

**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>

**HABITAR EN COMIC-BOOKS DE CIENCIA-FICCIÓN.  
Pautas para un catálogo de utopías vernaculares.**

"ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS. Vanguardias, Evolución y Lenguaje."  
Memoria Explicativa de Tesis Doctoral. Autor: Fernando Cristian Ayala Zapata.

## 5.9.- HABITAR EN COMIC-BOOKS DE CIENCIA-FICCIÓN

### Pautas para un catálogo de utopías vernaculares.

Dentro de los comic-books han existido y existen autores (guionistas, escritores, dibujantes o ilustradores) e incluso editoriales completas que se dedican prioritariamente a temáticas de ciencia-ficción. Dentro de todo este universo, que no es pequeño, existen ejemplos donde la representación arquitectónica y urbana es parte protagonista del desarrollo de la historia.

Para esta tesis éstos ejemplos, muchos reflejados inicialmente en el caso de estudio anterior, se acercan a los resultados que se quiere obtener en la adaptación del lenguaje y medio al proyecto arquitectónico de ficción. Se entregan resúmenes de investigaciones realizadas basadas en diferentes creadores y sus obras emblemáticas.

Autores que como Alejandro Jodorowsky, Benoît Peeters o Luc Schuiten conceptualizan emplazamientos y usuarios imaginados, en mundos que incorporan nuevas leyes físicas y normas extrañas. Autores como Juan Giménez, Jean-Claude Mézières o François Schuiten que transmiten la verosimilitud y la posibilidad a arquitecturas galácticas, ciudades enigmáticas, naves, mecanizaciones habitacionales y robots.

Jean "Moebius" Giraud, Phillipe Druillet, Esteban Maroto, Enki Bilal y Carlos Ezquerra aportan en guiones y dibujos visiones a veces claras y simples, a veces delirantes y complejas, de construcciones ancestrales (o futuristas) intervenidas tecnológicamente. Cristales, prismas y megalitos inertes y orgánicos desafiantes de la gravedad, con poderes mágicos o científicos que transforman sus cualidades.



**AUTORES ESPECIALIZADOS EN LOS AMBIENTES FUTURISTAS E IMAGINADOS**



**NOVELAS GRÁFICAS CON REFERENCIAS ARQUITECTÓNICAS AL PROYECTO**



**CONCEPTOS ESPACIALES Y DIMENSIONALES OPTIMIZADOS PARA LA FICCIÓN**

# 09 HABITAR EN CÓMICS DE CIENCIA-FICCIÓN CATÁLOGO SECUENCIAL DE UTOPIÁS VERNACULARES

Existen autores y obras de Comic-books que manifiestan claras relaciones con la arquitectura y la representación de espacios. Serán inicialmente seleccionadas solamente aquellas historias de ciencia-ficción, aunque se pretende anexar una breve reseña sobre el autor Chris Ware, por su aportación gráfica y de lenguaje (también puntualmente toca la ciencia-ficción, pero sólo a un nivel icónico visual y narrativo).

Se analizaron autores a través del análisis de algunas de sus obras, estudiadas tanto a nivel de guión como del dibujo y la representación espacial y secuencial, mediante métodos provenientes del proyecto arquitectónico. Son considerados reflejos vernaculares de corrientes de arquitectura utópica, como ARCHIGRAM, ANTFARM, JACQUE FRESCO O LEBBEUS WOODS, con un trasfondo menos disciplinario pero avanzados en cuanto a ser narraciones gráficamente secuenciadas, habitada y descritas a través de una historia, un argumento.

*"...Un trampantojo! Una ciudad entera que fuera un trampantojo! Inmediatamente, las posibilidades empezaron a fluir, gráficas y narrativas a la vez (...) El trampantojo es habitualmente una manera de prolongar las dimensiones de lo real, de dotar a un muro, un pasillo, un techo de una profundidad fantasma, fabricada sobre un espacio imaginario. La ciudad donde se desarrollaba nuestra historia llevaría este principio hasta sus consecuencias mas extremas. La arquitectura no sería otra cosa que un gigantesco simulacro destinado a extraviar al viajero que se aventurase en ella" 362*

Forman parte de los ejemplos que ayudan en la optimización de una interfase comic-book aplicada a la disciplina arquitectónica. Algunos de los autores de cómics de ciencia-ficción que según esta tesis presentan a la arquitectura (o al ambiente, entorno próximo y lejano) como un recurso argumental, incluidos por motivos históricos, de consistencia en la obra, continuidad temática o por el volumen editado son:

Jean-Claude Forest, Moebius, Phillipe Druillet, Jean-Claude Mezières, Fernando Fernández, Juan Giménez, Alejandro Jodorowsky, Enki Bilal, Luc Schuiten, Francois Schuiten, Esteban Maroto y Carlos Ezquerro.

Muchos de estos autores (generalmente pertenecientes a corrientes europeas, la mayoría dentro de la denominada "escuela franco-belga" 363) crean universos paralelos donde la arquitectura es mucho más que la simple "escenografía" ambiental de las narraciones; es presentada como generadora y articuladora de lo que acontece en la historia.

Se extrajeron variables creativas además de identificar algunos referentes visuales (muchos arquitectónicos) para los diseños que incorporan en sus historias. Se valoraron la adecuación gráfica a las características del guión, pensando en la posibilidad de adaptar sus metodologías y marcos teóricos a la investigación y desarrollo -a un nivel de representación gráfica- de un proyecto de arquitectura. Se realizaron bases de datos con la información visual digitalizada de los ejemplos encontrados, formando una especie de "catálogo" visual de estos ejemplos de "arquitecturas-ficción".

---

362 Benoît Peeters. Texto extraído de SCHUITEN, FRANÇOIS y PEETERS, BENOÎT. "Les Cités Obscures. Les muralles de Samaris". Casterman, Paris. 1983. Al final del álbum los autores relatan algunas referencias sobre las fases creativas y de realización de la publicación, y cómo la arquitectura (o sus elementos) fue decisiva en su generación

363 [http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_franco-belga](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_franco-belga) (acceso 01012012)

La estrategia desarrollada para esta tesis, de análisis y selección de manifestaciones de aspectos "arquitectónicos" en cómics de ciencia ficción es propuesta y detallada para ser utilizada en el estudio de cualquier obra gráfica secuencial.

Cada elemento seleccionado de las obras (que puede ser una viñeta aislada o una secuencia, una página completa, doble página o portada) es clasificado dentro de diez tópicos determinados, en los que fue enfatizado el enfoque arquitectónico del análisis. La información asociada al documento gráfico es referida a los autores, al nombre de la obra y el año de publicación.

Luego de una primera inspección del univedrso de muestras, y debido a su sensible frecuencia como temática o recurso narrativo, se proponen los siguientes tópicos de clasificación para las "manifestaciones arquitectónicas" encontradas en cómics de ciencia-ficción:

- **Viviendas, edificios y hábitats**
- **Ciudades y espacio público**
- **Emplazamientos y ambientes**
- **Máquinas, robots, ordenadores y gadjets**
- **Naves, vehiculos y transportes**
- **Ciberspacio y realidad virtual**
- **Nuevos usuarios alternativos**
- **Viaje en el tiempo y teleportación**
- **Dimensiones paralelas y multiversos**
- **Control y manipulación de la materia**

Cada obra (sea un volumen individual o una colección) fue procesada extrayendo ejemplos con posibilidad de clasificación. Con toda la información obtenida, se realiza primariamente un "resumen de visual simultánea", yuxtaponiendo todas las imágenes que hacen referencia a un tema específico en un collage para obtener un "golpe de mirada".

Por falta de espacio, se presentan sólo algunos de los análisis intermedios de obras de ciencia-ficción en formato de cómic en los que se hace la clasificación temática antes mencionada.

En algunos ejemplos se mezclan las imágenes escogidas con reflexiones acerca del análisis o el enfoque de la selección, en otros ejemplos sólo se muestran los resúmenes visuales, y en otros se desarrollan argumentos analíticos y descriptivos sobre algún elemento especial en la "arquitectura-ficción" en la historia.

Se ha decidido enfocar la muestra resumida dentro del marco de la "Escuela Franco-Belga", específicamente con algunos de los autores crearon y desarrollaron "Les Humanoïdes Associés", un colectivo que se fundó con la intención de experimentar creativamente sobre un nuevo tipo de cómic, de temática de ciencia-ficción y fantasía.

Los autores escogidos como representantes, que potencian sus historias con el desarrollo "arquitectónico" de la imagen y las secuencias son Phillipe Druillet, Moebius, Jacques Lob, Jean-Pierre Dionnet, Dan O'Bannon, Pierre Christin, Luc Schuiten, François Schuiten, Benoît Peeters, Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez.

5.9.1.- PHILIPPE DRUILLET. LOANE SLOANE\_SIX VOYAGES (1966-1971)



Figura 349. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Lone Sloane\_Les 6 voyages de Lone Sloane", Philippe Druillet (1966-1971). La vanguardia del diseño gráfico y la ilustración épica aplicada al desarrollo de modelos de "arquitectura espacial", donde la deslocalización y la hiperimposición y la repetición aumentan el grado de fantasía en los dibujos. Los efectos especiales de ambiente otorgan una cierta capacidad de "acción visual" al edificio, del que sólo se tiene una visión única.

5.9.2.- PHILIPPE DRUILLET. LOANE SLOANE\_DELIRIUS (1972)



Figura 349. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lone Sloane\_Delirius", Philippe Druillet y Jacques Lob (1972).

### 5.9.3.- MOEBIUS. EL LÚBRICO CRÓNICO (1974)

La metáfora visual secuenciada de la transformación sufrida por Jean Giraud, dibujante de cómics "tradicionales" (western principalmente) para convertirse a voluntad en Moebius, su personalidad delirante que se expresa a través de la representación de la fantasía y la ciencia-ficción. La secuencia está incluida por viñetas de una página dentro del relato principal.



Figura 349. Comic-books y Ciencia-ficción. "El lúbrico crónico", Moebius (1974)

#### 5.9.4.- ENKI BILAL. MEMOIRES D'OUTRE-ESPACE (1974-1977)



Figura 350. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Memoires d'Outre-Espace", Enki Bilal (1974-1977). Naves espaciales, formas y materiales de composiciones complejas.

Enki Bilal fue otro de los integrantes del conjunto de artistas que dieron el impulso creativo a los cómics adultos dentro de Europa y específicamente en Francia junto a Los Humanoïdes Associés, derivados de la revista Pilote. Se pueden distinguir dos facetas del artista, que son determinadas por el guión de la obras, si se refieren a temáticas de ciencia-ficción (generalmente sagas galácticas y spaces óperas) o a géneros fantásticos. En cualquiera de los casos, sus mensajes suelen estar cargados de trasfondos sociales y políticos.



Figura 351. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El Crucero de los olvidados", Enki Bilal y Pierre Christin (1975). Temática de la ingravidez aplicado a la realidad.

Su estilo de representación espacio-arquitectónica mezcla realismo y caricatura al igual que lo hace Moebius, el tratamiento de los materiales en conjunto con la forma articulan la verosimilitud de algunos diseños, que son -como en general en los paisajes futuristas de los cómics- hipertrofias y sobreimposiciones repetitivas de estilos tradicionales o vanguardistas, entre los que destaca el Art Nouveau o arquitecturas antiguas, extraídas o del altiplano sudamericano, o de ruinas egipcias, orientales o asiáticas, y extrapoladas en el tiempo forma, uso y escala.

5.9.5.- PHILIPPE DRUILLET. LOANE SLOANE\_GAIL (1975-1976)



Figura 349. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lone Sloane\_Gail", Phillippe Druillet (1975-1976) Odiseas galácticas ambientadas en arquitecturas delirantes, complejas y con referencias a lo fractal, iterativo y repetitivo a nivel estructural y ornamental, con aspecto de haber sido construido de manera vernacular, aunque contengan alta tecnología, simulan una fabricación artesanal no estándar.

5.9.6.- MOEBIUS+DAN O'BANNON. THE LONG TOMORROW (1975)

Este relato es fruto de la relación establecida entre el dibujante y el guionista mientras en conjunto desarrollaban el frustrado proyecto cinematográfico de Alejandro Jodorowsky para adaptar "Dune" de Frank Herbert (que finalmente fue realizada por David Lynch). Son los comienzos del estilo gráfico de Moebius para representar escenas de ciencia-ficción en sagas galácticas, y fue la base conceptual y formal para que Ridley Scott ambientara su película "Blade Runner".



Figura 349. Comic-books y Ciencia-ficción. "The long tomorrow", Dan O'bannon y Moebius (1975) La ciudad en varios niveles segregados por clases sociales.

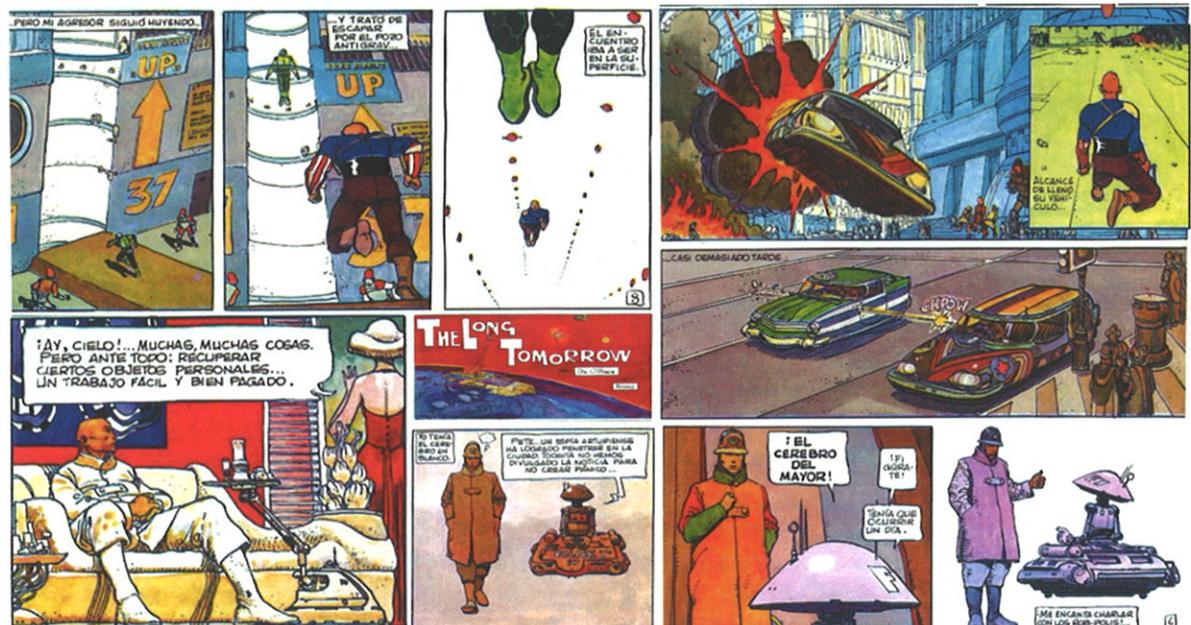


Figura 350. Comic-books y Ciencia-ficción. "The long tomorrow", Dan O'bannon y Moebius (1975) Sistemas de transporte gravitacional urbano, robots y coches.

### 5.9.7.- MOEBIUS. ARZACH (1975-1976)

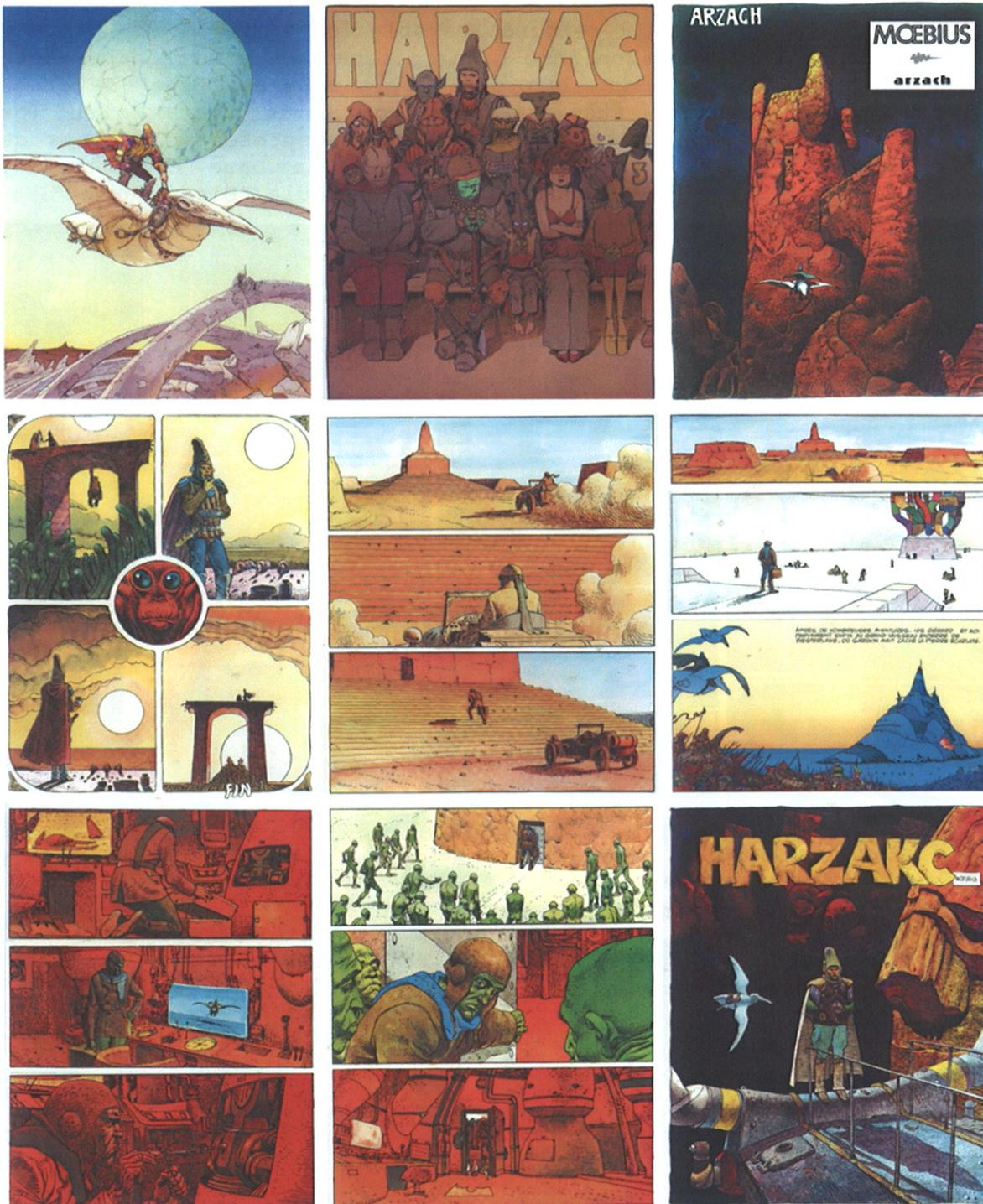


Figura 348. Comic-books y Ciencia-ficción. "Arzach", Moebius (1975-1976)

En sus primeras incursiones en la ciencia-ficción y la fantasía el dibujante Jean Giraud optó incluso por cambiarse el nombre a Moebius para evocar una imaginación casi infinita, desdoblada de su tradicional faceta de cómic de Western. De su fascinación por el desierto y las formas pétreas monolíticas entre orgánicas y talladas, crea usuarios alternativos, mercenarios y monstruos que conviviendo dentro de este ambiente polvoriento utilizan restos de una antigua "alta tecnología" como reclamo futurista.

5.9.8.- MOEBIUS. EL UNIVERSO/BALADA (1976-1977)

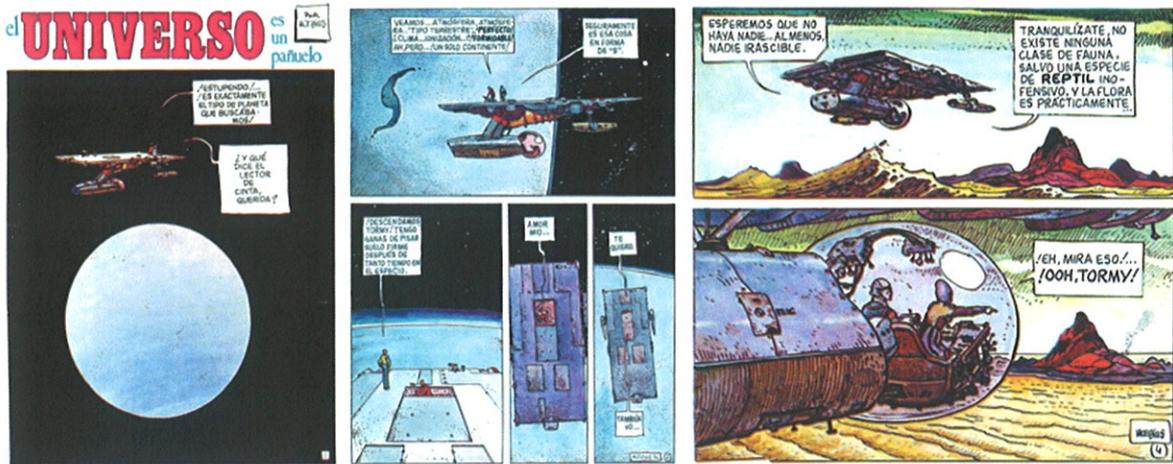


Figura 351. Comic-books y Ciencia-ficción. "El universo", Moebius (1976)

Los ambientes futuristas (siempre de ciencia-ficción blanda) representados por Moebius pueden tener diferentes sentidos y estilos, dependiendo del carácter que se deba representar para una determinada historia. Como generalmente éstas tienen un desarrollo progresivo, generalmente un viaje, que puede ser físico o incluso metafísico, iniciático o espiritual, las posibilidades de cambiar de ambiente y condicionantes externas son variadas.

Desde las expresiones tradicionales de naves espaciales influenciada por las obras de Wally Wood de los '50s, metal y transparencias, burbujas y placas, cables, botones, tableros de mando y controles, con Moebius se puede pasar a una selva exuberante, orgánica, exenta absolutamente de cualquier tecnología, donde la naturaleza ha optado por reclamar el poder usurpado por el progreso, al igual como en las distopías de J.G. Ballard en "The Drowned World" (1962)

Esta libertad en los límites imaginativos de ambientes y espacios (con el poder de manipular las constantes y las condicionantes de diseño hasta niveles extremos) es una de las actitudes creativas que se quiere rescatar para la disciplina arquitectónica en esta tesis, la posibilidad "colonizar" experimentalmente, pero con metodología aplicada, emplazamientos representados en cómics de ciencia-ficción.

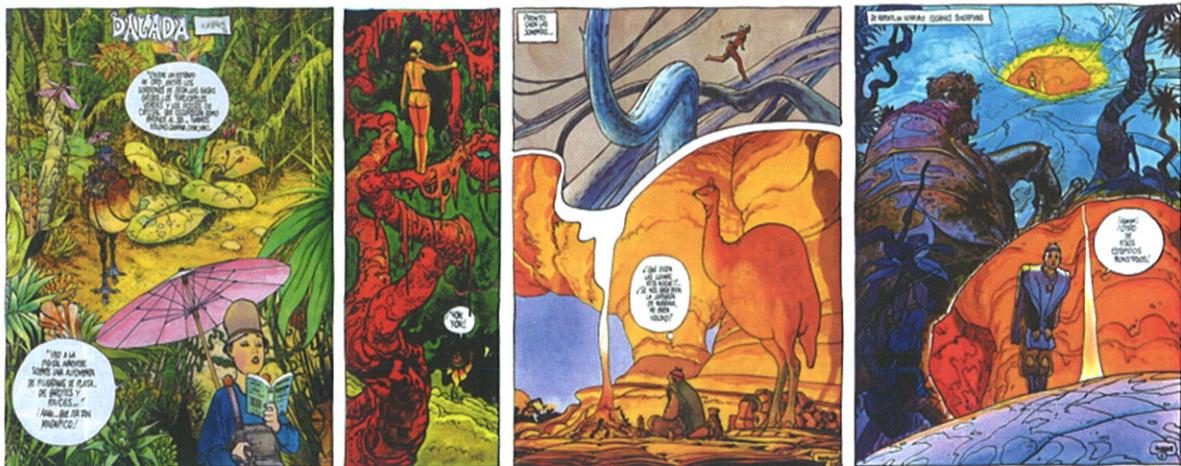


Figura 352. Comic-books y Ciencia-ficción. "Balada", Moebius (1977)

### 5.9.9.- ENKI BILAL. LA CIUDAD QUE NO EXISTÍA (1977)



Figura 352. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "La ciudad que no existía", Enki Bilal (1977). El desarrollo experimental de un estilo singular mezclado con tecnología de ciencia-ficción para construir en argumento de una historia con base arquitectónica.

Así como muchas veces el cómic obtiene sus referencias arquitectónicas de las construcciones reales, como el estilo hipergaudiniano de Bilal en "la ciudad que nunca existió, (e incluso en base a propuestas utópicas como Schuiten), los arquitectos también -a veces de manera inconsciente- reflejan imágenes de los cómics en sus proyectos, como acontece con la mencionada historia de Bilal y la obra experimental de Nicholas Grimshaw "Eden Project", en donde los domos están interconectados de una manera similar a la última viñeta del cómic.

### 5.9.10.- JODOROWSKY+MOEBIUS. LOS OJOS DE GATO (1978)

Fruto de una primera colaboración entre Alejandro Jodorowsky como guionista y Moebius como dibujante, esta es una historia sencilla en cuanto a argumento, desarrollada a una viñeta por página, a un nivel de ilustración, donde la secuencia se forma al avanzar de página.

