el libro denominado precisamente "Los Cómic de Mao" (1976), desarrollan un profundo análisis semiológico de ellos a través de un estudio comparado con la tira norteamericana de Milton Caniff (1907-1988) "Terry y los Piratas" de 1934, que sirviera de vehículo propagandístico al ejército norteamericano durante la Segunda Guerra mundial y años posteriores, y la desarrollada por Lei Fèng, a la manera de una fotonovela, vehículo propagandístico también, al servicio de la ideología maoísta. Por último tenemos el cómic japonés, el Manga, cuya difusión masiva ha franqueado los límites de la isla para pasar a ser un producto de la cultura global de nuestro siglo. Con trascendentes aportaciones e influencias tanto en el propio campo del cómic como en el de otras disciplinas y manifestaciones culturales (desde el cine, a los graffitis). Surgido inicialmente como un entretenimiento barato para un público adulto por su manejo explícito de una temática sexual y una violencia descarnada. Reconoce a Osamu Tezuka (1926-1989)



02.33-Astroboy, la invasión japonesa... el Manga se mueve entre la inocencia infantil, el erotismo y la ciencia ficción.



02.34-... con "Akira" y "Steamboy" (Otomo) se nos muestra el futuro probable... y el pasado posible.

como "Manga no kamisama", el dios del manga. El manga es lo que podría denominarse, en palabras del crítico argentino Carlos Scolari, un material para lectura-scanner, desarrollando una capacidad de manejar y manipular la imagen, una capacidad de leer la imagen interpretando rápidamente líneas y convenciones estilísticas. A su vez el francés Thierry Groensteen ha escrito: *"La violencia que está presente en el manga, está casi ausente en las calles de la Tokio real. Estas historietas catárticas hacen las veces de válvula de escape colectiva e impiden el paso a la práctica de la violencia, purgan al país de las pulsiones que podrían amenazar el orden social"*. El Manga se ha elevado a niveles de alta calidad artística y temática de la mano de autores, hoy reconocidos internacionalmente, como Katsuhiro Otomo (1954) y Masamune Shirow (1961). Sus historias se han trasladado exitosamente al cine, en la modalidad Animé, donde las referencias arquitectónicas son protagonistas esenciales como en "Akira" de Otomo o "Ghost in the Shell" de Shirow, el compilado "Animatrix" basado en la trilogía homónima de los hermanos Wachovsky o la premiada en el Festival de Venecia del 2002, también surgida del genio creador de Otomo, "Steamboy", ambientada en la Inglaterra de la Revolución Industrial por donde desfilan Fulton y sus máquinas de vapor, Paxton y su Cristal Palace y demás artefactos producidos por la incipiente sociedad industrial en formación.

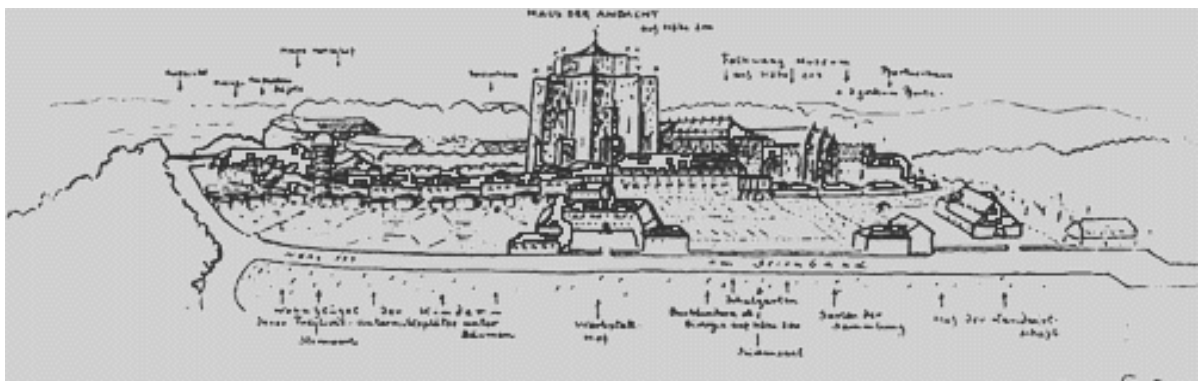
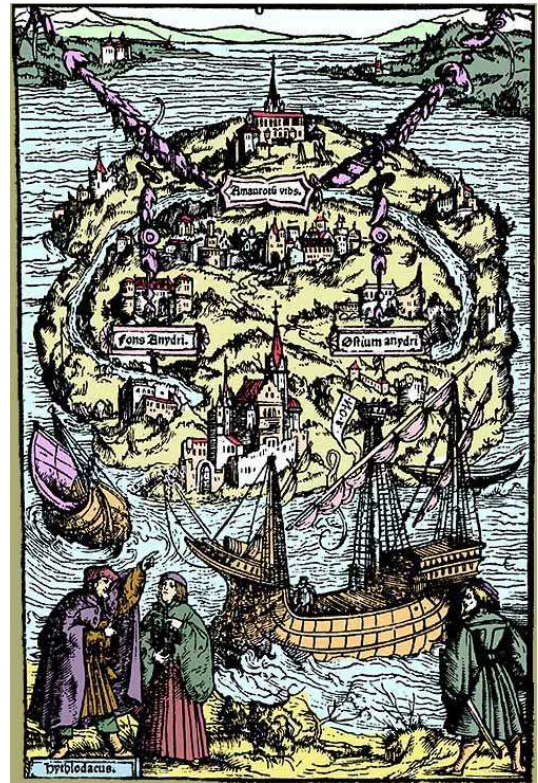


"...comic-strip conventions may offer means for presenting architectural concepts..." (ephemeral landscape).

### **3.LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.**

*El nexa entre arquitectura y cómic. La visión del mundo del cómic desde la arquitectura. El manejo del cómic como vehículo de expresión del pensamiento arquitectónico en los manifiestos del grupo inglés Archigram y del italiano Superstudio. Las vinculaciones y la influencia de la cultura pop de los sixties. Su rescate por parte de los medios digitales de expresión, entre la nostalgia de los sesenta y la fascinación por las imágenes virtuales. Los aportes de Rem Koolhaas y los experimentos dibujados entre Giovanni Batista Piranesi y Lebbeus Woods.*

Ficción y realidad, son dos universos que se enfrentan, se conectan e influyen recíprocamente, tanto desde el lado del arquitecto como desde el del creador de cómics. Los arquitectos ficcionan, imaginan lugares, ciudades, sociedades, mundos, según sus propias inquietudes ideológicas. ¿Qué otra cosa son sino, las utópicas comunidades de Fourier, las arquitecturas "racionalistas" de Claude Ledoux, los edificios acristalados de "De Stadtbaukunst in alter und neue ZEIT" de Bruno Taut, la ciudad aeropuerto del Milán de Antonio Sant'Elía, el París de



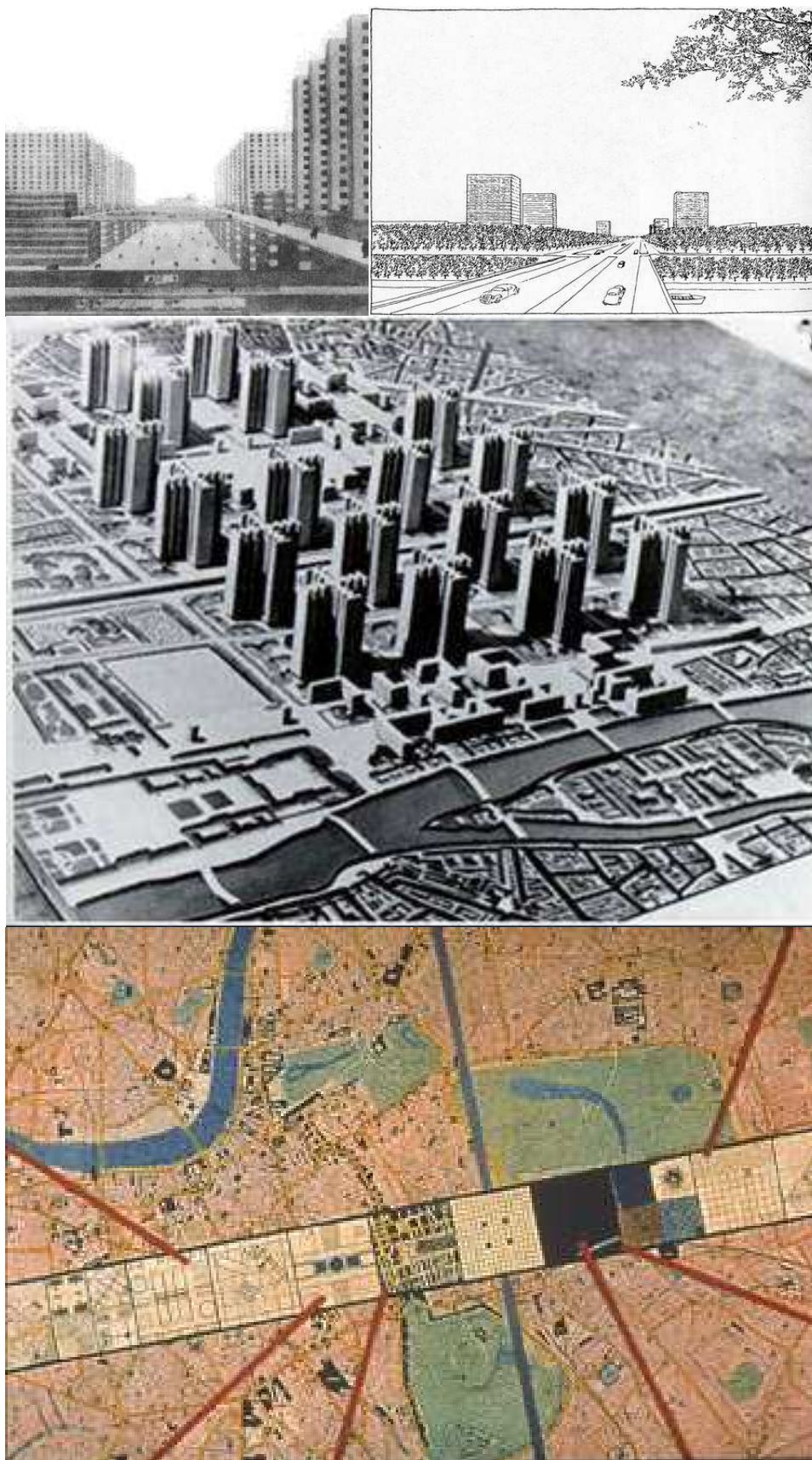
03.01-Ciudades ideales... la ciudad de Dios, la ciudad de los hombres, de la Utopía de Tomas Moro a la mística de Bruno Taut... pasando por Fourier.

tres millones de habitantes de Le Corbusier, la Ciudad Ideal de Ludwig Hilberseimer, la Plug-in-City de Peter Cook y Archigram o el relato de "EXODUS o los Prisioneros Voluntarios de la Arquitectura" de Koolhaas?

El interés por el camino utópico reside en su apertura extrema, su propuesta de imágenes, de sistemas y modos de vida posibles, ciertos. Ello implica construir ficciones que sean verdaderamente especulativas, obras en donde la imaginación toma el mando, permitiendo la existencia de mundos extraños. En este caso apertura no quiere decir imprecisión, sino más bien lo contrario. Uno de los problemas de los creadores de utopías radica en la credibilidad de sus invenciones. Definir las características de una ciudad o un país imaginario es para los dibujantes de cómics indispensable si se pretende que los personajes se desplacen por ese universo con verosimilitud. Por ello, mucho más que el cine, el cómic constituye un vehículo ideal para las fantasías urbanísticas. Escribe B. Peeters: *"... El soporte que utiliza el dibujante, la hoja de papel, es idéntico al que utiliza el arquitecto. Así los sueños más locos, no tienen otro límite que la paciencia y el talento de él mismo, que línea tras línea, cuadro a cuadro va formalizando"*.

Conviene establecer aquí una distinción básica entre arquitectura utópica y arquitectura fantástica. Podría decirse que la arquitectura utópica es de base racional, ella busca la respuesta arquitectónica a una nueva y diferente forma de

3.LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.



03.02-Hilberseimer, Le Corbusier y Koolhaas... la Ciudad Ideal, el Paris de Tres Millones de habitantes y Exodus o Los Prisioneros...

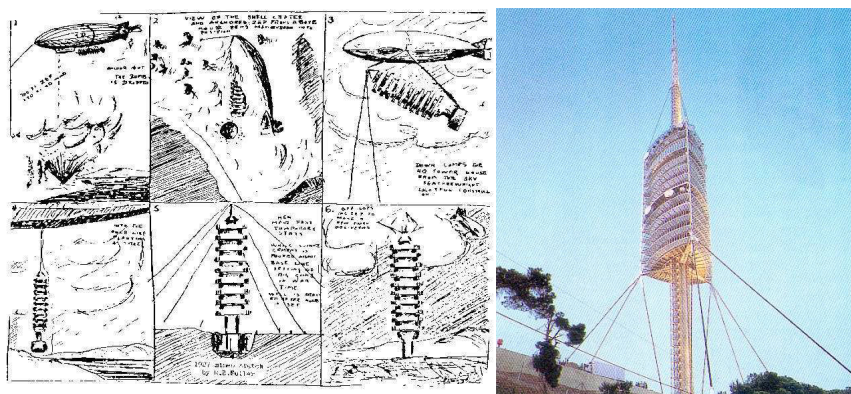
organización social, sus límites pueden ser precisados con claridad en función de ciertos presupuestos ideológicos. La arquitectura fantástica, en cambio, no conoce otros límites que los de nuestra propia imaginación.

Existe una arquitectura fantástica en la arquitectura moderna que es amplificadora, magnificada por el cómic: las intrincadas y sinuosas uniones de las superpuestas autopistas de Víctor Gruen, los tubos transparentes de las fachadas del Centro Pompidou de Piano y Rogers, las cubiertas acristaladas gigantescas de Stirling o Foster, los muros que se transforman en pantallas de Gullart, la arquitectura inflable de NOX, Greg Lynn y otros.

Figura emblemática, tanto en el campo de la ingeniería, el diseño y hasta de la filosofía contemporánea el, entonces joven, ingeniero e investigador Buckminster Fuller (1895-1983), recurrió a las técnicas de representación del cómic para explicitar su idea de la construcción e instalación de una torre prefabricada, factible de ubicarse en cualquier lugar y en cualquier geografía, en 1927. La misma, de un notable parecido a la que años después desarrollaría Norman Foster para la torre de comunicaciones emplazada en lo alto del Montjuic en la Barcelona Olímpica de 1992, era montada y transportada por un dirigible. El manejo del cómic como herramienta de comunicación volverá a surgir con los contestarios del grupo Archigram, conformado por varios jóvenes arquitectos ingleses: Peter Cook (1936-), Warren Chalk (1927-1988), Ron Herron



03.03-Stirling, Piano y Roger... sus utopías tecnológicas hechas realidad.



03.04-Fuller imagina su torre... y Foster construye la suya a imagen y semejanza...

(1930-1994), David Green (1937-), Denis Crompton (1935-) y Mike "Spider" Webb (1937-). A todos ellos los unía su impaciencia e insatisfacción con el horizonte de la arquitectura moderna. Se apoyaban en el pensamiento de Nietzsche: "... quien desee ser creativo... debe primero... aniquilar y destruir valores...", y de Ibsen: "La gran tarea de nuestro tiempo es dinamitar las instituciones existentes... destruirlas". La tarea era entonces expandir el territorio de la arquitectura desde los confines de una estética elitista a los aspectos de la producción cultural, y particularmente la cultura pop. Por todo ello el collage y el cómic-book eran el instrumento idóneo para expresar sus ideas y proyectos.

En el paradigmático número cuatro de su revista, titulado "Amazing Archigram", el arquitecto personificaba a un héroe de cómic en el entorno de una ciudad futurista, con un paralelismo conciente con el mundo del Pop-Art, la pintura de Roy Lichtenstein y los collages de Richard Hamilton. Escribía Peter Cook en el editorial de dicho número: "Nuestro documento es el **cómic espacial**, su realidad está en el gesto, el diseño y el estilo de un nuevo hardware, nuevo para nuestra década... ¿Puede el espacio del cómic del futuro ser construido? ¿Puede la realidad cercana del cohete y del hovercraft... llevar la dinámica a nuestras vidas?". Warren Chalk hablaba a su vez de: "... una más sofisticada humanidad... más sofisticada tecnología, trabajando juntas en armonía, ayudando a nuestros niños a ser más niños". El cómic como concepto y el collage



03.05-Archigram... sus planteos revolucionarios... sus manifiestos... sus "comics".

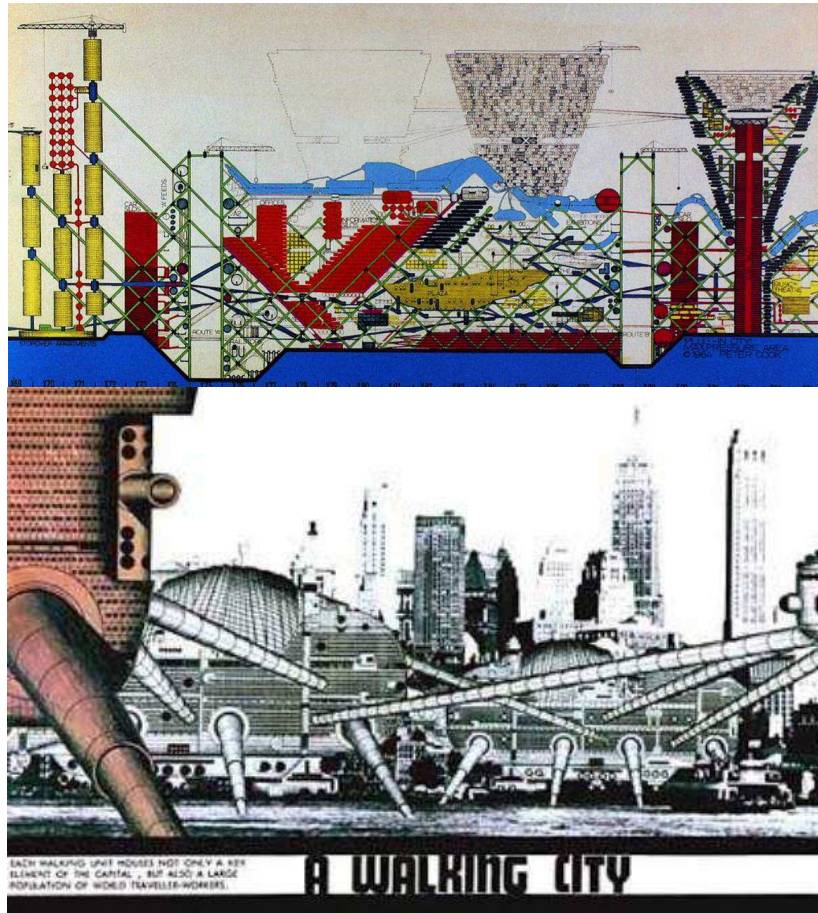


03.06-La decisiva influencia de la cultura pop, los collages de Hamilton y la gráfica de Lichtenstein...

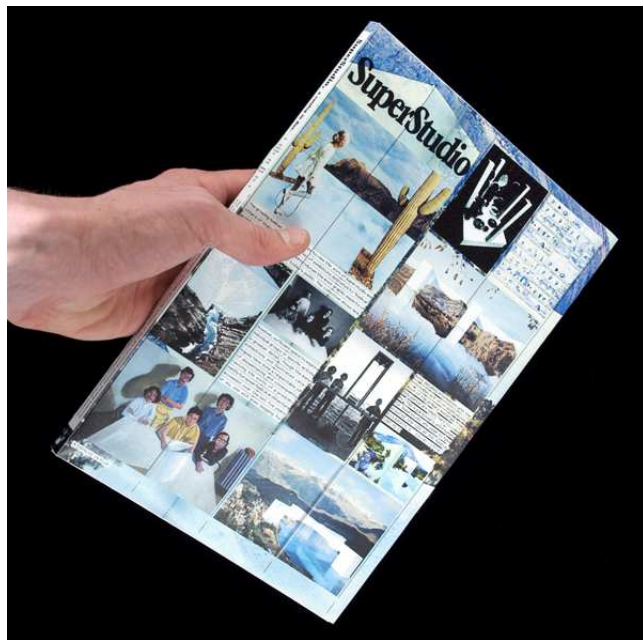
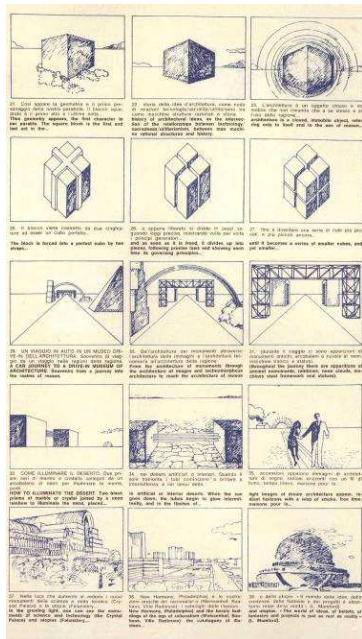
como medio de expresión, colisión deliberada entre forma y contenido diseñado para frustrar las síntesis convencionales. Esta estética y estructura de composición tienen mucho en común con la pintura cubista de Braque y de Picasso. Podemos releer estos cómics como manifestaciones prematuras de las actitudes y tendencias del desencanto de fin de siglo y de la estética modernista, y a través de su amor por el diseño gráfico y su interés por los significados no-lineales y simultáneos de los medios de comunicación, reconectan la arquitectura tecno-utópica con la estética del collage y la superposición. Siguiendo una estética de composición de un cierto primitivismo. Los cómics espaciales del Archigram, son hoy en día más accesibles, más comprensibles de lo que lo fueron entonces. Un collage de paradojas intencionales, discontinuidades, gestos referenciales y un ataque a la estética de la arquitectura moderna. El Archigram se ubicó así, por encima de la estética modernista.

En línea directa con ellos, tanto en su espíritu como en su forma, hallamos la acción desarrollada por los italianos de SUPERSTUDIO: Adolfo Natalini (1941-), Cristiano Toraldo di Francia (1941-), Roberto Magris (1935-), Alessandro Poli (1941-), Alessandro Magris (1941-) y Gian Piero Frassinelli (1939-); surgido en Florencia, también a mediados de los sesenta. El grupo italiano presentaba una diferencia conceptual importante respecto a su par británico: si el énfasis de éste último se hallaba manifiestamente puesto en la utopía

3. LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.



03.07-Archigram, estructuras inflables, suspendidas, enchufables... una nueva arquitectura para un mundo nuevo.

