

**ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS.  
Vanguardias, Evolución y Lenguaje.**

Tesis presentada para obtener el título de Doctor  
por la Universidad Politécnica de Catalunya

AUTOR: **Fernando C. Ayala Zapata**  
DIRECTOR: **Miquel Barceló García**  
CO-DIRECTOR: **Eduard Bru i Bistuer**

DEPARTAMENT DE PROJECTES ARQUITECTÒNICS  
ESCOLA TÈCNICA SUPERIOR D'ARQUITECTURA  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

**VOLUMEN 2**

BARCELONA, martes 14 de febrero de 2012

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>CAPÍTULO 5.- CASOS DE ESTUDIO</b> .....	<b>4</b>
<b>5.0.- INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
<b>5.1.- HABITAR Y TECNOCENCIA</b> .....	<b>16</b>
5.1.1.- PIONEROS DE LA TECNOCENCIA ACTUAL. ....	18
5.1.2.- MÚLTIPLES ECOLOGÍAS ARTIFICIALES. ....	20
5.1.3.- GEOPOSICIÓN, ESTEREO REALIDADES Y MULTIVERSOS. ....	21
5.1.4.- TRANSPORTES, TIEMPOS DE VIAJE Y ARQUITECTURA MÓVIL. ....	22
5.1.5.- ESCALAS NANOMÉTRICAS Y MATERIALIDADES AVANZADAS. ....	23
5.1.6.- ESPACIOS SENSIBLES Y ARQUITECTURA CUÁNTICA. ....	27
5.1.7.- INMORTALIDAD, SOBREPoblación Y TRANSHUMANISMO. ....	28
5.1.8.- COLONIZACIÓN EXTREMA (AIRE, MONTAÑA, SELVA, MAR, SUBTERRA). ....	29
5.1.9.- CIBERESPACIALIDAD REAL. REVOLUCIÓN DEL AUMENTO DIGITAL. ....	30
5.1.10.- TERRITORIOS Y VIDAS VIRTUALES ALTERNATIVAS. ....	32
5.1.11.- LOW/HIGH/ECO/HACK/DIY/ZERO/BIO/PUNK TECH. ....	33
<b>5.2.- ARQUITECTURA Y CIENCIA-FICCIÓN</b> .....	<b>38</b>
5.2.1.- CASO DE ESTUDIO COMPLETO EN ANEXO 1. ....	40
5.2.2.- INVISIBILIDAD, MANIPULACIÓN DE LA MATERIA. ....	41
EL ÍNDICE DEL CASO DE ESTUDIO EN EL VOLUMEN 3	
<b>5.3.- ARCHIGRAM Y ANTFARM</b> .....	<b>56</b>
5.3.1.- SECUENCIAS GRÁFICAS POST "SENSE OF WONDER". ....	59
5.3.2.- INPUT: CIENCIA-FICCIÓN. ....	61
5.3.3.- INPUT: COMIC-BOOKS. ....	69
5.3.4.- INPUT: UTOPIA ARQUITECTÓNICA. ....	75
5.3.5.- OUTPUT: ARQUITECTURA-FICCIÓN. ....	78
5.3.6.- OUTPUT: ARQUITECTURA SECUENCIAL. ....	108
5.3.7.- OUTPUT: CONTRACULTURA EXPERIMENTAL. ....	132
<b>5.4.- LEBBEUS WOODS Y JACQUE FRESCO</b> .....	<b>138</b>
5.4.1.- LEBBEUS WOODS, MENSAJES FUTUROS DE DISEÑO RADICAL. ....	141
5.4.2.- UNDERGROUND BERLÍN. ....	145
5.4.3.- AERIAL PARIS. ....	148
5.4.5.- ZAGREB FREE-ZONE. ....	155
5.4.6.- JACQUE FRESCO, IDEAS TRANSICIONALES PARA EL FUTURO. ....	158
5.4.7.- PROJECT MOONBASE. ....	164
5.4.8.- THE LARRY KING SHOW. ....	168
5.4.9.- THE VENUS PROJECT. ....	172
5.4.10.- ANEXO CREATIVO. "LOS WALDENS", ARQUITECTURA Y UTOPIA. ....	176
<b>5.5.- WILL EISNER Y SCOTT McCLOUD</b> .....	<b>180</b>
5.5.1.- CASO DE ESTUDIO COMPLETO EN ANEXO 2. ....	182
5.5.2.- EXPRESIÓN ARQUITECTÓNICA MEDIANTE EL CÓMIC. ....	183
EL ÍNDICE DEL CASO DE ESTUDIO EN EL VOLUMEN 4	
<b>5.6.- FRIEDMAN, VAN LENGEN E INGELS</b> .....	<b>196</b>
5.6.1.- ANTECEDENTES. "PS MAGAZINE", MEDIO Y MENSAJE. ....	197
5.6.2.- YONA FRIEDMAN. EDUCACIÓN Y LENGUAJE. ....	200
5.6.3.- JOHAN VAN LENGEN. MANUAL INSTRUCTIVO. ....	209
5.6.4.- BJARKE INGELS. MEDIO DE DIFUSIÓN. ....	215
5.6.5.- ANEXO CREATIVO. "D.I.Y.", TESIS FORMATO CÓMIC. ....	221

<b>5.7.- "THERE WILL COME SOFT RAINS" . . . . .</b>	<b>228</b>
5.7.1.- SOBRE LOS AUTORES DEL TRINOMIO. . . . .	229
5.7.2.- LA VERSIÓN DEL ESCRITOR DE CIENCIA-FICCIÓN. . . . .	231
5.7.3.- LA VERSIÓN DEL DIBUJANTE DE COMIC-BOOKS. . . . .	234
5.7.4.- LA VERSIÓN DEL ARQUITECTO EXPERIMENTAL. . . . .	241
5.7.5.- RESUMEN DE LAS CONCLUSIONES ANALÍTICAS. . . . .	247
5.7.6.- ANEXO CREATIVO A WALLY WOOD. DINÁMICA Y FICCIÓN. . . . .	249
5.7.7.- ANEXO CREATIVO A RAY BRADBURY. ROBERT HEINLEIN. . . . .	251
5.7.8.- ANEXO CREATIVO A LEBBEUS WOODS. SOLOHOUSE. . . . .	255
<b>5.8.- TOUTAIN. COMICS, CIENCIA-FICCIÓN Y DIFUSIÓN. . . . .</b>	<b>260</b>
5.8.1.- MARCO HISTÓRICO Y SOCIOCULTURAL. . . . .	265
5.8.2.- ANÁLISIS EDITORIAL Y BÚSQUEDA DE INNOVACIÓN. . . . .	267
5.8.3.- SECUENCIAS DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO. . . . .	273
5.8.4.- TEORÍAS HABITACIONALES Y EL REFLEJO DE LA CIUDAD. . . . .	274
5.8.5.- TEMÁTICAS DE LA CIENCIA-FICCIÓN GRÁFICA. . . . .	275
5.8.6.- AUTORES DE COMIC-BOOKS DE CIENCIA FICCIÓN. . . . .	276
5.8.7.- CATÁLOGO DE LEGADOS UTÓPICOS VERNACULARES. "1984", 1-10. . . . .	277
<b>5.9.- HABITAR EN COMIC-BOOKS DE CIENCIA-FICCIÓN. . . . .</b>	<b>296</b>
5.9.1.- PHILIPPE DRUILLET. LOANE SLOANE_SIX VOYAGES (1966-1971) . . . . .	299
5.9.2.- PHILIPPE DRUILLET. LOANE SLOANE_DELIRIUS (1972) . . . . .	300
5.9.3.- MOEBIUS. EL LÚBRICO CRÓNICO (1974) . . . . .	301
5.9.4.- ENKI BILAL. MEMOIRES D'OUTRE-ESPACE (1974-1977) . . . . .	302
5.9.5.- PHILIPPE DRUILLET. LOANE SLOANE_GAIL (1975-1976) . . . . .	303
5.9.6.- MOEBIUS+DAN O'BANNON. THE LONG TOMORROW (1975) . . . . .	304
5.9.7.- MOEBIUS. ARZACH (1975-1976) . . . . .	305
5.9.8.- MOEBIUS. EL UNIVERSO/BALADA (1976-1977) . . . . .	306
5.9.9.- ENKI BILAL. LA CIUDAD QUE NO EXISTÍA (1977) . . . . .	307
5.9.10.- JODOROWSKY+MOEBIUS. LOS OJOS DE GATO (1978) . . . . .	308
5.9.11.- ENKI BILAL+DIONNET. EXTERMINADOR 17 (1978) . . . . .	310
5.9.12.- JODOROWSKY+MOEBIUS. EL INCAL (1980-2000) . . . . .	311
5.9.13.- PHILIPPE DRUILLET. SALAMMBÔ (1980-1998) . . . . .	318
5.9.14.- SCHUITEN+SCHUITEN. LES TERRES CREUSES (1980-1990) . . . . .	321
5.9.15.- MOEBIUS. EL MUNDO DE EDENA (1983-2004) . . . . .	330
5.9.16.- SCHUITEN+PEETERS. LES CITÉS OBSCURES (1983-2009) . . . . .	334
5.9.17.- JODOROWSKY+GIMÉNEZ. LA CASTA DE LOS METABARONES (1993-2003) . . . . .	349
<b>5.10.- REFLEXIONES SOBRE LOS CASOS . . . . .</b>	<b>358</b>

**TOUTAIN. COMICS, CIENCIA-FICCIÓN Y DIFUSIÓN.**  
Cómics de ciencia-ficción, legado utópico.



## 5.8.- TOUTAIN. COMICS, CIENCIA-FICCIÓN Y DIFUSIÓN.

### Comics de ciencia-ficción, legado utópico.

Al igual que en el caso de estudio de la ciencia-ficción, en el que se ha reducido el campo de investigación a las manifestaciones visuales del género, para el análisis de las relaciones entre arquitectura y comic-books, se ha acotado el universo de muestras publicaciones de ciencia-ficción gráficas de un período determinado de la historia de los comic-books en España, el llamado "Boom del cómic adulto".

Durante este período (1967-1986) coexistieron varias publicaciones de comic-books con temáticas de ciencia-ficción y fantasía, la mayoría de ellas bajo la figura de Josep Toutain, un editor que es uno de los artífices de la consagración mundial del lenguaje narrativo gráfico.

Se analiza de esa época y lugar, tanto el formato mismo de los comic-books (en un período de experimentación sobre la forma artística y una valoración extrema del autor), como al usuario final, el lector español, destino final de la publicación, y que es incorporado a ella mediante editoriales, cartas al director, y concursos.

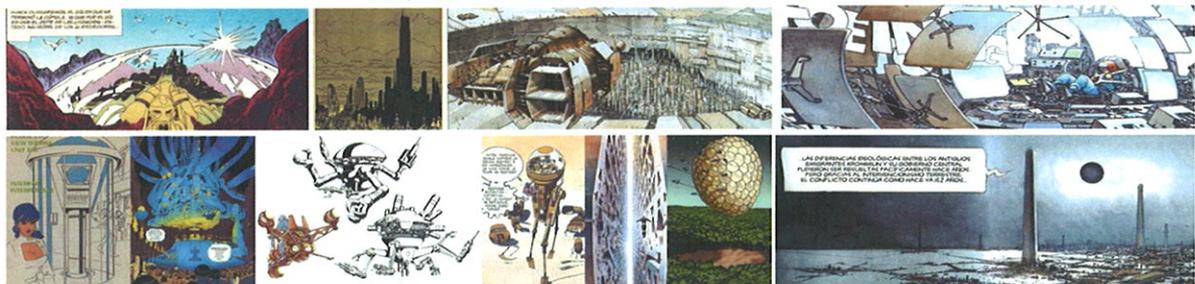
Es una nueva dimensión "habitable" de un comic-book, una retroalimentación continuada entre editorial y lector-habitante, suspenso que no hace más que aumentar la calidad y el número de usuarios de este medio de comunicación, perfeccionando su forma.



### EL PERFECCIONAMIENTO DE UN LENGUAJE EN MEDIO DE COMUNICACIÓN



### CONTINUIDAD EDITORIAL, COLECTIVOS CREATIVOS Y TÉCNICAS FORMALES



### EJEMPLOS SECUENCIALES DE ESPECULACIÓN ARQUITECTÓNICA VERNACULAR

# 08 TOUTAIN EDITOR Y EL CÓMIC ADULTO CÓMICS DE CIENCIA-FICCIÓN, LEGADO UTÓPICO

En este caso de estudio, se buscaron, analizaron y clasificaron algunas de las primeras manifestaciones de tipo arquitectónico de autores de comic-books de ciencia-ficción en el escenario cultural español, dentro de la denominada "historieta de fantasía para adultos" en torno a los años '80s.

Como campo de estudio principal se eligen tres colecciones publicadas por Josep Toutain Vila (Barcelona, 1932-1997), dibujante, editor y fundador de "Selecciones Ilustradas", difusora catalana del noveno arte. Al presentarse un resumen del caso completo, se enfocará el documento (en cuanto a los análisis y los ejemplos) a la publicación "1984", que pueden metodológicamente extrapolarse a los demás.

