

**FUTURÓPOLIS. *El Cómic y la Construcción Transmediática de la Ciudad del Futuro***

Luis Miguel Lus Arana

# **FUTURÓPOLIS. *El Cómic y la Construcción Transmediática de la Ciudad del Futuro***

Tribunal:

E. T. S. de Arquitectura  
Universidad de Navarra

Presidente:

**María Antonia Frías Sagardoy**

Directora del Departamento de Teoría e Historia, ETSAUN

Secretario:

**Carlos Chocarro Bujanda**

Doctor en Historia. Profesor Depto. de Teoría e Historia, ETSAUN

Vocales:

**Carles Guerra Rojas**

Profesor Asociado Universidad Pompeu Fabra

Conservador Jefe Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA)

**Juan José Lahuerta**

Profesor titular de historia del arte y de la arquitectura. ETSAB. UPC.

**Marina Lathouri**

Director, MA History and Critical Thinking programme.

PhD Committee, AA Academic Board. Graduate School, Architectural Association

Autor:

**Luis Miguel Lus Arana**

Arquitecto Master

Tutor:

Mariano González Presencio

## FUTURÓPOLIS - ÍNDICE

PRÓLOGO

### **INTRODUCCIÓN:** CIUDAD, CINEMATOGRAFÍA, CÓMIC Y LA CONSTRUCCIÓN DEL IMAGINARIO

- I.I Breve Historia del Futuro
- I.II Guía de Lectura
  - I.II.I Hacia una tesis: evolución
  - I.II.II Futurópolis: Planteamiento, Objetivos y parámetros de estudio
  - I.II.III Statu Questionis

### **CAPÍTULO 1:** PREHISTORIA: METRÓPOLIS, MCCAY Y LA CIUDAD PANÓPTICA

- 1.1 La Ciudad de los Medios: La Forma de un Futuro Pasado. De la ciudad aérea al laberinto vertical.
  - 1.1.1 Ansiedad y Vida Urbana: Escala en el Futuro
  - 1.1.2 Rascacielos y Ciudad Vertical
  - 1.1.3 Metropolis and Demential Life
- 1.2 Metropolis: Voyage through the City of the Future
  - 1.2.1 New York: Metrópolis / La ciudad y la máquina
  - 1.2.2 Ciudad y Collage (I): Colapso físico-histórico y el viaje a través de la ciudad del futuro
  - 1.2.3 Life and the mental city: Collage como montage Eisenstein y la ciudad como espacio mental
- 1.3 Winsor McCay y La Ciudad Panóptica
  - 1.3.1 Ciudad Moderna, Ciudad Aérea, Ciudad Vertical

- 1.3.2 Hacia una Metrópolis: Misión a Marte
- 1.3.3 Ciudad Futura y visión moderna
- 1.3.4 Space, Time, and the Perception of the City. La Ciudad panóptica.
- 1.3.5 Conclusiones: Lang/McCay: The City in the Age of Mechanical Reproduction

### **CAPÍTULO 2:** EL FUTURO EN EL PASADO: CUCKOONEBULOPOLIS NAIF Y CIUDAD HISTÓRICA

- 2.1 La Futurópolis naif: De la cuckoonebulopolis mítica a la ciudad-maquina
  - 2.1.1 De cronistas a profetas. El fin de la Ciencia Ficción Urbana en el cine y el comienzo del futurismo Pulp
  - 2.1.2 Ciudades Voladoras: Cuckoonebulopolis 'antigravitational agitprop'
  - 2.1.3 Ciudad y Space Opera (I). Flash Gordon: Orientalismo vertical y futurismo mítico
  - 2.1.4 Ciudad y Space Opera (II). Welcome to the Machine. La Mecanización toma el mando
- 2.2 Reconstruyendo la Arcadia Primitiva
  - 2.2.1 La ciudad antigua: Roma, Grecia, Egipto, Hollywood y la Academia Francesa en Roma
  - 2.2.2 La Ciudad Medieval
  - 2.2.3 Tiempos Modernos. Del Siglo XIX a la Ciudad Americana
  - 2.2.4 Ciudades Históricas, Villes Perdues y el nacimiento de la ciencia ficción postmoderna.

**CAPÍTULO 3:** *UTOPÍA: CIENCIA FICCIÓN Y PROSPECTIVA TRAS MAYO DEL 68*

- I. Comics and Culture, Comics AS Culture
- II. Arquitectura, Utopía, Marxismo y Ciencia Ficción
- III. Del cómic a la arquitectura, y de Archigram a la Ciencia Ficción: Nuevo auge de la ciencia ficción urbana.
- 3.1 Archigram: De la Ciudad a la Cápsula, de la Megaestructura a la Nave Espacial
  - 3.1.1 Utopía, Prospectiva y Ciencia Ficción
  - 3.1.2 Dan Dare and the Birth of Hi-Tech Britain
  - 3.1.3 Amazing Archigram (...but today we collect comics)
  - 3.1.4 Cómic y propuesta urbana: Hacia una Arquitectura Performativa
  - 3.1.5 Urban Structures for the Distant Future: Archigram and el nacimiento de la Ciencia Ficción Hi-Tech
- 3.2 La (R)evolución Francesa (I): Valérian y la Space Opera (post)moderna. De las megaestructuras a la ciudad histórica.
  - 3.2.1 Valérian y las Megaestructuras (I). Evolución de la Ciudad-Máquina: Del Pulp al Hi-Tech.
  - 3.2.2 Central Point, Soleri, Star Wars y la megaestructuralización del cosmos.
  - 3.2.3 Hi-tech, megaestructuras, metalópolis y ciencia ficción postmoderna
  - 3.2.4 Le futur du Passé. Recuperación de la ciudad histórica y postmodernidad fantacientífica
- 3.3 La (R)evolución Francesa (II): Ciencia Ficción Metafísica: Del Collage Postmoderno al Urbanismo Metamórfico
  - 3.3.1 Los 60 y el cambio de paradigmas culturales

3.3.2 De Barbarella a Métal Hurlant. El nacimiento de la Ciencia Ficción Adulta en Francia.

3.3.3 Hacia un Urbanismo Metafísico (I): Paleofuturismo (Primitivismo II Parte)

3.3.4 Hacia un Urbanismo Metafísico (II): De la ciudad troglodita a la Arquitectura de la Nueva Carne

3.3.5 Hacia un Urbanismo Metafísico (III): Moebius. Ciudad, surrealismo y metamorfosis

3.3.6 Metafísica, decrepitud y futuro postmoderno

**CAPÍTULO 4:** *CYBERPUNK (I): BLADE RUNNER. CRONÓPOLIS Y CIUDAD PROTÉSICA*

- I. Postmodernismo, collage y superposición morfosemántica
- II. Futuro Usado o Neo Futuro
- III. L.A. Metrópolis: El Pasado como Futuro (Reprise)
- IV. Blade Runner: Distopía y Producción Arquitectónica
- V. Blade Runner y Métal Hurlant: Del cómic al cine, al cómic, al cine
- 4.1 The World Outside the Window. Hacia una realidad protésica
  - 4.1.1 Before Blade Runner, Alien: Megaestructura y Layering
  - 4.1.2 Megaestructura y forma urbana: Hacia una realidad protésica
  - 4.1.3 Collage y esquizofrenia: superposición, layering, sobrecarga y simultaneidad
  - 4.1.4 Metrópolis, megalópolis, cronópolis. Space, time, and the (in the) City
  - 4.1.5 More Real than Reality. Reciclando el Presente

