



LA RECUPERACIÓN DEL CÓMIC: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus Woods

THE REVIVAL OF COMICS: Neutelings & Riedijk, Sanaa and Lebbeus Woods

Carmen Escoda

doi: 10.4995/ega.2016.6087

La recuperación de las historias dibujadas, que hoy conocemos como Cómic, ha permitido dotar a la representación arquitectónica de un gran potencial expresivo, que actúa como apoyo y transmisión de ideas y conceptos de una manera fácil y atractiva.

Los arquitectos comienzan a manejar el lenguaje del cómic como medio de comunicación, en los manifiestos revolucionarios de Archigram, en el *story-board* de Superstudio, en los *comics-books* de Koolhaas y del grupo Big, en las llamativas viñetas de Neutelings & Riedijk y de Sanaa y en la invención de ciudades imaginarias de Lebbeus Woods.

El cómic es representado o bien en forma de viñetas, o bien con un enfoque más diagramático, o siguiendo el más puro estilo del cómic popular. Los diferentes grafismos utilizados son un ejemplo de su aportación al lenguaje arquitectónico contemporáneo como vehículo de investigación y de expresión de la esencia del proyecto.

**PALABRAS CLAVE: COMIC. LENGUAJE.
IMAGINACIÓN. ARQUITECTURA**

The revival of drawn stories, which today we know as comics, provides architectural representation with great expressive potential, one which supports the transmission of ideas and concepts in an easy and attractive way.

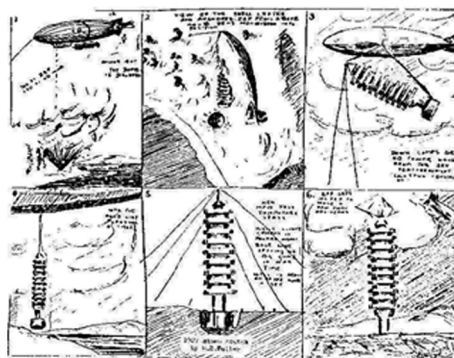
Architects started to use the language of comics as a form of communication, as seen in Archigram's revolutionary manifestos, in Superstudio's storyboards, in the comic books of Koolhaas and Big group, in the striking panels of Neutelings & Riedijk and Sanaa, and in the invention of Lebbeus Woods's imaginary cities.

The comic is represented as a panel, or as a diagram, or follows the style of contemporary comics. The different graphic techniques used, are an example of its contribution to contemporary architectural language as a tool for the research and the expression of the essence of the project.

**KEYWORDS: COMIC. LANGUAGE.
IMAGINATION. ARCHITECTURE**



El cómic presenta la virtud de permitir forzar los límites de la realidad, permitir especulaciones y exploraciones que de otra manera no serían posibles. Permite explorar teorías, especular y desarrollar nuevas interpretaciones sin otros límites que la imaginación propia. (Tuset 2011, p. XV)



1



2

La relación del cómic y arquitectura es constante a lo largo de la historia, desde que apareció hace más de 150 años. Muchas de las historias de los cómics se desarrollan en ciudades imaginarias o reales, donde las referencias arquitectónicas son protagonistas esenciales, incluso a edificios arquitectónicos emblemáticos. (Figs. 1, 2 y 3)

Si nos remitimos a la arquitectura moderna encontramos ejemplos del uso de viñetas en Le Corbusier, en la representación de la *promenade architecturale*. (Fig. 4)

En la actualidad, una de las fuentes más influyentes dentro del grafismo del cómic es Rem Koolhaas quien, además de arquitecto, proviene del mundo del periodismo. Esta relación con el mundo de los medios de comunicación es la que queda a lo largo de su carrera reflejada en la manera de graficar, como si fuesen anuncios, historietas o incluso carteles publicitarios.

No solo son planos los que definen la obra o las fotografías escogidas, sino una gran cantidad de textos, de definiciones de palabras que lo acompañan y de ilustraciones. La arquitectura no proviene de un campo único sino que esta relacionado con todo.