*"Dos editoriales, Toutain y Norma, aglutinaron el mayor número de revistas de cómic adulto. De la primera recogemos: "1984", especializada en ciencia-ficción; "Comix Internacional", destinada a la difusión del cómic clásico internacional; "Creepy", con un género más inusual como es el terror; y "Thriller", al género negro. Al igual que Toutain, Norma produjo cómics de coste elevado, destacando "Cairo", dedicada a la línea clara, y "Cimoc", a la aventura."* 335

Se clasificaron cronológicamente los documentos, desde la primera aparición en kioscos de la revista "1984" (del tipo "pulp" magazine, con bajo costo de impresión) en 1978. El análisis prosigue con otra publicación, la revista "Ilustración+Comix" desde 1980 hasta 1986. La continuación editorial de 1984, "Zona 84", es la que culmina el estudio, apareciendo su último número en el año 1992.

Como sub capítulos metodológicos surgieron siete temáticas generales, utilizadas para clasificar los conceptos y conclusiones extraídas. Se identificaron ideologías (movimientos influyentes en el desarrollo de este subgénero editorial de los cómics), y se catalogaron algunos diseños considerados "legados utópico-vernaculares arquitectónicos".

Estos puntos pueden ser utilizados genéricamente en el análisis de cualquier documento tipo comic-book (preferentemente de temáticas relativas al aciecnia-ficción, que se cree más próxima al trinomio de estudio), para encontrar relaciones e interconexiones disciplinarias útiles en la fusión trinomial.

- 1.- Marco histórico y sociocultural.
- 2.- Análisis editorial y búsqueda de innovación.
- 3.- Secuencias del espacio arquitectónico.
- 4.- Teorías habitacionales y el reflejo de la ciudad.
- 5.- Temáticas de la Ciencia-ficción gráfica.
- 6.- Autores de comic-books de ciencia ficción.
- 7.- Catálogo de legados utópicos vernaculares.

*"El cambio teórico fue previo al artístico, entre otras cosas porque este último reclamaba no sólo esfuerzos individuales sino unas condiciones de industria, mercado y régimen político muy diferentes a los que existían hasta ese momento (...) El resultado fue la publicación de trabajos realizados sucesivamente por Luis Gasca o Román Gubern, a la vez que revistas especializadas, libros, exposiciones y conferencias contribuían a difundir la validez de un medio que lentamente dejó de llamarse "tebeo" o "narraciones gráficas" y adoptará una nueva denominación, de carácter internacional, como es la de cómic."* 336

---

335 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 12.

336 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 26.



Figura 305. **Comic-books.** Collage con diferentes portadas de magazines de comics, especialmente en Europa y EEUU. Los contenidos son referentes inicialmente como complemento a los estudios infantiles y juveniles, para luego pasar a valorar la disciplina editando magazines de estudio y critica del medio y lenguaje, y derivando principalmente en temas relativos a la ciencia-ficción o la fantasía, dentro del denominado "boom del cómic adulto en España". (1950-1969) Eagle UK, (1959-1989) Pilote FR, (1962-1982) Look and Learn UK, (1967-1968) Delta 99 ES, (1968-1977) Mampato CHI, (1971-1974) Graphic story magazine USA, (1974-1987) Metal Hurlant FRA, (1974-1974) Comix InternatioNal USA, (1977-1986) Totem ES, (1977-2001) Heavy metal USA, (1977-presente) 2000 AD UK, (1978-1983) 1984 ES, (1978-1997) A Suivre FRA, (1978-1979) 1984 USA, (1979-1995) Cimoc ES, (1979-2005) El Vibora ES, (1980-1981) Infinitum 2000 ES, (1980-1983) 1994 USA, (1980-1986) Epic Illustrated USA, (1980-1986) Ilustracion+Comix ES, (1981-1991) Cairo ES, (1981-2002) Metal Hurlant ES, (1982-1982) Epic ES, (1982-1985) Rambla ES, (1982-1994) New Eagle UK, (1983-1984) Historia de los comics Toutain ES, (1983-1984) Metropol, (1984-1992) Fierro ARG, (1984-1992) Zona 84 ES, (1987-1991) Totem el Comix ES. Funete: autor.

El detalle de la Hemerografía específica de la búsqueda general es:

**1984** Toutain Ed. Colección 071 Tomos. 1978-1983.  
**Ilustración + Comix** Toutain Ed. Colección 205 Tomos. 1980-1986.  
**Zona 84** Toutain Ed. Colección 101 Tomos. 1984-1992.

Una parte importante de este estudio de caso fue destinado a la analítica del funcionamiento de una publicación periódica tipo magazine como una plataforma de desarrollo colectivo de guionistas, dibujantes, coloristas, editores, etc., que se creen de utilidad para el desarrollo de propuestas sobre los aspectos comunicacionales del proyecto de arquitectura, sobretodo en lo que hace relación con el lector-usuario y su tratamiento a nivel de "cliente" de un mensaje.

Se detecton algunas herramientas editoriales utilizadas para promover y facilitar el consumo masivo (y periódico) de estos productos, las que tienen un reflejo directo en la edición, en las relaciones con el "comprador-lector" y en la calidad, independiente del contenido.

Esta tesis define a estas publicaciones como parte del "imaginario utópico" (generalmente negado, o simplemente nunca valorado) de muchos de los arquitectos contemporáneos, al igual que en los '60s y '70s lo fueron publicaciones similares (tal vez no tan optimizadas ni con una orientación marcadamente evolucionada como éstas) para grupos experimentales y alternativos como ARCHIGRAM o ANTFARM.

Se pretende observar estas manifestaciones como parte del legado arquitectónico utópico "vernacular", que desde fuera de la profesión pero con un carácter visionario y teórico-experimental, al menos a un nivel de imagen y representación secuencial de los espacios, influye miínimamente en las soluciones contemporáneas de los arquitectos.

*"...podemos señalar una serie de notas distintivas del postmodernismo que pueden aplicarse genéricamente al cómic, como son el **eclecticismo** -basado en combinación de colores-, estructura de la página, composición de las viñetas, diálogos que no hace falta que expliquen nada, el dibujo narrativo-; el **pragmatismo** -basado en un particular revisionismo de los cómics clásicos-; la valoración de la vida urbana -entendida no desde perspectivas esquizoides sino como la única alternativa posible del hombre actual-; el **mimetismo** -articulado a través de citas gráficas o escritas que al cambiarlas de contexto cambian su significado-; y finalmente, la valoración de lo **efímero y fragmentario** -entendido como el triunfo del "todo vale" empleando los conocimientos adquiridos en diseño, arquitectura o pintura-. De este modo no hay artes ni mayores ni menores."337*

Fue posible detectar y clasificar estos ejemplos "vernaculares", para incorporarlos al imaginario visual del ambiente arquitectónico, tanto a nivel formal o conceptual de un diseño, como relativos a ambientes, emplazamientos, usuarios y/o funcionalidades.

También fue posible, como con los demás cómic-books estudiados, extraer algunas pautas y estrategias útiles para la representación secuencial especialmente de proyectos de arquitectura experimental, y para avanzar en una posible optimización del formato para generar, representar y proyectar las nuevas propuestas de "arquitecturas-ficción", esta vez sí con un trasfondo diciplinario arquitectónico, y multidisciplinario con la ciencia-ficción y los comic-books.

---

337 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 53



Figura 306. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage con las 64 portadas del magazine español de comics especializado en ciencia-ficción "1984" (1978-1983), y de los almanques que salieron durante la publicación (en la última línea). Los artistas que realizaron las ilustraciones generalmente también colaboraban con historias, y potenciaron una especialidad expresiva (portadista) dentro de las publicaciones.

### 5.8.1.- MARCO HISTÓRICO Y SOCIOCULTURAL.

Se analizó la atmósfera social, cultural y artística en el momento de la creación de las historias, clasificando las posibles referencias (disciplinarias y externas) utilizadas tanto por los dibujantes para el diseño arquitectónico y urbano, como por los guionistas de los cómics para los escenarios.

*"Entre los años 1981 y 1983 se produjo el denominado "Boom del Cómic" definido por una serie de síntomas que son percibidos desde mediados de 1980: aumento del número de publicaciones, celebración de Salones y Exposiciones Internacionales y desarrollo de crítica especializada en el medio que permitieron su afianzamiento en una sociedad cada vez más plural y tolerante."*338

La mayoría de los autores de la publicación estaban motivados por un inspirador ambiente contracultural y alternativo a la costumbre, de similares características a los vividos en EEUU en la época del nacimiento del "cómic underground" y muchas veces buscaban expandir sus conocimientos y experiencias a través de sus creaciones gráficas, utilizando en repetidas veces la multidisciplina para conseguirlo, como forma moderna de enfrentar la disciplina de los cómics, con ya una tradición de más de 40 años.

La ciencia-ficción en comic-books que en Estados Unidos comenzó con "Buck Rogers" (Philip Francis Nowlan y Dick Calkins, 1929) y en Europa en Francia con "Futurópolis" (Pellos, 1937), que en un principio iba enmarcada dentro del mismo espectro de publicaciones destinadas principalmente a un público infantil.

En EEUU comenzó a adquirir nuevos desarrollos como temática, de la mano de "EC Comics", con William Gaines, Al Fledstein y Harvey Kurtzman como editores, y Jack Davis, Al Williamson, Wally Woods y otros autores, (las publicaciones Weird Science, Weird Fantasy y Incredible Science Fiction), los que comenzaron la transformación del ambiente de los cómics a través de la ciencia-ficción y su desarrollo narrativo y avances pictóricos dentro del arte secuencial, y que poco a poco fue orientándose a un público más adulto.

Luego de la censura de los años '50s, para evitar los problemas surgidos por la paranoia social generada por "Seduction of the innocent" (Fredric Wertham, 1954), un libro que afirmaba que los cómics eran nocivos para los infantes, surgen nuevos formatos editoriales de mejor calidad a un precio más elevado para diferenciarlo de las revistas infantiles, que junto con la llegada del "comix underground" y los "fanzines" orientaron definitivamente a la temática de la ciencia-ficción hacia un público adulto, tendencia que también llegó a Europa, partiendo primero en Francia e Italia.

*"Un profesional del comic, Josep Toutain, y otro de la ciencia ficción, Luis Vigil, se reunieron una soleada mañana de invierno de 1975 en una torre de La Floresta para intentar dar forma a un proyecto de revista que produciría y explotaría internacionalmente la agencia-estudio Selecciones Ilustradas. No había duda en el tema: Fantasía y ciencia ficción. Se partía de la base de que la ciencia ficción no sólo había dejado de ser un tema para minorías, sino que muy pronto alcanzaría un éxito popular"* 339

---

338 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 13.

339 Texto Extraído de "Fantasía + CF + Comic", columna editorial periódica dentro de la colección de comics de ciencia-ficción "1984", Número 1, pág 35.

*"Cuando el traductor de Selecciones Ilustradas, Karol Blazer, nos ofreció su torre en La Floresta, se inició una de las etapas más apasionantes de mi vida. Nos instalamos allí y organizamos nuestra existencia como una especie de comuna. De alguna manera cree que fuimos, sin saberlo, un reflejo de los "hippies" de la época. Todo esto ocurría en 1967"* 340

Casi al mismo tiempo que en EEUU el colectivo arquitectónico ANTFARM se decide a vivir en comunidad (1968) en su almacén que han adaptado según sus premisas de movilidad, efimeralidad y medios de comunicación, los que serán parte del germen que dará vida al magazine de cómics de ciencia-ficción "1984" y al boom del comic adulto, el "grupo de la Floresta" según lo ha denominado Luis Gasca en su libro "los héroes de papel" (Taber/Epos, 1969), comenzaba su experiencia de convivir con un propósito similar al de los arquitectos; intentar comunicar historias creadas en colectivo.

Los integrantes, parte del grupo editorial de Toutain "Selecciones Ilustradas" eran Esteban Maroto, Carlos Giménez, Adolfo Usero, Suso, Luis García y Ramón Torrents, algunos catalanes y otros de Madrid, en una época de represión política hacia la cultura en general y en particular hacia la de las comunidades ahora autonómicas, hecho que marcó muchas de las experiencias y expresiones de los autores. La necesidad de expresión se desarrolló entre caricaturas y dibujos, en un ambiente colectivo y dinámico de creación e intelectualidad austera.