- 4.2 Retrofitting Blade Runner: Reconstruyendo un linaje hacia atrás y hacia adelante
  - 4.2.1 The World Outside the Window (II): Does Architecture Dream of Electric Media?
  - 4.2.2 Cómic y Celuloide: Heavy Metal Blade Runners (Métal Hurlant o la Invención del Cyberpunk)
- 4.3 Beyond Blade Runner (I): Cómic y ciudad cyberpunk
  - 4.3.1 Beyond Blade Runner (II): Del Apocalipsis urbano a la Distopía Productiva
  - 4.3.2 Beyond Blade Runner (III): Cyberpunk y Post-Cyberpunk
  - 4.3.3 Ciudad Futura y Cambio de Milenio: Onirópolis, Virtuápolis, Cyborgpolis

#### **CAPÍTULO 5: (MAN)GALAXY**

- I. Anime y realidad virtual. Tokio Cyberpunk
- II. Manga y Ciudad: From Mega-City to the Mecha City
- III. Tokyo Cyberpunk (II). Del gekiga al futuro
- 5.1 Uno: Akira: Supermodernismo y Resistencia (De Tokyo-Babylon a Neo-Tokyo) Apocalipsis o renovación
- 5.2 Dos: Cibertecnotopía. Appleseed – The Mecha City
- 5.3 Tres. Gunnm. Utopía (pl)vs. Distopía
- 5.4 Blame: Ciudad Cyborg y Post-apocalipsis post-utópico.
  - 5.4.1 Arquitectura de la Nueva Carne: Del Body Horror al Horror Urbano
  - 5.4.2 Más humanos que los humanos: Del Mecha a la Cyborgpolis
  - 5.4.3 El Otro, yo mismo. Autonomía y Fin.

#### **CAPÍTULO 6: DEL STEAMPUNK AL REALISMO MÁGICO: LES CITÉS OBSCURES; LA CIUDAD COMO TEXTO, LA CIUDAD COMO LABERINTO**

- I. Fin de la Historia e Inducción parapropectiva: Retrofuturismo y Steampunk
- II. El caso francobelga: Con(s)cienza arquitectónica y Realismo mágico
- III. Les Cités Obscures
  - 6.1 Schuiten/Borges: Las Murailles de Samaris. ('Cut up' e Hipertrofia Evolutiva)
  - 6.2 Schuiten/Eisenman: La Fièvre d'Urbicande. (Intersección, Mutación e Intertexto)
  - 6.3 Schuiten/Piranesi: La Torre o la Metrópolis Interior. Collage y creación de nuevos paradigmas
  - 6.4 Schuiten/Schuiten: Interdisciplinarietà y Heterodoxia. Del Art Nouveau a la Utopía Verde

#### **EPÍLOGO**

#### **BIBLIOGRAFÍA**

## **ATLAS DE LA CIUDAD FUTURA**

### **INTRODUCCIÓN**

Organización del catálogo

#### **I. Criterios de clasificación**

##### **I.I. Selección de casos**

I.II. Clasificación general. Histórico-Temática.

I.III. Parámetros de análisis.

##### **II. Desarrollo de Bloques Histórico-Temáticos.**

II.I Les Villes Perdues

II.II Ciudades de la moderna Space Opera Ciencia Ficción Clásica: La Futurópolis naif

II.III Ciudades de la Ciencia Ficción Metafísica

II.IV La ciudad Cyberpunk

II.V La Ciudad Manga

II.VI Ciudades Retrofuturistas

II.VII La Ciudad Steampunk

II.VIII Ciudades del Realismo Mágico

II.X Supercities

II.XI Ciudades de Cine

Otras Clasificaciones: Ciudades reflejadas, Ciudades en Parejas

### **LISTADO DE CIUDADES Y CUADRO SINÓPTICO**

### **FICHAS**

### **ÍNDICE DE CIUDADES**

## resumen de los contenidos

Desde su expansión definitiva a comienzos del siglo XX, los mass media han evolucionado hasta consolidarse no sólo como un barómetro cultural, que refleja de manera más o menos fidedigna el *statu quo* del panorama social e intelectual, sino en un interlocutor activo, un actor que recoge los inputs de la cultura establecida y los reelabora, que se convierte en motor del cambio, o que impulsa la evolución de la cultura en una dirección determinada. Desde luego, la cultura popular ha sido históricamente un instrumento fundamental para la divulgación del pensamiento generado en el ámbito de la “alta cultura”, pero este papel sufrió un drástico incremento cuantitativo y cualitativo con la aparición de la prensa escrita y su transformación en el primer medio de comunicación de masas. Con la generalización de la publicación de revistas y periódicos en el último cuarto del siglo XIX, la prensa se desprendió definitivamente de su estigma de medio meramente *especular* en lo cultural para pasar a ser un medio *especulativo*, que desarrollaba de forma paralela los avances de las disciplinas “high-brow”.

Uno de los lugares en los que este papel especulativo resulta más evidente es en el pensamiento urbano, y muy específicamente en la elaboración de las imágenes del futuro de la ciudad. Desde su condición de manifestaciones original y fundamentalmente urbanas, los *media* presentaron una empatía simbiótica con la ciudad moderna en la que se desarrollaban, una ciudad que se expandía tan exponencialmente como ellos mismos, y que prometía visiones de un incierto futuro, tan inquietante como estimulante. Basta echar una rápida ojeada a las publicaciones periodísticas realizadas entre las décadas del 1800 y el comienzo de los años treinta para comprobar la fascinación que la ciudad moderna producía en el ciudadano del cambio de siglo, personificado en periodistas e ilustradores que reflejaban los conflictos, ansiedades y promesas del nuevo panorama urbano, y que pronto comenzaron a traducirlas en ideas e imágenes sobre el modo en que la vida se desarrollaría en la ciudad del futuro.

*“Es cierto que los mass media proponen en medida masiva y sin discriminación varios elementos de información en los que no se distingue el dato válido del de pura curiosidad o entretenimiento. Pero negar que esta acumulación de información pueda resolverse en formación equivale a tener un concepto marcadamente pesimista de la naturaleza humana, y a no creer que una acumulación de datos cuantitativos, bombardeando con estímulos las inteligencias de una gran cantidad de personas, pueda resolverse, en algunas, en mutación cualitativa.”*

Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona: Editorial Lumen, 1968; 53-54.

*“Por qué queréis arrastrarme a todas partes oh ignorantes? Yo no he escrito para vosotros, sino para quien pueda comprenderme. Para mí, uno vale por cien mil, y nada la multitud.”*

Heráclito

Basta también cotejar las fechas de artículos e ilustraciones para comprobar hasta qué punto estas imaginaciones externas (y extremas) contribuyeron a moldear el imaginario arquitectónico de la arquitectura disciplinar de esta misma época. Como diversos estudiosos han hecho notar, a principios del siglo XX escritores, caricaturistas, artistas comerciales e ilustradores periodísticos fueron en no poca medida por delante de arquitectos y urbanistas, desarrollando conceptos e imágenes que sólo años después aparecerían en la arquitectura disciplinar. De hecho, la imagen de la *Ciudad del Mañana* soñada por los urbanistas de los años 20, aquella que ha llegado a nosotros a través de los estudios de H. W. Corbett, Hugh Ferriss o Raymond Hood, se gestó primera y principalmente en las ilustraciones futuristas de prensa y publicidad, en los dibujos y pinturas de Louis Biedermann, Harry Petit o Harry Grant Dart en la década del 1900, y se completó posteriormente con las imágenes de las publicaciones pulp, las *Amazing Stories* de Hugo Gernsback o la *Metrópolis* de Fritz Lang.

