



proyecto, progreso, arquitectura
ISSN: 2171-6897
revistappa.direccion@gmail.com
Universidad de Sevilla
España

Lus Arana, Luis Miguel
CONSTRUYENDO UNA UTOPIE AUTRE [AMAZING ARCHIGRAM! - 50 AÑOS DE
ZOOM!/ ZZZZRRRTT!/ THUD!/ BLAAM!]
proyecto, progreso, arquitectura, núm. 11, noviembre, 2014, pp. 90-103

Universidad de Sevilla
Sevilla, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517651580008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

CONSTRUYENDO UNA UTOPIE AUTRE [AMAZING ARCHIGRAM! - 50 AÑOS DE ZOOM!/ ZZZZRRRTT!/ THUD!/ BLAAM!]

BUILDING A UTOPIE AUTRE [AMAZING ARCHIGRAM! - 50 YEARS OF ZOOM!/ ZZZZRRRTT!/

THUD!/ BLAAM!]

Luis Miguel Lus Arana

RESUMEN Desde su tímida aparición en 1961, y fundamentalmente a partir de su consolidación definitiva a mediados de la misma década, Archigram, revista y grupo, ha pasado a ser un sine-qua-non del panorama utópico y de las historias de las agrupaciones arquitectónicas. El punto de inflexión en su consolidación como un elemento indispensable de la historia de la arquitectura del siglo XX, sería, en cualquier caso, la aparición en 1964 de Amazing Archigram!, el cuarto número de la revista, dedicado a la ciencia ficción. Con su imaginería mecánica y espacial, y su estética de comic book americano, el "Zoom Issue" tendría un papel crucial en la conformación de la imagen y el propio ethos de Archigram. Por una parte, el número catapultaría su marca hacia un panorama internacional. Por otra, su potencia visual, formal y transgresora, unida a una aparente coherencia en el mensaje, instaló en el ojo colectivo de la arquitectura la idea de Archigram no sólo como una revista, sino como un estudio de arquitectura con una agenda común. Sin embargo, "Amazing Archigram" también instauró la visión del grupo como un conjunto de "provocateurs", y de su arquitectura como perteneciente al terreno de la ciencia ficción, algo muy alejado de la intención de sus autores, cuyas propuestas, visionarias o no, se orientaban hacia el muy real objetivo de dar forma arquitectónica a esa "realitas ludens" que impregnaba la propia realidad de los 60.

PALABRAS CLAVE Amazing Archigram 4; The Independent Group; Reyner Banham; utopia; ciencia ficción.

SUMMARY Since its timid first appearance in 1961, and fundamentally after their ultimate consolidation in the mid of the same decade, Archigram, both magazine and group, became a sine-qua-non of the utopian scene and of the history of architectural teams in general. The turning point in their encoding as an indispensable element in the history of XXth Century architecture would be, however, the publication, in 1964, of Amazing Archigram!, the fourth issue of the magazine devoted to science fiction. With its mechanical and space age imagery, and its American comic book aesthetics, the "Zoom Issue" would have a prominent role in forming the public image and the very public perception of Archigram's ethos. On the one hand, the issue would catapult their brand to the international scene. On the other, its visual punch, and the transgressive consistency of its message, installed in the collective eye of architecture the idea of Archigram not just as a magazine, but as an architectural office with a common agenda. However, "Amazing Archigram" also established the vision of the team as a group of "provocateurs", and the regard of their architecture as something belonging in the world of science fiction, which was far from being the intent of their authors, whose proposals, visionary or else, certainly helped shape that "realitas ludens" that impregnated the very architectural reality of the 1960s.

KEY WORDS Amazing Archigram 4; The Independent Group; Reyner Banham; utopia; science fiction

AMAZING ARCHIGRAM! Y EL NACIMIENTO DE ARCHIGRAM (I).

De acuerdo con la mitología al uso, tal y como es relatada por Peter Cook, en Mayo de 1964 el propio arquitecto se encontraba con Reyner Banham de camino a Aberdare Gardens, donde ambos vivían en casas separadas apenas unos metros. Banham partía al día siguiente hacia Estados Unidos, y al preguntar a Cook si tenía algún mensaje que dar, éste le entregó seis copias de Archigram 4 recién salidas de imprenta que llevaba bajo el brazo¹. Si bien la escena puede no ser rigurosamente exacta en el detalle, lo cierto es que Banham llevaría consigo efectivamente varias copias del número a Chicago, mostrándoselas a Philip Johnson, Peter Blake y, a través de este, a Hans Hollein, uno de cuyos proyectos aparecía en la revista. Blake había sido recientemente nombrado editor en jefe de *Architectural Forum* y, fascinado por el material que se le presentaba, decidió incluirlo en la revista, con los efectos que todos conocemos². El resto, como suele decirse, es historia.

De Telegrama a Revista

“A new generation of architecture must arise with forms and spaces which seems to reject the precepts of ‘Modern’ yet in fact retains these precepts”³.

Hasta este momento, el epígrafe *Archigram* –acuñado por Cook como apócope de *Architecture* y *Telegram*– apenas había producido tres números, publicados a lo largo de tres años con tiradas, formatos y contenidos tan diversos que difícilmente podía hablarse de revista como tal. *Archigram Paper One* (Mayo de 1961), editado sobre el papel por David Usborne, pero producido en su totalidad por Peter Cook (composición) y David Greene (texto), constaba únicamente de dos hojas grapadas, diseñadas e impresas en el despacho de James Cubitt. Como el producto de escuela que era, el número abría con la tan grandilocuente como ingenua intención de ser “una declaración sobre el posicionamiento de la nueva Generación de la Arquitectura”, y presentaba una selección de proyectos académicos realizados en la AA por Cook, Greene y el futuro miembro del grupo Mike

1. Ver Banham, Reyner: “A Comment from Peter Reyner Banham” en Cook, Peter (Ed.): *Archigram*. New York: Praeger Publishers, 1973; 5. Al respecto de este encuentro, Dennis Crompton puntualiza que, debido a la parte manual que requirió el troquelado de las páginas centrales, el encuentro con Banham tuvo que suceder en otro momento. Ver Rattenbury, Kester: “ARCHIGRAM 4” en Interview with Dennis Crompton. Archigram Archival Project, University of Westminster (online).

2. ‘Plug-in City Study’ aparecería en *Architectural Forum* nº 8 (New York, septiembre de 1964). Años después, Blake declararía: “[n]o puedo pensar en ningún acontecimiento concreto que expandiera mi propia percepción tan drásticamente como la llegada de Archigram”. Blake, Peter: “Comment from Peter Blake” en Cook, Peter (Ed.): Op. Cit.; 7

3. Archigram: Paper One.



1

–'Spider'– Webb, completados con algunos ejemplos más producidos por otros compañeros en los años precedentes⁴. Esta sería la línea a seguir en el resto de números, ya que si en esta primera entrega eran fundamentalmente Greene y Cook los que "presentan para Archigram la nueva arquitectura tal y como la ven", el propio editorial/introducción aclara que "[f]uturas entregas tratarán de prolongar la perspectiva de esta Generación, abordando determinados aspectos en mayor detalle". Archigram, sin importar su más que modesto comienzo, nacía con la nada modesta intención de convertirse en un portal para una nueva arquitectura, y a este efecto, Peter Cook imprimió unas 400 copias. Algun tiempo después, aún le quedaban 350⁵ (figura 1).

Archigram 2 (1962) supuso un salto cualitativo en el camino que llevaría desde el estadio de panfleto estudiantil al de (*little*) magazine. El número fue financiado a tres bandas por Cook, que utilizaría el dinero procedente de un premio recientemente ganado en un concurso⁶, y el London County Council y la Architects Co-Partnership [ACP], que pagarían sendos anuncios. Esto permitió una edición de aspecto menos amateur, con impresión y

maquetación profesional y una composición más correctamente académica que separaba las imágenes de un texto realizado con tipos de imprenta, al que se dedicaba un espacio mucho mayor. Aun manteniendo el espíritu del primer Archigram, este segundo intento era también mucho más ambicioso, y si bien el objetivo primero era mostrar una serie de proyectos entre los que destacaban los producidos por algunos miembros del grupo, el número presentaba una larga lista de colaboradores que incluía nombres como el de Cedric Price. Los textos abandonaban el tono poético para comenzar a perfilar la actitud, a un tiempo propositiva y polémica, que caracterizaría la evolución posterior de la revista, y aunque el equipo redactor aparecía nominalmente formado por Peter Cook (editor) y David Greene (asociado), más Peter Taylor (diseño de cubierta) y Evelyn Tupler (composición de textos), el número ya contenía, de una forma u otra, a todos los miembros del futuro equipo.