3

1. La torre imaginada por Fuller inspira a la torre de telecomunicaciones de Foster en Barcelona
2. La capilla de Ronchamp convertida en protagonista del dibujante Crepax
3. Dibujo humorístico de Klaustoons del New Museum of Contemporary Art de Sanaa

1. Fuller's imagined tower inspired Foster's telecommunication tower in Barcelona
2. Ronchamp's chapel as protagonist in a Crepax drawing
3. Humorous drawing by Klaustoons in the New Museum of Contemporary Art of Sanaa

The comic, by virtue, allows for the pushing of the limits of reality, for speculation and exploration that would not be possible any other way. It allows theories to be explored, new interpretations to be speculated and developed with only the imagination as a limit. (Tuset 2011, p. XV)

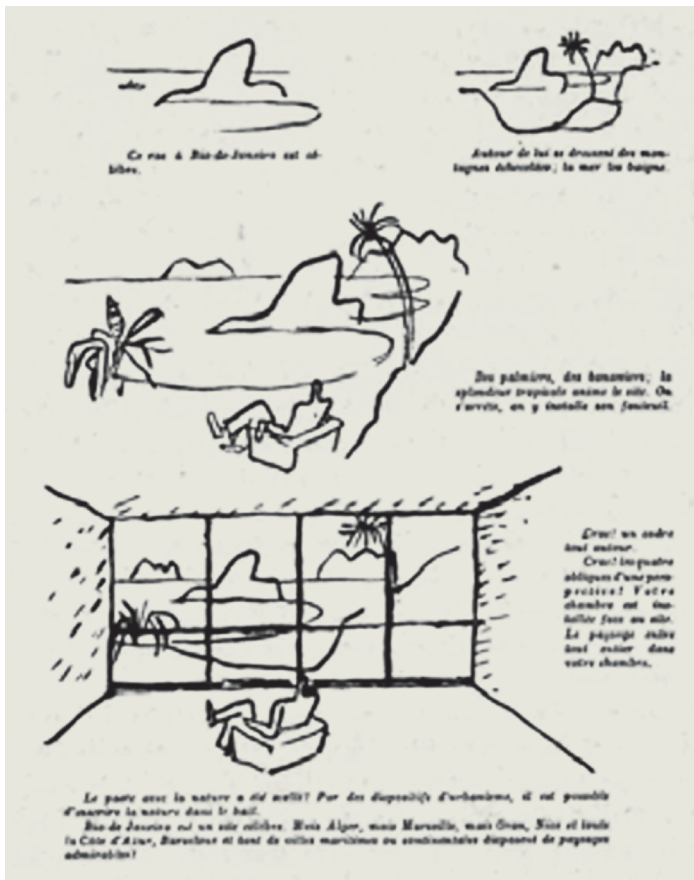
The relationship between comicbooks and architecture has been consistent throughout history, since they appeared more than 150 years ago. Many comic stories unfold in real or imaginary cities where the architectural references are essential protagonists, including emblematic landmark buildings. (Figs. 1, 2 and 3)

If we refer to modern architecture, we will find examples of comic panels by Le Corbusier, in the representation of the *Architectural Promenade* (Fig. 4). Currently, one of the most influential sources of comic technique is Rem Koolhaas who, aside from being an architect, has a background in journalism. This connection to the world of communication media is reflected throughout his career in his drawings, which have the look of adverts, comic strips or even billboards.

The work or selected photographs are not only defined by their blueprints, but also by the use of text, of word definitions and illustrations. Architecture doesn't come from one single field; rather, it is related to all.

In his publication *Content*, graphics are overlapped with architectural drawings, caricatures, collages in Archigram-style, theoretical texts, press clippings, etc. 'Content is a product of the moment'. (Koolhaas 2004, p. 16) (Fig. 5)

From the 90's on, other architects began to experiment with the language of comics as a tool for expressing the scripts for their next projects, through a visual sequence. Next, we will discuss a series of contemporary architects who, through comics, are able to reconstruct the fantastic dimension of architecture. At times the graphics are repeated and are used by the different architects in similar ways.



4



5

4. Le Corbusier dibuja su *promenade architecturale* como si se tratara de viñetas de una historieta
5. Edificios convertidos en personajes en la publicación *Content*, un manifiesto en formato revista
- 6, 7 y 8. Viñetas y diagramas del Conjunto residencial Prinsenhoeck, Sittard, Holanda, 1992/1995. Neutelings
9. Viñeta-diagrama de Sanaa, Museo Conmemorativo Chuya, 1992, Japón
10. El edificio irradia energía. Abn Aviro bank headquarters. Neutelings, 1992
11. Representación de Koolhaas para el Teatro Dee& Charles Wyly, Dallas, 2004

4. Le Corbusier draws his *Architectural Promenade* as panels of a comicbook
5. Buildings as characters in the publication *Content*, a magazine-style manifesto
- 6, 7 and 8. Panels and diagrams of Prinsenhoeck Residential Apartments, Sittard, Holland, 1992/1995. Neutelings
9. Panel-diagram by Sanaa, Commemorative Museum Chuya, 1992, Japan
10. The building radiates energy. Abn Aviro bank headquarters. Neutelings, 1992
11. Koolhaas drawings for the Dee & Charles Wyly Theatre, Dallas, 2004