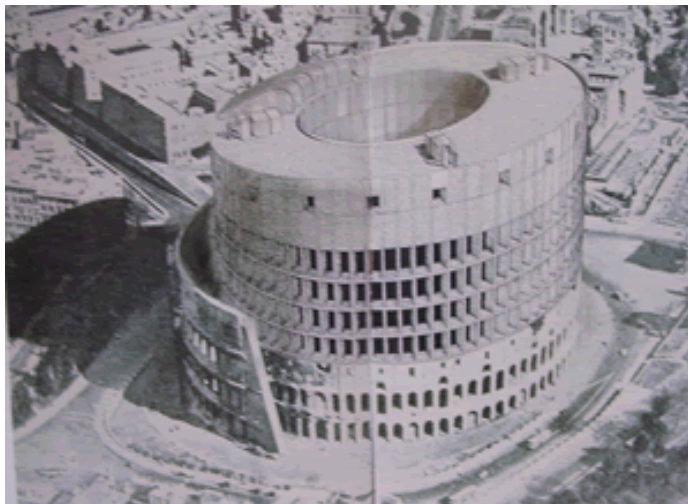


03.08-Superstudio: el story-board como medio de comunicación y la trasgresión de la historia...

tecnológica, su desarrollo y cambios en los modos de uso y producción del objeto arquitectónico; los italianos pusieron su énfasis en los aspectos sociales, las nuevas formas de relacionamiento grupales, la estructura y base misma de la futura sociedad y del organismo arquitectónico que debía albergarla, es decir la ciudad. Y en un momento en donde, en particular en Italia, comenzaban a alzarse voces en defensa de la historia como un conocimiento básico e insustituible a la hora de operar sobre ese organismo, recordemos que la "opera prima" de A. Rossi (1931-1997) "La Arquitectura de la Ciudad" vio la luz en el año 1966 y que Máximo Scolari escribía en "Architettura razionale": "*... De tal modo que el libro de historia de la arquitectura al lado del tecnógrafo puede convertirse en la imagen real para representar una nueva actitud crítica...*" Las propuestas de SUPERSTUDIO arremeten contra la ciudad consolidada e histórica generando nuevas estructuras que se solapan y superponen al material de base, su propuesta para el Coliseo romano es paradigmática en tal sentido. La estrategia de comunicación al estilo "story-board" fue la utilizada para difundir toda una serie de manifiestos por ellos desarrollados, en particular a partir de su período más fermental entre los años 1969 y 1971.

La técnica del collage como vehículo de expresión aparece retomada, en los inicios de su actividad, en los años noventa por el grupo de arquitectos holandeses MVRDV, Winy Maas (1959-), Jacob van Rijs (1964-) y Natalie de Vries (1965-) en

### 3.LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.



03.09-... el Coliseo, los viejos monumentos se adaptan a las nuevas demandas...



03.10-Con MVRDV revive el collage de los sesenta...



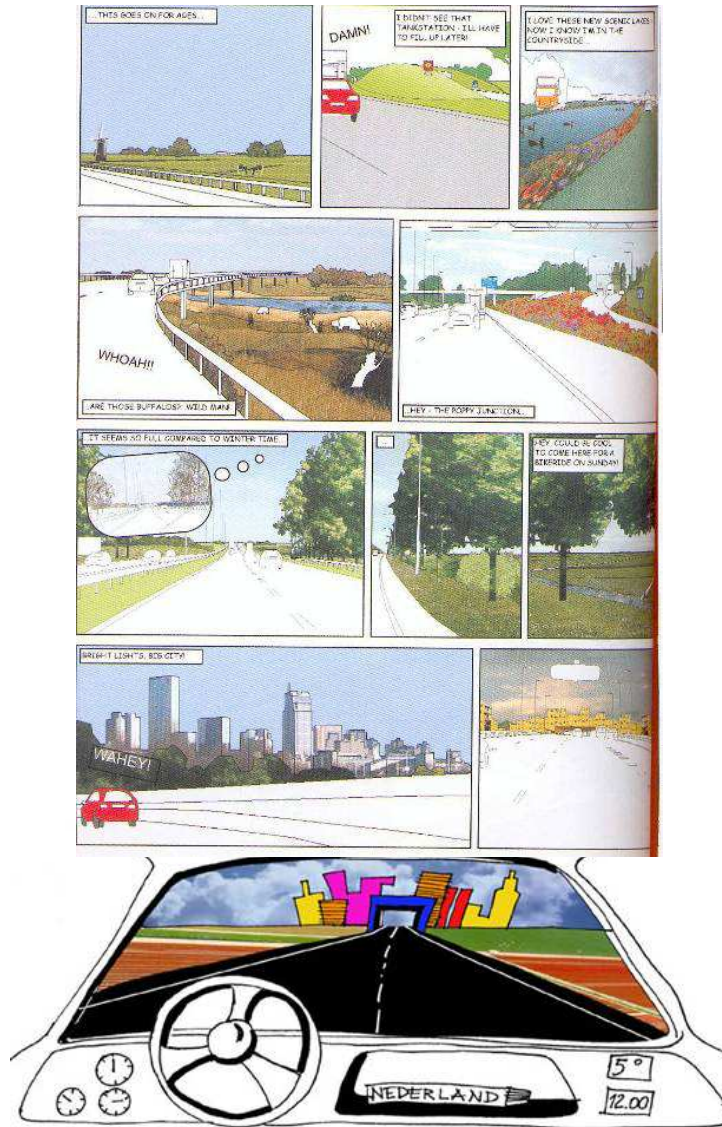
03.11-... y los irreverentes Crimson juntan a Koolhaas y van Berkel, mientras Phillip Johnson, el gran hechicero se aleja de mediáticas disputas.

su propuesta para el Ordenamiento del Bundesgartenschau, en Potsdam de 1993, la Iglesia de Barendrecht de 1993, o el Desarrollo de Almere de 1994.

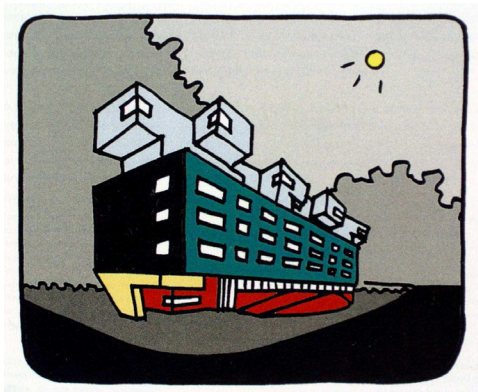
En el mundo de habla hispana el desafío es recogido, casi al mismo tiempo, por la dupla española de Iñaki Ábalos (1956-) y Juan Herreros (1958-), en particular en sus primeros trabajos, Parque del río Guadalhorce (1993) y Ordenación del Parque Dunar de Doñana, ambos en Galicia (1994). En ambos casos el recurso expresivo actúa como un apoyo a la enunciación de ideas arquitectónicas, buscando sorprender al espectador-lector, pero careciendo a nuestro juicio de la provocación conceptual y expresiva de los collages de Archigram.

Otros dos colectivos de arquitectos, también holandeses ellos, se han dado a conocer como cultores de las técnicas expresivas del collage y los cómics. El grupo Crimson, integrado por arquitectos, artistas gráficos, diseñadores urbanos y publicistas ha desarrollado diferentes propuestas tanto en el plano teórico como en lo práctico (las figuras más notorias de este grupo son Wouter Vanstiphout y Casandra Wilkins, Ewout Dorman, Ernst van der Hoeven, Michelle Provoost), en particular nos referimos a sus collages conceptuales-satíricos publicados en "Mart Stam's Trousers" de 1999. Y el team Mecanoo, conformado en este caso por arquitectos y diseñadores del paisaje ingleses, belgas, neozelandeses y holandeses, en el trabajo comisionado por la Dirección General de Trabajos Públicos y Administración del Agua, de Holanda, para el

3. LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.



03.12-Vanstiphout et alt.: "Aventuras en la autopista divertida"... urbanismo y cómic... lo serio no tiene porque ser aburrido.



03.13-... Neutling-Van Riedijk decididos herederos de la "Línea Clara" belga (Hergé)... comunicación directa.

Circuito del Randstadt, se presentaban a la manera de un cómic-strip titulado: "De avonturen van de Lenke Weg" (Aventuras en una Ruta Divertida).

Los también holandeses Jan Nuetelings (1959-) y Van Riedijk (1964-), con su particular estética de representación estrechamente ligada a la denominada escuela de la "Línea Clara", que los emparentan con los dibujos del maestro del cómic belga Hergé.

Por sobre sus cabezas sobrevuela, sin lugar a dudas, la figura del "holandés errante", en palabras de Fernández-Galiano, el periodista, cineasta, arquitecto, urbanista, publicista y gran dominador de los medios Rem Koolhaas (1944-). Él también no ha tenido reparos en recurrir a las estrategias de representación típicas del cómic, ¿qué es sino un cómic-book conceptualmente denso, conformado por un sinnúmero de layers diferentes, en donde se superponen gráficas, dibujos arquitectónicos, caricaturas, collages al mejor estilo Archigram, textos teóricos, notas de la prensa diaria y muchas cosas más el muy difundido opus literario de Koolhaas "Content"? Editado a comienzos del año 2004, conformando una publicación que oscila entre un banal catálogo comercial de una cadena de tiendas americana y una tesis doctoral de Harvard. No es la primera vez que Koolhaas nos sorprende con sus propuestas no sólo en el plano conceptual sino también en el uso y manejo de los lenguajes y medios de comunicación. Recordemos el ya citado "Exodus or The Voluntary Prisoners of Architecture" de 1972; o

3. LOS ARQUITECTOS DIBUJAN CÓMICS.



03.14-Koolhaas en los textos y Vriesendorp en los gráficos... guionista y dibujante... como tantas duplas de autores de cómics.



03.15-Content un manifiesto a la manera de comic-book... la arquitectura convertida en personaje.

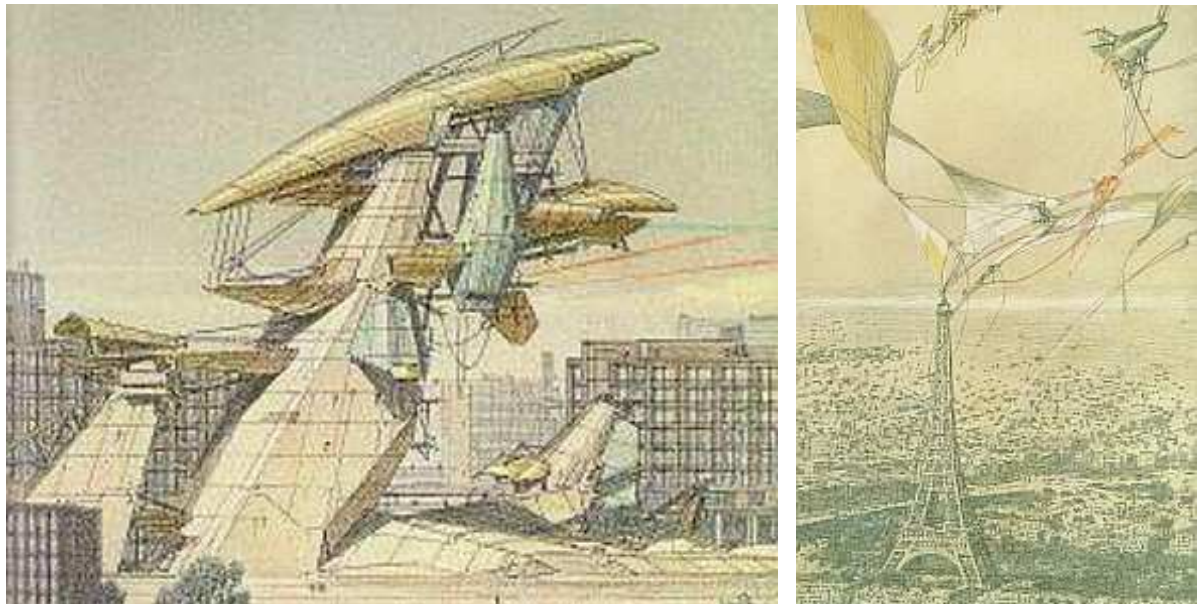
su célebre "The Story of the Pool" de 1976, toda una reflexión sobre el sentido y la futilidad de las utopías en el mundo contemporáneo, en donde sus propios textos son acompañados por las ilustraciones desarrolladas por Madelon Vriesendorp (1945-), en una modalidad de trabajo conjunto y asociado que en mucho se asemeja al del guionista asociado al dibujante de cómics; o su ya famoso y voluminoso "S, M, L, XL", realizado con la colaboración del diseñador gráfico inglés Bruce Mau (1959-).

Probablemente no sea casual que la mayoría de los arquitectos contemporáneos, que han recurrido o recurren a las estrategias del cómic para explicitar sus ideas y proyectos, sean originarios de los Países Bajos; ya que es del propio Hergé (1907-1983) y de un maestro del delineado como Jacobs (1904-1987), de quienes debemos rescatar el gusto por el dibujo refinado y sutil; por la minuciosa pintura de ambientes que caracteriza al cómic europeo contemporáneo.

Consideración aparte merece la figura del arquitecto norteamericano Lebbeus Woods (1940-). Su figura ampliamente conocida en virtud de sus propuestas radicales y cautivadoras; sus arquitecturas experimentales buscando satisfacer las nuevas necesidades de una nueva sociedad incursionan en territorios conceptuales y formales igualmente radicales. Su manejo de los lenguajes gráficos del cómic contemporáneo revelan su tránsito por dicho territorio, la calidad de sus dibujos lo emparentan con otro grande de la arquitectura utópica dibujada, el



03.16-Piranesi y Woods experimentos dibujados, grafismo refinado.



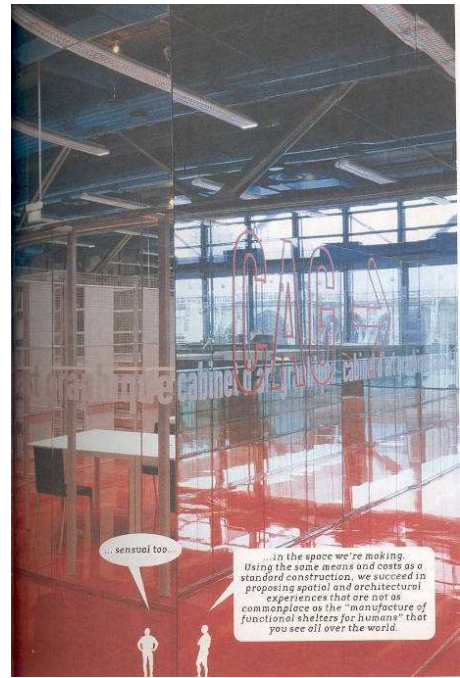
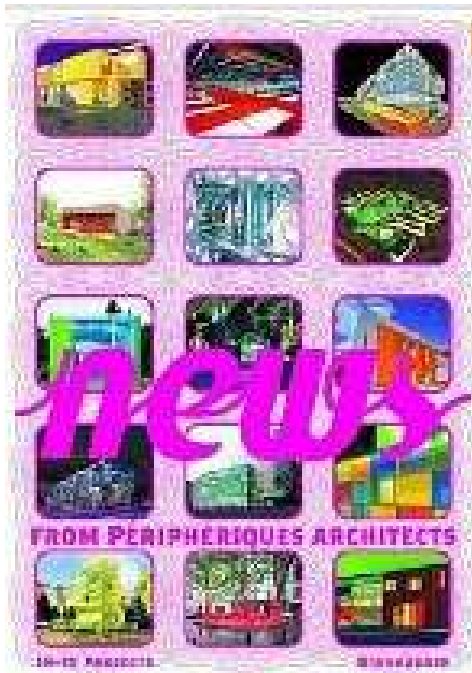
03.17-Woods posa sus fantasías sobre Berlin y Paris.

italiano Giovanni Piranesi (1720-1778). Las similitudes gráficas entre los famosos grabados de las cárceles de éste último y los notables dibujos a grafito del norteamericano han sido ampliamente difundidas y comentadas por diferentes críticos y teóricos. En lo conceptual sus planteos se relacionan, en buena medida con las posturas de Le Corbusier, como lo afirman en su trabajo sobre la obra de Woods, Diana Soria, Esteban Villalba, Pancho Gil y Pilar Olmos, del Departamento de Composición arquitectónica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia en un análisis comparativo entre la obra de Le Corbusier y Woods publicado en 1999: *"El modelo oculto de Lebbeus Woods es Le Corbusier, el último gran arquitecto heroico en pensar que se podía dar forma humana al modernismo.*

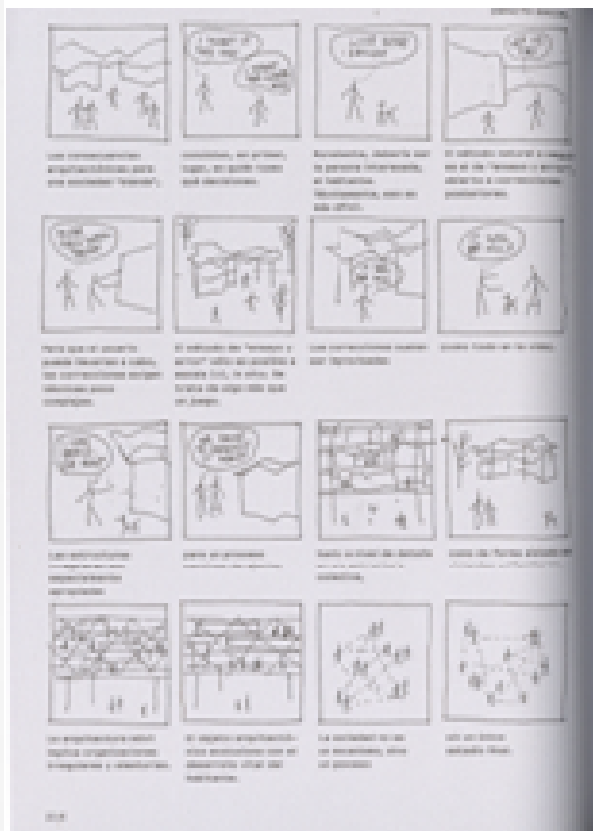
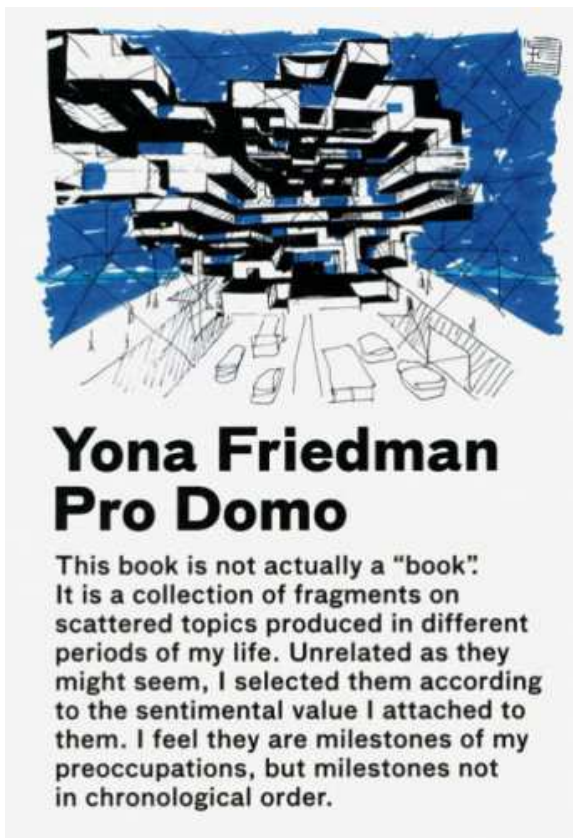
*Como Le Corbusier, Woods está obsesionado con la creación de nuevas formas para un mundo nuevo; formas que se elevan del suelo, se cuelgan de las construcciones existentes, las penetran y perforan.*

*La relación entre los dos es evidentemente clara en la forma y la naturaleza de sus planteos. Terra Nova y Plan Obus están muy próximos, como las terrazas jardín de la Ville Savoye o l'Unité de Marseille y Aerial París".*

También podríamos mencionar aquí al colectivo francés Peripherique (Anne-Françoise Jumeau, Emmanuelle Marin-Trotin, David Trotin, Louis Paillard) y su monográfico "News" (2004), que incluye su obra más reciente y es a la vez ensayo teórico,



03.18-Los franceses de Peripherique ensayan la variante del "manga francés"...



03.19-Yona Friedman, un decidido impulsor del cómic como estrategia de comunicación...

diagramado y editado a la manera de una "manga", incluso impreso en papel barato al igual que su referente japonés; manga que en los últimos años ha alcanzado gran difusión en Francia y que ha desarrollado su propia versión bajo la variante del denominado "manga francés".

Por último debemos hacer referencia a la obra llevada a cabo por Yona Friedman (1923-); en su libro "Pro Domo" (2006), que oscila entre lo autobiográfico y el ensayo, el arquitecto y teórico, con sus 83 años, su vasta experiencia y un largo camino recorrido; deja constancia expresa del valor comunicacional del cómic en la cultura contemporánea. Al referirse a su trabajo dentro del contexto de la Conferencia sobre Hábitat de las Naciones Unidas que realizara durante los años sesenta escribe: "... *El tipo de dibujos que utilicé... me fue útil también para los "manuales" (se refiere a instructivos para un hábitat auto construido que, buscaban ayudar a paliar su déficit en particular en las regiones más pobres del planeta), textos presentados en **formato cómic**, técnica que descubrí como profesor universitario al acompañar mis conferencias con esbozos rápidos...*" Y más adelante prosigue: "... *En 1980 fui recibido por Indira Gandhi... Con su patrocinio... y sobre todo gracias a la comprensión de Eddie Ploman... logré poner en marcha el CCSK (Centro de Comunicación de Conocimiento "Científico", según sus siglas en inglés...), para difundir manuales en forma de **cómic** dedicados a distintas técnicas de supervivencia... Los temas eran diversos: desde la*

### Ablandar la ciudad

Utopía urbana para el tercer milenio

La arquitectura para los hombres de las cavernas era "dura", obviamente

Los cavernícolas podían fácilmente cambiar de estilo de vida pero su cueva era difícil de cambiar

Los hombres del bosque habían construido refugios fácilmente modificables o transformables

El hábitat de los hombres del bosque era mucho más "blando" que el de las cuevas

La arquitectura, en la mayoría de las civilizaciones, era "dura", construida para perdurar

La historia de la arquitectura trata sobre todo de la arquitectura "dura"

La arquitectura "blanda" raramente dejó rastros perdurables.

Las ciudades (aglomeraciones de objetos construidos) son incluso más "duras" que los propios edificios

Podemos vislumbrar la aparición de una nueva corriente que busque una arquitectura y unas ciudades más "blandas"

El primer signo de esta corriente es la casa "adaptable", fácilmente transformable

72

73 / La ciudad

IMPACTO SOCIAL

Las consecuencias arquitectónicas para una sociedad "blanda", consisten, en primer lugar, en quién toma qué decisiones. Moralmente, debería ser la persona interesada, el habitante. Técnicamente, eso es más difícil. El método natural a seguir es el de "ensayo y error", abierto a correcciones posteriores. (como todo en la vida). Las correcciones suelen ser improvisadas. El método de "ensayo y error" sólo es posible a escala 1:1, in situ. Se trata de algo más que un juego. Para que el usuario pueda llevarlas a cabo, las correcciones exigen técnicas poco complejas. Las estructuras irregulares son especialmente apropiadas para un proceso continuo de ajuste, tanto a nivel de detalle en una estructura colectiva, como de forma aislada en viviendas unifamiliares. La arquitectura móvil replica organizaciones irregulares y aleatorias. El objeto arquitectónico evoluciona con el desarrollo vital del habitante. La sociedad no es un secansino, sino un proceso sin un único estado final.

MATERIALES

Dado que las estructuras irregulares han de ser ensayadas a escala natural, podemos construir maquetas 1:1 en cartón, con rollos, con cajas, con planchas... Estas maquetas a escala natural expresan las cualidades físicas de las formas, y pueden ser utilizadas incluso como construcciones efímeras. Las maquetas en cartón a escala 1:1 facilitan el proceso de "ensayo y error". Se puede utilizar otro material: rejillas de alambre que pueden ser moldeadas a mano. Las construcciones hechas con esta malla metálica son menos efímeras. Las mallas metálicas se pueden combinar con láminas de plástico y pueden utilizarse como refugio.

216

217 / Estructuras irregulares.

03.20-... utiliza el lenguaje de comic-book como estrategia para difundir una arquitectura de alternativa.