Con Archigram 3, el "método Archigram" quedaría final, aunque rápidamente, codificado. El tercer número sería el primero en presentar por fin una temática única –"un manifiesto con una sola idea"⁷: Expendability. Bajo

4. Una relación completa de los contenidos puede encontrarse en Steiner, Hadas A.: *Beyond Archigram: The Structure of Circulation*. New York: Routledge, 2009, pág. 68, nota 60.

5. Ver Interview with Dennis Crompton: "ARCHIGRAM 1 (1961)". Archigram Archival Project, University of Westminster (online).

6. Gas Council. *Design of housing for single people*. Primer premio, 1961.

7. Peter Cook: Archigram; op. cit., p. 16

1. Portadas de los 10 números de Archigram: Archigram Paper One (1961); Archigram 2 (1962) Archigram 3: Expendability (1963); Amazing Archigram 4: Zoom Issue (1964); Archigram 5: Metropolis (1964); Archigram no. 6 (1965); Archigram Seven: Beyond Architecture (1966); Archigram 8: Milanogram (1968); Archigram Nine (1970); Archigram 91/2 (1974).

el se agrupaban una buena representación de los temas que serían recurrentes en el grupo: baños modulares, caravanas y cápsulas, burbujas y casas prefabricadas, o el *Dymaxion Car* aparecían diseminados entre incipientes referencias a conceptos emergentes como el *plug-in* y nombres de la mitología pre, para y post-megaestructural como Buckminster Fuller, Yona Friedman, o Lionel Schein. En las últimas páginas, una retrospectiva recapitulaba los contenidos del primer proyecto de Archigram como grupo, la *Living City Exhibition*⁸, y cerrando la revista, un 'stunt' publicitario inédito en las anteriores; un letrero que anunciaba el número siguiente: 'Soon: Zoom Issue'.

AMAZING ARCHIGRAM! Y EL NACIMIENTO DE ARCHIGRAM (II): THE ZOOM ISSUE

*"En esta segunda mitad del siglo veinte, los viejos ídolos se tambalean, los viejos preceptos [son] extrañamente irrelevantes, los viejos dogmas no [son] válidos por más tiempo. Estamos en persecución de una idea, un nuevo vernáculo, que convive con las cápsulas espaciales, los ordenadores, y los paquetes desechables de una era atómica/electrónica"*⁹.

Amazing Archigram 4: Zoom Issue supondría la consolidación definitiva del proyecto en varios niveles, marcando en cierto modo el verdadero nacimiento de Archigram. Por una parte, el número supondría el salto de la revista a un entorno internacional: Si la contracubierta ofrecía ya un listado de librerías extranjeras en las que podía ser adquirida, la inclusión de la misma en *Architectural Forum* a través de ambos Petres –Blake y Reyner Banham– elevaría su estatus a un nivel impensable un número atrás, pasando de vender un par de cientos de ejemplares a más de mil, y haciendo de Archigram una marca conocida en el mundo de la arquitectura¹⁰. A partir de este momento, los textos escritos por miembros del

grupo, especialmente los más vocales –Warren Chalk y Peter Cook– aparecerían con frecuencia en los medios, tanto especializados (*Architectural Design*, *Architectural Forum*), como generalistas. Cook, por ejemplo, publicaría artículos tanto en *Perspecta* como en el *Chicago Daily News*¹¹. Y lo mismo puede decirse de su obra, que sería objeto de un inusual interés, como muestra, en el panorama nacional, el número quasi-monográfico que le dedicaría una revista tan decididamente disciplinar como *Hogar y Arquitectura* ya en 1967¹². Por otra parte, *Amazing Archigram* instauraría en el ojo colectivo la imagen, aún ilusoria, de Archigram no como una revista, sino como una oficina de arquitectura cuyos miembros compartían una agenda definida y una debilidad por el futurismo, la tecnología, la cultura pop y la ciencia ficción.

Desde su concepción, y a largo de los 9 números y medio que duraría –el último, numerado "9,5", estaría dedicado a los trabajos en curso del grupo– *Archigram, la revista*, sería un almanaque de imágenes de arquitecturas desplazadas hacia la periferia de la disciplina. Si los primeros modernos habían introducido el colecciónismo de "objets trouvés" –en general, "architectures trouvés"– procedentes de la ingeniería y el mundo industrial, y, ya en la posguerra, Alison y Peter Smithson habían pasado a colecionar anuncios¹³, Archigram buscaría imágenes con las que revolucionar el "estancado panorama arquitectónico"¹⁴ en los lugares más diversos de la arquitectura, visionaria o comercial, desde las megaestructuras a las cápsulas, y desde Fuller a los catálogos de prefabricados. *Archigram 4, 'the comic-book issue'*, presentaría simplemente un ensanchamiento del campo de recolección que llegaría para quedarse. Con él, el grupo rompía las barreras disciplinarias para acoger imaginería procedente de los diferentes puntos de la historia y la geografía de la arquitectura visionaria, pero también de la

8. Institute of Contemporary Arts. Londres, junio de 1963. Ver *Living Arts magazine* nº 2, junio de 1963.

9. Warren Chalk: 'The Living City'. Londres, 1963

10. El número siguiente, *Archigram 5: Metropolis* (otoño de 1964) sería publicado con el nombre registrado ya como marca comercial.

11. Cook, Peter: 'The Environment Must Fit our Needs', *Chicago Daily News*, 3 de septiembre de 1966. La *Plug-In City*, también obra de Cook, aparecería por duplicado en *The Sunday Times* y su suplemento, en sendos artículos de, Priscilla Chapman (*Sunday Times Colour Supplement*, nº. 20, 20 de septiembre de 1964) y Peter Collins (*Sunday Times Colour Magazine*, septiembre de 1965)

12. W.AA.: *Hogar y Arquitectura*. Revista Bimestral de la Obra Sindical del Hogar, nº 72. Madrid, 1967.

13. Ver Smithson, Allison y Peter: "But Today we Collect ads" en *Ark* nº 18. Londres: Royal College of Art, noviembre de 1956.

14. Cook, Peter: "Zoom and Real Architecture" en *Amazing Archigram 4: Zoom Issue*, mayo de 1964: 17

2. *Amazing Archigram 4: Zoom Issue* (Mayo de 1964): 20 páginas color/bn. Sería el número técnicamente más laborioso, incluyendo 8 planchas en cuatricromía (portada, contraportada, páginas 1 a 4 y 10-11), y un pop-up book en el pliego central.

3. "Pop Up into a New World": Desplegable central de *Amazing Archigram 4* que mostraba cuatro torres de aspecto futurista. De izquierda a derecha, las torres de Warren Chalk, Ron Herron Frank Linden, y Peter Cook, cuya "Montreal Tower" se presentaba de manera prominente. Abierto con ambas páginas formando un ángulo recto, el poster funcionaba como un "pop up book".

tecnología y la ciencia ficción, introduciendo un elemento revulsivo en la escena arquitectónica que haría que el propio Blake declarara: que "[h]asta el día en que el primer manifiesto de Archigram [Archigram 4] apareció encima de mi escritorio, había estado pensando y trabajando prácticamente a la manera estándar del establishment... Luego Archigram dio el golpe, y el mundo no ha vuelto a ser el mismo."¹⁵ (figura 2).

ZOOM!

