

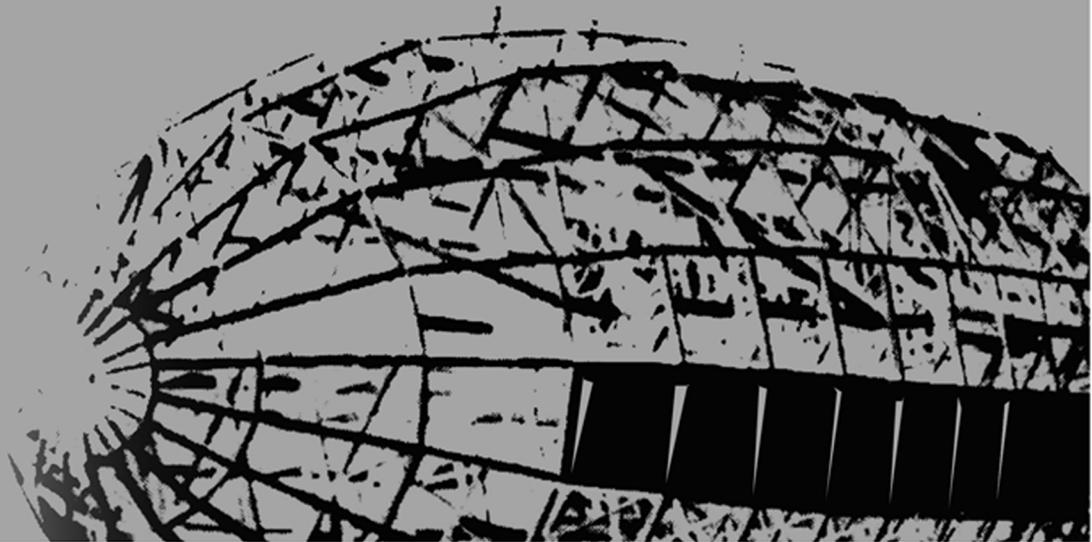


Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Arquitectura

Tesis de Título
Santiago, Chile
2006

ARQUITECTURA DESDE LOS MÁRGENES: Historia crítica del papel en los años '60

Gabriela García de Cortázar Galleguillos
Supervisor: Enrique Walker



ARQUITECTURA DESDE LOS MÁRGENES:
Historia crítica del papel en los años '60

ARQUITECTURA DESDE LOS MÁRGENES:
Historia crítica del papel en los años '60

Gabriela García de Cortázar Galleguillos
Supervisor: Enrique Walker R.

Tesis de Título
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad de Chile

Agradezco enormemente a S. T. por el apoyo constante y entusiasta y por siempre haberme alentado a empujar mis propios límites; a F. M. por su dedicación apasionada y desprendida frente al trabajo de otros; a N. S. por la compañía constante a pesar de las circunstancias; a E. W. por todo lo hecho para esta tesis y todo lo demás (en resumen, por todo); y a mi familia por su apoyo e interés –y por haberme introducido desde pequeña al mundo de la lectura y los dibujos.

ARQUITECTURA DESDE LOS MÁRGENES:
Historia crítica del papel en los años '60

ÍNDICE

1.0	INTRODUCCIÓN	9
2.0	PROYECTOS.....	25
2.1	NEW BABYLON: política y programa	27
2.2	FUN PALACE: tiempo y fin	41
2.3	PLUG-IN CITY: técnica y objeto	55
2.4	MONUMENTO CONTINUO y NO-STOP CITY: espacio e historia...	69
3.0	EPÍLOGO.....	83
	BIBLIOGRAFÍA	99

1.0 INTRODUCCIÓN

Si se observa el transcurso de la arquitectura durante el siglo XX, pareciera que aquella de la segunda mitad de siglo se dedicó principalmente a llevar a cabo un proceso de revisión de la arquitectura producida en la primera mitad. Este proceso, que se inició después del fin de la Segunda Guerra, puso especial énfasis en la revisión del legado modernista, tanto desde el deseo de prolongarlo como desde la revisión crítica de sus preceptos. Dentro de esta revisión, la arquitectura producida en la década de los '60 resulta notable no sólo por lo amplio de su alcance sino que también por lo radical de su discurso. Si ya en los años '50 las nuevas generaciones de arquitectos de la posguerra habían puesto en duda ciertos dogmas del Movimiento Moderno y reformulado algunos de sus problemas, la producción arquitectónica de los '60 extremaría la revisión, cuestionando incluso el valor que tradicionalmente se le entregaba al edificio por sobre el proyecto de arquitectura. La vanguardia de los '60, que se destaca por sobre el resto del siglo gracias a una cierta coincidencia en el discurso y el uso del papel como medio, utiliza como punto de partida varias de las problemáticas desarrolladas en la década previa, cuestiones que surgen de la primera contraposición al modernismo en 1953, en el marco del CIAM IX de Aix-en-Provence.

En este congreso, un grupo de jóvenes arquitectos, posteriormente conocido como Team 10,¹ presentó un abierto desafío al funcionalismo de la Carta de Atenas. Ésta, que desde 1933 se había convertido en el instrumento guía del ejercicio del urbanismo moderno, promovía la comprensión y el diseño de la ciudad como la combinación mínima y controlada de cuatro funciones que debían permanecer independientes entre sí –vivienda, trabajo, recreación y circulación. Para el Team 10, esta postura había establecido y oficializado el desarrollo de un urbanismo totalmente desligado de la arquitectura, al relegar la calle a su mera utilidad funcional. En la crítica realizada a la zonificación modernista, el principal argumento fue la importancia de la calle: los Smithsons consideraban que ésta entregaba el espíritu de pertenencia a los habitantes de la ciudad y que, como tal, era central para el diseño urbanístico. Así, el Team 10 rechazó la tabula rasa modernista, promoviendo en cambio una arquitectura que utilizara los conceptos de identidad y asociación, y pretendió reconquistar los espacios perdidos por el urbanismo modernista desde la arquitectura misma: “en vez de ofrecer una serie alternativa de abstracciones..., investigaron [el Team 10] los principios estructurales del crecimiento urbano para la siguiente unidad significativa por encima de la célula familiar”.²

De esta manera, la calle no sólo significó el punto de conflicto entre los postulados del Movimiento Moderno y la generación siguiente, sino que también estuvo al centro de las propuestas que los distintos participantes del Team 10 formularan. Las fotografías de niños jugando tomadas por Nigel Henderson en Bethnal Green resultan centrales para la formulación argumentativa de los Smithson: a partir de ellas elaboran las nociones de identidad y de ‘patrones de asociación’ que resultarían fundamentales para los proyectos siguientes.³ Los

¹ Entre quienes participaron de las reuniones del Team 10 se encontraban, por nombrar algunos, Alison y Peter Smithson, Jaap Bakema, Georges Candilis, Shadrach Woods, Giancarlo de Carlo y Aldo van Eyck. El grupo toma el nombre de la décima versión del CIAM, que fuera organizado por algunos de ellos en Dubrovnik, siendo CIAM X el último.

² Kenneth Frampton, *Historia crítica de la arquitectura moderna*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1981, p. 275.

³ *Ibíd.*, p. 276. Para el proyecto de viviendas en Golden Lane, los Smithson formulan los cuatro conceptos que reemplazarían aquellos de la Carta de Atenas: casa, calle, distrito y ciudad (por sobre vivienda, trabajo,

proyectos desarrollados durante los '50 ahondaron en propuestas que mezclaban arquitectura y urbanismo, desdibujando los límites que al modernismo le parecían tan evidentes. Nociones como *cluster*, *stem*, *web4* –todos conceptos que hacen referencia a crecimiento, dinamismo y organización espacial– son el punto de partida para proyectos que integran los canales de comunicación como aspecto fundamental dentro del diseño, materializando así el interés inicial por la calle como el elemento básico y constitutivo de la vida social de la ciudad.

El Team 10, a través de este proceso de revisión, procuraría reintegrar a la ciudad –como estructura social por sobre su condición de estructura física– dentro de las preocupaciones de la arquitectura y, a la vez, recuperar ciertos temas fundacionales del Movimiento Moderno, como la conexión de la disciplina con los avances técnicos y el carácter heroico de la reconstrucción tras la guerra en los primeros años. Este primer proceso de revisión de los postulados del Movimiento Moderno significaría una fuerte influencia para las generaciones que vendrían. Tanto los Smithsons como Van Eyck y otros miembros del Team 10 gatillaron la reacción en la generación de los años '60, traspasando la mordacidad de la crítica y señalando ciertos temas que continuarían siendo conflictivos, como los problemas que surgen al enfrentar la arquitectura con nociones dinámicas y sociales. El proceso de revisión llevado a cabo en los años '60 hereda principalmente estos conflictos surgidos de la contraposición entre CIAM y Team 10 (la ciudad, lo social, la tecnología, la movilidad), abordándolos sin embargo desde una perspectiva única.

El cambio social que significó el paso de los '50 a los '60 afectó decisivamente la manera en que se llevó a cabo el proceso de revisión de la arquitectura de la primera mitad del siglo. Por una parte, los años '60 representan en Europa el punto cúlmine de una fase de reconstrucción y la implantación definitiva del estado de bienestar.⁵ La comodidad social que esto significaba

recreación y transporte). Además, las imágenes de Henderson también resultan significativas cuando se considera la dedicación de Aldo van Eyck por proyectos que involucran el juego de los niños.

⁴ *Cluster*: racimo; *stem*: tallo; *web*: red.

⁵ Eric J. Hobsbawm, *Historia del siglo XX*, 1994. Versión en castellano: Grupo Editorial Planeta/Crítica, Buenos Aires, 2000, p. 260. Esta época, desde los años '50 hasta los '70, son llamados por Hobsbawm "los años

volvía necesario el cuestionamiento a una arquitectura que parecía seguir haciendo referencia a los períodos de guerra; en otras palabras, cuando el espíritu inicial de la arquitectura moderna heroica no existía más, resultaba plausible cuestionar la validez de su utilización. Asimismo, el proceso reconstructivo desideologizado, al asociarse a una economía mundial liberal de crecimiento acelerado, había generado suburbios de un urbanismo deplorable.⁶ Esto, unido al aumento exponencial de estudiantes de arquitectura –asociado al crecimiento demográfico de la época–, genera un ambiente de gran efervescencia política entre las nuevas generaciones de arquitectos europeos.⁷

Por otra parte, la década de los '60 significó la masificación de ciertos avances tecnológicos que la guerra había promovido: descubrimientos de materiales como los plásticos, el nylon, el poliéster y el polietileno provienen de ella, pero fueron masificados y comercializados en la segunda mitad del siglo XX. Otros avances, como la televisión, el motor a reacción, los avances en las comunicaciones a distancia y el inicio de la computación, debidos también a la guerra y al relevo tecnológico que significó la carrera espacial, volvían obsoleta la monotematización de la arquitectura alrededor del automóvil –que había concentrado la discusión arquitectónica a su alrededor en cuanto a la pertinencia de su presencia en la ciudad moderna durante las décadas anteriores. Durante los '60, la inclusión del automóvil y la importancia de la calle como estructura básica de los Smithsons resultaba evidente, radicando el verdadero problema en cómo integrar las nuevas tecnologías cotidianas y cada vez más populares en la arquitectura. Por último, ciertos cambios sociales más específicos, como los avances en el área de la salud y sus repercusiones en la vida sexual de la época, la creciente influencia de la cultura norteamericana en Europa, la combinación de

dorados”; los franceses les llamaban *les trente glorieuses*, para los norteamericanos representaron la edad de oro.

⁶ *Ibid.*, p. 265.

⁷ Barry Curtis, *A Necessary Irritant* en Dennis Crompton (ed.), *Concerning Archigram*, Archigram Archives, Londres, 1998, p. 27. Después de la guerra el número de arquitectos se triplicó en Inglaterra, habiendo un gran porcentaje de ellos dedicados al servicio público. Asimismo, Hobsbawm hace notar que el incremento de estudiantes universitarios se da no sólo en los países desarrollados, sino que incluso con mayor fuerza en países latinoamericanos o asiáticos. Ver Hobsbawm, *op. cit.*, pp. 297-304.

políticas de izquierda con economías de derecha y la importancia de las ciudades como foco de desarrollo intelectual, delinean una década que culturalmente tiene poco que ver con la generación anterior. Los '60 eran la década del rock and roll, las latas Campbell, la revolución sexual y los hippies, junto a los avances tecnológicos, la bonanza económica, la política activa y la revaloración de la calle.

Dentro de este ambiente, no es extraño que la arquitectura haya sentido el deber de restaurar el vínculo con el progreso –relación perdida hacia el final de la primera mitad de siglo–, atendiendo a las necesidades que la sociedad del momento imponía y a los objetivos que el estado de las cosas permitía aspirar. En las distintas ciudades europeas, los jóvenes arquitectos que estaban en las escuelas de arquitectura en los años '60 se sentían compelidos a revisar lo que el ejercicio y la concepción de la disciplina había sido hasta el momento, confiados en que las características de su época y las posibilidades que ésta otorgaba les permitiría hacerlo de manera radical. El influjo de la época se dio tanto en los contenidos como en la manera de tratarlos, en el espíritu de crítica, la conciencia política y el lenguaje. Esta última característica resulta fundamental al momento de analizar la revisión que proponía la vanguardia de los años '60. Más allá de coincidir en cuanto a los temas y la época, la producción de los '60 coincide en la *manera* de realizar la revisión: el papel reemplaza al edificio, adoptando de la bidimensionalidad del medio y su capacidad comunicativa todos los elementos que permitían construir dicha crítica.

La arquitectura de papel, sin embargo, no corresponde a un movimiento ni a una ideología sino que a la ocurrencia casual de una cierta sincronía. La utilización del papel entre la vanguardia de los años '60 resulta, más que todo, de una coincidencia y, de hecho, la misma apelación 'arquitectura de papel' corresponde a una terminología desarrollada hacia finales del siglo XX. Los casos que esta tesis analiza –New Babylon de Constant, Fun Palace de Cedric Price, Plug-in City de Archigram, Monumento Continuo de Superstudio y No-Stop City de Archizoom– junto a aquellos que no son incluidos pero que igualmente hacen uso del papel, no recurren a éste medio porque pertenecieran a alguna especie de movimiento concertado; las cercanías entre grupos y personas se produce más a

partir de los trabajos que *antes* de ellos. La semejanza entre las expresiones tiene que ver sobre todo con el hecho de compartir los temas y de suceder contemporáneamente en una época. Sin embargo, el surgimiento del papel como medio tiene que ver, quizás, con sucesos que de cierta manera preparan el camino para su puesta en valor. La arquitectura de papel de los '60 posee ciertos antecedentes dentro de la historia de la arquitectura que resultan, sin embargo, fragmentarios y de ninguna manera explicativos del por qué ni el cómo surgió. Las arquitecturas de papel previas se acercan a aquellas de los '60 exclusivamente porque comparten la característica de presentar proyectos que no pasan del papel al edificio, característica que, como se desarrollará después, *no* resulta esencial para la última.