Y esta capacidad de la *metrópolis del mañana* soñada por los medios no sólo para moldear el futuro, sino para contribuir a dar forma a la arquitectura y ciudad del presente, no se limita al cambio de siglo americano. Si en 1936 un film como *Things to Come* desarrollaba en clave futura los formalismos del modernismo corbusiano y el industrialismo Bauhaus, el movimiento utópico que se apoderó de la arquitectura durante los 60 - aún tan presente en el imaginario colectivo de la profesión- no puede entenderse sin la pervivencia y desarrollo de toda una imaginaria del futuro desarrollada en el ámbito del *pulp*. Una década después, ya entrados los años 70, el fenómeno *Star Wars*, que había tenido en realidad su comienzo en el anterior *Silent Running*, y que sería continuado por otros films como *Alien*, llevaría a la pantalla los apenas extintos sueños de megaestructuralidad de los arquitectos-urbanistas, retroalimentando a un movimiento

*hi-tech* en plena formación, y allanando el camino para la revolución que supondría *Blade Runner*. Y así, si durante más de medio siglo, *Metrópolis* había excitado la imaginación urbana de varias generaciones con su pesadillesca visión de un grandioso futuro urbano vertical, *Blade Runner* traería consigo una inédita revolución del *statu quo* arquitectónico, ofreciendo a una disciplina atrapada en el callejón sin salida del postmodernismo académico un nuevo modo de conceptualizar la ciudad moderna cuya huella puede rastrearse en la arquitectura de las dos décadas posteriores y que aun hoy en día continua sorprendentemente vigente en la mente de arquitectos y urbanistas.

### ***Hi-brow, low-brow. Futuro y Cultura Urbana***

La ósmosis entre futuro mediático y actualidad arquitectónica resulta aún más evidente en el momento actual, en que la concomitancia tecnológica acerca cada vez más las arquitecturas desarrolladas en la ficción y las ficciones arquitectónicas con las que pensamos la arquitectura real. Con la introducción de la herramienta digital, la visualización arquitectónica se ha vuelto cada vez más inmediata y accesible: Los programas de dibujo y renderizado tridimensional han desplazado los límites de lo representable, haciendo hoy extremadamente fácil visualizar formas – y por extensión, formas arquitectónicas - que habrían resultado extremadamente complejas de manejar hace sólo treinta años, y esto ha afectado enormemente a la arquitectura que se proyecta, y - a veces - construye. Por ello, las arquitecturas que proyectan los arquitectos y las que proyectan los diseñadores de Hollywood, que diría Buñuel, se solapan cada vez más. En una época en la que la revolución tecnológica y el salto a un estadio ulterior de comunicación de masas (en el que la publi-

*“Ahora y para siempre, el arquitecto reemplazará al director escénico. El cine será el fiel traductor de los sueños... de los arquitectos”*

Luis Buñuel, “Metropolis”, *Gaceta Literaria*. Madrid, 1927.

dad es parte misma de la producción) han generado un nuevo auge de una “arquitectura de papel” digital, las investigaciones formales dentro de la arquitectura disciplinar y aquellas del campo de la ciencia ficción se acercan hasta hacerse indistinguibles, haciendo del imaginario arquitectónico *del futuro* simplemente imaginario arquitectónico.

Todo ello está conllevando también, ayudado por la crisis de la profesión, una renovada vigencia de la arquitectura prospectiva en el panorama contemporáneo, como puede comprobarse en la recuperación de la utopía de los 60 y 70, traducida por ejemplo en la realización contemporánea de arquitecturas proyectadas en aquellas épocas, o en la recuperación de algunos de sus formalismos – pienso en la Kunsthaus de Graz, donde Peter Cook revisa cuarenta años después la *Walking City* de Ron Herron, o el *Eden Project* de Nicholas Grimshaw and Partners, que hace realidad los sueños geodésicos de Buckminster Fuller -. Y paralelamente, alentado por la aureola de legitimidad que le otorga su ya medio siglo de historia, asistimos a un vuelco de la atención académica, con la aparición de estudios y exposiciones centrados en Archigram, Paolo Soleri, Constant Nieuwenhuys, Supersstudio, el propio Fuller, y un largo etcétera.

Esta fascinación arqueológica por el futuro no debería resultar sorprendente, en cualquier caso. La imaginación de la ciudad del futuro es un fenómeno cuya sombra planea todo a lo largo de la historia de la modernidad, y muy especialmente de la modernidad arquitectónica. Y esto es así porque en cierto modo, podría decirse que es precisamente la interacción con el futuro la que dirige la acción arquitectónica, y la que ha marcado la evolución de la arquitectura moderna. La imagen y la propia ideología de la modernidad se gestaron entre ideas de una vida urbana futura, y hoy en día la *Cité Industrielle* de Garnier, la *Ville Radieuse* de

Le Corbusier, o la *Rush City Reformed* de Neutra, pero también propuestas mucho menos factibles, como las de los futuristas o constructivistas, las maquinarias urbanas de Archigram o las megaestructuras igualitarias de Superstudio son componentes tan inalienables del ADN de la modernidad, y tan patrimonio de su historia como sus hitos construidos. Por ello, realizar una historia de la ciudad del futuro forma parte del propio estudio de la historia de la arquitectura. La imagen de la futurópolis ha sido un actor ineludible de la evolución del imaginario arquitectónico que ha tomado y devuelto a la disciplina, aportando imágenes y conceptos, y reflejando también desde su construcción de un futuro ficticio el statu quo arquitectónico de su momento, desde el protomodernismo al funcionalismo, el hi-tech y el postmodernismo.

Sin embargo, un estudio de este fenómeno exige internarse en ámbitos académicamente aún menos prestigiados que el del cine fantacientífico. Ya desde sus comienzos, el cine atravesó un veloz proceso de legitimación cultural que lo extrajo rápidamente de su reducto en una intersección entre la curiosidad técnica y la cultura del vodevil y lo insertó en el mundo del arte: Incluso en el caso del cine de ciencia ficción, artefactos como *Metrópolis, 2001: A Space Odyssey* y sobre todo *Blade Runner* han trascendido su papel de meros productos de entretenimiento para formar parte del exclusivo ámbito de la “*high culture*”, siendo objetos habituales de estudio académico y culto intelectual. No obstante, todos ellos se produjeron en el contexto de un imaginario visual multimediático, generado también por las aportaciones de medios menores que en casos como el de la forma de la ciudad del futuro, han resultado instrumentales. Un examen del cine de ciencia ficción contemporáneo revela una constante importación y transvase de conceptos que, en el caso de la imaginaria urbana futura, tienen en muchos casos su origen en los

mundos de papel. Y así, algunas de las figuraciones urbanas con más capacidad de subyugación, como las de filmes como *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995), *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), o *Immortel* (Enki Bilal, 2005) provienen de traducciones directas, mientras otros muchos casos beben de estéticas, conceptos y figuraciones originados o desarrollados en los universos del cómic, un subproducto de la cultura urbana que a lo largo del siglo XX ha sido una herramienta habitual en la popularización y difusión de imágenes, y que en el caso de la imagen del futuro ha supuesto asimismo un fructífero campo de pruebas.