Relaciona tres personajes dentro de un entorno urbano de apariencia arquitectónica monolítica, una ciudad con reminiscencias estilísticas árabes, orientales y del Art Nouveau, al parecer está semi abandonada y permanentemente cubierta de nubes. Estos tres "usuarios-personajes" son dos animales y un niño, que habla con su mascota, generando un texto lateral, entregando información complementaria y argumental.

*"Hay en esta historia un tipo de tiempo un poco lírico. Se podría decir que el montaje narrativo de una historieta se parece al usa de la música en una película. Es como una partitura en donde las notas serian las imágenes. Y es cierto que para responder a este aspecto lírico. declamatorio. intemporal de la historia, he usado artificios como la alternancia extremadamente regular entre texto e imagen, al principio." 364*

El hecho de ser una viñeta por página puede limitar el entendimiento de la secuencia en un comic, pero los autores utilizan la alternancia frecuente entre imágenes "nuevas" (descriptivas de espacios o de acciones de los personajes) y una imagen en cierto modo "iconizada" mediante el contraluz, de la silueta del niño mirando por la ventana, la que se repite con mínimas variaciones, creando el paso del tiempo.

*"Es una historia bastante hermética pero, al mismo tiempo, muy visual, muestra un universo absolutamente fascinante. La arquitectura es muy esmerada: me he esforzado en representarla de manera creíble y monumental. Desde el punto de vista del estilo, cada imagen posee una gran fuerza; pienso que es debido al hecho de que esta historia corresponde a un momento particularmente bueno de mi vida, durante el cual estaba precisamente modernizando mi "arquitectura". He podido, de alguna manera, excretar mi virus de arquitectura naciente." 365*

A través de una argumento, que no tiene por qué ser arquitectónico (de hecho, muchas veces puede ser la mejor manera de definir e intelectualizar a los usuarios, a través de sus historias "vividitas" en los espacios arquitectónicos), se transmite un reflejo del ambiente general, de las formas, espacios y materialidades.

Con respecto principalmente a los materiales (expresados con técnicas realistas mezcladas con el dibujo abstracto) de los que está hecha la ciudad es que se consigue el efecto fantástico y de ciencia-ficción, áquel "extrañamiento cognitivo" de la historia. Los edificios de gran altura que asemejan rascacielos, parecen ser construidos de piedra maciza tallada, de una manera similar a las antiguas construcciones de los templos altiplánicos de Sudamérica o a las pirámides egipcias, pero además generan en sus vértices y aristas, con el mismo material pétreo, complicadas esculturas, frisos y volutas, que (utilizando el razonamiento técnico-arquitectónico) solamente podría ser emulado con una muy alta tecnología de fabricación y montaje (o directamente con "magia", aplicando la tercera ley de Clarke" 366)

---

364 Moebius (Jean Giraud). Texto extraído de JODOROWSKY, ALEJANDRO Y MOEBIUS. "Los ojos de gato". Les Humanoïdes Associés, Paris. 1978.

365 Moebius (Jean Giraud). Texto extraído de JODOROWSKY, ALEJANDRO Y MOEBIUS. "Los ojos de gato". Les Humanoïdes Associés, Paris. 1978.

366 CLARKE, ARTHUR C. "Profiles of the future" Bantam Books, New York. 1963.



Figura 353. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Los ojos de gato", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1978)

5.9.11.- ENKI BILAL+DIONNET. EXTERMINADOR 17 (1978)



Figura 353. Comic-books y Ciencia-ficción. "Exterminador 17", Enki Bilal y Dionnet (1978). Odisea galáctica con desarrollo de la estética de ciencia-ficción a nivel del tratamiento de la superficie mezclado con evoluciones formales complejas.

5.9.12.- JODOROWSKY+MOEBIUS. EL INCAL (1980-2000)

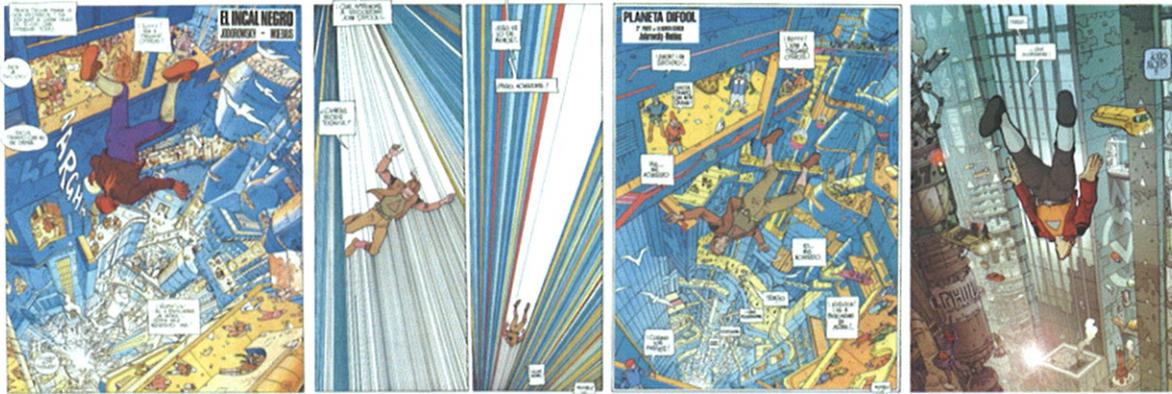


Figura 354. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El Incal negro", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1980), "La quinta esencia\_Planeta Difoool", Jodorowsky y Moebius (1989) y "Despues del Incal", Jodorowsky y Moebius (2001) Espacio megaurbano mostrado a través de la caída del personaje.



Figura 355. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El Incal negro", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1980) Robots, alta tecnología y componentes mágicos.

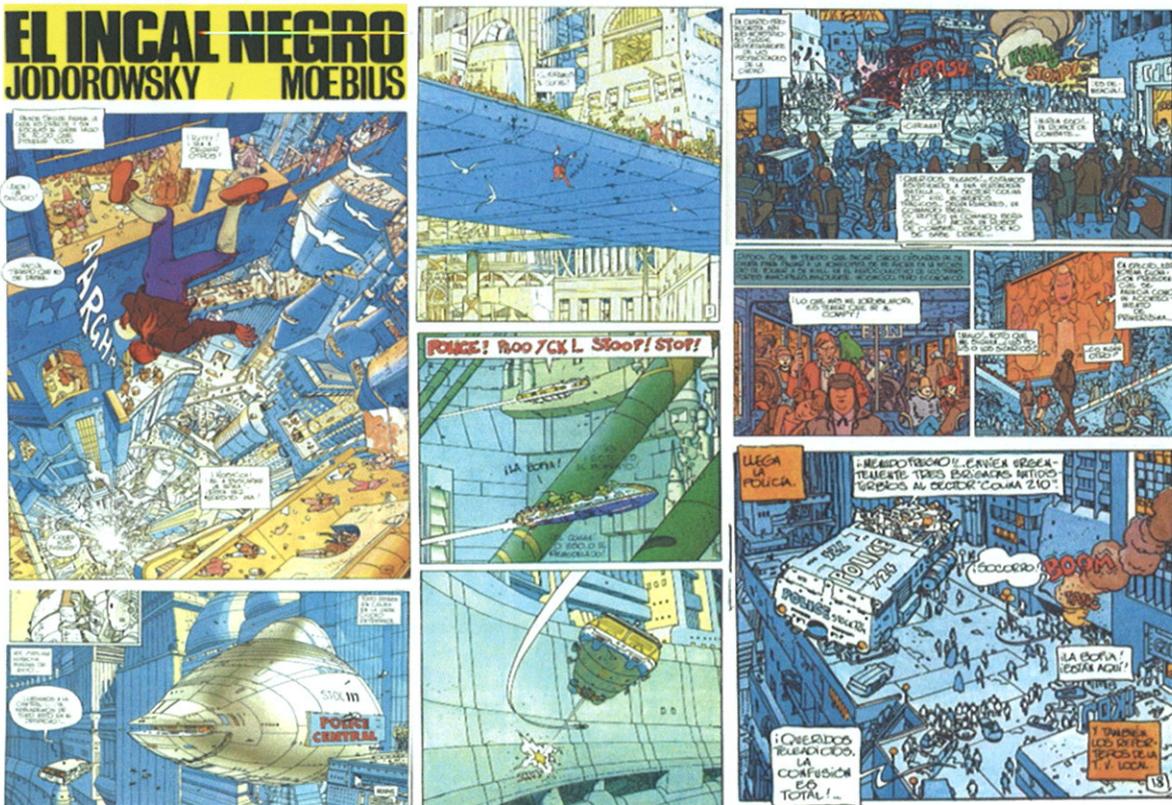


Figura 356. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El Incal negro", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1980) Robots, alta tecnología y componentes mágicos.

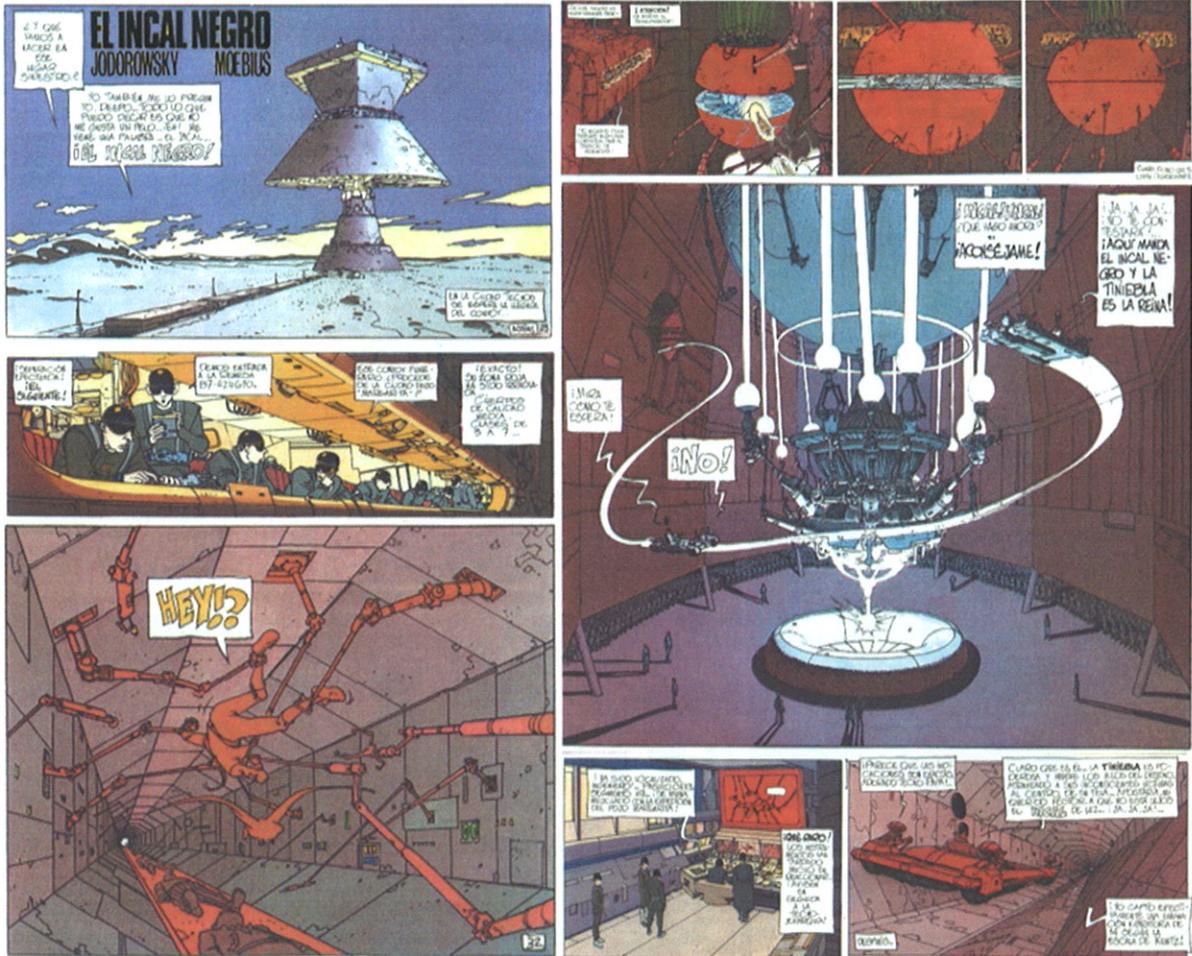


Figura 357. Comic-books y Ciencia-ficción. "El Incal negro", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1980) Desarrollo exterior e interior de un edificio-ciudad.



Figura 358. Comic-books y Ciencia-ficción. "El Incal negro", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1980) Zonas bajas de la ciudad, estética high-tech decadente.



Figura 359. Comic-books y Ciencia-ficción. "El Incal negro", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1980) Sistemas de transporte aparentemente ingávidos y sin propulsión.

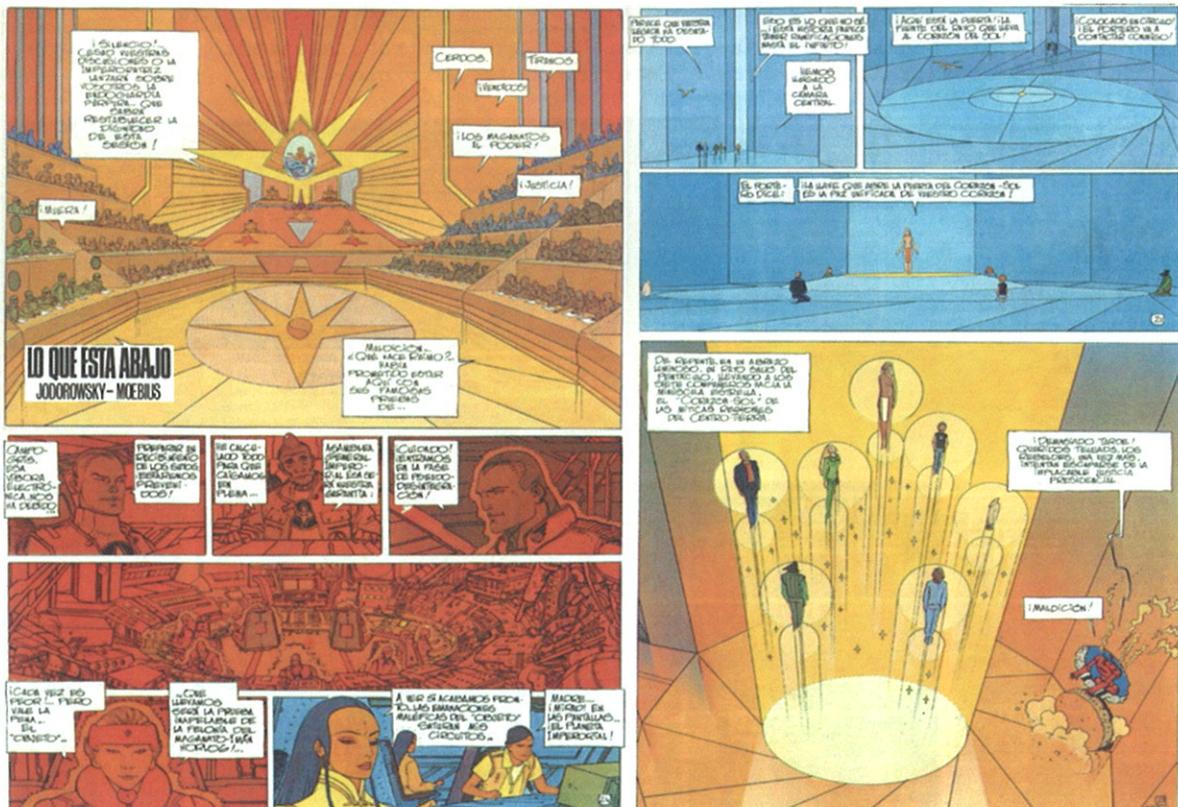


Figura 360. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lo que está abajo", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1984) Espacios monumentales subterráneos en la trascendencia iniciática.



Figura 361. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lo que está abajo", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1984) Secuencia de cambios espaciales según color y puntos de vista.

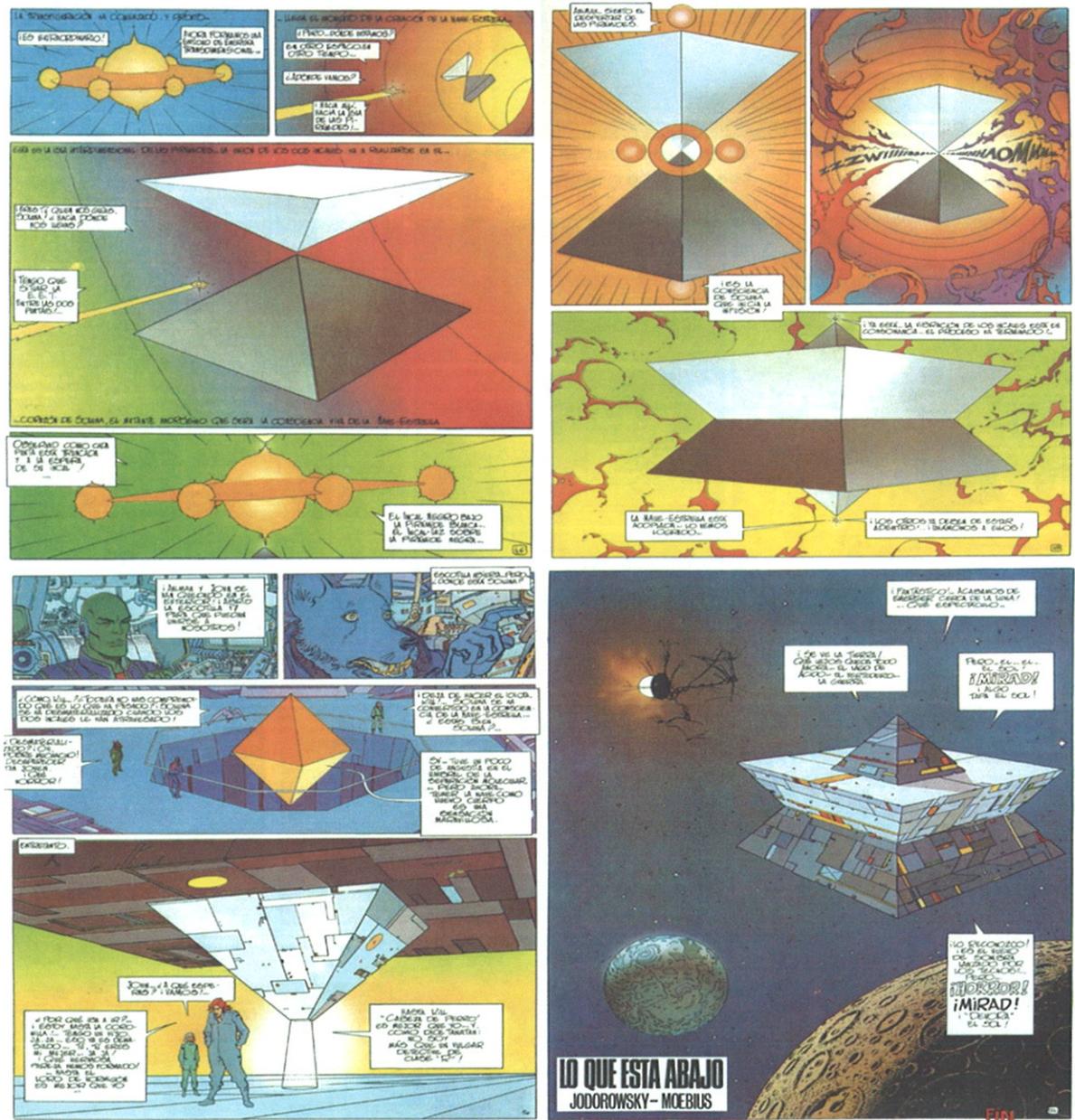


Figura 362. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lo que está abajo", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1984) Relación de geometría metafísica y naves espaciales futuristas.



Figura 363. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lo que está abajo", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1984) Naves de transporte.

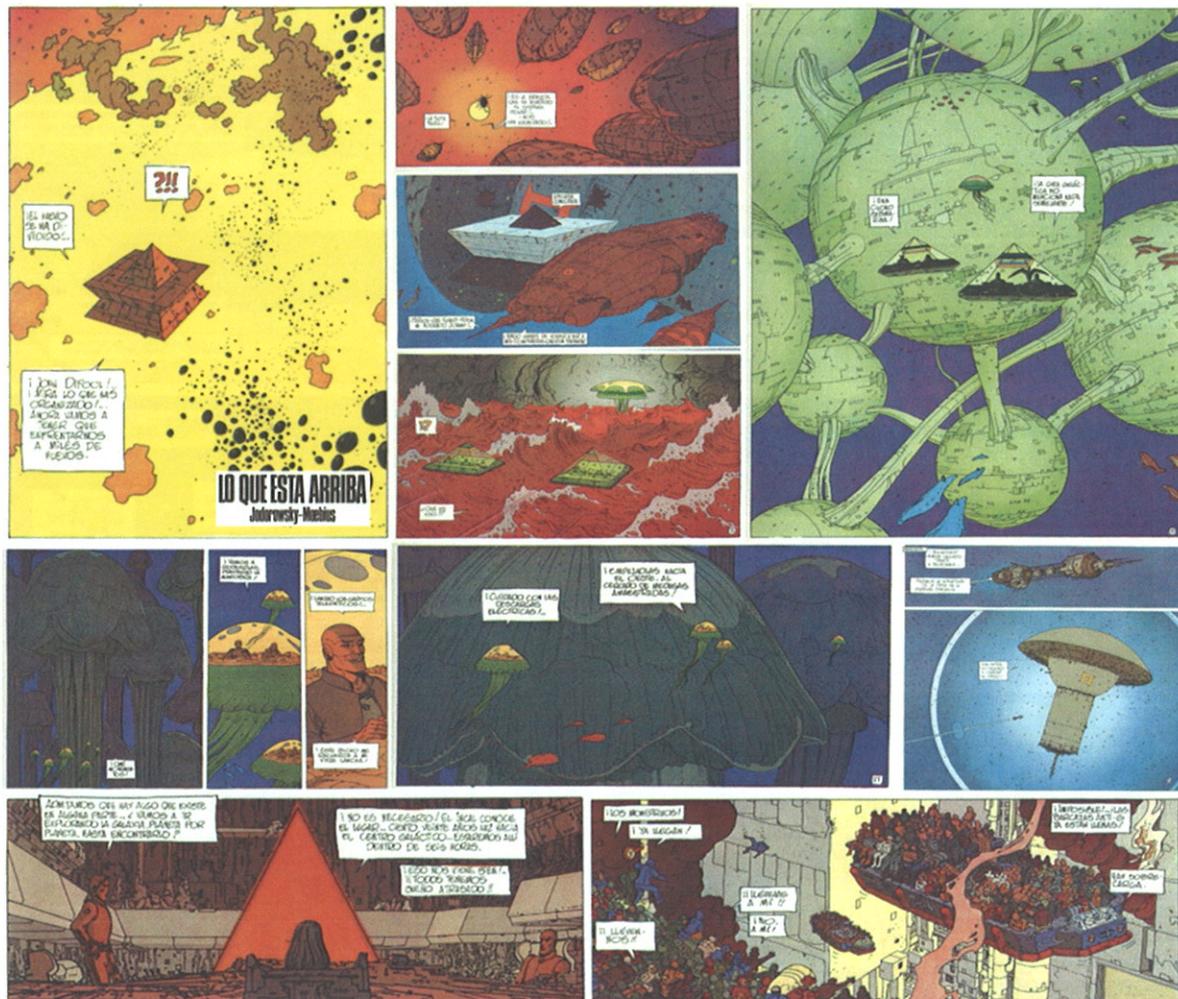


Figura 364. Comic-books y Ciencia-ficción. "Lo que está arriba", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1985) Naves de transporte.



Figura 365. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Lo que está arriba", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1985) Sistemas de comunicación, puentes

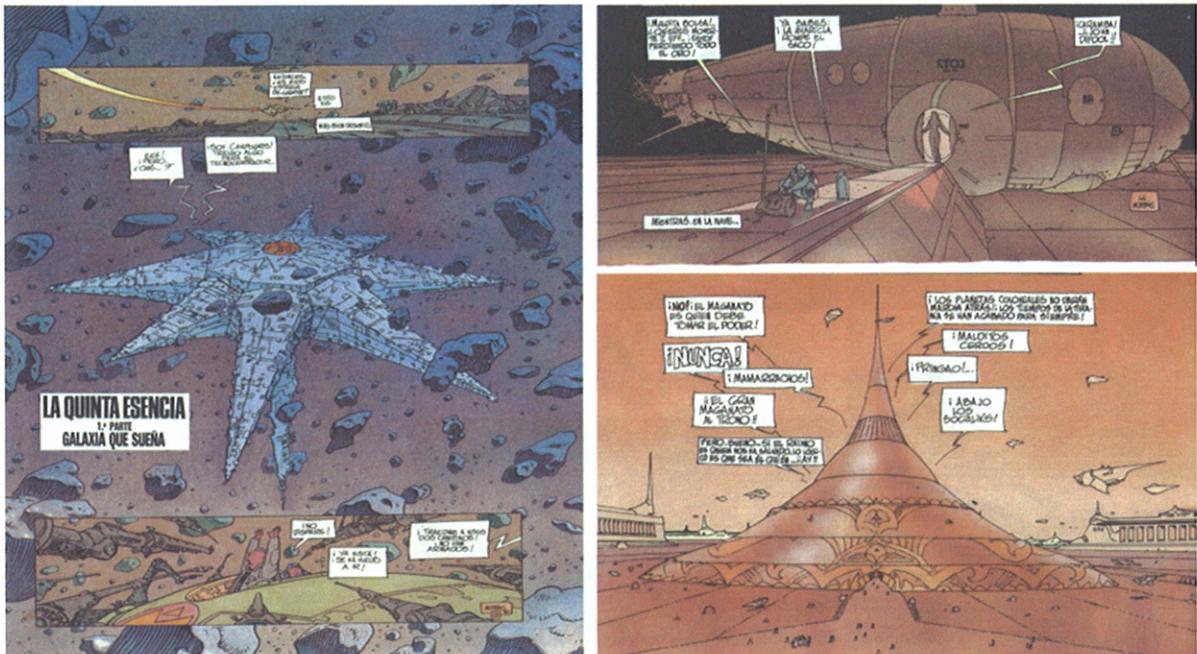


Figura 366. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "La quinta esencia\_La galaxia que sueña", Alejandro Jodorowsky y Moebius (1988) Naves de transporte y edificio cónico.