En su publicación *Content* se superponen gráficas, dibujos arquitectónicos, caricaturas, *collages* al estilo Archigram, textos teóricos, notas de la prensa diaria, etc. *Content* is a product of the moment. (Koolhaas 2004, p. 16) (Fig. 5)

Es a partir de los años 90 que otros arquitectos se animan a experimentar en el mundo del cómic como instrumento para expresar su guión de proyecto próximo al cuento, siguiendo una secuencia visual. A continuación hablaremos de una serie de arquitectos contemporáneos que a través del cómic son capaces de reconstruir la dimensión fantástica de la arquitectura. En ocasiones los grafismos se repiten y son utilizados por los diferentes arquitectos de una forma similar. (Figs. 6, 7, 8, 9, 10 y 11).

El edificio como protagonista: Neutelings & Riedijk

El grafismo de Neutelings & Riedijk es un claro ejemplo de la importancia del cómic en la mediática cultural contemporánea. El cómic permite forzar los límites de la realidad y desarrollar nuevas interpretaciones sin otros condicionamientos que los de la imaginación y el ingenio. Ello será un aspecto más del concepto de “pereza” no entendida como uno de los 7 pecados capitales, sino como mecanismo para enfocar lo esencial, lo justo y necesario para hacer una buena arquitectura. En este sentido, una de las formas de aplicar la pereza es el reciclaje y la recuperación de formas de expresión del Pop Art y del cómic.

La combinación de diligencia y ambición es muy peligrosa; la combinación de pereza y ambición asegura un agradable



6



7



8

equilibrio, que con frecuencia conduce a resultados felices, porque compensar la pereza requiere la aplicación del ingenio. (Neutelings 1999, p.6)

El referente más significativo de la representación de la arquitectura desde el cómic de Neutelings, tal vez haya sido uno de los grandes maestros de este arte popular, Hergé, también belga como él, que fue el principal precursor y representante del estilo gráfico conocido como 'línea clara', término que se refiere a aquellas historietas contadas de forma lineal y dibujadas con un trazo constante y colores planos, con la idea de facilitar una lectura fluida de la narración. (Fig. 12)

Esta influencia de los cómics de Hergé queda reflejada en sus dibujos de viñetas de colores planos realizados en los proyectos de su primera época. (Fig. 7)

Abn Aviro bank headquarters, Amsterdam, 1992

En este concurso proponían una caja en la que se pudiera crear un microclima similar al del mediterráneo de Niza, que cambiaba según las estaciones del año, pero situado en Amsterdam, determinado según las condiciones exteriores. Una especie de ciudad vertical en la que poder hablar y trabajar. Una ciudad-jardín en la que convive el espacio público y el privado.

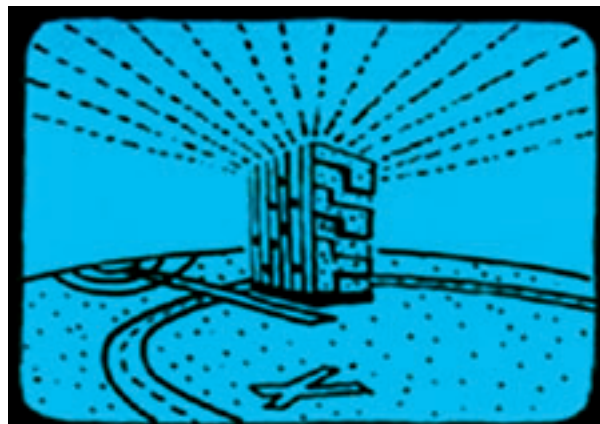
The building as a protagonist: Neutelings & Riedijk

The drawings of Neutelings & Riedijk are a clear example of the importance of comics in contemporary media culture. Comics allow us to push the boundaries of reality and develop new interpretations with no constraints other than imagination and wit. This is not laziness as we know it, rather a tool for focusing on the essential, the minimum necessary to achieve good architecture. In this sense, laziness is the recycling and the reuse of forms of expression of Pop Art and comics.

The combination of diligence and ambition is very dangerous; the combination of laziness and ambition assures a pleasant balance, which frequently brings us happy results, because compensating for laziness demands the application of wit. (Neutelings 1999, p.6)



9



10



11



12. Tintin, “El asunto Tornasol”, de Hergé
13. El edificio es el protagonista de la historieta

12 Tintin, “The Calculus Affair”, by Hergé
13. The building is the protagonist of the comic strip



12

The most significant benchmark of the representation of Architecture since Neuteling's comic may have been one of the great masters of this popular art, Hergé, also a Belgian. He was the main precursor and representative of the graphic style known as “clear line”, a term used to refer to those comic strips told in linear fashion and drawn with a continuous line and flat colours, with the idea of facilitating a more fluid way of reading the narrative. (Fig. 12)
This influence of Hergé's comics is reflected in the colourful vignettes of his early work. (Fig. 7)

Abn Aviro bank headquarters, Amsterdam, 1992

The contest proposed a box where a microclimate similar to that of the Mediterranean Nice could be re-created. This microclimate would change depending on the season, but placed in Amsterdam and determined by external conditions. A sort of vertical city where we can talk and work. A garden-city where public and private space live together.