*"Nos dimos perfecta cuenta de la manipulación que sufría el país, del daño que se hacía ocultando unas culturas tan ricas y profundas. Hoy, visto con la perspectiva del tiempo transcurrido, parece increíble toda aquella época, Pero basta recordar pequeños detalles para darnos cuenta de que existió y de que fue muy dura para todos cuantos amamos la libertad."* 341

En este entorno contracultural, análogo en la idea de comunidades creativas entre EEUU y España según Esteban Maroto, unido por las manifestaciones artísticas juveniles, el arte pop, el sentido de arte multidisciplinario y ecléctico del postmodernismo, junto con los estímulos recibidos por los avances tecnológicos de los medios de comunicación y de la imagen secuencial (cine, televisión y video) hacen que simultáneamente a que un grupo de arquitectos como ANTFARM decidan dibujar cómics para comunicar sus proyectos, unos dibujantes de cómics en Barcelona decidan vivir en comunidad y optar en gran medida por la ciencia-ficción como temática liberadora de la creatividad reprimida, y secuenciar mensajes artísticos, culturales y sociales codificados a través de espacios fantásticos, naves y ciudades del futuro.

*"1984 significó una alternativa dentro del panorama del cómic adulto, ya que abarcó un campo, la ciencia-ficción, que era prácticamente desconocido. Y así realmente lo entendió la denominada "crítica especializada", que premió a la revista en diversas oportunidades (...) la revista alcanzaba una doble valoración: por parte del público y de la crítica internacional, sobre todo en el último caso gracias a la actividad realizada por su editor, Josep Toutain, en el plano internacional."*342

---

340 Esteban Maroto. Texto Extraído de "Fantasía + CF + Comic", columna editorial periódica dentro de la colección de comics de ciencia-ficción "1984", Número 5, pág 35.

341 Esteban Maroto. Texto Extraído de "Fantasía + CF + Comic", columna editorial periódica dentro de la colección de comics de ciencia-ficción "1984", Número 5, pág 35.

342 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 35.

### 5.8.2.- ANÁLISIS EDITORIAL Y BÚSQUEDA DE INNOVACIÓN.

En cuanto a las intenciones de los creadores en referencia al público y la comunicación masiva de sus productos, se utilizaba como uno de los medios de promoción de la revista, y también como forma natural de actuar de un colectivo principalmente artístico y humanista, el sistema de interacción mediante correo al editor, que sin ser parte de las publicaciones 343, era comentado por los editores en los sucesivos números mediante, por ejemplo, el "anecdotario".

Los cómics de ciencia-ficción se han caracterizado por tener autores y editores considerados especiales dentro de un ambiente editorial homogéneo. En los '50s, "EC Comics" se diferenciaba por incentivar a sus dibujantes y guionistas a firmar sus trabajos, cosa hasta entonces inusual, relegando a un anonimato a muchos artistas. Se conocieron muchos nombres a través del éxito de sus obras, lo que ayudó a generar posteriormente los "cómics de autor" europeos.

En diferente situación pero con el mismo concepto, de libertades alternativas en torno a la creación visual de ciencia-ficción, los autores de "1984" tenían una serie de estímulos -además de los económicos que eran bastantes para un "artista gráfico"- que ayudaron a desarrollar el lenguaje como nunca se había hecho, en un ambiente que permitía la multidisciplina como parte del proceso creativo.

*"...surgió una alternativa de tipo intelectual o universitario, basada en la adopción de unos métodos aplicados en otras disciplinas, utilizadas para demostrar la validez de los mismos, de modo que incorporaran a la consideración o comentario un rigor analítico que fuera más allá del repertorio o de la opinión, y sobre todo que apoyara la argumentación de aquello que se afirmaba. Tanto desde la crítica de afición como desde la universitaria se contribuyó positivamente al conocimiento del medio, a la vez que generaba una cierta "actitud crítica dentro de la crítica" que ha dado lugar a que desde los sectores de comentario y reseña se comiencen a encuadrar trabajos en marcos teóricos cada vez más amplios."*<sup>344</sup>

Las ventajas artístico-creativas que tuvo el trabajar en cómic-books de temáticas específicas de ciencia-ficción, y que dieron un espaldarazo a las intenciones reivindicativas del -en ese momento- recién catalogado "novenio arte" (con el lanzamiento de "Barbarella" en álbum en 1964), son las mismas ventajas que se cree facilitarían un salto evolutivo en la disciplina arquitectónica actual, principalmente a un nivel teórico y práctico, hablando de un desarrollo hipotético de la propuesta de "arquitecturas-ficción", basadas en la interacción multidisciplinar de la ciencia-ficción y el comic-book dentro del proyecto, y éste sin la finalidad constructiva tradicional como requisito para el desarrollo.

*"una búsqueda estética de ruptura con la convención habitual en la forma de concebir la página como una sucesión de viñetas en forma de tiras (...) junto con esta revolución un tanto pacífica, se está dando también otra corriente paralela, (...) Refleja en cierto sentido, dentro de las páginas del comic, una postura vital (...) al público no se le menosprecia, no se le ignora. Simplemente se le obliga a pensar. Se le fuerza a razonar."*<sup>345</sup>

---

343 Para este resumen del caso de estudio, se remitirán los comentarios específicos a los primeros 10 números de la revista "1984", a modo de resumen, tanto de análisis numéricos como de imágenes, del universo de muestra completo, las tres colecciones.

344 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 13.

345 Texto Extraído de GASCA, LUIS. "Los Héroes de Papel". Taber/Epos, España, 1969. Pág. 330.

"1984" utiliza el formato magazine para relacionarse con el público y retenerlo. El público respondió bien al formato propuesto de varias historias cortas, de diferentes autores (generalmente un guionista y un dibujante) promoviendo así la variedad, un aumento de calidad y la posibilidad de tener diferentes enfoques (narrativos, visuales y conceptuales) sobre las temáticas de ciencia-ficción y fantasía, generando un accesible "catálogo utópico" que se distribuía masivamente en kioskos y tiendas especializadas, y que ha terminado teniendo -al menos para esta tesis y otros estudios metodológicos sobre el tema- características biográficas en el registro de la evolución y valoración de esta disciplina en España.

COLECCIÓN 1984	NÚMERO	1	PÁGINAS		60	
	FECHA	feb-79	PRECIO		75/125	

	Portada	Presentación	Sumario	Historia B	Historia C	Historia D	Historia E	Historia F	Sección Editorial	Correo Editorial	Historia G	Historia H	Publicidad	Publicidad	Publicidad	Contraportada
Guión		e	Créditos	x	x	xy	x	x	e	e	x	x	Auto publicidad	Hoja de pedidos		Publicidad
Dibujo	x	e		y	y	y	x	y	e	e	y	y				
Páginas	1	1	1	12	4	6	1	8	1	1	12	8	1	1	1	1
Impresión	COLOR	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	COLOR	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	COLOR
Nº páginas	001-001	002-002	003-003	004-015	016-019	020-025	026-026	027-034	035-036	036-036	037-048	049-056	057-057	058-058	059-059	060-060

Figura 307. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Cuadro con el esquema editorial del primer número de la revista "1984" (1978), de la editorial de Josep Toutain, especializada en cómics de ciencia-ficción y fantasía. Iniciando con una presentación dirigida al lector, el conjunto de la revista es una suma de diferentes relatos cortos autoconclusivos, más una historia seriada de larga duración (8 números). Se añaden secciones editoriales permanentes, una de "educación, crítica y enseñanza, y otra de respuestas al lector, generando una interacción con el usuario. Se dedican algunas páginas a cuestiones publicitarias y de difusión de los autores y sus otros trabajos. Para mantener un bajo precio de venta, sólo la portada, contraportada y una de las historias, la seriada de larga duración, es impresa en color.

Esta comunicación masiva llegó a tener alcances revolucionarios con la inclusión de los conceptos de continuidad editorial y la serialización de algunas de las historias por parte de Toutain, y también era fomentada por la forma intimista de relacionarse con el lector en las secciones editoriales, o de explicar la historia de un movimiento, o las técnicas de un autor, comentando incluso hasta las estrategias editoriales y comerciales con el comprador-lector.

ASÍ NACE UNA REVISTA DE COMIC FANTASTICO Y DE CIENCIA FICCION

**1984**

SE GESTO EN LA FLORESTA TRAS EL BARCELONES TIBIDABO EN

**1975**

SUMARIO	
4	LA ULTIMA CHISPA DE LA VIDA AMERICANA
16	INSECTOS
20	UNA NOCHE EN EL MANICOMIO
26	LA SAGA DE XATZ Y XOTZ
27	MUTANT WORLD
35	FANTASIA + CI-FI + COMIC
37	AL PRINCIPIO...
49	LA DIOSA DE LAS GALAXIAS

A partir del próximo número iniciaremos en este misma sección un espacio destinado a dar respuesta a cuantas preguntas sobre FANTA-CIENCIA y COMIC nos formulen nuestros lectores. Estas son nuestras señas:  
 REVISTA 1984,  
 DIAGONAL 325,  
 BARCELONA, 9.  
 ¡Esperamos ansiosos vuestras cartas con vuestras preguntas, opiniones y consejos!

Figura 308. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage con imágenes del primer número de la revista "1984" (1978), de la editorial de Josep Toutain. El lenguaje editorial es directo y sencillo, abriendo paso a una interrelación directa con el lector. La diversificación de las temáticas y autores es un mecanismo para aumentar el interés masivo. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978.

Así planificados, y apoyados en unas estrategias de colaboración y reedición con la editorial Warren en EEUU, Josep Toutain era el que suministraba el material para el extranjero, además de intercambiar obras para complementar sus autores propios, se entiende que en esa

época un magazine como éste pudiera sostener su permanencia en el mercado sin utilizar una excesiva publicidad externa, que coartaría en cierta manera la libertad expresiva del conjunto, y los valores experimentales que puede llegar a potenciar sin la necesidad económica como fundamento.

Utilizó el concepto de "saga", con aquellas historias que generan historias dentro de sí mismas, con una continuidad general y varias particulares, el subgénero de la "space ópera" aquellas historias en el espacio que bien representa "2001: an space odyssey" con sus naves y estaciones orbitales, o simplemente con historias en mundos oníricos y fantásticos.

**"A partir del próximo número iniciaremos en esta misma sección un espacio destinado a dar respuesta a cuantas preguntas sobre FANTA-CIENCIA y COMIC nos formulen nuestros lectores. Estas son nuestras señas: REVISTA 1984. DIAGONAL 325. BARCELONA. 9. ¡Esperamos ansiosos vuestras cartas con vuestras preguntas, opiniones y consejos!"**  
346

La expresión de "continuará" característica del medio en los formatos superheróicos, y popularizada por la televisión, aquí alcanza una nueva dimensión como "formato de lectura temporal", intercambiándose en los diferentes volúmenes las historias y sus conclusiones o continuaciones, generando ritmos y flujos de lectura a través de un "tiempo editorial", con el suspense y la intriga entre número y número, además de entre viñeta y viñeta, o página a página. El lector podía variar el ritmo de lectura de las historias sin que eso afecte la transmisión de la historia, generando la complicidad en el consumo y lectura.



Figura 309. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Última viñeta de la historia "Mundo Mutante" (Richard Corben), incluida en el primer número de la revista "1984" (1978), de la editorial de Josep Toutain. Se muestra con un sencillo y tímido "sigue", la idea de continuidad editorial de la publicación. La revista tenía una aparición mensual. Fuente: Fuent: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978.

A continuación se entregan dos tablas con las diferentes estructuras editoriales detalladas que tienen los primeros diez números de la revista "1984", a fin de representar la variación en las historias y los autores (las seriadas tienen colores representativos), así como enseñar las diferentes formas de intercambiar las serializaciones, mezclar las secciones editoriales y publicitarias, hasta incluso "justificar" un aumento en el precio con más páginas en color.

346 Texto Extraído de "Fantasía + CF + Comic", columna editorial periódica dentro de la colección de comics de ciencia-ficción "1984", Número 1, pág 35.

COLECCIÓN	1984	1	2	3	4	5	60	75/125
		FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	PAGINAS	PRECIO
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	Una noche en el manicomio	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La saga de Xatz y Xote	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	Una noche en el manicomio	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La saga de Xatz y Xote	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	Una noche en el manicomio	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La saga de Xatz y Xote	75/125

COLECCIÓN	1984	2	3	4	5	60	75/125	
		FECHA	FECHA	FECHA	FECHA	PAGINAS	PRECIO	
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	3	4	5	60	75/125		
		FECHA	FECHA	FECHA	PAGINAS	PRECIO		
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	4	5	60	75/125			
		FECHA	FECHA	PAGINAS	PRECIO			
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	5	60	75/125				
		FECHA	PAGINAS	PRECIO				
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	60	75/125					
		PAGINAS	PRECIO					
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	60	75/125					
		PAGINAS	PRECIO					
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	60	75/125					
		PAGINAS	PRECIO					
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	60	75/125					
		PAGINAS	PRECIO					
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125

COLECCIÓN	1984	60	75/125					
		PAGINAS	PRECIO					
Portada	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Guión	Josep Tourain	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Dibujo	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
Impresión	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125
№ páginas	Richard Corben	1	1	1	1	1	La última chipa de la vida americana	75/125





COLECCIÓN	NÚMERO		PÁGINAS		PRECIO		PRECIO		PRECIO		PRECIO		PRECIO		PRECIO		PRECIO	
	1984	1	60	75/125	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
FECHA	feb-78																	
Portada	Presentación	Sumario	La última chispa de la vida americana	Insectos	Una noche en el manicomio	La saga de Xatz y Xotz	Mundo Mutante 1	Fantasia • C.F. • Comic	Anecdotario	Al principio...	La diosa de las galaxias	Autopublicidad	Publicidad	Publicidad	Publicidad	Contraportada		
Guion	Josep Toutain	Créditos	Bill Dubay	Bill Dubay	B. Dubay y W. Wood	Guinovart	Jan Simad	Editores	Editores	Bill Dubay	Nicola Cui					Publicidad		
Dibujo	Richard Corben	Guinovart	Josep Ortz	Joe Vautz	Wally Wood	Guinovart	Richard Corben	inicios 1984	inicio correo y programita lector	Alex N'ño	Esteban Maroto							
Páginas	1	1	12	4	6	1	8	1	1	12	8	1	1	1	1	1	1	1
Impresión	COLOR	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	COLOR	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N	B/N
Nº páginas	001-001	002-002	003-003	004-015	016-019	020-025	026-026	027-034	035-036	036-036	037-048	049-056	057-057	058-058	059-059	059-059		

Figura 312 y 313. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage con diferentes páginas según las secciones editoriales del primer número de la colección "1984" (Ed. Toutain, 1978), y su comparación con la gráfica editorial. Se diferencian por colores las historias que están seriadas y las secciones permanentes, con un cambio de tono si hay una variación del número de páginas.