La utilización del papel en los '60 como medio de expresión y proyecto en sí puede haber tenido un primer referente en una obra del año 1952. Emil Kaufmann, vienés, historiador del arte emigrado a los Estados Unidos en la época de la guerra, publica por primera vez su libro *Three Revolutionary Architects: Boullée, Ledoux and Lequeu*.⁸ En esta obra Kaufmann articula, desde su propia identidad de arquitecto moderno, la historia de la primera arquitectura de papel 'revolucionaria' que, más allá de aludir a la época en que se desarrolla, es llamada así para fortalecer su discurso modernista. El autor, al momento de construir la historia de estos tres arquitectos del siglo XVIII, hacia el final del Movimiento Moderno, procede destacando ciertos aspectos que los volverían referente casi obligado de cualquier arquitectura moderna: por una parte, los franceses se desligaban de la contingencia política para actuar en total libertad y, por otra, los tres coincidían en el trabajo con la forma pura. Estas dos características, que resultaban fundamentales para el modernismo, parecen establecer una relación entre los arquitectos del siglo XVIII y la práctica modernista. El papel, en el caso de los franceses, cumplía el rol de separar las propuestas de la realidad, evadiendo así la contingencia política e incluso las condiciones físicas, para

⁸ Emil Kaufmann, *Tres arquitectos revolucionarios: Boullée, Ledoux y Lequeu*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

permitir la experimentación formal. En la historia de Kaufmann, los tres desarrollan un trabajo similar sobre las formas y el papel.

En este sentido, Étienne-Louis Boullée utilizaba el papel para proyectar una arquitectura que llevaba más allá la experimentación con las formas exteriores de la arquitectura. El papel le permitió a Boullée crear edificios grandiosos, cuyos exteriores totales aspiraban cada vez más a la pureza formal, prescindiendo de las capacidades constructivas de su época. Boullée, gracias al papel, podía deshacerse de las obligaciones materiales, logrando extremar idealmente las capacidades constructivas con las que contaba como arquitecto, con la impresionante consecuencia formal que esto acarrearía en sus diseños. Boullée utilizaba el papel como soporte de dibujos impresionantes que, a la vez, resultaban muy rigurosos y que se internaban en la investigación y proposición de las formas puras totales. Dentro del mismo tipo de práctica rigurosa del dibujo que, al mismo tiempo, buscaba expandir la investigación sobre las formas arquitectónicas, están las de Claude-Nicolas Ledoux y Jean-Jacques Lequeu. Por una parte, Ledoux también experimentó a través del papel con las formas puras aunque no únicamente en grandiosidad formal, sino que más bien en la cantidad o tamaño de sus proyectos: las *barrières* de París eran múltiples y todas diferentes entre sí; el proyecto de la ciudad ideal de Chaux abarcaba ambiciosamente todas las esferas de la vida y entregaba a cada una un edificio único.⁹ Por último Lequeu, a través del dibujo, fue más allá de la experimentación únicamente formal, explorando los problemas de la composición arquitectónica y atacando directamente al neoclasicismo y sus reglas estructurantes. Lequeu no sólo investigó acerca de las características de la arquitectura –las formas constructivas o el carácter de los edificios– sino que, siendo el último heredero de los arquitectos ‘revolucionarios’, pretendió además superar sus reglas.¹⁰

⁹ Las *barrières* de París eran los edificios (o ‘propileos’) encargados por la Ferme Générale en 1784 destinadas a guardar las entradas de la ciudad. La ciudad ideal de Chaux era un proyecto que buscaba juntar fábrica con viviendas de obreros, una especie de proyecto social. *Ibid.*, p. 174 y ss.

¹⁰ *Ibid.*, 297-8.

Dentro de los análisis de Kaufmann sobresale la constante importancia que le otorga, por una parte, a los logros formales de los arquitectos y, por otra, a la importancia del dibujo. Kaufmann analiza los proyectos de los franceses desde la perspectiva de la primera mitad del siglo XX: lo que importaba era la finitud y síntesis de las formas exteriores –su pureza y carácter total– y, a la vez, la utilización del claroscuro como técnica de dibujo. El uso del claroscuro revelaba para Kaufmann la relevancia que los franceses imprimían al volumen exterior de los edificios, una comprensión que se acercaba claramente al “juego correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz” de Le Corbusier. No obstante el filtro que le impusiera Kaufmann a la arquitectura de Boullée, Ledoux y Lequeu, la importancia de la publicación conjunta de las obras de los tres arquitectos sin duda fue un referente para la vanguardia de los años '60.

Un segundo referente para la arquitectura de papel de los '60 fue producido por Reyner Banham, arquitecto británico ligado al Independent Group, y, por lo tanto, a Alison y Peter Smithson. Su libro *Theory and Design in the First Machine Age*,¹¹ publicado en 1960, resulta una obra que influye directamente al menos en la sección británica de la vanguardia. El libro de Banham revisa principalmente la revolución que produjo la inserción de la máquina –cotidiana, luego de la creciente tecnificación iniciada con la revolución industrial– en la vida del hombre de principios de siglo. La obra articula una historia que recoge los primeros guiños que la arquitectura recibe del pensamiento iluminado hasta la clara relación que los arquitectos y artistas de principios del siglo XX establecen con la máquina, en una era en la que el mayor impacto lo produce el automóvil. En los '60, una época cuya arquitectura se reducía a la inexpresiva torre vidriada, Banham intenta hacer resurgir el “esplendor de las catedrales de luz y color” recordando los orígenes visionarios del modernismo.¹²

¹¹ Reyner Banham, *Teoría y diseño arquitectónico en la era de la máquina*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1971. En general, las citas a este libro se referirán a la versión castellana; de lo contrario, aparecerá notificado como ‘versión inglesa’.

¹² *Ibid.* (versión inglesa), p. 12.

Dentro de esta investigación, Banham incluye arquitectura de papel y de manera preponderante. En la primera parte del libro, Banham establece los antecedentes históricos de los primeros modernos, remontándose a las arquitecturas del siglo XIX; en la segunda parte, cuando ya ha quedado establecido el problema del ornamento planteado por Loos, Banham cita a los futuristas italianos y, principalmente, la arquitectura de papel de Antonio Sant'Elia.¹³ Sant'Elia representaba para Banham el primer paso decidido y arriesgado hacia la modernidad. A través de más de cien dibujos de edificios y ciudades, Sant'Elia rechazaba el pasado, el Clasicismo y la monumentalidad, y abogaba por los cambios que la ciencia y la tecnología podían aportar a la cultura. La arquitectura futurista que proponía era la de hangares, puentes, fábricas y centrales eléctricas, y sus dibujos exaltaban la magnificencia brutal de estos edificios utilitarios, que habían sido vueltos grandiosos gracias al dibujo. Las imágenes en general son perspectivas que exaltan el manejo de la masa en contraposición con la verticalidad que Sant'Elia imprimía a sus creaciones, generalmente bocetos a mano alzada. Los dibujos de Sant'Elia y los escritos de Adolf Loos inician el modernismo, que adoptará tanto la inspiración en los edificios industriales como la estética de la ausencia del ornamento como parte fundamental de sus preceptos.¹⁴

La arquitectura realizada por Sant'Elia, si bien no acusa ninguna relación con las arquitecturas de papel previas, también utiliza el papel como medio de investigación arquitectónica. El aburrimiento que las propuestas artísticas de finales del siglo XIX provocaban en los futuristas necesitó de una inmediata respuesta y reformulación del quehacer artístico; de la misma manera, Sant'Elia buscaba superar definitivamente el *revivalismo* o romanticismo artesanal de la arquitectura a través de la imaginación de su futuro, tanto en temas como en

¹³ El futurismo, nacido como movimiento literario, pictórico y escultórico en Italia en 1909, se oponía principalmente a la Secesión y al clasicismo de la Post-Secesión; la arquitectura sería incluida dentro de sus preocupaciones alrededor de 1913. Principales figuras: Filippo Tomasso Marinetti, Umberto Boccioni y, tardíamente, Antonio Sant'Elia. En 1914 se publicaría el *Manifiesto dell'Architettura Futurista*. Ver *Ibid.*, *Segunda Parte: Italia: Manifiestos y proyectos futuristas, 1909-1914*, p. 99 y siguientes.

¹⁴ Adolf Loos, *Ornamento y delito y otros escritos*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1972.

estética. El hecho de haber dibujado principalmente edificios industriales no tiene que ver exclusivamente con que éstos aceptaran más fácilmente una estética futurista, sino también con que Sant'Elia preveía que la proliferación de ellos era seguramente el futuro mismo. Por otra parte, la estética futurista de sus propuestas –las formas redondeadas, la masa, la verticalidad– no sólo anticipa formas sino que también empuja al arquitecto a utilizar elementos que la arquitectura moderna adoptará después, como las circulaciones en altura de los rascacielos de la *Città Nuova*.¹⁵ Sin embargo, para Banham, lo central de las propuestas futuristas radicaba en la actitud mental y las nuevas ideologías, por sobre la teoría acerca de los métodos formales o técnicos: el futurismo resultaba fundacional de la arquitectura moderna por su ideología más que por la estética.¹⁶

Sant'Elia, al igual que los franceses revolucionarios, utiliza el papel principalmente como una manera de superar la realidad del momento, de un modo que permitía hacer arquitectura fuera de su aspecto cultural, tecnológico o físico pero, a diferencia de la anterior, con la intención de poder imaginar el futuro. La intención explícitamente futurista de los dibujos de Sant'Elia es aquello que lo diferencia de las arquitecturas de papel previas. Sin embargo, lo común a las propuestas de estos cuatro arquitectos es que producen sus investigaciones dentro de las reglas que el medio les ofrece y a partir de los mismos temas de la arquitectura. El papel fue utilizado para dibujar en él, en general bajo las normas que estipulaba la época, y los temas tratados extremadamente principalmente las formas arquitectónicas exteriores, limitando a veces el alcance a lo estético. El papel en estas propuestas resulta imprescindible principalmente porque permitía materializar la imaginación de una manera que la técnica o la cultura no permitía.

Finalmente, sólo en 1980 resultaría publicada la obra de quien fuera uno de los primeros arquitectos en utilizar el papel como medio de investigación: el trabajo de Giovanni Battista Piranesi, si bien es citado por Kaufmann en 1952, es

¹⁵ La *Città Nuova* es quizás el dibujo más complejo realizado por Sant'Elia. En 1914 desarrolla este proyecto que pasará del edificio individual a la propuesta urbanística de la ciudad del futuro. Para la imagen, ver Banham, *Theory...* (versión inglesa), op. cit., p. 119.

¹⁶ *Ibid.*, p. 101.

expuesto y comentado como obra señera de la arquitectura recién por Manfredo Tafuri en su libro *La esfera e il laberinto, Avanguardia e architettura da Piranesi agli anni '70*.¹⁷ Para Tafuri, la obra de Piranesi, que ocuparía sistemáticamente el papel como soporte de la investigación del dibujo como medio de creación arquitectónica, resultaba un punto de partida en su historia de las vanguardias. Dentro del análisis que Tafuri promueve está el centrar los objetivos de Piranesi, más allá de las búsquedas contextuales al estado de las cosas en su época, en la relación que se establecía entre los espacios que la mente podía concebir y lo que el papel podía soportar.¹⁸

Su búsqueda era una de lo irracional –la imaginación desbordada y las potencialidades del dibujo del espacio– dentro de lo racional de la perspectiva, hasta el momento dominio de la ciencia. Piranesi exploraba en sus *Carceri* las posibilidades del dibujo en la medida en que éste le permite crear universos arquitectónicos que se desmarcan de las leyes físicas; los grabados de las cárceles muestran en general espacios imposibles que el dibujo vuelve posibles, gracias al manejo de perspectivas falsas. El papel le entregaba a Piranesi la posibilidad de, por una parte, utilizar hasta el extremo la capacidad comunicativa de la perspectiva y, por otra, desde ese mismo ángulo ‘constructivo’, desestabilizar ciertas nociones arquitectónicas comunes a su época.¹⁹

Los tres casos citados de arquitecturas de papel previas se transforman, de esta manera, únicamente en referentes episódicos de aquella que se desarrolla en los años '60, y el ligarlas responde a la necesidad de comprender el medio que ambas explotan a través de sus semejanzas y diferencias. La arquitectura de

¹⁷ Manfredo Tafuri, *La Esfera y el Laberinto, vanguardias y arquitecturas desde Piranesi a los años setenta*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1984.

¹⁸ Según Manfredo Tafuri “los dos polos de la búsqueda de Piranesi [serían] la evocación de una estructuralidad primigenia, vinculada a la celebración de la Lex Romana, de la idea de justicia y la desarticulación de las estructuras evocadas...” *Ibid.*, p. 32.

¹⁹ Los análisis de Ulya Vogt-Göknil acerca de las configuraciones ‘en planta’ que se pueden obtener de los dibujos de Piranesi demuestran que “los organismos complejos resultan originados por planimetrías en las que domina únicamente la casualidad de los episodios, el entrecruzado carente de leyes de superestructura, el apartamiento de las leyes de la perspectiva; hasta el punto que parecen *reales* unas sucesiones *inexistentes* de estructuras.” Según Tafuri, las distorsiones en las perspectivas no tienen necesariamente que ver con la tradición escenográfica del barroco tardío, sino que más bien con una “*crítica sistemática del concepto de ‘centro’*.” *Ibid.*, pp. 33-35.

papel que se desarrolló en los siglos XVIII y XX, comparte con la de los años '60 la característica de considerar al papel, más que como un paso intermedio dentro del proceso de creación arquitectónica, como un posible final. Esta condición, que permitía superar la restrictiva índole de ser únicamente el portador de las instrucciones para la construcción (situación que históricamente ha asumido el papel dentro del proceso proyectivo), otorga al papel un rol preponderante dentro de la exploración arquitectónica. No obstante, las arquitecturas de papel previas lo utilizan para investigar principalmente *dentro* de las nociones existentes de la arquitectura (es decir, realizan principalmente edificios); en cambio, la arquitectura de papel de los '60 se permitirá utilizarlos para subvertir y cuestionar aquellas nociones existentes en su época, es decir, explorar *afuera*. La mayor diferencia, entonces, entre unas y otras parece hallarse en este elemento: como los puntos de partida son radicalmente distintos –uno es la forma, el otro, el concepto detrás de la forma–, los resultados debieran ser necesariamente distintos.

Así como la existencia e influencia de las arquitecturas de papel previas sirven para situar y definir la arquitectura de papel de los '60, aquella definición provisoria que entrega el análisis de las primeras sirve también para ser confrontado con el de las segundas. Al hacer esto, se espera encontrar precisamente aquello que las diferencia, ya que si las primeras exploran mediante el papel dentro de las nociones contemporáneas a ellas, la premisa de que las de los '60 lo hacen afuera implicaría necesariamente que ésta emplearía el papel de manera diferente a las primeras, forzando consecuentemente y al mismo tiempo una redefinición del medio. De esta manera, la construcción de una historia crítica del papel en los años '60 consta precisamente del estudio tanto de los temas que trata –en qué medida éstos son parte de aspectos que inicialmente estaban fuera del ámbito de la disciplina– como de la manera de tratarlos –lo que implicaría la redefinición del papel mismo.