*extracción de agua hasta la higiene; desde la agricultura de huerta hasta la silvicultura; la construcción de techos, el cultivo de champiñones, el ahorro de energía, etc. Difundimos más de cien títulos en la India y América del Sur, y también en África y los países árabes, incluido Irán. Sólo en la India, se calcula (según estimaciones locales) que los manuales llegaron a unos 100 millones de lectores..."*

La contundencia de las afirmaciones, los datos y experiencias aportadas por Friedman eximen de cualquier comentario extra y apuntan directamente a la convalidación de la tesis sustentada.

MY PROJECTS ARE WORLDWIDE BUT HERE IN ROTTERDAM SINCE THE KUNSTHAL BACK IN THE NINETIES.

HAY PROYECTOS MÍOS EN EL MUNDO ENTERO PERO AQUÍ EN ROTTERDAM, DESDE EL KUNSTHAL, ALLÁ POR LOS NOVENTA...

IS IT A BIRD?  
IS IT A PLANE?

NO, IT'S REM!



BUT STILL, NOT ONLY THE KUNSTHAL BUT ALSO REM KOOLHAAS AND HIS DISCIPLES ARE A MAGNET FOR YOUNG ARCHITECTS WORLDWIDE.

PERO NO SÓLO EL KUNSTHAL, SINO TAMBIÉN EL PROPIO REM KOOLHAAS Y SUS DISCÍPULOS SON UN IMÁN PARA LOS ARQUITECTOS DE TODO EL MUNDO...

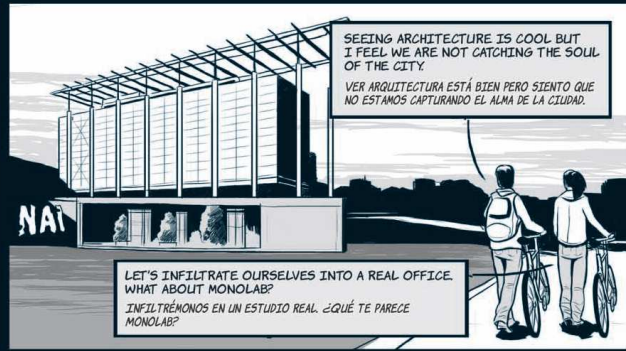


SEEING ARCHITECTURE IS COOL BUT I FEEL WE ARE NOT CATCHING THE SOUL OF THE CITY.

VER ARQUITECTURA ESTÁ BIEN PERO SIENTO QUE NO ESTAMOS CAPTURANDO EL ALMA DE LA CIUDAD.

LET'S INFILTRATE OURSELVES INTO A REAL OFFICE. WHAT ABOUT MONOLAB?

INFILTRÉMONOS EN UN ESTUDIO REAL. ¿QUÉ TE PARECE MONOLAB?



"WE DIDN'T HAVE ANY CHOICE. WE HAD TO CROSS THE BRIDGE."

"NO TENÍAMOS OPCIÓN, TENÍAMOS QUE CRUZAR EL PUENTE."



"SO WE TOOK A TAXI-BOAT TO MAKE IT FASTER. WHAT WOULD BE WAITING FOR US AT THE SOUTH BANK?"

"ASÍ QUE TOMAMOS UN TAXI-BARCO PARA HACERLO MÁS RÁPIDO. ¿QUÉ NOS ESPERARÍA EN LA ORILLA SUR?"



"GAZING AT THE SKYLINE OF THE CITY"

"CONTEMPLANDO EL SKYLINE DE LA CIUDAD."



OOOOH!!!!



¡Inspiración! ¿Quién ha oído hablar alguna vez de un artista de cómic inspirado? (George Herriman)

## **4.LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.**

*El nexos entre cómic y arquitectura; la ciudad. Las ciudades según Hergé, entre lo ideal y lo real. Mariscal, diseño gráfico, y su aproximación a la obra construida. Crepax y el manejo de las formas arquitectónicas como expresión de valores de una sociedad, su alteración y trasgresión.*

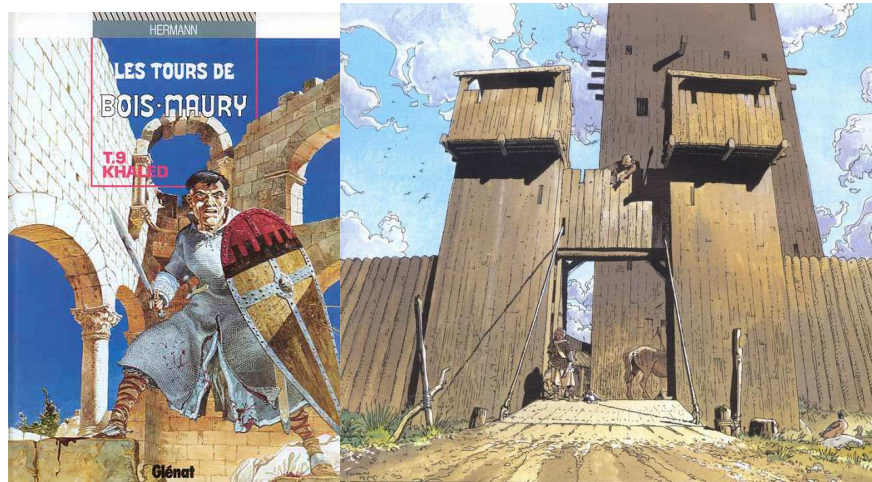
*Bilal, el mundo en descomposición y la muerte de los ideales históricos. El desencanto por el futuro próximo. Torres, su flirteo con los postulados de la modernidad y la poética de los opuestos. Mister X y el complejo de culpa del arquitecto, su responsabilidad en la construcción de la sociedad.*

Existe un buen número de autores de cómics en los que su relación con la arquitectura es más o menos directa.

Los autores de cómics extrapolan, mezclan, transgreden y hasta a veces reconstruyen con una manía casi obsesiva que sería envidiada por el más radical de los restauradores arquitectónicos.

¿Cómo se explica sino la solvencia, a la hora de manejar también ellos, lugares, ciudades, sociedades? ¿Cómo se explica lo que hacen autores como Hermann Hüppen en "Las Torres de Bois-Maury", el dúo franco-belga de Schuiten y Peeters en la

4. LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.



04.01-Hermann reconstruye la Edad Media con una fidelidad que le envidiaría el mismísimo Viollet-le-Duc.

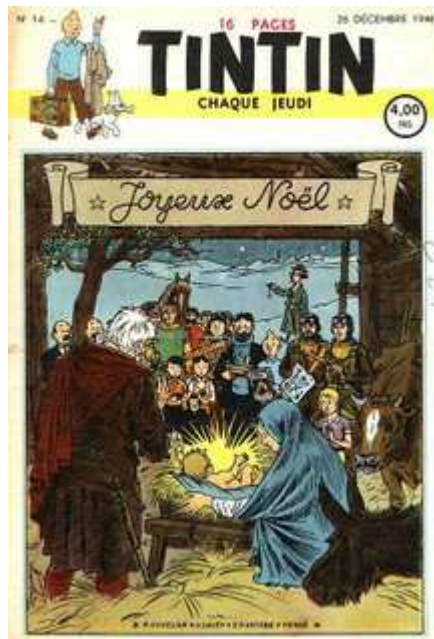


04.02-Moebius y Torres, nos sumergen en la ciudad del pasado y en la ciudad del presente... y confluyen en la del futuro...

serie "Las Ciudades Oscuras", el francés Moebius en "Venecia Celeste", el español Daniel Torres en "Las Aventuras Espaciales de Rocco Vargas" o los argentinos Barreiro y Risso en la ya citada "Parque Chás"? Son innumerables los autores a los que se podría hacer referencia, aunque hay algunos, de entre los que surgieron a mediados del siglo XX, cuya influencia y obra ha sido más que significativa.

Tal vez debamos comenzar mencionando la mítica figura del genial creador de "Tintín", el belga George Remi más conocido como Hergé (1907-1983); quien además de desarrollar una estrategia de relato en la cual las referencias al mundo real son constantes, desde el punto de vista gráfico definitivamente consolida a la escuela belga y le da proyección internacional. Con él queda definitivamente instituida la denominada escuela de la "línea clara", frente a otras vertientes gráficas más o menos expresionistas.

Bélgica, bien podría ser considerada como la meca del cómic contemporáneo, y sus autores siempre han manifestado una tendencias a desarrollar sus temas en entornos fácilmente reconocibles, transitando muchas veces por un maniqueísmo manifiesto como el propio Hergé en "Tintín en el País de los Soviets", en donde el Comisario del Pueblo goza de una serie de privilegios amparado en la impunidad de su cargo, mientras el pueblo encarnado por en una humilde anciana campesina, pasa hambre y penurias; en "El Templo del Sol", en donde unos indígenas peruanos incultos, de mirada torva y poco confiables,



## LES AVENTURES DE TINTIN

REPORTER DU "PETIT VINGTIÈME",  
**AU PAYS  
DES SOVIETS**



casterman

LE "PETIT XXÈ", TOUJOURS DÉ-  
SIREUX DE SATISFAIRE SES LECTEURS  
ET DE LES TENIR AU COURANT DE CE QUI  
SE PASSE À L'ÉTRANGER, VIENT D'EN-  
VOYER EN RUSSIE SOVIÉTIQUE, UN DE  
SES MEILLEURS REPORTERS:  
**TINTIN!**  
CE SONT SES MULTIPLES AVATARS  
QUE VOUS VERRAZ DÉFILER SOUS VOS  
YEUX CHAQUE SEMAINE.  
N.B. LA DIRECTION DU "PETIT XXÈ"  
CERTIFIE TOUTES CES PHOTOS  
RIGOREUSEMENT AUTHENTIQUES,  
CELLES-CI, AYANT ÉTÉ PRISES  
PAR TINTIN LUI-MÊME, AIDÉ DE  
SON SYMPATHIQUE CABOT:  
**MILOU!**



04.03-Tintín, el pequeño reportero de "Le Petit XXème", comienza un largo recorrido por el mundo que lo llevará de los años veinte a mediados de los sesenta... y todo sin envejecer.

son presentados como el típico habitante de Sudamérica, o en "Tintín en el Congo", en donde los resabios de la Bélgica colonialista se hayan presentes en la actitud más que paternalista de la que hace gala el personaje frente a los habitantes locales...!!!

El manejo que de la arquitectura y las ciudades realiza Hergé, es sumamente particular, y a ese respecto escribe Yves Horeau en un ensayo-cómics titulado "Tintín et la Ville" (2004):

*"... las ciudades verdaderas se hallan presentes desde un punto de vista muy subjetivo y en algún caso totalmente remodeladas... las imaginarias se hallan compuestas de elementos característicos. Desde los primeros relatos Hergé las hace convivir, relaciona con Berlín y Moscú la ciudad inventada de Stolbtsy. Más tarde, a propósito de Bhaggar, ciudad ficticia supuestamente marroquí, le responderá a un lector: ... "Ese país, esa ciudad son imaginarios. Uno los encontrará en un único mapa, el de mi imaginación... Quien dice imaginación dice libertad. Soy libre de estar exactamente o no en un lugar según mi humor..."*

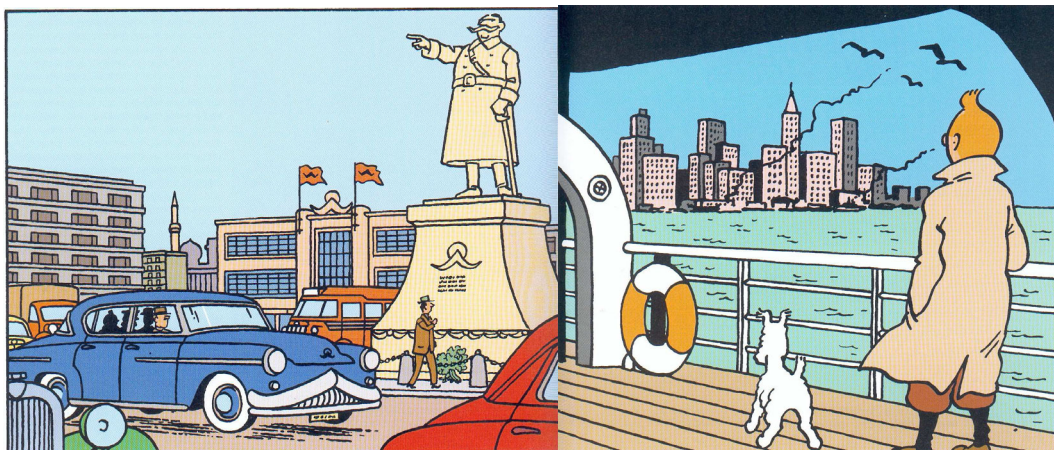
*Entre 1929 y 1975, Tintín es paseado por muchas ciudades. Hergé las cita sin mostrar imágenes: Berlín, Roma, Matadi en el Congo, Le Havre, Marseille, Praga. El Cairo... Por ejemplo en las quince planchas consagradas a la estada de Tintín en Moscú, sólo aparecen vagas cúpulas cebollescas y domos... Hergé nunca ofrece vistas aéreas o cavalleras de las ciudades como suelen hacer otros autores (una excepción lo será Manhattan)... los*



04.04-Tintín y su discurso "paternalista"... ¿último bastión del colonialismo belga?...

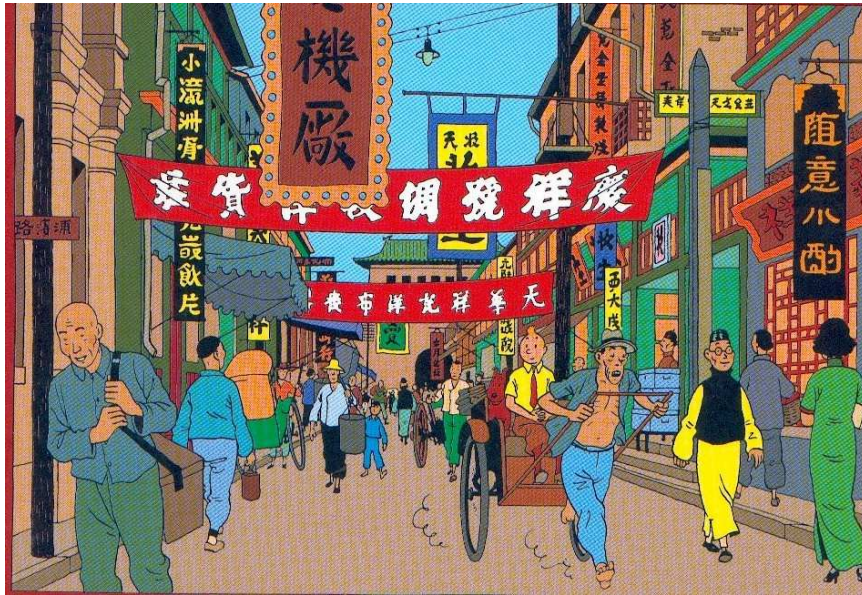


04.05-Hergé, precisión en el dibujo y fidelidad al modelo...

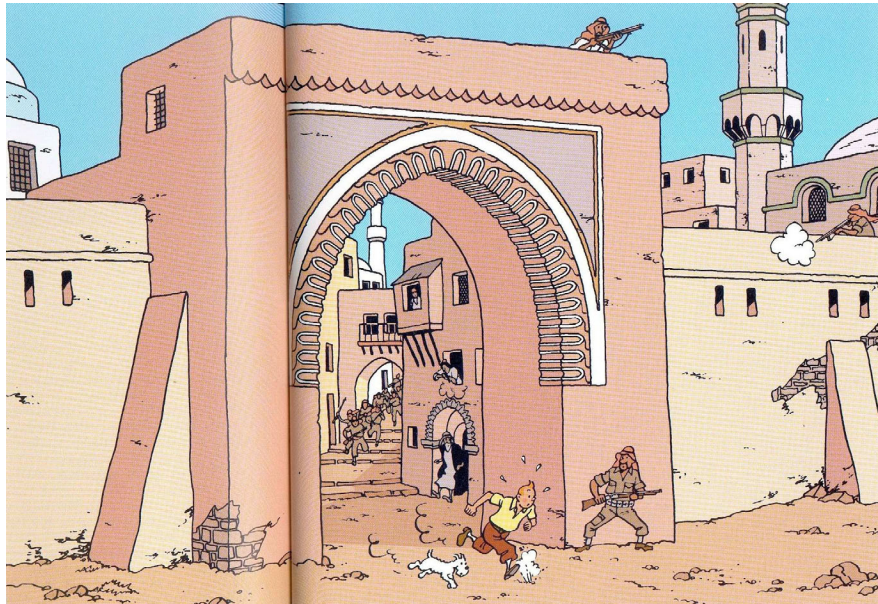


04.06-... aunque eso no le impide moverse en base a estereotipos convalidados... La ciudad socialista o la ciudad americana...

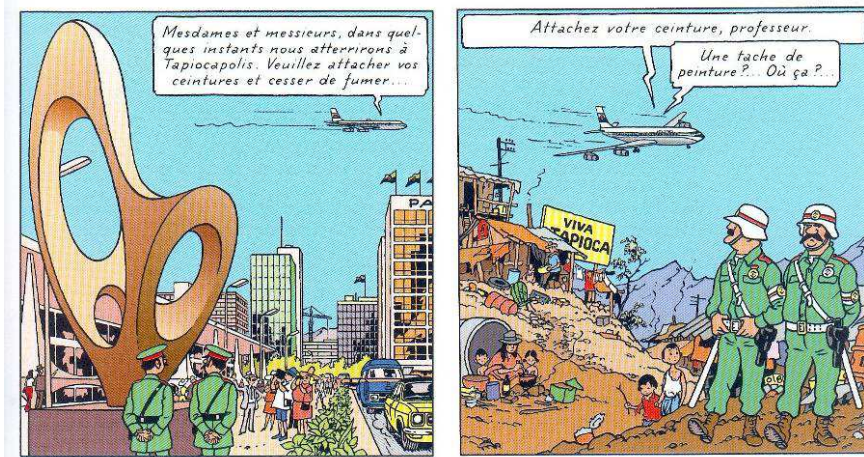
*edificios oficiales también son raros, sólo el Palacio de Justicia en Tapiocapolis... La primera excepción a ese urbanismo apolítico... en sus ciudades no hay niños ni escolares, no hay deportes ni terrenos para su práctica... las usinas y las fábricas están ausentes... no hay barrios industriales... En definitiva no hay barrios en el sentido estricto del término, y tal vez debería decirse que no hay ciudades... Si un monumento es real o inventado carece de importancia para Hergé... no hay monumentos particulares en el Congo ni en América, a menos de que los rascacielos se consideren como tales... En la "Oreja Rota", una estatua del general Olivar (por Bolívar) está allí sólo para ser decapitada por un conspirador, a fin demostrar la insanía de las revoluciones sudamericanas, conducidas por supuestos libertadores. En El Cairo mismo, ninguna pirámide. La capital de Syldavie, Know, presenta dos edificios prestigiosos: el Palacio Real, facsímile del de Bruselas y el Castillo Kropow, doble de una fortaleza finlandesa. Recién en "Le Tibet", encontramos por primera vez una abundancia de monumentos archiconocidos y minuciosamente reproducidos por los colaboradores de Hergé... en Estados Unidos las calles no presentan demasiado interés... es en China en donde la calle es más pintoresca... sus tiendas... sus carteles con ideogramas chinos auténticos, sus pequeños restaurantes, sus puertos con juncos fondeados... las calles de los países árabes son cada vez más realistas... la medina de Bhaggar, zocos, mercados de*



04.07-... la fascinación por el oriente caótico...

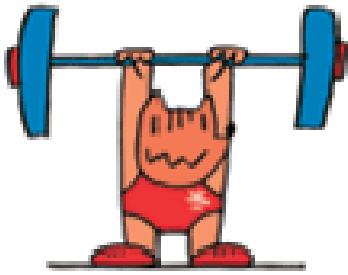


04.08-... la ciudad árabe-marroquí... o la ciudad latinoamericana.



*frutas y verduras... lo que no excluye algunos errores arquitectónicos y formales graves: los minaretes cilíndricos en Marruecos y los rectangulares en el Medio Oriente, cuando arquitectónicamente ello debería haber sido exactamente al revés. El color local suele estar dado por ciertos detalles referenciales... las ciudades de la India o de Nepal se hayan muy ancladas con el Tibet... vacas sagradas, portadores enfurecidos, arquitectura nepalesa característica de Katmandú... en América Latina, Tapiocapolis es una ciudad en plena construcción, en ella se ven grúas a lo lejos... mezcla de estilo Brasilia y grandes inmuebles vidriados con un palacio presidencial rococó... esculturas modernas con vagas reminiscencias a la obra de Henry Moore... pequeñas boutiques... sin olvidar las favelas y las villas de emergencia... que se perpetúan a través de los cambios de gobiernos dictatoriales... y hasta alguna referencia con la sigla publicitaria T.I.T., acróstico de la multinacional I.T.T. en donde cumplió un rol destacado el Gral. Pinochet."*

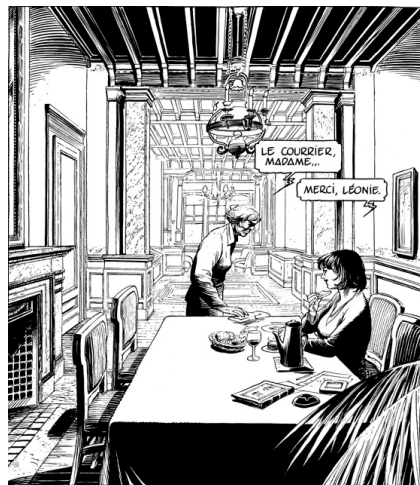
Josep-María Montaner, en un ensayo titulado: "Ciudades Imaginarias: Utopías y Distopías en el Cinema y en los Cómic" (1999), destaca la abundancia de cómic que dan un valor más que trascendente a los escenarios arquitectónicos, fenómeno que considera relativamente reciente, aunque como hemos visto, es posible rastrear sus antecedentes muy atrás en el tiempo. Están también los autores que se han aproximado a la arquitectura no sólo como construcción mental o figurada, sino



04.09-Mariscal y "Cobi" promocionan la Barcelona olímpica de 1992... una arquitectura llena de referencias a la arquitectura moderna...



04.10-... sus incursiones en la arquitectura... de las "Torres de Ávila" (con A. Arribas) al Pabellón de España en Aichi 2005 (con A. Zaera Polo)... de la sensualidad posmoderna a las pieles tecnológicas.



04.11-... la arquitectura y Schuiten y Peeters... la Maison Autrique (Horta)... al rescate del patrimonio.

