



Schuiten y Peeters: arquitectura y cómics en las ciudades oscuras

 Maruquel Fonseca

Cuando nos referimos a las formas de representación arquitectónica hablamos de los métodos o técnicas que se utilizan para mostrar a un cliente o profesor la labor asignada, independientemente de que sea una casa, edificio, hospital u hotel.

¿Cómo ilustraremos?
¿Usaremos técnicas manuales, digitales o mixtas? ¿Añadiremos objetos como árboles, autos o figura humana?

Gracias al avance de la tecnología, hoy es posible hacer una visita animada dentro o fuera de un proyecto otorgándole mayor realismo a los ojos de nuestro público objetivo.

Hemos descubierto que la representación arquitectónica abarca mucho más, por ejemplo, como medio para contar historias, es decir, la narración en formato de novela gráfica o cómic. Hemos disfrutado de la arquitectura impresa con *Yes is More* (Ingels, 2009)

manifiesto de la firma **Bjarke Ingels Group** (BIG) de Dinamarca en formato de novela gráfica que es entretenido e informativo. Conocemos obras cinematográficas donde la ciudad, ergo la arquitectura, se presenta como un personaje importante de la trama, ejemplos como *Ciudad en tinieblas* (Proyas, 1998), *Metrópolis* (Lang, 1927) y la animación *Héroes al rescate* (Kon, 2003) se pueden tomar como los referentes más destacados.

Gracias al Vicedecano de la Facultad de Arquitectura y Diseño, de la Universidad de Panamá, quien me presentó el conjunto de novelas gráficas *Las Ciudades Oscuras* (Schuiten y Peeters, 1983-2024), un compendio de trece historias, desarrolladas en un mundo imaginario por el ilustrador **François Schuiten** y el guionista **Benoît Peeters**, para las que no estaba preparada:

Las murallas de Samaris, La fiebre de Urbicande, El Archivista, La Torre, La ruta de Armilia, Brüssel, La chica inclinada, La sombra de un hombre, La Frontera Invisible (dos volúmenes), La teoría del grano de arena, Recuerdos del eterno presente y El regreso del capitán Nemo, esta última disponible en español desde 2024 y la serie pudiese continuar en el futuro.



Autor: Benoît Peeters y François Schuiten. 1993 *Recuerdos del eterno presente*



Autor: Benoît Peeters y François Schuiten. 1993 *Las murallas de Samaris*

Los autores nos presentan estas obras monumentales que solo se relacionan entre sí por el título que las contiene, *“Las ciudades oscuras”*. En ocasiones tienen elementos en común, que en la academia se podría categorizar de auto-plagio, sin embargo, es un homenaje a historias anteriores, referencias a lecturas pasadas que afirman ante el lector la *“veracidad”* de la narración en que se encuentra al recordar lugares, hechos o personajes, esos pequeños detalles que pertenecen a otros libros intensifican la sensación de realismo.

Historias ucrónicas¹ sobre lugares con nombres extraños como Armilia, Calvani o Mylos, y por entrevistas a los autores sabemos que dos han sido inspirados por París: *Pahry*; y *Bruselas: Brüssel*. Casualmente esta última les ganó la enemistad con el estado, ya que según Jordi Canyissà: *“Brüssel es un libro-protesta contra la especulación inmobiliaria, la destrucción de las ciudades y la burocracia.”* (Canyissà, 2021) y tan increíble como parezca el gobierno sintió que esta novela gráfica había sido una afrenta a la ciudad, llegando al extremo de contratar a otro creador de narraciones para hacer una especie de historia antónima a la obra de Schuiten y Peeters.

Cada novela gráfica se presta para un análisis arquitectónico, psicológico, político o social, basado en la arquitectura de la ciudad que se presenta. Irónicamente **Schuiten**, hijo de arquitectos, fue ninguneado por su padre, quien veía su interés por el cómic como parte de un arte mundano y labor deleznable. Pero el tiempo le probó equivocado, la obra ha sido elogiada por ilustradores y arquitectos por igual, siendo expuesta en diversos museos y ha sido objeto de conferencias a nivel mundial.

Algo que se puede apreciar en la obra de **Schuiten y Peeters** es la tridimensionalidad que plasma en sus ilustraciones, la sensación de profundidad y sobre todo la escala en relación con la figura humana.

El propio **Schuiten** explicó en una entrevista que su obra se basa en mucho más: *“En ocasiones nuestras historias no tratan de arquitectura; pero con los espacios, con la tensión entre un espacio y los personajes y la dramaturgia que hace que un espacio funcione. A veces la arquitectura es central en ese contexto, pero también damos mucha importancia a la ropa, zapatos, joyas y peinado de los personajes, así como a plantas y animales.”* (traducción propia) (Van der Hoorn, 2013).