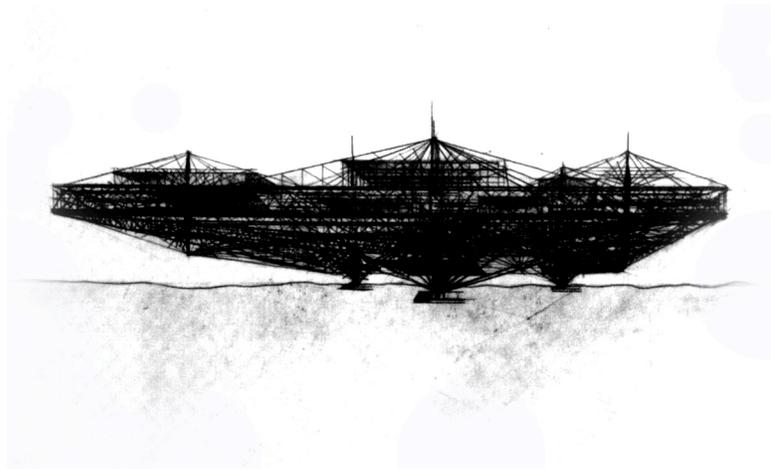
El trabajo de esta tesis consiste entonces en realizar ambas tareas. Si bien la arquitectura de papel de los '60 cuenta con proyectos extremadamente diversos, al coincidir al menos en la utilización del papel es posible interpelarlas

desde estos dos puntos de partida que son comunes a todas. Y así como ciertas arquitecturas de la vanguardia resultan atractivas principalmente por lo evocador de sus imágenes –en Francia, Yona Friedman dibujaría ciudades espaciales sobre París; en Viena, Hans Hollein y Walter Pichler montarían una parrilla de Rolls-Royce sobre un paisaje o un cigarrillo flotando sobre el cielo–, los trabajos de Constant, Cedric Price, Archigram, Superstudio y Archizoom (los casos de estudio de esta tesis) se presentan quizás como los más desafiantes al contar con un mayor corpus teórico asociado o simplemente con una mayor acumulación de papel.

A continuación se exponen cinco proyectos de arquitectura de papel producidos en los '60 por los arquitectos anteriormente mencionados, divididos en cuatro capítulos: cada capítulo trata un caso, excepto el último que trata dos. Los proyectos han sido ordenados más menos según un orden cronológico, tanto con respecto a la arquitectura en la década anterior –estado que esta introducción expone– como entre ellos, aunque de más está decir que muchas veces las cosas sucedían al mismo tiempo. Los temas que se asocian a cada proyecto tampoco son exclusivos de cada proyecto sino que representan el ámbito en que se debate su problemática; la mayoría de las veces un proyecto puede ser interpelado desde distintos ángulos y siempre se encontrará una respuesta, una propuesta o un nuevo problema.

2.0 PROYECTOS

2.1 NEW BABYLON: política y programa



El artista holandés Constant Nieuwenhuys, antes de comenzar a desarrollar New Babylon, había solidificado ya su papel en la escena de la pintura de vanguardia en Holanda y otros países de la Europa del norte: desde mediados de los años '40, Constant había pertenecido a grupos como el *Dutch Experimentele Groep* y posteriormente a *COBRA*,²⁰ donde trabajaría junto a Asger Jorn. Sin embargo, los intereses de Constant comienzan a variar, llevándolo progresivamente a incluso rechazar la pintura. Es mientras aún pertenece a la vanguardia pictórica que Constant entra en contacto con la arquitectura cuando, con motivo de una colaboración para una exposición, conoce a Aldo van Eyck, quien lo introduce al universo espacial desde lo constructivo.²¹ Mientras por motivos personales e ideológicos, Constant comienza a separarse de Jorn y a acercarse a Van Eyck, los preparativos para el CIAM IX de Aix-en-Provence atraen el interés de Constant. La cercanía a los grupos de arquitectos disidentes de la Carta de Atenas –posteriormente, el Team 10– lo sensibilizarían frente a los temas urbanos y de hábitat, mostrándole a Constant una serie de herramientas que parecían representar mejor sus intereses en su proceso de alejamiento de la pintura. Hacia mediados de los '50 y luego de un reencuentro con Jorn, Constant entra en contacto con el incipiente movimiento parisino de la Internacional Letrista, quienes se dedicaban al arte desde la experiencia misma de la ciudad. Esta manera de hacer arte, más política y heredera de ciertos aspectos del surrealismo, seduciría a Constant y lo llevaría a acercarse a Guy Debord, quien fundaría la Internacional Situacionista hacia finales de la década de los '50.

Es durante la década de los '50, e inmerso en esta vorágine de vanguardias y personalidades radicales, que Constant comienza a trabajar New

²⁰ *COBRA* es el acrónimo de Copenhague, Bruselas, Ámsterdam y reunía principalmente a daneses, belgas y holandeses quienes, sin embargo, tenían su base en París. Los tres miembros claves de *COBRA* fueron Constant, el danés Asger Jorn y el belga Christian Dotremont. El grupo funcionó entre 1948 y 1951. Van Schaik, *Psychogeogram, An Artist Utopia 1*, en Martin van Schaik y Otakar Máčel (eds.): *Exit Utopia, Architectural Provocations 1956-76*, Prestel Verlag, Munich, Berlin, London, New York, 2005, p. 36 y ss.

²¹ Constant y Van Eyck colaboran para el montaje de la exposición *Mens en Huis*, en el Stedelijk Museum de Ámsterdam en 1952. El acercamiento de Constant al espacio había comenzado a través del color, un derivado de sus inicios pictóricos; Van Eyck significa al mismo tiempo un acercamiento a manuales de construcción y a vanguardia arquitectónica. *Ibid.*

Babylon: las diversas influencias provenientes desde la arquitectura y las visiones de la ciudad lo impulsarían a crear el proyecto que concentra sus intereses políticos, artísticos y arquitectónicos. Constant extendería el desarrollo de New Babylon por cerca de dos décadas, siendo las influencias más notables para Constant principalmente tres: por una parte, la IS, que lo familiarizaría con un acercamiento a la ciudad a través de la ‘psicogeografía’ y le llevarían a sostener su comprensión a través de la identificación de ‘ambientes’. Así como el situacionismo no sólo comprendía la ciudad de una manera distinta a como se había hecho –desde el momento en que pretendía interpretarla a través de estimulantes caminatas erráticas antes que desde la razón–, sino que también proponía maneras de intervenirla a través de la creación de ‘situaciones’, New Babylon se transformó en el proyecto que utilizaría las definiciones situacionistas del ‘Urbanismo Unitario’ como herramienta fundamental en la creación de la ciudad. Otro aspecto que influiría notablemente en las concepciones de Constant y que estaría presente dentro del desarrollo de New Babylon fue el encuentro casual que sostuvo con un grupo de gitanos asentados en la provincia de Alba, en 1956. Este encuentro, que lo empujó a crear una estructura arquitectónica acorde con las necesidades nómadas del grupo, fue también decisivo en su trabajo en New Babylon en la medida en que resultó ser una experiencia directa del nomadismo y sus particulares necesidades habitacionales.²² Por último, y en un lugar fundamental entre sus antecedentes, se encuentra la influencia que tendría el trabajo del también holandés Johan Huizinga en torno al *Homo Ludens*: Huizinga proponía básicamente que el *homo faber*, estado actual del hombre, se encontraba reprimido por la necesidad de trabajar, condición que impedía su potencial desarrollo a través de la creatividad. El *homo ludens* u ‘hombre que

²² “Ese día [de diciembre de 1956] fue el día en que concebí un esquema de acampamiento permanente para los gitanos del Alba y ese proyecto es el origen de la serie de maquetas de New Babylon”. Constant, catálogo de la exhibición sobre New Babylon, Haags Gemeentemuseum, La Haya, 1974. Este encuentro, que el mismo Constant califica de significativo dentro de los orígenes de New Babylon, ocurre al mismo tiempo que su acercamiento a la Internacional Letrista: con motivo del *Primo Congresso degli Artisti Liberi*, organizado principalmente por Jorn, Constant conoce a Gil Wolman, miembro de la IL. Ese año sería, entonces, el que marcaría su definitivo alejamiento de Jorn y su cada vez más intensa cercanía a la IS y a Debord. Ver también Van Schaik y Mácel (eds.) op. cit., p. 42 y ss.

juega' era aquél que, luego de saldados las necesidades básicas, lograba potenciar al máximo su creatividad a través del juego.²³

New Babylon era un proyecto de ciudad que conjugaba todos estos aspectos. Físicamente, Constant definió New Babylon como una serie de grandes 'sectores' que se disponían sobre ciudades ya existentes, sin un orden aparente pero interconectados entre sí, generando una red que iría ocupando el territorio progresivamente.²⁴ Cada sector presentaba características espaciales y atmosféricas únicas, lo que transformaba el deambular por New Babylon en una experiencia siempre cambiante y novedosa; la idea era que el *new babylonian* nunca pasara dos veces por el mismo lugar, facilitando de esta manera la generación de situaciones nuevas que alimentarían la creatividad de cada habitante. Los sectores, que comenzaban a construirse sobre las ciudades, enmarcando barrios, para luego multiplicarse por el resto del territorio, son el resultado de la materialización de la idea de Constant de unir la deriva situacionista con la movilidad de los grupos nomádicos: los *new babylonians* son "gitanos sin tribu y libres también de prejuicio. Su ciudad es tan fácilmente reconfigurable que podemos decir que (se) recrean cada día. La producción se trivializa, el juego es todo".²⁵

Sin embargo, y de acuerdo con su fundamentación ideológica, el proyecto de Constant no se limitaba simplemente al diseño físico y material de los sectores, sino que proponía también la sociedad que la habitaba: New Babylon no era sólo el proyecto de una nueva arquitectura en una época que necesitaba de ella, sino que también de una nueva sociedad; de esta manera, el *new babylonian* y la sociedad que éste formaría fueron también formulados por Constant. Como un primer paso hacia ella, se necesitaba de la absoluta automatización del trabajo, hecho que permitiría liberar al hombre de la necesidad

²³ *Homo Ludens* de Johan Huizinga fue publicado por primera vez en 1938; Constant comenzó a incluirlo dentro de sus referencias para New Babylon entre 1960 y 1966.

²⁴ Sector: vastos bloques de una superficie de entre cinco y veinte hectáreas y elevados unos dieciséis metros sobre el suelo. Van Schaik: *Psychogeogram...*, 2. *The Dream of Homo Ludens*, *Ibid.*, p. 111. La manera en que se disponen los sectores recuerda inmediatamente los *clusters* de los Smithson; la influencia del Team 10 va más allá de Van Eyck.

²⁵ John Heintz, *New Babylon -A Persistent Provocation*, *Ibid.*, p. 212.

de mantenerse, pudiendo así construir su desarrollo creativo, tal como Huizinga proponía para su *homo ludens*.²⁶ “El hacer *cultura* –que según Constant es producida siendo creativo en el *juego*– es de hecho el alfa y omega de New Babylon”.²⁷ El juego que Constant proyectaba para el *new babylonian* era aquél que involucraba la creatividad, que tiene un carácter transformacional y que necesariamente se produce en un ambiente de libertad, aquél que crea una ilusión de suspensión temporal y que depende enteramente de las limitaciones de tiempo y espacio. Constant define el juego en una contraposición moral y práctica con la utilidad.

New Babylon significó en los años '60 la materialización del deseo de muchos:²⁸ si bien para que fuera posible se requería un cambio profundo en la estructura de la sociedad, éste no parecía tan lejano o imposible. Cuando detonaron los *événements* de mayo del '68 en París, Constant al parecer se dirigió allí para “ver con sus propios ojos lo que estaba pasando en las calles, claramente esperanzado de que algo grandioso estaba por materializarse: el comienzo de una revolución”.²⁹ Los eventos en París sugerían que New Babylon *era posible*, que la sociedad estaba dando el paso hacia una nueva configuración social participativa que no dependería de las estructuras jerárquicas clásicas de poder. El fracaso de los eventos de mayo del '68, sin embargo, acabó con esas esperanzas. Si bien parecieron por un tiempo alentar las esperanzas de Constant de que New Babylon podía llegar a realizarse algún día, el desengaño de los *événements* no fue lo que le disuadiera de continuar trabajando en ella. Hacia finales de los '60, en una carta a un amigo, Constant ya había declarado su

²⁶ Era común en esa época prever que la tecnología podría alcanzar los niveles adecuados de manera que el hombre se viera libre al menos de los trabajos más desagradables. Como el siguiente diálogo –llevado a cabo en el año 2000– entre Constant y Léon Krier demuestra, la automatización del trabajo no significaba necesariamente el cese de *todo* trabajo: “Constant: *No estoy en contra del trabajo en un sentido amplio, no estoy en contra de la actividad, sino que del trabajo productivo, del trabajo...* Krier: *¿Se refiere al trabajo desagradable? ¿Usted quiere automatizar sólo el trabajo desagradable? Creo que en eso todo el mundo está de acuerdo...*” en Van Schaik, *Epilogue*, *Ibid.*, p. 315.

²⁷ Van Schaik en *Psychogeogram... 2*, *Ibid.*, p. 106.

²⁸ En Holanda en los '60, los jóvenes revolucionarios se organizaban políticamente en torno a la agrupación denominada *provos* y manifestaban abiertamente la adopción de New Babylon como proyecto representativo de sus ideologías, si bien Constant nunca adhirió a sus pensamientos.

²⁹ Van Schaik en *Psychogeogram... 3 Overture*, *Ibid.*, p. 230.

escepticismo con respecto al hombre, su habitante: “no creo en la fraternidad porque no creo en un tipo de hombre que sea superior al hombre del presente, al menos para los próximos siglos”.³⁰ Por otro lado, New Babylon significó para todos aquellos que no creían que una revolución de tal envergadura fuera posible, un proyecto totalitarista que parecía requerir de un ente autoritario que lo regulara y normara: la dependencia de la nueva sociedad hacia la necesaria revolución previa hacía sospechar de posibles advenimientos totalitaristas. Debido a la estrecha relación que Constant plantea entre su propuesta arquitectónica y su propuesta social, resulta necesaria una exploración en el papel mismo para medir y calibrar los alcances que este proyecto tuvo con respecto a sus ambiciones.

New Babylon fue desarrollada por Constant a través de diversos medios de expresión, los cuales abarcaban distintas escalas y grados de detalle: los planos generales muestran cómo los sectores se disponían y ocupaban progresivamente el territorio de una ciudad o región; algunos dibujos enseñan vistas de los exteriores y su relación con el entorno; las escasas planimetrías de los interiores muestran la configuración espacial de ciertos sectores y enseñan, al menos generalmente, ciertos programas; las maquetas, que serían el medio de expresión favorito de Constant, materializan el trabajo sobre los ambientes; el manuscrito *Skizze zu einer Kultur*, que nunca fuera publicado, contiene todo el desarrollo teórico del proyecto;³¹ por último, ciertas pinturas, desarrolladas hacia el final del trabajo de Constant en New Babylon, desarrollan ciertos sucesos atribuibles a ella, al menos en cuanto a la atmósfera y el tipo de los eventos.³²

³⁰ Carta de Constant a Sean Wellesley-Miller, arquitecto británico, fechada el 8/8/66, citada por Van Schaik en *Psychogeogram... 2*, *ibid.*, p.119.

³¹ *Skizze zu einer Kultur* (Bosquejo para una cultura), desarrollado aparentemente entre los años 1960 y 1965. *ibid.*, p. 106.

³² Ciertas pinturas hacen alusión a actos de violencia sexual o escenas de paseantes solitarios en escenarios laberínticos. Con respecto a si las pinturas corresponden aún al trabajo en New Babylon, existen diferencias según los autores: Mark Wigley afirma que las pinturas corresponden a un período en que Constant intenta ‘superar’ o ‘cerrar’ el ciclo de New Babylon, por lo que tendrían un carácter de purga. John Heintz, al contrario, plantea que mientras realizaba las pinturas, Constant seguía desarrollando el proyecto, sólo que mediante otro lenguaje. De cualquier manera, estas pinturas sugieren los que podrían ser interiores de New Babylon. Cabe entonces preguntarse si después de desarrollar una idea por más de veinte años, no se transforma de manera inevitable en un referente aquella idea que quizás voluntariamente se intenta dejar atrás, pero que *involuntariamente* sigue apareciendo. Las diferencias entre las posturas de Wigley y Heintz

Resulta particularmente interesante observar dos dibujos, uno de un exterior y otro de un interior, para intentar captar el resultado más material de las intenciones de Constant, además de ciertas fotografías de las maquetas, que fueran las que más desarrollo tuvieran.