Creating a city inside the box, empty areas appear, so waiting rooms and offices are bond to green external conditions and to views and comfortable climate conditions.

This *in and out* relationship is specified in his panels.

The first drawing represents the idea of the building and the house. The second one represents the climatic changes and ventilations and its relationship with the external vegetation. (Figs. 14 y 15)

The semi-external spaces and the front are meticulously studied. Empty areas, solar orientation, winds, views are represented. Decisions about the “must be” relationship between waiting rooms and offices are simultaneously taken. Laziness as labour system is



13

Mediante esta operación de crear una ciudad dentro de una caja aparecen espacios vacíos, de manera que las salas de espera y las oficinas se relacionan con los espacios verdes exteriores y tienen vistas y condiciones climáticas confortables. Esta relación interior-exterior se explicita en sus viñetas. El primer dibujo representa la idea de el edificio y la caja. El segundo las variables climáticas y ventilaciones y relación con la vegetación exterior. (Figs. 14 y 15)

Los espacios semi-exteriores y la fachada son minuciosamente estudiados. Se representan los huecos, la orientación solar, los vientos, las vis-

tas... Simultáneamente se toman decisiones sobre las relaciones que tienen que tener las oficinas entre ellas con las salas de espera. La pereza como sistema de trabajo, se aplica a la estructura simple y a la organización y distribución de los espacios, de forma que se pueda actuar más irracionalmente, aprovechar los “espacios tara” y tener más libertad de programa.

La narración del espacio: Sanaa

Para SANAA, los diagramas se complementan con los dibujos espaciales



14. Representación de la idea “Edificio-caja”

15. Esta tipología en forma de caja de vidrio con espacios ajardinados permite crear un microclima interior

en forma de viñeta, convirtiéndose en una vía que renuncia a las interpretaciones convencionales de un programa concreto, con los que busca liberarse de los contextos y lenguajes habituales de la arquitectura.

Explora los límites y crea estrategias que le dan oportunidad de liberarse de las jerarquías. Al convertir sus viñetas en arquitectura se deshace del dilema habitual de proyectar. Sus viñetas-diagramas no se derivan del programa, sino de su propia visión de la sociedad, de las relaciones y de los límites.

Principalmente pensamos en los límites. Un reflejo no es una pared real, pero indica un espacio diferente. El significado de la transparencia es crear relaciones diversas. No es necesariamente mirar a través. La transparencia también significa claridad, no sólo visual sino también conceptual. Hay tantas reacciones... (Sanaa 2007, p. 17)

Sejima realiza muchas perspectivas interiores intentando colocarnos como un personaje más y haciéndonos experimentar esos espacios. Estos dibujos reinterpretan el grafismo del cómic, con influencias del belga Eulen. En ellos aparece una acumulación de símbolos y objetos, cargados de significados. (Figs. 16 y 17).

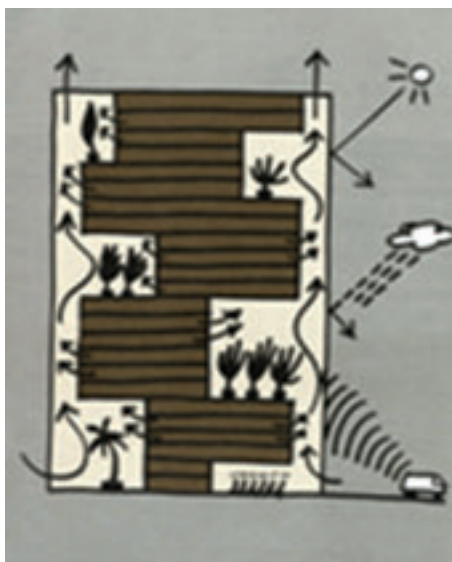
Teatro y Centro Cultural de Kunstlinie, Almere, Holanda. 1998-2006

El emplazamiento era al lado del lago sobre el que se vuelca la nueva Ciudad de Almere.

Quisieron respetar la dualidad del programa haciéndolo claramente legible en la forma del edificio. Para ello generaron una planta sin jerarquías, en la cual todos los espacios de circulación y de aulas tuvieran el mismo tratamiento espacial. Recorrer el edificio es como circular por una serie de



14



15

salas, que a pesar de la aparente uniformidad, ofrecen diferentes cualidades espaciales en las diferentes zonas y diferentes relaciones con el agua que las rodea.