En cualquier caso, como Dennis Crompton se encarga a menudo de recordar, pese a haber pasado a la historia como tal, el número no estaba dedicado específicamente al cómic, sino a la superposición entre *science fact* y *science fiction* (hecho científico y ficción científica/ciencia ficción), y un rápido vistazo a sus contenidos así parecen corroborarlo. A lo largo de sus 20 apretadas planchas, *Amazing Archigram* intercalaba imágenes de procedencias y pedigües diversos. Así, la segunda mitad de la revista contenía abundante material procedente de un entorno fundamentalmente (aunque no exclusivamente) arquitectónico: El apartado 'Zooming Price' (página 13) aglutinaba imágenes de varios proyectos de este, como la *Claverton Dome*, diseñada junto con R. Buckminster Fuller (1962), el *London Aviary* (1960-3) o el *Fun Palace* (1961). 'The Gesture' ("El gesto"), en las páginas 14 y 15, desviaba su mirada hacia Alemania, mostrando un heterogéneo retablo que comenzaba con el *Alpine Architektur* de Taut y recorría el expresionismo a través de *Frülicht*, desde Carl Krayl y Luckhardt o unas viviendas en el Rin atribuidas a Theodor Grosse hasta el set de la máquina-Moloch de *Metrópolis*, de Fritz Lang. En la misma página convivían una visión satírica de la revista *U/k* datada en

1926¹⁶ con un proyecto estudiantil dirigido por Mies en el IIT, una visión de Hans Hollein y un proyecto de Ciudad Flotante de James Fitzgibbon. Este recorrido por lo visionario se completaba en la página 17 con un último apartado, 'It's Happening', que en el espacio dejado por la bibliografía ('A Zoom Bibliography'), incluía un módulo experimental producido por Gerald Laing y Terry Stewart para la Bienal de París de 1963, uno de los elementos de la ciudad voladora de Krutikov (1928) y otras imágenes sin identificar, todas ellas junto a un texto salpicado de términos propios del imaginario tecnologista-visionario como '... Advanced Structure, Expanding Buildings (Telescopic Corridors)...'.

La presencia de la arquitectura del grupo también es notable: En el collage de la página 8, con el epígrafe "Zoom" superpuesto, encontramos el *City Interchange Project*, mega-estructura diseñada por Warren Chalk y Ron Herron en 1963¹⁷. La página 16 estaba íntegramente dedicada al biomórfico *ICSB63.4*, de David Greene, híbrido de su *Spray Plastic House* y la posterior *Living Pod* que representaba una mega-estructura suspendida entre planetas, lista para su publicación en cualquier revista paracientífica como *Popular Mechanics*¹⁸. La página 17 mostraba por vez primera la que seguramente es la formulación más conocida –y representativa– de la *Plug-In City*, y un desplegable central, con el nada casual título 'Pop Up into a New World'¹⁹ (figura 3) seleccionaba cuatro proyectos de torres futuristas realizados por Warren Chalk, Ron Herron, Peter Cook y Frank Linden. Pero si hasta aquí todos los proyectos se movían en un terreno ya de difuso pedigree arquitectónico, el resto de imaginería presentada por la revista se alejaba aún más de la ortodoxia de la escena moderna británica.

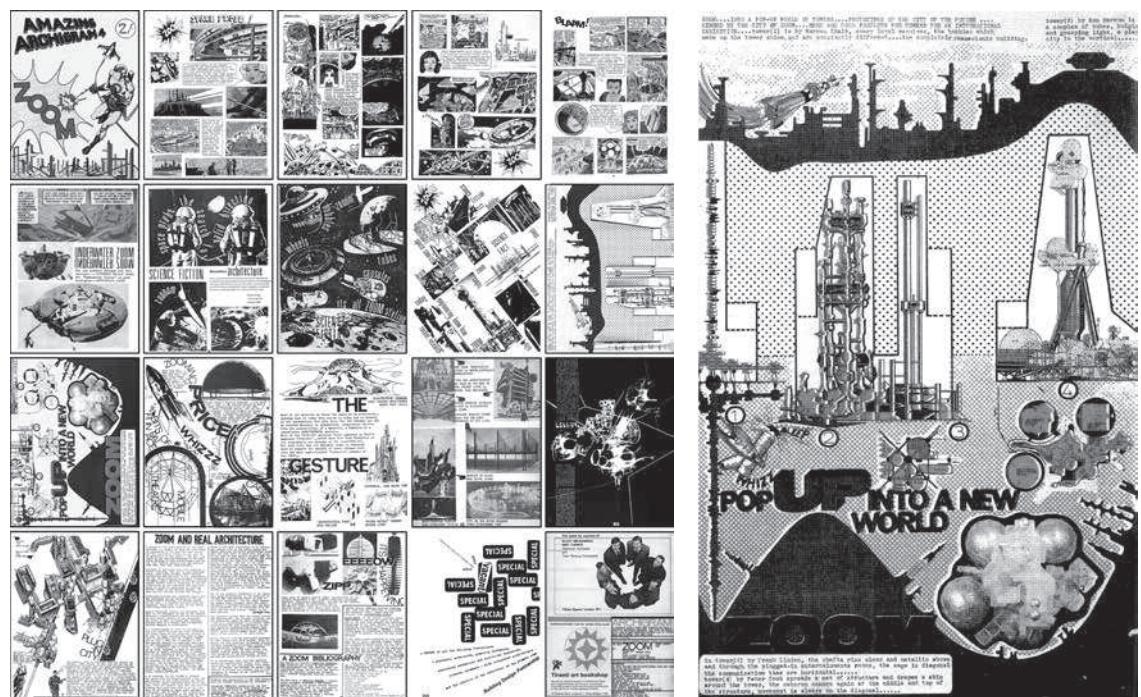
15. Peter Blake en: COOK, Peter: Op. Cit., 1973; 7

16. Kosel [sic]: "la nueva arquitectura tal y como la ve el hombre de la calle". Ulk, Berlín, c1926.

17. Publicada asimismo en *Living Arts Magazine* nº 2. London: ICA, 1964.

18. Ver Greene, David; Hardingham Samantha: *The Disreputable Projects of David Greene*. London: Architectural Association, 2008.

19. La parte central del número estaba formada por una doble página que, al doblarse, tomaba la forma de un "pop-up book" en el que las figuras troqueladas adquieren la ilusión de volumen. Dados los contenidos del número, esto confiere al término "pop" un doble significado.



2 3

A menudo yuxtapuestas con las anteriores sin solución de continuidad, a lo largo de la revista se agolpaban imágenes del Atomium, de refinerías, cápsulas y tubos flexibles, de cohetes y estaciones espaciales, de astronautas o ingenios submarinos, intercalados con referencias diversas a Will Burtin o Jacques Cousteau.

DAN DARE, ARCHIGRAM Y EL NACIMIENTO DE LA GRAN BRETAÑA HI-TECH

Archigram no hacía, en cualquier caso, sino consignar el espíritu de una época, quizás de un modo más entusiasta y menos intelectualizado –o cínico– de lo habitual. No hay que olvidar que la ciencia ficción había tenido una fuerte presencia en la Inglaterra moderna ya desde H. G. Wells: El mismo Winston Churchill publicó en el número de marzo de 1932 de *Popular Mechanics* un artículo de anticipación titulado '50 Years Hence'²⁰, poco antes de que Wells insertara la estética *pulp* en la arquitectura del cine de ciencia ficción con *Things to Come* (London Film Productions, 1936), marcando el inicio de un romance que se acentuaría a partir del año 1950 en el que el género viviría una nueva época dorada. Reyner Banham, que describió el período de entreguerras como una época marcada

en lo cultural por "... los pulps americanos, cosas como *Mechanix Illustrated* y los comic books"²¹, y desde mediados de los 60 sazonó sus escritos con referencias al cine fantacientífico, desde *Things to Come* o *Forbidden Planet* hasta *Barbarella* o *Star Wars*, escribía ya en 1958 que la ciencia ficción "es parte de la educación esencial de la imaginación de cualquier tecnologista". Y con ello representaba a toda una nueva generación de intelectuales que la abrazaban "como género (...) particularmente en contacto con los radicales cambios tecnológicos que se estaban produciendo"²². Incluso el hoy esencial "The New Brutalism", de 1955, cerraba la discusión sobre los Smithson con una nota al pie en la que sugería que "[p]ara una entrada trasera a la topología sin el uso de las altamente complicadas matemáticas que implica, el lector no podría hacer mejor cosa que comprar una copia del *Astounding Science Fiction* de Julio de 1954"²³.

Esta querencia por la ciencia ficción y la cultura popular fue característica de todo el *Independent Group*, que explicitó la imbricación de aquellas en la sociedad inglesa ya en su seminal *This is Tomorrow* (1956), donde recibían al visitante por medio del mismísimo *Robbie the Robot*, el conocido androide de *Forbidden Planet* (Fred Wilcox, 1950).

20. Seelhorst, Mary: *The Best of Popular Mechanics 1902 to 2002*. New York: Hearst Communications, 2002. Una versión ampliada del ensayo puede encontrarse en Churchill, Winston: *Thoughts and Adventures: Amidst These Storms*. Thornton Butterworth, London: 1932.