### 5.8.3.- SECUENCIAS DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO.

Se realizó la detección y clasificación de secuencias donde la expresión del espacio se ha logrado con especial detalle, como ejemplos de representación arquitectónica avanzada, aplicable a cualquier narración arquitectónica o con especificidad en aquellas pertenecientes a discursos teóricos o experimentales. La variedad encontrada es extensa, más aún si los criterios de elección son permisivos y deductivos en su utilidad.

Las clasificaciones se pueden dividir en viñetas aisladas que detallan un diseño, o secuencias de viñetas que narran un espacio o un elemento, incluso un personaje-habitante o alguna acción destacable a nivel arquitectónico, conceptual o práctico.

*"Por lo que se refiere a la **relación entre arquitectura y ciencia ficción**, el género nos ofrece (...) **sistema[s] urbanísticos sin precedentes** (...) **entraremos en ciudades a través de **puertas gigantescas o escaleras vertiginosas**** que transportan al lector-espectador al interior de una estructura arquitectónica que, a partir de ese momento, configura un espacio escenográfico fácilmente identificable. Otras veces se van articulando de forma indistinta las más avanzadas novedades tecnológicas."*<sup>347</sup>

De los diferentes "discursos sintagmáticos" <sup>348</sup> se ha podido deducir algunas constantes visuales referentes a narrativas espaciales, que se ven acentuadas con efectos cinematográficos adaptados al relato, como los "travellings", la cámara que se desplaza hacia o desde el objetivo, vistas aéreas o efectos "grúa". Si se logran con los planos de la escena angulaciones pronunciadas y se combinan secuencialmente diferentes picados y contrapicados, se recurre a una "intensidad espacial" en la lectura, y dependerá de si las transiciones tiene un foco constante o no (y del ritmo y flujo de la lectura), para hacer variar la percepción, dilatada, aumentada o concentrada.

*"Como **recursos lingüísticos** pueden destacarse las fuertes gradaciones de luz conseguidas a través de la utilización de **plumilla**, las cuales, junto a una **angulación** en que alternan **planos medios con picados y contrapicados**, consiguen ofrecer representaciones **distorsionadas del espacio óptico**, acentuando con ello el **marco ficticio** en que se encuadra la acción."*<sup>349</sup>

Además de estos recursos narrativos, se pueden mencionar las "elipsis temporales", cuando en una historia se producen cortes intencionados de continuidad, saltos en el tiempo hacia atrás mediante la memoria (flashbacks) o relatos simultáneos o en paralelo entre dos espacios, teletransportaciones, etc. las que muchas veces sólo pueden ser comprendidas siguiendo las líneas argumentales de los textos.

*"Cuando por el contrario, el autor se adhiere plenamente a la **poética surrealista**, las características mencionadas se refuerzan e, incluso, varían (...) Se usan frecuentemente **cortes, elipsis temporales, flash-backs y montajes paralelos** (...) La ausencia de diálogos provoca, a menudo, que el seguimiento de la línea de lectura se consiga a través de **apoyaturas**."*<sup>350</sup>

---

347 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómicos de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 63

348 El discurso sintagmático es definido por F. Lladó en su libro como la narrativa lograda a través de los recursos del cómic. LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómicos de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001.

349 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómicos de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 64

350 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómicos de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 119

#### 5.8.4.- TEORÍAS HABITACIONALES Y EL REFLEJO DE LA CIUDAD.

Tras el análisis de temáticas referentes a la vivienda y la ciudad, presentes en las historias de las revistas de ciencia-ficción y fantasía de Josep Toutain, se pueden diferenciar algunas constantes en cuanto a las soluciones urbanas, que hablan generalmente del problema de la sobrepoblación en la ciudad y el destino del descontrol demográfico. Las megaestructuras son frecuentes escenarios de las historias, representadas por ciudades volumétricamente densas y compactas, de múltiples alturas con formas regulares y algunos edificios estilizados y simbólicos. 351

*"Se trata casi siempre de una arquitectura "no disciplinar", que actúa como elemento esencial en la narración no sólo por su capacidad evocadora, sino porque gracias a ella se construyen acciones de verdadera intensidad dramática."*352

La incorporación del espacio arquitectónico como parte del argumento es frecuente en los cómics de ciencia-ficción por la capacidad que tienen de producir la "verosimilitud" de la que Edgar Allan Poe fue el precursor en el género de la ciencia-ficción. Mientras más detalle y aspecto "futurista" o "extraño" tengan determinados escenarios, el lector tiende a introducirse más en la historia y a interactuar cómplicemente de la narrativa, realizando la necesaria "suspensión de la incredulidad" 353 en la lectura de determinadas historias que resultan ser extremadamente creativas.

*"EL misterio del susurro, de Daniel Torres [revista Cairo nº 26, 1984 pp. 55-66], una historia en la que se ha producido la urbanización de Venus, articulada a partir de la ausencia de calles peatonales, sustituidas por puentes colgantes rodeados de naves cóncavas y convexas que dan imagen de una ciudad total."*354

Muchas veces las ciudades se encuentran en ambientes nocivos, ya sea como resultado de guerras holocásticas o por desastres naturales, o lo que son protegidas por cúpulas y domos, de diferentes materiales y formas a veces complejas 355. La visión de vivir dentro de burbujas de aire controlado artificialmente, recuerda a Buckminster Fuller o a "Eden Project" (Nicholas Grimshaw, 1986).

También está presente la ciudad subterránea, las colonizaciones submarinas y marinas, las estructuras monolíticas y las ciudades automáticas, ciudades-robots y ciudades-mundo, pero con creciente frecuencia los escenarios se vuelcan con pasión en un estéril (arquitectónicamente hablando, excepto quizás para Lebbeus Woods) estereotipo de la ciudad de ciencia-ficción; la ruina apocalíptica.

---

351 LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 63

352 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 66

353 "willing suspension of disbelief" is a formula for justifying the use of fantastic or non-realistic elements in literary works of fiction. It was put forth in English by the poet and aesthetic philosopher Samuel Taylor Coleridge, who suggested that if a writer could infuse a "human interest and a semblance of truth" into a fantastic tale, the reader would suspend judgment concerning the implausibility of the narrative (...) Cognitive estrangement in fiction involves using a person's ignorance or lack of knowledge to promote suspension of disbelief. [http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief)

354 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 63

355 LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 68

### 5.8.5.- TEMÁTICAS DE LA CIENCIA-FICCIÓN GRÁFICA.

Mediante la selección secuencial de viñetas, y apoyados en la definición temática de F. Lladó <sup>356</sup>, se definieron al menos cinco temáticas recurrentes dentro de las revistas de ciencia-ficción editadas por Josep Toutain. No todas son especulaciones sobre el futuro en relación a la tecnología y su avance, pues el género de la fantasía también está representado, y aporta muchas veces ejemplos de gran calidad plástica en cuanto a la búsqueda formal y expresiva.

Muchas veces se clasificaron ejemplos según la secuencialidad en la explicación de la temática, como referente de su potencial de transmisión del proyecto, aunque en definitiva a nivel explicativo son igualmente explicativas. Las cinco temáticas, que pueden relacionarse en una determinada historia, son: habitar en otros planetas, la vivienda/ciudad en el futuro, las naves y viajes interplanetarios, los hábitats extraterrestres y las ciudades postapocalípticas.

*"El esquema clásico del cómic de ciencia ficción obedece, normalmente, a una historia enmarcada en el futuro y protagonizada por naves espaciales, seres extraterrestres y lejanos planetas. Otro argumento privilegiado corriente consiste en viaje a través del tiempo (...) Estos hechos aparecen ligados a unos protagonistas-héroes que se amoldan a una serie concreta de características; la primera y más importante es una condición extra-humana."*<sup>357</sup>

La vida en el futuro es la temática que mayor provecho, a un nivel pragmático temprano, podría tener en el desarrollo de "arquitecturas-ficción" de tipo predictivas o pioneras; muchos de los conceptos vertidos en estas historias, generalmente ideas de "ciencia-ficción blanda" son los que con mayor frecuencia son convertidos en realidad y pasan a interactuar con la disciplina arquitectónica en la planificación de proyectos. Sirve como ejemplo el estudio hecho sobre la historia de Ray Bradbury "There Will Come Soft Rains" (1950), en la que se especula sobre algunos "gadgets" hoy presentes en todos los hogares, y que antes eran considerados solamente como imaginaciones de ciencia-ficción.

*"La vida en el futuro sirve como rica ambientación, tanto en la Tierra como en otros planetas, presentando -al igual que en el caso de la vida en otros planetas- astronaves, ciudades cubiertas por burbujas de cristal, mutantes o robots. Junto a estos elementos se presentan otros más novedosos como son las consecuencias que puede traer a la humanidad la masificación o la destrucción ambiental producida por la contaminación."*<sup>358</sup>

La experimentación con este tipo de temáticas que en definitiva son hoy en día son extrapolaciones de tecnologías o experiencias que pueden "vivirse" de los entornos digitales o de realidad virtual (la posibilidad de volar, de teletransportarse, de controlar la densidad, la gravedad y las formas de energía, los estados de la materia, etc.) son urgentes de representar de forma gráfica y secuencial. Esta tesis cree que los cómics son una buena manera de investigar y plantear un lenguaje teórico para estas áreas, que hasta ahora sólo han sido experimentadas vernacularmente desde el cómic y la ciencia-ficción.

---

356 LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 62

357 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 62

358 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 66

Las temáticas referentes a extraterrestres, si bien es cierto que la mayoría presentan rasgos antropomórficos, (que suelen provenir morfológicamente de fusiones con animales o máquinas, con resultados principalmente en el rostro del personaje y no en su cuerpo) pueden sugerir nuevos enfoques hacia equipamientos especiales y usuarios alternativos.

*"En lo que a habitantes de estos planetas se refiere, suelen presentar una serie de características peculiares que vienen marcadas por el hecho de poseer poderes excepcionales producto de la mutación de genes humanos o apareamientos con animales, personajes que conviven con robots de carácter doméstico, que tienden a colaborar con los protagonistas enfrentándose a todo tipo de peligros."*359

Los repertorios de formas, mobiliarios, utensilios, robots, máquinas y vehículos extraterrestres de los cómics, si bien son generalmente obtenidos de referencias existentes extrapoladas o intervenidas, son el reflejo de una libertad de creación objectual extrema, un diseño vernacular (o muchas veces incluso profesional) donde la imaginación del dibujante o ilustrador pone los límites, según una determinada definición del usuarios del invento.

#### 5.8.6.- AUTORES DE COMIC-BOOKS DE CIENCIA FICCIÓN.

Al ser colecciones extensas, con volúmenes que contienen en promedio cinco o seis historias cada una con dos autores (uno guionista, otro dibujante, a veces colaborando entre varios y a veces fusionados en uno), una lista de todos ellos es extensa, por lo que se entregan citas de F. Lladó, que ejemplifican algunos de los representantes.