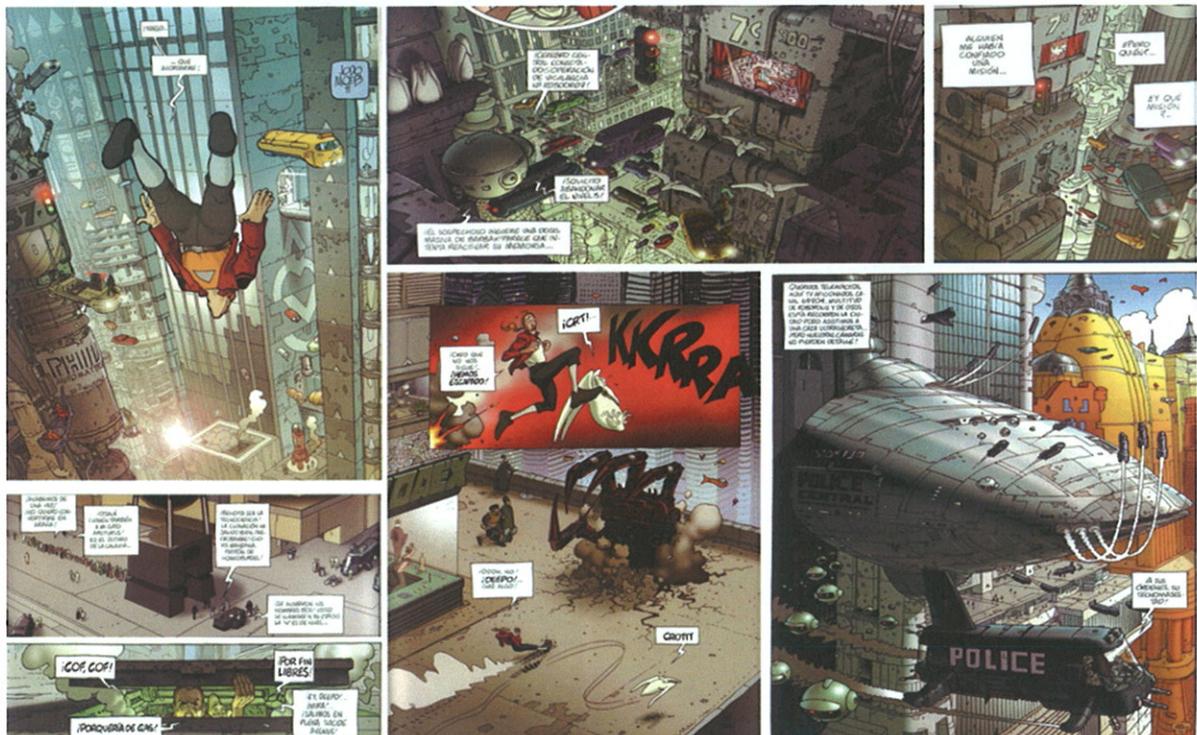


Figura 367. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Después del Incal", Alejandro Jodorowsky y Moebius (2001) Espacio urbano en la megalópolis. Transporte ingravitacional.

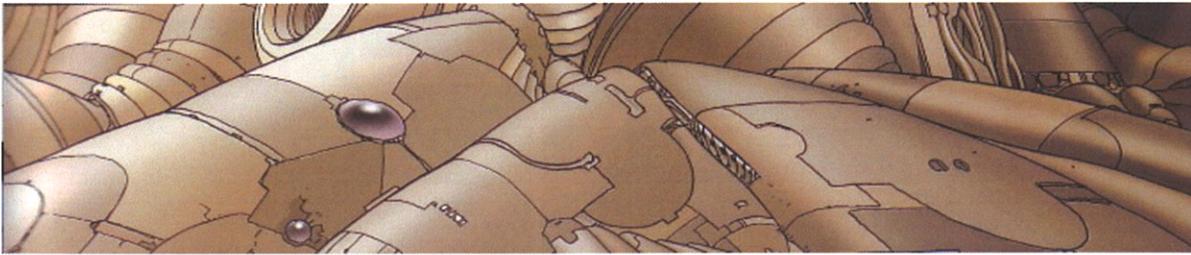


Figura 368. Comic-books y Ciencia-ficción. "Después del Inca", Alejandro Jodorowsky y Moebius (2001) Texturas de los materiales y los sistemas constructivos

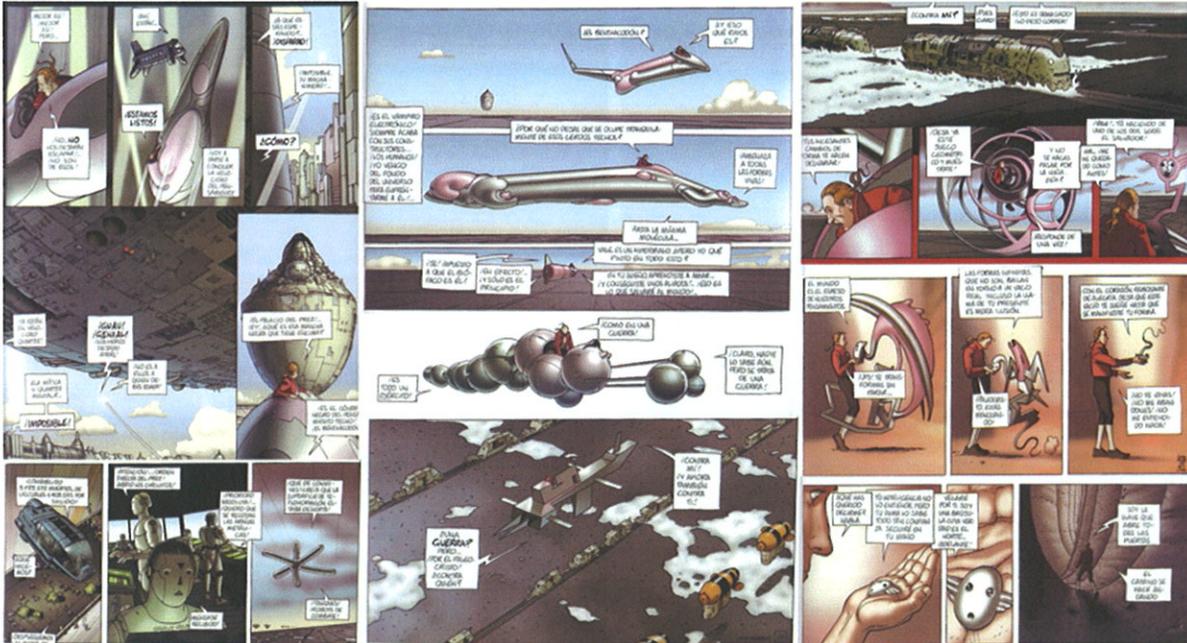


Figura 369. Comic-books y Ciencia-ficción. "Después del Inca", Alejandro Jodorowsky y Moebius (2001) Medio de transporte metamórfico



Figura 370. Comic-books y Ciencia-ficción. "Después del Inca", Alejandro Jodorowsky y Moebius (2001) Espacios tecnológicos, ciudades caminantes y templos sagrados.

### 5.9.13.- PHILIPPE DRUILLET. SALAMMBÔ (1980-1998)

Druillet junto a Jean Giraud, Jean-Pierre Dionnet y Bernard Farkas constituyeron inicialmente "Les Humanoïdes Associes" en 1974, una agrupación de autores de cómic especializada en la ciencia-ficción como temática principal, para lo cual crearon la publicación "Metal Hurlant", que revolucionó de manera radical el enfoque de los cómics en aquellos años. Dirigiendo su contenido a adultos, emulando el fenómeno underground de EEUU, pero transformando el sentido artístico de la obra, potenciando el estilo propio, dando origen al "cómic de autor", desarrollado en Europa a través del formato "álbum".

Druillet es considerado un revolucionario del diseño visual, mezcla un estilo detallado, delirante y saturado a nivel espacial y formal, donde compone escenarios urbanos complejos de proporciones incluso galácticas, lo que le ha valido el nombre de "arquitecto del espacio". Juega con la simetría al tiempo que con la irregularidad de los componentes menores de las formas. Sus materiales frecuentes son la piedra y el metal, éste último trabajado de una manera compleja e irregular.



Figura 371. Comic-books y Ciencia-ficción. "Salammbô", Phillipe Druillet (1980-1998)

Las referencias de diseño de Druillet son el Art Nouveau, los templos hindúes y el arte gótico, además de las arquitecturas antiguas de las civilizaciones egipcias y centroamericanas. A través de sus sagas espaciales cada vez ha ido desarrollando cada vez más sus personales estilos gráficos y visuales del cómic, que con predisposición barroca componen los escenarios narrativos. La utilización de la doble página aumenta la gradiosidad de los diseños y espacios, y la repetición de formas son recursos para armar un discurso arquitectónico definido.



Figura 372. Comic-books y Ciencia-ficción. "Salammbô", Phillippe Druillet (1980-1998)

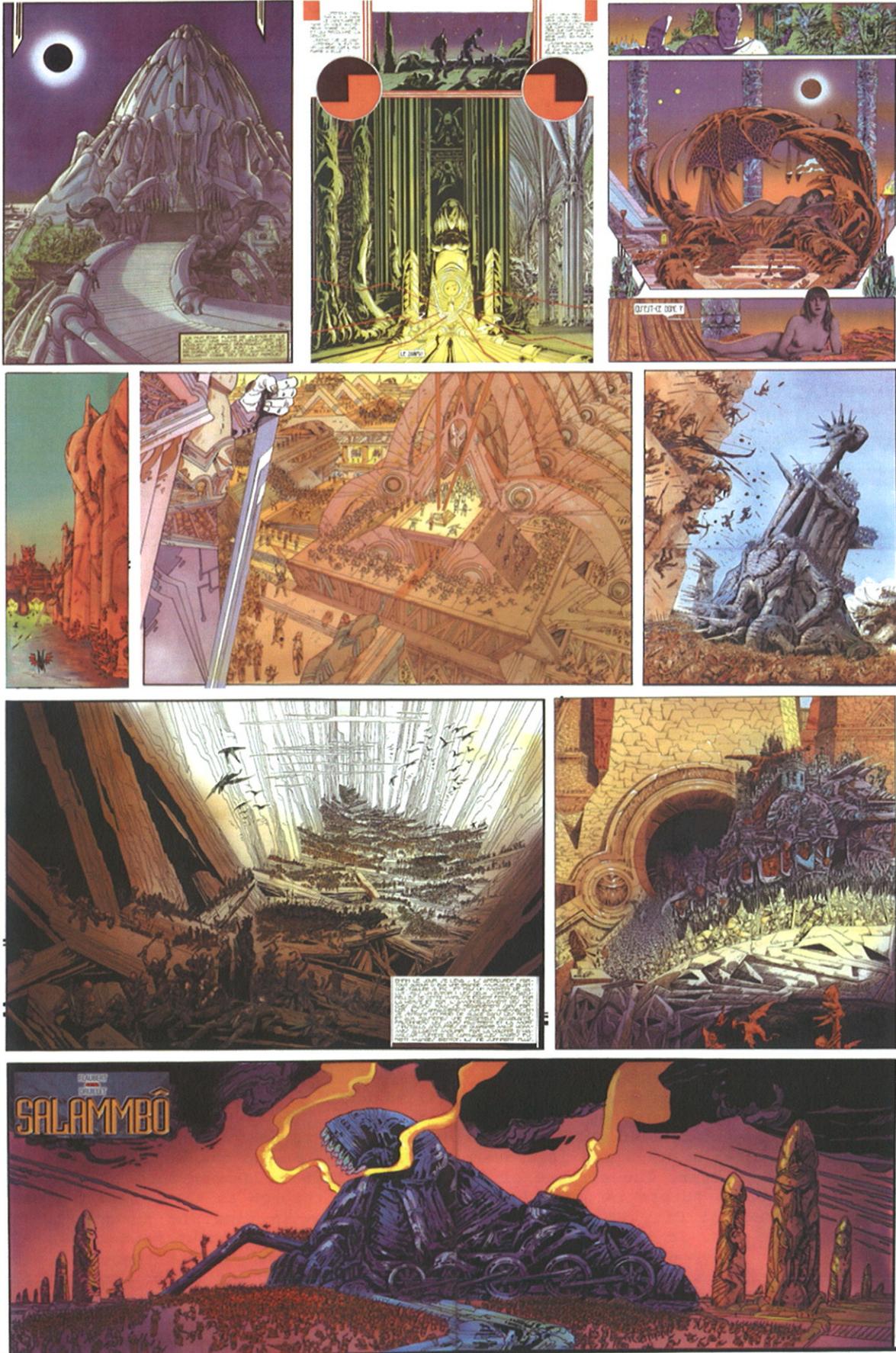


Figura 373. Comic-books y Ciencia-ficción. "Salammbô", Philippe Druillet (1980-1998)

#### 5.9.14.- SCHUITEN+SCHUITEN. LES TERRES CREUSES (1980-1990)

Luc Schuiten es arquitecto experimental además de ser autor de cómics. Junto a su hermano François desde los años '80s que incursionan en la fusión de la disciplina profesional con el desarrollo de comic-books, orientados en general aunque no siempre en temática e investigación, a una vertiente visionaria, biofuturista y ecosostenible.

*"A los 15 años ya tenía clara mi vocación; quería ser gigolo. Vivir del amor que haría a las mujeres jóvenes, hermosas y ricas me parecía el oficio más bonito del mundo. A los 18 años me di cuenta de que no tenía el físico adecuado. así que, desesperado, decidí hacer arquitectura. Como compensación, quiero que mi arquitectura sea la proyección de la sensualidad de mi auténtica vocación. A la vez trabajo en otros modos de expresión como la historieta o el dibujo animado con el fin de sublimar mis apetitos carnales que la arquitectura sola no consigue satisfacer". 367*

Presenta, junto al universo fantástico de "Les terres creuses" (1981-1990), algunas de sus propuestas sobre "arquitecturas vegetales", una visión (ya en los años '80s) futurista de diseños biomórficos y de biomimesis (generalmente basados en referentes anteriores o búsquedas visuales) que se comienzan a estudiar y desarrollar en esta década.

Como arquitecto, (utilizando también sus cómics como formato expositivo) propone una "Vegetal City" 368, como también incursiona en difundir y promover la restauración de monumentos arquitectónicos, como "La Maison du Autrique", ejemplo de Art Nouveau en Bruselas y vivienda de su principal exponente, Victor Horta. Desarrollaron un cómic para fomentar y comunicar su rehabilitación y transformación en museo en este formato.

Estos proyecto, uno enmarcado dentro de una publicación sin otro fin (aparente, pues actualmente son postulados arquitectónicos del autor) que experimentar narrativamente con la ficción, y el otro enfocado a transmitir un mensaje social para su concreción, artísticamente juegan mezclando arquitectura y cómic-books, desde la ficción hasta la realidad, con la representación y la secuencia para diluir la frontera visual y conceptual entre ambas actividades.

*"In the comic strip Carapaces, which Luc Schuiten and his brother François created in the late seventies, the artist created an imaginary solar-powered city inspired by the traditional type of construction built by the Native Americans of New Mexico: The Pueblo. This ancestral wisdom was used as the canvas on which was depicted a series of new technologies such as mobile greenhouses, whilst a pyramid-shaped spire of solar panels was placed in the middle of the city, topped by a large wind turbine". 369*

---

367 Luc Schuiten. Texto extraído de SCHUITEN, FRANÇOIS y SCHUITEN, LUC. "Les Terres Creuses. Zara". Les Humanoïdes Associés, Paris. 1983.

368 "The message is carried out daily by the media. It turns out that the authorities and decision maker's plans are inadequate to effectively stop the emergency of this already urgent matter. The purpose of "Vegetal City" is to demonstrate that a long lasting and bright future is possible for the planet, through an innovative process. The website Vegetal City is conceived as a progression in time and space, through Luc Schuiten's eye. It takes us on the path of his thoughts about Mother Nature's presence as a model of a new way of building named by him "archiborescence". For three decades, this eco-visionary has been imagining and realizing homes, urban landscapes, cities... inspired by all he has been able to observe in natural environments. The website opens the door to a harmonious future, possible through the modifications of our behaviours in our living environments. Nature is no longer considered as an inexhaustible manna from heaven but rather as an ally, likely to cooperate in edification of a long lasting society. <http://vegetalcity.net/>  
369 <http://vegetalcity.net/05.html>

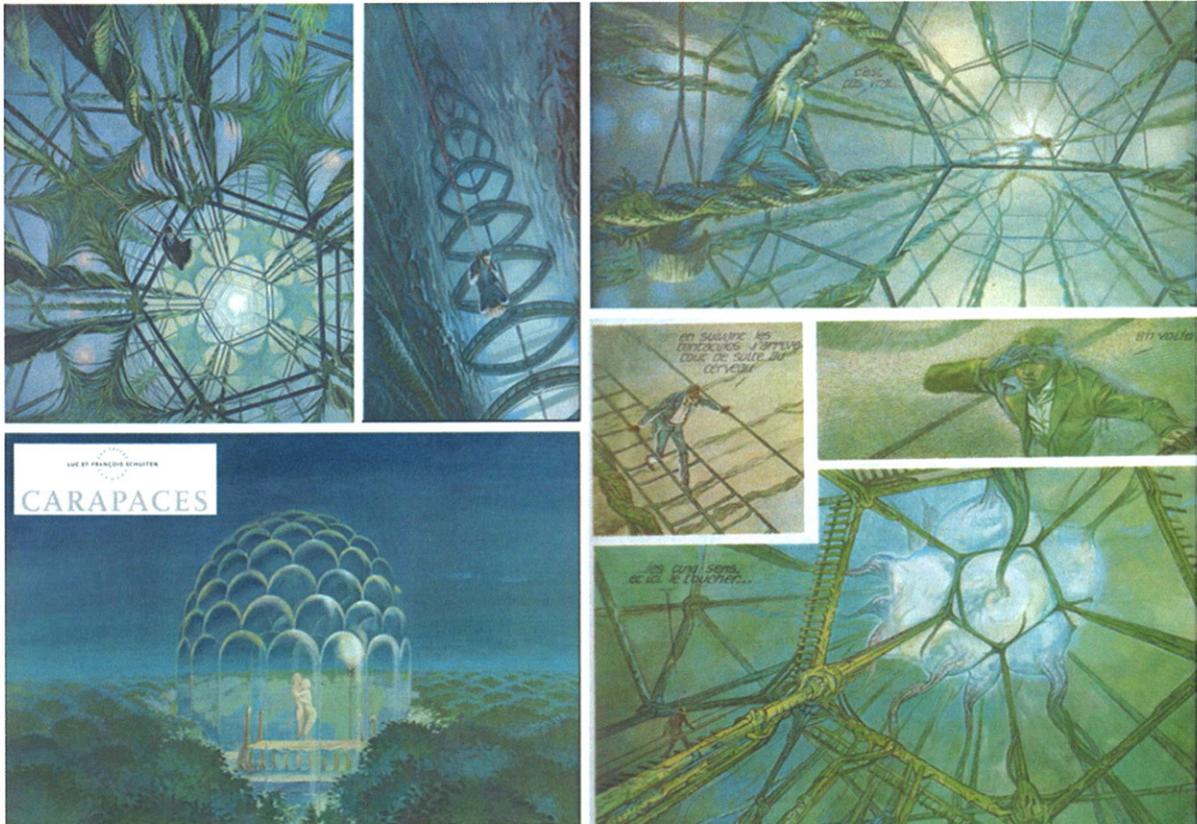


Figura 374. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses\_Carapaces", François Schuiten y Luc Schuiten (1981). Introducción (viaje) al mundo de las tierra huecas.

La historia gráfica está basada en la antigua creencia de "los intraterrestres", una de las temáticas de ciencia-ficción que es recurrentemente explotada (popular en la época de Julio Verne, hecho por el cual desarrolló su "Viaje al centro de la tierra" de 1864, donde los protagonistas cruzaban espacios interiores del planeta, desde Islandia hasta Italia).

Sin embargo, como en todas las historias de Schuiten, no es el universo conocido donde se desarrollan las historias, sino en un "universo paralelo", muy similar al real, pero con ciertas capacidades especiales. Esta liberación del emplazamiento real hace que la imaginación del guionista y del dibujante experimente un salto cuántico en referencia a las soluciones espaciales y ambientales que se pueden desarrollar.

Surgen así diferentes mundos, en un planeta hueco, que incluso contiene dentro otros planetas, en una especie de muñeca rusa, donde cada superficie (cóncava o convexa) es habitada. Cada "superficie" tiene diferentes características y leyes físicas, que hacen diverger las "soluciones constructivas" (debido al enfoque disciplinariamente arquitectónico que ambos autores otorgan a sus historias) con las que son desarrolladas viviendas, transportes y ciudades.

Los autores se preocupan de dar verosimilitud a sus ambientes imaginarios, que muchas veces recuerdan y sirven de experimento visual a una posible realidad (si se hubieran construido) de propuestas arquitectónicas catalogadas como visionarias de la historia de la arquitectura.

El comienzo de la historia por ejemplo, se inicia en un a realidad aparentemente normal, para pasar a un transcurso subterráneo, a través de unas megaestructuras que conforman y cimentan al parecer la primera "capa" de las tierras huecas. Así, introduciendo una temática de ciencia-ficción, el lector puede, gracias a las técnicas de representación y la secuencia narrativa (además de la expectación generada por el relato en sí) "experimentar visualmente", además de con alguna sensación extra derivada del relato y su guionización, momentos "habitables" (desde puntos de vista diferentes a los conocidos por planos o modelos) de las soluciones propuestas por las vanguardias megaestructurales de los años '60s y '70s.

Uno de los primeros "habitantes" de estos mundos imaginados en las tierras huecas de los hermanos Schuiten presenta la capacidad de volar; mediante sus alas, ha sido capaz de colonizar zonas inaccesibles de los diferentes mundos, y otros emplazamientos que son descritos entre el relato mediante viñetas de página completa que incorporan textos acerca de las actividades y costumbres de estos nuevos usuarios, para los que los autores desarrollan algunas de las qvue podríamos denominar "arquitecturas-ficción".

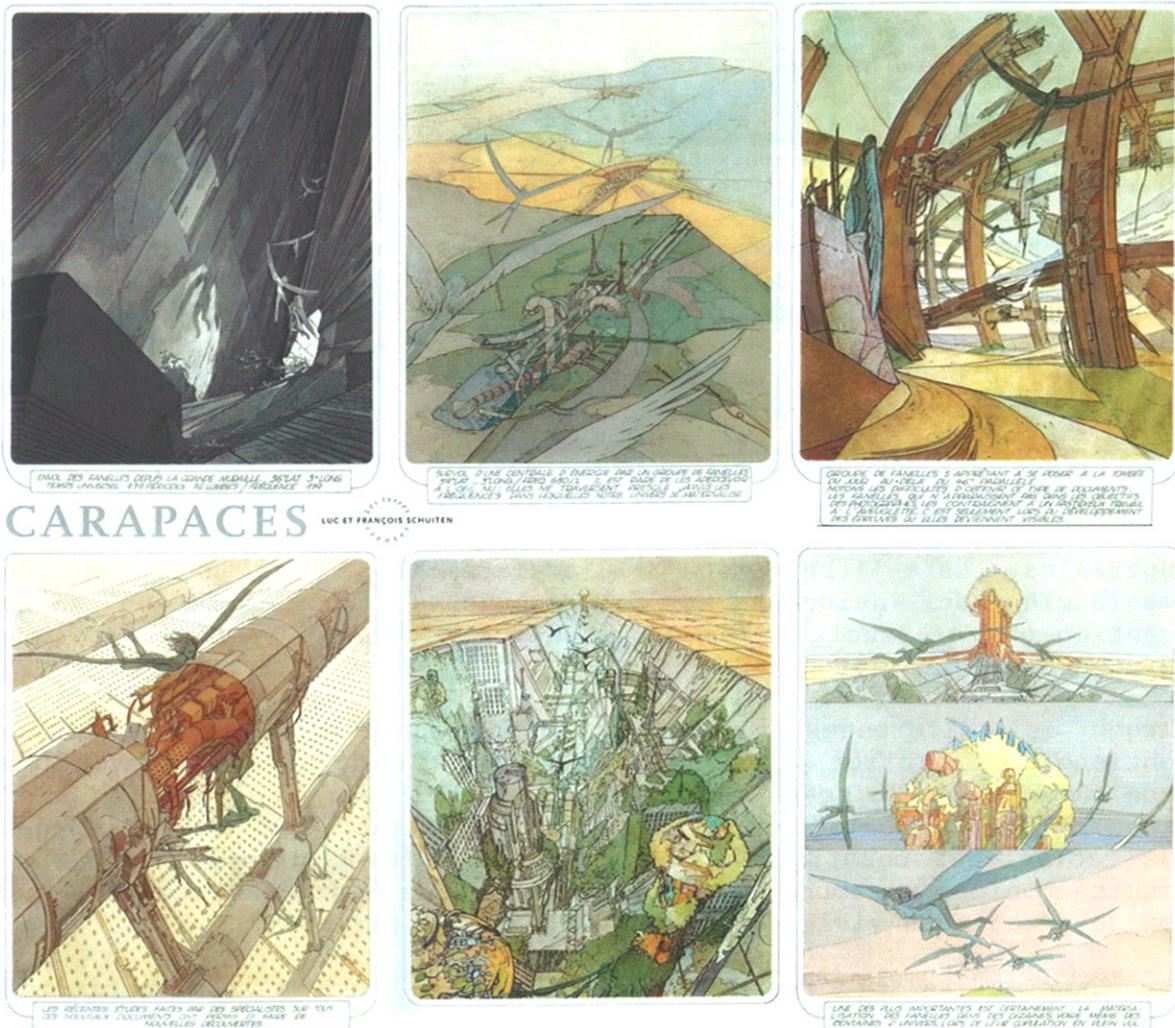


Figura 375. Comic-books y Ciencia-ficción. "Les Terres Creuses\_Carapaces", François Schuiten y Luc Schuiten (1981). Definición de ciudades e infraestructuras para un nuevo habitante que presenta la capacidad de volar.