21. Banham, Reyner: "The Atavism of the Short-Distance Mini-Cyclist" en *Living Arts* nº 3, London: ICA, 1964: 91.

22. Eugenie Tsai citado en Luckhurst, Roger: *The angle between two walls: the fiction of J.G. Ballard*. Liverpool: Liverpool Univ. Press, 1997: 103

23. BANHAM, Reyner: "The New Brutalism". *The Architectural Review*. Londres, diciembre de 1955.

4. Centro: Página primera de Space Probe!. Columna izquierda, de arriba a abajo: "Okay, Hot-Shot, Okay! I'm Pouring!" (Roy Lichtenstein, 1963); *Mystery in Space* nº 86 (1963), pág. 8; *Mystery in Space* nº 74, pág. 6 (1962). Columna derecha, de arriba a abajo: *Strange Tales* nº 92 (1962); *Mystery in Space* nº 80, pág. 27 (1962); *Magnus, Robot Fighter* nº 4 (1963).

Eduardo Paolozzi se refirió a menudo a la admiración que sentía por las portadas pintadas de los *pulp*s americanos y su superioridad subversiva frente a las producciones de las jóvenes vanguardias intelectuales, mientras, en sentido contrario, J.G. Ballard señalaría por su parte la influencia que el *Independent Group* había tenido en su obra. Asimismo, el *Independent Group* marcó el momento en que la cultura popular, abandonada su filiación original con lo vernáculo y reconfigurada como cultura de masas –y por tanto, urbana– comenzaba a ser reapropiada por el “pop art”²⁴. Tanto John McHale como Paolozzi o Richard Hamilton utilizaron imaginería procedente de *comic books* en sus collages, pero con una diferencia fundamental con respecto a los ‘pop artists’ americanos. Como el propio Hamilton insistiría en señalar, los *technologistas* británicos no buscaban una revalorización del “popular art” por medio de su inserción (recontextualizada) en un discurso “high art”. Su intención no era en absoluto irónica, sino genuinamente celebratoria. No podía ser menos, en una nación en la que un cómic como *Dan Dare* (1950), que llegaría a vender alrededor de un millón de ejemplares de su primer número, daría forma al imaginario y los intereses de toda una generación que incluiría a Arthur C. Clarke, David Hockney, Stephen Hawking²⁵ o Norman Foster, y contribuiría a la construcción estética de la “Gran Bretaña hi-tech” que Archigram ayudaría a asentar más tarde en la escena arquitectónica inglesa²⁶.

SPACE PROBE!

No es de extrañar, por ello, que, junto con su homenaje a las revistas *pulp*, el cómic tuviera un papel protagonista en *Archigram 4*. De entre sus escasas veinte páginas, cinco planchas (portada y cuatro primeras páginas) estaban compuestas íntegramente por imágenes de cómic, con otras viñetas diseminadas por las páginas 5, 8 y 17. Por

supuesto, esta privilegiada presencia puede explicarse tanto por motivos ideológicos como meramente prácticos: Como coleccionistas de imágenes y conceptos con los que renovar el “estéril panorama arquitectónico”, Archigram buscó en una cultura *pulp* donde la ciencia ficción había preservado durante tres décadas una prospectiva urbana truncada por el auge del movimiento moderno. Consecuentemente, siendo el cómic el medio en el que se había (re)producido la mayor parte de la imaginería fantacientífica en el período que va desde los primeros 40 hasta mediados de los 60, cualquier arqueología de la *imagen* del futuro, y por extensión, de la *arquitectura* del futuro, pasaba necesariamente por los comics. Pero aún más allá, y pese a la negativa de Crompton, el editorial de Cook presentaba una encendida defensa de las capacidades del medio en un nivel mucho más estructural:

“Nuestro documento es el Cómic Espacial; su realidad está en el gesto, el diseño y la natural estilización de un hardware nuevo a nuestra propia década – la capsula, el cohete, el batiscopio, (...).

*Hay la misma coherencia en una ciudad de ‘Adventure Comics’ del periodo 1962-3 y en los proyectos de Taut para la Arquitectura Alpina de 1917 con la misma capacidad de predicción y estilo. (...) El punto de vista defendido recientemente en Edilizia Moderna 80, según el cual el tubo-movimiento emerge como una baza esencial de la más sofisticada ciudad-rascacielos (...) hace tiempo que se ha llevado a cabo en las ciudades de rascacielos de los comics...”*²⁷.

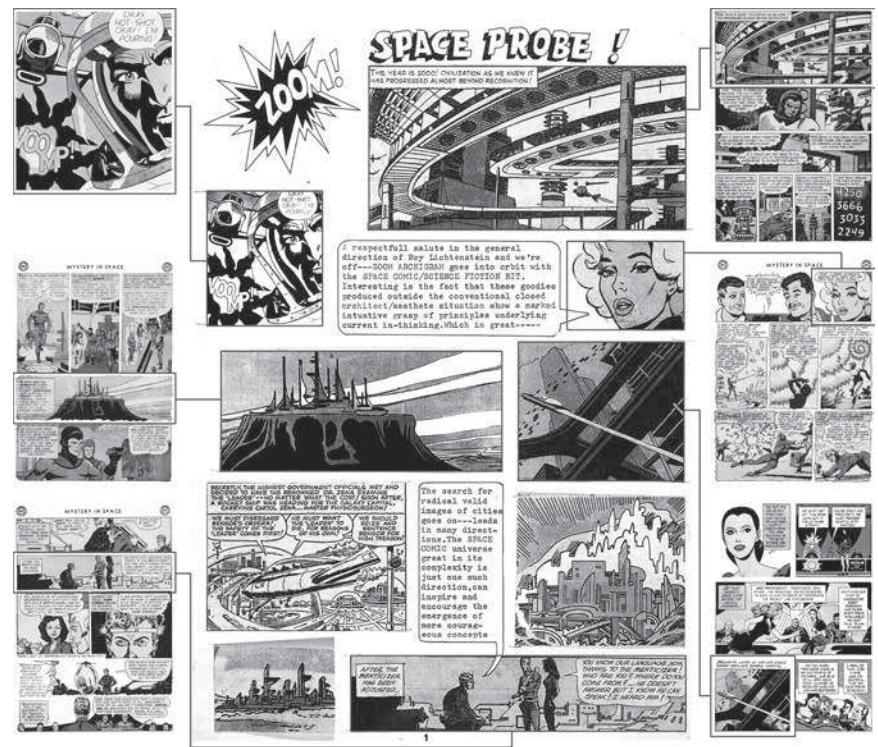
Y esta defensa se veía refrendada por el contenido de las cuatro primeras páginas del número, un collage realizado por Warren Chalk y titulado *Space Probe!*. En él, intercaladas entre imágenes de ciudades futuristas y naves espaciales, unas cabezas parlantes completaban un discurso tan poco sofisticado como elocuente que,

24. El término fue acuñado precisamente por uno de sus miembros, Lawrence Alloway, en su artículo “The Arts and the Mass Media” (*Architectural Design*, febrero de 1958).

25. Ver Pilgrim, Michael: “Dan’s Back, with Extra Muscle”. *The Observer*, domingo 30 de junio de 2002; 9

26. Las espectaculares cifras de ventas de *Dan Dare* en la Inglaterra de los 50 son desgranadas en detalle en Morris, Sally; Hallwood, Jan: *Living With Eagles: Marcus Morris, Priest and Publisher*. Cambridge: The Lutterworth Press, 1987. Para una discusión sobre el papel de los comics británicos en la construcción visual y conceptual del futuro en la Inglaterra de posguerra, ver Catto, Michael: “Futures seen through British Comics” en *Design History Society Conference “Futures: Visions and Revisions”*. University of Middlesex, 14 de diciembre de 1996. En concreto, el papel de *Dan Dare* fue objeto de la exposición *Dan Dare and the Birth of Hi-Tech Britain*. Science Museum, Londres, 2008.

27. Cook, Peter: *Zoom and Real Architecture*.



4

en palabras de Banham, disponía “de una exactitud que sobrepasa[ba] la retórica convencional de revista de arquitectura del período,... produciendo en consecuencia un decidido cambio de sensibilidad”²⁸.

“(...) ZOOM ARCHIGRAM entra en órbita con la sección de CÓMIC ESPACIAL/CIENCIA FICCIÓN. Es interesante el hecho de que estas creaciones producidas fuera de la hermética situación del arquitecto/esteta convencional muestran una marcada capacidad intuitiva de captar principios subyacentes en nuestro actual pensamiento interno [intradisciplinar]. Solamente aquellos imbuidos de respeto y entusiasmo por los deseos-sueños de hoy en día pueden reinterpretarlos adecuadamente en la forma de un entorno construido. (...)”