*"Los autores que, casi en una forma cíclica, publicaron en la revista [1984] fueron Esteban Maroto, Carlos Giménez, Víctor de la Fuente, Richard Corben, Horacio Altuna y Will Eisner, quienes centraron sus historias en cuatro temas básicos: el holocausto nuclear; nuestra sociedad proyectada al futuro, las correrías espaciales y la vida en mundos y tiempos inclasificables."*360

*"La nueva revista [Zona 84] pretendía seguir con los mismos esquemas en cuanto a los autores, el formato o la calidad y, por encima de todo, los contenidos continuarían siendo la fantasía y ciencia-ficción (...) en sus páginas se mantendrían los mejores dibujantes de la editorial con la excepción de Carlos Giménez, Josep M. Beà y Sanjulián, mientras que continuarían Fernando Fernández, Juan Giménez, Richard Corben, Frank Thorne, Carlos Trillo y Horacio Altuna."*361

Se complementan con los autores de los diez primeros volúmenes de "1984", en orden cronológico: Josep Toutain, Luis Bermejo, Nicola Cuti, Alex Niño, Jan Strnad, Bill DuBay, John Severin, Bob Toomey, Alfredo Alcalá, Budd Lewis, Isidre Monés, Strontium Whitehead y Alabaster Redzone, José Ortiz, Enrique Sánchez Abulí, Buzz Vaultz, Gerry Boudreau, Bob Toomey, Pepe Moreno Casares, Rosa Lleida, Leo Durañona y Cary Bates, Jim Starlin, Alfonso Azpiri, Jordi Penalva, Jean Michele Martin, Louise Jones, Pablo Marcos, Jim Stenstrum, Rudy Nebres y José García Pizarro.

---

359 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 63

360 Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 33.

361 Del "manifiesto "Ante un conato de degradación del significado cultural de los cómics". Texto Extraído de LLADÓ, FRANCESCA. "Los Cómics de la Transición (El boom del cómic adulto 1975-1984)". Ediciones Glénat, Barcelona, 2001. Pág. 47.

5.8.7.- CATÁLOGO DE LEGADOS UTÓPICOS VERNACULARES. "1984", 1-10.

Se presentan algunas selecciones de viñetas y secuencias que guardan alguna relación con el proyecto arquitectónico desde el punto de vista de esta tesis, referida a al fusión con temáticas de ciencia-ficción y comic-books. Se obvian las referencias a arquitecturas históricas o existentes. Los collages son conceptuales y contienen una breve descripción de la idea a expresar. El orden es cronológico.

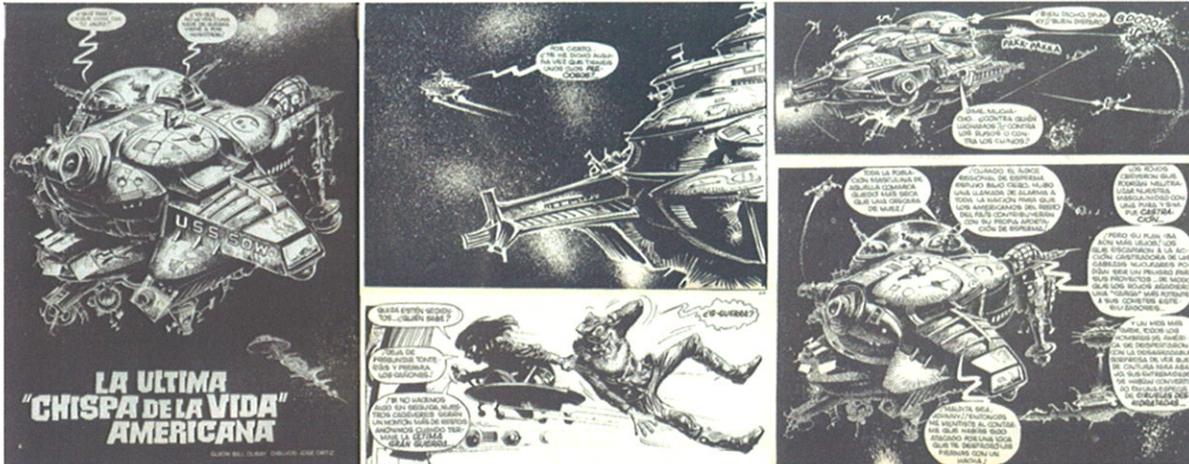


Figura 314. Comic-books y Ciencia-ficción. Collage de la historia "La última chispa de la vida americana" (12 Pág. B/N) Guión: Bill DuBay. Dibujos: José Ortiz. Ejemplos de naves espaciales, formas libres y domos. Gadjets de ingravidez. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 004-015.



Figura 315. Comic-books y Ciencia-ficción. Collage de la historia "insectos" (4 Pág. B/N) Guión: Bill DuBay. Dibujos: Joe Vaultz. Ejemplos de naves espaciales, formas libres y formas cartesianas y regulares. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 016-019.



Figura 316. Comic-books y Ciencia-ficción. Collage de la historia "Una noche en el manicomio" (6 Pág. B/N) Guión: Bill DuBay y Wally Wood. Ejemplos de representación de "realidad virtual", inmaterialidad, evanescencia y control de la densidad. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 020-025.



Figura 317. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Mundo mutante" (8 Pág. COLOR) Guión: Jan Strnad. Dibujos: Richard Corben. Ejemplo de secuencias con transiciones "acción a acción". Personajes extraterrestres. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 027-034.



Figura 318. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "La diosa de las galaxias" (8 Pág. B/N) Guión: Nicola Cuti. Dibujos: Esteban Maroto. Ejemplo de espacio hermenéutico (vacío absoluto) para relatar una acción intensa, con cambio de formato a viñeta sin bordes, transición acción a acción y simplificación del trazo. Ejemplos de naves espaciales de cantos redondeados y ambientes orgánicos. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 1. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 049-056.

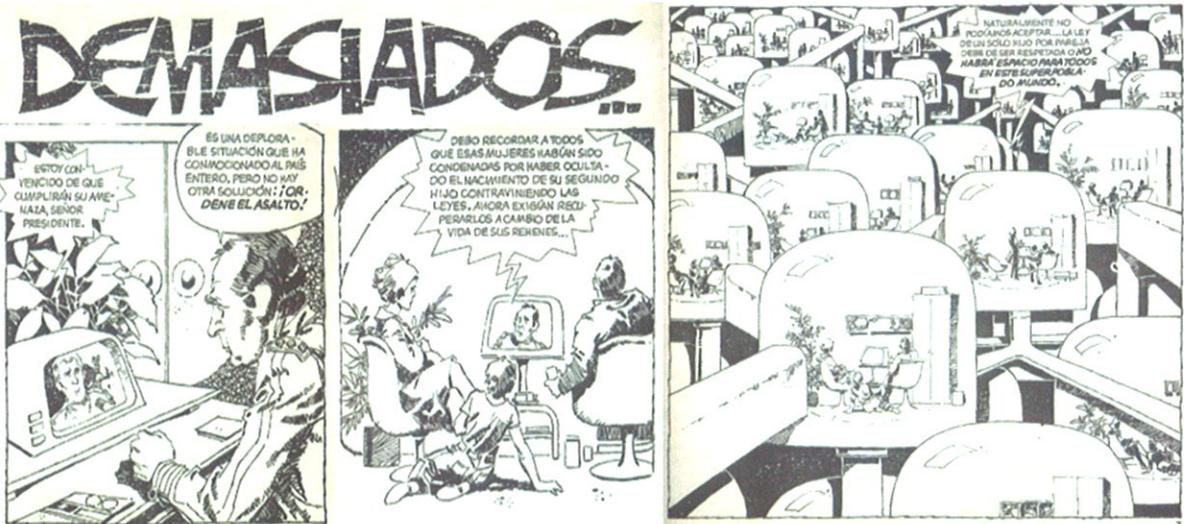


Figura 319. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Demasiados" (4 Pág. B/N) Guión: Josep Toutain. Dibujos: Pepe González. La sobrepoblación como temática de ciencia-ficción puede crear universos como los representados por la película "Matrix", que en este caso se distribuyen por repetición unos "cubículos habitacionales" transparentes de vivienda, similar a las ideas megaestructurales y vanguardistas de los años '60s. La expresión del dibujo, entre esquema y perspectiva, ayuda a aumentar la sensación de extrañamiento. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 2. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 004-007.



Figura 320. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "La patrulla microbio" (14 Pág. B/N) Guión: Nicola Cuti. Dibujos: Abel Laxamana. La temática de la miniaturización y los universos nanoscópicos, naves avanzadas de transporte y la omnipresente "ciudad burbuja" de los cómics de ciencia-ficción. Las líneas de dibujo de la ciudad contenida recuerdan los diseños de A. Raymond en los años '30. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 2. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 008-021.

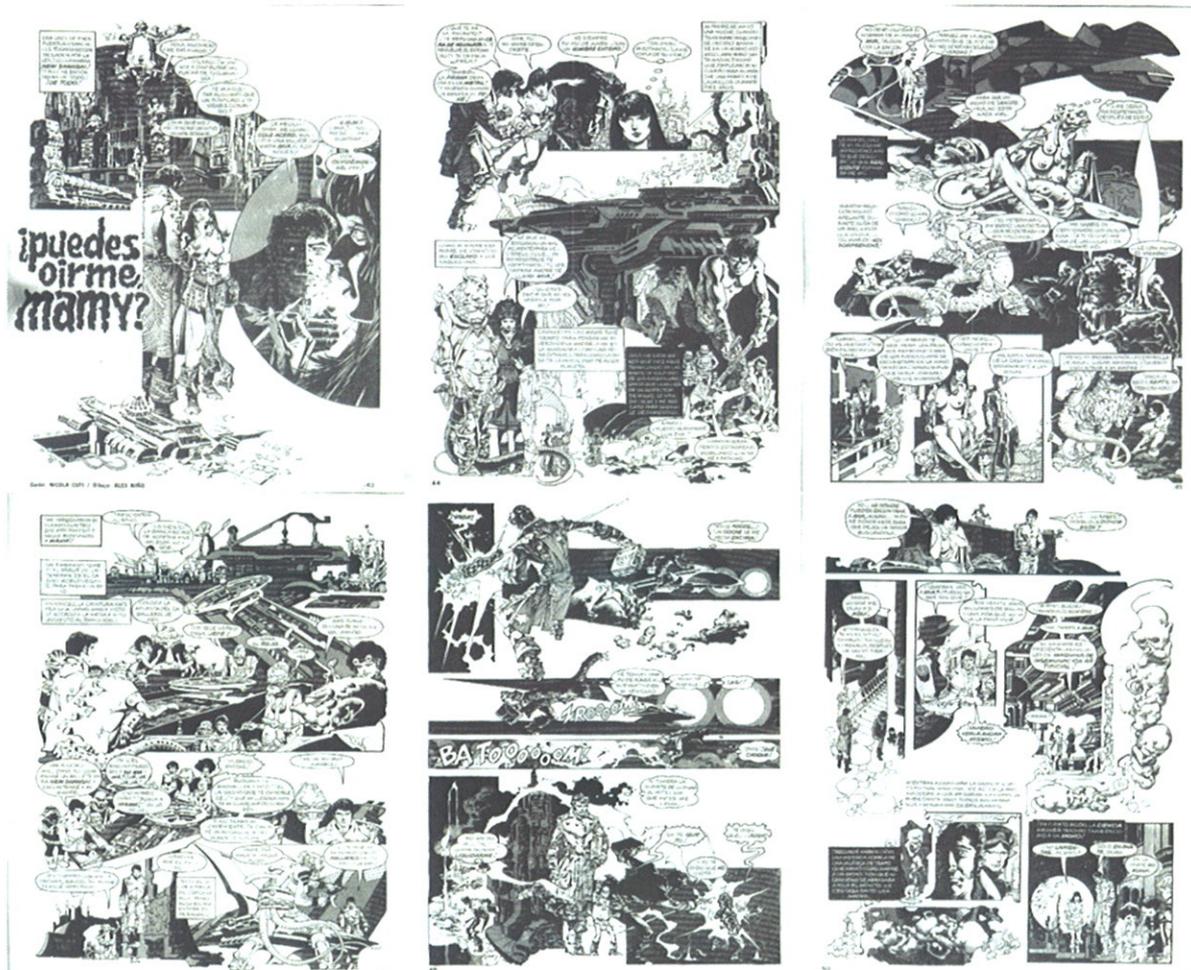


Figura 321. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "¿Puedes oírme, mami?" (8 Pág. B/N) Guión: Nicola Cuti. Dibujos: Alex Niño. El quiebre en la concepción de la página sólo como una serie de viñetas en continuidad geométrica, con espacios definidos entre ellas, es una característica de algunos autores de cómics de ciencia-ficción, a fin de otorgar dramatismo narrativo y "espacialidad gráfica" a la página, la que como un elemento compacto de diseño futurista, y en cierta manera tridimensional, con diferentes planos, raccords, espacios y tiempos, es capaz de relatar una historia. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 3. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 043-050.



Figura 322. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "El novato" (6 Pág. B/N) Guión: Bruce Jones. Dibujos: Luis Bermejo. Los interiores pueden ser irregulares, de proporciones inusuales y distribuciones visualmente "centralizadas" (puentes de mando, salas de control, etc.). Una viñeta puede ser compuesta de escenas oníricas ilustradas, que hablan de espacialidades psicológicas que pueden ser perfectamente narradas por este lenguaje. Los globos de texto en las historias galácticas y espaciales aumentan la sensación de "vacío infinito" al mismo tiempo que parecen dotar de vida a las naves y transportes. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 3. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 051-057.