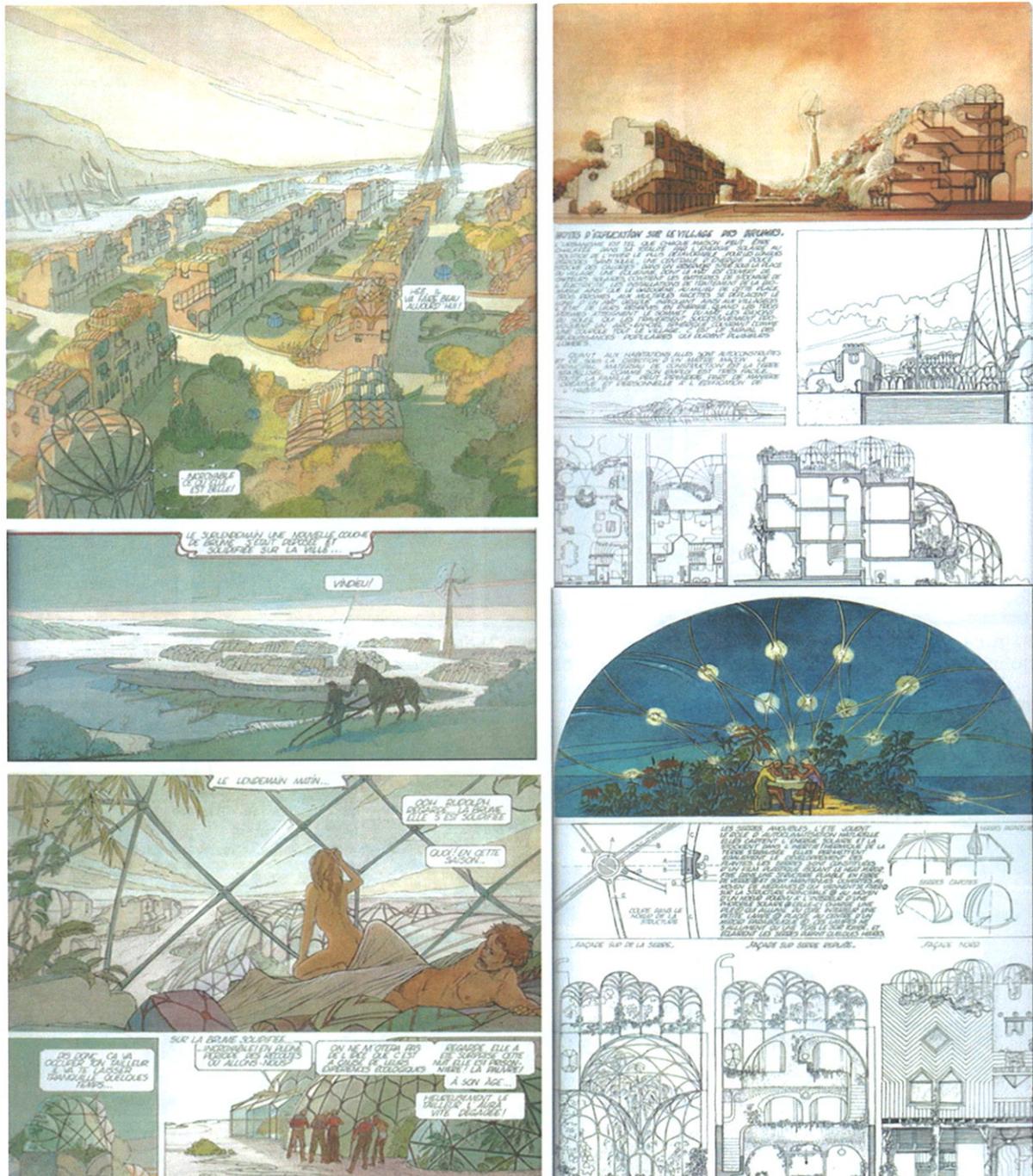


Figura 376. Comic-books y Ciencia-ficción. "Les Terres Creuses\_Carapaces", François Schuiten y Luc Schuiten (1981). Planimetrías presentadas en el cómic.

"The master plan has been drawn up by Jean-Louis Maupu, an engineer and researcher from INRETS, and author of the book "the hollow city for sustainable urban development". This city is neither compact nor dispersed. It is constructed entirely around a tramway loop and an underground service ring road, with a perimeter of 10 to 20 km, for 20-100,000 inhabitants. It forms a string of mixed and friendly districts located around a large green "hollow". It can grow like knitwear by adding new stitches. The city is self-sufficient in terms of energy. At the end of each row of houses there is a mixed energy power station combining solar power, wind power and power from methane gas, produced by the decomposition of the city's organic waste" 370

370 Explicación sobre la aplicación (según estudios científicos y metodológicos) del concepto de la villa sostenible biomórfica presentado en el cómic "Carapaces" por su autor el arquitecto Luc Schuiten. <http://vegetalcity.net/05.html>

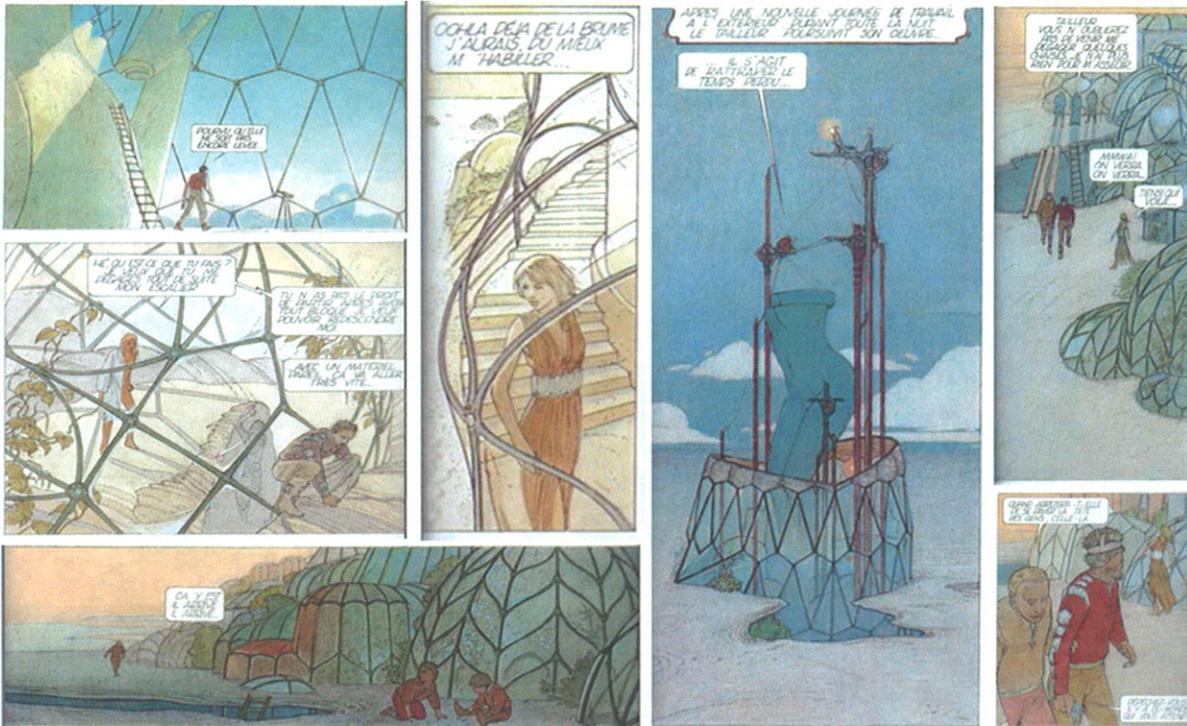


Figura 377. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses\_Carapaces", François Schuiten y Luc Schuiten (1981). Biomorfismo reinterpretando las geodésicas.



Figura 378. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses\_Zara", François Schuiten y Luc Schuiten (1985). Presentación de mundo imaginario y su arquitectura

La descripción imaginativa de diferentes "mundos de experimentación" arquitectónica es una de las herramientas que se pueden optimizar utilizando el lenguaje de los cómics, para poder desarrollar ideas tendientes a mejorar el presente y el futuro de la disciplina.

Un ejemplo se puede extraer de la narración sobre una de las tierras huecas, que está en un continuo movimiento rotatorio entre otras dos capas, lo que genera la posibilidad, en primer lugar para el autor, de experimentar con un tipo de "vivienda móvil por necesidad".



Figura 379. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses\_Zara", François Schuiten y Luc Schuiten (1985). Presentación de un mundo imaginario colgante existente en las paredes interiores de las tierras huecas, con una arquitectura que emula (en forma y material) a construcciones de insectos, por su optimización formal y sus características estructurales.



Figura 380. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses\_Zara", François Schuiten y Luc Schuiten (1985). Desarrollo gráfico y conceptual (incluso derivación formal y uso de materiales) de un sistema de transporte optimizado para un universo donde existen leyes gravitacionales diferentes a las tradicionales.



Figura 381. Comic-books y Ciencia-ficción. "Les Terres Creuses\_Zara", François Schuiten y Luc Schuiten (1985). Descripción del sistema de transporte (de baja tecnología y materiales naturales ) entre mundos verticales.



Figura 382. Comic-books y Ciencia-ficción. "Les Terres Creuses\_Nonegon", François Schuiten y Luc Schuiten (1990). Descripción del sistema de transporte para las zonas con baja intensidad gravitacional, utilizando baja tecnología y con un diseño biomórfico en material y forma. La realidad constructiva puede observarse posible, pero su funcionamiento es ciencia-ficción extrema, que puede ser una pauta de investigaciones arquitectónicas sobre ambientes con gravedad especial.

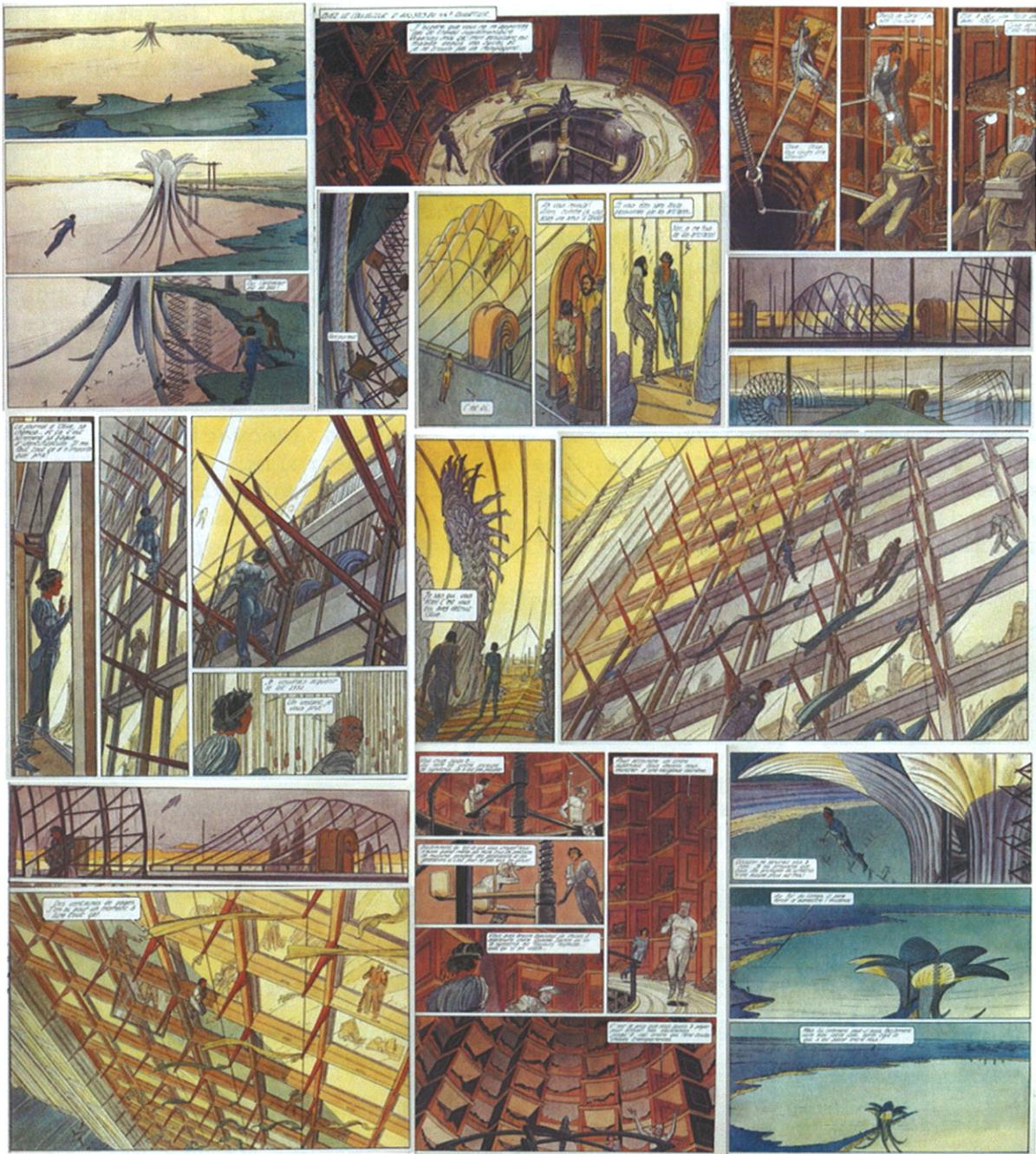


Figura 383. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses Nonegon", François Schuiten y Luc Schuiten (1990). Descripción de construcciones y ambientes.

En el universo final hacia el interior de "las tierras huecas" de los hermanos Schuiten que es desarrollado en la historia "Nonegon" (1990), la experimentación de las arquitecturas imaginadas por el dibujante y racionalizadas por el arquitecto -eso sí dentro de su experimentalidad y calidad visionaria- además de ser presentadas visualmente a través de las ilustraciones, textos y la secuencia gráfica narrativa, se experimenta a través del guión y del formato.

Unido a los diseños biomórficos de entregas anteriores, que mezclan reminiscencias del Art Nouveau con la arquitectura moderna y las características "ambientales" propuestas, los autores introducen un argumento experimental, una condición narrativa-diegética que afecta directamente al formato, la historia y la manera de presentarla a lector, sin por eso discontinuar los estilos y maneras de expresión.

El guión presenta un universo donde la regla general (aceptada sin cuestionar por los habitantes) indica que todo lo que existe se desarrolla de manera "palindrómica"; todas las acciones desarrolladas durante la primera mitad de la vida, son revividas invariablemente en la segunda, independiente del camino que tomen las decisiones de los habitantes.

Esta posibilidad imaginada por los autores (derivada seguramente de una analogía espacial con respecto al "núcleo" de las tierras huecas) generó además una "respuesta editorial" de carácter artístico, que intervenía de manera palindrómica el cómic mismo, su formato, el cual a nivel de diagramación adoptó características de simetría inversa con el eje en las páginas centrales, dentro de los cuales se desarrollaron las ilustraciones también considerando la simetría.

En ese sentido el palíndromo se completa con la adecuación del guión a la misma realidad simétrica. Los autores desarrollan la historia de manera que la protagonista llega al clímax de su "visita" a esta realidad en las páginas centrales, y de ahí en adelante la progresión argumental, psicológica y espacial es rememorada de manera inversa.



Figura 384. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses Nonegon", François Schuiten y Luc Schuiten (1990). Explicación del formato palindrómico.



Figura 385. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Terres Creuses Nonegon", François Schuiten y Luc Schuiten (1990). Explicación del formato palindrómico de las cuatro páginas centrales.

### 5.9.15.- MOEBIUS. EL MUNDO DE EDENA (1983-2004)

Con una temática delirante, experimental entre la ciencia-ficción y la fantasía, Moebius genera una transformación del estilo de ls "línea clara" característica de Hergé pero aplicado a representar escenarios de alta tecnología, magia y odiseas galácticas. La fusión entre la caricatura y el realismo ilustrativo asemeja el dibujo técnico arquitectónico, por la simpleza y abstracción de la línea, pero en el cómic, generan volúmenes y formas complejas.

En este mundo paralelo se mezclan estilos de arquitecturas antiguas, como las egipcias y las de los nómades del desierto, con diseños puros y limpios. Gran parte de la verosimilitud de los espacios es lograda por las texturas incorporadas que dan escala y acercan una percepción "táctil". La captura de atención es obtenida mediante el color y efectos especiales gráficos generalmente de iluminación.



Figura 386. Comic-books y Ciencia-ficción. "El mundo de Edena\_Sobre la Estrella", Moebius (1983). Temática espacial y metafísica en una saga galáctica.

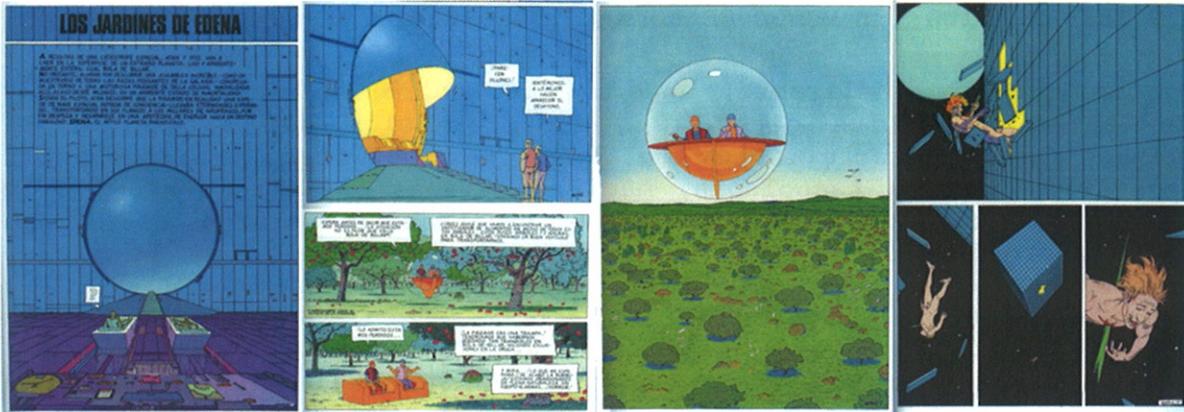


Figura 387. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El mundo de Edena\_Los Jardines de Edena", Moebius (1988). Perspectivas utilizando recursos de la representación arquitectónica y el dibujo técnico para contrastar con espacios naturales.

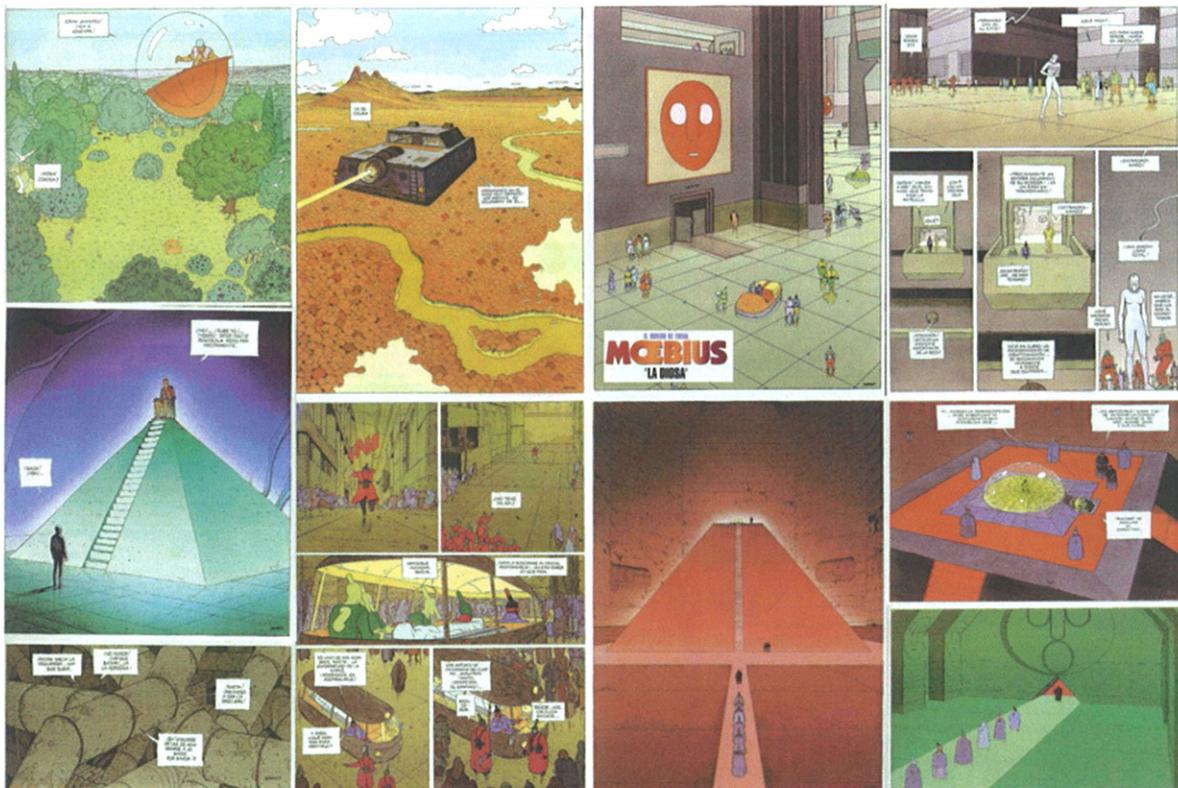


Figura 388. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El mundo de Edena\_La Diosa", Moebius (1990). Perspectivas utilizando recursos de la representación arquitectónica y el dibujo técnico para contrastar con espacios naturales.

La manera en que Moebius utiliza los recursos del dibujo técnico arquitectónico (perspectivas geométricas, líneas precisas con escasa valoración y detalle de materialidades mediante trazo) para diferenciar un ambiente artificial de uno natural provoca en el lector una inmediata asimilación del universo imaginado, por las referencias evocativas que el dibujo simple y preciso de Moebius hace de esta diferenciación que es cotidiana en el mundo real.

Esto otorga a los diseños del dibujante una cierta categoría arquitectónica tanto en la concepción espacial de las escenas como por la manera de representarlos, que hacen suponer una cierta dimensión "creativa" oculta tras las planimetrías de un proyecto.