¹El término ucrónia se refiere a la reconstrucción de la historia teniendo como base datos hipotéticos.

Las influencias que tienen son vastas, podemos apreciar el futurismo de Antonio Sant'Elia, el totalitarismo de Albert Speer, las pinturas de Pieter Bruegel, Piranesi, da Vinci, Fritz Lang, las fotografías de Karl Blossfeldt, las obras de Le Corbusier, quien era el arquitecto favorito del padre de Schuiten y otros.

Como ejemplo, en Las murallas de Samaris se aprecia la influencia del art nouveau del arquitecto Victor Horta y los colores de las tiras *Little Nemo in Slumberland* de Windsor McCay. Irónicamente el final de esta novela gráfica es lo que da sentido a la siguiente obra. Los autores decidieron alejarse de los personajes y el



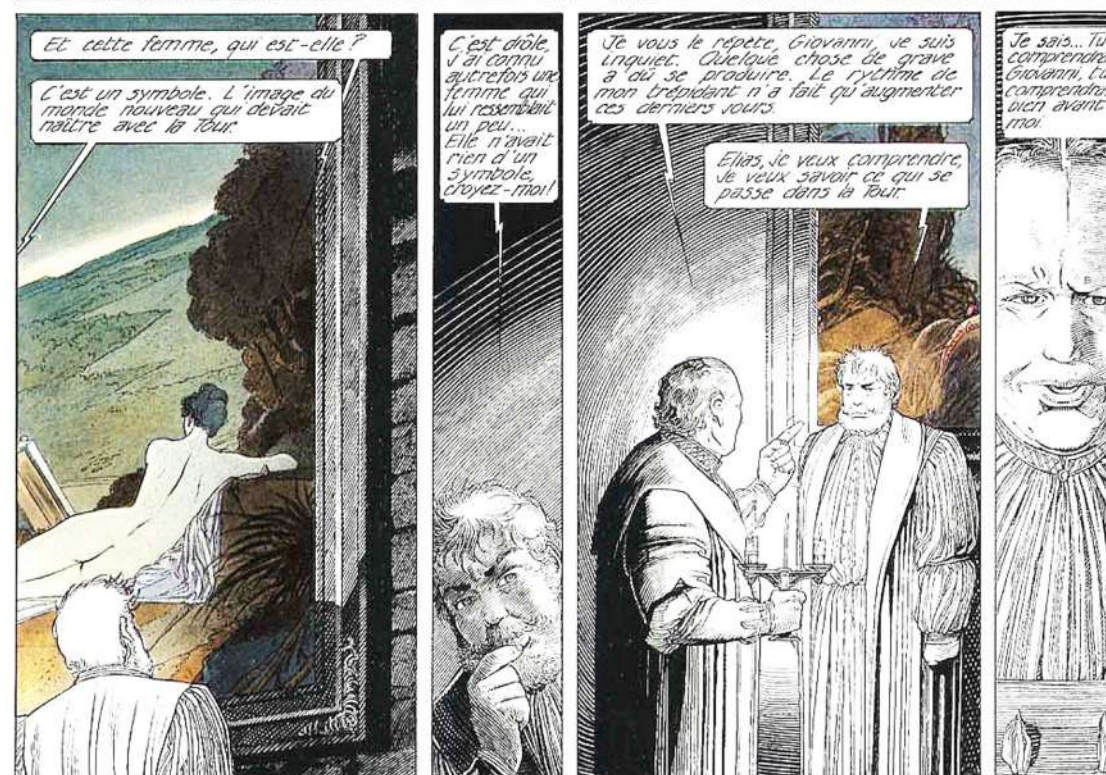
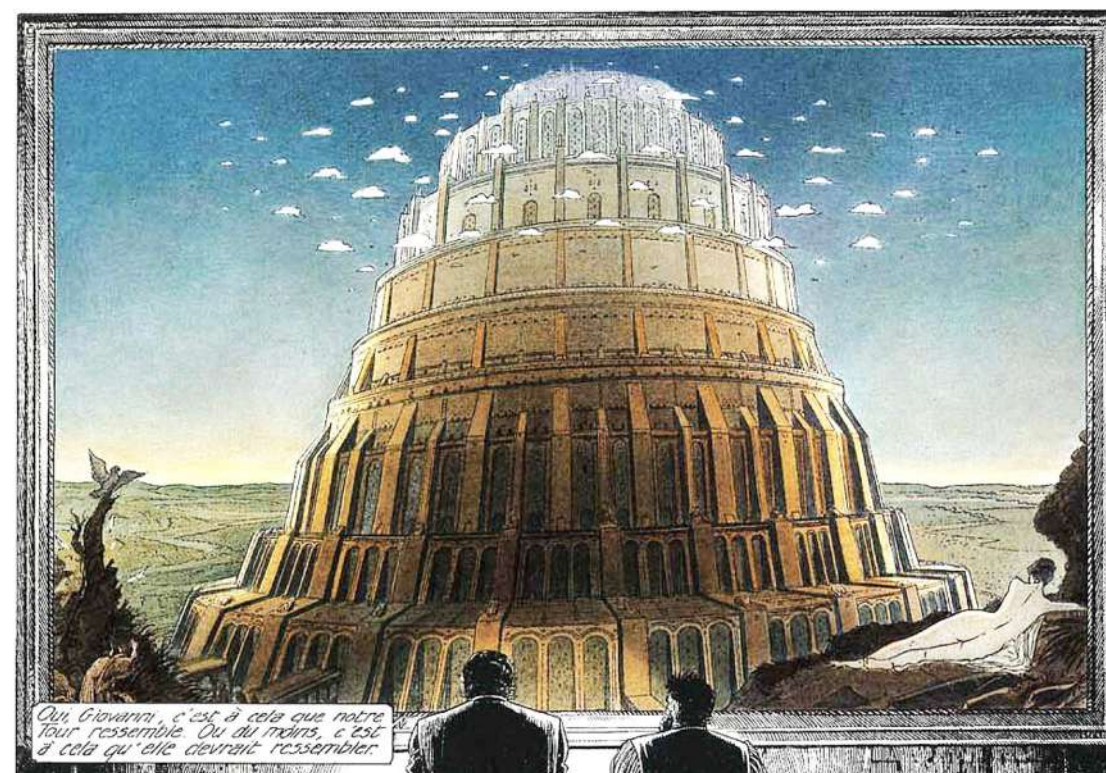
Autor: Benoît Peeters y François Schuiten. 1993 *Portadas*