Hay que pensar en este complejo cultural como una arquitectura que

14. Representation of the idea “Building-box”

15. This typology shaped as a glass box with green areas allows an internal microclimate

applied to simple structures and to organization-layout of spaces. That is, one can act more irrationally, make the most of useless areas and have more freedom about the program.

The narration of the space: Sanaa

Sanaa sees the diagrams vignette-shaped as a complement to space drawings. That becomes a way to give up conventional interpretations of a specific program and to get rid of contexts and common language of Architecture.

It explores the limits and creates strategies finding a way to be released of all hierarchies. By transforming its vignettes in Architecture it liberates itself from the usual dilemma of projecting. Its vignettes-diagrams are not coming from the program but from its own vision of society, relationships and limits.

We mainly think of the limits. A reflection is not a real wall, but shows a different space. The meaning of transparency is to create several relations. It's not necessarily to look through. Transparency also means clearness, not just visual but also conceptual. There are so many reactions... (Sanaa 2007, p. 17)

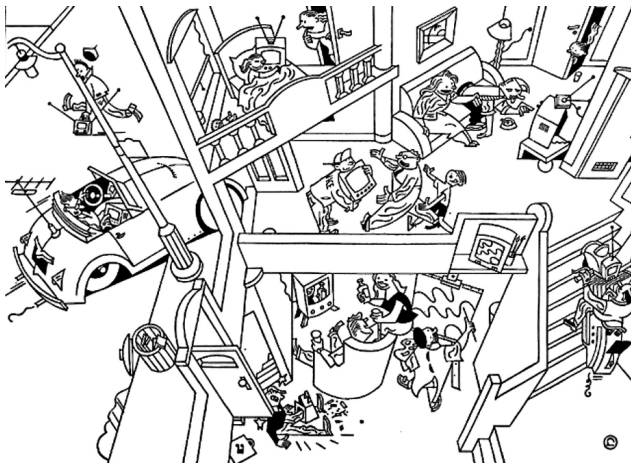
Sejima studies the internal perspectives trying to include us as a character and making us feel those spaces. These drawings reinterpret the comic graphics, with the influences of Belgian Eulen. They show an accumulation of symbols and objects, filled with significance. (Figs. 16 and 17).

Kunstlinie's Theatre and Art Centre, Almere, Holland. 1998-2006

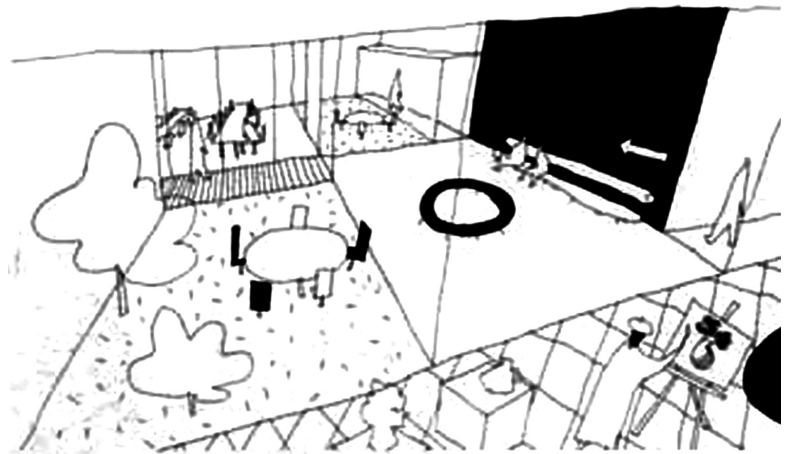
The place was next to the lake, facing the city of Almere.

They wanted to respect the duality of the programme by making it clearly legible on the building. They made a floor with no hierarchies where all the traffic areas and rooms had the same space treatment. Travelling around the Building is like going through a series of rooms that, despite the apparent uniformity, offers different space qualities. These qualities are found in some areas and with different relationships including the water around.