En el dibujo de 1960 *Gezicht op een sector*,³³ Constant muestra un exterior de New Babylon: el dibujo, realizado en tinta negra con plumilla y pincel, enseña una vista de dos sectores que se intersectan a lo lejos. El encuadre es un plano general donde aparece un sector cuyos extremos se pierden en los bordes del papel y un segundo sector detrás del primero. El observador está ubicado a gran distancia de New Babylon, ubicándose el punto de vista de manera casi perpendicular al primer sector, por lo que sólo es apreciable un ligero retroceso de uno de sus lados. La línea del horizonte fue situada en la mitad de la hoja: los dos cuartos inferiores los ocupa el terreno y el cuarto superior, el cielo. Esta decisión otorga gran predominancia al terreno donde se posa New Babylon; éste, sin embargo, es sólo una gran superficie plana, con pequeñas lomas cada cierto tanto, cuya textura está dada por puntos de plumilla y manchas de tinta. New Babylon aparece como un volumen horizontal, lejano y oscuro: la densidad de las líneas negras apenas permiten distinguir los niveles –que parecen variar entre dos y seis– y confunden acerca de su interior: no es posible distinguir si efectivamente son volúmenes las figuras en blanco o simplemente variaciones de densidad del achurado. El sector que se ve tras el principal aparece más blanco y alto. Este dibujo entrega una vista exterior bastante desolada del conjunto: si bien New Babylon también se superpone a ciudades, la elección de un descampado para representarla sólo potencia la ya enorme vastedad de los sectores. El denso achurado negro omite también la posible presencia de algún *new babylonian*; el conjunto se demuestra yermo y solitario.

son desarrolladas en Heintz, *A Persistent Provocation* y en Van Schaik, *Epilogue: Enter Architecture*, ambos en *Ibid.*

³³ 'Vista sobre un sector'.

Trappen en ladders,³⁴ también de 1960, entrega una vista de un interior de New Babylon, principalmente en alto contraste de tinta negra. Si bien el encuadre también es un plano general, resulta más acotado debido a que es una vista interior. El observador está situado en un punto alto y dirige la vista hacia abajo, como escondido detrás un gran dintel que no es alcanzado por la luz: esta gran zona negra ocupa todo el lado izquierdo superior de la hoja. A simple vista no hay nadie. La vista alcanza a percibir una especie de plaza dura y vacía, donde al menos cuatro escaleras llegan o parten de ella, y una serie de volúmenes cúbicos que se descuelgan de un posible piso superior o techo y que se posan en el nivel de la plaza. Todo esto parece iluminado por una luz que llega de manera horizontal: posiblemente es de mañana, la claridad del blanco es diáfana. Es posible interpretar que, bajo el gran volumen que domina la mitad superior derecha de la hoja, y sobre una pequeña plataforma a la que llega una escalera, hay un grupo de personas reunido: si así fuera, el grupo estaría formado por una media docena de personas que además parecen guardar la entrada a un recinto. La ausencia evidente de seres humanos hace perder definitivamente la escala de lo que se ve. ¿Estamos frente a un espacio que mide diez metros de alto o sólo dos? ¿Las escaleras –lo único cierto o medible– son grandiosas o secundarias? De cualquier manera, New Babylon aparece solitaria: aparte del único observador, escondido en las sombras, nadie más parece moverse allí.

Las maquetas, desarrolladas por Constant principalmente hacia fines de los '50, materializan la totalidad de algún sector y estaban pensadas para ser fotografiadas: “elegantes y transparentes pero sin indicación de escala, reflejan el ambiente –la esencia constructiva y atmosférica– de New Babylon, más que especificidades arquitectónicas o constructivas exactas”.³⁵ Como dice Constant, “son modelos de juego” que le permiten ahondar en ciertos aspectos que el papel

³⁴ 'Pasos y escaleras'

³⁵ Van Schaik en *Psychogeogram...* 2, *Ibid.*, p. 111. Las principales maquetas son *Gele Sector* (1958) *Örient Sector* (1959), las cuales fueron fotografiadas para una presentación de diapositivas en 1959. Estas maquetas no median más que una plancha regular de madera aglomerada (material del cual está hecha la base), sin embargo, posteriormente Constant se dedicaría a producir maquetas más cercanas a un tamaño real, más cercanas a la escala 1:1.

no le permitía, como las calidades de luz –que en los dibujos sólo se remiten a la escala de grises– o bien la artificialidad del entorno, sus materialidades y texturas. Es difícil nuevamente aventurar una escala, las fotografías muestran lo que pueden ser tanto planos generales como de conjunto, decisión que afecta sensiblemente la percepción del espacio mostrado. En cuanto a las texturas, éstas son principalmente dadas por ciertos materiales plásticos que modifican el color de la luz, pudiendo haber espacios muy estimulantes gracias a la vista de una pasarela que se fuga en curva en un ambiente rojo furioso, o bien espacios más racionales y aprehensibles gracias a la luz blanca que los ilumina. Una fotografía del total de una maqueta muestra cómo la utilización de planchas de acrílico de colores, pernos metálicos, láminas opacas y grillas pueden crear la ilusión de los espacios cuando la fotografía se hace a una altura ‘humana’.

Dentro de las representaciones de New Babylon existe un hecho evidente: todas las imágenes muestran una ciudad vacía y desolada. Mientras en la teoría New Babylon es el espacio donde convive la animación de una sociedad en perpetuo movimiento, activa y creativa, en un ambiente estimulante y seductor, la realidad que las representaciones muestran es otra: los espacios sí son complejos y coloridos, las atmósferas variadas y artificialmente sugerentes, pero no logran mostrar lo que Constant pretendía. En todas las imágenes, New Babylon aparece solitaria y vasta. Esta condición ciertamente proviene de la falta de personas dentro de las imágenes de New Babylon: la ausencia de seres humanos dibujados dentro de los sectores hacen perder la escala del proyecto, apareciendo New Babylon inconmensurable y ajena. La evidente contradicción entre la propuesta teórica de Constant y el resultado que obtuvo a través de las representaciones de New Babylon ponen de manifiesto una cierta dislocación entre el papel y el proyecto de arquitectura que va más allá de las diferencias entre discurso y producto. La soledad que presentan las imágenes de New Babylon no es por sí sola aquello que las transforma en una prueba de la falta de correspondencia entre el discurso y el resultado; la ausencia de personas dentro de las imágenes evidencia un problema del papel y no del proyecto.

Las intenciones de Constant para New Babylon con respecto a su habitante se fundamentaban esencialmente en dos elementos: la deriva y el juego. La deriva, por una parte, sería la ambición del movimiento continuo e ininterrumpido del *new babylonian* por la ciudad: el recorrido del habitante era absolutamente necesario en la medida en que proveía constantemente de nuevos individuos a los distintos sectores y, a la vez, nuevas experiencias para el mismo *new babylonian*. Lo esencial del habitante de New Babylon no era, entonces, su *presencia* sino que su *movimiento*: de esta manera, las imágenes de New Babylon no carecen de personas debido a un descuido o a una elección estética, sino que no aparecen por la imposibilidad de los medios de representación utilizados para graficar el movimiento. Si bien Constant diversificó enormemente los medios utilizados, desligándose del plano y de su escasa profundidad representativa, la gran riqueza que dibujos, pinturas y maquetas le entregaron con respecto al espacio resultaron inadecuados para representar el movimiento. Como los medios que la arquitectura ofrecía se centraban en lo estático, Constant muestra los canales de movimiento y no al movimiento en sí; y si hubiese elegido mostrar al *new babylonian*, hubiera debido sacrificar su condición de movilidad por una de permanencia. La ausencia de personas en las imágenes de New Babylon evidencia, entonces, una limitación del papel con respecto al proyecto.

Por otra parte, a la deriva constante como flujo animador de New Babylon, se le sumaba el juego como agenda esencial del proyecto; sin embargo, las representaciones no muestran cómo se traduce éste en el espacio, excepto por ciertas plantas de algunos sectores, que de todas maneras resultan insuficientes.³⁶ La agenda del proyecto de Constant, que estaba compuesta tanto de ideas materiales –el espacio continuo y diverso, por ejemplo– como de ideas inmateriales –la sociedad nueva y creativa a través del juego–, presenta aquí una segunda limitación: en el papel no aparece especificado cómo se traduce la agenda del juego en un programa arquitectónico, es decir, en una actividad en el

³⁶ En *Vergelijkende plattegrond New Babylon/Amsterdam Oostmeer*, escala 1:1000, 1962, se muestra un sector donde es posible ver algunos laberintos, un hotel y algunos recintos técnicos. *Ibid.*, p. 114.

espacio. Este programa, sin embargo y a diferencia del movimiento, podría haber aparecido en el papel: los medios de representación de la arquitectura sí cuentan con elementos que permiten especificar la actividad a desarrollar en el espacio. En este punto, entonces, la carencia no proviene exclusivamente del papel sino que de las posibilidades de la realidad de estar en sintonía con la agenda, siendo la misma decepción de Constant con respecto a la fraternidad del ser humano lo que pone en evidencia esto. El programa requería de una definición de quien lo activara y la no existencia de ese individuo, de esa sociedad, no permitía concretarlo; por otra parte, la misma irrepresentabilidad del *new babylonian* impedía aventurarse en la creación del programa dentro de las leyes del papel.

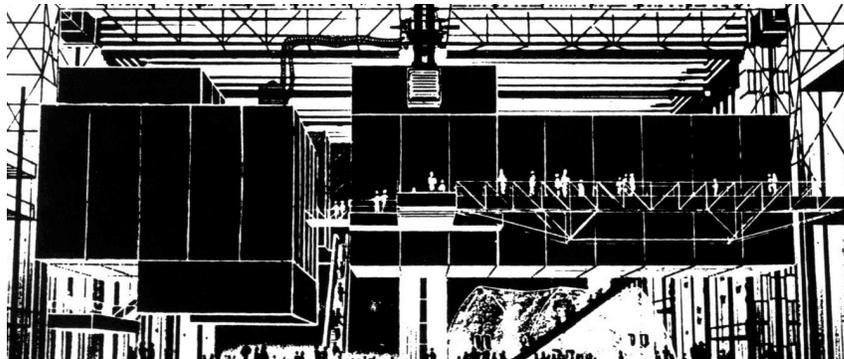
Entre las propuestas arquitectónicas y los problemas que plantea a la disciplina, New Babylon resulta radical en su época en la medida en que Constant desafía abiertamente las ideas que el Movimiento Moderno había sembrado dentro del ejercicio de la arquitectura. Por una parte, New Babylon supera la concepción moderna de ciudad: si para el Movimiento Moderno era absolutamente obligatoria la separación de las actividades, New Babylon elimina unas y mezcla otras, buscando antes que todo la riqueza de las combinaciones resultantes –y la indeterminación programática, que antes parecía omisión, es ella misma el desafío abierto a la funcionalidad modernista. Si para el Movimiento Moderno la calle representa simplemente un canal de movimiento, New Babylon funda sus objetivos en propiciar éste en la medida en que permite la socialización: el espacio de la ciudad está dedicado al movimiento que favorece el encuentro azaroso. Por último, si para el Movimiento Moderno el correcto funcionamiento de la ciudad se basaba en el control del espacio, New Babylon se deshace de éste, volviéndolo incontrolable. En síntesis, New Babylon supera incluso el término ‘ciudad’: éste claramente no corresponde a lo que es ya que, al difundirse extensamente por el territorio, elimina fronteras superando de esta manera cualquier división política, estatal y cultural; New Babylon es una supra-ciudad o un territorio en sí.

Por otra parte, y quizás de manera más radical, New Babylon desafía a la disciplina: las ambiciones de Constant para New Babylon implicaban el aventurarse por terrenos que la arquitectura históricamente no manejaba y que el Movimiento

Moderno se preocupó de excluir aún más tajantemente. New Babylon, al arriesgarse a incluir dentro de lo 'diseñable' el aspecto social, hace al arquitecto dar un paso más allá de las fronteras establecidas de la disciplina, obligándolo a plantearse como ser político. Si bien New Babylon no logra materializar esta ambición completamente, sí propone un ambiente que de manera autónoma es desafiante para cualquier sociedad: el arquitecto, a través de un proyecto que involucra el habitar, la recreación y el nomadismo (todos conceptos ligados a la arquitectura), desarrolla una agenda que es *en sí misma* crítica y provocadora, pensada como un motor de cambio para quien lo habitara. Constant no se conforma con crear un proyecto que se ajusta a sus habitantes, sino que propone uno que exige de sus habitantes interacción y modificación, que sus habitantes tengan *a su vez* actitud y acción crítica con y sobre el espacio.

Por último, New Babylon resulta radical con respecto al papel mismo. Constant, que eligió el papel porque le permitía aventurar una realidad posible, no sólo lo utilizó porque de esa manera podía desligarse de ciertas ataduras que la realidad le imponía, sino también porque le permitía llevar al límite su agenda. Los medios que la arquitectura le ofrecía resultaron siempre escasos: si para el espacio resultaban adecuadas las maquetas, éstas a primera vista denunciaban su estaticidad; si el dibujo o la pintura permitían mostrar ambientes sin depender de la construcción del espacio, rápidamente se denunciaba su imposibilidad de mostrar el movimiento. En otras palabras, la agenda no pudo ser representada, el papel –así como fue utilizado– llegó a su límite. De esta manera, el mayor logro de New Babylon no está en la resolución de ciertos problemas arquitectónicos, sino en cómo los pone en evidencia.

2.2 FUN PALACE: tiempo y fin



Los problemas que New Babylon plantea también pueden enfrentarse desde otra perspectiva. Como ya ha sido presentado, la falta de personas dentro de las representaciones, más que ser parte de un problema, evidencia la sostenida vocación del proyecto por el movimiento; la indeterminación programática, que hasta cierto punto demuestra la necesidad de la traducción del programa en objetos, remite necesariamente a la agenda inicial del juego. Entre las ideas de Constant para New Babylon estaba el proveer a su habitante de experiencias siempre distintas a través de la posibilidad de caminar sin rumbo fijo, facilitando de esta manera los encuentros casuales y el surgimiento de situaciones inesperadas; el juego al que se entregaba el *new babylonian* creaban una suerte de círculo mágico donde éste se absorbía del tiempo y el espacio. El problema que surge ahora tiene estrecha relación con estas características: más allá de vagar sin rumbo en un espacio temporal suspendido ¿estaba dentro de las posibilidades de New Babylon misma la irrupción eventual de éste? ¿Podía confiársele al espacio la capacidad de generar acciones que desviaran el curso de esa historia que se dirigía derechamente a un infinito siempre igual? El *new babylonian* estaba sometido al movimiento constante dentro de una atmósfera continua de juego; en otras palabras, veía pasar y era parte de una historia que de tan excepcional se volvía monótona: “también en New Babylon, la historia llega a un final: el equilibrio socioartístico es dinámico pero auto-perpetuante y estable”.³⁷ Si bien las intenciones de Constant eran diametralmente opuestas a la creación de cualquier monotonía, el resultado que propiciaban no podía ser satisfactorio: el riesgo de la arquitectura eterna jugaba en contra de New Babylon.