Figura 323. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Viajes interestelares mas veloces que la luz" (8 Pág. B/N) Guión: Jim Stenstrum. Dibujos: Luis Bermejo. Ejemplo de transición entre viñetas denominada "momento a momento", útil en la descripción detallada de procesos. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 4. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 004-015.



Figura 324. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "La búsqueda" (9 Pág. B/N) Guión: Budd Lewis. Dibujos: Ramon Torrents. La supresión de barreras físicas puede generar diseños bajo una nueva concepción forma-material. Las mezclas de estilos arquitectónicos entre el futurismo de Sant'Elia y algunos rasgos del Art Nouveau constituyen las normas de diseño en esta "ciudad voladora" Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 4. Toutain Editor, Barcelona. 1978. Págs. 016-024.

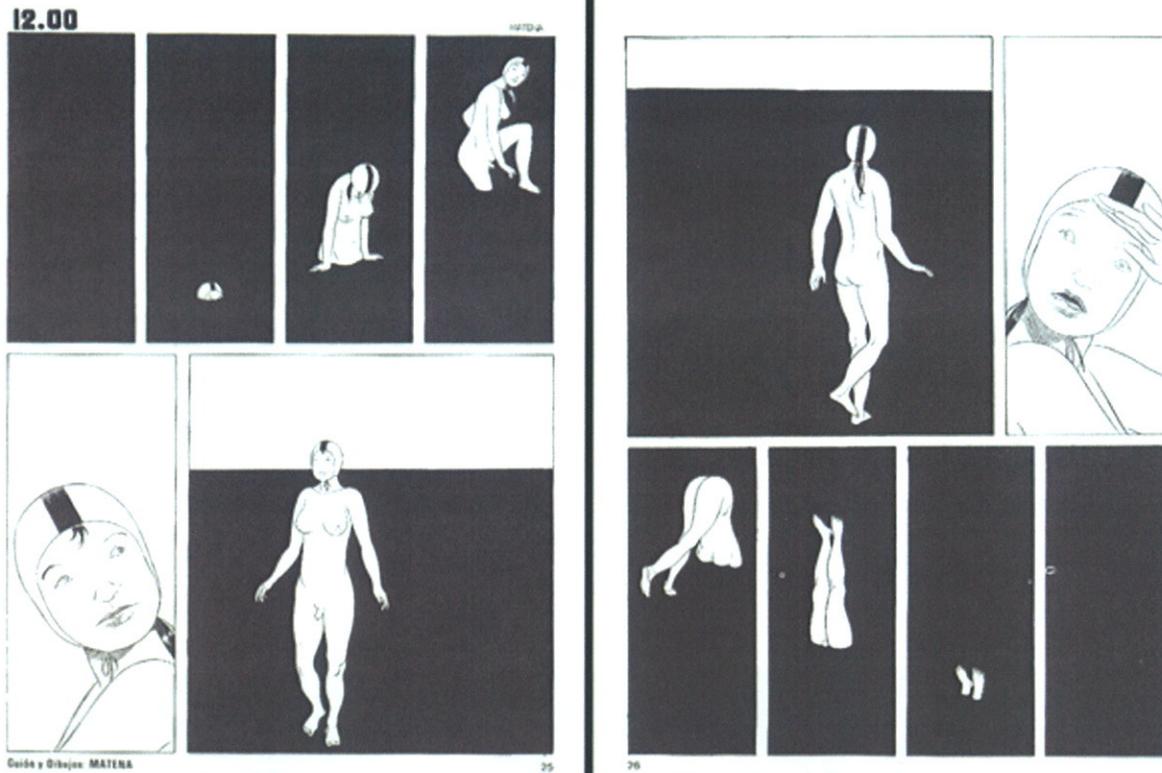


Figura 325. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "12:00" (2 Pág. B/N) Guión: Matena. Dibujos: Matena. Ejemplo interacción con el formato con una disposición de las viñetas y de las secuencias en forma de palíndromo, en visión especular una de la otra, con el eje en el cambio de página. Las transiciones son acción a acción, variando el plano y el punto de vista, al mismo tiempo que se cambia de tamaño la viñeta. El único elemento que rompe la simetría es el horizonte en las dos viñetas de mayor tamaño. El espacio diegético es abstracto, no existen líneas que definan cambios espaciales ni materiales, sin embargo, el personaje parece poder dominar la densidad del terreno. Los primeros esfuerzos por incorporar la noción sensible del "elemento estructural" de los cómics mediante las simetrías palindrómicas, se remontan a "The Upside downs" (Gustave Verbeek, 1903), en los que sólo una imagen, la viñeta completa era la que se podía observar en simetría inversa para obtener un significado diferente. El ejemplo aquí mostrado de Matena, autor holandés, es una escala intermedia entre Verbeek y la experimentación en "Watchmen" (Alan Moore y Dave Gibbons, 1986), con el volumen 5 de la colección titulado "Aterradora Simetría" (1986), que utiliza el mismo concepto ampliado de Matena pero aplicado esta vez a un comic-book completo, con el eje de simetría y el clímax de la historia fusionados en las páginas centrales. Posteriormente a este mejorado ejemplo, los hermanos Luc y François Schuiten escriben y dibujan "Nonegon" (1990), llevando la experimentación sobre el formato aún más allá, consiguiendo un "comic-palíndromo" perfecto, fusionado completamente entre la expresión visual y gráfica, el argumento de la historia y el proceso de narración/lectura. El resultado es un cómic que puede ser leído en los dos sentidos, como bien dice el argumento de la historia que relata. Esta posibilidad de manipular con las diagramaciones y las secuencias los componentes espaciales "reales" de lectura en un cómic, es decir, lograr que el lector manipule la publicación, compare viñetas, vuelva atrás, efectúe enfoques simultáneos de grupos de viñetas, etc., no hace más que "aumentar las dimensiones espaciales de la publicación", incorporando un grado de "uso" (siempre con la complicidad lectora y un buen uso de los cerrados y encapsulaciones) del espacio visual, similar en muchos aspectos a la libertad de la experiencia real. Hacer evidente la estructura del cómic -la página- mediante nuevas fragmentaciones secuenciales externas a una lectura tradicional, pero incorporadas en la historia, acerca los potenciales de la publicación a hechos espaciales arquitectónicos, "tridimensionaliza" la lectura. El ejemplo mostrado aquí es uno de los primeros avances en ese campo, que como ya se dijo hace el nexo entre Verbeek y los hermanos Schuiten. Mientras en el cómic, la página en su estructura soporta y crea la ilusión del tiempo mediante el espacio, la estructura arquitectónica genera el espacio y soporta el paso del tiempo. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 4. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 025-026.



Figura 326. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Traedme la cabeza de Omar Barsidian" (6 Pág. B/N) Guión: Bill DuBay. Temática del espacio, con un argumento de ciencia-ficción blanda, Se muestran diseños de naves, robots y diferentes transportes de formas ortogonales y regulares, de cantos redondeados y un lenguaje de maquinarias informáticas, asemejando materiales compuestos prefabricados y ligeros. La cuidada- cráter es una megalópolis, con un evidente eclecticismo y desorden formal, que habla de sus inicios como campamento de colonias. Se utilizan secuencias cinematográficas y una estructura libre en la diagramación. Dibujos: Jim Janes y Rudy Nebres. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 4. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 037-042.



Figura 327. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "La prisionera de Ulagh" (8 Pág. B/N) Guión: Bill DuBay y Esteban Maroto. La experimentación con el formato tradicional es una característica de la irreverencia permanente y el afán de experimentación de los autores de cómic de ciencia-ficción de estas publicaciones. En este ejemplo el formato vertical es transformado drásticamente a un formato apaisado, el que sorprendentemente facilita la lectura y aumenta la sensación de extrañeza en la lectura, y hacer pensar en el apego a las normas establecidas para diagramaciones en los cómics. Dibujos: Esteban Maroto. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 4. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 043-050.

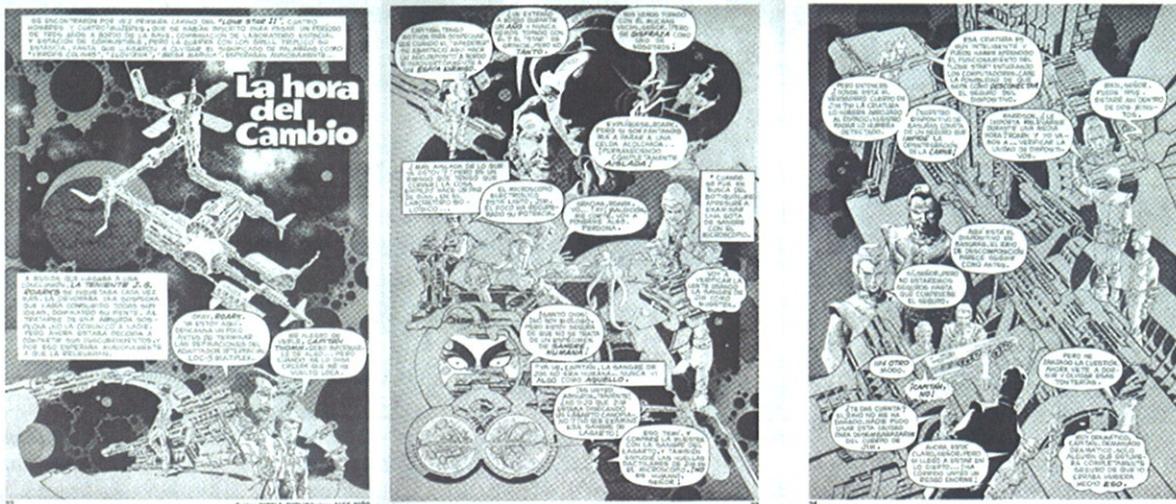


Figura 328. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "La hora del cambio" (5 Pág. B/N) Guión: Nicola Cuti. Dibujos: Alex Niño. Segunda muestra de Niño de su "espacialidad gráfica" dentro de la página, la que como un elemento compacto de diseño futurista, y en este caso totalmente tridimensional, a la manera de las "macroviñetas" de Will Eisner, relata con un "volumen narrativo" multiespacial (y sin espacio al mismo tiempo), utilizando diferentes planos, raccords, espacios y tiempos, es capaz de relatar una historia. La secuencia narrativa la tienen estructurada los textos, en cartelas y sobretodo globos de texto. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 5. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 022-026.



Figura 329. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Mundo Mutante /5" (8 Pág. COLOR) Guión: Jan Strnad. Dibujos: Richard Corben. El tratamiento de la imagen puede aportar información sensorial y sensible, aún más si se incorpora color. En este caso se arma una descripción de un espacio mediante las secuencias que interconectan perspectivas y primeros planos. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 5. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 027-034.

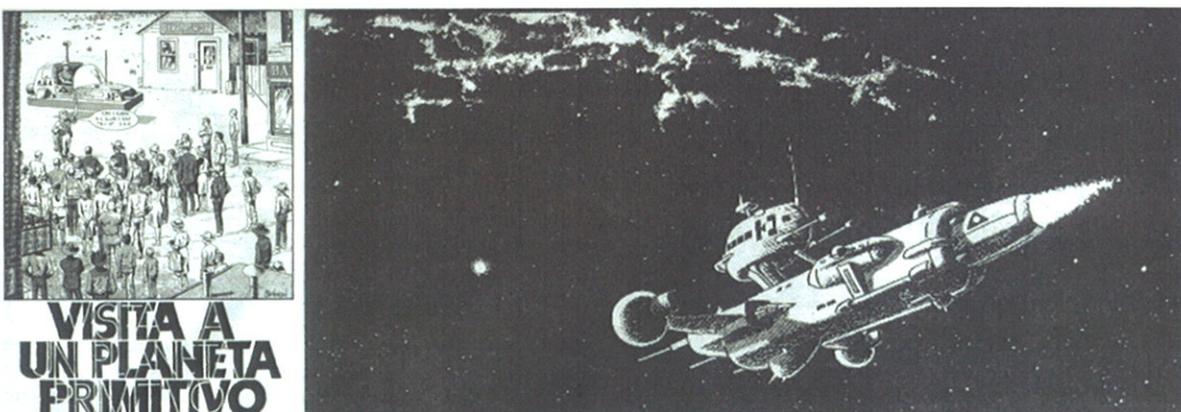


Figura 330. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Visita a un planeta primitivo" (6 Pág. B/N) Guión: Bill DuBay. Dibujos: John Severin. Naves espaciales y tecnología avanzada en ambientes tradicionales mezclan dos escalas de la ciencia-ficción. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 5. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 037-042.



Figura 331. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "El guardián" (8 Pág. B/N) Guión: Bob Toomey. Dibujos: Alfredo Alcalá. Como ejemplo de la vida en el futuro, se detallan actividades en un mundo virtual, en el que se generan visiones urbanas de referencias futuristas modernas y contemporáneas. La "ciudad burbuja" nuevamente contiene las líneas definidas por Alex Raymond, las mismas que son utilizadas por los integrantes de Archigram en su "Archigram Magazine n°4" (1964). Se detalla también la adaptación a la vida interactuando con robots, representados de una forma caricaturesca aunque con un trasfondo ético y moral similar al planteado por Asimov y sus "leyes de la robótica". Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 5. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 043-050.