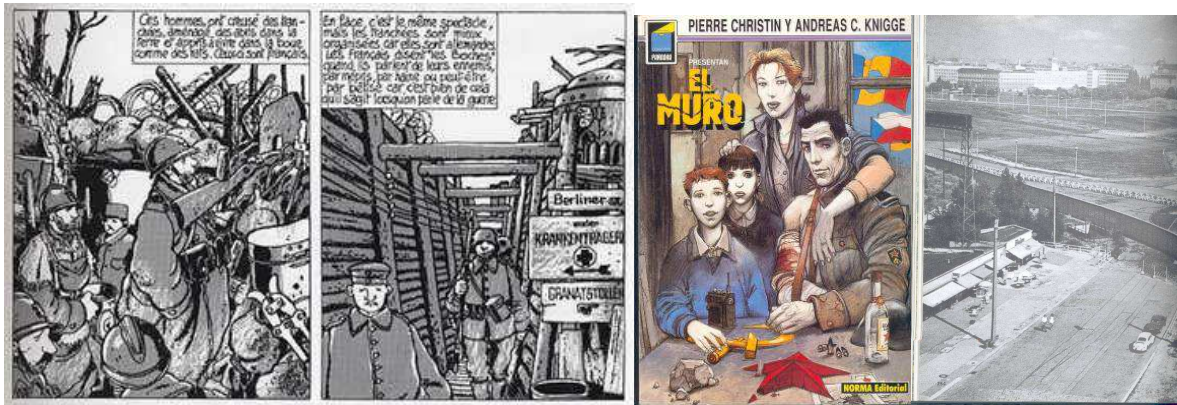
también como obra construida; ahí está el caso del español Javier Mariscal (1950-), ampliamente conocido como autor de cómics y reputado diseñador gráfico, entre sus más difundidas realizaciones se encuentra la célebre mascota de las Olimpiadas de Barcelona de 1992, el famoso Cobi; asociado al arquitecto y diseñador Alfredo Arribas (1954-) realizó, a mediados de los noventa, la ambientación de una serie de bares y lugares de diversión nocturna (Moll de la Fusta, Torres de Ávila, etc.), que contribuyeron de manera trascendente a definir la imagen de sofisticación y cierto barroquismo formal que caracterizó a lo que algunos críticos contemporáneos denominaron como la "Escuela Barcelona de Interiorismo". Él ha vuelto a incursionar recientemente en el diseño arquitectónico al realizar para el pabellón de España en Aichi 2000, los interiores de este proyecto del arquitecto Alejandro Zaera Polo.

También los hay quienes han incursionado en el campo de la crítica arquitectónica, el ya mencionado Bênoit Peeters, con sus comentarios sobre el Palacio de Justicia de Bruselas y su autor el arquitecto Joseph Poelaert publicados en la revista de arquitectura alemana "Daidálos", o los análisis que acerca de la obra de Víctor Horta a realizado para diferentes medios de prensa y publicaciones, además de ser el promotor, asociado con François Schuiten de la recuperación de la Maison Autrique en su Bruselas adoptiva, considerada la primer obra construida del maestro del Art-Nouveau belga.

El cómic como expresión de la cultura de masas siempre ha sido



04.12-El pasado se hace presente...



04.13-Christin, Bilal... la historia... los sobrevivientes del Muro...



04.14-Giménez y la III Guerra Mundial... ¿habrá entonces sobrevivientes?...

un reflejo directo de los anhelos, angustias y vicisitudes de la sociedad. Por sus viñetas han desfilado y desfilarán, los principales acontecimientos de la historia de la humanidad. Desde un vago y remoto pasado ancestral ("Thorgal", "Nippur de Lagash", etc.), pasando por acontecimientos trascendentes de la historia pasada o reciente ("Guerra de trincheras", "El Muro", etc.) hasta llegar a la III Guerra Mundial y la posible emigración terrícola a las estrellas lejanas ("Akira", "La casta de los Metabarones", etc.). Desde la ya citada figura de Mc Cay y su personaje Little Nemo en, donde podemos apreciar las visiones de una incipiente New York, hasta tal vez, el antecedente más próximo a nuestros días: Guido Crepax.

Guido Crepax (1933-2003), italiano y arquitecto de profesión, graduado en la Escuela de Arquitectura de Milán. Crea a mediados de los años sesenta su personaje Valentina, una heroína desenfadada. Hay otra heroína femenina de la época que se le parece notablemente, la espacial Barbarella, creación del francés Jean Claude Forest (1930-1998), a la que si bien le sobra sensualidad y sex-appeal, le falta el virtuosismo intelectual y la sofisticación de la creación del italiano.

Inspirada en la figura de la actriz norteamericana de los primeros años del cine Louise Brooks (1906-1985). Su mundo es una parodia duramente crítica y satírica de la sociedad capitalista italiana de fines de los sesenta. Los guiños y referencias a la cultura dominante son constantes, en una de las historias Valentina aparece leyendo "Peanuts", la célebre

4. LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.



04.15-Crepax, Valentina y su "alter ego" Louise Brooks...



04.16-Valentina sexy, sofisticada, intelectual, conflictuada...



04.17-Barbarella, sexy, desinhibida, salvaje...  
Estereotipos femeninos contrapuestos.

tira del americano Schulz, sugiriendo el clima pseudo intelectual que rodea al personaje. En lo que atañe a las referencias arquitectónicas, éstas surgen explícitamente cuando el co-protagonista de la serie Phillip Rembrandt, la elección del nombre del famoso pintor flamenco no es casual con seguridad... (¿otro holandés más?...), es invitado a acceder al Estadio de Komyatan, copia exacta de la Capilla Ronchamp de Le Corbusier, en donde la trasgresión está dada no sólo por la alteración de funciones, de lugar de culto religioso a culto físico, sino también de escala, de pequeña capilla a gran espacio cubierto. Otro tanto sucede con la torre del Observatorio de Einstein de Mendelsohn, en Potsdam, transformada en torre prisión, ¿acaso un recordatorio de otra mítica torre-prisión, la sombría Torre de Londres en donde Enrique VIII confinó a su esposa? Las transgresiones de Crepax al utilizar las arquitecturas de Le Corbusier o Mendelsohn, son análogas a las desarrolladas en la pintura renacentista por Ambrogio Lorenzetti (1290-1348) en "La presentación en el Templo" de 1342; en donde una iglesia cristiana hace las veces de templo de Salomón, es un edificio imaginario, un ejemplo de lo que Panofsky denomina "simbolismo disfrazado". Se entiende por "simbolismo disfrazado" a la necesidad de saturar todos y cada uno de los elementos con significados.

El caso de Enki Bilal (1951-) es representativo de la actitud, manejo solvente y desprejuiciado que, de la arquitectura, las tendencias evolutivas de la sociedad contemporánea y sus



04.18-Ronchamp y Komyatan... Le Corbusier y Crepax...



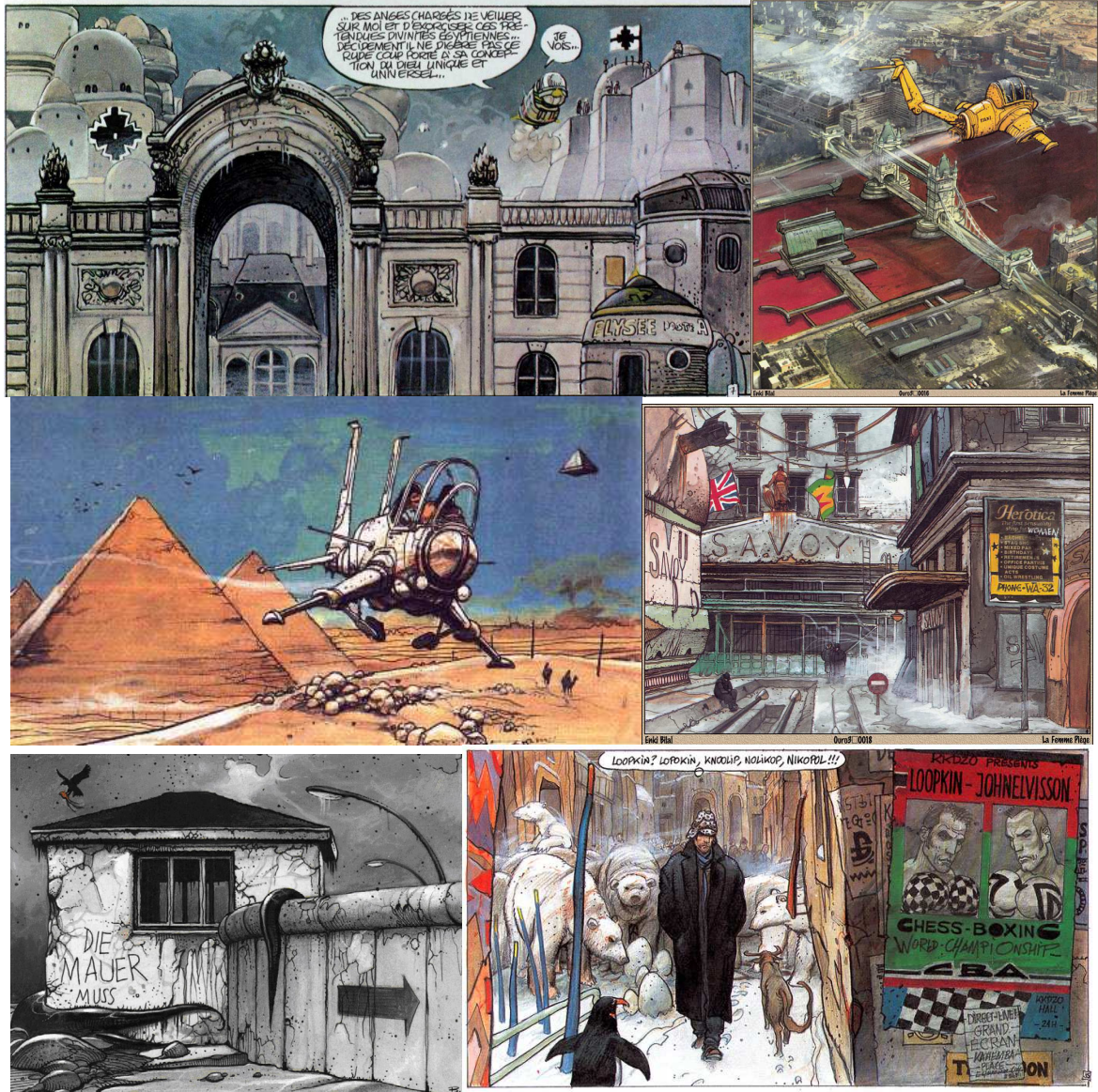
04.19-... Horta y Crepax... la transgresión como recurso.



04.20-Ambrosio Lorenzetti: "La presentación en el Templo" (1342)... las transgresiones de Crepax se remontan al medioevo.

conflictos son capaces de desarrollar los dibujantes de cómics. Bilal, nacido en Belgrado, de madre checa y padre bosnio, muestra en sus dibujos toda la cruda y singular belleza de un mundo en descomposición, que fue el suyo propio, de una sociedad que desaparece bajo la violencia de una guerra insensata; referencias directas a su propia historia personal, él mismo formó parte de los cuadros infantiles que idolatraban al desaparecido mariscal Tito como el héroe nacional. Su visión del mundo es apocalíptica, es la de un desencantado por los aportes de la sociedad contemporánea, expresada no sólo en el delineado de los personajes (ellos también en una perpetua situación de desaparición, conflicto y cambio) sino también en el entorno arquitectónico, en donde se entremezclan las arquitecturas de un mundo que desaparece por las contaminaciones y superposiciones de otro, evocando un pasado nada remoto. Sus escenarios urbanos son siempre ciudades paradigmáticas de la Europa contemporánea, transformadas, contaminadas, mutiladas, en las que aún sobreviven los elementos simbólicos que las han caracterizado (el Puente y la Torre del Big-Ben en Londres, la Tour Eiffel y el Palacio del Eliseo en Paris, etc.).

Todo ello se haya magníficamente reflejado en la trilogía titulada "La Feria de los Inmortales" de entre 1980 y 1982 ("La Feria de los Inmortales", "La Mujer Trampa" y "Frío Ecuador"). Además la historia sirvió de base al tercer film realizado por el propio Bilal, "Inmortal" (2004), donde se



04.21-Un mundo en descomposición, la disolución de los paradigmas, "La feria de los inmortales"... Bilal y sus angustias y obsesiones.

combinan magistralmente imágenes filmadas con otras generadas por ordenador, aunque en dicha versión la historia se traslada, por razones comerciales, de París a New York. En la trilogía se relatan los eventos que rodean a Alcides Nikopol; quien estando cumpliendo condena penitenciaria en el espacio exterior, cae sorprendentemente en un París que no conoce, en el año 2023. La ciudad se ha convertido en una gigantesca conurbación políticamente autónoma y dividida en dos sectores: en el primer sector, el central, vive una sociedad asentada sobre la base de un poder fascista omnipresente, en el segundo, una periferia que se extiende sobre el territorio es habitada por una población heterocíclica que vive en condiciones precarias a causa de los múltiples degeneramientos y enfermedades dominantes. Londres, por su lado es una ciudad cosmopolita y centro de permanentes atentados por parte de terroristas afro-paquistaníes (... todo ello imaginado antes de los trágicos acontecimientos de Londres del 2005). Berlín, por su parte es un enclave autónomo en el centro de un gran imperio checo-soviético; teatro de una guerra civil sin cuartel. La historia concluye en Ecuador-City, una nueva ciudad establecida en África Central y administrada por un consorcio industrial-mafioso. Es fácilmente apreciable las asociaciones con situaciones reales. Sus ciudades, así como sus personajes carecen de memoria del pasado; después de todo la guerra que asoló su país nativo no tuvo otro fin que destruir la memoria y el recuerdo de sus habitantes, el Urbicidio al que alude Luis

4. LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.



04.22-... entre el caos y la anarquía...



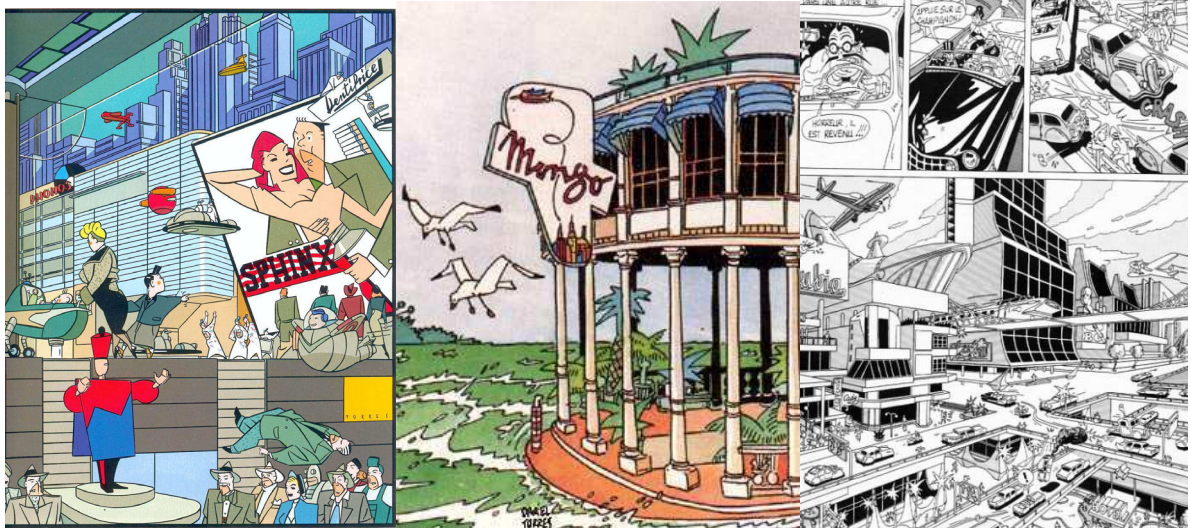
04.23-Los antiguos dioses y los viejos mitos vuelven... y el escenario de puede ser Paris o New York.



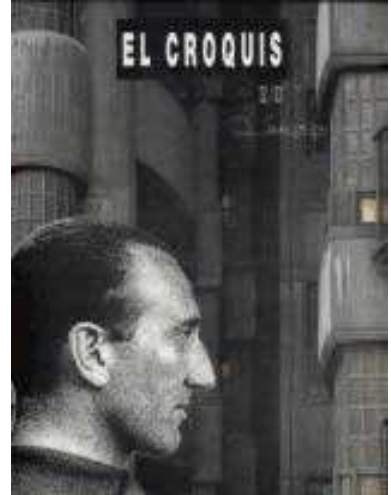
Fernández-Galiano cuando escribe en las páginas de Arquitectura Viva: "... *la memoria genética y la memoria cultural se aniquilan, con idéntica saña se violan los cuerpos y ciudades, se mutilan monumentos e individuos, se sacrifican manuscritos y niños.*" Tan sólo algunos guiños referenciales los conectan con los tiempos pretéritos... Su visión es crítica respecto a ese mundo que convirtió en ruinas todo un universo rico en tradiciones en el que creció y se educó. Las ciudades aparecen fuertemente delineadas y al preciosismo de detalles y dibujo que es característico de la obra de Bilal se añade en este caso un manejo efectivo de las vistas perspectivas y las visiones aéreas de esas ciudades en descomposición.

Daniel Torres (1958-), abandonó tempranamente sus estudios de arquitectura para dedicarse, entre 1975 y 1980, al estudio de Bellas Artes en su ciudad natal Valencia. La arquitectura que ha sido y es protagonista permanente de muchas de sus producciones gráficas. Desarrollando así un manejo solvente y desinhibido de los elementos provenientes del campo de la arquitectura y en particular aquellos surgidos al influjo del Movimiento Moderno; en sus dibujos se aprecia un eco manifiesto de las vanguardias históricas. La relación simbiótica entre cómic y arquitectura a la que estamos haciendo referencia alcanza en Torres su máxima expresión con el "descubrimiento" del mítico e ignoto arquitecto Oswaldo Campos Schwarz.

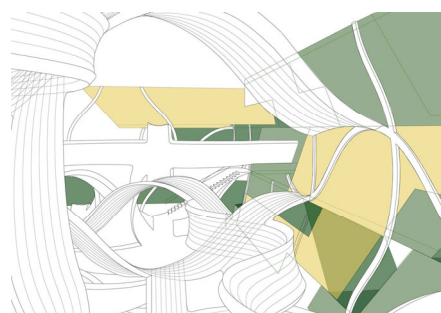
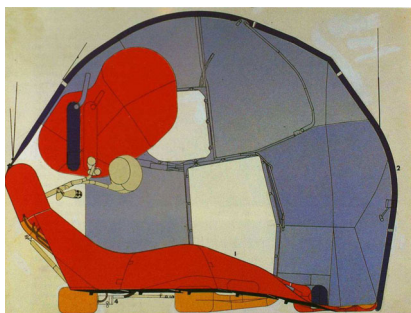
Personaje que se presenta de un aspecto físico notablemente parecido a la legendaria figura de la arquitectura española del



04.24-Torres y sus vinculaciones explícitas con la arquitectura...



04.25-El arq. Campos Schwarz el rebelde maestro y su sosías el arq. Sainz de Oiza... el maestro de Torres.

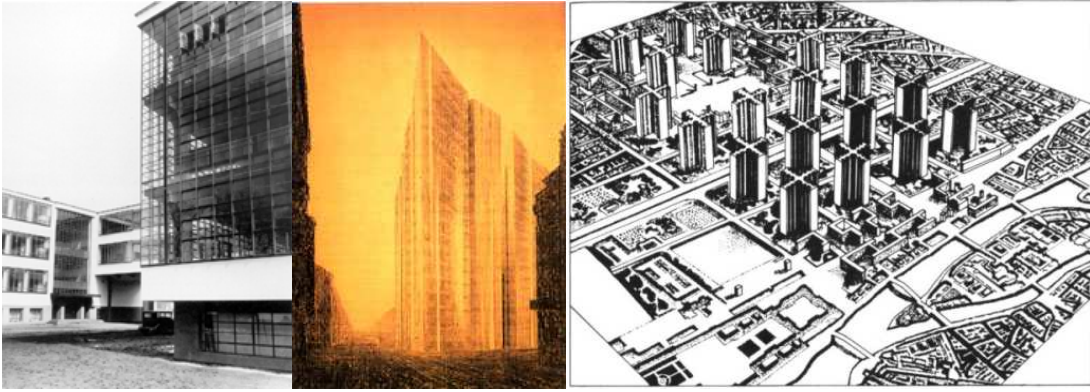


04.26-Similitudes y diferencias: Archigram, FORM y Oesterhuis... la arquitectura inflable, la arquitectura sin forma para un mundo nuevo tal como la preconizaba Campos Schwarz...

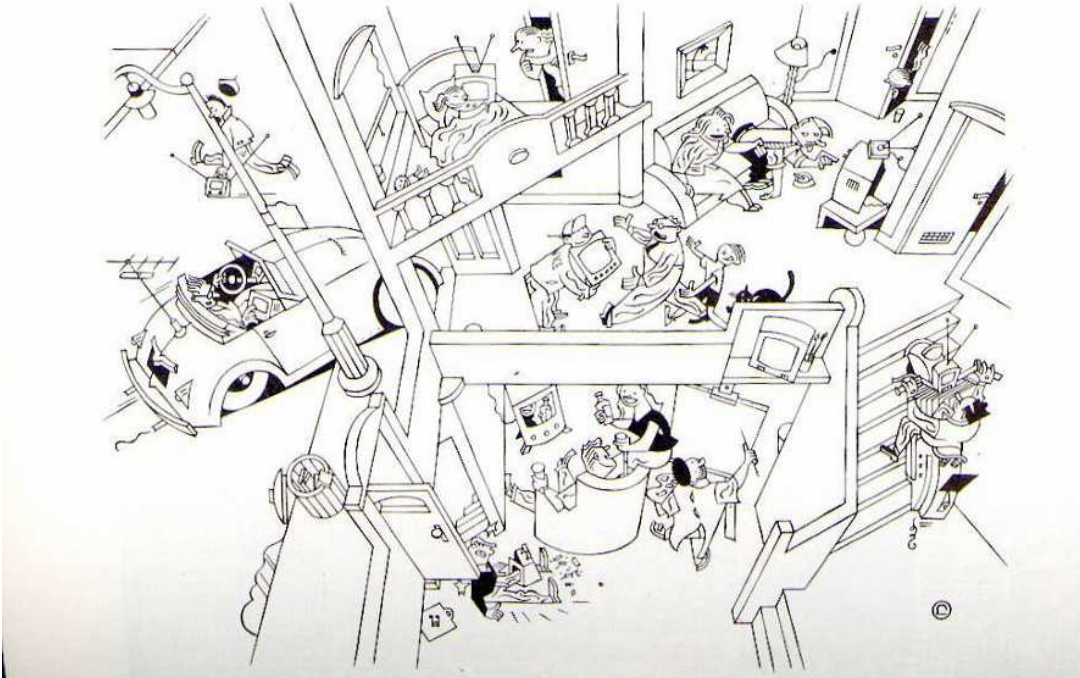
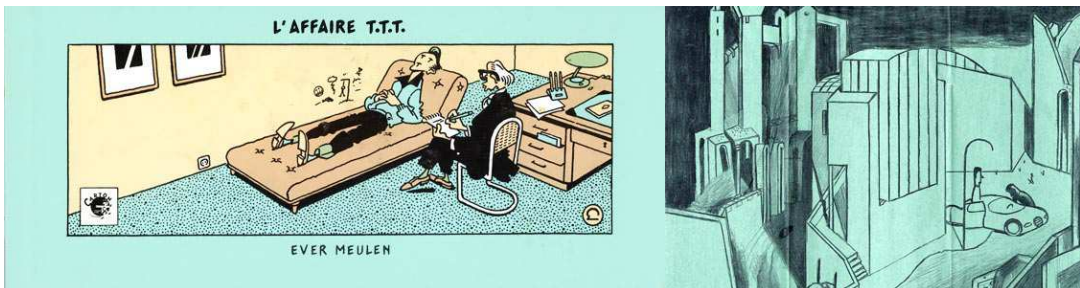
siglo XX, el arquitecto Sáenz de Oiza (1918-2000), ¿habrá sido un velado homenaje a su profesión no concretada, o solamente un lapsus? De todas maneras Torres se refiere a él como su "maestro" y el responsable de su tránsito por la arquitectura. En el prólogo del portafolio "Babylone", Torres se explaya abundantemente en un supuesto reportaje realizado al olvidado arquitecto, poniendo en su boca afirmaciones tales como:

*"... Hubo una época en la que prefería hablar de arquitectura imposible, debido al miedo a la permanencia... Siempre he creído en un mundo en perpetua ebullición ¿Cómo imaginar una arquitectura estable en él? De ahí que en los últimos años mis proyectos traten sobre arquitectura móvil, ya sabes, el "plug in city", la arquitectura "enchufable" y todo lo demás..."* Aquí las referencias de Torres, por boca de su maestro (¿?) hacia las posturas del grupo Archigram son muy claras, pero al mismo tiempo podemos entrever en sus afirmaciones una anticipación a las posturas y planteos de arquitectos más contemporáneo y experimentales que buscan en lo cambiante, lo efímero y lo amorfo, una respuesta a realidades contemporáneas también cambiantes y efímeras como las ensayadas por el norteamericano Greg Lynn y su grupo FORM de Los Ángeles, los neoyorquinos Kolatan y Mac Donald, el también norteamericano Stephen Perella, o el holandés K. Oosterhuis. Pero prosigue diciendo el "maestro": *"Este viejo siglo ha pasado por tantas mutaciones que considero imposible alcanzar la verdad con el único recurso de la razón. Debemos dejar que actúen la imaginación y el*

4. LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.



04.27-Gropius, Mies van Der Rohe, Le Corbusier la subordinación al purismo geométrico, los guardianes del orden.