Si cintas de animación hoy básicas para comprender la cultura *cyberpunk* que Blade Runner instaló en la sociedad, como *Akira* o *Ghost in the Shell*, tuvieron primeramente su origen en las páginas de los manga de los 80, el propio film de Scott, ejemplo paradigmático de la influencia que el cine puede ejercer en la concepción de lo urbano, también lo es de la naturaleza naturalmente colectiva y multimediática de la construcción del imaginario arquitectónico-urbano, y muy especialmente del papel que el cómic ha jugado en ella. Y así, si en el caso de la ciudad del 1900, Louis Biedermann, Harry Grant Dart, William R. Leigh y otros muchos dibujantes de prensa alimentaron el humus visual en el que la sociedad -y los arquitectos- imaginaban la ciudad del mañana, Ridley Scott recurriría para la construcción de su enfebrecido futuro hiperurbano, tan alejado del desierto futuro descrito por Phillip K. Dick, a la congestionada imaginaria urbana que se había venido produciendo en la ciencia ficción de una postmoderna bande dessinée francobelga cuyos autores, criados en una generación más consciente de su posición en el espectro cultural, utilizaban el futuro como campo de experimentación formal y crítica de la realidad del presente.

## **El cómic y la construcción de la Ciudad del Futuro**

Blade Runner ilustra un momento de dilución de barreras entre high culture y cultura popular en el que un medio tradicionalmente codificado como infantil como el cómic tomaba la delantera en la ciencia ficción visual, y en el que los diseños de dibujantes como Moebius, Philippe Caza, Enki Bilal o Philippe Druillet eran importados desde el tablero de los diseñadores conceptuales cinematográficos. Pero resulta más fascinante aún comprobar cómo esta capacidad de visualización es tan antigua como el propio medio. *Metrópolis* supuso sin duda la primera, sobrecogedora muestra de la capacidad del cine para captar el ethos de la ciudad moderna y recrear la experiencia del nuevo espacio urbano a través de su imagen futura, y en este sentido iba mucho más allá de ser una simple traducción de las utopías de rascacielos producidas por los arquitectos del principio de siglo americano. El espectador que se enfrentaba al film de Lang se veía absorbido en una realidad que utilizaba el continuum del celuloide como crisol en el que conciliar la multiplicidad del espacio urbano de la modernidad, generando, en virtud del montaje cinematográfico, una ciudad que no era sino un espacio mental creado por la acumulación en el tiempo de imágenes en la mente-retina del espectador. Y con ella, Lang daba respuesta a la promesa inherente en la ciudad moderna de un espacio vertical total, que era presentado al espectador para su exploración cinemática, generando en el proceso la imagen de un ucrónico, absurdo pero igualmente fascinante futuro hiperurbano.

Y sin embargo, no era esta la primera vez que este viaje secuencial a través de la ciudad vertical se presentaba en la cultura popular. Una década y media antes, Winsor McCay, habitual dibujante de fascinantes fantasías urbanas para los editoriales de Randolph Hearst ya había explorado esta visión en varias plan-

*“Las interconexiones entre los mundos de la arquitectura, el cómic y el cine son más ricas e intensas cada día. Si, para abordar el fenómeno urbano con la complejidad y profundidad que muestra en su libro La Arquitectura de la Ciudad... Aldo Rossi tuvo que remitirse a la novela (Thomas Khun), la Geografía (Vidal de la Blanche y Max Sorre), la Antropología (Lévi-Strauss), la Psicología Urbana (Kevin Lynch) o la Política (Engels), quien afronte hoy tratar de la ciudad de finales del siglo XX deberá recurrir también a aquellas visiones que han aportado el cine y el tebeo.”*

Josep María Montaner, “La ciudad, protagonista: Arquitecturas del cómic”, *Arquitectura Viva* 20, Avisa Ed., Madrid, 1991; 56-57.

chas de su seminal *Little Nemo in Slumberland*, en la que a través de sus personajes transformaba al lector en flâneur de un ficticio Marte convertido en un infinito urbano vertical. Aún más interesantemente, también en el caso de McCay esta concepción de lo urbano podía rastrearse hasta la percepción de la ciudad moderna, que éste había explorado unos años antes en la misma serie, en una secuencia de planchas que mostraba la capacidad del sencillo sistema artrológico de la página del cómic para condensar la percepción de la caleidoscopia urbana que los artistas de la época trataban de capturar por medio de la colisión del collage. Proponiendo articulación en lugar de colisión, la página de cómic permitía a McCay organizar los diferentes espacios-momentos del caos perceptivo en una *especialización del tiempo* que evocaba de manera particularmente fiel la experiencia temporal de lo urbano, y componía en su conjunto una imagen hiperurbana.

Más de medio siglo después, las apropiaciones de Blade Runner ponen de manifiesto la evolución que el medio, y paralelamente, su imagen del futuro, habían sufrido desde las primeras décadas de siglo. Durante la depresión, la space opera clásica reflejaba su condición de producto subcultural, limitado a la creación, en palabras de Juan Antonio Ramírez, de universos feéricos convertidos en el refugio de las extintas formas de caminos cortados de la arquitectura, como el futurismo y el expresionismo. Pronto, esta ciudad mítica se combinaría, como señala Paul Virilio, con el mecanicismo del pulp, y produciría en el transcurso de las tres décadas siguientes una ingente cantidad de variaciones sobre el tema, en contraste con la ausencia de prospectiva urbana en el cine de la época. Esta sería la herencia visual a la que recurriría, ya en los años 60, Archigram, y no sólo por ser la única disponible, sino por su capacidad para captar, en sus propias palabras, el dinamismo, las propiedades del *objeto-movimiento* en las que engendrar esa *architecture autre* advocada por Reyner Banham,

que ellos buscaron no en productos *high profile*, como el muy británico Dan Dare, sino en los *a priori* poco sofisticados *pulps* americanos.

Los años 60 verían un cambio fundamental de parámetros auspiciado por el paralelo cambio de paradigma cultural. En el ámbito francés, donde el cómic disfrutaba de una consideración socio-cultural muy diferente, la arquitectura y la ciudad habían gozado de un marcado protagonismo desde la segunda posguerra, apareciendo como fetiche de un género histórico que retomaba una mentalidad arqueológica muy francesa, recuperando para la ciudad histórica la mentalidad reconstructiva del *Beaux arts* y la Academia Francesa en Roma en elaborados ejercicios de inducción histórica. A partir de 1960, esta recuperación de la complejidad se trasladaría también a la imaginación del futuro. El cómic fue inmediatamente permeable al debate sobre lo urbano tan presente en el mundo francófono, y se apropió muy directamente de los productos de la escena utópica, recombinándolos con la herencia fantacientífica y la complejidad de la ciudad histórica para dar origen a una nueva ciencia ficción más arquitectónicamente consciente que adelantó estéticas y esquemas que el cine exploraría, aunque sólo parcialmente, en décadas posteriores.