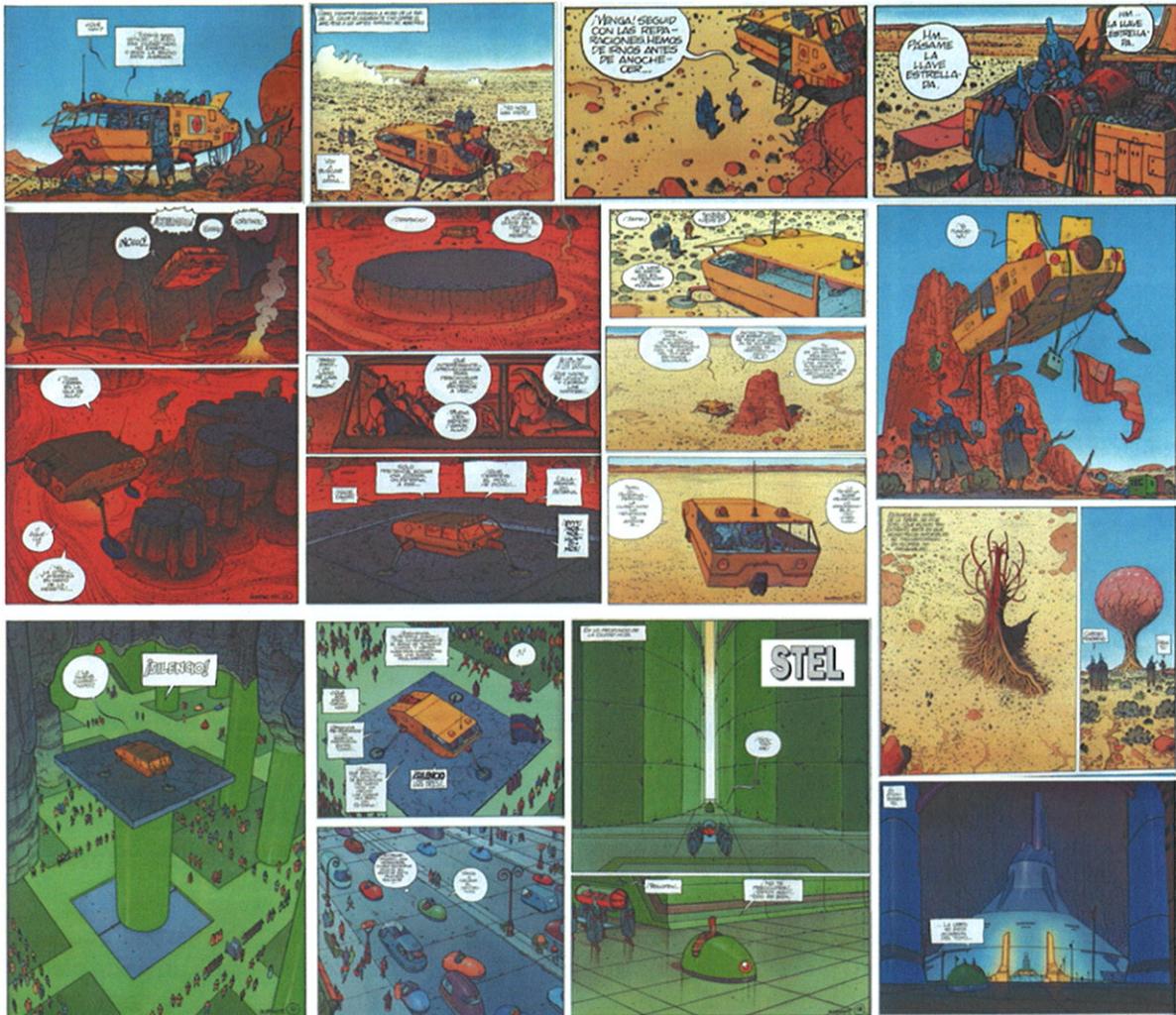


Figura 389. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El mundo de Edena\_Stel", Moebius (1994). Generación de una historia en base a un viaje dentro de un "transporte-vivienda" y la representación de una ciudad subterránea futurista.



Figura 390. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "El mundo de Edena\_Sra", Moebius (2001). Utilización de la arquitectura imaginaria como referencia y soporte de los cambios argumentales y narrativos. Generalmente reinterpretaciones de diseños existentes a los que se les manipula su materialidad o se experimenta con la forma, encuadre o color. El uso del detalle arquitectónico como forma de aumentar lo creíble.



### 5.9.16.- SCHUITEN+PEETERS. LES CITÉS OBSCURES (1983-2009)

Este compilado de trabajos de Benoît Peeters y François Schuiten que lleva más de 25 años de colaboración, es un continuado ejemplo de interacción de la temática arquitectónica utilizada como argumento a la vez que soporte narrativo dentro de un cómic, que si bien no es directamente ciencia-ficción como género -con nulas referencias a tecnologías avanzadas- es un claro ejemplo de lo que se pretende denominar en esta tesis "arquitecturas-ficción", en el sentido más conceptual del término, en su faceta experimental y propositiva de nuevas soluciones al habitar.

En las páginas de los volúmenes se van representando con frecuencia ingredientes del subgénero de la fantasía, o quizás de una ciencia-ficción "blanda" o casi mágica, que estarían acercándose al postulado de la tercera ley de Clarke, y que influyen directamente sobre los escenarios representados. En éstos, la arquitectura y muchas veces la figura del "arquitecto", áquel que es el creador de muchos de los mundos recorridos, narran discursos teóricos o formales a través de la secuencia y el argumento, que se ven representados en la viñetas.

*Para Xhystos, el art nouveau se impuso casi instantaneamente. No el art nouveau real, aquel que Victor Horta y algunos otros inventaron a fines del siglo pasado: ese estilo no tuvo tiempo de desarrollarse; no pudo dar a luz mas que algunas construcciones aisladas, perdidas en el tejido urbano y sin relacion con él. El art nouveau en que sería construida Xhystos habria tenido la oportunidad de imponerse, de extender por una ciudad entera sus arabescos y sus curvas. Partiendo de algunos edificios que conociamos, pero también de los planos de ciudades futuras diseñadas por los arquitectos del 1900, ensayamos el concebir Xhystos hasta en sus mas pequerios detalles, imaginando que hubiera podido ser una Bruselas enteramente reinventada por alguien como Horta". 371*

Las historias de cada uno de los volúmenes no tiene porqué hacer referencia al otro, simplemente están agrupadas por pertenecer todas a este universo creado por los dos autores, una dimensión paralela con grandes similitudes con la realidad, pero en la que se han trastocado algunos hechos y eventos (y mentalidades) que hacen de él un ambiente extraño y misterioso, según lo que propone esta tesis uno de los lugares idóneos para experimentar diferentes "arquitecturas-ficción".

*"Múltiples y heteróclitas, nuestras fuentes [Para este insidioso laberinto] fueron particularmente la arquitectura oriental y el estilo renacentista, pero sobre todo los edificios barrocos que, tan a menudo, han jugado con el trampantojo y cuyas fachadas fabricadas parecen prestarse admirablemente a este arte del disimulo (...) Pronto nos pareció haber recorrido nosotros mismos cien veces sus calles perpetuamente móviles, encontrar a la huidiza Carla y descubrir los engranajes de esta loca maquinaria..." 372*

---

371 Benoît Peeters. Texto extraído de SCHUITEN, FRANCIOS y PEETERS, BENOÎT. "Les Cités Obscures. Les muralles de Samaris". Casterman, Paris. 1983. Al final del álbum los autores relatan algunas referencias sobre las fases creativas y de realización de la publicación, y cómo la arquitectura (o sus elementos) fue decisiva en su generación

372 Benoît Peeters. Texto extraído de SCHUITEN, FRANÇOIS y PEETERS, BENOÎT. "Les Cités Obscures. Les muralles de Samaris". Les Humanoïdes Associés, Paris. 1983. Al final del álbum los autores relatan algunas referencias sobre las fases creativas y de realización de la publicación, y cómo la arquitectura (o sus elementos) fue decisiva en su generación.

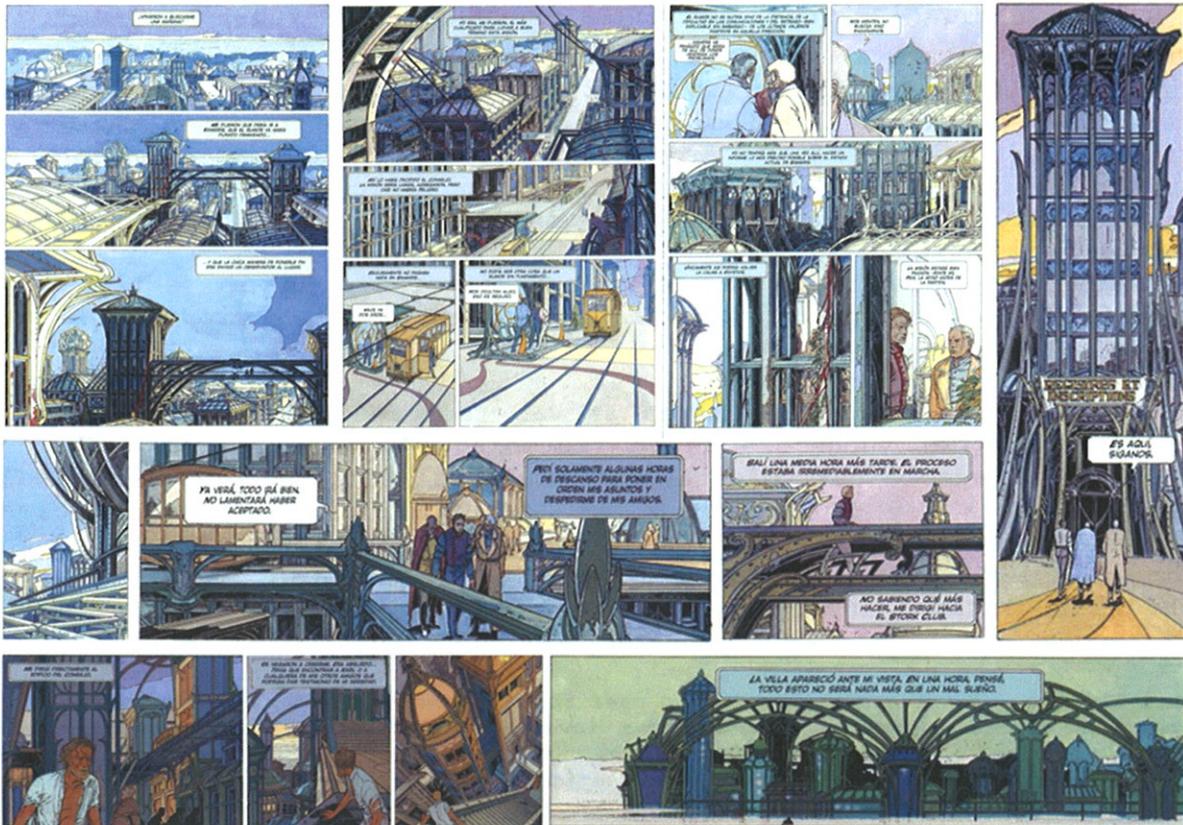


Figura 386. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures Les murailles de Samaris", François Schuiten y Luc Schuiten (1983). Especulación arquitectónica sobre la ciudad imaginaria "Xysthos" en la que el estilo proclamado por el "Art Nouveau" (característico de Bruselas, ciudad de los autores, y cuna del estilo "Línea clara" y de la escuela "franco-belga" de la que esta obra es exponente) ha alcanzado escalas de desarrollo masivo a nivel urbano.

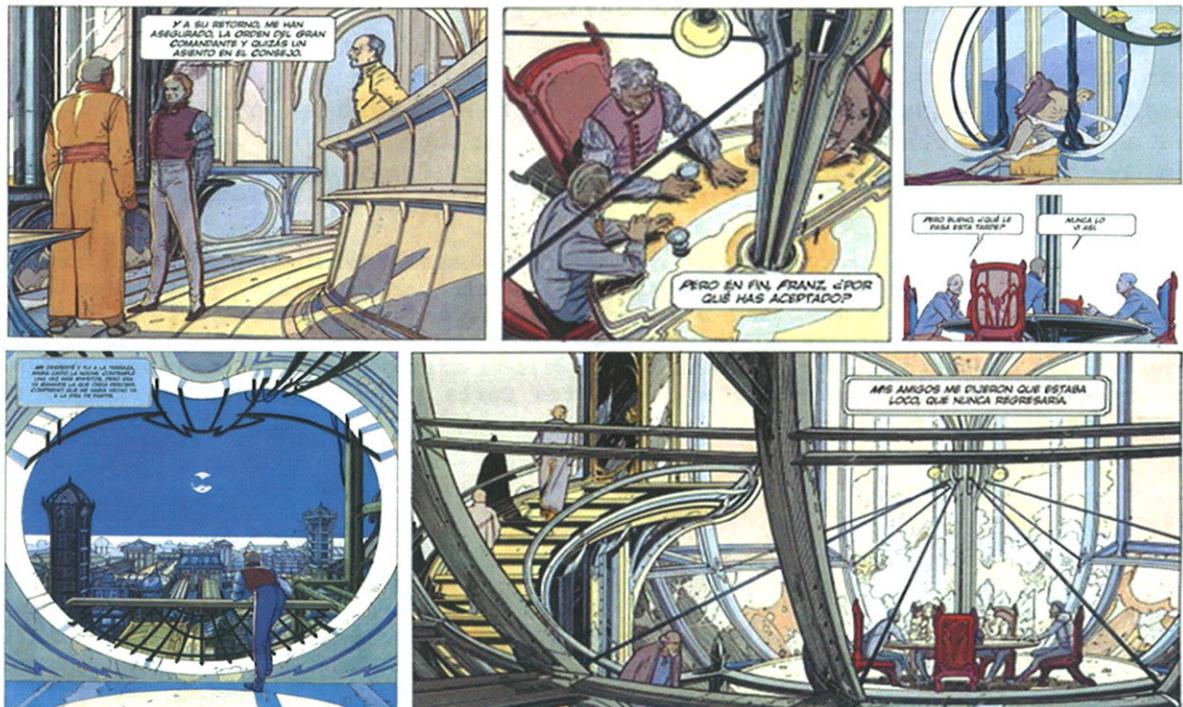


Figura 387. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures Les murailles de Samaris", François Schuiten y Luc Schuiten (1983). Desarrollo interior de la arquitectura de la ciudad de "Xysthos" en base al art nouveau.



Figura 388. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures\_Les murailles de Samaris", François Schuiten y Luc Schuiten (1983). Representación del "espacio rural", las distancias que quedan entre las ciudades oscuras y los sistemas de transporte e infraestructuras de comunicación entre ellas.



Figura 389. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures\_Les murailles de Samaris", François Schuiten y Luc Schuiten (1983). Especulación arquitectónica sobre la ciudad imaginaria "Samaris", una ciudad "trampantojo", en la que una maquinaria compleja hace variar la ciudad en la medida que un habitante la recorre, como si fuera una gran escenografía que representan generalmente estilos históricos de la arquitectura.

El argumento del "viaje" que es recurrentemente utilizado en esta colección, es sin duda un buen elemento para comenzar un relato descriptivo y analítico en las "arquitecturas-ficción", si atendemos a los ejemplos presentados en esta colección. La posibilidad de entablar metodológicamente diferentes comparaciones y vinculaciones entre las soluciones arquitectónicas y urbanas de lugares diferentes refuerza la investigación "espacial" y "arquitectónica" de las obras.



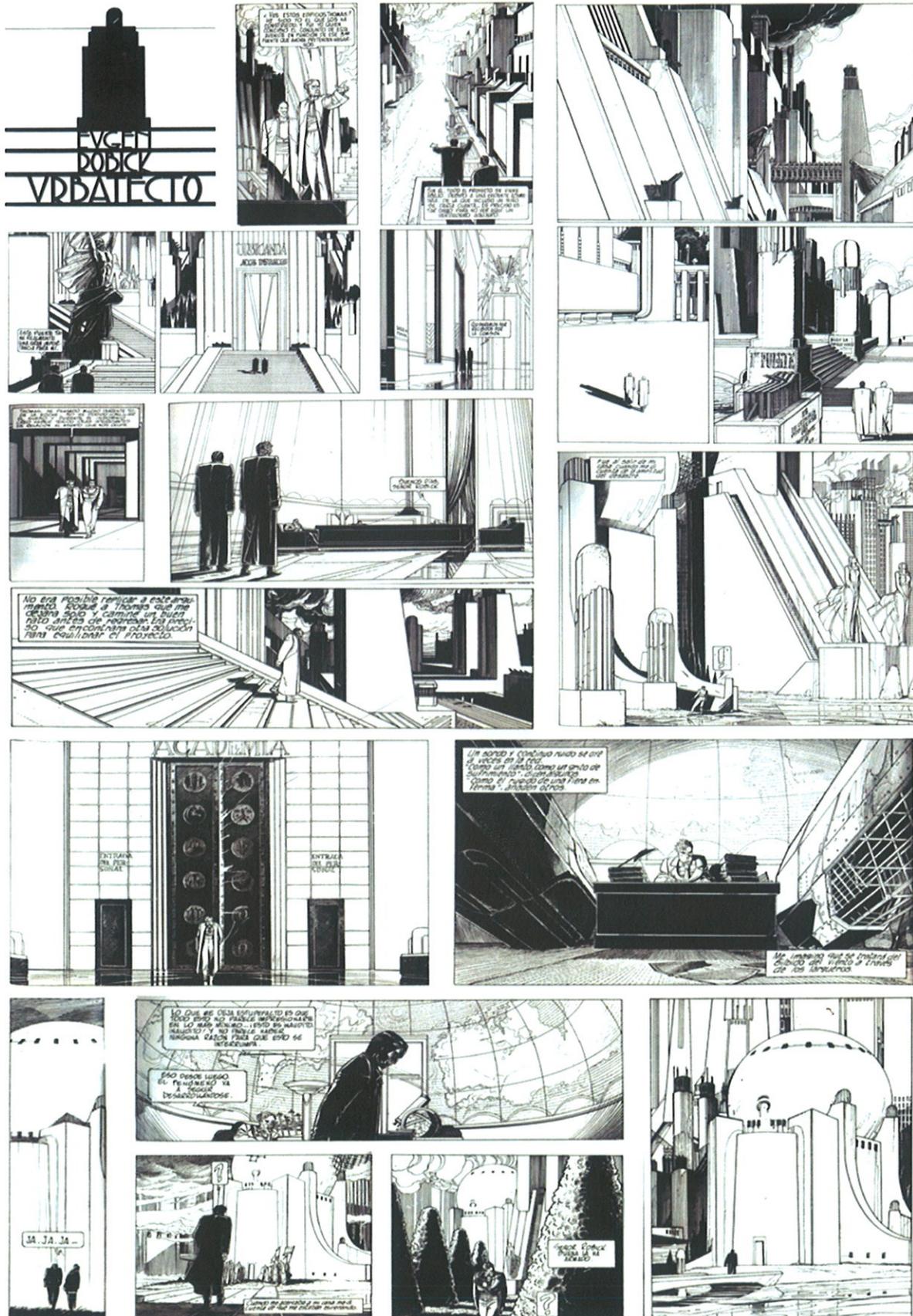


Figura 391. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures\_ La fiebre d'Urbicande", François Schuiten y Luc Schuiten (1985). Una ciudad donde impera el estilo futurista desarrollado por Sant'Elia, con incluso representaciones ambientadas de sus diseños, realizando los autores del cómic la "experiencia de la vanguardia" mediante la secuencia argumental que es una propuesta de esta tesis.

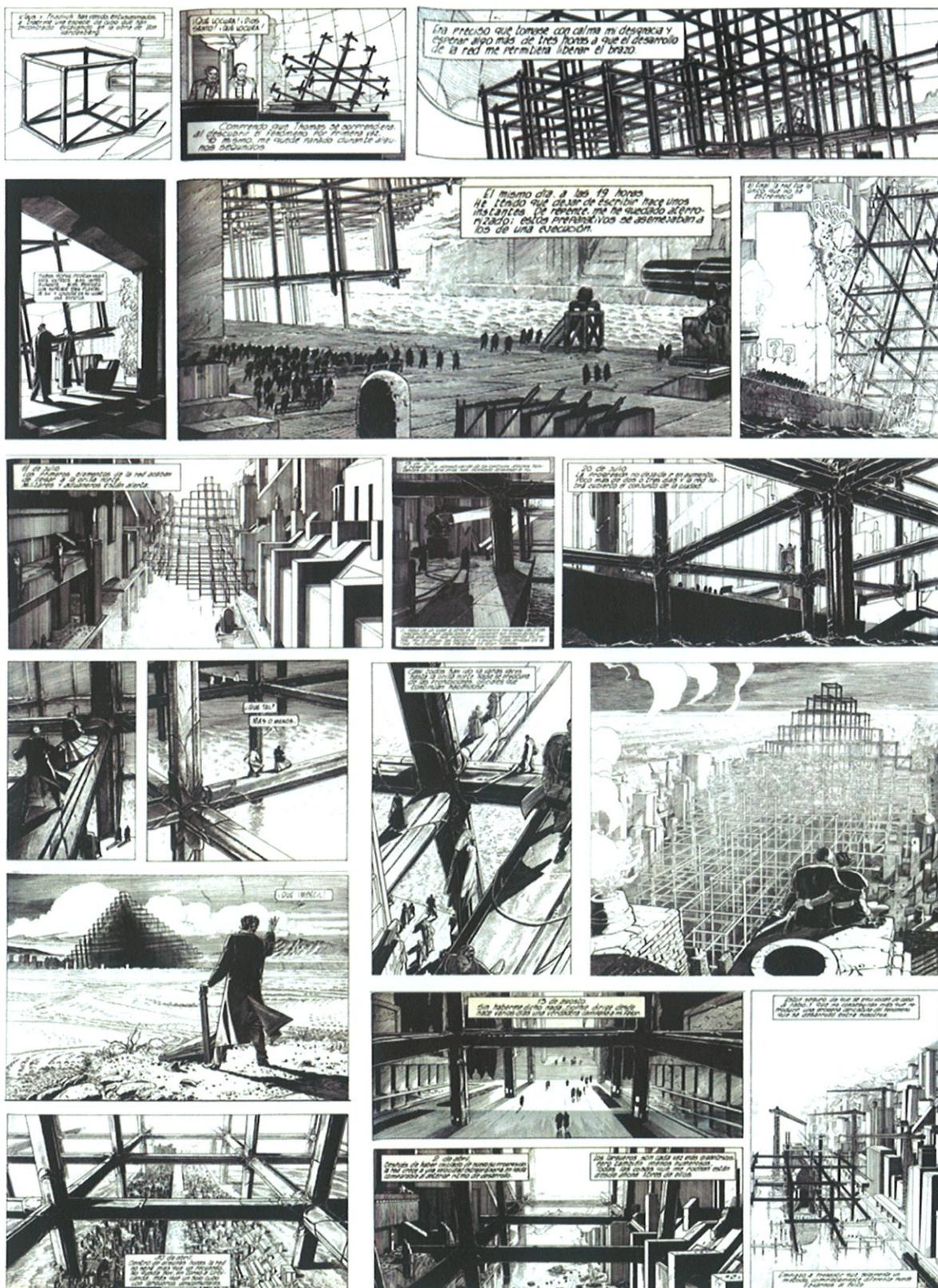


Figura 392. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures\_ La fièvre d'Urbicande", François Schuiten y Luc Schuiten (1985). Collage con la explicación en secuencia del desarrollo de la enigmática estructura ortogonal tridimensional que aparece en el despacho de un arquitecto y que poco a poco va invadiendo la ciudad, explicando secuencialmente su crecimiento y cómo van siendo colonizados los nuevos espacios de la trama por los habitantes de las dos ciudades (hasta ese momento aisladas una de la otra), en la medida que ésta alcanza dimensiones urbanas.

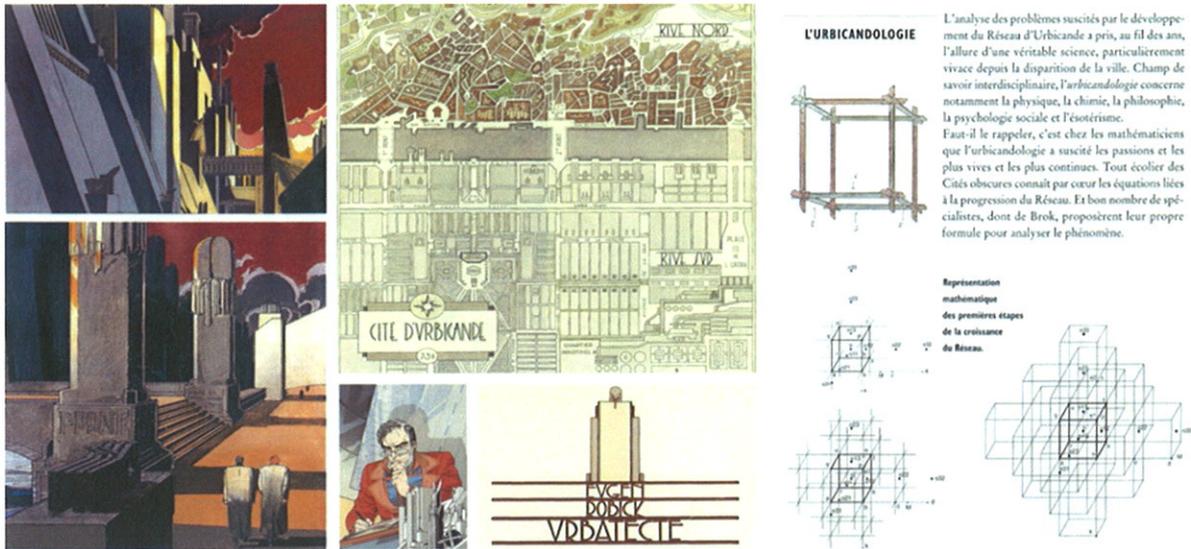


Figura 392. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures\_ Le Guide des cités", François Schuiten y Luc Schuiten (1996). Descripción gráfica (para los lectores, diez años después de la publicación) de la estructura que invadió momentáneamente Urbicande, uniendo las dos riberas del río hasta ese momento desconectadas. Se muestran planos de emplazamiento y el desarrollo teórico del fenómeno.

"La fiebre de Urbicande" (1983) es un relato que sirve como ejemplo para demostrar las intenciones de aplicación del lenguaje secuencial (de los cómics específicamente) en la experimentación de proyectos utópicos o de difícil construcción, además de ser un ejemplo de la aplicación escenográfica de estilos futuristas (Sant'Eliá, Boullé) en la ambientación de historias secuenciales.

Los conceptos desarrollados en la historia, están argumentados en relación a la ocupación, función e influencia de una "megaestructura" dentro de una ciudad, que son a todas luces los postulados que experimentaba Constant Nieuweinheys con "New Babylon" (1959) o Yona Friedman con su proyecto "París Spatial" (1959).

Incluso la respuesta de los habitantes de la ciudad de Urbicanda parecen corroborar las ideas de Friedman de ser potenciadores de una "libertad urbana", fomentando la ocupación de los espacios por las actividades de cada habitante, dirigido sólo por las geometrías de la superestructura, al igual que termina aconteciendo en la historia de Schuiten y Peeters, donde la megaestructura genera un "bien social" al unir las dos riberas del río en una ciudad sin distinciones de barrios. Con estas ventajas, visionadas por Friedman y Nieuweinheys, los habitantes comienzan la construcción de una nueva megaestructura al "esfumarse" la anterior.