El elemento temporal se volvía central dentro de los proyectos que buscaban integrar el aspecto social dentro de su diseño, ya que el riesgo de monumentalizarlos y eternizarlos los acercaba peligrosamente a cualquier proyecto modernista que planteaba sus formas imperecederas para permanecer

³⁷ Van Schaik en *Psychogeogram... 2*, *Ibid.*, p. 122.

incólume frente al tiempo.³⁸ Ciertos proyectos de los años '60 atacaron este aspecto de manera radical: ¿cómo podía la arquitectura incluir esta preocupación dentro de su quehacer? En Inglaterra, Cedric Price desarrolló un proyecto que tuvo como centro la preocupación por el tiempo como elemento de arquitectura, elemento que debía considerarse a la par que la preocupación por el espacio o el programa.

Entre 1960 y 1965, Price desarrolló el Fun Palace, proyecto encargado por Joan Littlewood, reconocida directora teatral y activista de izquierda,³⁹ quien solicitaba el desarrollo de, más que un edificio, un “medio, un servicio, un espacio móvil, un juguete gigante”.⁴⁰ El propósito del Fun Palace era albergar distintas actividades relacionadas al desarrollo cultural de una cierta comunidad durante un lapso de tiempo determinado. En palabras de Price: “este complejo, que permite educación y entretenimiento auto-participativo, puede funcionar sólo –y así sólo por un tiempo finito– si, además de ser accesible a quienes viven y trabajan en su vecindario inmediato, es accesible, a través de sus vínculos comunicacionales variados, a nivel regional y nacional”.⁴¹ El Fun Palace se pensaba destinado a exponer a sus visitantes nuevas formas de teatro (aquello que interesaba principalmente a Littlewood) y proponerle actividades relacionadas al ocio, como la posibilidad de hacer música, la oportunidad de encontrarse en medio de una pista de baile, la ocasión de participar de algún acto cultural o bien, simplemente, mirar cómo se desarrollaba otro.

³⁸ Si bien la duración de un edificio no formaba parte de las preocupaciones centrales del léxico modernista (en el vocabulario desarrollado por Adrian Forty en *Words and Buildings, A Vocabulary of Modern Architecture*, Thames & Hudson, New York, 2000, no aparece como término relevante), resulta casi obvio que la búsqueda de la forma pura y carente de ornamentos apuntaba a mantener siempre ‘moderno’ el edificio diseñado. El problema de la arquitectura moderna viene entonces desde ese mismo punto: la obsolescencia de la forma condena irremediablemente la arquitectura a la obsolescencia.

³⁹ Joan Littlewood (1914-2002) fue una reconocida directora teatral. Participó activamente en el *Theatre Workshop*, compañía teatral de inclinaciones de izquierda, junto a quienes montó obras de marcado corte político.

⁴⁰ Reyner Banham, *Megaestructuras, futuro urbano del pasado reciente*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2001, p. 85.

⁴¹ Cedric Price en *A Laboratory of Fun*, en *New Scientist* del 14 de mayo de 1964, citado por Arata Isozaki en *Erasing Architecture into the System*, en Hans Ulrich Obrist (ed.), *Re: CP*, Birkhäuser- Publishers for Architecture, Basilea, Boston, Berlin, 2003, p. 28.

El Fun Palace era un proyecto pensado para ser construido: en un primer momento, estaba destinado a ocupar un sitio en el valle del río Lea, al noreste de Londres, con unas dimensiones de 260 por 114 metros de planta. Cinco hileras de quince torres de acero, unidas entre sí, soportarían el movimiento de las grúas de pórtico, que debían estar constantemente en funcionamiento. Las instalaciones de servicio ocuparían el nivel inferior y llegarían a los distintos (y posibles) niveles del edificio a través de ductos verticales. Todo el resto de la arquitectura se basaría en elementos prefabricados, como paneles móviles, tabiques y escaleras mecánicas de uso transitorio. La lógica de utilización permitía disponer siempre de una cantidad de espacio liberado para almacenar los elementos en desuso: mientras menos funciones estuviesen armadas, más espacio en desuso habría.⁴²

En un principio, las primeras resoluciones en el papel del Fun Palace resultaron muy complejas y pesadas, bastante lejanas a la idea de ligereza inicial. Con el pasar del tiempo, el Fun Palace fue haciéndose cada vez más anónimo, “deviniendo casi indistinguible de una estructura de sitio de construcción o de un depósito de containers de transporte o incluso de un reducto militar”. Como Isozaki dice “esencialmente [Price] centró toda su atención en el hardware necesario para tal proceso, borrando efectivamente la arquitectura del sistema”.⁴³

Programáticamente, el Fun Palace estaba diseñado para sostener cualquier tipo de actividad lúdica y de recreación. Dentro de las actividades que el Fun Palace soportaba y promovía estaba, por supuesto, el teatro en cualquiera de sus formas, restaurants, bares, cines, salas de exposiciones, talleres y una continua actividad informativa de los distintos eventos que se llevaban a cabo. El Fun Palace era un recinto para el ocio recreativo, un lugar donde “desafiar la destreza mental y física del participante y, por otra [parte], permitir el flujo de espacio y tiempo, en el cual se provoca el placer activo y pasivo”,⁴⁴ todo esto en

⁴² Banham, *Megaestructuras...*, op. cit., p. 88.

⁴³ Isozaki en Obrist (ed.) op. cit., p. 35.

⁴⁴ Price en *A Laboratory of Fun*, citado por Isozaki, *Ibid.*, p. 32.

un ambiente de parque de diversiones que, sin embargo, mantiene el carácter de evento que las ferias pierden una vez que se asientan definitivamente en un lugar. La idea de Littlewood era recuperar la vida de la monotonía imperante, por lo que Price hubo de buscar nuevas combinaciones entre programa y espacio hasta lograr un edificio tal que “nunca llegara a completarse; que en cambio se convirtiera en un proceso de oportunidades abiertas”.⁴⁵

El Fun Palace, pensaba Price, estaba destinado a durar “no más de lo que fuese necesario”.⁴⁶ Con esto Price se refiere al tema que sería fundamental en la definición del proyecto y que se convertiría en su característica más radical, tanto en comparación a la arquitectura producida *hasta* su época, como con respecto a la arquitectura *de* su época: el aspecto del tiempo. Price dice: “como el concepto social del Fun Palace es principalmente el de un taller de la gente o una universidad de las calles, el elemento de auto-participación en las actividades debe extenderse hasta un grado de control del ambiente físico por parte de los usuarios. La flexibilidad integrada, u obsolescencia planificada, puede lograrse sólo si el factor del tiempo se incluye como un factor de diseño en el proceso de diseño total”.⁴⁷ De esta manera, Price incluye dentro de las preocupaciones de la arquitectura aquella sobre su fin. Como diría Archigram, en 1966: “los edificios sin capacidad de cambiar sólo pueden convertirse en tugurios o monumentos antiguos”,⁴⁸ y si esto significaba que el cambio debía ocurrir con respecto al lugar donde se llevaba a cabo el proyecto, éste debía hacerse lo suficientemente flexible, estandarizado y móvil como para ser trasladado luego de diez años; si el cambio significaba el fin del proyecto, nada impedía –ni el apego del arquitecto a su obra– que éste se acabara y desapareciera de la ciudad.

El problema central al que el Fun Palace hace alusión y desarrolla es, entonces, el de la durabilidad de un proyecto. Proponiendo un edificio “no formal,

⁴⁵ Isozaki, *Ibid.*, p. 33.

⁴⁶ Price, *Ibid.*, p. 31.

⁴⁷ Price en ‘*Fun Palace*’, en *Link*, junio-julio 1965, citado por Isozaki, *Ibid.*, p. 33.

⁴⁸ Archigram citado en Simon Sadler, *Archigram Architecture without Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Mass., London, England, 2005, p. 94.

abundantemente poroso, abierto y no permanente”,⁴⁹ Price lleva a cabo lo que de otra manera explicaba cuando, haciendo una analogía con la comida, plantea que los proyectos debieran durar tanto como “el almacenamiento de comida, su preparación, su ingestión y su evacuación”. La arquitectura es un proceso que ciertamente cuenta con una fecha de caducidad y, como tal, tiene un final y el arquitecto debe incluirlo dentro de su diseño. Al referirse a esto, Price hace un planteamiento que ningún otro proyecto radical hace: en palabras de Banham, “el equipo del Fun Palace, pragmático sin excepción, no estaba dispuesto a esperar la Revolución para hacer posible un perfecto *palais ludique*; su Fun Palace sería factible aquí y ahora”.⁵⁰ Esto no quiere decir que Price careciera de una postura política similar a la de otros arquitectos radicales europeos o que pensara que la arquitectura no podía de ninguna manera influir en la sociedad en que actuaba: al contrario, el Fun Palace era en sí mismo “una forma de elevar la conciencia colectiva hasta el nivel donde una Revolución fuera posible”.⁵¹ Para Price era un hecho claro que no estaba dentro de las posibilidades de la arquitectura el cambiar el mundo, sino que ésta debía dedicarse a “crear nuevos apetitos, nuevas hambres –no a resolver problemas”.⁵²

El Fun Palace era el proyecto perfecto para desafiar a la arquitectura a tomar parte de una especie de cambio social, aún cuando fuera modesto: la unión de una agenda de inmediata traducción a programas –seguramente no fue difícil transformar la idea de lo lúdico o divertido en una serie de actividades en el espacio– junto a una propuesta arquitectónica dispuesta a acogerlas, sin duda son terreno fértil para la exploración arquitectónica. Si bien el Fun Palace pareció siempre factible de construir, nunca fue edificado y permaneció en el papel. ¿Es posible aventurar a partir del papel las posibilidades de éxito o fracaso del Fun Palace en el caso de haber sido construido? Dentro de la lógica de la arquitectura

⁴⁹ Price en *'Fun Palace'*. *Ibid.*, p. 34.

⁵⁰ Banham, *Megaestructuras...*, op. cit., p. 88.

⁵¹ *Ibid.*

⁵² Cedric Price en entrevista con Hans Ulrich Obrist, septiembre de 2000, Londres, publicada en Obrist (ed.), op. cit., p. 57.

de papel –donde no es necesario lo anterior–, ¿cuán radical logra ser el proyecto de Price?

El Fun Palace en el papel es semejante a cualquier otro proyecto desarrollado por Price, es decir, una serie de dibujos de lenguaje decididamente arquitectónico que no muestran más que el proyecto: “todo su esfuerzo va hacia formular temas y describir procesos de soluciones. Como resultado, ignora totalmente los aspectos formativos, neutralizando su expresión al dominio de lo instantáneamente olvidable”.⁵³ Los dibujos de Price son poco llamativos, grises y bastante más profundos que otros: al prescindir del collage u otras técnicas comunes a los proyectos de papel de los '60, Price logra centrar todo el esfuerzo en la arquitectura. El Fun Palace está representado al menos en una elevación, una axonométrica, una perspectiva central y dos elevaciones en alto contraste, además de un sinnúmero de documentos (bosquejos, notas, listas, cálculos), igualmente grises. La imagen que sin duda resulta más interesante, por la cantidad de información que contiene, es la perspectiva central.

En ésta, Price ubica el punto de vista casi al centro del edificio de planta rectangular, ya que se alcanzan a divisar siete filas de cinco torres de acero. El punto de vista es exterior al edificio, ya que es posible ver una sección del subsuelo, por lo que se asume que no está pensada para emular la visión de un visitante del Fun Palace. De todas maneras, si ése hubiera sido el caso, seguramente el observador estaría ubicado en una plataforma elevada sobre el nivel cero del edificio, ya que la línea del horizonte fue emplazada entre el primer y segundo tercio desde el inferior de la hoja. El dibujo fue realizado con tinta negra sobre hoja blanca y cuenta además con anotaciones manuscritas por Price en tinta roja y zonas oscurecidas en tonos de gris.

La información que entrega el dibujo es amplia; para comenzar, algunas palabras sobre la estructura: las torres están dispuestas en una grilla de quince por cinco y cuentan cada una con ocho divisiones horizontales que corresponden a los posibles niveles que pueden tener las plataformas que a ellas se adhieran;

⁵³ Isozaki, *Ibíd.*, p. 27.

sobre cada torre está apoyada una gran viga longitudinal, también conformada por partes de acero, por donde se deben desplazar las grúas de pórtico –y que, en total, debieran ser cuatro. También es posible ver algunas vigas transversales. Teóricamente, por el interior de cada torre se encuentran los ascensores que aseguran el desplazamiento vertical y los ductos de ventilación: en el dibujo, aparte de unas flechas que indican movimiento hacia arriba, no es posible adivinar el interior de cada torre. Sin embargo, sí existe la certeza de que la ventilación artificial ocurre mediante las torres, ya que en el subsuelo y bajo cada torre se ve un cuadrado que dice al lado “unidad de calefacción y ventilación”; sobre este subsuelo además se ha escrito “servicio” sobre una gran zona gris y “almacenamiento” sobre otra. La estructura conformada por las torres, las vigas longitudinales y las transversales proporcionan el anclaje necesario para los recintos que albergan la infinidad de programas que se desarrollan, al menos en esta vista de la configuración del Fun Palace.

Hay al menos dos tipos de programas, principalmente: aquellos que requieren de un recinto para desarrollarse y aquellos que no. Dentro de los primeros es notoria la presencia de un gran volumen que se descuelga de una viga transversal y que tiene mínimo cuatro pisos de altura: es un “teatro circular –parcialmente cerrado”, como anota Price. Su exterior es liso, salvo por unas rejillas de ventilación en la parte superior; la planta tiene forma de cruz y no corresponde a la especificación ‘circular’. Tras él, hacia la izquierda del dibujo, es posible ver una estructura cupular que dice “hall de conferencias circulares”; delante de este último y en el tercer piso sobre el nivel del suelo, una plataforma techada que dice “talleres, etc”. También como estructura cerrada, a la derecha de la hoja y a cinco pisos sobre el suelo, un recinto que reza “restaurantes”; bajo él, una plataforma abierta que dice “exhibición abierta”. Dentro de los programas que no requieren de un recinto cerrado para funcionar y que dependen principalmente de objetos, se encuentran una plataforma donde hay tres quitasoles y que dice “comer y cenar”, una plataforma para “observación a larga vista”, otra de “control y observación pública”, la “ciudad de los niños” a nivel del suelo, más plataformas de observación, una “pasarela móvil” en el último nivel, y

una serie de pantallas de información, donde unas se encuentran en la punta de las torres y dicen “pantallas de información a larga distancia”, y otras simplemente “cine a pantalla abierta” y “noticias”. La condición de flexibilidad temporal del Fun Palace queda denotado por la frase “auditorio –en construcción”, escrita sobre el dibujo de una plataforma en declive que sostiene infinidad de asientos y que está siendo cerrado por paneles similares a los del teatro circular. Por último, y además de los recintos que contienen los programas, es posible distinguir ocho escaleras mecánicas que unen diferentes niveles y en distintas direcciones; varias pasarelas sin denominación, el río hacia el final del dibujo, diversos recintos pequeños adosados a las torres, un helicóptero volando y un techo móvil plegado hacia el lado derecho del dibujo que dice “sombreadero ajustable –sobre el área de reunión”. El nivel del suelo se encuentra libre, exceptuando por algunas escalas y ciertos programas livianos.