Así, el hi-tech megaestructural que asociamos comúnmente con la estética de *Star Wars* resultaría inexplicable sin la arquitectura de epopeyas espaciales surgidas más de una década antes, como *Valérian* (1966) o *Les Naufragés du temps* (1964), y todo un renovado género de ciencia ficción que produciría una ingente cantidad de imaginería urbana. Más aún, este abrazo de la complejidad de lo urbano creó el escenario para que una nueva generación de autores, amparados en la supresión de fronteras entre alta cultura y cultura popular, utilizaran el medio para la experimentación pura, en ejercicios especulativos que llevaban

Página Siguiente: **Figura 1: Nemo y el viaje a Marte.**

Winsor McCay: Planchas dominicales de *Little Nemo in Slumberland* correspondientes al 12 de junio (izquierda) y al 19 de junio de 1910 (derecha).



la prospectiva a una zona de autonomía. Y así, Moebius, Druillet, y otros explorarían la ciudad en su libre intersección con las inquietudes de la alta cultura, en ejercicios dadaístas, de escritura automática, o de “*cut up*” á la Burroghs; *follies* que, en el crisol del dibujo, combinaban libremente el *nouveaux realisme* con el surrealismo de Magritte, la metafísica de De Chirico o la visceralidad de Dalí, y que generaban el humus visual, referencialmente omnívoro, en el que se gestaba *Blade Runner*.

Esta consciencia arquitectónica y voluntad de generación de imagen urbana aumentan en el progreso hacia el final de siglo, también en ocasiones desde una enorme adyacencia con lo disciplinar, como es el caso de Japón, donde la tecnificación del país se ha reflejado en un manga cuyos autores retoman caminos cortados de su reciente herencia arquitectónica y de la propia realidad urbana. Y generan visiones de un Tokio supermoderno (*Akira*, 1982), o de tecnoutopías metabolistas (*Appleseed*, 1985), y que evolucionan en el cambio de siglo hacia escenarios últimos en los que la mecanización desemboca en un momento urbano post-humano. Son estas visiones nacidas de la prosopopeya propia del cómic que dan forma urbana al tropo de la ciudad cyborg (*Blame!*, 1997), un concepto tan recurrente en la literatura académica contemporánea que en el caso del manga genera paisajes urbanos ficticios que recogen la muy real ansiedad generada en la ambigua relación de Japón con su desarrollo urbano y su tecnificación. Y este aspecto pone de relieve la productividad de la confluencia de relato visual y diseño urbano. Ya Reyner Banham señalaba en *Megastructure* cómo en realidad poco había de utópico en su sentido estricto en las llamadas arquitecturas y ciudades utópicas, donde la forma arquitectónica y urbana estaba desvinculada de cualquier propuesta social. Sin embargo, esto no es así en la ficción visual, y especialmente en la gráfica, donde la utopía, un concepto nacido en lo literario, y

sobre todo, la distopía, se ven investidas de una poderosa capacidad de producción de estilo. En los universos de ficción los modos y disfuncionalidades sociales han sido tradicionalmente catalizadores para la generación de forma urbana, en la forma de uto-distopías satíricas que, desde la ironía, utilizan sus absurdas premisas como argumento para el diseño de arquitecturas y ciudades que reflejen las características de las sociedades que albergan. Y el cómic, situado en su particular posición entre lo literario y lo visual ha resultado un terreno particularmente propicio para la fructificación de esta confluencia, generando, a partir de su intelectualización en las últimas décadas del siglo XX, delicadas *distopías productivas* (utilizo aquí el término acuñado por Darryl Chen y Liam Young), ejercicios manieristas que en la narrativa gráfica, a diferencia del panorama genérico que a veces caracteriza el futurismo del cine, alumbran entidades urbanas con carácter específico, ejercicios de estilo que igual imaginan ciudades-favela, inventando un barroco construido desde el desecho, (*Les Eaux de Mortelune*, 1986), megalópolis tribales (*Danyak*, 1993) o teocracias militaristas alumbradas en la Arqueología bunker de Paul Virilio (*Face de Lune*, 1992).

E incluso traspasando la frontera del futurismo, dan origen a ejercicios de especulación anacrónicos que exploran la ciudad desde una posición revisionista, historicista pero a-histórica, tal y como lo pudiera hacer la escuela Beaux Arts. Un siglo después de *Little Nemo*, autores como François Schuiten y Benoît Peeters epitomizan un momento en el que el medio, que quizá ha perdido el carácter de difusión masiva de antaño, es utilizado para el desarrollo de investigaciones arquitectónicas urbanas vetadas a la arquitectura disciplinar. Situado en un momento de intelectualización en el que la narrativa gráfica se vuelve el vehículo de lecturas deconstructivas, productos tan específicos como la saga de *Les Cités Obscures* (1981) transforman el cómic en un sofisticado divertimento

Página Siguiente: Figura 2: (Man)Galaxy.

Imagen final del centro urbano de *Neo-Tokio* (Dai-Sun Tokio, al final de la serie) en *Akira* (Katsuhiro Otomo: 1982-90).



formal e intelectual que juega a explorar callejones sin salida de la historia de la arquitectura, y a construir sofisticadas reflexiones sobre las posibilidades y los límites de la Arquitectura, la Metrópolis y el Estilo. Y así diseñan ciudades generadas en desarrollos orgánicos del estilo entendido a la manera de Viollet-Le-Duc, o en un sincretismo decimonónico, exploraciones fascinantes de difícil cabida en la práctica disciplinar. Pero también se recrean en la intertextualidad generada en la acumulación referencial, transformando la ciudad narrada en un complejo texto a través del cual leer la realidad, generar discursos críticos sobre las realidades urbanas que refleja, o lecturas deconstructivas de sus referentes, reales o posibles. *Les Cités Obscures* epitomizan también las posibilidades del intercambio entre la arquitectura disciplinar y el cómic, mostrando la efectiva dilución de las fronteras entre disciplinas en ambos sentidos, tanto en las exportaciones que, de los diseños realizados en el ámbito de la serie, sus autores han realizado hacia la arquitectura construida, como en su utilización de los universos de la ficción gráfica como escenario alternativo para desarrollar experimentos procedentes de la práctica real.

## Futurópolis

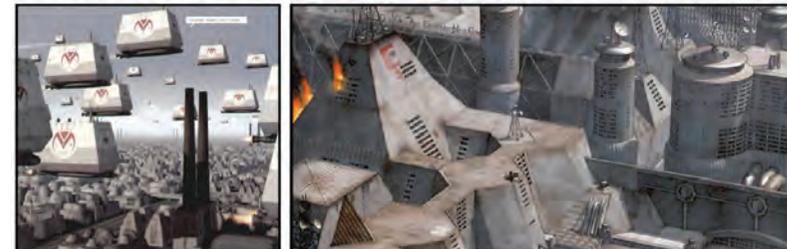
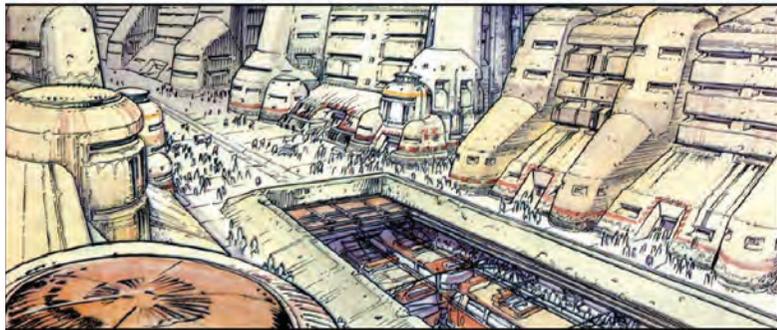
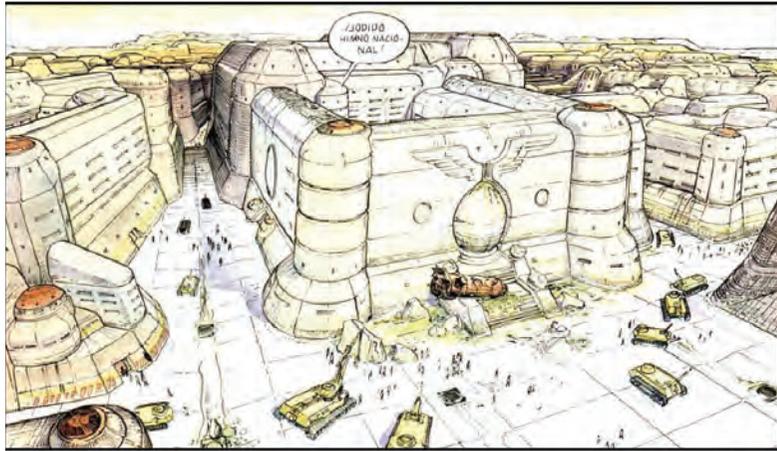
En este contexto, la tesis *Futurópolis* nace de la voluntad de completar este persistente vacío en la exploración académica de la imaginación urbana, haciendo confluír dos líneas de investigación paralelas. La narrativa que se propone traza una genealogía de la ciudad del futuro desde finales del siglo XIX hasta la actualidad guiada por su evolución a través del cómic, estudiando el papel que este medio ha tenido en la construcción *transmediática* del imaginario urbano. *Futurópolis* busca, en este sentido, dar respuesta a cuatro objetivos fundamentales, que son, no necesariamente en orden de importancia:

- I. Componer una genealogía de la ciudad del futuro, que explique la evolución arquitectónica de la imagen del futuro a través del siglo XX.
- II. Mapear los intercambios entre los diferentes medios y disciplinas en la formación de estas imágenes que conforman el futuro, buscando referentes y distorsiones, y analizando cómo la imaginación urbana del futuro evoluciona a través de estos saltos intermediáticos, haciendo de ella una construcción *transmediática*.
- III. De acuerdo con lo anterior, establecer el papel del cómic en esta evolución como medio integrado dentro de la cultura visual, deduciendo de él las potencialidades que el medio tiene para la investigación arquitectónico-urbana.
- IV. Rescatar la ingente cantidad de imaginación urbana generada en el cómic, como una parte de la cultura visual arquitectónica ampliamente desconocida.

Así, los diferentes capítulos de la tesis sitúan y describen la evolución de los diversos modelos de ciudad futura que han ido apareciendo en los diferentes momentos históricos, y que en su conjunto permiten componer una historia del fenómeno. Así, la tesis se divide en tres partes (*Prehistoria; De la Futurópolis Clásica al Cyberpunk; Post-Cyberpunk*) y seis capítulos (*I. Prehistoria: Metrópolis, McCay y la Ciudad Panóptica, II. El Futuro en el Pasado: Cuckoonebulopolis Naif y Ciudad Histórica, III. Utopía: Ciencia Ficción y Prospectiva tras Mayo del 68, IV. Cyberpunk: Blade Runner y la Ciudad Protésica, V. (Man)Galaxy, VI. Les cités Obscures: La Ciudad como texto, la Ciudad como Laberinto*), que componen una panorámica sobre la ciudad del futuro, desde la “Ciudad del Futuro Pasado” del cambio de siglo americano hasta el *cyberpunk* de Blade Runner, pasando por las futurópolis del *pulp* y las megaestructuras, y en el caso del cómic por las ciudades de la ciencia ficción metafísica y el *steampunk*.

Página Siguiente: Figura 3: Nemo y el viaje a Marte.

Izquierda: Imágenes de *Damanuestra*, teocracia militarista encerrada en una forma urbana derivada del bunker en *Face de Lune* (Alejandro Jodorowsky / François Boucq, 1992-2004). Derecha, arriba: Imágenes de la ecumenópolis fabril de *Megalex*, una retícula infinita con el palacio de Calam en su centro (Alejandro Jodorowsky / Zoran Janjetov, 1999-2008). Derecha, abajo: ucronías post-cyberpunk en *La Planete Oublié* (Eleuteri Serpieri, 2000).



De este modo, pese a no seguir un desarrollo diacrónico estricto, leídos en secuencia los diferentes capítulos permiten construir una visión de la evolución histórica del fenómeno. Y así, si bien cada capítulo permite ser leído independientemente, existen a lo largo de la tesis hilos narrativos que exploran aspectos recurrentes, como son los métodos que ha utilizado en cada momento el medio para generar forma urbana - el *collage*, en el caso del futurismo del primer cambio de siglo, la inducción estilística del género histórico, la *síntesis* del urbanismo *pulp*, el “cut up” y la *mutación* de la ciencia ficción metafísica...-, la identificación de las fuentes de referencia, o la relación entre cada modelo de ciudad y la utopía.

Por otra parte, dada la inexistencia de estudios previos, una parte fundamental en la investigación consistió en la búsqueda, análisis y catalogación de un número lo más amplio posible de casos sobre los que construir el discurso, que fue creciendo hasta el punto de conformar un documento independiente, previo en realidad a la redacción de la propia tesis. Por ello Futurópolis, como investigación, se materializa en un documento bicéfalo, en el que el cuerpo de la tesis se completa con una suerte de Atlas o *Diccionario Razonado* de la ciudad futura. Como un distorsionado doppelganger del original, el Atlas pretende ofrecer una visión sincrónica, pormenorizada del fenómeno, construida según una taxonomía primera que clasifica las ciudades futuras en grandes grupos, narrada en un texto introductorio que analiza el fenómeno longitudinal y transversalmente. Tras éste, un índice de ciudades, que muestra todos los casos considerados, y una selección de fichas más extensas, en las que se analizan en profundidad los más relevantes, forman el Atlas propiamente dicho. En ambas partes, cada uno de los casos se ha examinado de acuerdo con una serie de parámetros comunes que permitirían al lector organizarlos en otras sucesivas taxonomías.

### **(Anti)Tesis**

Evidentemente, un estudio de estas características choca con varias dificultades. La primera, de carácter operativo, es la escasez de literatura crítica en torno a las relaciones de arquitectura, ciudad y cómic. Si bien el fenómeno de la ciudad y la arquitectura en el cine es un tema con un relativo pedigrí académico sobre el que pueden encontrarse un buen número de textos teóricos, en el caso del cómic los estudios publicados realizados desde la arquitectura, por más que recurrentes forman un corpus disperso y reducido, formado en general por artículos individuales de carácter e interés variable y aún más fluctuante rigor científico. Esto ha dificultado sobremanera la realización de esta investigación, y al mismo tiempo ha contribuido a darle forma, motivando en gran parte su ambición razonablemente enciclopédica. En este sentido, la realización del Atlas antes citado nació, por un parte, de la necesidad de generar la masa crítica suficiente sobre la que construir un discurso teórico cuyas afirmaciones sean históricamente rigurosas, pero también de demostrar la existencia y el interés de un tema de estudio de amplitud suficiente en un área generalmente desconocida.