Estas ciudades de CÓMIC ESPACIAL (...) iluminan un área de opinión que busca la ruptura de actitudes convencionales, la disrupción del vacío formal del ‘straight-up-and-down’ necesarios para la creación de un entorno más dinámico. (...) Un atrevido gesto intuitivo que elude la racionalización, el empuje de la tira cómica produce un

punto de partida visual... un empuje de zoom mental... nos permite dejar a un lado la materia de desecho arquitectónica de manera que pueda emerger la realidad”²⁹.

ZOOM! (THE TEXT OF SERIOUS COMICS)

Elemento central del número, y sin duda uno de los momentos más memorables de la historia de la revista, Space Probe! es, paradójicamente, dada su ingenuidad, un documento con una sorprendente densidad y una fascinante capacidad para, retroactivamente, leer en él destellos de la obra y la idiosincrasia posterior del grupo. Resultan particularmente seductores, por ejemplo, los subtextos generados en la interacción entre los textos del manifiesto y aquellos contenidos en las viñetas, que a diferencia de los cómics situacionistas, Chalk conservó. En algunos casos, estos ayudaban a entender las imágenes, introduciendo aspectos no revelados por el dibujo³⁰. Pero en otros generan narrativas internas, alternativas, que introducen interesantes ambigüedades en el discurso (e incluso provocaron curiosos malentendidos³¹), haciendo

28. Banham, Reyner: *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, London: Thames and Hudson, 1976; 94.

29. Chalk, Warren: “Space Probe!” en op. cit., pp. 1-4.

30. En su revisión del texto en *Megastructure*, Banham se refiere explícitamente a algunos de los sugerentes nombres de los ingenieros que se mencionan en estas viñetas, como el “zetatron” o el “menticizer”. op.cit., p. 93.

31. "...there's a certain academic... who took one of these cut-out-of-a-comic things...intending to (...) demonstrate that we were sort-of right-wing warmongers, because (...) [o]ne of the characters (...) says 'very well, tomorrow we will strike against the free nations of the world'". "ARCHIGRAM 4" (1964) en Interview with Dennis Crompton, op. cit.

5. "Supergram: The Superman Puzzle Game" (*Action Comics* nº 203, abril de 1955). La misma figura, ya utilizada en "Living City", sería incluida por Warren Chalk en *Amazing Archigram* 4, pág. 8, superpuesta sobre imágenes de tecnología.
6. Portada de *Mystery in Space* nº 86 (Septiembre de 1963), utilizada por Warren Chalk como modelo.
7. Warren Chalk: portada de *Amazing Archigram* 4. La ciudad en la parte inferior, también incluida junto a Superman en la página 8 está extraída de una viñeta del mismo cómic.

convivir la exaltación de los prodigios importados de un futuro mejor con secuencias que mostraban a un ser humano atacado por violentos cerebros electrónicos e ingenios mecánicos, yuxtaponiendo la fascinación por la metrópolis ultratecnológica con el retrato de un tecnificado futuro dominado por el cataclismo medioambiental que adelanta la preocupación ecológica del Archigram posterior³². En otros casos, los juegos polisémicos se producen en varios niveles, como ocurre por ejemplo en la página primera con el busto parlante (identificado por Banham como Marilyn Monroe³³) que comienza el discurso con "[u]n respetuoso saludo en la dirección general de Roy Lichtenstein" (figura 4). En realidad, no se trata de Marilyn, sino de la muy similar doctora Karel Sorensen, del ignoto cómic *Star Rovers*. Pero parece difícil que su inclusión sea fortuita, considerando el parecido con las pinturas que Warhol estaba realizando en esta misma época, y de la alusión directa a Lichtenstein, cuya pintura 'Okay, Hot-Shot, Okay! I'm Pouring!' (1963) se reproducía al otro lado del globo de texto³⁴. Cabe preguntarse, en cualquier caso, hasta qué punto es respetuoso este saludo, habida cuenta de la diferente aproximación hacia el medio que revelaba *Space Probe!*, en perfecta sintonía con el *Independent Group*.

Aún más interesante si cabe, por revelador, resulta el examen del material utilizado por Chalk para confeccionar su collage. Y es que un análisis de las imágenes del mismo muestra que todas ellas, con excepción de la pintura de Lichtenstein –que expliaba asimismo el *G.I. Combat*

nº 94³⁵– proceden de comic books americanos: antologías *pulp* publicadas entre 1953 y 1963 tales como *Planet Comics*, *Mystery in Space* o *Out of This World*, o incluso de representantes del emergente género de superhéroes, ya presente en *Living City*³⁶, con viñetas de *Fantastic Four* (1961) o *Magnus Robot Fighter* (1963)³⁷, con las que completaba la exploración del escalón más *mainstream* (y por ello, menos sospechoso de intelectualismos) de la cultura popular de mediados de siglo. No hay rastro en *Space Probe!* de *Dan Dare* –mencionado, sin embargo, en *Archigram* 2³⁸–, ni de *Barbarella*, pese a la asociación entre esta y Archigram que Banham instalaría en el inconsciente colectivo³⁹. Nuevamente, detrás de esta elección hay razones tan prosaicas como la simple disponibilidad de cómics americanos a la que Peter Cook hace referencia en la página 18, 'A Zoom Bibliography', pero también respalda la fijación, heredada del *Independent Group* por los 'goodies' de la sociedad de consumo americana, el "desired other" ("autre", si se me permite el paralelismo) de la Inglaterra de postguerra, una "Gran Bretaña Hi-Tech" cuyo americanismo subyacente *Space Probe!* ayuda a ilustrar (figuras 5, 6 y 7).

Pero por otra parte, como señala Hadas Steiner, "[e]l hurto visual al comic de aventuras americano era particularmente frecuente, ya que la intención era imbuir a la estructura del espíritu del despegue. Archigram 4... era el ejemplo más flagrante de cómo la imaginaria de ciudades del futuro tomada prestada del cómic era transportada al presente–continuo de la propuesta arquitectónica"⁴⁰.

32. "El año es 5000! La civilización tal y como la conocíamos ha progresado hacia algo irreconocible!" (página 1) "Pero las ciudades del año 2000 son vastas metrópolis en expansión, con incontables túneles subterráneos y pasajes que se retuerzen y enroscan (página 4) "Los meses pasan... y a medida que el moribundo sol hace que la Tierra se congele, la humanidad cava más y más profundo bajo la superficie..." (página 2).

33. *Megastructure*, op. cit., p. 94

34. En *Mystery in Space* nº 80. New York: DC Comics, diciembre de 1962.

35. DC Comics, 1962.

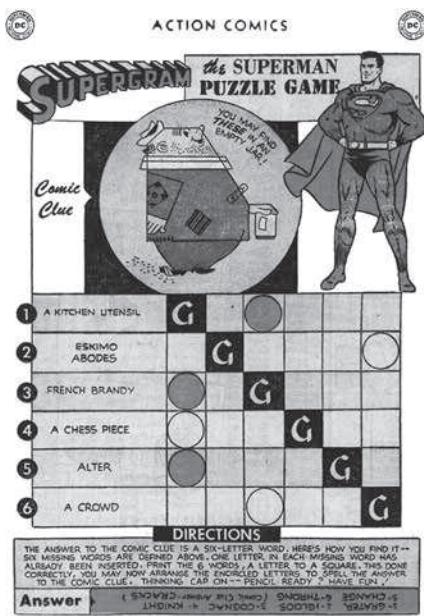
36. Superman había sido utilizado en diferentes lugares de la exposición "Living City" junto a los también superheroicos Alanna y Adam Strange, todos ellos presentes en *Amazing Archigram* 4.

37. Un listado pormenorizado del origen de las imágenes del collage puede encontrarse en: Lus Arana, Luis Miguel: *Futurópolis: El Cómic y la Construcción Transmediática de la Ciudad del Futuro* (tesis no publicada, 2013).