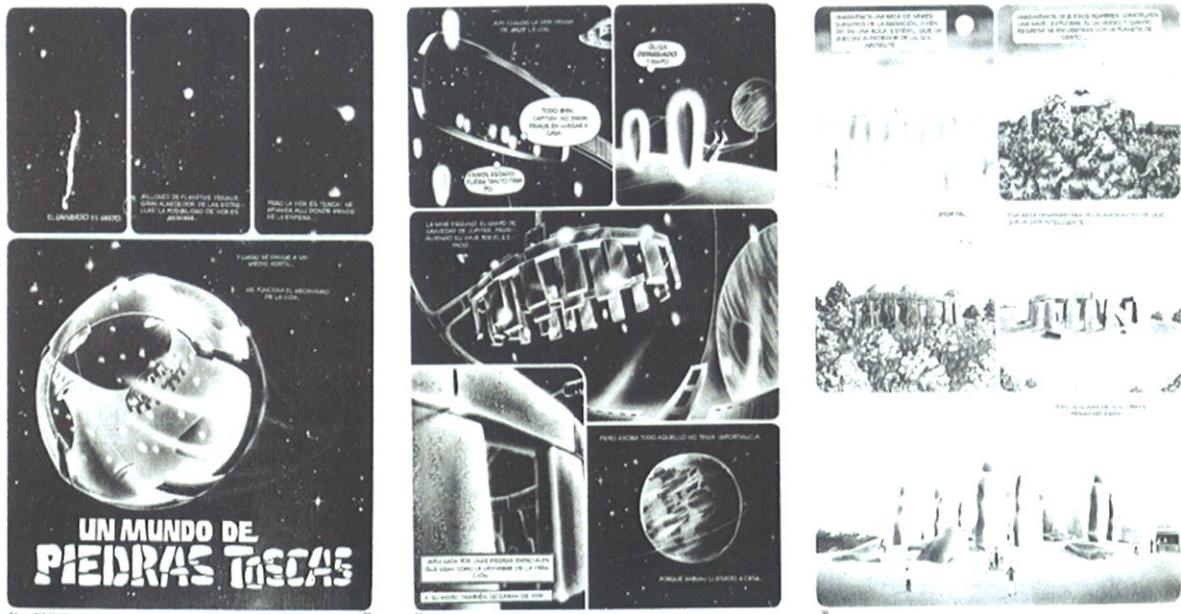


Figura 332. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Un mundo de piedras toscas" (8 Pág. B/N) Guión: Buzz Vaultz. Dibujos: Buzz Vaultz. La representación del espacio infinito es una escena que evoca las múltiples posibilidades de la ciencia-ficción en la experimentación del habitar futuro, si es que en algún momento realizamos actividades de colonización extraplanetarias. Las temáticas que mezclan restos arqueológicos con visiones siderales son comunes y permiten un estudio de las reliquias históricas al mismo tiempo que se experimenta con la imaginación. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 6. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 023-026.

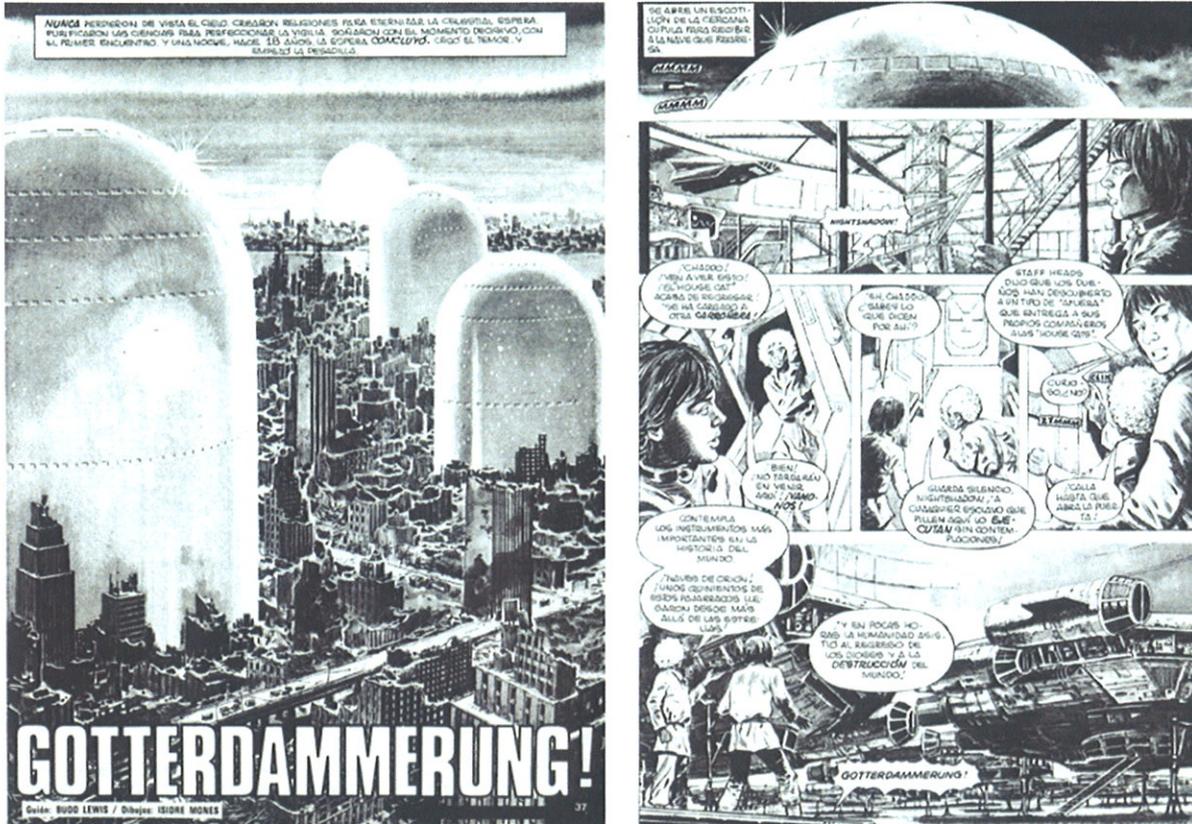


Figura 333. Comic-books y Ciencia-ficción. Collage de la historia "Gotterdammerung! /1" (10 Pág. B/N) Guión: Budd Lewis. Dibujos: Isidre Monés. Como resultado de las catástrofes bélicas, los cómics de ciencia-ficción, al igual que las corrientes literarias de las que son generalmente adaptaciones, representan las "ciudades contenidas", de las que uno de los primeros ejemplos la tenemos en la novela "The Caves of Steel" (Isaac Asimov, 1954) en la que los residentes de la ciudades contenidas terminaban padeciendo agorafobia. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 6. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 037-046.

El siguiente ejemplo se considera -dentro de estos diez primeros volúmenes de la colección "1984" de Josep Toutain- como uno de los mejores ejemplos de "narrativa espacial arquitectónica" digidida al campo específico de las que hemos denominado "arquitecturas-ficción".

El relato es escrito y dibujado por Richard Corben (Missouri, 1940), autor de cómics procedente de las escenas underground de EEUU, que practicaba con la ilustración fotográfica "do-it-yourself" para la aplicación de colores a sus relatos, y que fue convertido en un referente de "culto" dentro de la escena de los años '70s y '80s.

El relato se titula "El despertar", donde se muestra en secuencia las transiciones de espacios y momentos de un personaje, desde un primer referente "interno", hermenéutico y personal (al momento de despertar o salir de la ensoñación) que luego mediante angulaciones exageradas, cambios de picados y contrapicados adquiere la "compresión espacial" necesaria para fusionar un espacio y la posición del personaje dentro de él. Las perspectivas entremadamente fugadas juegan en relación con la estructura de toda la página aumentando la "tridimensionalidad" de los dibujos. La incorporación de "gadgets" (ansensores de energía) son así incorporados fácilmente a la credibilidad del argumento. El último espacio representado, además de la omnipresente burbuja/cúpula contendedora, vuelve metafóricamente a situar al lector dentro del "espacio onírico" del inicio de la historia, y del futuro.

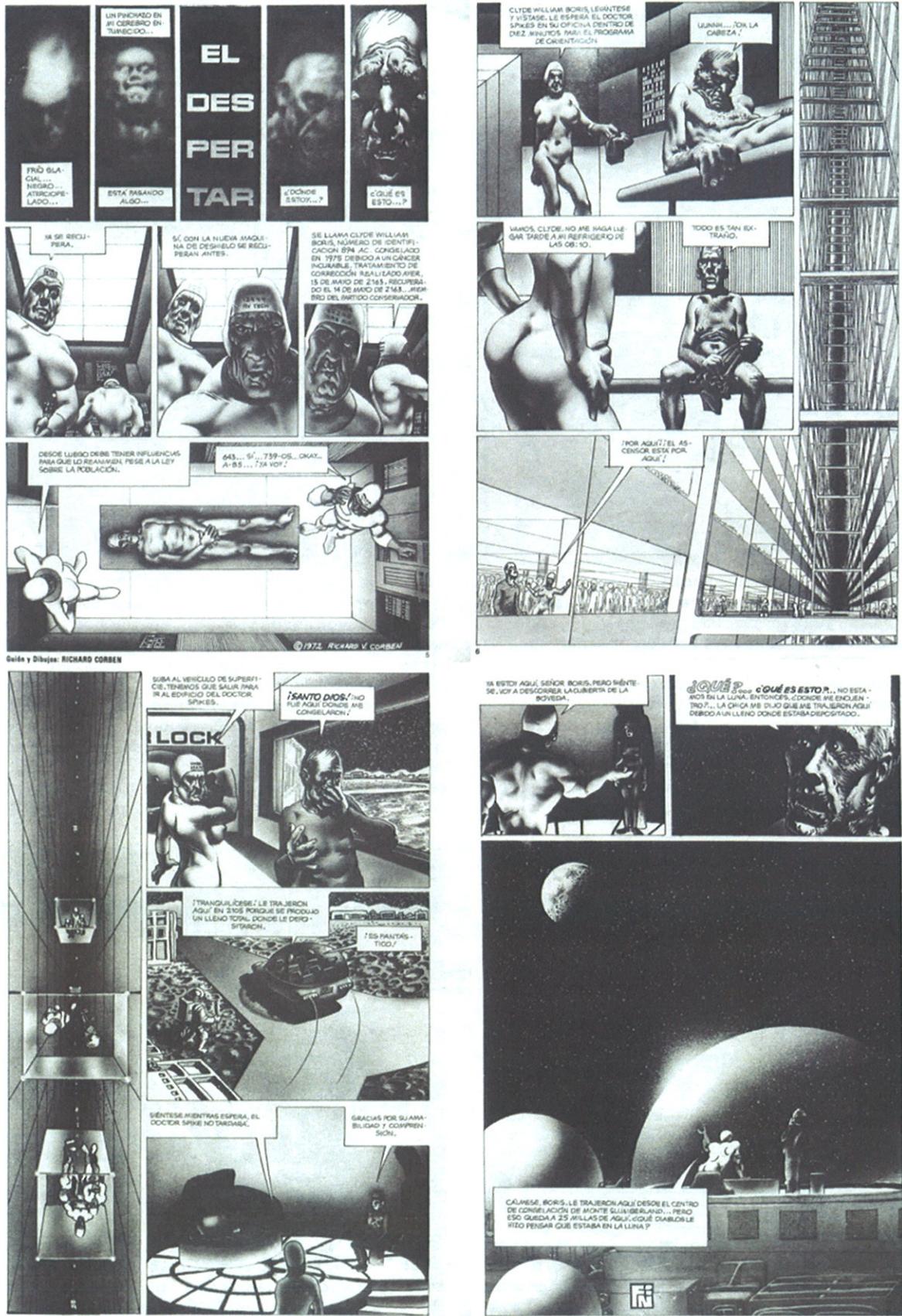


Figura 334. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "El despertar" (4 Pág. B/N) Guión: Richard Corben. Dibujos: Richard Corben. Ejemplo narrativo de arquitecturas ficción utilizando formato y secuencia. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 7. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 005-008.



Figura 335. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "El Rubicón" (10 Pág. B/N) Guión: Pepe Moreno Casares. Dibujos: Pepe Moreno Casares. Las geometrías en las juntas de los materiales superficiales de naves espaciales, en muchos de los cómics de ciencia-ficción tienen una apariencia mecanicista, pero al mismo tiempo irregular. Los "módulos" nunca son modulares, las piezas que los componen son moldeadas, pensadas como de "encaje" más que de adición en el conjunto. Esto ayuda a provocar "extrañamientos visuales" al observar las perspectivas, pues se quiebra la relación con la fuga. Materiales transparentes, burbujas, tubos, materiales plásticos y metal, aunque éste último sólo a nivel referente, pues se estima que generados en la ficción deben ser alguna aleación imaginada, que sea al mismo tiempo extremadamente resistente y con un peso reducido. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 7. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 047-056.