El dibujo de Price muestra la misma idea que generó el proyecto: la vista es simultánea e instantánea, tal como es el Fun Palace. La idea de un edificio donde todo ocurre a la vez, en la medida en que se ha dispuesto el espacio y el programa necesarios, queda explicitado por esta perspectiva. Aunque las actividades en el espacio no aparecen representadas a través de personas dibujadas dentro del proyecto, la especificidad de los espacios proyectados y sus programas explicitan su carácter definido, gracias a las indicaciones manuscritas. Price, al concentrar el esfuerzo de diseño en la estructura y no en la forma total resultante, logra pensar un sistema estructural que funciona como un mecano al que se le pueden agregar y sacar partes a voluntad –y, al menos, el papel resistía esta demanda. De esta manera, el Fun Palace logra materializar las dos grandes propuestas de Price para la idea de Littlewood: la multiplicidad programática y un espacio acorde que la facilita. Esta coordinación entre estructuras arquitectónicas y sus usos se logra dar gracias a la flexibilidad interna del proyecto, al crear una arquitectura que permitía que el edificio respondiera o se adaptara en cierta medida a las necesidades de su contexto social.

La flexibilidad interna que Price le otorga al Fun Palace responde a su preocupación acerca del tiempo en la arquitectura sólo hasta cierto punto: ésta

no corresponde necesariamente a la obsolescencia planificada. La flexibilidad del edificio estaba dada por la posibilidad que éste tenía de cambiar su configuración interna, es decir, de cambiar la disposición de los recintos en el espacio, de adjudicar otro programa a un espacio ya fijado o de guardar ciertos elementos mientras otros eran utilizados. El Fun Palace podía cambiar en el tiempo pero sólo respecto de sí mismo; en otras palabras, si sucedía que el Fun Palace cambiaba su configuración, la perspectiva central que lo representaba sólo hubiese variado en partes ínfimas –quizás incluso sólo lo escrito. Esta estrategia permitía demorar el estado de obsolescencia al poder presentar configuraciones siempre nuevas cada cierto tiempo, pero no aseguraba un cambio total como sería, por ejemplo, uno de lugar. Price, sin embargo, no limita el alcance de su proyecto a las posibilidades que la arquitectura como estructura, espacio y programa le entregaban para trabajar el tiempo, sino que impone la decisión conceptual sobre lo material: antes que permitir que el programa se desgaste, Price fija la muerte del proyecto. Si éste no cambia de lugar, ni es transformado radicalmente en otra cosa, desaparece, se desmantela, llega a su fin.

Este movimiento conceptual es fundamental: la decisión racional de determinar que un proyecto se acaba realiza el gran salto desde la arquitectura hecha para durar porque puede a aquella que dura lo que debe. Al establecer de antemano que lo que guía la duración del edificio es el programa y no la forma arquitectónica, Price supera las concepciones modernistas e históricas acerca de la duración de la arquitectura: el Fun Palace desafía con sus formas anónimas y poco importantes toda una historia de dedicación a la permanencia del edificio. Además, al establecer esta jerarquía y someter el diseño del espacio a las necesidades del programa, el Fun Palace anula la relación establecida por el modernismo entre forma y función: en este caso, la forma es el resultado menos importante del cruce entre programa y las posibilidades de la tecnología arquitectónica, es decir, la forma es netamente un producto secundario. La arquitectura del Fun Palace es olvidable, su experiencia no: el Fun Palace, en vez de conformarse como edificio a través de sus espacios materiales, lo hacía a través de las actividades que proponía.

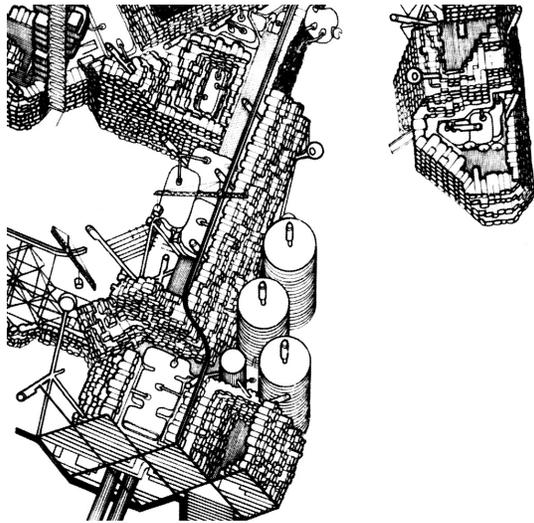
La radicalidad del proyecto de Price reside entonces en varios puntos. Por una parte, en la primacía de la decisión del arquitecto por sobre la tendencia a la durabilidad, al definir a priori una fecha de término; por otra, en la decisión de hacer primar el programa sobre la forma, a través de las soluciones tecnológicas, decisión que empuja al arquitecto a buscar una solución a las demandas de flexibilidad. Si bien es cierto que el Fun Palace pudo quizás haberse acercado a la construcción y que el mismo detalle constructivo que enseñan las imágenes hace preguntarse acerca de la factibilidad técnica del proyecto –en cuanto parece necesaria una flota de técnicos para operar el gran dispositivo– no es la cercanía a la realidad lo que lo hace más importante. Uno de los aspectos esenciales del Fun Palace está en la manera de utilizar el papel como soporte para la exploración sobre el tiempo, en la medida en que éste y sólo éste le permitía incluirlo en el diseño.

Price, al elegir el dibujo arquitectónico anónimo y poco espectacular, refuerza la idea de la insignificancia de la forma ante la primacía del programa; el programa, por su parte, se incluye de una manera también leve y casi vulgar: sólo la escritura manuscrita sobre los dibujos muestra qué es lo que ocurre dentro del Fun Palace. Sin embargo, esta estrategia que parece una nimiedad, resulta extremadamente decidora en cuanto al problema que plantea el programa en la arquitectura y su relación con el tiempo. Por una parte, la escritura denota la característica verbal del programa, es decir, de su articulación lingüística por sobre su estaticidad como imagen –en parte, una solución al problema de Constant. Por otra, evidencia la condición calificadora del programa sobre el espacio, es decir, que el espacio por sí solo no significa nada sin la característica única que le otorga la actividad en el espacio. Por último, demuestra la capacidad que el papel entrega a la arquitectura cuando pretende trabajar el aspecto temporal de un proyecto: la opción por la palabra permite la articulación del programa dentro de una oración, es decir, dentro de una construcción temporal. El papel muestra a la arquitectura no como el resultado del pensamiento a través de imágenes sino que del pensamiento a través de la palabra, de la oración, del discurso. Este acercamiento, que incluso parece intuitivo, le permite acercar la

arquitectura a una realidad inmediata, superando la misma lentitud de lo construido; si bien “la arquitectura es demasiado lenta para resolver problemas”,⁵⁴ el papel le permitió a Price trabajar directamente con ellos y practicar soluciones.

⁵⁴ Cedric Price en entrevista con Hans Ulrich Obrist, *op. cit.*, p. 57.

2.3 PLUG-IN CITY: técnica y objeto



La necesidad del diseño de una arquitectura flexible, tanto física como programáticamente, que el Fun Palace supuso para Cedric Price, no era exclusivo de éste. Archigram, grupo británico formado por Peter Cook, David Greene, Mike Webb, Ron Herron, Warren Chalk y Dennis Crompton a principios de los '60, también fue desarrollando una trayectoria vanguardista que los acercaría al problema de la flexibilidad. Esta cercanía conceptual entre Price y Archigram no resulta extraña dado que coincidieron repetidamente durante toda la década: Price fue una especie de miembro no oficial de Archigram. Por otra parte, ambos resultarían fuertemente influenciados por la labor de los Smithsons y el Team 10. La preocupación de estos últimos por la ciudad y su evidente necesidad de incluir el aspecto social en el diseño gatillaron la búsqueda de Price y Archigram en torno a las posibilidades de adaptación de la arquitectura a su entorno social, a través del desarrollo de estrategias que permitieran una respuesta de la arquitectura a las necesidades del usuario. De esta manera, Archigram desarrolla Plug-in City,⁵⁵ proyecto cuyo principal objetivo es explorar las posibilidades que entrega el diseño de una arquitectura flexible. Sin embargo, existe una diferencia esencial con el trabajo de Price: mientras el Fun Palace es un edificio, Plug-in City es una ciudad. Esta diferencia no es menor y es la que finalmente permite que Plug-in City se interese en otros campos arquitectónicos que el Fun Palace, por su misma escala y vocación, no recorre.

Plug-in City resulta de la acumulación de las distintas preocupaciones que los miembros de Archigram desarrollaron entre 1960 y 1964 a través de la publicación *Archigram*.⁵⁶ Los efectos que la revista tuvo sobre el proyecto son evidentes: desde las características inherentes a la época que la revista adopta

⁵⁵ *Plug* es enchufe; *to plug-in* es enchufar.

⁵⁶ "Hacia el final de los años '50 muchas cosas fantásticas estaban pasando... David Greene y yo [Peter Cook] habíamos conocido a Mike [Webb] y nos juntábamos regularmente en un café... '¿Por qué no publicamos algo entretenido? Lo que construimos no tiene ningún interés'... Utilizamos el dinero ganado en un concurso para financiar el segundo número [de *Archigram*]... y queríamos invitar a otras personas a participar, en particular a Ron [Herron], Warren [Chalk], Dennis [Crompton]..." Peter Cook *Archigram The True Story Told by Peter Cook*, serie de dibujos tipo historieta, publicada en el catálogo de la exposición *Archigram* del Centre Georges Pompidou, realizada entre el 29/06 y el 29/08 de 1994, Éditions du Centre Pompidou, París, 1994, pp. 14 y 15.

hasta los temas personales de cada miembro de Archigram, todos se integran a Plug-in City. En 1961 es publicada por primera vez la revista *Archigram*. Revista de arquitectura, panfleto, objeto; comics de ciencia ficción, proyectos radicales, dibujos y collages: *Archigram* pasó por todos estos estados y más, se inició como una hoja suelta con un tiraje de no más de trescientos ejemplares y terminó siendo un objeto de culto no sólo en el continente sino que también al otro lado del océano.⁵⁷ La revista, que debía su existencia al fácil acceso a mimeógrafos y la impresión offset, muy populares y económicos a mediados del siglo XX, desarrolla cada vez más profundamente la estética pop, rasgo que se traduce en el carácter pop de Plug-in City.⁵⁸ Por otra parte, *Archigram* fue un desafío constante al establishment arquitectónico de Inglaterra y, junto a Reyner Banham, que promovía y alentaba las acciones del grupo, pretendía dar el salto definitivo que superase la mediocridad de la producción arquitectónica del establishment de la época.⁵⁹ *Archigram* puso a disposición de la disciplina un medio de difusión de ideas rupturistas, entre las cuales se contaba evidentemente Plug-in City. La revista buscaba “salir de una arquitectura estancada”; como Cook planteaba, “sería ridículo imponer una fase ‘heroica’ a la década actual ya que el ciclo ha alcanzado muy rápidamente lo ‘trágico’”.⁶⁰ *Archigram* les permitió explorar el

⁵⁷ La *Zoom Wave*. En Francia: Friedman, Maymond, Candilis; en Holanda: Bakema, Van Eyck, Constant, Weber; en Alemania: Woods, Otto, Doernach, Schulze-Fielitz; en Suecia: Erskine; en Finlandia: revista *Carré Bleu*. De *Network around the Channel*, mapa publicado en *Archigram 7*. Van Schaik en *Psychogeogram... 3*, en Van Schaik y Máčel (eds.) op. cit., p. 220. Además, la revista publicaba trabajos de los metabolistas japoneses como Isozaki y Tange, de los vieneses Hollein y Pichler, de ‘Bucky’ Fuller, de los franceses Architecture Principe, etc. Los EEUU reciben el *zoom wave* de parte de los mismos Chalk, Herron y Cook, quienes son invitados a la University of California en 1968.

⁵⁸ *Archigram* acompaña “a la sociedad de consumo y sus productos atractivos, de color, desechables, el supermercado y su estética popular, el rock and roll y los Beatles, la publicidad y sus colores chillones, la ciencia-ficción y los inicios de la informática y el desarrollo de las telecomunicaciones, los viajes al espacio y los primeros pasos sobre la luna”. Alain Guiheux *Fast historie*, catálogo de la exposición *Archigram*, op. cit., p. 9.

⁵⁹ Establishment apoyado principalmente por el RIBA. “Banham fue el primer crítico británico que admitiera abiertamente gustarle el diseño industrial populista de los Estados Unidos, desafiando la condena oficial que el establishment modernista le impusiera”. Sadler, op. cit., p. 34. Banham conoció al grupo Archigram alrededor de 1963, dice Sadler, a través del tercer número de la revista. Banham ya contaba con las simpatías de Archigram debido a su pertenencia al Independent Group (IG), quienes habían manifestado un temprano interés por la tecnología y la cultura popular. (Sobre este último tema, por ejemplo, el IG realizó la exposición *This is Tomorrow*, 1956, en el Institute of Contemporary Arts –ICA– de Londres).

⁶⁰ Peter Cook, Editorial de *Amazing Archigram 4, Zoom*, publicado por catálogo de la exposición *Archigram*, op. cit., p. 73.

mundo del comic de ciencia ficción⁶¹ y las posibilidades del lenguaje: Plug-in City lleva ese nombre de la misma manera en que hubo un intenso desarrollo de arquitecturas *clip-on*, *drive-in*, *blow-out* o formadas a partir de *kits-of-parts*.

Además de las características relacionadas a lo pop, la vanguardia y el lenguaje coloquial, Plug-in City resulta también de la acumulación de ciertos temas arquitectónicos desarrollados por el mismo grupo. Entre 1961 y 1964, Archigram desarrolló un camino que fue, por una parte, descomprimiendo el trabajo de los arquitectos y, por otra, diversificando sus intereses. Cuando Archigram fue formado, el vínculo que unía a sus miembros estaba basado en el mutuo respeto hacia proyectos desarrollados individualmente por ellos; estos primeros proyectos funcionaban por sí solos y las apuestas que realizaban resultaban interesantes en términos de la resolución de los problemas y no tanto en cuanto a su formulación: los proyectos eran edificios interesantes y disruptivos sólo como tales.⁶² La descompresión de los proyectos que siguieron tiene que ver con el abandono del edificio como proyecto: Archigram diversificará sus intereses a partir de 1962, ampliándolo desde el edificio autocontenido hacia la ciudad y el funcionamiento de ésta, sus mecanismos, el rol de las comunicaciones y otros tipos de complejidades.⁶³ Plug-in City recogerá los problemas respecto de las vías de circulación en la ciudad (*Archigram 2 y 4*), las posibilidades que entregaba el cómic de ciencia ficción (*Archigram 4*), la 'ciudad

⁶¹ "Una de las más grandes debilidades de la arquitectura de nuestras ciudades es su incapacidad de integrar los objetos de desplazamiento rápido a su estética general –precisamente uno de los dominios donde la imaginaria del cómic se ha mostrado siempre superior". *Ibid.*

⁶² Proyectos notables de la primera época (entre 1957 y 1962), principalmente el FMA Building y el Sin Centre (Webb) y el Lincoln Civic Centre (Cook y Greene). El primero era un edificio para la Asociación Manufacturera de Muebles y resulta interesante por la utilización del ferrocemento como material constructivo, capaz de dar formas estéticamente provocativas; el segundo es una especie de proto-Fun Palace donde el énfasis se ha puesto en la circulación; el tercero es un edificio cívico en el cual se explora la utilización de una 'piel' informe en el exterior.