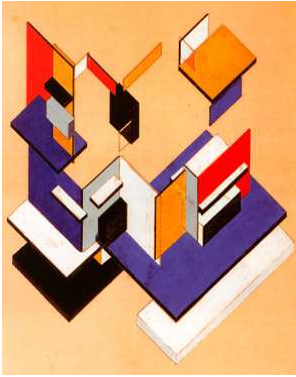


04.28-Meulen transgrede ese purismo geométrico... impone el desorden.

corazón... No me interesan las posturas atemperadas. Para mí Gropius, Le Corbusier, Mies y toda esa pandilla no han sido más que eunucos que vigilaban, armados de escuadra y cartabón los aposentos de la razón..." Todo un alegato en pos de una visión más libre y desprejuiciada del mundo y su arquitectura, buscando una respuesta más acorde a las demandas de la sociedad de hoy en día. "... Dejemos lugar al reino de la incertidumbre, los hombres son inciertos y la inestabilidad ha de reflejarse en los sitios donde viven, la arquitectura, el urbanismo, la concepción de las máquinas, los objetos, las imágenes, no han de llevar sólo a la fantasía, sino también al sueño". Unas consideraciones que bien podrían haber surgido de una atenta lectura de René Thom, las teorías del caos de Mandelbrot y las reflexiones urbanísticas de Koolhaas.

Los dibujos de Torres y sus planteos conceptuales reconocen en buena medida, como antecedente, la obra del belga Ever Meulen (1946). En las ilustraciones de este último hay una total y absoluta trasgresión de objetos y perspectivas planteados con crudeza, en los dibujos del español podemos encontrar una mayor sutileza en los planteos y una constante acumulación de símbolos, muchas veces contradictorios pero más cargados de significados. Es posible ensayar una relectura de su trabajo desde una visión más arquitectónica. "Babylone" un portafolio de 1984, es la historia de una subversión, y al respecto escribía Juan Antonio Ramírez, en el catálogo de la exposición que sobre la obra de Torres, presentó la Generalitat

4. LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.



04.29-Van Doesburg y Rietveld aportan el neoplasticismo y la línea recta...



04.30-... y el "streamline", el gusto por la línea curva...

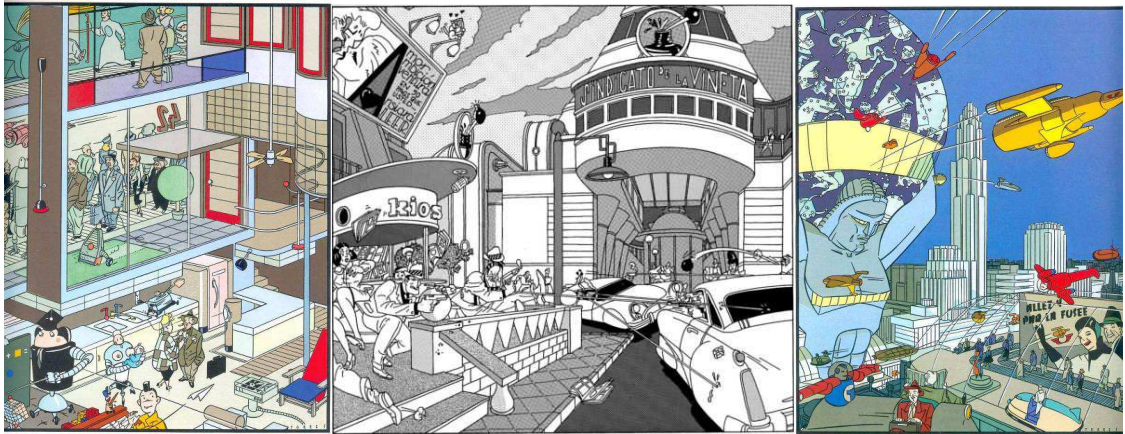


04.31-... el Atlante del Rockefeller Center y los diseños de Charles Eames completan el panorama.

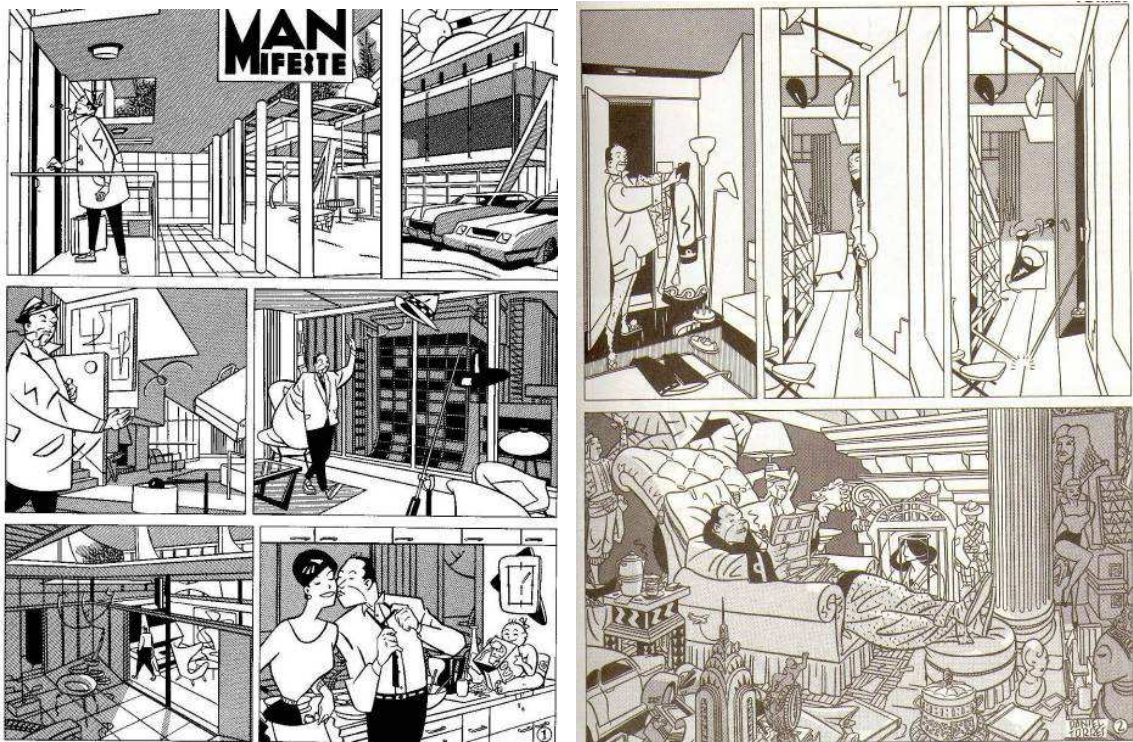
Valenciana: *"La narración se basa en la progresiva subversión formal e ideológica de un universo neoplástico y calvinista, representado por la ortogonalidad más estricta"*. En *Babylone*, los edificios y los espacios son claramente los protagonistas. Su repertorio de imágenes desplegadas invita a una mirada atenta y detallada, en donde las cosas pueden ser reconocidas como en un cuadro del Bosco o una pintura de Brueghel. Los guiños y citas son abundantes, variados y deliberadamente ubicados fuera de contexto: la presencia del neoplasticismo holandés de van Doesburg, las torres de Hugh Ferriss, algo del Palacio de los Soviets de Le Corbusier, Mies van der Rohe, el atlante del Rockefeller Center de New York, los estilemas del expresionismo alemán, el art-decó aerodinámico o el "stream line" de los años treinta.

En *"Manifeste"* (1990), el protagonista vive y trabaja en un mundo de hipermodernidad, donde la presencia de objetos paradigmáticos de la misma lo rodea todo, desfilan así la arquitectura de Le Corbusier, las viviendas que construyó para el barrio de Weinsenhof de Stuttgart; las mesas con forma de piano de cola y los muebles diseñados por Charles Eames, el Atomium de Bruselas y hasta Brasilia. Al regresar a su casa después de la jornada laboral el protagonista, termina en un ambiente rodeado de estatuas, lámparas de "estilo", cortinados, alfombras, todo ello más ligado a la típica habitación "de la de la abuela", plena de añejos objetos.

En los apartamentos WoZoCo, en Osdorp, Amsterdam, obra de los



04.32-... Daniel Torres se aprovecha de sus formas.



04.33-... La crítica al modernismo exacerbado se hace evidente... las contaminaciones lo desdibujan...



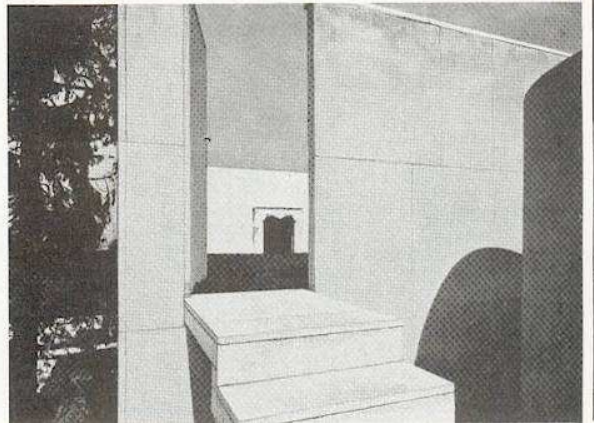
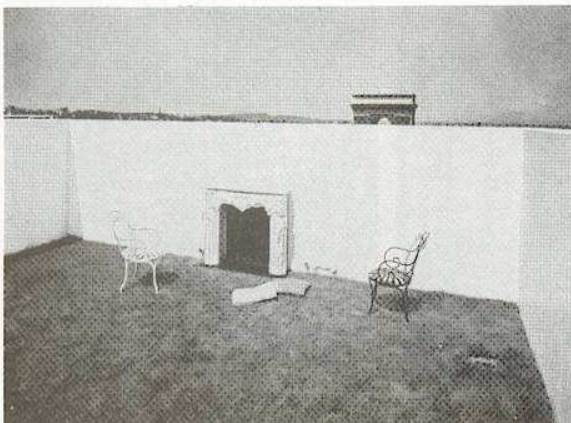
04.34-... MVRDV en los apartamentos WoZoCo transitan un sendero similar...

holandeses de MVRDV (Maas, Van Ridj, De Vrie) de entre los años 1994-1997. La propuesta arquitectónica hace gala y abuso de un bagaje conceptual y tecnológico de reciente elaboración, notoriamente inspirados en los planteos conceptuales de Koolhaas y desarrollados por OMA en múltiples propuestas conceptualmente muy densas. Sin embargo, al igual que en la tira de Torres, cuando nos introducimos en sus interiores, descubrimos todo un universo de muebles de un vago y difuso "estilo", cortinados de voile con encajes y puntillas o pesadas cortinas de brocato, almohadones de cretona, manteles de croché, tapices pseudo gobelinos todo ello dispuestos sobre pisos flotantes de tecnología de avanzada y lámparas de un estilo kitsch "holandés" pendiendo de cielorrasos de hormigón pulido. Es claro, se podrá argumentar que se trata de viviendas para ancianos y por ende es lógico que éstos se rodeen de todo aquello que les recuerda su pasado, pero la situación no deja de ser de una manifiesta dualidad. Esto mismo se manifiesta con mayor contundencia y claridad en la Villa VPRO, en Hillversum, construida entre los años 1993 y 1997; sede de una compañía publicitaria dedicada al negocio de los multimedios; lo cual haría suponer la constante presencia de un inquieto espíritu de vanguardia dentro de su personal y una directa la cultura de avanzada, lo que los arquitectos traducen en una propuesta arquitectónica radical y contundente, reflejo de la imagen institucional de la empresa. También en este caso, la presencia de esos elementos, que genéricamente denominamos de "estilo"

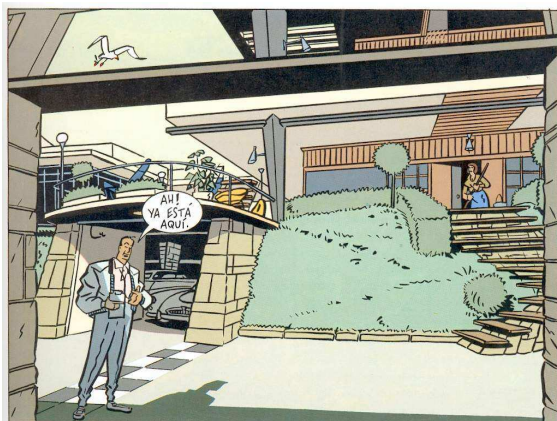
4. LOS DIBUJANTES DE CÓMICS HACEN ARQUITECTURA.



04.35-... y en la Villa VPRO lo consolidan,



04.36-... aunque Le Corbusier ya había ensayado el camino años antes en el apartamento Beistegui de 1929.



04.37-Torres y su pasión-obsesión por la estética del movimiento moderno... desde las casas a los vehículos...

cobra fuerza, a ellos se contraponen al igual que en el ejemplo anterior forjados de hormigón visto pulido, pisos flotantes de madera contrachapada, carpintería de acero inoxidable pulido. Toda una serie de de perversiones conceptuales, cuyo antecedente histórico lo podemos encontrar en el apartamento Beistegui, realizado en París, en el año 1929 por Le Corbusier; recordemos de él especialmente su famosa y fotografiada estufa de un indefinibles estilo casi barroco, recortada en el centro de un ambiente de rigurosa, pura y abstracta geometría; el Arco del Triunfo se asoma por encima del muro de la terraza cual observador curioso y sorprendido.

En la tira "Olimpo", de 1986, el protagonista es un arquitecto quien llegado al mundo celestial, se enfrenta allí a dos guardianes contradictorios: por un lado un ángel, con alas de aeroplano como símbolo de la modernidad y en otra clara alusión a Le Corbusier y su reconocida pasión por los aviones, que le hecha en cara la falta rigor de su obra y su abuso de los ornamentos (¿será acaso el espíritu de Loos que vela para que no nos apartemos de la verdad y nos guía y aconseja?); el demonio, por otro lado le reprocha su falta de creatividad y sus excesos de simplicidad (¿será éste la encarnación espiritual de Leo Krier o de algún otro epígono de la posmodernidad defensor a ultranza del valor significativo del ornamento?).

Desde siempre ha sido obsesión de los arquitectos conocer los diseños de Dios. Esta búsqueda los ha llevado, dice el propio



04.38-El arquitecto-detective en busca de un orden perdido...



04.39-¿las similitudes van más allá de lo formal?



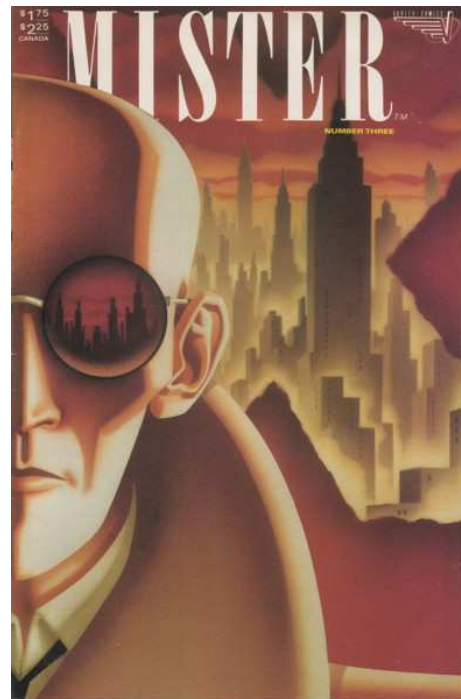
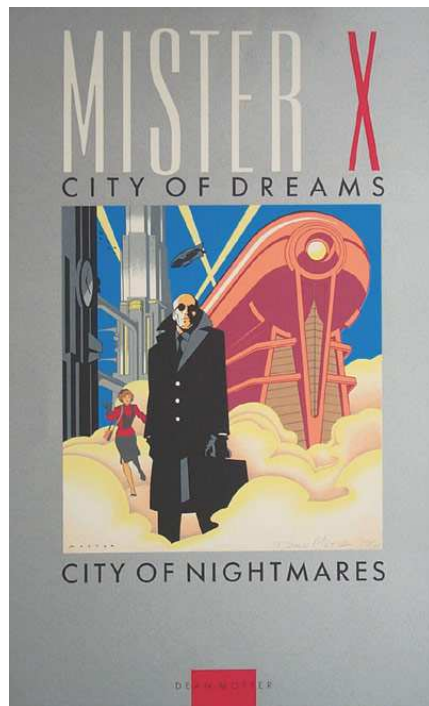
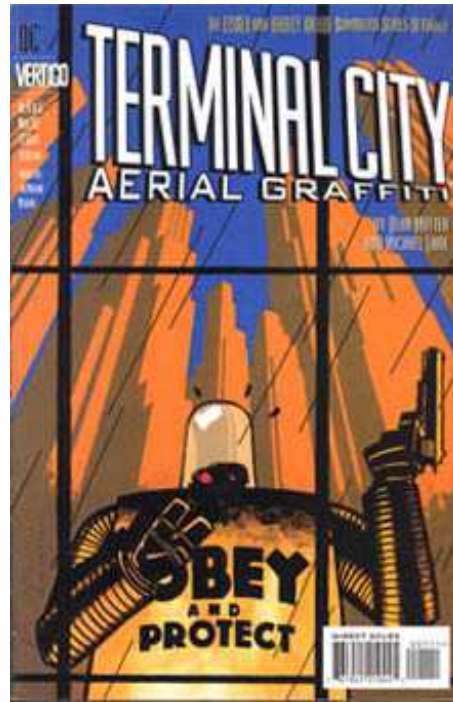
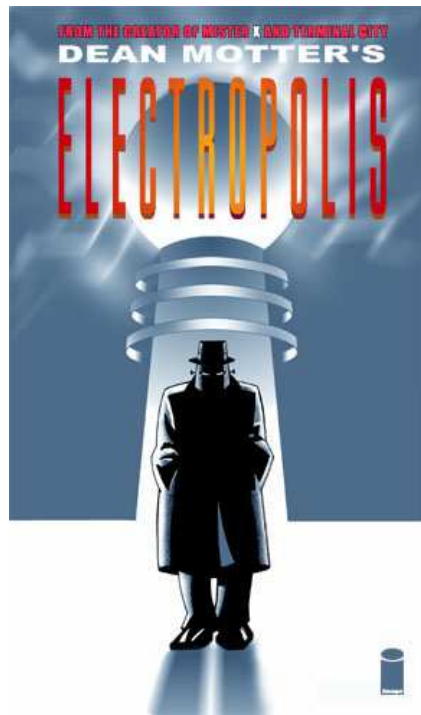
04.40-Ferris, Lang y Mister X...

Torres, a la insatisfacción, al no saber disfrutar de su propio trabajo: "... dejemos a los arquitectos su ridícula y penosa pretensión de hacer y deshacer el mundo y dediquémonos a reinventarlo gozosamente".

Los cómics arquitectónicos de Torres, vistos desde esta perspectiva pueden leerse como un manifiesto irónico y desenfadado, un ataque directo al viejo orden visual y moral hecho pedazos en los albores de este nuevo siglo.

También debemos citar al canadiense Dean Motter (1953-), él como creador y con los dibujos, sucesivamente de los Hermanos Hernández, Paul Rivoche, Dave McKean y Bill Sienkiewicz entre otros son los responsables de "Mister X".

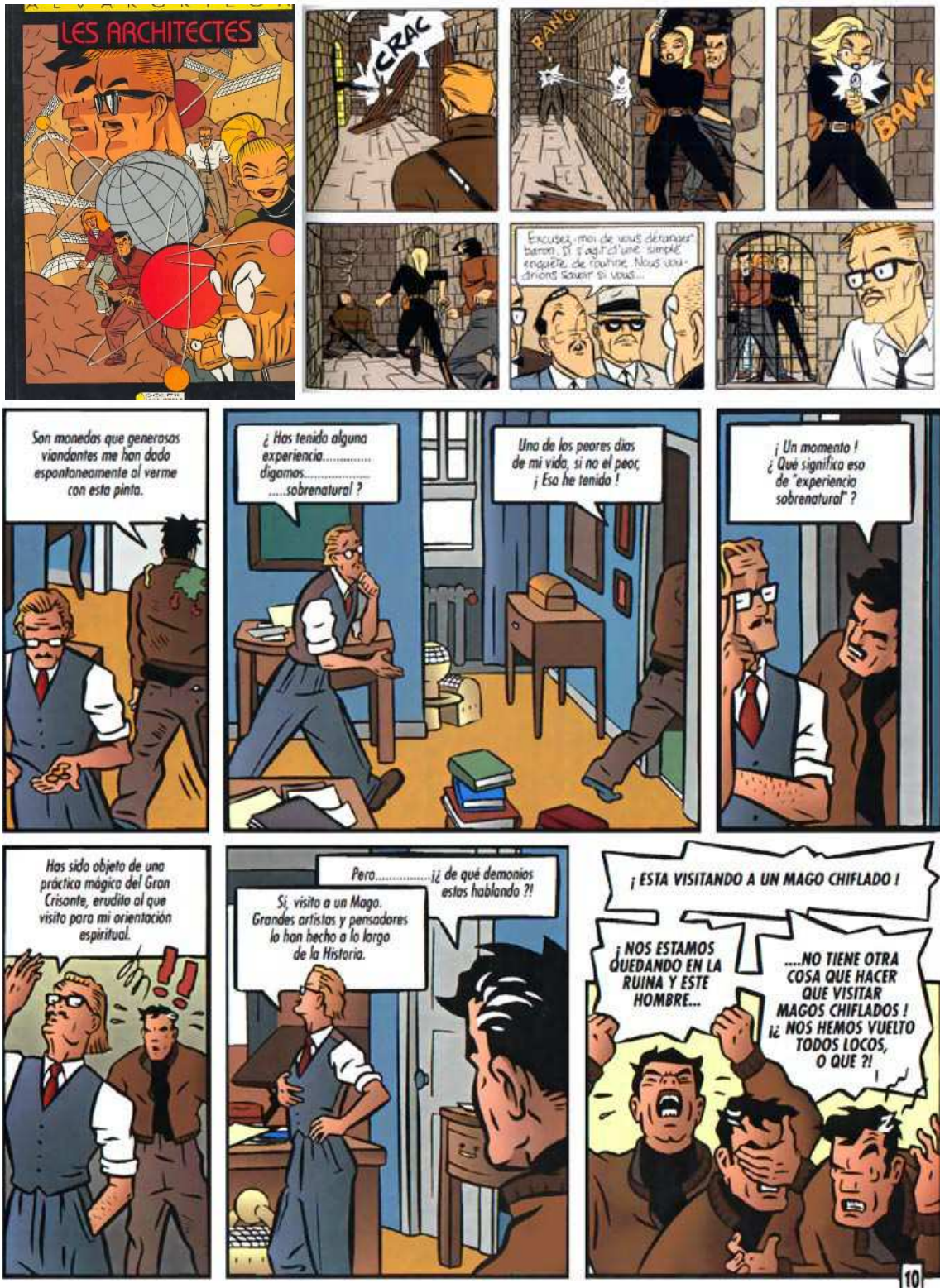
Una suerte de héroe-villano, arquitecto convertido en investigador privado, de gran semejanza con la figura del desaparecido arquitecto norteamericano Phillip Johnson (1906-2005); incluyendo sus famosos anteojos redondos que éste tomó prestados de Le Corbusier, y que a su vez luego tomaría también prestados Peter Eisenmann, así como el largo abrigo que lucía en la famosa portada de la revista Time. Que se desplaza por sombríos escenarios arquitectónicos mezcla de la Metrópolis de Fritz Lang, el Expresionismo alemán, la New York de Ferris y la posmodernidad. Esa ciudad, que él mismo creó y ayudó a construir casualmente se denomina Radiant-City (¿una trasgresión a la Ville Radieuse?), ha caído bajo el dominio de las drogas y toda gama de perversiones imaginables. Él mismo vive atosigándose drogas para mantenerse siempre despierto y



04.41-Electropolis, Terminal City... ciudad de sueños, ciudad de pesadillas, la imposible redención de Mister X...

cumplir así con su trabajo las 24 horas el día. Una especie de manifiesto retro-futurista. Radiant-City, la ciudad de sus sueños, convertida en la ciudad de sus pesadillas; él ha regresado para deshacer el daño que cree haber hecho, aunque eso lo mate. Otros dos títulos de la serie, "Electropolis" y "Terminal City", mantienen el mismo encuadre y las referencias a la ciudad son evidente desde el título mismo. Escribía el propio Dean Motter: "*... Debo confesar que "Mister X" tal como fuera concebido era la imitación más descarada de todas. Era simplemente un detective art-decó que se ganaba la vida en la Metrópolis de Fritz Lang (las referencias estilísticas y formales son más que claras...)*". Paul Rivoche, su primer ilustrador, a su vez declaraba: "*... gran parte del trabajo de diseño que había realizado me alertó sobre la noción de como los distintos espacios afectan a la gente. Habitaciones y edificios diseñados con formas diferentes tienen efectos diferentes sobre las personas... La idea era que la ciudad fuese un lugar que con el tiempo, volviese loco a todo el mundo...*" Es probable que ni la mismísima Jean Jacobs hubiese escrito una crítica más acertada a la ciudad norteamericana contemporánea en su célebre "Death and Life in Great American Cities" de 1993.