Y esta segunda es seguramente la mayor dificultad con la que se encuentra una investigación como la aquí propuesta. No lo es, desde luego, la falta de elementos de interés, que han superado con mucho cualquier previsión que pudiera tener al comienzo del estudio -obligándome a revisar varias veces su orientación-, sino el desconocimiento general sobre el medio y sus posibilidades, y la desconfianza que su estudio académico genera. Incluso en un momento histórico en que el reconocimiento del papel de los medios en la construcción de la cultura ha dejado obsoletas las reclamaciones de Marshall McLuhan, el cómic sigue siendo, como Daniel Worden enuncia muy acertadamente, un “arte

**Página Siguiente: Figura 4: Luc Schuiten: Soñando la Utopía Verde.**

Sección perspectiva del poblado de Les Brumes en la historia “Le Tailleur de Brume” (Luc y François Schuiten. Primera publicación en Métal Hurlant n° 53, Julio de 1980).



vergonzante”<sup>1</sup>, un medio menor nacido en lo que Lessing consideraría una “incestuosa mezcla” de palabra e imagen<sup>2</sup>. El propio término japonés para el cómic, *manga*, utilizado en un país en el que el medio está totalmente integrado en el sistema cultural, atravesando transversalmente todas las clases sociales y grupos de edad, y en el que representa un tanto por ciento enorme del mercado literario, se compone, como señala Frederik Schodt, de dos ideogramas: *man* (‘involuntario’ o ‘a pesar de uno mismo’) y *ga* (‘dibujo’). Pero significativamente el primer ideograma tiene un significado secundario de ‘moralmente corrupto’. El cómic es considerado como una disciplina bastarda y “bastardizante”, que reduce el estatus de aquello que toca. Y esto es especialmente problemático en una disciplina como la nuestra, que, gravitando en un ambiguo e incómodo lugar entre las disciplinas técnicas, el arte y la filosofía, subsiste con el miedo permanente de la deslegitimación, mirando con sospecha toda hibridación que amenace con poner en tela de juicio su posición en el escalafón cultural.

Pero observado sin dogmatismos, el cómic se revela como un medio que ha sido realmente fecundo en la producción de nueva imaginaria arquitectónica a lo largo del siglo XX, un período en el que la arquitectura ha ido incrementando progresivamente su avidez de imágenes y su búsqueda de motores de renovación formal en las disciplinas periféricas, y en este proceso el cómic aparece como actor inevitable. Más aún, una vez liberado de su codificación como medio “infantil”, el cómic se ha vuelto un terreno especialmente permeable a las exploraciones inte-

<sup>1</sup> WORDEN, Daniel. “The Shameful Art: McSweeney’s Quarterly Concern, Comics, and the Politics of *Affect*” en *Modern Fiction Studies*, Johns Hopkins University Press, Purdue University, invierno de 2006.

<sup>2</sup> Recogido en Thierry Smolderen: “Naissance de la Bande Dessinée” en *Scénario et BD, réponse à un questionnaire, Hors Série Pallaxe*, Ed. *Section arts plastiques*, Université Paul Valéry, Montpellier, 1997.

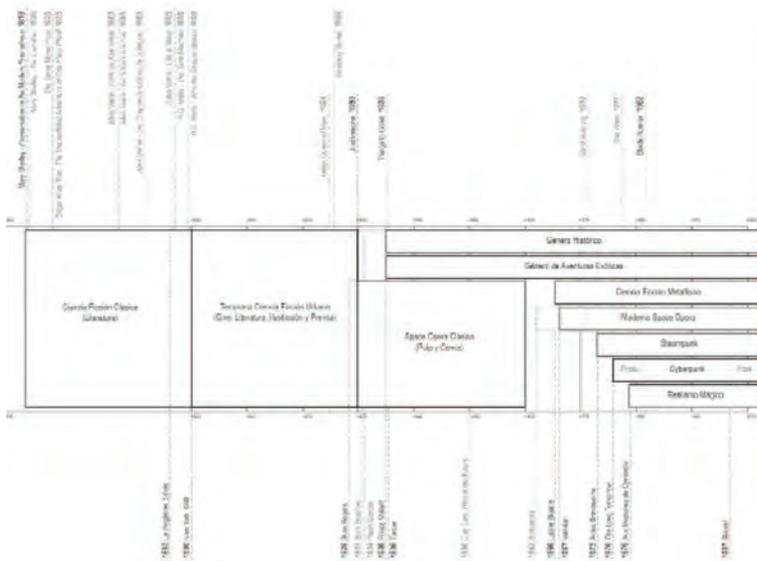
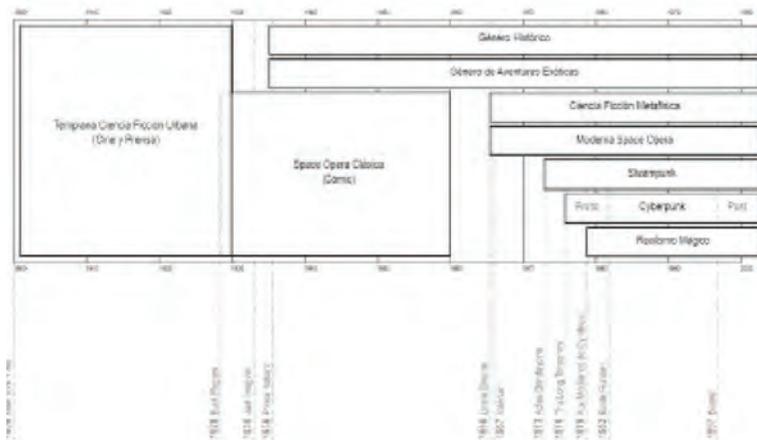
lectuales, lo que se traduce también de manera muy directa en sus construcciones arquitectónico-urbanas, a menudo complejos experimentos morfológicos y textuales que van más allá de la mera producción de imaginaria para ofrecer profundas lecturas del hecho arquitectónico y urbano. Y esto también ha condicionado el tono y forma del discurso de esta disertación: El cómic es un medio que refleja y dialoga con los diferentes estratos de la realidad sociocultural, y en la discusión sobre la evolución del hecho urbano (futuro) en el cómic me ha resultado inevitable referirme a aquellas discusiones que constituyen el contexto en el que éste se produce. A lo largo del texto, me he visto obligado a acogerme a las reflexiones sobre la arquitectura del tiempo y la memoria de Deleuze y Henri Bergson, al hablar de Winsor McCay, a Jean-François Lyotard y Martin Heidegger en el análisis del postmodernismo en la obra de Moebius, o a Italo Calvino, Jorge Luis Borges y Franz Kafka o Roland Barthes en relación con el realismo y la intertextualidad en *Les Cités Obscures* de François Schuiten.

Me veo aquí retomando a Umberto Eco cuando, hace ya casi medio siglo observaba que “... *una de las objeciones que normalmente se hacen a estudios de este tipo es la de haber utilizado un aparato cultural exagerado para hablar de cosas de importancia mínima...*”<sup>3</sup>. La utilización de este aparato intelectual no se trata en este caso de una decisión apriorística, sino de una necesidad que se ha ido derivando orgánicamente de la elaboración del discurso, en el análisis de un fenómeno que se fue revelando progresivamente más complejo y culturalmente relevante a medida que profundizaba en él; un fenómeno cuyo interés académico y posibilidades como campo de investigación considero, más allá del entusiasmo propio del investigador, dignos de ser agotados.

<sup>3</sup> ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Op. Cit.;35

Página Siguiente: Figura 5:

Imágenes extraídas del Atlas. Izquierda: Esquemas de evolución de las diferentes corrientes de conceptualización de la ciudad. Derecha: Primeras páginas de las fichas correspondientes a *Neo-Tokio (Akira)* y *Olympus (Appleseed)*, ambas correspondientes al grupo *La Ciudad Manga*.