⁶³ Proyectos 'descomprimidos': Nottingham Shopping Viaduct (Cook, Greene, 1962), donde se integra la prefabricación, la flexibilidad mecánica, el edificio de finales abiertos; exposición en el ICA de Londres "Living City" (1963), donde Archigram monta la exposición donde expondrán la comprensión de una ciudad viva como algo deseable y su construcción como algo perentorio –en directo rechazo al ostracismo impuesto a la calle por los modernos; City Interchange (Chalk, Herron, 1963), intercambiador de transporte; Underwater City (Chalk, 1964) y Europa City (Cook, 1964), distintas posibilidades de ciudades, facilitadas por la tecnología.

viva' y el amplio tema de lo desechable, desarrollado extensamente en *Archigram* 3.⁶⁴

Plug-in City es un proyecto que recolecta todas estas influencias para crear una ciudad que, básicamente, se estructura sobre canales que contienen todos los servicios a la que se adhieren o 'enchufan' las unidades de vivienda, que en sí son prefabricadas; el resto de los programas que conforman la ciudad también se conectan a la estructura básica. La idea central en Plug-in City es, entonces, la existencia de vías de comunicación como ejes estructurantes de la ciudad en todo sentido: las vías de comunicación no sólo conectan diferentes partes y transmiten información o gente, sino que también funcionan como el marco rígido al que se adosan los programas. Plug-in City cuenta con un número casi ilimitado de puertos donde conectar las unidades de vivienda y, en general, toda la idea de crear un marco rígido estructurante apunta a sus posibilidades casi ilimitadas de expansión –una de los beneficios de la estandarización. También existían unidades prefabricadas para tiendas y unidades de almacenamiento, como también unidades más grandes destinadas a albergar programas públicos o comunes. Además, Plug-in City contaba con grúas ubicadas en las partes superiores de la grilla estructurante que estaban pensadas para estar en constante movimiento, rellenando los puertos. El proyecto contaba, similarmente a lo propuesto por Price, con una definición temporal: Plug-in City no se pensaba como la solución a los problemas de la ciudad contemporánea ni como la ciudad del futuro que reemplazaría las actuales, sino que tenía un carácter más bien 'de emergencia.' Plug-In City buscaba ofrecer un nuevo tipo de vida asociado a la tecnología y las comunicaciones y fuera de la monotonía de las ciudades 'reales':⁶⁵ “esta proposición nos confirmaba nuestra idea de partida: que los mecanismos urbanos, arquitectónicos, técnicos y humanos no pueden más que

⁶⁴ Este número de la revista está enteramente dedicado al tema 'Expendability' (traducido aquí como 'lo desechable'): Archigram resalta el valor que tenían para la arquitectura las viviendas de emergencia prefabricadas desarrolladas por el London County Council en la segunda guerra, los diseños de viviendas prefabricadas de Buckminster Fuller, la utilización del plástico, el velcro, y la creciente popularidad del uso de objetos cotidianos desechables como las rasuradoras, comidas, empaques, etc. "Todo es lo mismo" decían.

⁶⁵ Peter Cook en la descripción de Plug-In City, *Ibid.*, p. 87.

ganar si se les agrupa”.⁶⁶ Debido a la premisa conceptual de no diseñar una ciudad definitiva sino que provisional, y siendo los elementos que la conformaban prefabricados, la duración de Plug-in City no era mayor a la de sus partes: un baño prefabricado no podía técnicamente durar más de tres años, pensaban; la duración de la misma estructura principal no pasaba del medio siglo.⁶⁷

El proyecto fue detalladamente dibujado, existiendo principalmente dos cortes, una vista axonométrica, algunos esquemas de sus componentes y una serie de proyectos que se adjuntan y enriquecen el proyecto principal. En general todos fueron dibujados minuciosamente y con un lenguaje bastante ortodoxo: las planimetrías son bastante sobrias, excepto por el uso del color, que resalta los distintos elementos que conforman la ciudad. En el primer corte producido por Peter Cook de Plug-in City en 1964, se muestra una sección de la ciudad donde se explican los componentes y ubicación de ellos: la estructura principal es la grilla verde de diagonales en 45 grados denominada “vía rápida”, que funciona como la megaestructura organizativa del complejo, a la cual se adhieren las unidades residenciales de color morado y las tiendas de color amarillo. Las unidades de tiendas cuentan con un sistema propio de alimentación, una red de tubos color lila, que está destinada a proveer de productos y almacenar otros. Un segundo tipo de vía de comunicación son aquellas de monorriel, que circulan por las intersecciones de la grilla; también hay escaleras mecánicas dentro de tubos azules, vías para automóviles y áreas de estacionamientos en rojo. En general, todos los equipamientos destinados a comunicar zonas, exceptuando la grilla estructurante, se ubican de manera independiente: si bien es posible pensar que las escaleras mecánicas son de producción estandarizada, su ubicación no responde a un plan matemático, sino que tiene que ver más bien con los requerimientos que los otros elementos formulan. Dentro de estos elementos

⁶⁶ *Ibid.*, p. 88.

⁶⁷ “Aquí lo que sería la duración de la vida útil de cada elemento: sala de baño, cocina, losa de sala de estar: 3 años. Sala de estar, dormitorio: 5 a 8 años. Emplazamiento de la unidad de habitación: 15 años. Superficie de venta en las tiendas: 6 meses. Emplazamiento de las tiendas: 3 a 6 años. Lugares de trabajo, computadores, etc.: 4 años. Estacionamientos y rutas: 20 años. Megaestructura principal: 40 años”. *Plug-in City*, 1964, publicado en *Archigram* 5, *Ibid.*, p. 88.

‘servidos’ se encuentran, lógicamente, los destinados a vivienda, comercio, trabajo y esparcimiento. En este primer corte realizado por Cook, cada elemento que compone el dibujo está numerado del 1 al 15 y cada número remite a una leyenda explicativa en la parte inferior del dibujo; la leyenda resulta interesante desde el momento que muestra que sólo seis de los quince elementos se refieren a recintos, siendo los nueve restantes elementos destinados a la circulación.⁶⁸ Esto ya da una idea de la vocación del proyecto.

El segundo corte realizado por Peter Cook muestra el “Área de presión máxima”: ésta es una vista mucho más vasta del complejo, aunque no está claro si es del total o bien una sección. Como el nombre lo indica, seguramente sólo se trata de la zona más densa de Plug-in City, pudiendo haber más expansiones hacia otros lados a través de elementos menos densos. Este dibujo muestra distintas cosas a la vez: por una parte, elementos repetitivos y vastos, como la megaestructura con forma de grilla en 45 grados –que es interrumpida por dos torres bajo las cuales corren las rutas A y B, respectivamente– y las torres que, cual panal de abejas, aglomeran las unidades de vivienda en una megaestructura con forma de V. Existen además otras clases de megaestructuras, como los silos que almacenan vehículos, las torres que aglomeran “apartamentos de escala”,⁶⁹ los conjuntos en rojo de oficinas superpuestas como escaleras y toda una serie de andenes de tren, vías vehiculares, rutas, tubos de alimentación, etc. Por otra parte, hay también una serie de elementos únicos, o estandarizados pero ubicados sin orden aparente, que se adhieren a la estructura verde, tales como las escaleras mecánicas azules, grupos de tiendas amarillas, un espacio de exhibición, un teatro, una gran plaza central (que pareciera ser escalonada), un teatro de música, diferentes círculos y cuadrados pequeños de distintos colores sin especificar y las grúas destinadas a ubicar las viviendas y mover los *goodies*.⁷⁰

⁶⁸ Dentro de los elementos destinados a comunicación: tubos para escaleras mecánicas (7 en el dibujo), tubos y silos para elementos de tiendas, monorraíl rápido (1), monorraíl local (1), línea de tren para funciones pesadas (2), área de circulación máxima –pasarela– (1), autopistas (3), calle local. También una grúa que transporta una unidad y un ‘globo de sellado medioambiental’.

⁶⁹ ‘Escala’ en el sentido de parada intermedia, detención momentánea.

⁷⁰ *Goodie*: algo atractivo y agradable (OED).

Este dibujo cuenta además con una especie de ejes de abscisas y ordenadas referenciales: la parte inferior está numerada desde x69 hasta x94 (siendo x ¿la referencia al eje x?, ¿representando ‘año’?) y el lado derecho desde la A abajo hasta la K arriba. Este sistema de coordenadas corresponde a las intersecciones de la grilla verde, pero al parecer sólo tiene relevancia en cuanto al dibujo y no a la ciudad.

Así como Plug-in City significó la recolección y utilización de una serie de estrategias e ideas arquitectónicas desarrolladas en los años previos a 1964, también significó un punto de partida para los siguientes proyectos de Archigram. Tal como Plug-in City implicó la descompresión y diversificación de los proyectos realizados por el grupo, también fue aquél que dio inicio a la ‘objetualización’ de la arquitectura de Archigram: si primero habían hecho edificios, para luego, con Plug-in City, trabajar la estructura abierta a la que se le suman partes, desde 1964 en adelante se dedicaron a crear más proyectos ‘abiertos’ y más objetos que añadir a éstas.⁷¹ La lógica de lo desechable, inspirada e impulsada por la sociedad de consumo, parecía requerir de arquitecturas desechables (así lo había tratado ya Plug-in City), por lo que los esfuerzos de Archigram se volcaron en crear unidades de habitación que tendían cada vez más al objeto. Es como si, una vez saldada la idea general que sostiene el resto –la megaestructura, en este caso–, hubieran tenido carta libre para desarrollar las partes que se suman al todo. Luego de Plug-in City es que Archigram comienza a desarrollar los proyectos que serían representados ocupando la técnica del collage y que los remitirían aún más a la estética pop. Esta lógica de trabajo inspirada en el mercado y para el mercado es prueba del pragmatismo con que los ingleses trabajaban: los ideales políticos de los integrantes de Archigram quedaba bien escondidos bajo la intensa producción arquitectónica. Era de su creencia que “el arquitecto con menor compromiso con los partidos políticos era el que mejor

⁷¹ Dentro de los proyectos ‘abiertos’ o que expanden lo tratado por Plug-in City: *Computer (sic) City*, *Walking City* (1964), *Instant City* (1968); dentro de los proyectos que son partes de otros: *Drive-in Housing* (1963-66), *Plug-in Dwellings* (1965), *Living Pod* (1966), *Cushicle* (1966), *Suitaloon* (1968), *Rockplug* y *Logplug* (1969), entre muchos otros.

podía responder a un mundo que sufría rápidas transformaciones a causa del capitalismo, el cambio científico y comunicaciones aceleradas”.⁷² El trabajo de Archigram corresponde a un trabajo contemporáneo y ajustado a las necesidades de la sociedad en el momento: “[el programa social de Archigram] compartía con la mayoría de la ciencia-ficción de su tiempo el planteamiento de que la tecnología era el principal facilitador del progreso social”.⁷³

Más allá de ser el punto intermedio –y quizás uno de los más altos– de la labor productiva de Archigram, Plug-in City corresponde a un proyecto que conjuga varios elementos arquitectónicos radicales. Primero que todo, y como ya ha sido enunciado anteriormente, Plug-in City es un proyecto acerca de la flexibilidad y la durabilidad. En un primer sentido, Plug-in City adopta el tema de la flexibilidad física del proyecto como una de sus principales obligaciones: en una sociedad que comenzaba a acostumbrarse a ver nuevos modelos de automóviles cada año, la arquitectura necesitaba adaptarse a la lógica de la renovación de ciertas partes o del total. Dentro de esta lógica, la arquitectura, que históricamente había sido hecha para permanecer en el tiempo, debía integrar la capacidad de cambiar dentro de sus características. Para Archigram, la utilización de la megaestructura, formada ella misma por elementos estandarizados, como soporte abierto para elementos prefabricados diseñados dentro de la lógica del ‘plug-in,’ era una de las soluciones para el requerimiento de flexibilidad física. Con este proyecto, Archigram comienza a investigar en la arquitectura de la prefabricación y la modularización, con el objetivo de intentar definir la mejor relación entre los requerimientos espaciales de la sociedad a la que respondían y lo que la tecnología de la época podía ofrecer. En este sentido, el trabajo de Archigram, si bien tiene sus orígenes en los adelantos técnicos de la época, los utiliza de manera tal que les quita el carácter de provisorios o infra-arquitectónicos.

⁷² Sadler, op. cit., p. 47.

⁷³ Curtis en Crompton (ed.), op. cit., p. 34.

En un segundo lugar, Plug-in City desarrolla el tema de la flexibilidad programática, dado también por aspectos físicos: tal como en el Fun Palace, la ciudad contaba con grúas que permitían desplazar recintos enteros según las necesidades. Los programas dentro de sus recintos podían desplazarse dentro del área que cubría la megaestructura y conectarse a ella y al resto al contar todo con un sistema estandarizado de relaciones. La diferencia principal, sin embargo, entre las flexibilidades programáticas del Fun Palace y de Plug-in City radica en el tratamiento que se le da a las unidades programáticas: en el caso del primero, y quizás por ser un proyecto de tamaño definido y limitado, los programas están pensados para interactuar dentro de un espacio mayor, supeditados a un programa general –el del *fun*. El Fun Palace le entrega a Price (o a su operador eventual) la posibilidad de disponer de las unidades programáticas combinables como piezas de un juego y de ostentar control sobre el resultado, hasta cierto punto. Contrariamente, la ambición de Plug-in City de mezclar diferentes componentes de diferente naturaleza, fuerza al tratamiento de las unidades programáticas como unidades independientes que interactúan, antes que todo, por proximidad; el espacio ilimitado y potencialmente creciente tiende a acumular programas y no a hacerlos interactuar. El jugador debía olvidar el trabajo de relojería y reemplazarlo por uno de administrador de una empresa.

Plug-in City apela también al problema de la duración del proyecto de manera cercana a como Price había hecho, aunque con una diferencia conceptual importante. En el caso del Fun Palace, la relación del proyecto con el tiempo está dada, por una parte, dentro de su mismo volumen –es decir, en la posibilidad del edificio de cambiar su configuración interna sin alterar su volumen– y por otra en la determinación de Price de acabar con el proyecto. Plug-in City enfrenta la durabilidad desde otro punto: como la flexibilidad con la que cuenta tiene que ver con la perpetua posibilidad de agregar elementos (tanto espaciales como programáticos), es decir, de una flexibilidad que produce cambios en el volumen total, el tiempo en Plug-in City es el de la perpetua realización. Archigram formula

el proyecto que, además de presentar ramas abiertas para aceptar nuevos nodos, en sí mismo funciona como una parte de un todo que nunca se completará.⁷⁴

Esta característica del proyecto de Archigram, aquella del proyecto no terminado, ya resulta una extensa superación de las propuestas modernistas: para éstos resultaba impensable la concepción de un edificio o ciudad que no estuviera finiquitada desde el plano. Pero, más aún, Plug-in City desafía y supera más profundamente al Movimiento Moderno: Plug-in City se enfrenta a la idea de ciudad zonificada. Este proyecto, al estructurar todo alrededor de las vías de comunicación, reta a la zonificación modernista que había relegado a la calle a un mero canal que debía operar separadamente del resto de la ciudad. La calle para los modernos resultaba un mal necesario, un elemento funcional que simplemente debía cumplir su rol y, en cambio, Archigram lo ubica como estructura principal del proyecto, en torno a la cual gira todo el resto. Y, sobre todo esto, Archigram arroja una serie de programas que se mezclan entre sí, en general sin orden ni concierto, transgrediendo más aún la asepsia de la ciudad moderna.⁷⁵ En todo caso, la idea central de Plug-in City permanecía anclada en la necesidad de generar una estructura diversa que pudiese aceptar devenires ajenos a los que la planificación urbanística, como era entendida hasta entonces, determinaba. La lógica de una megaestructura abierta y en constante construcción, capaz de aceptar cualquier unidad programática en su conexión, apuntaba a la diversificación de los resultados, a obtener combinaciones que quizás la planificación no podría haber llegado a obtener, acercando así Plug-in City al ideal de la Living City.