38. Ver "Editorial" en *Ibid.* p. 1

39. Ver "Fun and Flexibility" en *Megastructure*. op. cit.; 84–104

40. Steiner, Hadas: "Off the Map" en Hughes, Jonathan; Sadler, Simon (eds.): *Non-plan: essays on freedom participation and change in modern architecture and urbanism*. Boston: Architectural Press, 1999; 132



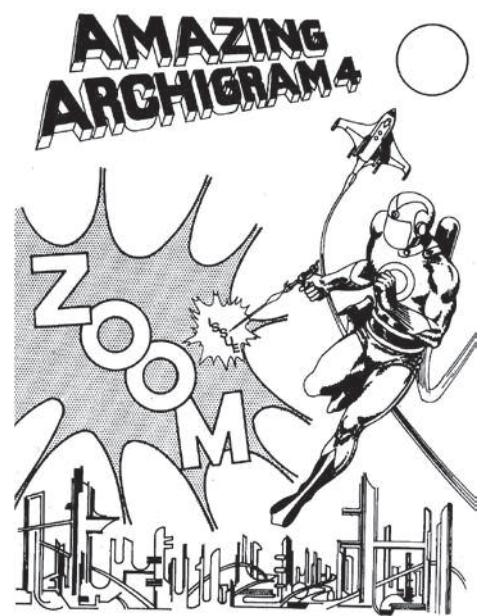
DIRECTIONS

The ANSWER to the comic CLUE is a six-letter word. Here's how you find it -- all missing words are defined by the letters each missing word has already been inserted. Print the 6 words, a letter to a square, this done correctly, you may then turn pencil cap on -- pencil ready? HAVE FUN!

Answer



6



7

En efecto, por una parte es evidente que la vehemente defensa del cómic llevada a cabo por Chalk y Cook, acorde con los patrones elegíacos, doctrinarios y beligerantes del lenguaje del manifiesto, se hacía desde la conciencia de su carácter subversivo y de la provocación que suponía el uso del cómic en una revista de arquitectura. Sin embargo, a diferencia de los collages situacionistas, Archigram 4 mostraba un interés por el medio más allá de su valor contracultural, y se interesaba tanto por sus hallazgos formales como por su particular dinamismo, fomentado, a diferencia de los cómics británicos, por sus rápidas condiciones de su producción. Y esta "dinámica estructural" confería a los space comics americanos una capacidad especial para "incorporar el objeto de movimiento rápido como parte de la estética total" que Archigram echaba en falta en la arquitectura real. Los space pulps mostraban las potencialidades del medio para una reflexión arquitectónica que introducía en la arquitectura el movimiento, el "gesto veloz", y un "punch" visual que permitirían al grupo llevar las megaestructuras al terreno de la *poptopía*, sumándose a la genealogía de una ciudad-máquina que ahora se enfocaba desde la megaforma, y más adelante, a la cápsula, el vehículo, al traje espacial, y a la disolución última de la arquitectura. Una propuesta como 'A walking City' (Ron Herron en Archigram 5: Metropolis) recogía el espíritu performativo de unas arquitecturas de cómic espacial

plagadas de robots y transportes, o de las ciudades-vehículo del pulp, mezclándolas con un zoomorfismo importado igualmente de la mentalidad prosopopéyica del cómic.

CONSTRUYENDO UNA UTOPIE AUTRE

"Nunca he estado interesado en la ciencia ficción. No creo en la ciencia ficción."⁴¹

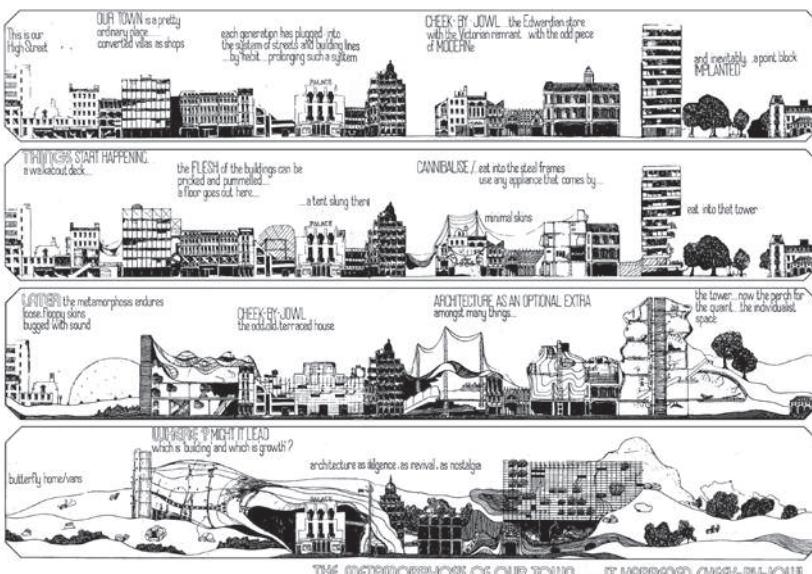
Resulta innegable, en este sentido, que fue la imaginería del cómic la que hizo que la publicación destacara en el copado mercado de "Little magazines" de los 60, como subraya el renovado interés por el medio que mostraría la segunda mitad de la década, tanto en lo relativo a su producción arquitectónica –explorada en artículos como *L'Architettura dans la bande dessinée*, de Paul Virilio (1968)⁴² o el apartado dedicado al cómic dentro de la exposición *Architecture et Science Fiction* de 1967⁴³– como en la apropiación de sus recursos gráficos y de expresión. Cómics, narrativa gráfica y caricatura se convertirían prácticamente en un invariante formal de las publicaciones de arquitectura del entorno visionario o "underground", como *Utopie* –que bebió también, indudablemente, de los situacionistas,– ARSe, AAQ, o *Street Farmer*. Pero también impregnarían revistas consolidadas como *Domus* o *Architectural Design*, que evolucionaría en los años que siguieron hacia una decidida apropiación de iconografías de la –moderna, urbana– cultura popular⁴⁴.

41. "Amazing Archigram – An Interview with Sir Peter Cook". Op. Cit.; 54

42. Art et création n° 1, enero-febrero de 1968; 123-25

43. Harald Szeemann (comisario). Kunsthalle, Berna, 8 de julio – 17 de septiembre de 1967. Reseña en *L'Architecture D'Aujourd'Hui* n°133, 1967.

44. Para una visión general del fenómeno, ver Colomina, Beatriz (ed.): *Clip, Stamp, Fold: the radical architecture of Little Magazines, 196X to 197X*. Barcelona: Actar, 2010.



8

8. Peter Cook: *The Metamorphosis of our town -It Happened Cheek-by-jowl*. Publicado por primera vez en Archigram Nine (1970) como 'Metamorphosis of an English town' y redibujado para su publicación en Cook, Peter (Ed.); Archigram. New York: Praeger Publishers, 1973; 126-7.

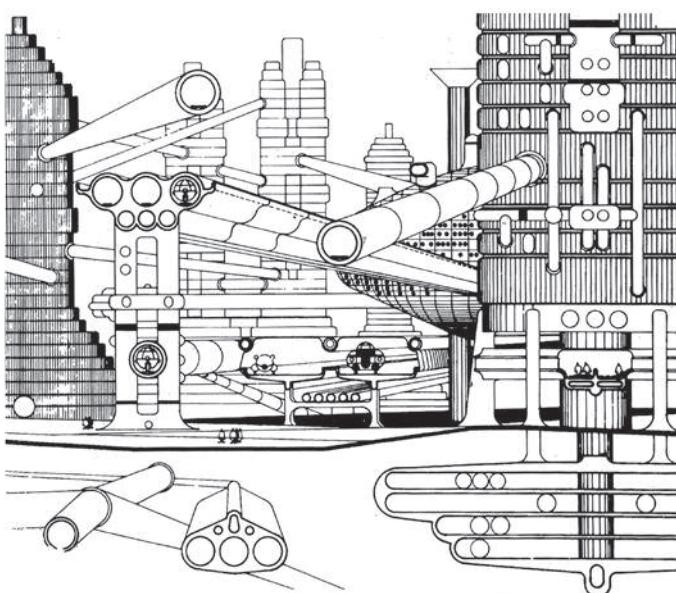
9. Algunas de las imágenes de maquinaria y robótica utilizadas por Chalk en "Space Probe!" (páginas 2, 3, y 4).