Por su parte, la historia "La Torre" (1987) también tiene su base directa en la arquitectura. Es un claro homenaje (en estilo de representación) a los grabados e ilustraciones de Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). Mediante un relato que comienza en las sombras y claroscuros de un monolítico edificio que aparentemente no tiene una utilidad cierta más que su eterna mantención como monumento de una anciana arquitectura, un viaje en cierto modo iniciático (a pesar de su avanzada edad) va enseñando diferentes espacios, exteriores e interiores de la extraña construcción, desentrañando misterios sobre los diseñadores originales y sobre el destino, tecnología y función de la megaestructura pétre.

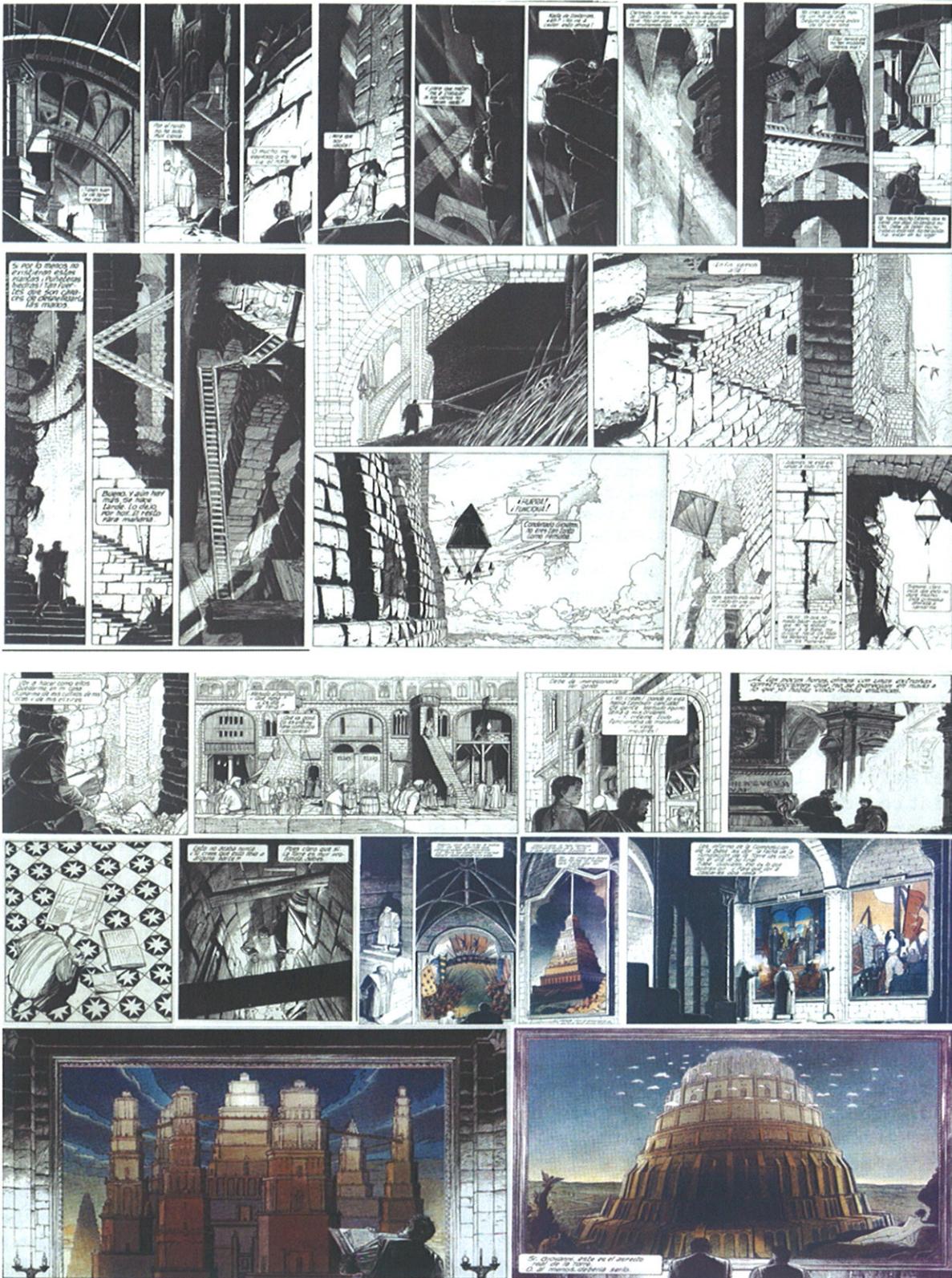


Figura 393. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Les Cités Obscures\_La torre", François Schuiten y Luc Schuiten (1987). Collage con los momentos del "viaje" desde el inicio en una zona intermedia del edificio hasta la ascensión a la ciudad que se mantiene entre la base y la cima. El cambio de blanco y negro a color se produce al llegar a la zona donde se encuentran las ilustraciones antiguas del edificio, en el archivo de la ciudad. Las últimas imágenes son claras referencias a otras imágenes de arquitecturas utópicas incluso anteriores a Piranesi, como la "Torre de babel" de Pieter Breughel the Elder (1563).



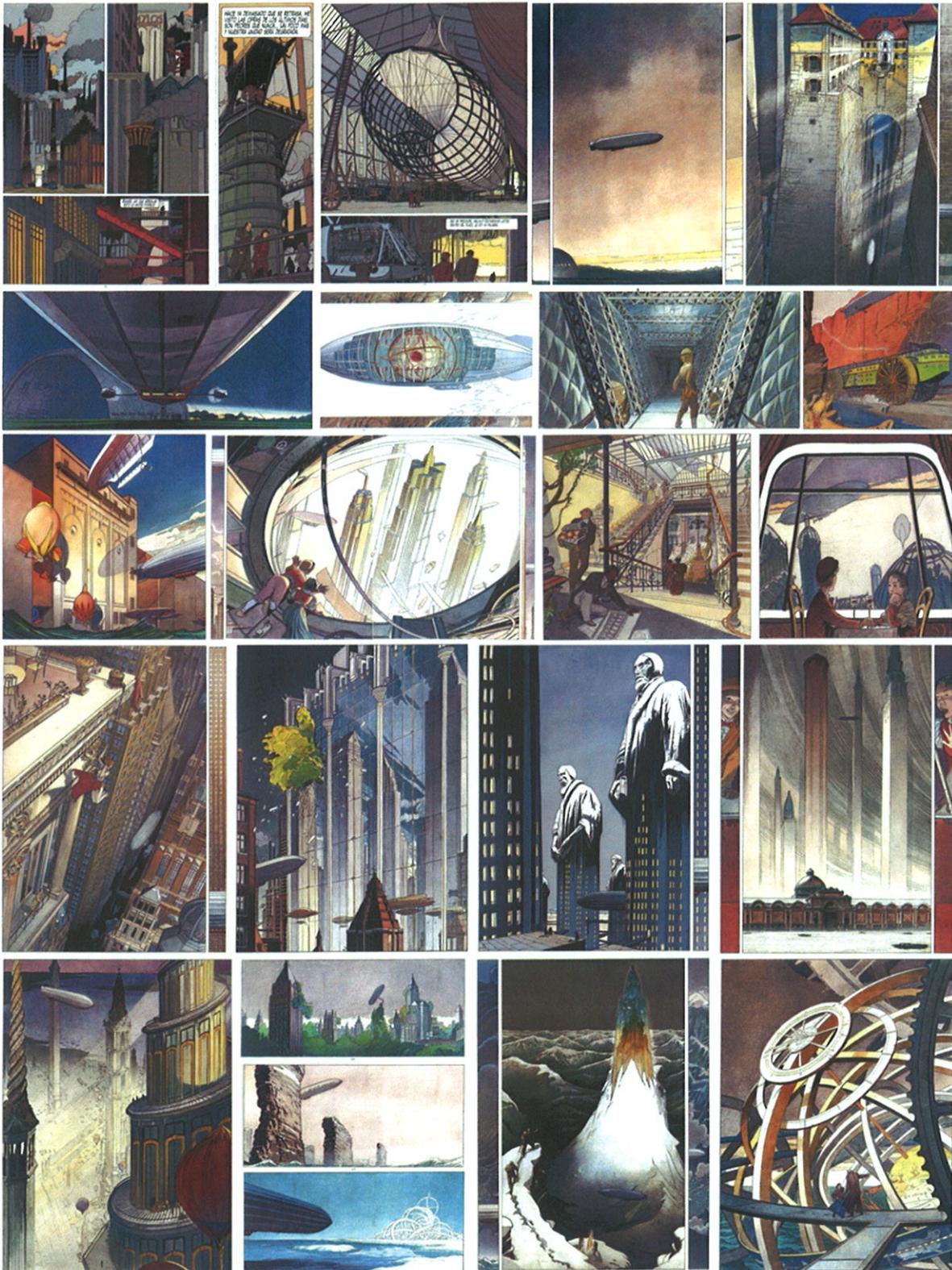


Figura 395. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cités Obscures\_La route d'Armilia", François Schuiten y Luc Schuiten (1988). Nuevas imágenes del universo creado por los dos autores, a través del recurso narrativo del "viaje", esta vez desde Mylos hasta Armilia en zeppelin, lo que permite a los personajes de la historia recrearse con vistas de las ciudades representadas en otros volúmenes. La reiteración de los emplazamientos y el complemento de las informaciones gráficas y secuenciales de otras entregas en una forma de hacer aún más creíble este universo y fomentar la expectación por el desarrollo editorial de la obra, más aún si se agregan nociones artísticas y comerciales de continuidad y propaganda.

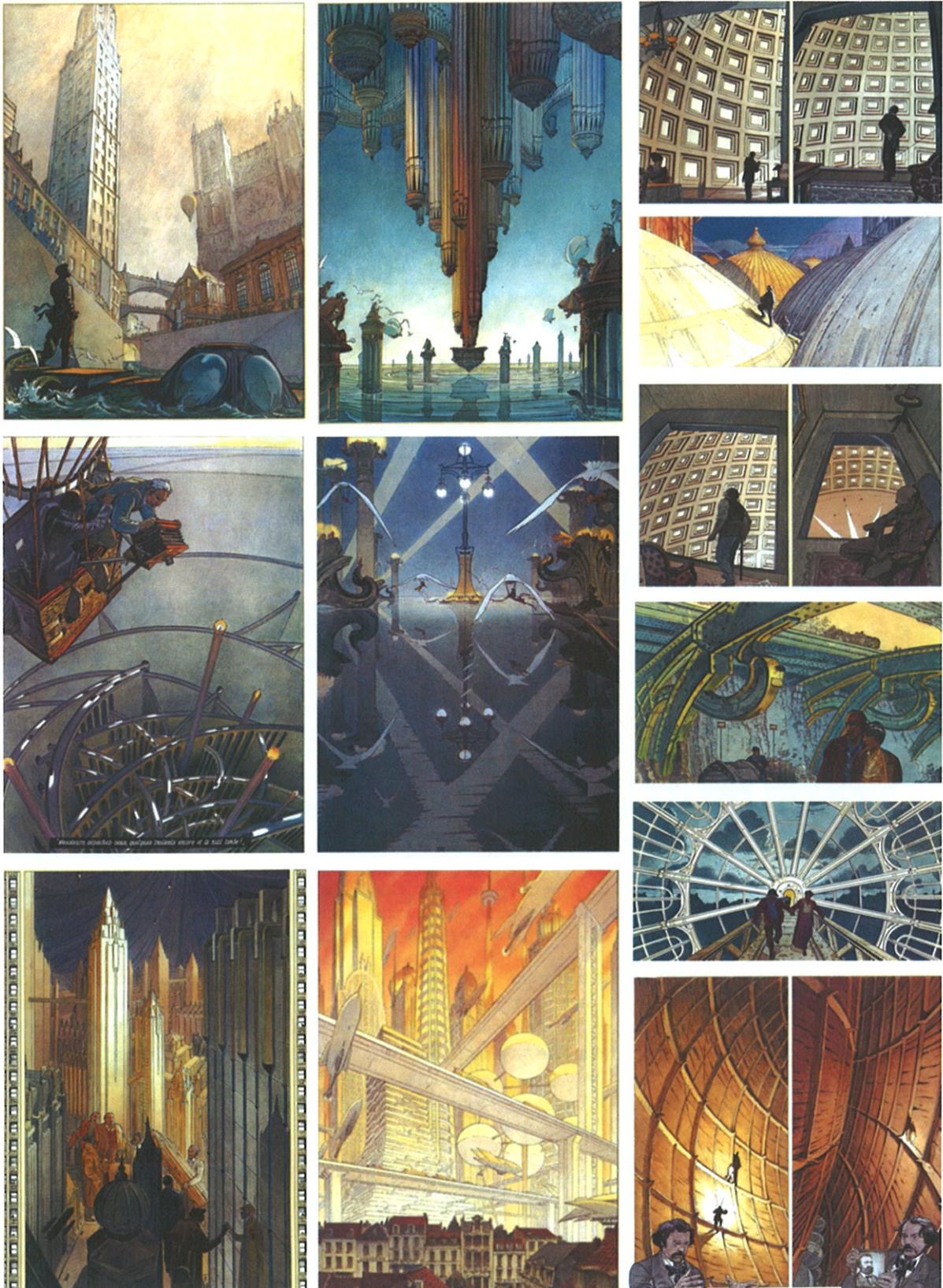


Figura 396. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cités Obscures L'echo des cités", François Schuiten y Luc Schuiten (1993). Otro reclamo "publicitario" para aumentar la mitología y el "espacio diégetico" de las historias. A modo del periódico que circula en los mundos paralelos de las ciudades oscuras, se ofrecen imágenes de la arquitectura interactuando con personajes singulares de la serie o especialmente vinculados a la ciencia-ficción (el científico Axel Wappendorf, el aventurero Michel Ardant, el capitán Nemo, el empresario Freddy de Vroom)



Figura 397. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cités Obscures\_Le Guide des cités", François Schuiten y Luc Schuiten (1996). Diferentes escenas que complementan cada vez con más detalle los universos de las historias, aumentando la verosimilitud por la costumbre y la continuidad temática de la información.

Las estrategias de publicaciones que redundan en las descripciones de los escenarios propuestos en otras historias, es una de las actitudes a tener en cuenta (de cara a captar y retener la atención del lector-usuario) cuando se pretenda desarrollar un universo de "arquitectura-ficción". En esta serie se combinan manuales complementarios, ediciones de periódicos y guías para aumentar el conocimiento de los diferentes universos y así hacer más fácil el entendimiento e interacción con el lector.

Guías con información en base a tarjetas detalladas, una tentativa de cronología, descripciones (sin una historia por detrás, excepto la de ser una "guía de un lugar imaginario") de la fauna y la flora, precisiones sobre la cocina, los vinos y los espectáculos aumentan la verosimilitud de los relatos venideros y anteriores. Se aprenden nuevos elementos sobre XHYSTOS, URBICANDE y CALVANI, o sobre personajes como Eugen ROBICK, Axel WAPPENDORF y Mary VON RATHEN. También es una forma de introducir al lector novato en los universos creativos, a través de una especie de manual de un juego de rol.



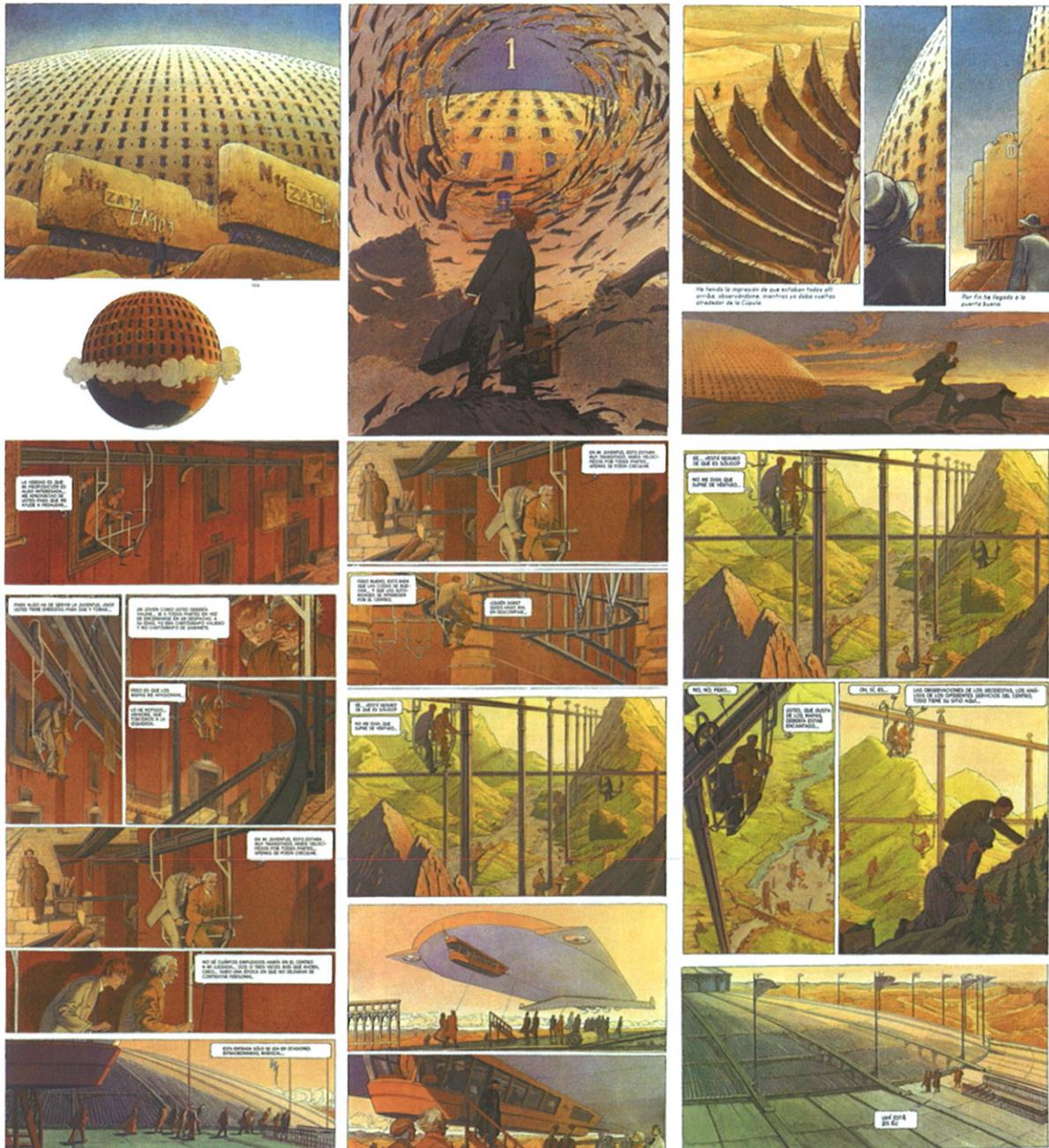


Figura 399. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cités Obscures\_La Frontiere invisible 01", François Schuiten y Luc Schuiten (2002).

El "Centro de cartografía" que aparece en la historia "La frontera invisible" (2002) es otro ejemplo de un edificio de "arquitecturas-ficción". Es un gigantesco domo construido no a partir de estructuras vectoriales geodésicas, sino más bien como un "igloo"; no de hielo, sino de un pesado material parecido al tradicional ladrillo, con aberturas regulares decoradas en un estilo art nouveau. Interiormente tiene diferentes sectores residenciales, algunos de los cuales están acondicionados específicamente para aprehender la noción de "borde", por lo que no existen paredes ni protecciones contra caídas. Posee un sistema de transporte "semiaéreo" a tracción humana para recorrer los sectores de maquetación cartográfica, que junto con las miniaturas de los paisajes otorgan un grado de fantasía extremo a las secuencias.

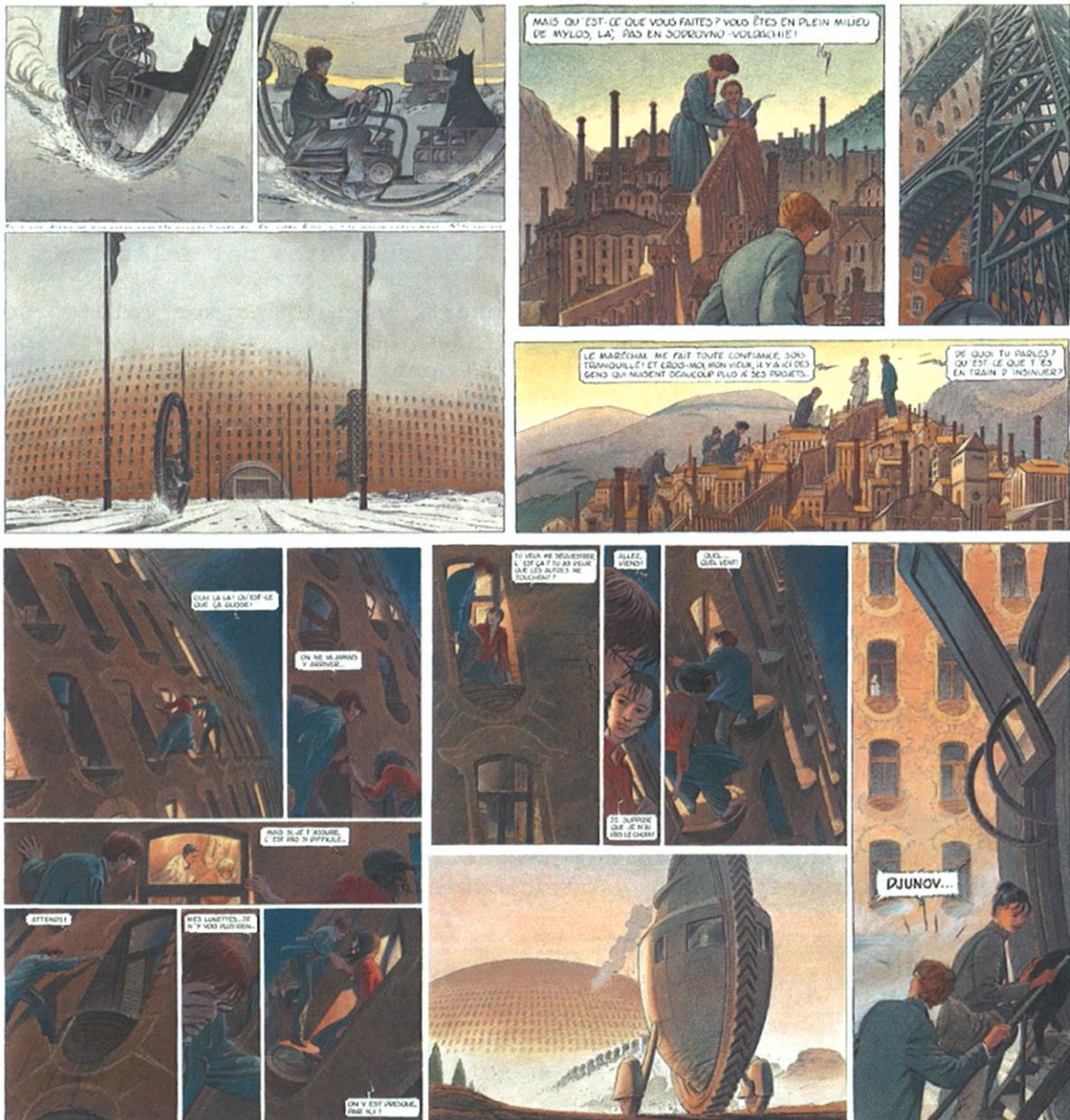


Figura 400. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cités Obscures\_ La Frontiere invisible 02", François Schuiten y Luc Schuiten (2004).

Las obras de las ciudades oscuras, así como la mayoría de los ejemplos enseñados en este resumen, ofrecen escenarios que principalmente potencian la imaginación arquitectónica. Además, éstos pueden ser metodológicamente orientados al desarrollo experimental de nuevas propuestas que utilizando los conceptos, características y propiedades enunciados por los autores, puedan servir para ejercitar y experimentar nuevas teorías y postulados.

Asimismo, en base a ellos se pueden plantear nuevas y diferentes suposiciones teóricas, que pueden ir sistemáticamente orientadas a resolver algunos problemas actuales o futuros sobre el habitar, y que con las técnicas habituales generan unos resultados deficientes en cuanto a innovación, para así, con este nuevo lenguaje y medio de experimentación en base a la ficción, fomentar el uso del pensamiento lateral y la creatividad arquitectónica.

### 5.9.17.- JODOROWSKY+GIMÉNEZ. LA CASTA DE LOS METABARONES (1993-2003)

Como ejemplo de "arquitecturas-ficción" se presenta a continuación una analítica sobre un "edificio-vivienda" completamente diseñado bajo parámetros de ciencia-ficción (a nivel dimensional, formal, funcional, de usuario, emplazamiento, materiales, etc.), y que además es utilizado de manera argumental y narrativa dentro de una colección de cómics, transformándose muchas veces en un verdadero "personaje" que incluso llega a protagonizar episodios completos del relato.

La construcción es denominada "**Metabúnker**", y en el primer volumen de la colección está emplazada en "Ciudad Pozo", una manifestación urbana de apariencia megaestructural dentro de un cráter en un "planeta-ciudad" abandonado. El metabúnker posee una forma irregular y faceteada, asemejando una piedra tallada, la que aparentemente levita o es ingravida y está rodeada por un campo de fuerza esférico.