Finalmente citaremos dos historias de reciente publicación. Uno es la serie que, desarrollada básicamente en dos episodios por el español Álvaro Ortega (1960), tanto en los gráficos como en los textos, lleva por nombre: "Los Arquitectos" (1989). Si bien

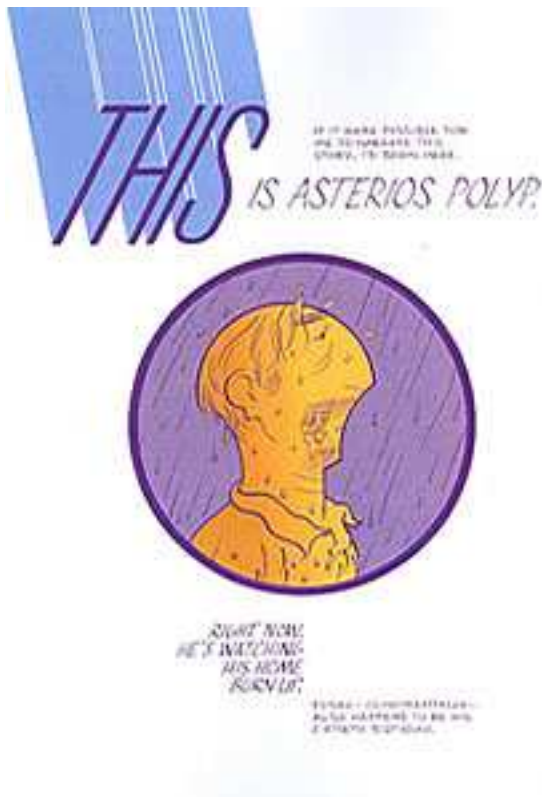
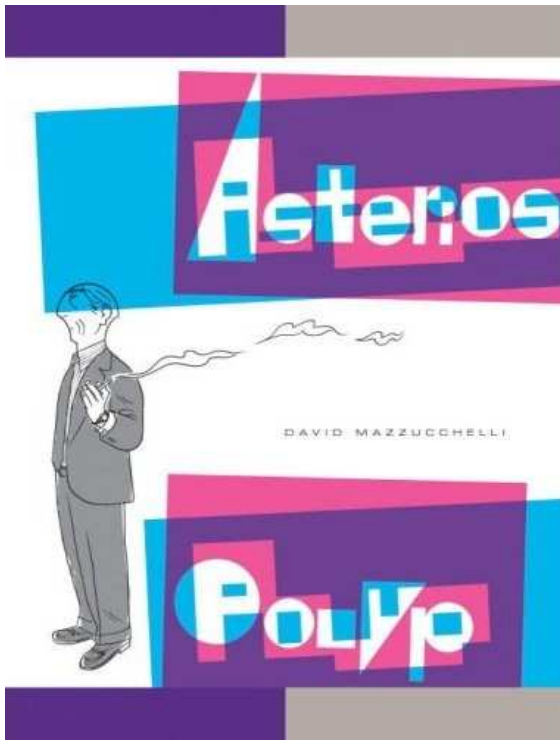


04.42-Los Arquitectos y un eterno dilema... Praxis vs. Teoría... Jones vs. Caplan.

en ella no se desarrolla ni analiza el comportamiento profesional de los personajes, su profesión sí es el eje temático alrededor del cual gira su trama. Los personajes son una pareja de jóvenes profesionales, de características diametralmente opuestas; Archibald Jones es un idealista a rajatabla, mientras que Paul Caplan es un individuo mucho más apegado a la realidad y al pragmatismo. Ello también se refleja en sus aspectos físicos y en sus vidas personales; uno es esmirriado y calza gruesos anteojos mientras que el otro es un individuo apuesto, atlético y ganador con el sexo débil. Archi se dedica a unas lucubraciones, a una arquitectura utópica. Su colega vive cuestionándose su postura frente a la profesión y su frase favorita es: "*... me pregunto para que demonios estudiaría yo arquitectura...*"

Lo que subyace en la serie es el eterno conflicto entre arquitectos teóricos y arquitectos pragmáticos. El conflicto entre teoría y praxis, que desde siempre ha jalonado la historia misma de la arquitectura y los arquitectos.

El drama existencial y profesional que aqueja a un arquitecto contemporáneo aparece también reflejado con absoluta maestría en la última obra de David Mazzucchelli: "Asterios Polyp" publicada en el año 2009. Asterios un brillante profesional y docente de la Ithaca University, lo cual le a traído aparejado la obtención de innumerables premios y honores. Vive en un confortable departamento newyorkino en donde pululan los sillones de Le Corbusier, Mies, Breuer y las mesas de Eames; ve



04.43-Asterios, arquitecto, docente, sus concepciones y su vida se derrumban... la teoría en crisis.

desmoronarse todo su mundo a partir del incendio que destruye el edificio que habita y todas sus pertenencias, llevándose consigo todos los recuerdos de una vida que él suponía perfectamente organizada. En una historia en donde al igual que en mucho del cine contemporáneo se nos plantean constante saltos al pasado, se nos muestran cuales fueron las viscidudes que fueron pautando su existencia y los axiomas en los cuales ésta se basaba. En cierta ocasión le comenta a un colega docente: *"... Bien, en este semestre tengo dos clases de estudiantes, los que no saben dibujar y los que no saben pensar, y en tren de confianza debo decirte que todo ello me parece inversamente proporcional a sus talentos..."*



"Es como si lo real y lo imaginario corriesen uno tras el otro, reflejándose el uno en el otro en torno a un punto de indescernibilidad..." (Gilles Deleuze)

## **5.SCHUITEN Y PEETERS, SOCIEDAD Y ARQUITECTURA, REALIDAD Y FICCIÓN.**

*El advenimiento de la dupla Schuiten-Peeters. La importancia de sus procesos formativos como clave para entender actitudes posteriores y el desarrollo de su obra. La idea de los universos paralelos, de Carroll a Asimov; Verne, Borges y los mundos de ficción; la astrofísica de Wheeler. El mundo como gran construcción colectiva, la ciudad e Internet como materializaciones de esa construcción colectiva. La fascinación por lo tecnológico, lo ingenieril a fines del siglo XIX y lo cibernético a principios del siglo XXI.*

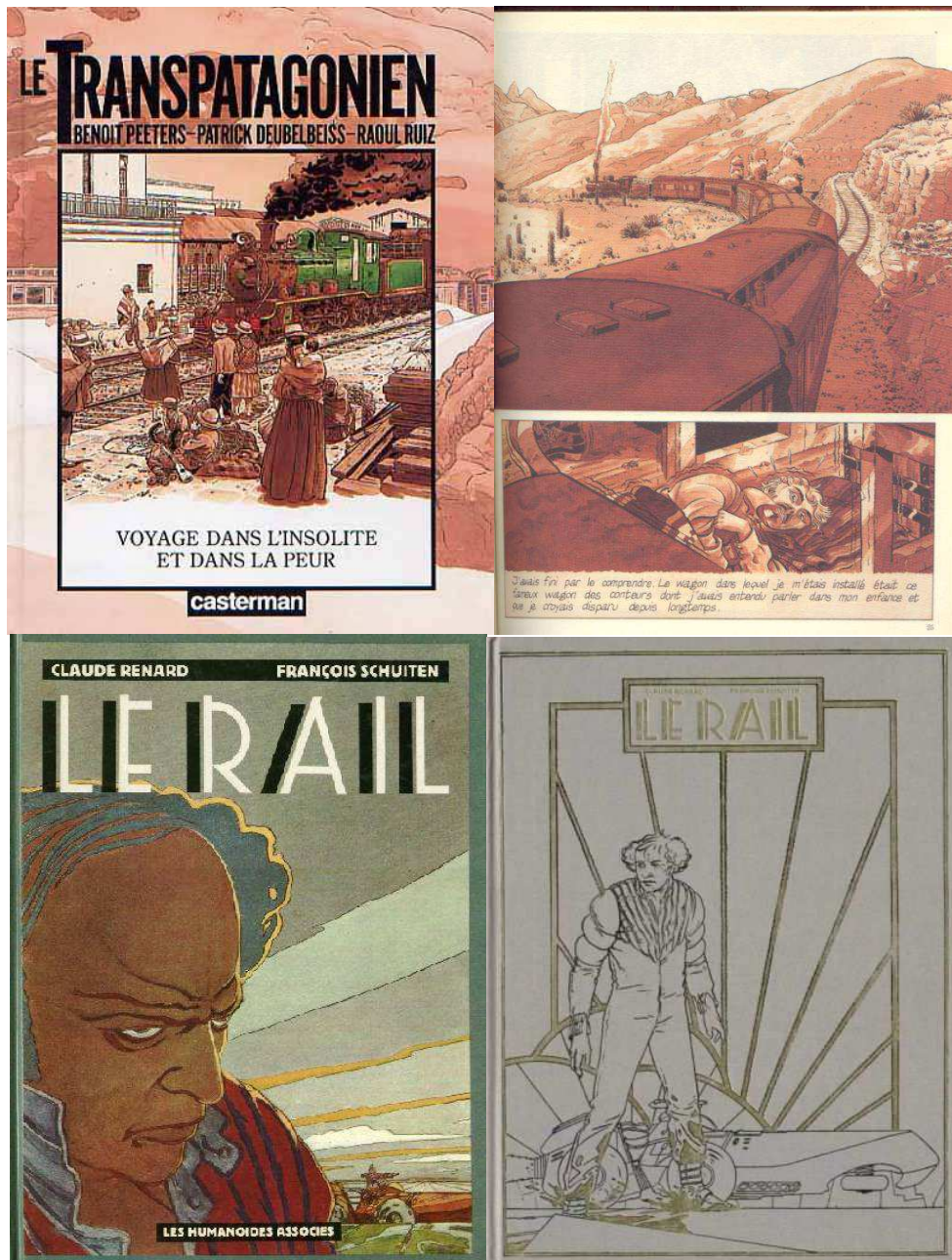
*"...Diez años de viajes! Veinte cuadernos de notas y croquis. Muchísimo material, el testimonio de un Mundo. Una tarea cuyo final es difícil de imaginar. Sí, yo Ismael! Yo terminaré el trabajo de Robick, visitando ciudades de las cuales nadie ha hablado, mirando las otras de forma diferente a la hasta ahora observada. No es la mirada de un "urbatecto" posada sobre los "grandes sistemas", sino la mirada de un viajero a la búsqueda de la novedad. Más que edificios y puentes, la búsqueda de la esencia de cada ciudad..."*

*(del cuaderno de viaje de Ishmâel Tolentino).*

La obra de la dupla franco-belga Schuiten-Peeters es sumamente



05.01-François Schuiten y Benoît Peeters... ficción y realidad...

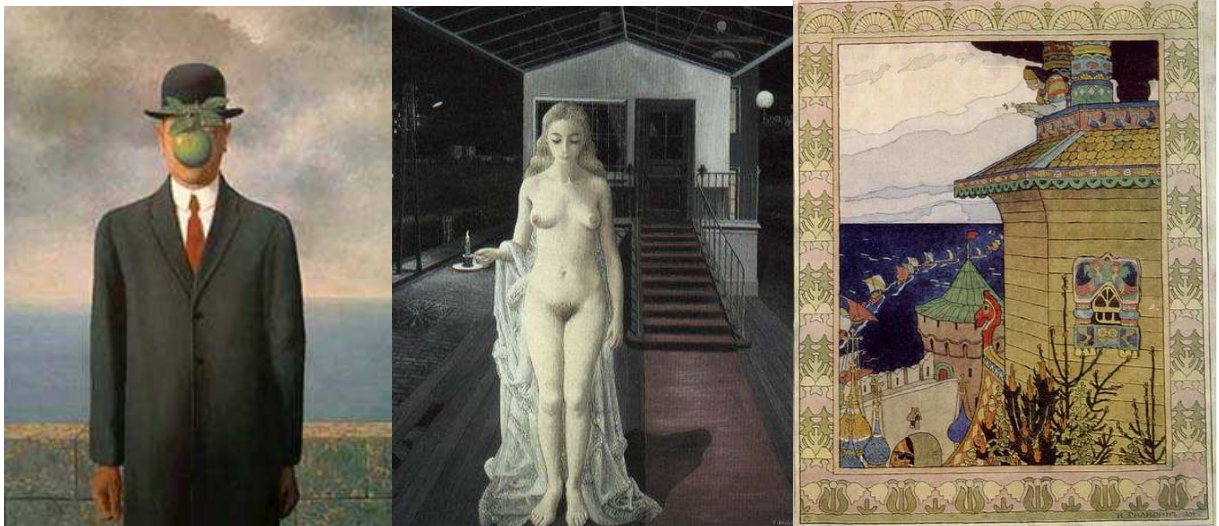


05.02-Peeters y Schuiten, sus propios caminos...

compleja; plantea implicancias y relaciones con el campo de la arquitectura ricas, variadas y confusas. No sólo nos plantean vinculaciones explícitas entre cómic y arquitectura. Éstas no se limitan meramente a lo iconográfico. Estos vínculos van más allá, al terreno de lo científico filosófico, tejiendo una densa trama de hechos, lugares y personajes que hacen dudar seriamente al lector de la realidad o irrealidad de los mismos. Pero además su obra se ha transformado en una gigantesca construcción colectiva a través de la participación de un sinnúmero de colaboradores, muchos de ellos espontáneos, y que le han aportado color y variedad a la serie conocida como **"Las Ciudades Oscuras"**.

La arquitectura y sus tópicos son el eje temático fundamental de toda ella.

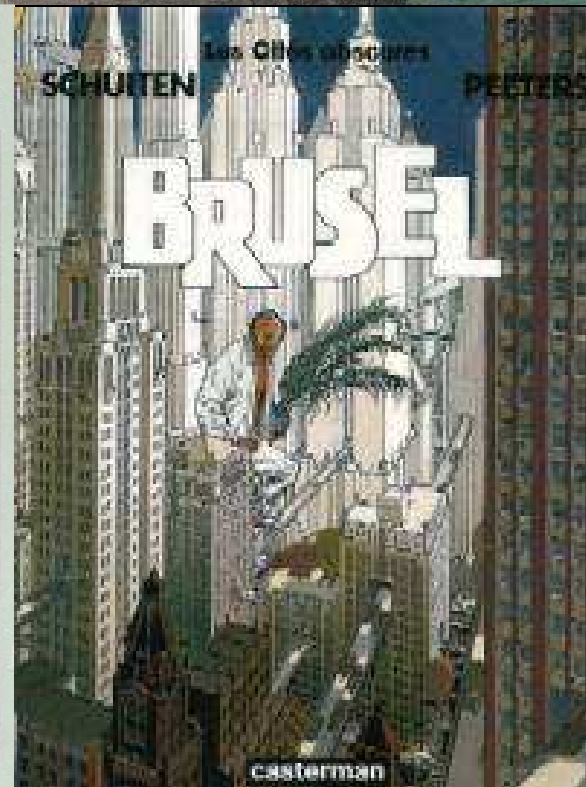
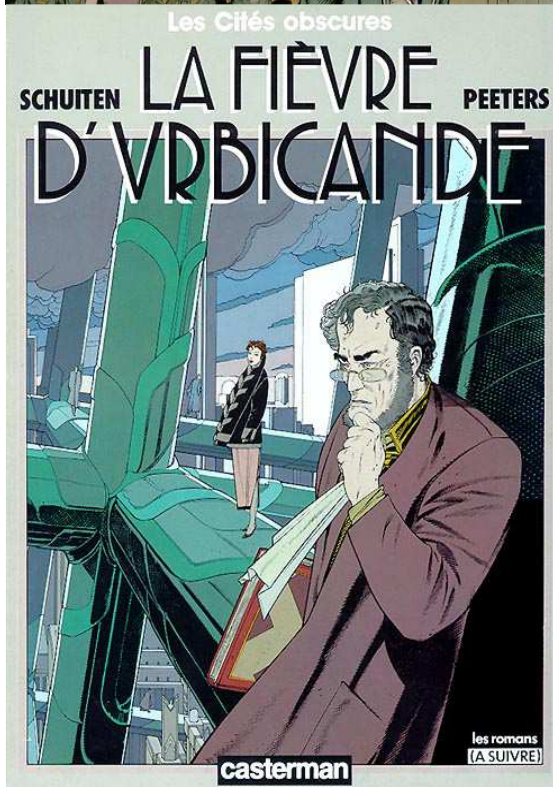
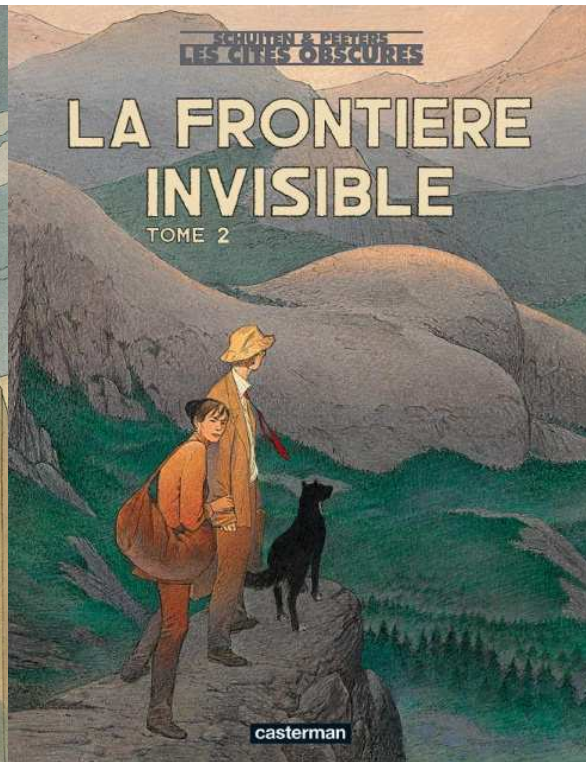
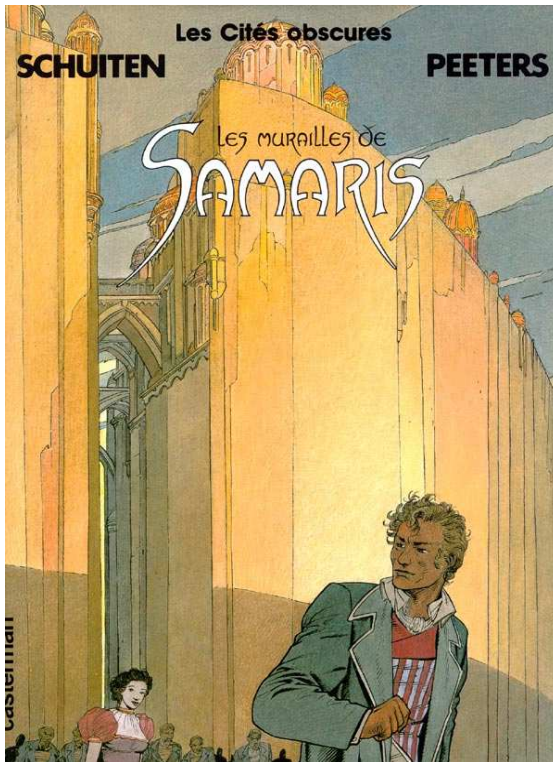
El belga François Schuiten, nace en Bruselas (1956-), hijo de padres arquitectos. Recibe de su propio padre una sólida formación artística, cuyo proceso comparte con sus ocho hermanos. En un reportaje realizado con motivo de su designación como presidente del jurado del Salón del Cómics de Angoulême del año 2003, relata como su padre le obligaba, conjuntamente con sus hermanos, a describir en rápidos dibujos, lo apreciado horas antes en las múltiples visitas a museos y exposiciones a los que periódicamente les conducía. Esto, obvio es decir, desarrolló en él una singular y aguda capacidad de observación y síntesis de la realidad circundante. Además su personalidad de niño introvertido como su poca destreza para la



05.03-Hergé y Jacobs, Magritte, Delvaux y Bilibin, línea clara, surrealismo y estampas rusa, las múltiples influencias en la obra de Schuiten y Peeters...

práctica deportiva, lo llevó a tomar cierta distancia de las actividades desarrolladas por pares infantiles, volcándose entonces al dibujo y la lectura. Su gráfica comenzó siendo marcadamente influida por la "línea clara", que al impulso de Hergé y Jacobs había logrado una posición dominante en el mundo del cómic belga. Lentamente evoluciona hacia un estilo más complejo y elaborado, en donde más allá de las notorias referencias a los dibujos y grabados del maestro flamenco Rembrandt, también es dable apreciar las influencias de todo el movimiento surrealista belga, de Magritte a Delvaux, así como las del menos conocido ilustrador ruso Ivan Bilibin (1876-1942).

Su camino se cruza con el del francés Benoît Peeters (1956-), quien se traslada a la edad de dos años con su familia a la ciudad de Bruselas, en donde reside hasta 1973, durante ese período participan y desarrollan conjuntamente una serie de proyectos de publicaciones liceales, en el año citado Peeters vuelve a Francia, a París, para completar allí su educación. Por ese entonces la capital francesa era aún un caldero en ebullición, un banco de prueba para ideas radicales y fermentales de la segunda mitad del siglo veinte, lo que hoy denominaríamos un "think tank"; se deja entonces seducir por los pensadores y filósofos surgidos al influjo del "mayo" francés, Foucault, Lacan, Derrida, Baudrillard, por los estudios semiológicos de Roland Barthes (quien tutoraría su trabajo de graduación en Filosofía en La Sorbonne) y de



05.04-En Samaris y Urbicanda comienza la historia... en Brüssel continúa...