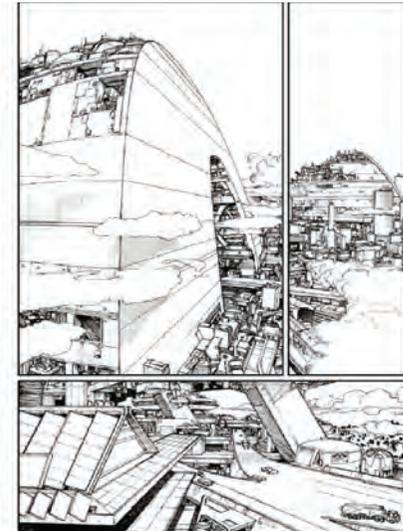


## 1985 Olympus

- CG Ciudad Manga
- OU Ciudad Noctel, Ciudad Estratificada
- CA Supermodernismo Japonés, Metabolismo
- RU Utopía Cyberpunk, Ecotecnología, Cibercibernetología
- OC Ciudad del Cyberpunk
- FU Shima Masamune Appurahoito, Appurahoito (serie 4 tomos), Katsushika, 1985, 1986, 1987, 1988; Shima M., Appurahoito Daitokoku Katsushika, 1990; Shima M., Appurahoito Katsushika, 1999

### Escenario y forma urbana

Anticipado en las proyecciones al final del siglo XXII, la ciudad de Olympus es el prototipo para la reconstrucción de un mundo devastado por la Tercera Guerra Mundial en el que gran parte de los países han revertido a un estado de anarquía. Involuntaria la agrupación de los restantes en una organización internacional, Aegis, destinada a gestionar la reconstrucción mundial. Proyectada y comenzada a construir antes del estallido del conflicto, y bajo el tema "Functional Simplicity, Structural Complexity: the Best of the Best", Olympus se concibió como el gemelo para la creación de un mundo idílico, apropiado a través de un orden derivado del desarrollo tecnológico. Appurahoito surge en un momento en el que Japón había pasado a liderar el desarrollo tecnológico mundial, y Olympus ilustraba a la perfección la ambición japonesa de la sociedad japonesa con el avance tecnológico. Basada en el espíritu del hogar de los dioses griegos, Olympus evoca la perfección de la Atenas de Pericles desde un futuro de aspecto Hi-tech, dando forma a una monumental utopía tecnológica impresionante en la combinación formal pero con el inabundante equilibrio social. Ciudadas asimismo la época de desmoronamiento del movimiento cyberpunk, Olympus repite lo que podríamos calificar como cyberutopía: una tecnificada metrópolis basada en la alta tecnología, en la que la naturaleza, tanto de la ciudad como de sus habitantes se inclinan del lado de la tecnología, como oposición a la visceralidad biológica propia de la Cyberpolis.



## 1982 Neo Tokio

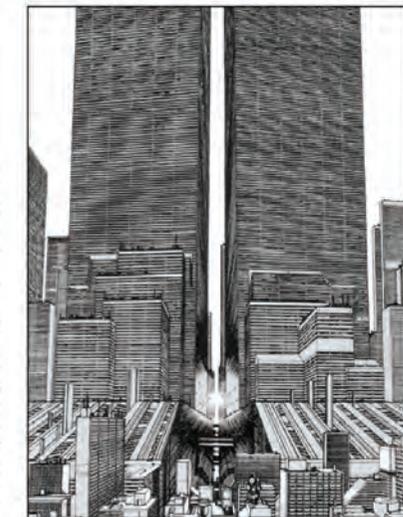
- CG Ciudad Manga
- OU Ciudad de Rascacielos, Ciudad Vertical, Ciudad Estratificada
- CA Supermodernismo Japonés
- RU Deltópolis Cyberpunk, Deltópolis moderna
- OC Ciudad del Cyberpunk, Ciudad del Pasaje
- FU Shima Masamune Akira, Tange Magazine, Katsushika, 1982-1989

### Escenario

Tras la destrucción total del Tokio moderno en un cataclismo nuclear que comenzó con la Tercera Guerra Mundial en un fatídico año 1952, la ciudad se la reconstruye sobre la antigua bahía. Para el año 2038, Neo Tokio se alza el Mar de Tokio como una sucesión de Manhattan japonesa rodeada con tierra firme por medio de una red de puentes. Ocupando el lugar de la propuesta que Kenzo Tange realizó para la bahía, la nueva metrópolis asume mucho del carácter urbano de aquella. Neo Tokio no es una expansión orgánica de Tokio, sino una actualización una ciudad de nueva planta que crece hacia la tierra firme rodeada por las aguas de la antigua capital. Sigue su localización, la nueva ciudad pero tiene que ver con el plan de Tange o la propia lógica metropolita.

### Forma Urbana

Tange había propuesto una ciudad insular que respondía al entorno acuático en el que se situaba con una edificación que se elevaba sobre la superficie del mar y una red de puentes formando puentes entre islas. Por el contrario, Neo Tokio aparece como una compacta isla de hormigón que se ha expandido orgánicamente hasta casi controlar la bahía. Densidad y escala son los dos rasgos fundamentales de una nueva metrópolis que replica la imagen de un Tokio hiperbólico y vertical. Confrontado por la mayor superficie de la bahía, Neo Tokio hereda la característica forma urbana compacta de Tokio, aumentando la densidad la dimensión vertical de la forma construida y la superposición infraestructural, retratando una ciudad que crece continuamente sobre sí misma.



## adaptaciones necesarias para su publicación

Como ya se ha comentado anteriormente, la tesis, en su formato original, tiene una cierta vocación enciclopédica, derivada de la falta de estudios previos sobre el tema que trata. Por ello, se trata de un texto que ofrece una mirada panóptica del fenómeno, pero en el que no se ha querido renunciar a la profundidad en el tratamiento del fenómeno, combinando la descripción con una abundancia de pasajes teóricos. Asimismo, la voluntad por identificar los solapes, importaciones y cruces entre las diferentes artes y disciplinas hace que exista una notable densidad referencial, y que los capítulos consten en general de dos partes, una dedicada a la contextualización, y otra centrada en la forma en la que el fenómeno se manifiesta en el cómic. Así, el capítulo primero contiene una discusión muy amplia sobre Metrópolis, el capítulo tercero dedica su primera parte a Archigram, y la mitad del capítulo cuarto se centra en un análisis en profundidad de la construcción de Blade Runner.

La transformación de la tesis en libro no ofrecería, en este sentido, excesivos problemas en cuanto a la narrativa, pudiendo limi-

tarse a la eliminación de las partes menos fundamentales, pero manteniendo la estructura, orden y contenido de los capítulos. En lo relativo al texto, esto supondría reducir al máximo los apartados anteriormente descritos, así como la introducción, que en su forma actual se centra en aspectos metodológicos. El capítulo 2, cuya presencia en su extensión actual no es estrictamente necesaria para el desarrollo de la narrativa, podría ser asimismo reducido, incorporándose como apartado en uno de los dos capítulos contiguos.

Lo mismo se aplicaría a la selección de imágenes, que en la tesis han sido montadas cuidadosamente en diferentes láminas temáticas. La publicación se beneficiaría de una selección de las más relevantes, para facilitar asimismo la tramitación de los permisos de publicación en el caso de aquellas que no se encuentran exentas de copyright. Esta labor sería, en cualquier caso, muy sistemática, ya que todas las imágenes, autores y editores han sido convenientemente identificadas tanto en la tesis como en el archivo documental sobre el que se ha construido.