*"Empecé el trabajo por el lado más arduo; esto es, intentar imaginar el pasado del universo del Metabarón, en un contexto de ciencia-ficción y sirviéndome de códigos que el lector podía identificar sin dificultad y que hacían referencia a un pasado. De ahí esa combinación que liga el Japón antiguo con la Edad Media, por ejemplo, con las imágenes futuristas de la space opera. Así pues, no tarde en renunciar a las imágenes que se me ocurrieron en un principio, volviéndome hacia el mundo de los mitos y los caballeros de las leyendas antiguas."* 373

Se selecciona este ejemplo particular de la saga galáctica o "space opera" de Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez "La casta de los Metabarones" (1993-2003), esperando aportar (al menos visualmente) ideas en la conceptualización de técnicas narrativas y gráfico-lingüísticas para "arquitecturas-ficción", y para cualquier proyecto de arquitectura que necesite ser codificado a través de la secuencia narrativa para su exposición y comunicación.

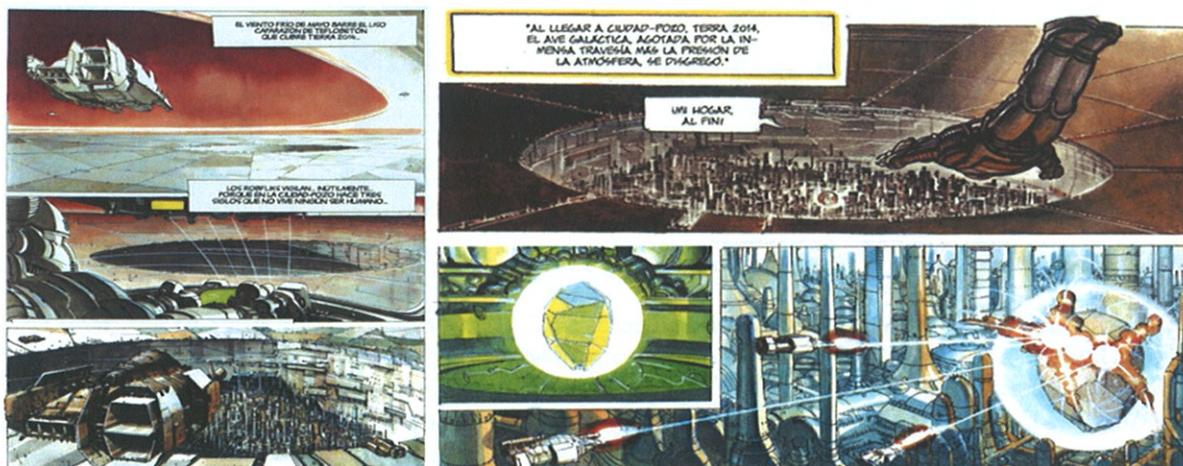


Figura 401. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Othon, el tatarabuelo", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (1993). Ciudad pozo, uno de los emplazamientos.

Representa ser el "hogar" (refugio, fortaleza, vivienda, nave y laboratorio) de "Sin Nombre", el último "Metabarón", protagonista de la historia general, que se remonta en la historia familiar y del cómic (y del metabúnker) cuatro generaciones hacia atrás, hasta el tatarabuelo de éste.

373 Juan Giménez. Texto extraído de JODOROWSKY, ALEJANDRO Y GIMÉNEZ, JUAN. "La casa de los ancestros". Les Humanoïdes Associés, Geneva. 2002.

De tamaño megaestructural, está compuesto de diferentes materiales que van desde el metal a la piedra (trabajada con alta tecnología). Es es una "nave-edificio" controlado y mantenido solamente por dos robots autómatas y pensantes, que junto con el edificio forman un "equipo narrativo", haciendo de personajes principales de los cuales uno relata la historia del metabarón y del metabunker al otro. Los reales usuarios del edificio en los primeros capítulos de la historia son éstos dos robots.

*"Su código de honor [el del Metabarón], que es el de un guerrero exigente consigo mismo, terrible hasta lo inhumano, le sitúa por encima de las debilidades de la gente corriente. Pero también puede rebelarse contra la autoridad, puede manifestar un individualismo a ultranza. Puede defender las más grandes causas, pero también puede olvidarse del mundo y refugiarse en el Metabúnker, indiferente a la suerte de los hombres." 374*

El metabunker, es una nave de guerra al mismo tiempo que una vivienda y un símbolo de poder inexpugnable, cuenta con sistemas de propulsión que le proporcionan cierta "ingravidez" (representados por chorros de "vapor" expulsado), y varios sistemas de defensa. Es automatizado y su mantención y reparación la realizan las denominadas "unidades fermiculares", ejércitos de minirobots similares a los "ratones" que aparecen en "There will come soft rains" (Ray Bradbury, 1950).

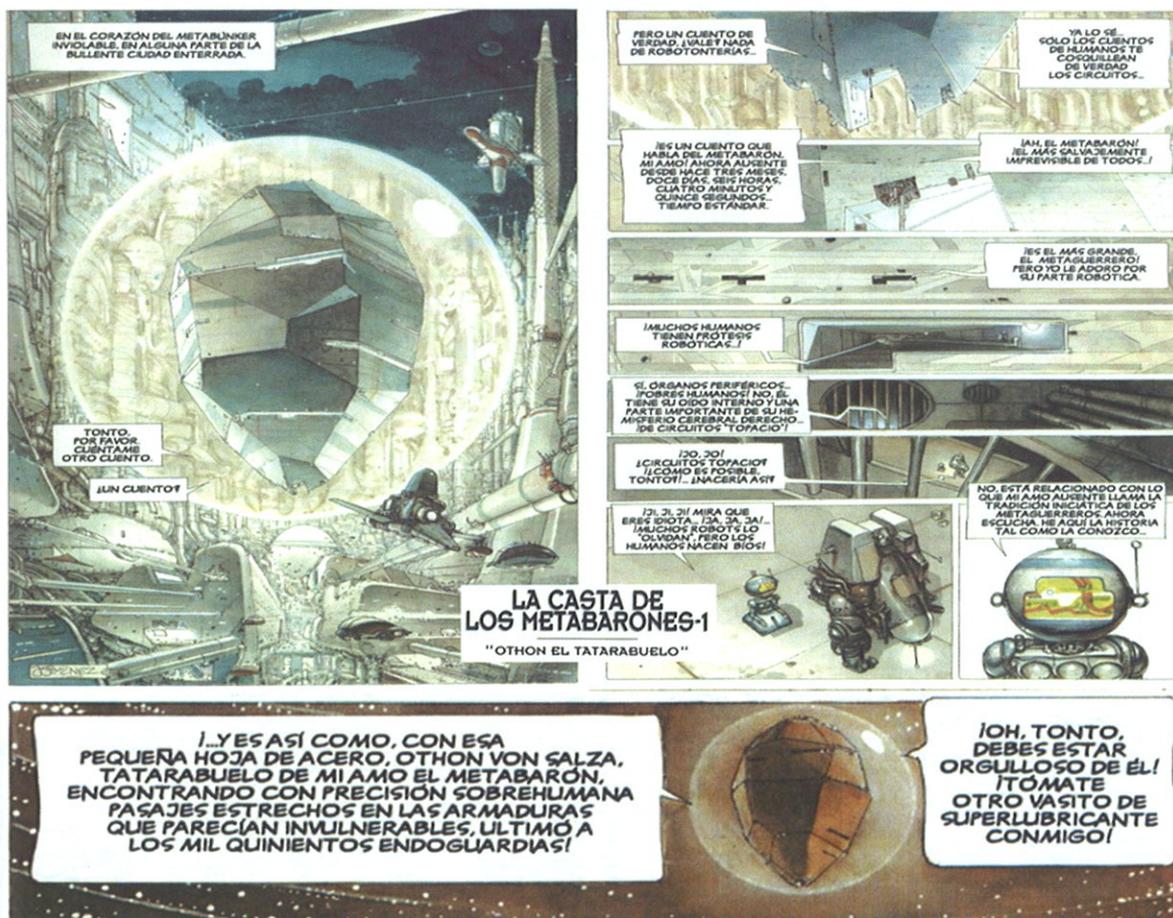


Figura 402. Comic-books y Ciencia-ficción. "Othon, el tatarabuelo", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (1993). El metabúnker, refugio del metabarón.

374 Juan Giménez. Texto extraído de JODOROWSKY, ALEJANDRO Y GIMÉNEZ, JUAN. "La casa de los ancestros". Les Humanoïdes Associés, Geneva. 2002.

Inicialmente se encontraba almacenado dentro de las fortalezas que tenían los metabarones en su planeta natal, Mármola, el único lugar del universo donde se puede extraer la "epifita" una sustancia invaluable que hace ingrávito cualquier material con unos mililitros. Fue concebido para efectuar grandes desplazamientos y servir de centro estratégico de defensa (y esporádicamente de ataque) en las primeras generaciones de los metabarones.

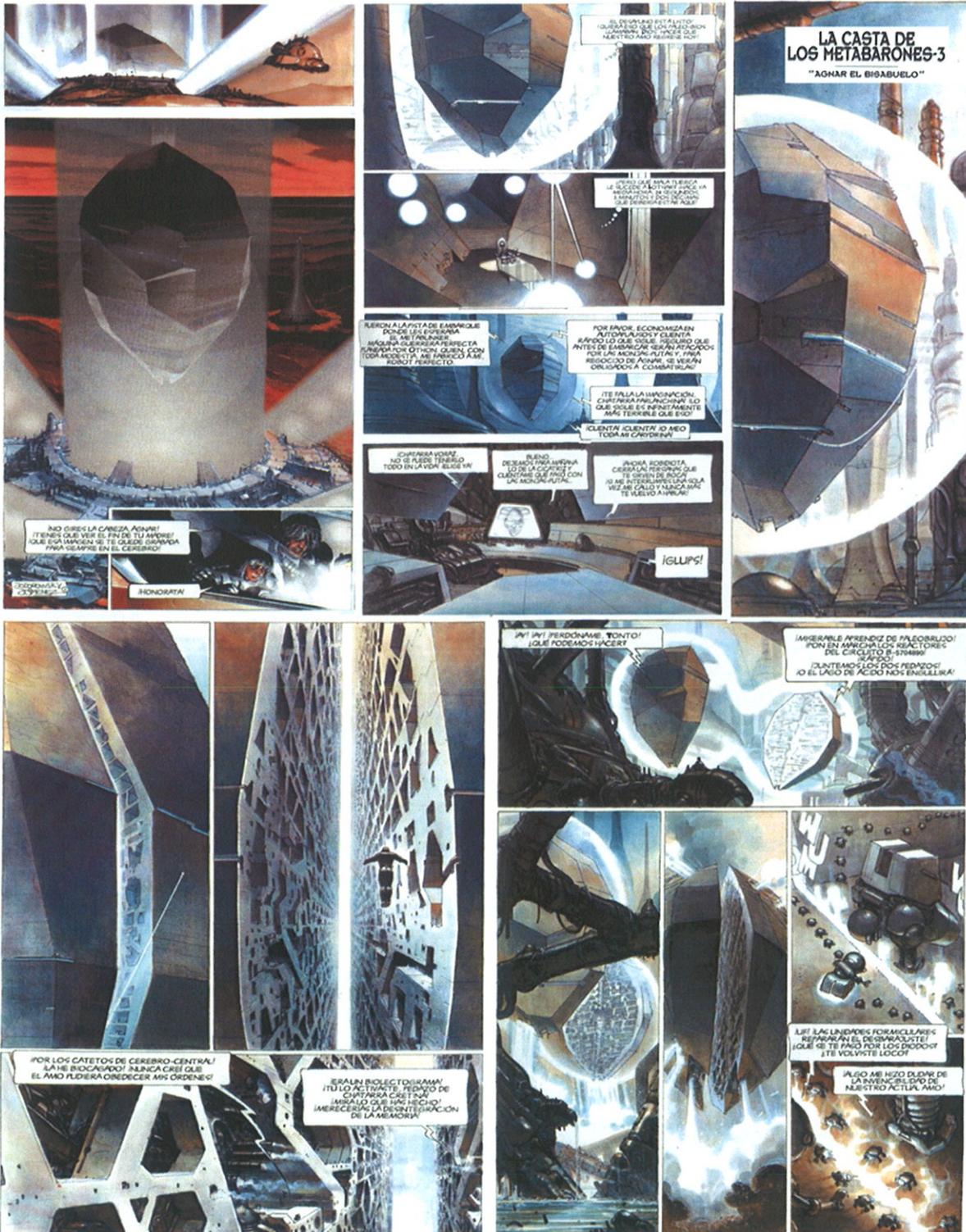


Figura 403. Comic-books y Ciencia-ficción. "Othon, el tatarabuelo", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (1993). Metabúnker seccionado, comenzando la reparación.

En el interior no se aprecia (de la lectura de toda la historia) ni un mínimo aspecto relacionado con el concepto de "confort" interior, lo que aumenta exageradamente (seguramente para una mayor intensidad narrativa) su carácter utilitario y su concepto de "fortaleza-vehículo" completamente tecnologizada.

*"Lo que hoy en día se nos antoja monstruosidad o curiosidad de ciencia-ficción, se volverá norma mañana. Poco a poco, retroceden las fronteras de lo permitido o lo concebible (...) yo me limito a reflejar las potencialidades del presente, pues nadie sabe de qué estrá hecho el mañana."* 375

Su conformación (formal y estructural) externa e interna es compacta y monolítica, con paredes, suelo y techos de un espesor exagerado seguramente para blindaje y protección (aunque siempre permanece con el campo de fuerza esférico activado). Además cuenta con sistemas de defensa mediante armas retráctiles amagadas dentro de ranuras en la superficie, los que son utilizados en diferentes ocasiones -y con diferente capacidad de destrucción- durante las historias.



Figura 404. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cabeza de Hierro, el abuelo", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (1999). Campo de fuerza, comedor y sistema de defensa.

En la medida en que va avanzando la historia (que volumen a volumen comienza desde el metabúnker, de la conversación entre los dos robots encargados de su mantenimiento), se van entrelazando imágenes del edificio original y el actual, en una narración visual compuesta de "flash-backs" que se remontan a los diferentes antecesores del actual residente de la fortaleza (ausente desde hace algún tiempo), y que van mostrando el edificio desde diferentes puntos de vista, desde el interior, las salas de embarque, de control y los laboratorios.

Un sistema de defensa implementado es un "holograma activo", copia del Metabarón, el cual es activado desde una sala donde luego de la programación se "solidifica" (ejemplo de la temática de manipulación de la densidad propia de la ciencia-ficción) en una réplica exacta, hasta en las artes de guerra, del dueño del metabúnker, con escasos segundos para actuar en defensa de la fortaleza. Tiene la capacidad de manipular aparatos y tecnología como si fuera un ser humano, aunque sólo contiene la programación automática que se le incorpore. Una vez terminado el tiempo de vida, el holograma desaparece.

375 Juan Giménez. Texto extraído de JODOROWSKY, ALEJANDRO Y GIMÉNEZ, JUAN. "La casa de los ancestros". Les Humanoïdes Associés, Geneva. 2002.



Figura 405. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Honorata, la tatarabuela", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (1994). Proceso de solidificación holográfica temporal.

Se estructura la volumetría del edificio con una casi completa ausencia de ventanas por el uso como fortaleza. Sólo se observan algunas aberturas horizontales, a modo de ranuras, en algunas caras del poliedro de la zonas inferiores. El edificio posee rampas de embarque y desembarque de los diferentes medios (naves) de transporte del metabarón, los que son habilitados mediante puertas y trampillas.

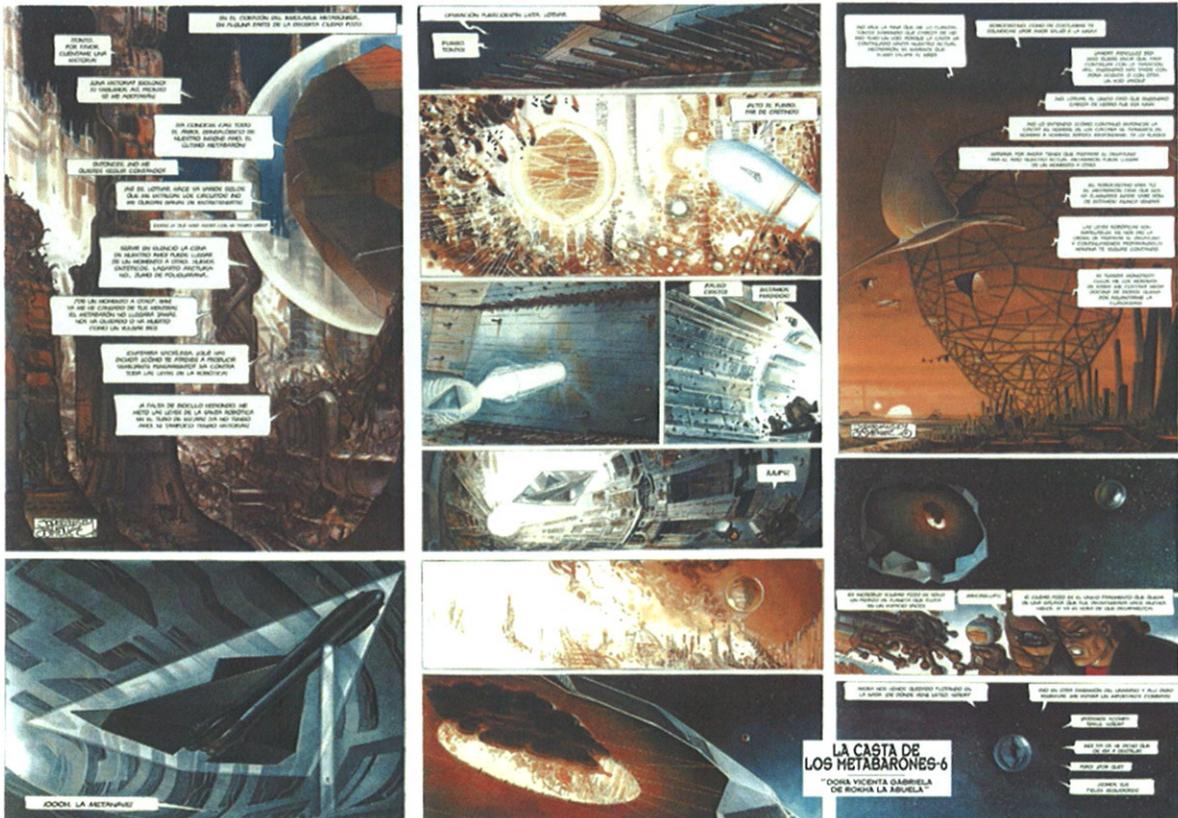


Figura 406. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Doña Vicenta Gabriela de Rokha, la abuela", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (2000). Diferentes vistas del metabúnker, sus sistemas de defensa, zonas de embarque, construcción y movilidad.

Ya en la mitad final de la colección el lector se da cuenta que el metabúnker desde donde los dos robots relatan las proezas de la casta de los Metabarones ya no es el mismo que originalmente se construyó, sino que es una réplica exacta del primero, realizado por los robots y sin la ayuda de nadie más, en el transcurso de más de doscientos años, mientras están aislados y refugiados en un planeta primitivo, sin tecnologías pero con yacimientos de los materiales necesarios, los que son procesados y prefabricados por los autómatas.

El primer metabúnker fue destruido por el mismo metabarón -el único que tiene el poder de destruir la fortaleza- antes de volver a marcharse. En sucesivas viñetas, se muestran escenas ambientadas en las obras de construcción de la réplica, donde se observan algunas reglas "estructurales" que son mayormente derivadas por intuición por el dibujante Juan Giménez. En estas viñetas, se observa el trabajo por hacer parecer la escala monumental de la construcción, y como a medida que pasa el tiempo se va revistiendo y acabando toda la estructura.

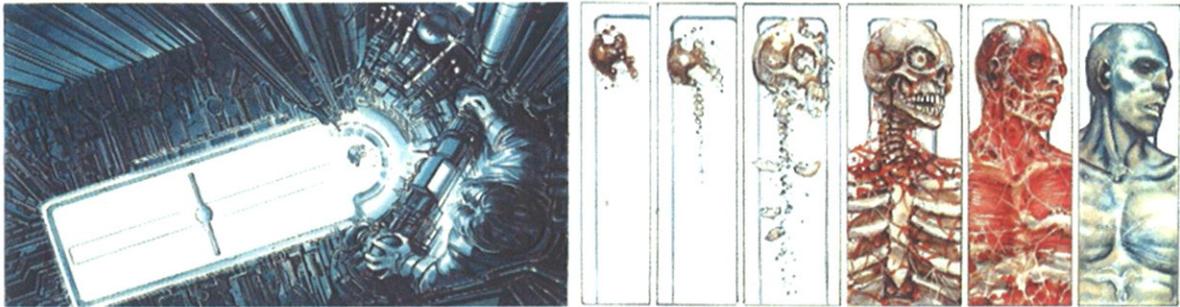


Figura 407. **Comic-books y Ciencia-ficción.** "Cabeza de Hierro, el abuelo", Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez (1999). Sistema de clonación en laboratorio del metabúnker

Los laboratorios incorporados en el programa del metabúnker son utilizados generalmente como quirófanos para realizar intervenciones de extirpación o implementación de armas. Están equipados con alta tecnología, digital y "de ciencia-ficción", que son las responsables de generar todas las prótesis, injertos e intervenciones médicas como fecundaciones, clonaciones, partos, etc.

*"El lector se siente cómplice de la historia que lee, pues es como si asistiera a las confidencias que se hacen los dos robots, uno de los cuales, como el mismo lector, no está al tanto de lo ocurrido. Y se convierte en la voz del lector. Esas salpicaduras de humor vuelven el horror de la tragedia aceptable para el lector, alternan sus emociones. Para mí, el relato es como un organismo que respira y, como en la vida, se pasa de las risas alas lágrimas."* 376

También se incluyen dentro del programa (aunque sin especificar zonificaciones ni ubicaciones) las dependencias donde se "recluye" el metabarón en sus momentos de máxima depresión y soledad, así como la sala donde se realizan tanto las prácticas de combate como el tradicional ritual Castaka del "cambio de mando" entre un metabarón y su descendencia, un duelo a muerte padre e hijo, utilizando solamente espadas, asemejando algunos rituales de culturas orientales.

*"Estudio a fondo la composición de mis páginas. Es sin duda el elemento que más cuido. La variedad en el tamaño de las viñetas, los cambios de enfoque el ritmo, todo ello constituye los ingredientes de un verdadero lenguaje. Es algo así como un mensaje subliminal del que me sirvo para realizar la historia, para captar la atención del lector al tiempo que le sorprende."*

No se representan sistemas de conexión entre los diferentes niveles del metabúnker; a diferencia de la mayoría de los cómics que utilizan la arquitectura como soporte argumental, no existen acciones dentro de espacios dinámicos como escaleras, ascensores, pasillos u otro recurso estereotipado de la ciencia-ficción visual. La acción se da a niveles galácticos, en el espacio, en la lucha de naves y ejércitos.

376 Juan Giménez. Texto extraído de JODOROWSKY, ALEJANDRO Y GIMÉNEZ, JUAN. "La casa de los ancestros". Les Humanoïdes Associés, Geneva. 2002.



## **CONCLUSIONES A LOS CASOS. Formatos secuenciales y arquitecturas-ficción.**

"ARQUITECTURA, CIENCIA-FICCIÓN y COMIC-BOOKS. Vanguardias, Evolución y Lenguaje."  
Memoria Explicativa de Tesis Doctoral. Autor: Fernando Cristian Ayala Zapata.

## 5.10.- REFLEXIONES SOBRE LOS CASOS

### Formatos secuenciales y arquitecturas-ficción.

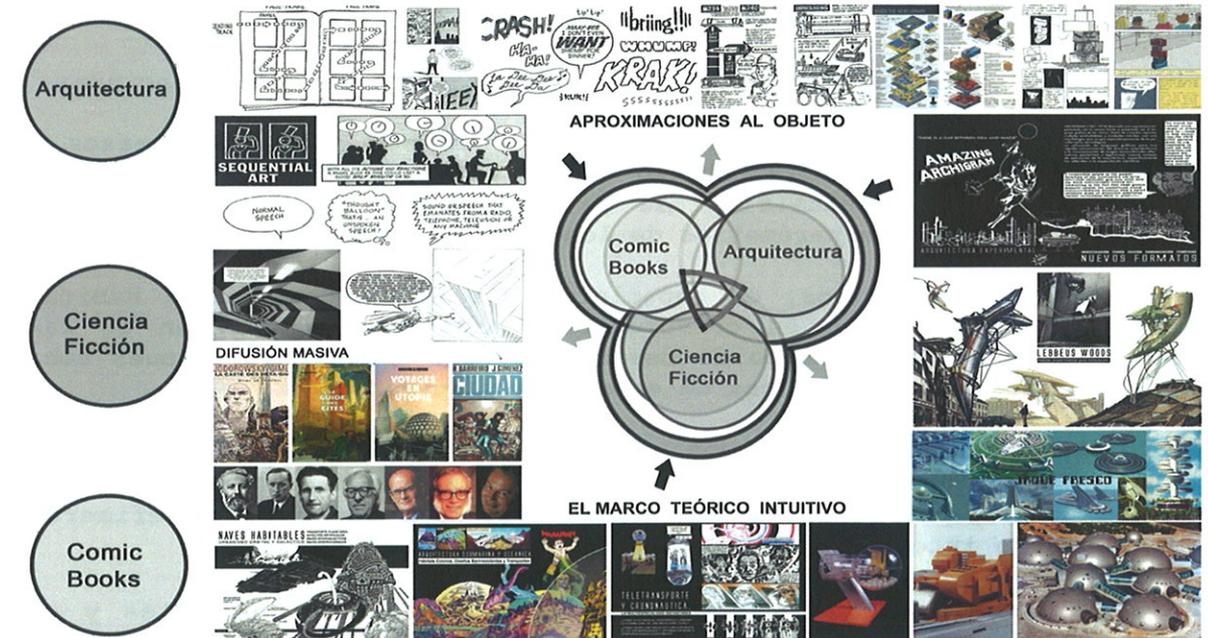
Cada caso de estudio de esta tesis demuestra, a veces de manera directa otras de forma tangencial, una o más relaciones existentes entre la Arquitectura, la Ciencia-ficción y los Comic-Books, que visto desde la disciplina arquitectónica enmarcan un tipo especial de proyecto. Muchas veces estas relaciones sólo se presentan de manera binomial, es decir, abarcando solamente a dos de los tres elementos, lo que basta para hacer una primera detección de elementos útiles.