Saussure. En 1978 vuelve a instalarse en Bruselas y retoma contacto con Schuiten. De esa asociación surge, en 1983, las "Cites Obscures", una de las series de cómics más sugerentes jamás escritas; insinuante, rodeada de un halo de misterio donde los mundos imaginarios se cruzan con los reales disolviendo las fronteras entre ambos; y que nos conduce a cuestionar la misma base de nuestra civilización de neto cuño racionalista, implicando así toda la construcción de un universo paralelo de cuya existencia da demostración matemática el Dr. Jan-Paul Van Bendegem(1953-). Bedegem vive y enseña matemáticas y filosofía en la Ghent Université y en la Université de Brussels; estudioso de las relaciones entre ciencia y religión, en particular cabe mencionar aquí su ensayo "A short explanation of "Le Mystère d'Urbicande", en el cual aborda el tema de estos universos paralelos. El crítico literario Thierry Smolderen, en su análisis sobre la obra de Schuiten y Peeters titulado "Histoires en Forme de Planetes, de Villes et de Bateaux", publicado en "Les Cahiers de la Bande Dessinée" N°69 de mayo-junio de 1986; destaca que dicha construcción se basa en lo que se denomina como el "principio estereoscópico de Campbell". Smolderen se remite al escritor John W. Campbell (1910-1971), quien tuvo una influencia decisiva en todos los autores de ciencia-ficción de la segunda generación. Básicamente Campbell considera dos aspectos esenciales en todo relato de ciencia ficción: 1) se debe controlar la base científica del modelo de mundo planteado y 2)



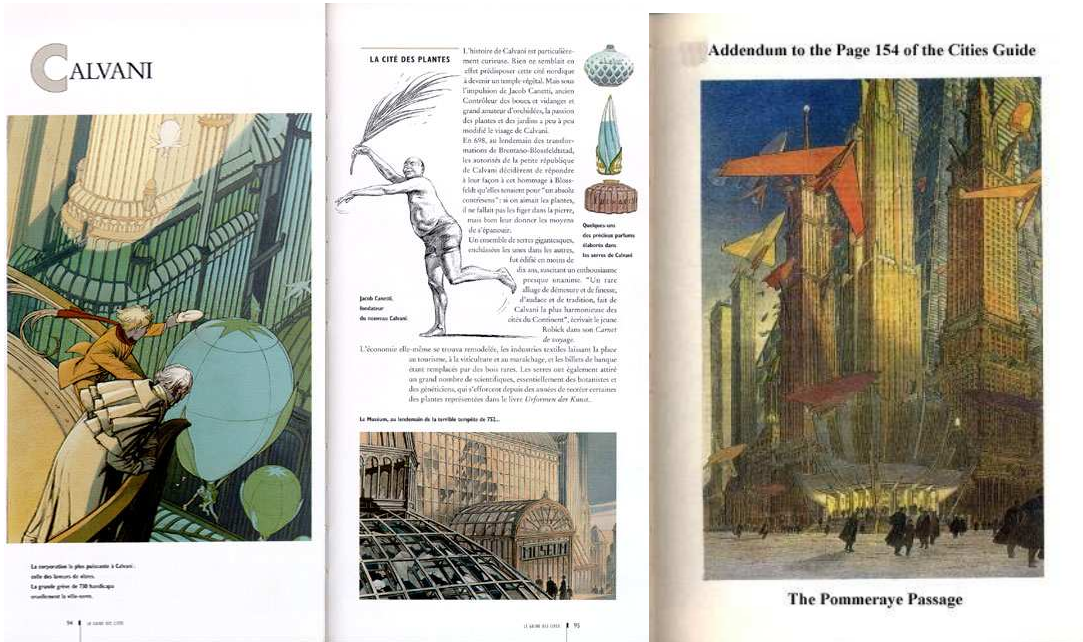
05.05-Schuiten y Peeters, una producción sin pausas rica y variada... diferentes formatos, diferentes estrategias... todo un universo...

se debe respetar perfectamente la integridad desde el punto de vista de un héroe no humano.

Cuando publicaron "Las Murallas de Samaris" (primer título de la serie de 1982), ignoraban que comenzaban a crear una "colección", como les gusta a ellos denominarla. "La Fiebre de Urbicanda" (1984), fue el segundo volumen publicado. En ellos el decorado, la ciudad, la arquitectura son los verdaderos personajes. No se establece a priori un hilo conductor entre las diferentes historias que se publican; cada una desarrolla su propia individualidad que se ve reflejada en las diferentes ambientaciones, en los diferentes lugares y ciudades por donde ellas transitan; estas diferencias se exacerban de manera tal que, las mismas se trasladan al soporte material de las historias. Los formatos, diagramación y presentación de cada una de ellas son diversos y variados: unas se presentan en fulgurantes colores y papel satinado, otras en blanco y negro en un estilo muy próximo a los grabados de Doré; las hay con la estructura clásica de la "bande Dessinée" o en formato próximo a la fotonovela. Existe un estilo único que domina cada ciudad y que la diferencia de las otras. Explica Benoît Peeters:

*"Optamos por desarrollar un estilo monolítico en cada ciudad, como una ciudad orgánica, una forma evidente, dramática. Una arquitectura que define una ciudad. El "estilo" arquitectónico dominante en cada ciudad se constituye en expresión de su personalidad".*

En "Le Guide des Cités", publicada en el año 2002, en formato y



05.06-... "Le Guide de Cités" nos lleva a las ciudades del Mundo Oscuro...

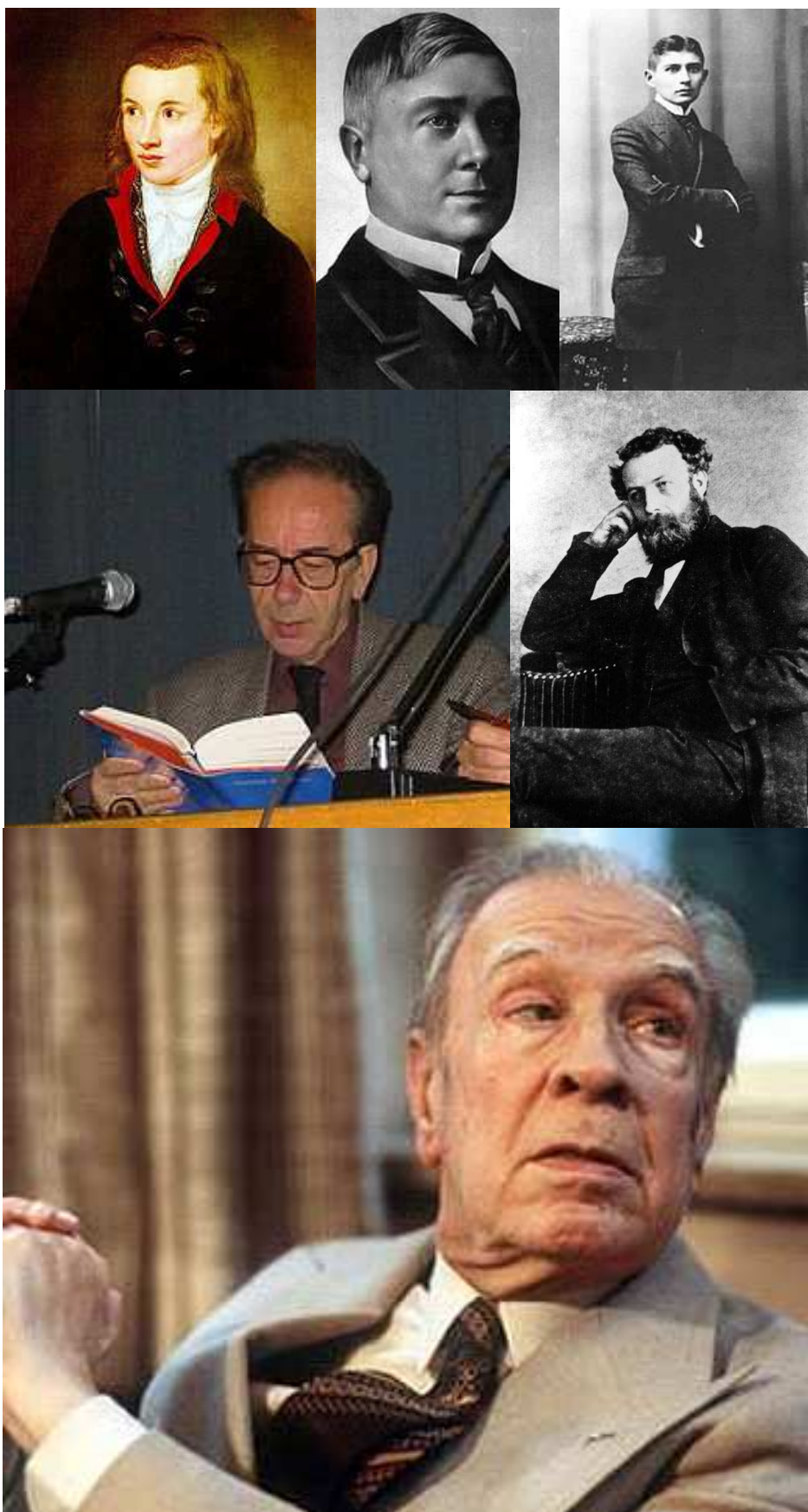


05.07-Las ciudades medievales... la estructuración de un territorio... al igual que las Ciudades del mundo oscuro.

diagramación que recuerda las conocidas guías de viaje Michelin o Thomas Cook, podemos leer: *"El nombre mismo de Ciudades Oscuras privilegia las ciudades"*. Una célebre fórmula, atribuida al arquitecto suizo Luigi Snozzi (socio de Mario Botta en sus comienzos), afirmaba: *"¡El campo para los perros, la ciudad para los hombres!"*. La ciudad en tanto institución autónoma y modelo de organización es el primer fundamento de las Ciudades Oscuras y constituye el principal sistema de gobierno del territorio en donde éstas se asientan, un poco como lo sucedido en los Burgos medievales de la Europa del mil trescientos y en especial en la Italia del Renacimiento. Esas estructuras arcaicas terminan determinando las ciudades, tal como acontece en Xhystos, Samaris o Galatograd. La noción de país es desconocida, pero igualmente es posible hablar de aglomeraciones de ciudades, de conglomerados, de federaciones

El escritor francés Michel Butor (1926-), escribía en 1953:

*"...Imaginemos que varios autores, en lugar de describir una serie de ciudades cada uno en particular, comenzaran a utilizar una serie de historias sobre una única ciudad, ubicada en un espacio y tiempo futuro; y tomaran unos las descripciones hechas por los otros antes que introducir nuevas ideas. Esa ciudad sería entonces un dominio público, un poco a la manera de nuestras ciudades antiguas; pero paso a paso, todos los lectores utilizarían su nombre para la ciudad de sus sueños... Por lo tanto, todos los autores se verían forzados a tomar en cuenta esta ciudad, los lectores organizarían sus acciones de*



05.08-Novalis, Maeterlink, Kafka, Kadare, Verne y Borges... todos "viajeros" de eso otro mundo.

*acuerdo a su existencia, al tiempo que se verían impulsados a su construcción...*". Una afirmación tal, bien puede explicar el fenómeno desarrollado alrededor de las Ciudades Oscuras; la participación y aportes de diferentes ensayistas, escritores, críticos de arte, dibujantes y hasta matemáticos y científicos tan rica como variada.

En la génesis literaria de las Ciudades oscuras es posible encontrar influencias y resonancias de escritores tan variados como Novalis, Maeterlink, Calvino, Kafka, Kadaré o Jules Verne (escritor mucho más valorado en el mundo de las Ciudades Oscuras que en el nuestro), aunque tal vez el más destacado haya sido el escritor argentino Jorge Luis Borges (1899-1986), marginado por la cultura oficial de su época. En cierta oportunidad, en un reportaje el escritor comentó: "*... Buenos Aires se ha ido convirtiendo lentamente en una Ciudad Oscura...*"; alusión que el cronista tomó como una referencia a su incipiente ceguera, cuando en realidad, según Jeremías Zontag, licenciado en historia en la universidad de Lisboa, estudioso de las sociedades secretas y la francmasonería (actuó como consultor de Umberto Eco en su novela "El Péndulo de Foucault"), se estaba refiriendo a sus contactos con ese otro mundo. Marginación que le valió al mismo no haber logrado nunca el Premio Nóbel de Literatura. Sin embargo, lo cierto es que el propio tema de las Ciudades Oscuras surge de una novela de Borges: "*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*", en donde se nos habla de la existencia de una antigua sociedad secreta encargada de



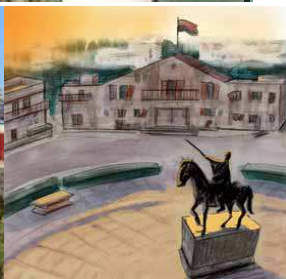
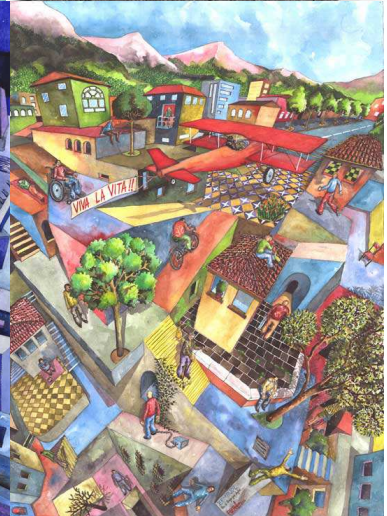
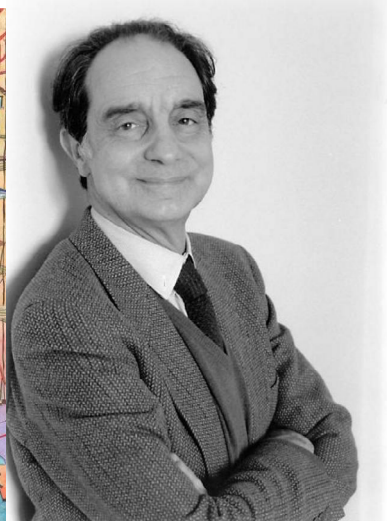
05.09-Alicia (Carroll) nos conduce hacia el otro lado del espejo...



05.10-... Los constructores del mundo... Rafael en la "Escuela de Atenas" prefigura una clasificación a lo Borges...

guardar y proteger una civilización quimérica y sus conocimientos. Borges rastrea sus orígenes en una falsa copia de la edición de la Enciclopedia Británica de 1902, titulada "The Anglo-American Cyclopaedia", editada en New York en 1917. Hecho que le es destacado por su amigo el también escritor Adolfo Bioy Casares (1914-1999), cuando le hace notar que se encontraba en las últimas páginas del volumen XLVI de la misma, en una referencia a Upsala; y en las primeras páginas del volumen XLVII relativas a la lengua Ural-Altaic, aunque no se mencionaba específicamente el término Uqbar... El texto de Borges, nos permite apreciar hasta que punto es posible establecer relaciones consistentes y sólidas entre mundos de ficción y mundos reales con un alto grado de verosimilitud. ¿Acaso alguien osaría poner en tela de juicio una afirmación incluida en la Enciclopedia Británica considerada desde siempre como el más veraz compendio del saber occidental? Tendríamos que remontarnos a Lewis Carroll (1832-1898) y su "Alicia en el País de las Maravillas", aunque en este caso en clave de cuento infantil, para encontrar en la historia de la literatura una construcción tan monolíticamente consistente.

Se pregunta Borges: *"¿Quiénes son los inventores de Tlón? El plural es inevitable, porque la hipótesis de un único inventor resulta inadmisibile. Ese nuevo mundo es el producto del trabajo secreto de infinidad astrónomos, biólogos, ingenieros, metafísicos, poetas, químicos, matemáticos, moralistas, pintores, geómetras... dirigidos por algún genio oscuro... Este*



05.11-Las Ciudades Invisibles y Calvino, la ciudad de Santa María y Onetti... otras ciudades, otros mundos.

*plan es tan vasto que cada contribución es infinitesimal...*" Y aquí podemos dar cabida a otra observación, que un individuo del talento literario y de la amplitud de conocimientos como Borges, haya dejado fuera de esa extensa enumeración taxativa de actores constructores de la sociedad a los arquitectos, quienes por autodefinición se han considerado desde siempre como los "constructores" del mundo (recordemos la cita de Joël Faure del comienzo), no debería tomarse como algo azaroso o casual, sino más bien deberíamos leerlo como una velada crítica a la poca incidencia que los arquitectos han tenido y suelen tener a la hora de marcar las pautas por las que nuestra civilización se guía y transita.

La otra referencia literaria, que sin duda sobrevuela la génesis de las Ciudades Oscuras, es la del uruguayo Juan Carlos Onetti (1909-1994) y su mítica ciudad de Santa María. Al igual que el ya citado Butor, el mundo creado por Onetti es misterioso y su universo intolerable, un lugar en donde los personajes arrastran su agotamiento; sus referencias en el mundo real debemos buscarlas en Buenos Aires (ciudad en la cual vivió y en Montevideo (su ciudad natal) pero también en la pequeña localidad del interior uruguayo: Nueva Helvecia, colonia de labradores suizos. La vida de Santa María se prolongará después de su destrucción en Lavanda, transfiguración de la histórica denominación del Uruguay (La Banda Oriental).

El paralelismo, las similitudes, el pasaje de los personajes,



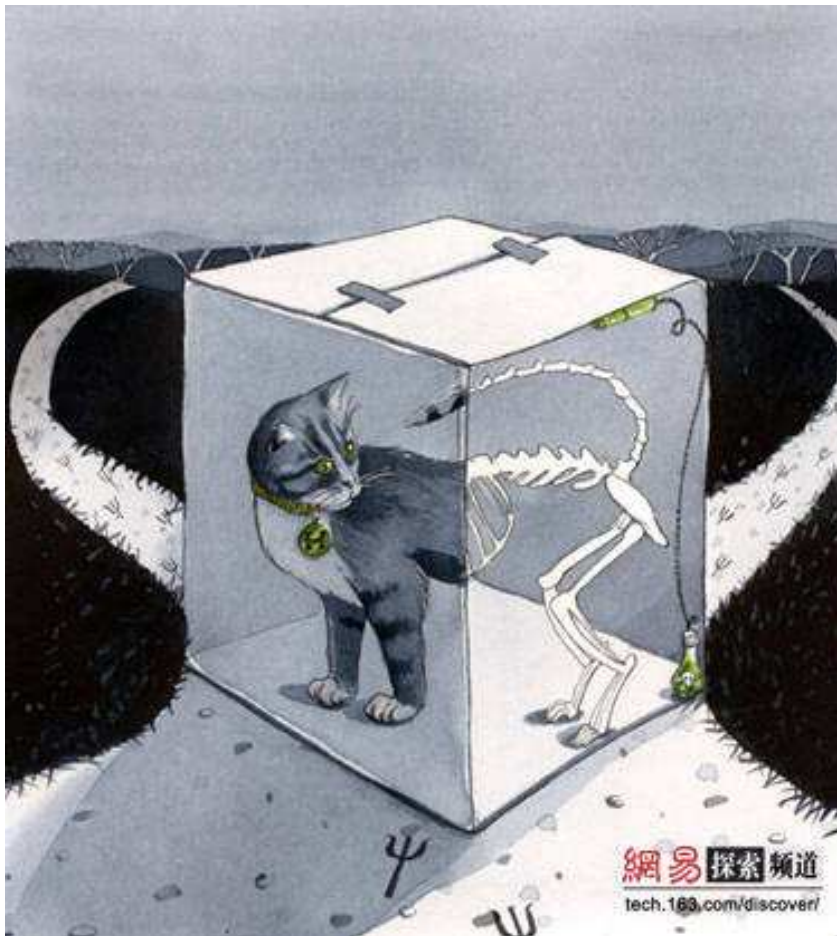
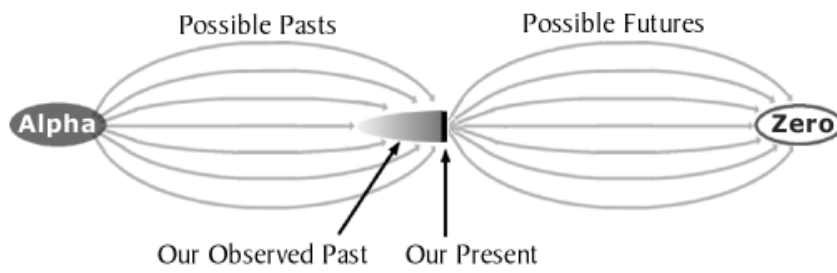
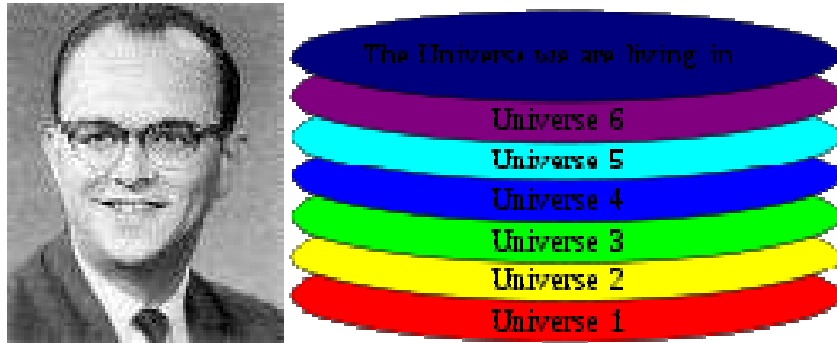
05.12-Mundos paralelos: El Palacio de los Tres Poderes y el Palacio de Justicia, Taxandria y el Mar de Aral, Brüssel y Bruselas, Brazil y Brasilia...

reales o ficticios, desde las Ciudades Oscuras a las Ciudades Luminosas y viceversa, resulta de una contundencia y verosimilitud tal que uno termina por preguntarse si esa realidad "otra" no existirá realmente. Después de todo ¿cuántas teorías contemporáneas nos hablan de la existencia de un universo de materia y uno de antimateria? De que lado del espejo uno se encuentra podría preguntarse Lewis Carroll por boca de su célebre Alicia.

La mítica Brüssel no se concibe sin la existencia de Bruselas, al igual que Pârhy no lo es sin París. Se advierte un fuerte parecido con nuestras ciudades claras, y sin embargo al mismo tiempo son diferentes, la existencia de especies animales y vegetales desconocidas en nuestro mundo, de edificios que si bien son parecidos se encuentran emplazados en otros lugares, de una geografía diferente, de los nombres de los personajes Zontag sugiere que Schuiten y Peeters forman parte de una especie de conspiración internacional para el ocultamiento de ese universo paralelo a nuestra realidad inmediata. Para explicar esa mezcla de construcciones en el Mundo Oscuro, habría varias interpretaciones científicas posibles:

1)Ello es la consecuencia de la deformación de la imagen en el espejo, a la manera de lo planteado por Carroll, en la segunda parte de Alicia, "Alicia al otro lado del espejo", un mundo es el reflejo deformado, alterado del otro.