Autor: Benoît Peeters y François Schuiten. 1993 *La fiebre de Urbicante*

lugar en que se desarrolló la misma, la siguiente ocurriría en otra ciudad e introduciría nuevos personajes, dejando de lado los anteriores, su editor sugirió que, de seguir esa línea, deberían considerar un nombre que incluyese ambos libros, entre los tres escogieron *Les cités obscures* (las ciudades oscuras).

Esta colección de historias de arquitectura es capaz de expandir la mente del lector y hacerle soñar con ciudades que funcionan en el imaginario, descubrir la belleza de lo que se puede lograr al representar el entorno dándole toques de misterio, como los que envuelven a Las ciudades oscuras, pero sobre todo son una forma de repensar cómo crear y representar nuestras ideas. Muchas de las obras de Schuiten y Peeters son consideradas arquitectura de papel, eso no las hace menos impresionantes; son referentes a creadores anteriores, al imaginario global y a las técnicas para su representación.



Autor: Benoît Peeters y François Schuiten. 1993 *La Torre*

Referencias

Arquitectura y cómics en las ciudades oscuras de Schuiten y Peeters.

Eesti Arhitektuurimuuseum. (2020, Junio 18). The obscure world of the urbatect. Architectural Comics by François Schuiten & Benoît Peeters. <https://www.arhitektuurimuuseum.ee/en/naitus/urbatect-in-the-obscure-world-architectural-comics-by-francois-schuiten-benoit-peeters/>

Eesti Arhitektuurimuuseum / Museum of Estonian Architecture. (2020, Octubre 21). The Obscure Cities: Imaginary Architectures Between Utopia and Dystopia. A lecture by Benoît Peeters [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=beTdrNkaptg>

Ingels, B. (2009, Noviembre 5) BIG. Yes is More. An archicomic on Architectural Evolution. Taschen.

Canyissà, J. (2021, Agosto 12). Las ciudades oscuras - jot down Cómics. comics.Jotdown.es. <https://comics.jotdown.es/esenciales/las-ciudades-oscuras/>

Kon, S. (Director). (2003) Tokyo Godfathers [Película]. Madhouse.

Lang, F. (Director). (1927). Metropolis [Película]. UFA.

Proyas, A. (Director). (1998). Dark City [Película]. Mystery Clock Cinema.

Schuiten, F. (Ilustrador) y Peeters, B. (Guionista). (1983-2024), Serie Las ciudades oscuras. Norma Editorial.

Van der Hoorn, M. (2013, Diciembre 2). Sensing the comic's DNA: Excerpts of a conversation with François... MAS Context. <https://mascontext.com/issues/narrative/sensing-the-comics-dna-excerpts-of-a-conversation-with-françois-schuiten>

Le Pedriel, J. (2011). Alta Plana: The imposible & infinite enciclopedia of the world created by Schuiten & Peeters. <https://www.altaplana.be/en/start>