This complex has to be seen as architecture that can also become a kind of internal public park, helping in a natural way to share information and meetings. The natural essence of every space is essential so there is duplicity in spatial



16



17

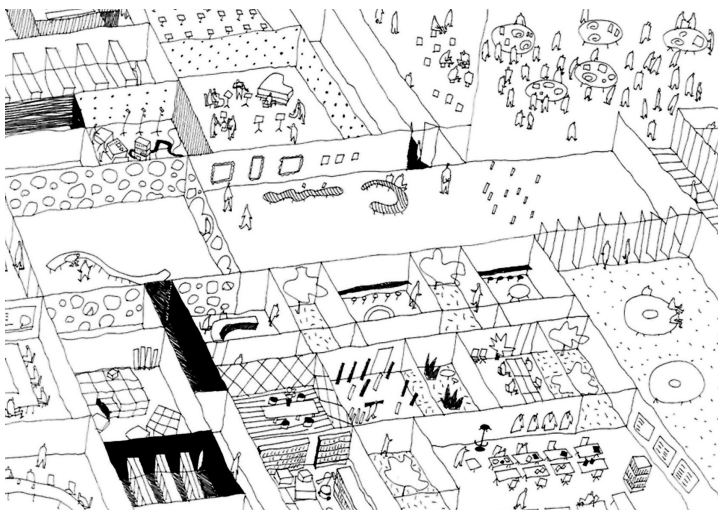
relations. It is a project where the extremism of the floor rules. The floor is a rectangle divided in others with different sizes. All of them are at the same categories where the floor becomes a geometric pattern. It is a simple system where you can find a huge number of spaces and many spatial relations are created. The division of the rectangle is octagonal but not reticular. That allows us to have groups of smaller rooms by subdivision of squares or bigger rectangles avoiding internal traffic spaces. The organization of space shows up in an important occasion suggesting different types of interaction and meetings. The transformation of a vignette in a building happens when the vignette describes how the multiplicity of conditions in a programme must be read in space terms. (Figs. 18 and 19) These views show us architecture with no ornamentation; separate from tradition or precedent which through vignettes searches

pueda convertirse en una especie de parque público interior, propiciando de manera natural el intercambio de información y los encuentros de diverso tipo. Se presta especial atención a la naturaleza esencial de cada espacio, lo cual conlleva una multiplicidad de relaciones espaciales.

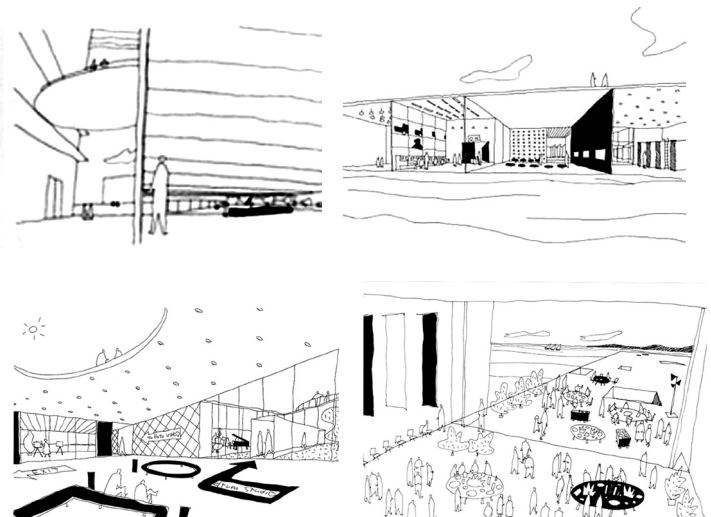
Es un proyecto en el que prima la radicalidad de la planta. La planta está formada por un rectángulo que se divide en otros menores de diferentes tamaños. Todos son de la misma categoría y la planta se reduce casi a un patrón geométrico. Es un sistema sencillo dentro del que se despliega una multitud de espacios y se crea una multiplicidad de relaciones es-

paciales. La compartimentación del rectángulo de la planta es ortogonal pero no reticular, permitiendo que se creen grupos de habitaciones menores por subdivisión de cuadrados o rectángulos mayores, evitando espacios intermedios de circulación. La organización de los espacios devienen en una ocasión importante para sugerir diversos tipos de interacciones y encuentros. La conversión de una viñeta en un edificio concreto se produce cuando describe cómo una multiplicidad de condiciones del programa deben ser leídas en términos espaciales. (Figs. 18 y 19)

Estas vistas nos muestran una arquitectura sin ornamentación, desli-



18



19



- 16. Dibujo de Ever Meulen. Representa una gran cantidad de objetos bajo una perspectiva de varios puntos de fuga
- 17. En el Teatro y Centro Cultural de Kunstiline, también se representa personajes y objetos bajo perspectivas forzadas y trazo lineal
- 18. La viñeta se convierte en espacios concretos
- 19. Diferentes vistas de las relaciones entre los espacios
- 20. Fragmento de un dibujo de Woods para el proyecto de Underground Berlin
- 21. Dibujo de Otomo, representante del cómic japonés

- 16. Ever Meulen's drawing. It represents a vast quantity of objects from different angles
- 17. In Kunstlinie Theatre and Arts Centre, characters and objects from forced perspectives and linear stroke are also represented
- 18. The vignette becomes specific spaces
- 19. Different views from the relations between spaces
- 20. Fragment of a drawing by Woods for the Underground Berlin project
- 21. Drawing by Otomo, figurehead for the Japanese comic

gada de cualquier tradición o antecedente, que a través de las viñetas busca esa arquitectura extremadamente simple donde sucede la vida. Y es esta vida la protagonista de sus imágenes, aflorando aquellos pequeños atributos y detalles que marcan la vida.