2)Es el resultado de evoluciones diferentes pese a sus bases genéticas similares, bastaría con leer las Leyes de Mendel para



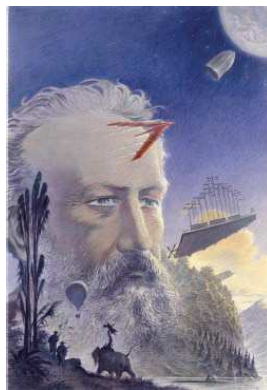
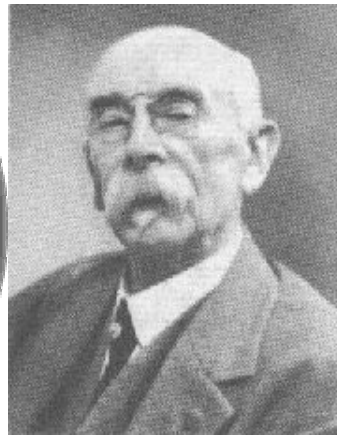
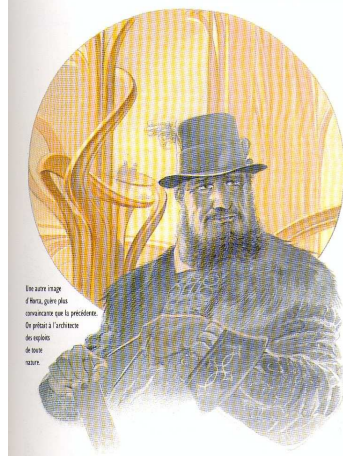
05.13-Hugh Everett, la teoría cuántica, mundos paralelos y "el Gato" de Schrödinger... dos o más universos coexisten...

explicarse la disímil evolución de ambos mundos, o las teorías que nos hablan de la existencia de universos paralelos. Al respecto el experto en física cuántica Frédéric Kaplan en su ensayo titulado "La Quête de sens dans Les Cités Obscures" (ver [www.Urbicande.be](http://www.Urbicande.be)) desarrolla esta interpretación partiendo de las teorías de "universos paralelos" esbozadas por Hugh Everett (1930-1982), alumno del premio Nóbel Archibald Wheeler (1911-2008). Según la misma cada vez que uno toma una medida en un lugar, todos los resultados posibles se producen pero en universos separados; en otras palabras si uno obtiene un resultado M, ese resultado produce M "universos" todos ellos reales, aunque un ser humano no puede ocupar sino un universo a la vez por lo que no nos es posible ver los otros, pero esos otros son reales ("*...existe un universo donde la unión no vencen a los sudistas y otro en donde el Benfica gana siempre la copa de Europa...*").

3) Producto de múltiples contactos entre personas que operaron en los pasajes entre las Ciudades Claras y las Ciudades Oscuras (como sería, por ejemplo, el caso del arquitecto Víctor Horta, el escritor Jules Verne o el también arquitecto Joseph Poelaert).

Igualmente, algunos personajes parecen existir en las Ciudades Oscuras por simple efecto espejo de nuestro mundo, por una evolución casi similar, como respondiendo a la segunda hipótesis interpretativa. Tal el caso del burgomaestre Anspach-Spanach, responsable uno de las obras de modernización de

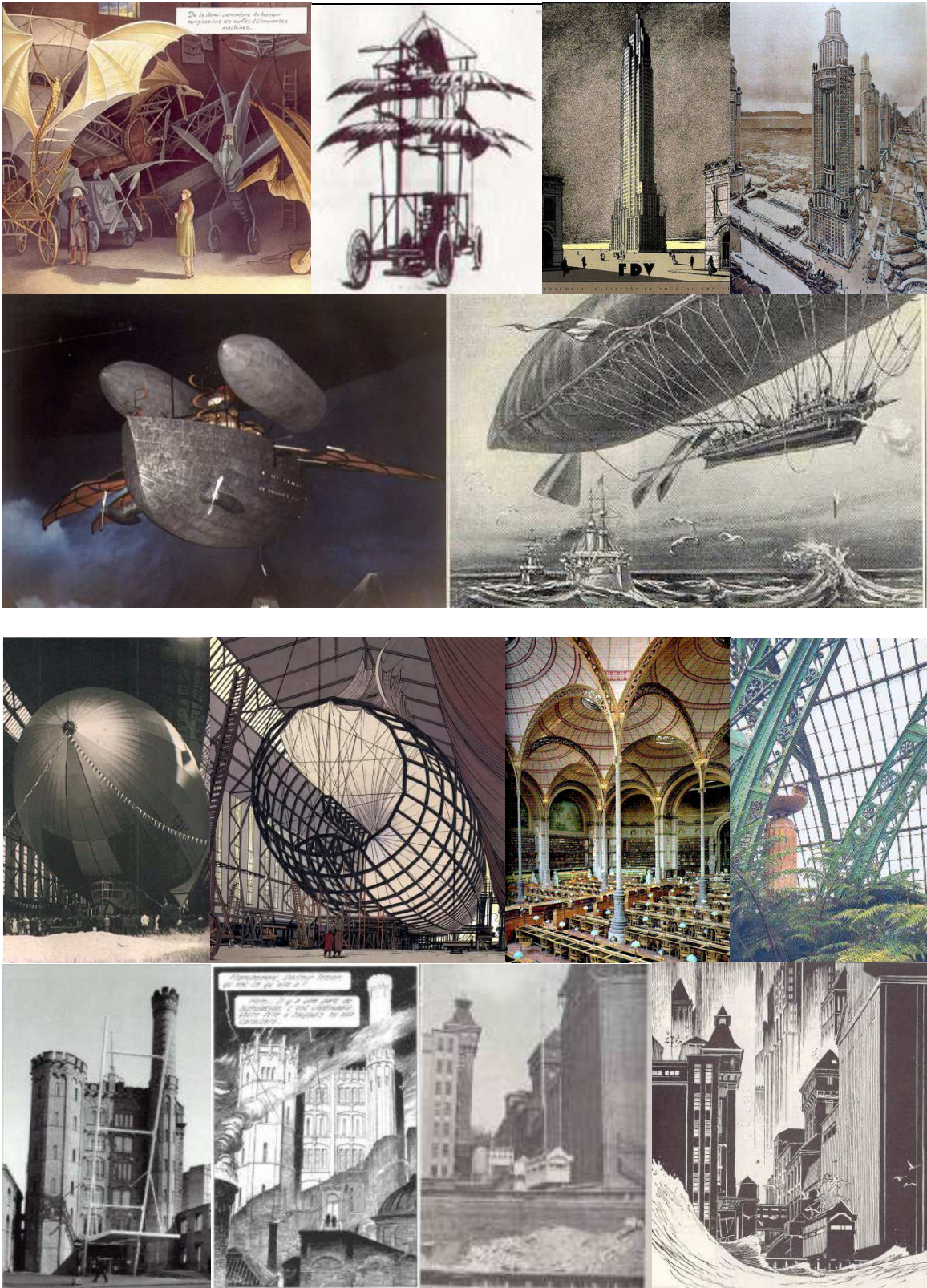
5.SCHUITEN Y PEETERS, Y EL OTRO LADO DEL ESPEJO.



05.14-Individuos que se desplazan de un mundo a otro, de una realidad a otra... Horta, d'Arsenal, Verne.

Bruselas a fines del siglo diecinueve y de las obras que con idéntico espíritu se realizaron en la ficticia Brüssel el otro (Jules Anspach, 1828-1879, ocupó el cargo de burgomaestre de Bruselas desde 1863 hasta su muerte, siguió el ejemplo de actuación de Haussmann, en París, buscando revitalizar la alicaída imagen de la capital belga), algo similar es lo acontecido con el fotógrafo y amigo personal de Julio Verne, Nadar transformado en Ardan. Gaspard-Felix Tournachon (1820-1910), conocido bajo el seudónimo de Nadar; periodista, caricaturista y fotógrafo, responsable de la construcción de un globo, "Le Géant" en 1863, que inspiró al escritor a escribir "5 Semanas en un Globo", también el periodista de "De la Tierra a la Luna" se llama Michel Ardan. Otros simplemente proviniendo de nuestro mundo han operado en los pasajes entre ambos mundos y se han desplazado hacia ese otro, como el pintor Agustin Desombres o los propios autores de la serie, Schuiten y Peeters, quienes suelen presentarse a sí mismos como exploradores de ese mundo oscuro.

La mayor parte de de las historias de las Ciudades Oscuras se desarrollan en esa porción de tiempo de cambio que significó la transición entre el siglo XIX y el XX; plagada de referencias a la escalada tecnológica, al maquinismo desaforado, a las grandes estructuras arquitectónico-ingenieriles imaginadas y construidas por Henri Labrouste o Gustave Eiffel, a los rascacielos de Burham o de Hood, cuando no las utopías de Hugh Ferriss; y se mezclan con creaciones más contemporáneas como el

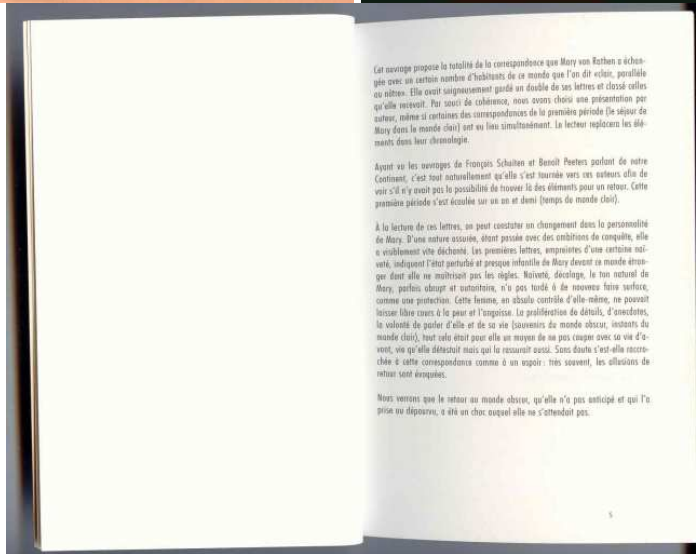
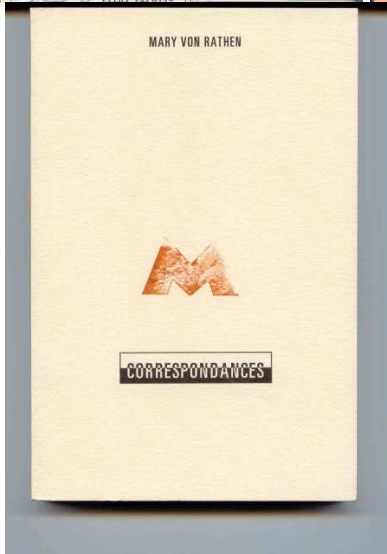
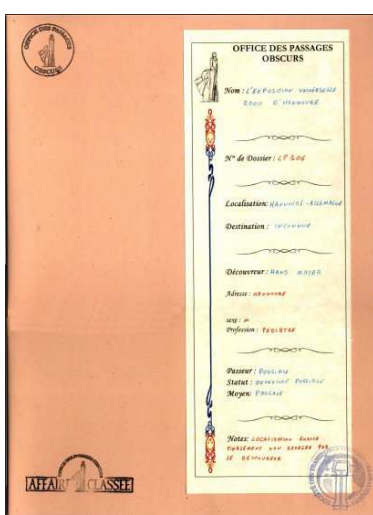


05.15-La fascinación por las nuevas tecnologías y los nuevos materiales pautó la evolución de ambos universos.

plástico, los automóviles aerodinámicos, los aeroplanos, los dirigibles y hasta los ordenadores; que responden más a las lógicas de los años treinta, cuarenta, cincuenta... La elección de dicho período no es arbitraria, sino que responde a la existencia de innumerables signos y objetos factibles de ser manipulados gráfica y conceptualmente a declarado el propio Schuiten. Además dicho período es especialmente rico y fértil en la invención y difusión de todo tipo de productos surgidos ante la explosión positivista-científica; desde los globos aerostáticos de los hermanos Montgolfier a los poderosos zeppelines alemanes que surcaban los cielos de Europa y América, desde los primeros buques de Fulton impulsados por vapor al majestuoso y fatídico Titanic que navegaban por mares y océanos, pasando por el popular Ford "T", los primeros ascensores de Elisha Otis o el aire acondicionado desarrollado por John Gorrie y Willis Carrier.

Debemos tener presente que la medida del tiempo es diferente en ese otro mundo y su esencia misma también lo es. Por lo que la correspondencia de años y períodos históricos entre ambos se hace extremadamente difícil, cuando no imposible. Acerca de este punto en particular, el de la coincidencia o no, se han ocupado innumerables científicos reales y ficticios en trabajos desarrollados en reputados centros de investigación del Mundo Oscuro, tales como: "La red de Urbicanda ¿una transición en el Eterno Continuum?" por el Prof. Nered en el Boletín de la Academia de Ciencias de Brusel; "Evolución de las Teorías a la

5. SCHUITEN Y PEETERS, Y EL OTRO LADO DEL ESPEJO.

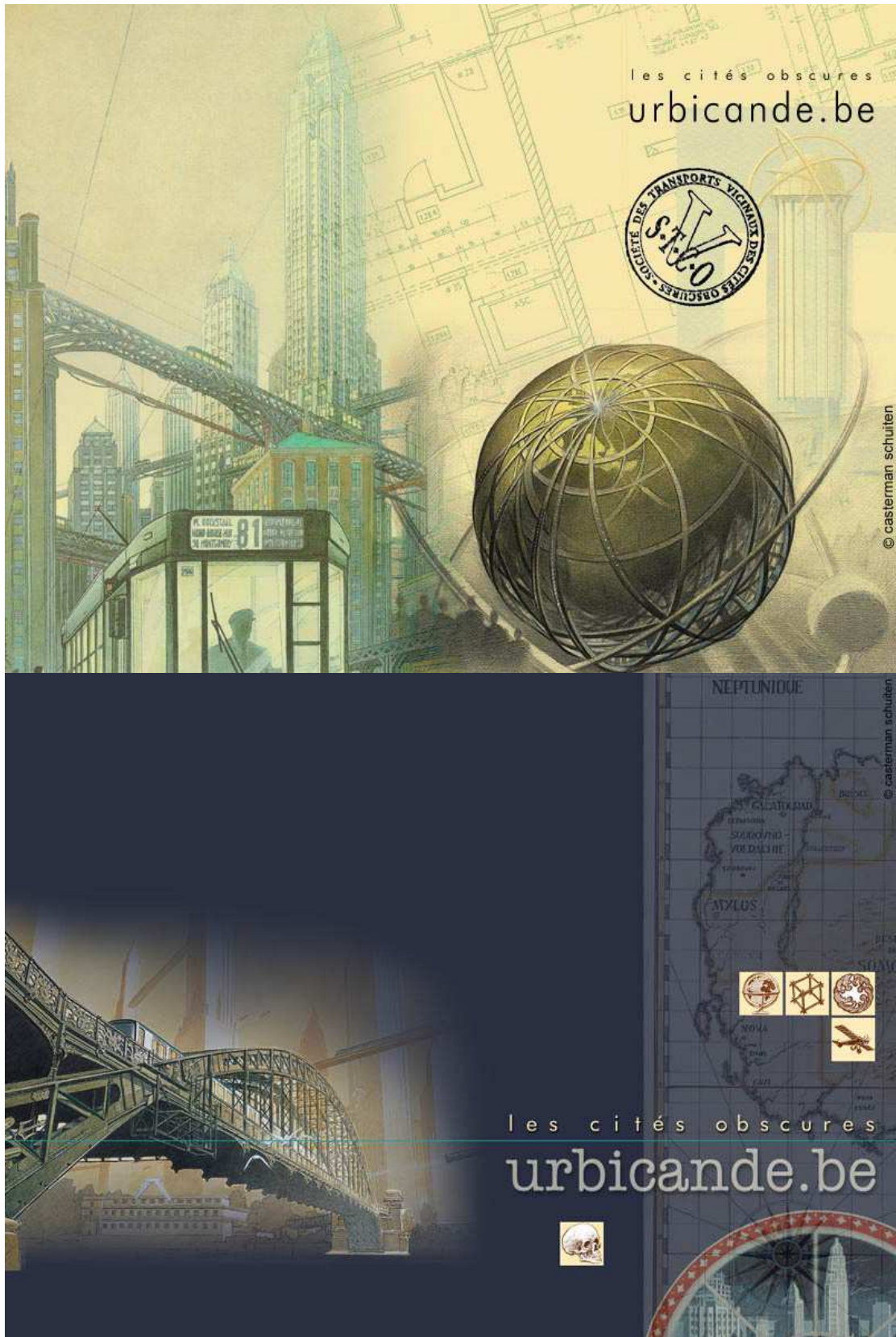


05.16-Múltiples documentos avalan la existencia de ese "otro" universo...

luz de las variaciones temporales entre el Mundo Luminoso y el Mundo Oscuro" por el Prof. Quint Stone (Rector del colegio de Estudios Inmateriales de Luna) o "Una pequeña explicación del Misterio de Urbicanda" del ya citado van Bendegen.

Todo lo cual a contribuido de manera consistente a la generación de esa "sensación de lo fantástico", que según la definición del italiano Roger Bozzetto, estudioso de la literatura fantástica, se podría definir como la imposibilidad de discernir entre lo real y lo irreal.

De todas formas vale la pena recordar aquí las palabras puestas en boca de Isidore Louis, el protagonista de "El Archivista" (1987), tercer volumen de la serie, cuando describe este otro universo: *"... Tal vez sea una leyenda, pero de tal amplitud, de una presencia tan viva, que se distingue en múltiples rasgos de todas las invenciones similares. No hay nada maravilloso en ella, ningún delirio. Ni tigres transparentes, ni rosas ensangrentadas, ninguna de esas grotescas naves que revolotean de estrella en estrella, sino un mundo completo con sus **arquitectos** y sus leyes, sus técnicas y sus escándalos, sus religiones y sus locuras".* Y se pregunta: *"¿Qué demiurgo habría podido ofrecernos este mundo?... Me parece inconcebible que un solo mortal haya tenido la posibilidad de crearlas... este mundo es de tal complejidad que ningún cerebro, por notable que fuera, habría podido concebirlo, y mucho menos realizarlo. Sólo quizás, un amplio número de artistas y sabios de todas las disciplinas, habría podido llevar a cabo semejante tarea.*



05.17-Internet se convierte en el lugar ideal para desarrollar la compleja trama del Mundo oscuro...

*Reunidos en una sociedad más secreta que ninguna otra, habrían construido, con una paciencia infinita, esta loca mistificación, dedicándose no sabemos bien porque a la edificación de este mundo quimérico, completado siglo tras siglo..."*

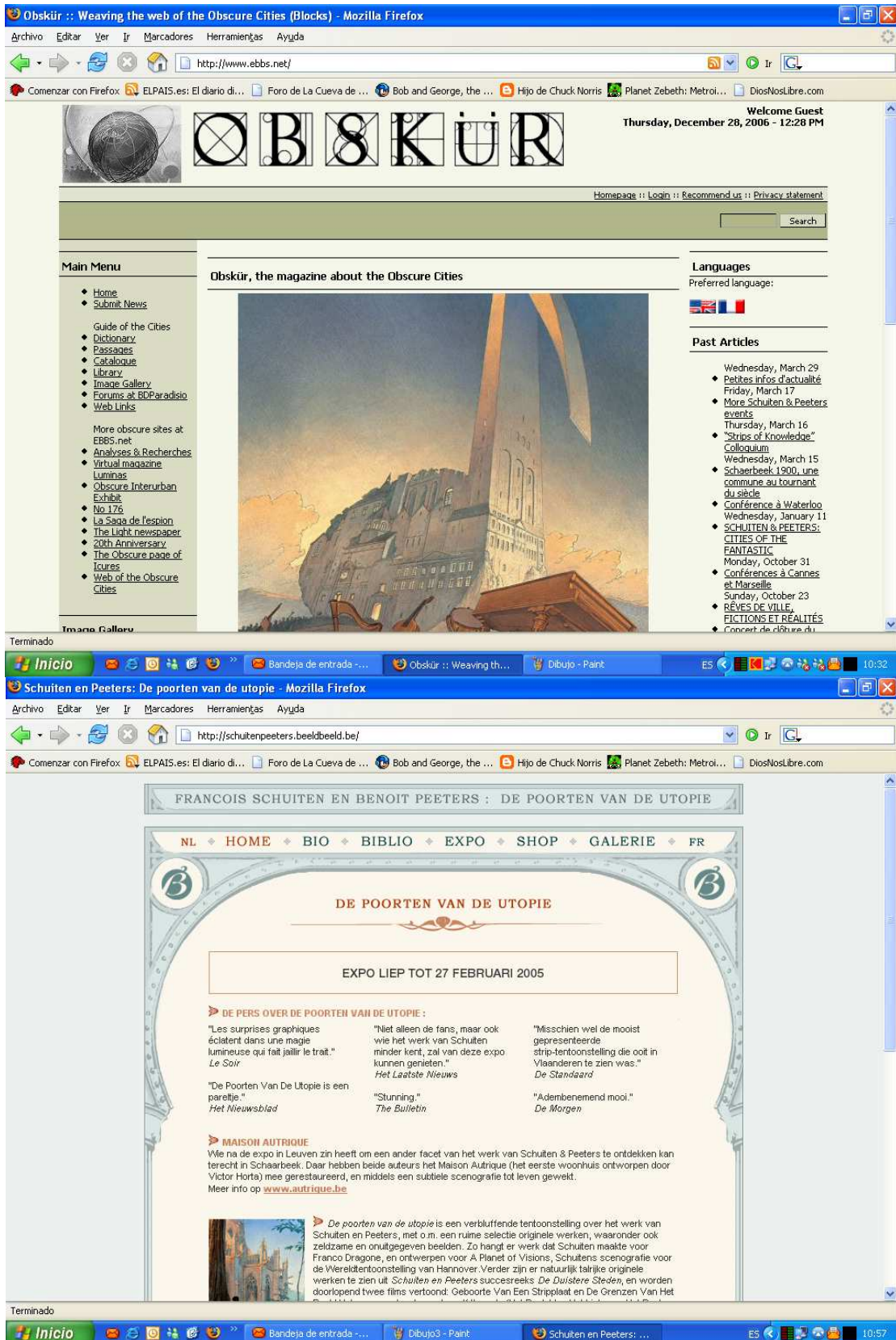
Las referencias al texto de Borges antes mencionado resultan obvias, aunque es bueno precisar que en este caso si se hace una referencias explícita a los arquitectos como constructores de la sociedad.

Las Ciudades Oscuras, a su vez han desarrollado su sitio oficial en Internet, <http://www.urbicande.be>, además de otros lugares como <http://www.ebbs.net>, en donde se han incorporado los más variados aportes trasformándolos en verdaderas creaciones colectivas.

Schuiten y Peeters que se presentan, tal como antes se mencionó, como exploradores de un mundo que posee una existencia independiente, juegan a ser internautas.

Peeters explica en un reportaje realizado por el belga Jan Baetens: *"Nuestro sitio (de Internet) lo hemos desarrollado un poco como una especie de laberinto, en donde lo aleatorio juega un rol esencial; cuando uno clikea sobre el cubo en rotación, uno no sabe sobre que lugar va a parar..."*

A su vez el crítico Groensteen, ha hablado del carácter proteico de la obra de Schuiten y Peeters, en donde todo elemento forma parte de la obra y puede ser reutilizado según nuevas modalidades. Peeters habla de una cantera, de un lugar



05.18-Esa red teje su maraña de conexiones... relaciones insospechadas, encuentros fortuitos y casuales...

de permanente y continuo diálogo y experimentación. Tal vez no podríamos encontrar mejor imagen que explique el desenfrenado crecimiento de las metrópolis contemporáneas. El sitio en Internet aparece así como la mejor y más fiel materialización de dicho proceso desarrollado hasta el presente, alcanzaría con analizar las estadísticas de crecimiento explosivo y expansión de las ciudades chinas contemporáneas para percatarnos de ello.