10. City Exchange Project. Ron Herron y Warren Chalk, 1963.

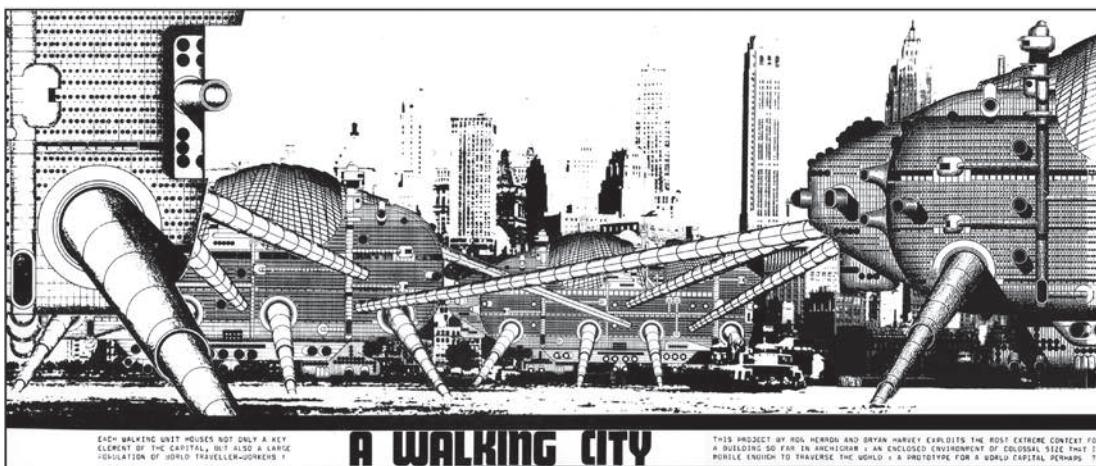
11. "A Walking City", originalmente creada bajo el título "Cities: Moving" por Ron Herron y rebautizada por Peter Cook para su aparición en Archigram: Metropolis (1964).



9



10



11

En lo relativo al grupo, *Amazing Archigram!* generaría una marca indeleble que haría que fuera identificada como seña de identidad de un equipo que, por otra parte, también continuaría explorando las posibilidades de la narrativa gráfica en proyectos como *Instant City* (1969), o las posteriores *Metamorphosis of an English town* (1970) y *Addox Strip* (1971), de Peter Cook (figura 8). Este éxito no vendría sin inconvenientes, ya que, como señala Dennis Crompton "... tras esto se nos conoció como una especie de diseñadores de cómic [cómicos]"⁴⁵, como ilustraba Justus Dahinden en su enciclopédico *Urban Structures for the Future* de 1972. En este, y pese a incluir numerosas propuestas construidas sobre una tecnología aún no disponible en la época y de evidente ascendencia pulp, sólo se utilizaba el término "ciencia ficción" al referirse a la *Walking City*, un proyecto "que a primera vista parece tener más en común con la ciencia ficción que con la arquitectura seria."⁴⁶

Cook, sin embargo, insistiría en que él "...pensaba que los proyectos que hacíamos eran posibles. Puedes pensar que es algo ingenuo, pero siempre los vi como algo conectado al mundo que conocía... pensábamos en ellos como una extensión del territorio conocido"⁴⁷. Y es en esta doble negativa de Crompton y Cook, en esta "extensión del territorio conocido", en la que debe entenderse en gran medida la producción subsiguiente del grupo, en su camino desde las mega-estructuras a su desintegración. *Instant City*, *Metamorphosis* o *Addox Strip*, en los que el proyecto pasaba a transformarse en "performance", y la ciudad en una "architecture of endless becoming"⁴⁸, no eran proyectos cómicos, ni, en rigor, "de cómic". Sin embargo, existían en interdependencia total de sus parámetros de representación y del medio en que esta se producía. Si en *Understanding Media*, Marshall McLuhan defendió que el medio es el mensaje, en el caso de *Instant City*, la representación es la

arquitectura: Su forma, gráfica y secuencial, no era, en este sentido, una representación de una entidad arquitectónica *real*, sino una arquitectura (*ideal*) en sí misma, y por el contrario, sería cualquier intento de construirla fuera del mundo del papel lo que constituiría una *representación material y tridimensional* de lo que en rigor es un diseño pensado para existir en un mundo bidimensional y lineal. Y esto mismo podría decirse de *A Walking City* (figuras 9, 10, 11), cuyo atractivo reside en un delicado balance gráfico entre detallismo y simplicidad íntimamente emparentado con la imaginería y el estilo de dibujantes como Jack Kirby⁴⁹, o de la *Plug-in City* epitomizada en su '*Maximum Pressure Area*' (Archigram 5, 1964). En este último caso, es la representación, bidimensional, colorista y "pop" la que le confiere el optimismo que la diferencia de un proyecto análogo y sin embargo tan distante como '*Clusters in the air*', de Arata Isozaki. Todos ellos son diseños que no podrían existir fuera de los parámetros ni del propio universo gráfico en que fueron concebidos, como aproximaciones posteriores, con otras técnicas de representación, harían evidente.

Todo esto, sin embargo, así como su recurso al surrealismo, a la fantasía o a la ironía, o la indiscutible existencia de un ánimo transgresor, no los convertía en meros divertimentos, "follies" o provocaciones arquitectónicas: en simples metáforas, sarcasmos o "comentarios". Los diseños de Archigram poseían, como reclama Cook, una genuina intención propositiva, que trataba de responder al *zeitgeist* de una nueva era, la del *homo ludens*: una realidad, sin embargo, cuya naturaleza móvil y, efímera, heterogénea, múltiple, y sobre todo contradictoria, eludía su codificación por medio de respuestas arquitectónicas concretadas desde el terreno de lo real. Paulatinamente, pero sobre todo pasados los tres primeros números, Archigram, la revista, se convertiría en el ecosistema donde los miembros del grupo, transformados

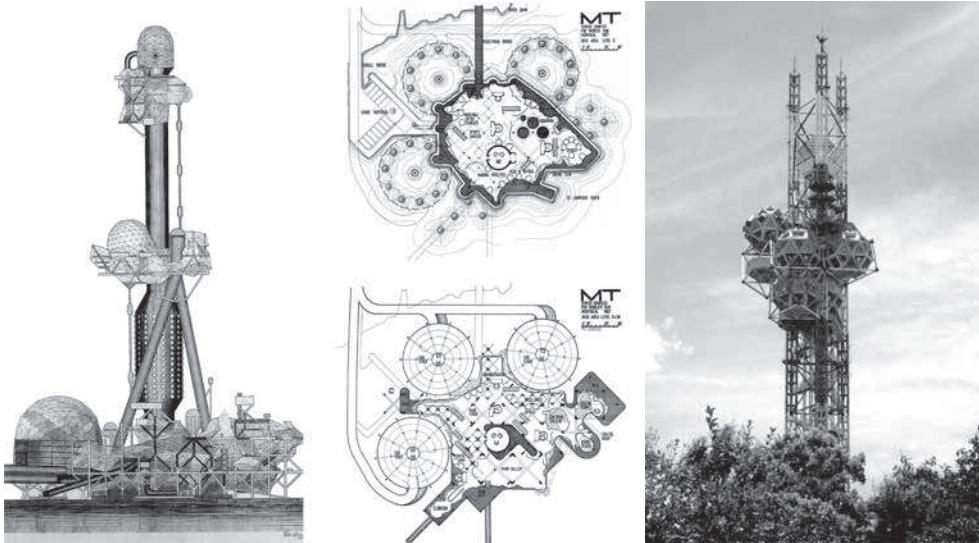
45. "Warren () básicamente está escribiendo un ensayo sobre (...) cómo en la época en la que estaba escribiendo esto, que era 1964, había una tremenda superposición entre lo que aparecía en los cómics y (...) gente como Frei Otto y Bucky Fuller () Así que no había límites claros entre ciencia ficción y hecho científico (). Pero no era cómic[o] en absoluto." "ARCHIGRAM 4" en Interview with Dennis Crompton. Op. Cit.

46. Dahinden, Justus: *Urban Structures for the Future*. London: Pall Mall Press, 1972; 114

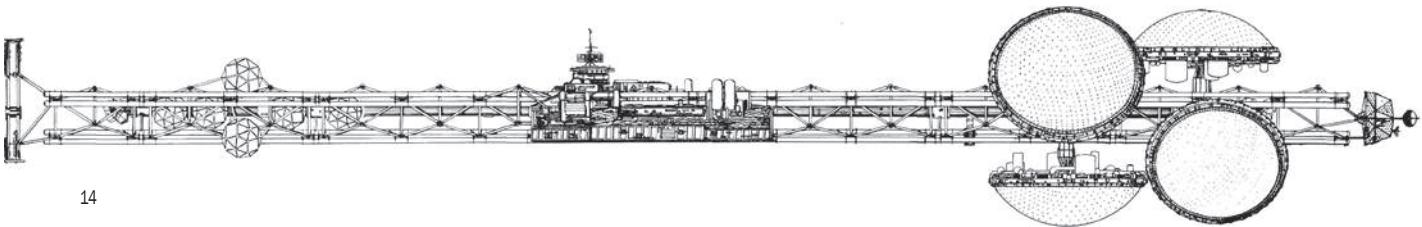
47. Lus Arana, Luis Miguel, Olóriz San Juan, Clara: "Amazing Archigram – An Interview with Sir Peter Cook". *MAS Context* nº 25: *Narrative*. Chicago: Mas Studio, diciembre de 2013; 54

48. El término proviene de Sadler, Simon: *Archigram: Architecture without Architecture*. Cambridge, Mass.; London: MIT Press, 2005.