Las ciudades imaginarias: Lebbeus Woods

La arquitectura del americano Lebbeus Woods es una investigación continua y parte de su obra está relacionada con temas sociales y científicos. Sus proyectos incorporan nuevas estructuras sociales y son experimentales, paradójicos y autoreferentes. No hay enfoques prohibidos o preconcebidos, son invenciones cuyo propósito es la invención. Sus imágenes y dibujos ilustran una arquitectura instrumental fiel a procesos de investigación, experimentación, cambio y libertad.

Está obsesionado con la creación de nuevas formas para un mundo nuevo; formas que se elevan del suelo, se cuelgan de las construcciones existentes, las penetran y perforan.

Sus arquitecturas experimentales buscan satisfacer las nuevas necesidades de una nueva sociedad incursionan en territorios conceptuales y formales igualmente radicales. Su manejo de los lenguajes gráficos del cómic contemporáneo revelan su tránsito por dicho territorio.

Sus proyectos no son sólo arquitectónicos, sino políticos, por rechazar las formas sociales existentes y por proponer otras nuevas. Es la forma política en que los proyectos



20



21

architecture extremely simple, where life happens. And is this life the protagonist of its images, emerging those little attributes and details that marks everyday life.

The imaginary cities: Lebbeus Woods's

American Lebbeus Woods's Architecture is a continuous investigation and part of his work is linked to social and scientific topics. His projects add new social structures and are experimental, paradoxical and self-referential. There are no forbidden or preconceived approaches; they are inventions whose purpose is invention. Its images and drawings explain an instrumental architecture faithful to investigation process, experimentation, change and freedom.

He is obsessed with the creation of new forms for a new world. Forms that rise from the floor, hang from the buildings, go inside and drill them.

His experimental architecture searches to satisfy new needs to a new society where conceptual and formal territories penetrate into an equal and radical way.

His use of the graphic language of contemporary comics shows his knowledge in this field.

His projects are not just architectural but political because he refuses the existent social forms and propose new ones. Lebbeus's anarchical projects search to be established through politics forms.

Individual only have the authority of their own actions.

He transforms the cities in labs of experimentation.

His drawings are related with the comic illustrations where imaginary cities are represented. The graphic similitudes are obvious, for instance Manga drawing, Japanese comic, Otomo. In this stories violence are very present. (Figs. 20 and 21).

Zagreb-Free-Zone, Zagreb, 1991

This *freespace* structure was commissioned on June 16th, 1991, by the Museum of Art and Craft in Zagreb. On June 26th, Croatia proclaimed its independence from Yugoslavia and was invaded from the Yugoslavian army provoking a civil war in Croatia. Cultural elite was decimated and the flourishing economy was destroyed.

Therefore, the *freespace* in Croatia developed in a context of violence, suffering and despair.



This new tectonic is the freespace, an architectural unit of undetermined purpose that is given meaning only through its utilization by autonomous individuals. Free spaces can be electronically linked to form a network called a free zone, a new urban pattern marked by mobility and the dynamic exchange of knowledge. (Woods 2004, p. 8)

The project was linked to extreme changes that were happening and will happen, in political and cultural life of the country. The idea of a series of mobile "unit-rooms", holding on buildings and hanging between them, placed in the centre like war machines, might arouse curiosity and surprise.

Conclusions

The potential of Comics as an expressive resource of Architectural representation can be a perfect test bench that helps to create ideas and concepts for the project. That tries to surprise and amuse the spectator; not only in the conceptual level but also the way the seducer language is used in drawn stories, helping to be children again. Through these examples, we can confirm the disciplinal interrelation that exists between forms of expression in its continuous renewal of the language, in the interpretation of the work that represents Comics and its work, spreading its theoretical reflexions. In this new process of experimentation the influences between several architects is constant as we can appreciate in the drawings.