Se observa en general que los esfuerzos de interdisciplina son superficiales y no llevan una dirección clara referente a su calidad utilitaria desde el ambiente arquitectónico. Es por esto que un análisis en extenso de cada disciplina del trinomio -propuestas para integrarse dentro del proyecto arquitectónico- se hizo necesario.

Con esto, ha sido posible identificar y cuantificar algunos elementos útiles para la creación y desarrollo de conceptos de proyecto, de lenguajes para la comunicación arquitectónica y establecer temáticas para visionar creativa y metodológicamente el futuro del habitar.

El formato secuencial y multidimensional de la página de un comic, unido a temáticas experimentales, visionarias (utópicas o distópicas) provenientes tanto de la disciplina arquitectónica y sus vanguardias, como del género de la ciencia-ficción, puede transformar un proyecto teórico en una "experiencia habitable", utilizando la continuidad argumental y el conocimiento procedural gráfico como bases narrativas de los espacios de investigación, realizando una "práctica teórica".

### SE DETECTAN COMPONENTES ÚTILES EN LA PROYECCIÓN DE UTOPIAS ARQUITECTÓNICAS



### BASES E INSTRUMENTOS PARA NUEVOS LÍMITES DEL PROYECTO CONTEMPORÁNEO

# 10 CONCLUSIONES PARCIALES POTENCIAL TRINOMIO INTERDISCIPLINARIO

### **5.10.1.- HABITAR Y TECNOCENCIA**

#### **Nuevos límites en el proyecto arquitectónico.**

La magia y la ciencia-ficción extrema de antaño es con menos la realidad tecnológica de hoy, e involucra a la arquitectura como elemento pesado, estático, de gran inercia frente al cambio acontecido desde diferentes frentes disciplinarios, como por ejemplo su resistencia a lo sostenible.

Algunos límites actuales de la práctica arquitectónica y su visión académica difieren de la tradicional caracterización de estilos, materiales o usos para solucionar un problema "real", de dimensiones y capacidad tangible, ya que nuevos avances tecnocientíficos aumentan las posibilidades de lo "real" hacia también otro tipo de experiencias.

El espacio "virtual" (desde las comunicaciones hasta el ciberespacio) es una experiencia más del día a día, nos relacionamos con y a través de la información, comunicamos en un espacio adimensional y multidimensional creado tecnológicamente, al mismo tiempo que efectuamos nuestras rutinas "reales" incluso dentro de dichos ambientes.

Esta multiplicidad espacial está actualmente interviniendo las fachadas de los edificios a un nivel experimental. Las realidades aumentadas, geoposicionamiento, los códigos QR y las arquitecturas cuánticas; el ícono y la media façade de Venturi ahora comienza a interactuar, se licúa, modifica "materialmente" la fachada antes de desaparecer.

Las herramientas CAD, la mayor relación metodológica de la arquitectura con la realidad virtual, involucran capacidades creativas gracias parametrización y a las herramientas CAM, que transforman en físico cualquier modelo imaginario desarrollado digitalmente.

Son los potenciales desarrolladores del nuevo estilo "arquitectónico" de las comunicades virtuales online, que sin la necesidad imperiosa del modelo físico y con la libertad que otorga un universo sin leyes naturales tradicionales, comienzan a ser visitados por los "avatares".

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**Las nuevas fronteras digitales terminarán creando nuevos universos de experiencia arquitectónica, tanto a un nivel real como a un nivel virtual, donde las actuales formas de teorización y práctica deben ser reevaluadas según los parámetros de los nuevos paradigmas.**

**Los avances tecnológicos, en especial los relacionados con el habitar, su conceptualización y su construcción, están hoy en día en una fase próxima a un salto cuántico de desarrollo, que amerita revisiones sobre las metodologías y didácticas de enseñanza y aprendizaje.**

**Los nuevos lenguajes teóricos relacionados con estas intervenciones tecnológicas, que deben adicionarse a la disciplina arquitectónica, debido a sus características dinámicas, procedurales y efímeras, necesitan de interfaces adecuadas que soporten la secuencia.**

**El estudio, desde la ciencia-ficción, de los nuevos ambientes y sus posibilidades arquitectónicas puede ayudar en el transcurso evolutivo disciplinario, como lo ha hecho el subgénero ciberpunk con lo digital**

**El ambiente tecnológico crea y posibilita las "arquitecturas-ficción"**

### **5.10.2.- ARQUITECTURA Y CIENCIA-FICCIÓN. Especulación visionaria sobre la Arquitectura.**

La ciencia-ficción ya es parte de la actividad del ser humano, está plenamente integrada en la sociedad e influye en los parámetros de razonamiento que llevan a tomar las decisiones sobre el mundo real.

La frontera que existe entre la realidad y la imaginación es traspasada voluntariamente en muchos momentos, la "suspensión de la incredulidad" es cotidiana, pues nos movemos en un mundo que se comunica con cada individuo alternando los mensajes reales con situaciones de ficción.

Al mismo tiempo, la verosimilitud de las diferentes "realidades" o de las ficciones cada vez va en aumento, es imposible a veces diferenciar la "realidad" de la "ficción", para lo cual sirve de ejemplo el actual cine de los superhéroes, donde las técnicas CG posibilitan representar escenas antes sólo remitidas a los cómics.

Con todo, frente a la arquitectura la ciencia-ficción se presenta tímida en la posibilidad de influir abiertamente; en general se niegan las vinculaciones desde la disciplina arquitectónica, aunque por parte de la ciencia-ficción tampoco es que la especulación sobre el diseño arquitectónico o el habitar.

Sin embargo, el trasfondo que encierra cada una de las temáticas que ha desarrollado el género, quizás principalmente motivado por su capacidad de reflexión social respecto a variables especulativas, presenta una gran variedad de aplicaciones que pueden ser orientadas y metodológicamente estudiadas como "prácticas teóricas" o al menos como ejercicios creativos, que ayuden en la resolución de problemas arquitectónicos reales.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**Todas las temáticas de ciencia-ficción representan un campo de experimentación para la disciplina arquitectónica, al menos en lo que se refiere al desarrollo creativo, que es inherente a la profesión.**

**Las representaciones visuales del género (cine, televisión, cómics) contienen intenciones primarias de "codificación espacial" de las soluciones implementadas en especulaciones de la ciencia-ficción, lo que los convierten en complementos al imaginario y guías de diseño.**

**Los conceptos filosóficos que encierra el concepto de ciencia-ficción pueden ser traducidos a la arquitectura mediante el término del "extrañamiento cognitivo", análogo a la defamiliarización espacial, que transforma en "anormal" una geometría tridimensional.**

**Conceptos arquitectónicos también pueden ser migrados al entorno de la ciencia-ficción para extrapolar sus posibilidades y visionar nuevos sistemas de creación, al potenciar el pensamiento lateral bajo las condicionantes del ¿Qué pasaría si? y la segunda ley de Clarke.**

**La ciencia-ficción es base cognitiva de los límites arquitectónicos.**

### **5.10.3.- ARCHIGRAM Y ANTFARM.**

#### **Utopías históricas modernas y proyectos secuenciales.**

Los dos colectivos utilizaron tanto los cómics como la ciencia-ficción principalmente como vehículos de transmisión de sus mensajes, aprovechando la gran difusión mediática y las tendencias artístico-sociales que en ese tiempo ambas disciplinas ofrecían.

También era justificada su utilización por la masificación de la ficción como parte de la realidad, propiciada por las influencias underground que en ese momento transformaban el entorno creativo, en arquitectura y diseño, así como en las otras disciplinas (el cómic comenzaba recién a ser visto como "arte" en 1962).

De la ciencia-ficción adoptaron el carácter experimental, la noción de anteponer el concepto al desarrollo constructivo, el pensar un proyecto como un mensaje más que como un edificio. Esto también era fruto de la sensación de "estar alcanzando al futuro" que ofrecía la ciencia-ficción con respecto a la arquitectura de vanguardia.

De los comics utilizaron la capacidad de narrar secuencialmente los procesos que involucraban sus proyectos, que al ser a veces móviles, a veces mutables, necesitaban de un medio de registro para las diferentes etapas de desarrollo o funcionamiento. También utilizaron el cómic como soporte didáctico e instructivo, fomentando los inicios de la "arquitectura abierta", colaborativa.

Ambos grupos fomentaron con la práctica la noción "biográfica" de la creación arquitectónica optimizando los soportes expositivos (tanto impresos como de exhibición) para que funcionen como elementos secuenciales organizados en el tiempo y el espacio, que al mismo tiempo ilustran sobre la evolución de la disciplina y la critican.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**Las actividades experimentales dentro de la disciplina arquitectónica tienen un importancia análoga a una manifestación construida, y muchas veces una es contraparte de la otra.**

**El valor "conceptual" del diseño arquitectónico, visto como generador básico en cualquier propuesta, puede aplicarse como estrategia investigación, sin necesariamente tener que ser parte de un proceso constructivo.**

**El arte secuencial puede ser optimizado para representar con mayor fidelidad conceptos arquitectónicos que se desprenden de procesos y estrategias dinámicas o de movilidad, e integrado a la planimetría de un proyecto, para su comunicación o coantrucción.**

**Los comic-books y las arquitecturas experimentales (refiriéndose a ramas alternativas) pueden unirse metodológicamente en ambientes pedagógicos y educativos, transformando la experiencia de transmisión de conocimiento en parte del "acto" arquitectónico.**

**La práctica teórica experimental no es una teoría arquitectónica.**

#### **5.10.4.- LEBBEUS WOODS Y JACQUE FRESCO**

##### **Muestras de utopías tecnocientíficas contemporáneas.**

Cada uno desde su respectiva parcela del conocimiento, uno desde la rigurosidad e intelectualidad que otorga la academia y el otro con la seguridad de una creatividad basada en el razonamiento y el afán investigador, ambos "especuladores" arquitectónicos generan visiones que apuntan hacia una misma meta: lograr el desarrollo humanístico, científico y por consiguiente social y cultural del colectivo urbano.

Ambos ostentan una capacidad de representación gráfica avanzada, la cual utilizan para transmitir (por el momento sólo eso es lo que quieren hacer, uno porque basta y sobra con la representación y otro porque su utopía es lejana) sus ideas y conceptos, los que generalmente tienen bases científicas -e ideológicas- consistentes.

En un principio se creyó en el antagonismo (utópico/distópico) de las propuestas de cada arquitecto, pero finalmente se entendió que ambos rechazan el concepto de utopía; uno por considerarlo denigrante, monótono y tradicionalista, y el otro por entender el concepto como el grado máximo de perfección, el que una obra arquitectónica jamás poseerá completamente.

Ambos autores utilizan la ciencia-ficción como referente temático y algunas veces la secuencia como expresión. Son ejemplos de las mismas condiciones que presentaban ARCHIGRAM y ANTFARM en el sentido de ser experimentales, teóricos por sobre lo práctico, si entendemos lo práctico como la construcción arquitectónica, y lo teórico como la suma de experiencias y conocimientos que sobre un aspecto se expresa.

La creación de escenarios sobre los que practicar diseños no está reñido con el desarrollo arquitectónico que se pueda lograr en el ejercicio; por el contrario, así puede arrojar diferentes respuestas, que permiten abordar problemas desde ángulos creativos.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**Lo radical, en extremo teórico, experimentado a un nivel gráfico puede ser el referente conceptual de las aplicaciones prácticas**

**La validez de una representación arquitectónica y su grado de "realidad" está en directa relación al mensaje incorporado, así como con las intenciones experimentales del autor, siempre que estas presenten su enfoque desde un punto de vista arquitectónico.**

**La necesidad de definir usuarios para las arquitectura experimentales o para las "arquitecturas-ficción" es dable si se quiere abordar y desarrollar metodológicamente algunas interrogantes teóricas.**

**La utopía, la distopía, la eutopía, la heterotopía, la atopía y el cronotopo, son sólo diferentes lugares de experimentación de las "arquitectura-ficción", donde física actual comprueba la posibilidad de existencias paralelas y nuevas dimensiones por experimentar.**

**La "arquitectura-ficción" propone un campo de acción; la "simultopía"**

#### **5.10.5.- WILL EISNER Y SCOTT MCCLOUD.**

##### **Comic-book: lenguaje, disciplina e instrumento.**

El lenguaje de los cómics -con sus herramientas gráficas y recursos narrativos- es uno de los sistemas visuales de comunicación más completos y que a la vez contiene una simplicidad de medios (de creación y de uso) que lo hace útil para diferentes finalidades.

Si bien históricamente su valoración ha tenido cuestionamientos, tanto a nivel del sector al que "tiene" que ir dirigido como por los contenidos que son expresados, en general se está teniendo la visión de que es una forma de expresión artística que contiene un lenguaje propio, al mismo tiempo que es un medio de comunicación masivo.

Leer un comic es fácil, de ahí la calificación peyorativa en cierto modo automática de la mayoría lectora, que no se pregunta el porqué de la facilidad. Sin embargo, hacer un cómic es difícil; representa tener nociones expertas de narrativa (visual y escrita), de dibujo, de abstracción y de conceptualización, además del manejo acabado de los recursos de la imagen y de las herramientas del lenguaje gráfico.

Como disciplina el cómic ha sido profundamente estudiado, lo que posibilita el clasificar las herramientas y recursos que pueden ser útiles para la arquitectura, entendiendo que el uso de este lenguaje puede servir tanto en la comunicación arquitectónica tradicional como en las experimentaciones referidas a las "arquitecturas-ficción".

A simple vista se observa el potencial pedagógico y las posibilidades de su utilización, pero además estudiando alguna herramientas del lenguaje, se puede llegar a la conclusión que es posible la incorporación en otras etapas del diseño de proyecto, para llegar a un grado de analítica y desarrollo de un proyecto de arquitectura de una forma que los actuales procedimientos no pueden adquirir. Estos potenciales aumentarían su utilidad aplicados en la especulación.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**El lenguaje de los cómics posibilita comunicar visualmente una "experiencia arquitectónica" avanzada, en sentidos, percepciones y sensaciones, lo que podría llegar a generar una forma especial y optimizada de "narrativa arquitectónica"**

**La capacidad de la fusión del texto con la imagen es básica para lograr nuevas realidades de comunicación arquitectónica, y el manejo gráfico de un "discurso espacial" aumenta si se incorpora un relato.**

**El mensaje arquitectónico cuando es gráfico debe ser tratado a nivel de flujo y composición, e implementar recursos visuales que faciliten una rápida decodificación de las imágenes y su sentido secuencial.**

**El formato soporte del cómic es su vinculación con la arquitectura, por lo tanto debe cuidarse y tratarse la relación que tiene cada "historia arquitectónica" con su soporte expositivo y de visionado.**

**El cómic es la la arquitectura como la imaginación a la experiencia.**

#### **5.10.6.- FRIEDMAN, VAN LENGEN E INGELS. Secuencias disciplinarias, académicas y profesionales.**

Las aplicaciones del cómic como medio de comunicación cada vez son más reconocidas en todos los niveles disciplinarios y académicos, aunque rara vez se conjuga esta vocación de transmisión masiva de algún conocimiento o mensaje con la buena utilización de los recursos narrativos que contiene el lenguaje gráfico secuencial empleado.

En cualquier caso, los tres autores estudiados, además del anexo, fomentan el uso de este lenguaje como facilitador por una parte del entendimiento del mensaje a transmitir, y por otra la masificación de ideas o proyectos de arquitectura.

La confección de manuales es la aplicación pedagógica mas directa que tiene el cómic aplicado en la multidisciplina, y a este respecto tanto Friedman como Van Lengen desarrollan estilos abstractos que si bien cumplen la "función ilustrativa" no lo hacen con la rapidez y pregnancia que se podría lograr si se aplicaran las técnicas básicas de fusión texto-imagen.

Ingels es la cara opuesta; con las facilidades otorgadas por los recursos digitales para la confección de cómics "caseros", enfocados a realizar "reportajes fotograficos" que asemejan fielmente a un comic, convierte en "fotonovela" sus discursos. Eso sí, en este caso al no ser una manual sino una exposición "comercial" de los proyectos de su despacho, genera una necesidad de identificación del lector no con "el" personaje, sino "del" personaje.

El desarrollo disciplinario de los cómics como medio de comunicación para las arquitectura sociales es la mejor conclusión que se obtiene de este caso, la transmisión de conocimiento a través de la lectura es hasta ahora el mejor sistema para evolucionar desde la pobreza.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**El potencial de comunicación masiva de la publicación, frente al bajo coste que representa la creación del material didáctico en lenguaje de cómic, lo postulan como herramienta decisiva en estrategias de planificación territorial.**

**La aplicación de herramientas del lenguaje gráfico (caricatura, abstracción) abre opciones al desarrollo experimental de propuestas para la autoconstrucción en zonas de bajos recursos socioeconómicos.**

**El entendimiento del medioambiente natural y sociocultural involucra la creación de "arquitecturas 100% sostenibles", redactadas en papel reciclado, y con mensajes arquitectónicos para el bienestar común.**

**La posibilidad de evaluar un mensaje arquitectónico según su "ranking de lectura" y según los feedbacks de los lectores, acerca a la arquitectura a una práctica democrática y de interés social, regido por una critica usuaria anterior a la construcción.**

**El cómic ofrece la libertad de la autoplanificación arquitectónica.**

**5.10.7.- "THERE WILL COME SOFT RAINS".  
Aparente fusión trinomial: Scifiarq.Com**

La información arquitectónica (que no el edificio construido ni la experiencia física desprendida de su recorrido) puede ser transmitida de diferente manera, según el interlocutor, el receptor y el medio por el cual se codifiquen los mensajes.

La descripción espacial con textos es posible y puede llegar a ser tan detallada como la realidad, pues la palabra tiene la capacidad de evocar y de representar a través de metáforas. La descripción con imágenes también puede acercarse a la realidad, aunque las mismas imágenes contengan grados de abstracción. Si se utiliza la caricatura la rapidez de lectura es facilitada y complementa a una buena secuencia y continuidad narrativa.

Si se especula sobre el futuro de la vivienda, en un discurso que tiene por finalidad la experimentación y la especulación más que el hecho mismo de intentar construir las visiones, cualquiera de estos dos lenguajes funciona en transmisión y decodificación; ambos aportan el grado de verosimilitud necesaria para imaginar y recrear las soluciones futuristas, si se cuidan sus herramientas descriptivas y argumentales.

Ahora bien, si el interlocutor de las especulaciones tiene un mensaje complicado de entender, o utiliza el lenguaje (escrito o gráfico) de una manera críptica o hermética, la decodificación por parte del receptor se dificulta. En este sentido es necesario emplear sólo los recursos que sean más cómodos para estructurar el discurso.

Las nuevas tecnologías y el avance científico aumentan la distancia entre un arquitecto experimental y el usuario tradicional, con lo cual no se hace necesario introducir mas interferencias

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**El estudio de la evolución de la ciencia-ficción y su influencia en los ambientes tecnológicos puede expresar campos de acción y marcar tendencias de desarrollo para posibles proyectos experimentales de "arquitectura-ficción"**

**La interdisciplina entre Arquitectura, ciencia-ficción y comic-books puede ser una herramienta de desarrollo común que puede motivar cambios internos en cada una de las áreas de intervención.**

**Las posibilidades teóricas de algunas obras de ciencia-ficción extrema en relación a la arquitectura son actualmente experienciables a través de los nuevos universos virtuales y digitales.**

**El marco teórico-práctico de las arquitecturas experimentales puede ser enfocado metodológicamente a través de la ciencia-ficción como teoría y los comic-books como práctica, teniendo el desarrollo disciplinario y metodológico a través del proyecto de arquitectura.**

**Arquitectura, ciencia-ficción y cómics en el desarrollo experimental**

#### **5.10.8.- TOUTAIN. COMICS, CIENCIA-FICCIÓN Y DIFUSIÓN. Comics de ciencia-ficción, legado utópico.**

Así como el lenguaje de los cómics potencia el consumo masivo por su facilidad de llegada y comprensión por parte de los lectores, el manejo a un nivel editorial de las obras también influye en la recepción final de éstas y su mensaje.

Las políticas de interacción editorial con el lector, a través de cartas, secciones de comentarios y preguntas o secciones orientadas a gustos afines o al profundizamiento de algunos conceptos sobre el medio son de uso frecuente en los magazines de cómic.

La generación de un universo compacto de lectores aficionados, los fans, que son un producto a medias del cómic con la ciencia-ficción en todas sus expresiones, también posibilita un mayor desarrollo de la industria al tiempo que mejoran los autores y la difusión disciplinaria.

Enfocando la utilidad hacia la posibilidad de comenzar la producción de un formato de "arquitectura-ficción", la capacidad incorporada de poder establecer una "comunidad lectora", unida por una experiencia editorial puede entonces potenciar el desarrollo creativo y de contenido del soporte.

El ambiente artístico y expresivo que rodea a los cómics también es un recurso social que dirige y concentra de forma humanista las aptitudes de los especialistas, motivos con lo que se puede fomentar el intercambio y la interdisciplina con la arquitectura.

La continuidad editorial, la posibilidad de variación del formato cambiando las historias y agrupando colecciones según sus extensiones, junto con las demás herramientas editoriales logran completar un formato que es atractivo y al mismo tiempo mantiene la atención del lector.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**Los magazines de cómics son una herramienta editorial que puede dirigir intereses de expresión y diseño del autor al mismo tiempo que regula y fomenta los intereses del lector.**

**La variedad de las historias unida a una estrategia de continuidad por volúmenes ayuda a mantener la expectación al tiempo que regula y da metodología cronológica a los trabajos gráficos de experimentación arquitectónica**

**La comunicación bilateral entre editores y lectores es fundamental para mantener el nivel de interés general, la implementación de secciones de intercambio y de relación social terminan por definir un "lugar de encuentro" a través de una publicación.**

**La carga experimental que se deriva de los orígenes contaculturales de este tipo de publicaciones sirve de ambientación ideológica a las intenciones de las "arquitecturas-ficción"**

**Un magazine bilingüe, por un lado teórico y por otro lado práctico.**

### **5.10.9.- HABITAR EN COMIC-BOOKS DE CIENCIA-FICCIÓN. Pautas para un catálogo de utopías vernaculares.**

La detección de diferentes cómics de ciencia-ficción en los que se tienen especial preocupación por el detalle en la representación de los ambientes arquitectónicos de las historias, motivan una búsqueda de ejemplos sobre la importancia del ambiente específicamente en los cómic con temáticas de ciencia-ficción.

La necesidad de la verosimilitud a través de la ambientación es frecuentemente utilizada en este género, pues gracias a ella se logra la credibilidad de los personajes contenidos, que son los verdaderos protagonistas de cualquier historia. En este caso se muestran autores que han hecho evolucionar con sus estilos la manera de representar los ambientes de ciencia-ficción en los cómics.

Aún así, la posibilidad de hacer interactuar a la arquitectura como argumento o protagonista en un relato es también una técnica empleada por algunos autores de comics de ciencia-ficción, para lo cual desarrollan universos creativos que influyen directamente en las actitudes de los habitantes, abriendo la posibilidad de debate frente a los postulados arquitectónicos que transmite cada diseño.

La clasificación básica de estas manifestaciones es disciplinar; al ser expresiones desde fuera de la academia, similares en expresión (dibujo, ilustración, etc.) a ejemplos de arquitecturas denominadas como "visionarias", "utópicas", "experimentales" o "vanguardistas", serán consideradas ejemplos "vernaculares" de aquellas corrientes.

Si bien la capacidad gráfica de cualquiera de las obras supera a cualquier representación arquitectónica, y muchas veces la secuencia desarrolla un discurso descriptivo perfecto sobre formas y espacios, la adición metodológica de una componente arquitectónica potenciaría nuevos discursos.

Frente a estos estímulos que definen nuevos campos, la tesis concluye:

**La capacidad espacial, arquitectónica y de diseño expresadas en el virtuosismo en algunos cómics de ciencia-ficción son comparables a experimentaciones de arquitecturas visionarias o utópicas.**

**El desarrollo de continuidades dentro de los "metauniversos" de ficción, definidos en sus características ambientales, de habitantes y de actividades, pueden servir para analizar procesos y diseños bajo una perspectiva cronológica, arquitectónica y experimental.**

**Las herramientas narrativas y de imagen en los cómics son expandidas en sus efectos espaciales y arquitectónicos, generando así nuevas áreas de investigación disciplinaria relativas a desarrollar recursos creativos en las composiciones secuenciales.**

**La capacidad de expresión personal del autor a través de la obra es fundamental para dotarla de la carga creativa inherente a cualquier tipo de "arquitectura-ficción"**

**La imaginación arquitectónica es secuencia, concepto, imagen y texto.**