Figura 336. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "La Invasión de los Monstruos Ciclopes" (8 Pág. B/N) Guión: Nicola Cuti. Dibujos: José Ortiz. Además de naves espaciales y referentes tecnológicos como escenarios de ciencia-ficción, las construcciones imaginadas de la ciencia-ficción arquitectónica en los cómics puede hacer referencia a nuevas formas de habitar vernacular, plernamente orientado a "imposibles" soluciones ecológico/primitivas, que incorporan las características megaestructurales de las utopías de los años '60s. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 8. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 005-013.



Figura 337. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Mas Allá del Horizonte 01" (11 Pág. B/N) Guión: Leo Durañona y Cary Bates. Dibujos: Leo Durañona y Cary Bates. El uso del raccord, que otorga la continuidad de movimiento entre diferentes viñetas (en este caso componentes de un paisaje homogéneo) es una de las técnicas que aproximan la experiencia visual a una experiencia cinematográfica, espacial y temporal, similar a la experiencia. El cambio de tamaño por la perspectiva del objeto en movimiento acentúa la ilusión temporal, pero no clarifica cuál es el presente y el pasado, haciendo una experiencia multitemporal y multiespacial. También los autores incorporan viñetas que interactúan con el formato de la página mediante sus formas o la supresión de los bordes de viñeta. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 8. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 016-026.

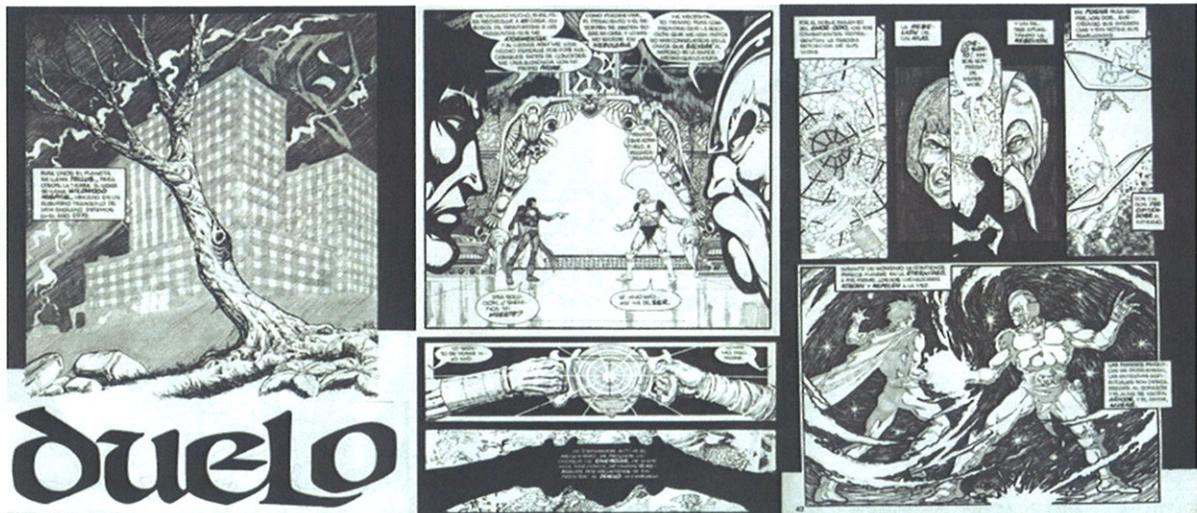


Figura 338. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Duelo" (13 Pág. B/N) Guión: Jim Starlin. Dibujos: Jim Starlin. Desde la representación de una arquitectura racional y definida, simbólica del quehacer contemporáneo de los años '70s, el autor se traslada a espacios oníricos y superheróicos, donde el barroquismo de los diseños aporta el dinamismo necesario para establecer narrativas psicológicas, mágicas o mentales dentro de "espacios hermenéuticos" gráficamente ambientados más que con arquitectura, con representaciones pictóricas. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 8. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 037-049.





Figura 341. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Una grieta en el tiempo" (7 Pág. B/N) Guión: Louise Jones. Dibujos: Pablo Marcos. Las formas que adquieren las naves pueden ser incorporadas a la configuración gráfica del flujo de la lectura, así como a la composición "espacial" de la diagramación. Las temáticas con viajes en el tiempo y teleportaciones, a un nivel visual son ciencia-ficción "blanda", desarrollada sin especificar detalles de funcionamientos ni usos. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 9. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 050-056.



Figura 342. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Detector de Terremotos" (10 Pág. B/N) Guión: Budd Lewis. Algunas representaciones de ruinas tradicionales de los cómics recuerdan a los proyectos experimentales de Lebbeus Woods, por el ambiente desolado y corroído de los volúmenes y materiales. En este caso, se mezcla una ruina tradicional con aspecto de ciencia-ficción extraterrestre, combinaciones que por lo general aportan sorpresa a la narrativa. La secuencia inicial muestra cómo en cambio de la forma de la viñeta y el ritmo de sucesión de éstas puede narrar sensiblemente una transición desde un espacio claustrofóbico, estrecho, interior, hasta un espacio abierto, evocador de libertad, sin necesidad de textos explicativos. Dibujos: José Ortiz. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 10. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 005-014.



Figura 343. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Mas Allá del Horizonte /3" (12 Pág. B/N) Guión: Cary Bates y Leo Duraña. Dibujos: Leo Duraña. Se muestran dos formas de intervención del formato dentro del cómic, para generar diferentes tipos de continuidad y sensación "espacio-narrativo". Por una parte el "raccord", la continuidad de movimiento dentro de un mismo espacio fragmentado en viñetas complementarias, en las que cada una encapsula un momento diferente de la narración, y por otra, la "macroviñeta", el concepto de Will Eisner aplicado sobre la composición simultánea de una estructura gráfica narrativa (na especie de "volumen" escultórico que encierra movimiento y paso del tiempo, incluso espacios irreales y psicológicos mezclados con el espacio "real" narrativo, y que utiliza toda la página como soporte "atemporal" dentro de lo temporal de las secuencias y espacios demostrados. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 10. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 015-026.



Figura 344. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Viñeta de la historia "Mas Allá del Horizonte /3" (12 Pág. B/N) Guión: Cary Bates y Leo Duraña. Dibujos: Leo Duraña. La visión de las ciudades postapocalípticas puede ser expresada también mediante la caricatura simplificada, una especie de "línea clara" del postholocausto, que expresa el concepto de abandono y soledad sin recursos formales exagerados. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 10. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 015-026.



Figura 345. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "Luke el contrabandista" (6 Pág. B/N) Guión: Jim Stenstrum. Dibujos: Rudy Nebres. Temática espacial, con referentes formales de Raymond dentro del permanente fondo negro del espacio, estereotipado como la ambientación principal de sagas galácticas y space operas. Las líneas cinéticas en el vacío espacial - diferentes a las tradicionales de los espacios con gravedad-, son aquí presentadas mediante la "substracción gráfica", con el borrado del fondo más con que el dibujar una línea blanca. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 10. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 037-042.



Figura 346. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "22-5" (10 Pág. B/N) Guión: Budd Lewis. Dibujos: José García Pizarro. Temáticas de inteligencias artificiales, robots, biónica y cibernética como los últimos avances tecnológicos del "boom de cómic adulto en España". Naves con líneas rectas y cantos redondeados son característicos de los años '70s y '80s donde el dibujo técnico arquitectónico se mezcló con las técnicas tradicionales del cómic, como síntoma de la postmodernidad que influenció al arte secuencial en las épocas contraculturales. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 10. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 043-051.

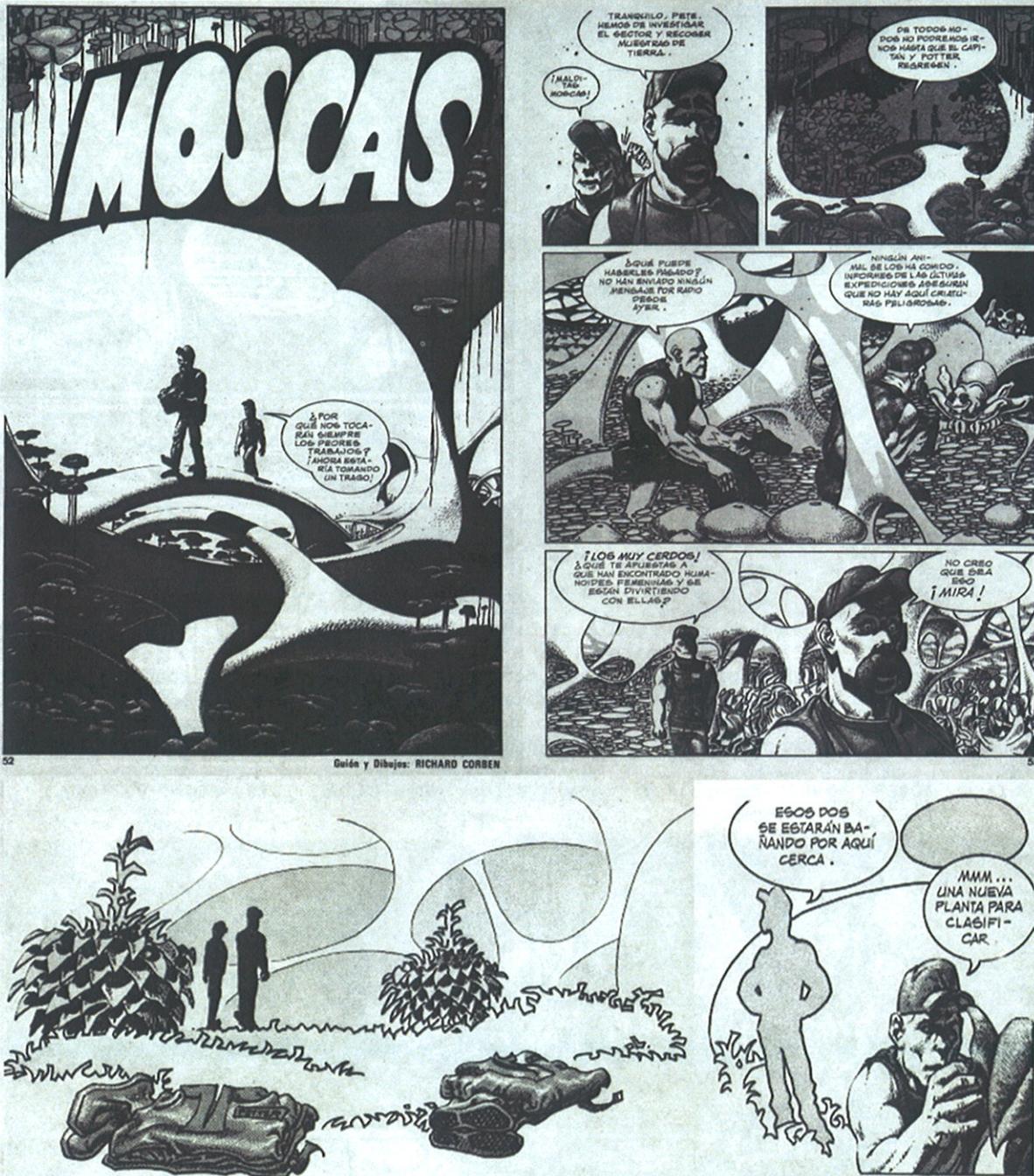


Figura 347. **Comic-books y Ciencia-ficción.** Collage de la historia "22-5" (10 Pág. B/N) Guión: Budd Lewis. Dibujos: José García Pizarro. En este ejemplo las formas orgánicas son parte de la escenografía visual al mismo tiempo que forman parte del lenguaje metafórico y psicológico de la historia. La representación volumétrica de las formas determina el ambiente "real" dentro de la narrativa, generado por formas óseas y biológicas, propias como imaginario visual de las actuales "arquitecturas genéticas", "biomórficas" o "non-standard". Es interesante notar que las únicas líneas rectas de la historia son las que representan algunos bordes de las viñetas, que el autor elimina en mucho de los casos para dar preeminencia a la sensación curvilínea, de suavidad cóncava y convexa. Cuando en la historia estas formas ambientales son representadas en dos dimensiones, sin volumen, a modo de caricatura, es porque pasa a formar una parte secundaria de la diegética (el espacio narrativo) "real" para transformarse en un espacio "hemenéutico", interno y personal de los personajes (aunque hay veces que también puede serlo del narrador o incluso del autor). La utilización expresiva de técnicas de sombreado junto con altos contrastes de iluminación, provocan una profundidad visual de cada viñeta, en las que los globos de texto pasan a ser incorporados formalmente en el ambiente orgánico, además marcar los tiempos narrativos. Fuente: TOUTAIN, JOSEP. "1984" Número 10. Toutain Editor, Barcelona. 1979. Págs. 043-051.