It would be a pity to miss this superb spectacle because an excess of purism, precisely when Comics has been able to rebuild the fantastic, oneiric and critic dimension of the city". (Montaner 1991, p. 57) . ■

References

- KOOLHAAS , 2004. *Content*. Alemania: Taschen.
- MONTANER, J. M., 1991. *La ciudad protagonista. Arquitecturas del cómic*. Arquitectura Viva nº2
- MYERS, T., WOODS, L., HARRIES, K., 2004. *Lebbeus Woods, Experimental Architecture*. Pittsburgh, Pensilvania: Carnegie Museum of Art.
- SANAA, 2007. *Casas. Kazuyo Sejima+ryue nishizawa / Sanaa*. España: ACTAR & MUSAC
- NEUTELINGS, 1999. *De la pereza el reciclaje las matemáticas esculturales y el ingenio*. Madrid: El Croquis, nº 94.
- TUSET SOUTO, J., 2011. *El otro lado del espejo. Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters*. Tesis doctoral. Madrid: Escuela técnica superior de arquitectura de Madrid.
- WOODS, L, 1992. *Anarchitecture: Architecture is a political act*. Architectural monographs, nº 22. Academy editions.

anárquicos de Lebbeus buscan establecerse, los individuos sólo tienen la autoridad de sus propias acciones. Convierte las ciudades en laboratorios de experimentación. Sus dibujos emparentan con las ilustraciones de cómics donde se representan ciudades imaginarias. Las similitudes gráficas son evidentes, por ejemplo con el dibujante del Manga, cómic japonés, Otomo. En estas historietas la violencia está muy presente. (Figs. 20 y 21).

Zagreb-Free-Zone, Zagreb, 1991

Esta estructura de *freespace* fue encargada, el 16 de Junio de 1991, por el Museo de Artes y Oficios de Zagreb. El 26 de Junio, Croacia se independizó de la República Socialista Yugoslava y fue invadida por el ejército yugoslavo, lo que hizo estallar la guerra civil en Croacia. La élite cultural de Croacia fue diezmada, y la próspera economía del país destruida.

Por tanto, el *Freespace* en Croacia se desarrolló en un contexto de violencia, sufrimiento y de desesperación.

This new tectonic is the freespace, an architectural unit of undetermined purpose that is given meaning only through its utilization by autonomous individuals. Freespaces can be electronically linked to form a network called a free zone, a new urban pattern marked by mobility and the dynamic exchange of knowledge. (Woods 2004, p. 8)

El proyecto estaba ligado a los cambios drásticos que entonces ocurrían y que iban a ocurrir, en la vida política y cultural del país. La idea de una serie de "unidades de habitación" móviles, apoyándose sobre edificios y suspendidos entre ellos, ocupando las calles del centro de la ciudad como máquinas de guerra, debía despertar curiosidad y sorpresa. (Fig. 22).

22. El objeto-artefacto cuelga de las fachadas creando una arquitectura fantástica

22 The artefact-object hangs from the fronts creating fantasy in architecture

Conclusiones

El potencial del cómic como recurso expresivo de la representación arquitectónica puede ser un perfecto banco de pruebas, que actúa como un apoyo al enunciado de ideas y conceptos del proyecto, buscando sorprender y divertir al espectador, no sólo en el plano conceptual sino también en el uso y manejo del lenguaje seductor de las historietas dibujadas, ayudándonos a ser un poco más niños.

A través de estos ejemplos puede corroborarse la interrelación disciplinar que existe entre los diferentes medios de expresión en la continua renovación del lenguaje arquitectónico,

en la interpretación del trabajo que representan los cómics en su función de difundir sus reflexiones teóricas. En este nuevo proceso de experimentación las influencias entre los diversos arquitectos es constante, como se ha podido apreciar en sus dibujos.

Sería una lástima que un exceso de purismo llevara a perderse semejante espectáculo, precisamente cuando el cómic ha sido capaz de reconstruir la dimensión fantástica, onírica y crítica de la ciudad. (Montaner 1991, p. 57). ■

Referencias

- KOOLHAAS , 2004. *Content*. Alemania: Taschen.
- MONTANER, J. M., 1991. *La ciudad protagonista. Arquitecturas del cómic*. Arquitectura Viva nº2
- MYERS, T., WOODS, L., HARRIES, K., 2004. *Lebbeus Woods, Experimental Architecture*. Pittsburgh, Pensilvania: Carnegie Museum of Art.
- SANAA, 2007. *Casas. Kazuyo Sejima+ryue nishizawa / Sanaa*. España: ACTAR & MUSAC
- NEUTELINGS, 1999. *De la pereza el reciclaje las matemáticas esculturales y el ingenio*. Madrid: El Croquis, nº 94.
- TUSET SOUTO, J., 2011. *El otro lado del espejo. Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters*. Tesis doctoral. Madrid: Escuela técnica superior de arquitectura de Madrid.
- WOODS, L, 1992. *Anarchitecture: Architecture is a political act*. Architectural monographs, nº 22. Academy editions.