49. Jack Kirby, dibujante imprescindible del comic book americano con una particular habilidad para el diseño de tecnología es uno de los autores prominentemente representado en "Space Probe!", siendo suya una de cada cuatro viñetas.



12 13



14

en una suerte de “architectos ludens”, crearían una “realitas ludens” para esta nueva encarnación del homo sapiens, una poptopía futurista donde el mundo “se convertiría en un gigantesco patio de recreo, con sus manzanas actuando como estaciones de un interminable Festival Revolucionario”⁵⁰. Archigram 4, con su traslado de la acción arquitectónica al terreno de la imagen narrada, marcaría un punto de inflexión que ensancharía los límites de lo admisible, haciendo posible el salto desde los aseos prefabricados de *Expendability* a las ciudades caminantes de Archigram: *Metropolis*. El ‘Zoom Issue’ sería así el primer paso hacia una “Realité Autre” donde ciudad y arquitectura –esa “Architecture Autre” reclamada por Banham– podían diseñarse para mostrar las cualidades de cambio, fluidez, polimorfismo y punch del cómic *pulp*, un medio que continuaría presente, de una u otra forma, hasta el final de la revista en *Archigram Nine*, con su portada y narrativa interior dibujadas por Tony Rickaby.

Pero sobre todo, la realidad suspendida de Archigram proporcionaría a las propuestas del grupo una *raison d'être*,

merced a una privilegiada suspensión de la *incredulidad* que les permitiría mantener su vigencia a lo largo del tiempo, sobreviviendo en el imaginario arquitectónico a un movimiento visionario ‘serio’ cuya colisión con lo real precipitaría su crisis definitiva a mediados de los 70. En el lado adverso de esta continuada capacidad de sugerencia se situaría el efecto que tendría en la arquitectura del momento y la subsiguiente tentación de apropiación directa de las imágenes producidas por el grupo. Como los propios miembros de un Archigram reconvertido en estudio de arquitectura constataron en su fallido proyecto para Montecarlo, “estas creaciones producidas fuera de la hermética situación del arquitecto/esteta convencional” requerían para su reapropiación por parte de la arquitectura disciplinar un proceso de traducción que no siempre se produjo, y que derivaría en muchos casos en simplificaciones, ingenuidades y un *tecnofetichismo* bien alejado de la lucha contra un estancamiento que al grupo reclamaba y del que a ellos mismos les resultaría difícil escapar (figuras 12, 13, 14). ■

50. Simon Sadler en *The Situationist City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998: 120.

12. Resulta especialmente adecuado, dado el papel central de Archigram en el paso del pulp al hi-tech en la arquitectura británica, que este rol también se trasladara a la ciencia ficción: La nunca construida Montreal Tower (1964) de Peter Cook [izquierda] tendría una nueva vida en la Osaka Communications tower (1970), de Kiyonori Kikutake para finalmente volver a su forma original -recuperando sus cúpulas geodésicas) en la forma de la primera mega-estructura hi-tech del cine de ciencia ficción: La astronave Valley Forge del film *Silent Running* (Douglas Trumbull, 1972).

13. Kiyonori Kikutake: Expo Tower, Expo '70, Osaka, 1969-70.

14. Valley Forge: alzado. *Silent Running* (Douglas Trumbull, 1972) Dibujo no oficial realizado por Allen Everhart Jr. en 1979.

Bibliografía:

- AA.VV.: *Hogar y Arquitectura*. Revista Bimestral de la Obra Sindical del Hogar, nº 72. Madrid, 1967.
- Banham, Reyner: "The New Brutalism". *The Architectural Review*. Londres, diciembre de 1955.
- Banham, Reyner: "The Atavism of the Short-Distance Mini-Cyclist". *Living Arts* nº 3, Londres: ICA, 1964.
- Banham, Reyner: *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, Londres: Thames and Hudson, 1976.
- Churchill, Winston: *Thoughts and Adventures: Amidst These Storms*. Londres: Thornton Butterworth, 1932.
- Colomina, Beatriz (ed.): *Clip, Stamp, Fold: the radical architecture of Little Magazines, 196X to 197X*. Barcelona: Actar, 2010.
- Cook, Peter et al. (eds.): *Archigram Paper 1*. Londres: Autopublicado, mayo de 1961.
- Cook, Peter et al. (eds.): *Archigram 2*. Londres: Autopublicado, 1962.
- Cook, Peter et al. (eds.): *Archigram 3: Expendability*. Londres: Autopublicado, 1963.
- Cook, Peter et al. (eds.): *Amazing Archigram 4: Zoom Issue*. Londres: Autopublicado, mayo de 1964.
- Cook, Peter (Ed.): *Archigram*. New York: Praeger Publishers, 1973.
- Dahinden, Justus: *Urban Structures for the Future*. Londres: Pall Mall Press, 1972.
- Luckhurst, Roger: *The angle between two walls: the fiction of J.G. Ballard*. Liverpool: Liverpool Univ. Press, 1997.
- Lus Arana, Luis Miguel: *Futurópolis: El cómic y la Construcción Transmediática de la Ciudad del Futuro*. Director: Mariano González Presencio. ETSU Universidad de Navarra, 2013.
- Lus Arana, Luis Miguel; Olóriz, Clara: «Amazing Archigram! -An Interview with Sir Peter Cook» en *MAS Context* nº 20: Narrative. Chicago, diciembre de 2013.
- Morris, Sally; Hallwood, Jan: *Living With Eagles: Marcus Morris, Priest and Publisher*. Cambridge: The Lutterworth Press, 1987.
- Pilgrim, Michael: «Dan's Back, with Extra Muscle». *The Observer*, domingo 30 de junio de 2002.
- Sadler, Simon: *Archigram: Architecture without Architecture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.
- Sadler, Simon: *The Situationist City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998.
- Seelhorst, Mary: *The Best of Popular Mechanics 1902 to 2002*. New York: Hearst Communications, 2002.
- Smithson, Alison y Peter: "But Today we Collect ads" en *Ark* nº 18. Londres: Royal College of Art, noviembre de 1956.
- Steiner, Hadas: "Off the Map" en Hughes, Jonathan; Sadler, Simon (eds.): *Non-plan: essays on freedom participation and change in modern architecture and urbanism*. Boston: Architectural Press, 1999.
- Steiner, Hadas A.: *Beyond Archigram: The Structure of Circulation*. New York: Routledge, 2009.
- Walters, David: "The architect as superhero: Archigram and the text of serious comics" en *Architronic: the electronic journal of architecture* vol. 3, nº 2, 1994.

Luis Miguel Lus Arana (Portugalete, 1976) es arquitecto urbanista (ETSAUN, 2001), Master in Design Studies por la Universidad de Harvard (GSD, 2008) y doctor arquitecto con la tesis *Futurópolis: el cómic y la construcción transmediática de la ciudad del futuro* (ETSAUN, 2013). Estudios complementarios en el Istituto di Architettura di Venezia (2000), y estancias docentes y de investigación en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de San Juan (Argentina, 2001) y en la Harvard Graduate School of Arts and Sciences (2008-2009). Primer Premio Nacional de Fin de Estudios (Ministerio de Educación, 2002), Premio Extraordinario de Fin de Carrera (ETSAUN, 2002), Dimitris Pikionis Award for Outstanding Academic Performance (Harvard GSD, 2008), Premio Extraordinario de Doctorado (ETSAUN, 2014). Beca para la Iniciación a la Investigación (Ministerio de Educación, 2000), Beca Fundación "La Caixa" para ampliación de estudios(2005), la Beca Fundación Caja Madrid (2007). Ha impartido conferencias, charlas y seminarios, y dirigido talleres en diferentes universidades, y su trabajo ha sido publicado en múltiples revistas nacionales e internacionales, libros, así como en exposiciones en Barcelona, Cambridge, Portimao, Nápoles, Chicago o Londres. Actualmente es profesor de Composición Arquitectónica en la Escuela de Ingeniería y arquitectura de la Universidad de Zaragoza.