Otro de los ámbitos en que Plug-in City, y los proyectos que la siguieron, continuaron superando las limitaciones autoimpuestas por los dogmas modernistas fue el que planteaba la relación entre la arquitectura y la sociedad en que ésta se desarrollaba: en otras palabras, en definir el tipo de arquitectura que

⁷⁴ Esta idea, desarrollada por Simon Sadler sobre las obras de Archigram, recibe el nombre de 'building-in-becoming.' Ver Sadler, op. cit.

⁷⁵ En este sentido, la unificación de funciones como vivienda y oficinas en torno a megaestructuras resulta contradictorio al enjambre de espacios y actividades mezclados en el centro del "Área de presión máxima".

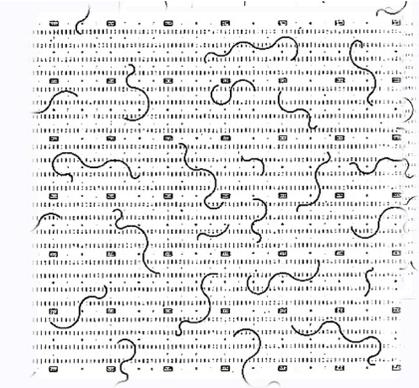
la sociedad requería –o, incluso, merecía. En una sociedad que se demostraba encantada por los avances de la industria y el mercado, la declinación hacia el objeto y la arquitectura liviana y móvil parecía natural y necesaria, ya que tendía a igualar a la arquitectura con cualquier otro producto generado por el mercado. Al hacer esto, más que denunciar una perversión en la sociedad ni mucho menos, lo que Archigram estaba haciendo a fin de cuentas era popularizar la arquitectura, desacralizar los que siempre había sido un lujo; a través de la adopción del mismo lenguaje del mercado, Archigram podía utilizarlo pragmáticamente a favor de la sociedad. Archigram, que nunca pareció muy preocupado de cambiar la sociedad o de volverla, a través de lo construido, una utopía marxista (como otros intentarían) escondía un objetivo social: democratizar el acceso a la arquitectura. Al volver la arquitectura un objeto, podía alejársela del producto único e irreplicable, símbolo de estatus de una sociedad burguesa.

Plug-in City, tal como la mayoría de los proyectos realizados por Archigram y junto a la vital existencia de la revista, puso en relevancia diversos aspectos que afectaron a la arquitectura fuera incluso de los alcances propios al proyecto. La flexibilidad, la durabilidad, la no existencia de un término, los finales abiertos, la lógica *plug-in*, la estandarización, los elementos prefabricados; todos son elementos que pensaban podían aportar a crear una ciudad que respondiera ágilmente a las necesidades de sus habitantes. Al diseñar Archigram todas las partes que formarían el ‘kit-ciudad,’ le entregaban al arquitecto un papel que se alejaba ya del trabajo artesanal único e irreplicable; el rol del arquitecto era ahora el que, en general, tenían las grúas en sus proyectos: aquél del brazo mecánico que mueve las partes, es decir, un elemento que organiza y distribuye según es requerido. Por otra parte, Plug-in City se sirve ampliamente del papel, utilizando las posibilidades que éste le ofrecía en términos del detallismo que se podía lograr en el dibujo de la ciudad.⁷⁶ La distancia entre el papel y la realidad, sin embargo, no es la misma entre los distintos aspectos del proyecto: si en cierto sentido, el

⁷⁶ En palabras de Reyner Banham: “La razón de esto [el detallismo] parece ser que a Archigram siempre le interesaban las partes (y las subpartes) por lo menos tanto como el conjunto, y que también le interesaba apasionadamente el dibujo”. Banham, *Megaestructuras...*, op. cit., p. 93.

papel parecía empujar la realidad –por ejemplo, en cuanto revaloriza la importancia de la técnica sobre el producto arquitectónico–, en otro, el papel evidencia la imposibilidad inherente a Plug-in City. Dentro de los proyectos que se realizaron a continuación de Plug-in City y que estaban pensados para ‘conectarse’ a la estructura inicial, la absoluta necesidad del collage como medio de activar una arquitectura totalmente mecanizada ponen en evidencia los límites a los que llegó la ciudad luego del detallismo tecnificado de Plug-in City. En este caso, el mismo papel se convierte en el límite del proyecto.

2.4 MONUMENTO CONTINUO y NO-STOP CITY: espacio e historia



Las temáticas que Archigram abordó a través de Plug-in City, principalmente la ciudad a través de la tecnología y la flexibilidad espacial y programática, tuvieron una contrapartida desde la misma arquitectura de vanguardia de los '60. Mientras Archigram realizaba una propuesta acorde a la época que, incluso, se servía de ella y la extremaba, la contraparte italiana consideraba que hacer eso era un profundo error. Para la vanguardia italiana de finales de los '60, “[tratar la arquitectura como una alegoría de la sociedad] fue la limitación que empujó a la arquitectura hacia una mera renovación lingüística”.⁷⁷ Superstudio y Archizoom,⁷⁸ dos grupos de arquitectos florentinos, consideraban que la verdadera superación del modernismo no iba a darse por llevar al extremo los mismos conceptos que los modernistas o la época manejaban, sino que por un proceso de subversión total. Dentro del ambiente universitario italiano de finales de los '60, donde las escuelas de arquitectura eran “uno de los más abiertamente receptivos... terrenos para el experimento arquitectónico y de diseño”,⁷⁹ los radicales italianos tomaron las problemáticas que la vanguardia de los '60 había desarrollado y las revisaron desde su propio punto de conflicto.⁸⁰ El tema que concentraría el trabajo tanto de Superstudio como de Archizoom sería la ciudad: ambos grupos, por la misma cercanía física en que actuaban, trabajaron de manera paralela y, hasta cierto punto, similar, ambos llevando a cabo proyectos

⁷⁷ Cristiano Toraldo di Francia, 2003, en Peter Lang, William Menking, *Superstudio, Life Without Objects*, Skira Editore S. P. A., Milano, Italia, 2003, p. 66.

⁷⁸ Superstudio fue fundado en 1966 y estaba compuesto por Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Gian Piero Frassinelli, Alessandro y Roberto Magris y, finalmente, Alessandro Poli. Archizoom Associati fue fundado en 1966 y estaba formado por Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi y Dario y Lucia Bartoloni.

⁷⁹ Lang, Menking, op. cit., p. 36.

⁸⁰ Marie-Theres Stauffer en *Utopian Reflections, Reflected Utopias: Urban Designs by Archizoom and Superstudio*, en AA files 47, verano 2002, pp. 23 a 36. “En los diseños producidos por los jóvenes arquitectos florentinos mientras estaban en la universidad hay claros signos de interés por los temas que dominaban el debate arquitectónico internacional en esa época: por una parte, la creciente crítica al funcionalismo, primeramente en la forma de megaestructuras y flexibilidad espacial. Otros temas de debate vinieron del campo de la sociología, tocando temas tales como una sociedad del ocio, la globalización y el nuevo nomadismo. Los trabajos de Archigram, Arata Isozaki, los Metabolistas, Cedric Price, la Ciudad Espacial de Yona Friedman, Raimund Abraham, Friedrich St. Florian, Hans Hollein y Walter Pichler son todos influyentes”.

que tanto buscan superar el modernismo como llevar más allá el papel como medio.

El Monumento Continuo de Superstudio y No-Stop City de Archizoom tienen como punto de partida la evidente contradicción que ambos grupos detectaban entre lo que la arquitectura proponía como fundamento de la ciudad y el modo en que la sociedad se estaba desarrollando. Ambos proyectos se enfrentaban críticamente a lo que históricamente había sido la ciudad, a lo que luego el Movimiento Moderno había exigido de ella y a la sobreexplotación que sus dogmas habían acarreado en Italia, cuando para su reconstrucción se utilizó la lógica modernista como una manera de reconciliar el presente con el pasado fascista. La ciudad era considerada como el “producto del capitalismo industrial”, es decir, como una “extensión del modelo de la fábrica en la sociedad”.⁸¹ Superstudio y Archizoom, a través de sus proyectos, buscaban por una parte revisar el concepto de ciudad como se había estado trabajando en la disciplina y, a la vez, proponer un proyecto que fuera más allá del sistema político-económico y su discurso. “La metrópolis pertenecía ya a la historia”⁸² y, dentro del sistema neo-capitalista imperante, sólo cabía una postura de crítica continua acerca de la estructura de la sociedad, ya que cualquier intento de trabajar *desde* el sistema produciría una arquitectura que sólo terminaría por prolongarlo.⁸³

El Monumento Continuo, proyecto realizado en 1969, contiene en su nombre la estrategia formulada por Superstudio para superar la ciudad. El *monumento* apela a una larga historia de la humanidad ligada a “piedras negras...,”

⁸¹ Stauffer, op. cit., citando el manifiesto que acompaña al proyecto No-Stop City, publicado en 1972 por *Casabella* 350-351. En 1972, Archizoom plantea que “hoy en día no puede haber duda alguna en admitir que el fenómeno urbano es el punto más débil en todo el sistema industrial. La metrópolis, tradicionalmente la ‘cuna del progreso’, es hoy, de hecho, el más atrasado y confuso sector de Capital en su estado actual. Y esto es verdad a tal extremo que uno llega a preguntarse si la ciudad moderna es nada más que un problema que no ha sido resuelto o si, en realidad, es un fenómeno histórico que ha sido objetivamente suplantado”. Citado por Sander Woertman, en *The Distant Winking of a Star, or the Horror of the Real*, en Van Schaik y Máčel (eds.), op. cit., p. 153-158. El manifiesto completo se encuentra publicado completo en *Ibid.*, p. 157-166.

⁸² Woertman en Van Schaik y Máčel (eds.) op. cit., p 153.

⁸³ Lang, Menking, op. cit., p. 66: Cristiano Toraldo di Francia, miembro de Superstudio escribe en 2003: “La arquitectura de SUPERSTUDIO representaba, al contrario y más allá de cualquier teoría definida, un continuo proceso de crítica acerca de la estructura de la sociedad, negando el uso institucional de la disciplina por parte de los reformadores neo-capitalistas.”

dólmenes, obeliscos”, “ejes cósmicos... que reproducen las relaciones entre el cielo y la tierra”,⁸⁴ tales como la Gran Muralla China, los acueductos y las carreteras modernas, estructuras lineales y productos de la tecnología que parecen “abrazar la tierra”,⁸⁵ conquistarla, darle medida, darle forma. El proyecto de Superstudio buscaba conquistar la Tierra, a través de la diseminación de un edificio artificial, y volverlo el único monumento realmente significativo, porque lo contendría todo y absorbería todos los sentidos. El Monumento de Superstudio es *continuo* en cuanto es una estructura lineal, de volumen variable aunque siempre monumental, que se conforma como un “modelo arquitectónico de urbanización total”.⁸⁶ De manera independiente al lugar en que se encuentra, impone con su “diseño único”⁸⁷ una manera de ocupar aquellas zonas de la Tierra que son óptimas para la habitación humana, dejando el resto libre a la Naturaleza; el Monumento Continuo es la superimposición de un orden racional, orden impasible, inalterable y de una perfección estática que “conmueve al mundo a través del amor por sí mismo que crea”.⁸⁸

Superstudio muestra el Monumento Continuo a través de una presentación de diapositivas acompañada de un texto.⁸⁹ La historia se inicia relatando la ligazón atávica del hombre a las estructuras monumentales, pasando luego por instantes algo esotéricos donde se narra la inmediata atracción que el Monumento Continuo ejerce sobre los habitantes de la Tierra y, finalmente, acaba con las imágenes del Monumento ya instalado entre la Naturaleza. Estas imágenes, alrededor de dieciséis, son las que resultan más interesantes por su fuerza expresiva y la delicadeza de la factura: son también las que resumen en sí mismas la esencia del proyecto. Fueron realizadas principalmente como cuidadosos fotomontajes, donde los espacios intermedios entre dibujo y fotografía fueron conciliados con precisión para ocultar las marcas del montaje.

⁸⁴ Superstudio, 1968, *Ibid.*, p. 69.

⁸⁵ Storyboard del Monumento Continuo, cuadro 15, *Ibid.*, p. 124.

⁸⁶ *Ibid.*, cuadro 59.

⁸⁷ *Ibid.*, cuadro 61.

⁸⁸ *Ibid.*, cuadros 62 y 63.

⁸⁹ El storyboard de esta presentación está formado por cuatro hojas sobre las que se disponen veinte cuadros en cada una, con un subtítulo en italiano e inglés que narra la historia del Monumento Continuo.

Un primer tipo de imágenes son aquellas que muestran al Monumento Continuo superimpuesto a la Naturaleza. Cinco imágenes lo muestran impasiblemente asentado sobre paisajes, en diferentes tipos de vistas y mostrando distintos tipos de configuración volumétrica. Una de ellas muestra una vista a nivel de suelo de un desierto rocoso por cuyo lado izquierdo se fuga el Monumento; en este caso, la volumetría es lineal, como una especie de megacuaducto cuadrículado. Dentro de las imágenes a color, todas han sido ‘captadas’ desde un punto lejano y en altura: dos de estas imágenes muestran Monumentos que empiezan y terminan dentro de la imagen y las otras dos, Monumentos que sobrepasan los límites de la imagen. Tres de estos cuatro Monumentos son opacos y sólo uno traslúcido.⁹⁰

Un segundo tipo de imágenes muestra al Monumento Continuo acompañando otros monumentos: una imagen muestra al Erecteión recubierto y prolongado por la estructura, dejando sólo ver las seis cariátides; otra, al Coliseo romano reparado y extruido al triple de su altura por un Monumento cilíndrico; una tercera, a la piedra Kaaba recubierta y confinada por un Monumento cúbico negro, alrededor del cual aún giran los fieles.

Un tercer tipo de imágenes muestran al Monumento Continuo relacionado con estructuras de creación humana: cuatro lo enseñan acompañando ciudades, dos imágenes de Graz, una de Coketown, una de Nueva York; la que resulta más notable es la de New New York donde, en una imagen en la que se alcanza a percibir la curvatura de la Tierra, aparece el Monumento intersectando transversalmente Manhattan por la zona del *downtown*: aquí el Monumento hace espacio para los rascacielos y para las estructuras portuarias, en una imagen de gran belleza. La quinta imagen de este tipo muestra al Monumento Continuo flanqueando una autopista en altura, al parecer, un primer monumento continuo. Dos imágenes no corresponden a ninguna de estas categorías: la primera, muestra un apacible y ancho río del África, navegado por chalupas que

⁹⁰ Es posible notar que los Monumentos fueron hechos con papel blanco dibujado y coloreado y luego pegados sobre las fotografías. El traslúcido, en cambio, fue elaborado a partir de papel vegetal recortado y pegado directamente sobre la fotografía de una cuenca de río rocosa.

transportan gente, bajo el cual se trasluce una superficie de un Monumento hundido. Una segunda muestra un interior del Monumento donde, al fondo del espacio lineal y como remate de un espejo de agua, aparece el Taj Mahal; por los bordes del espejo de agua camina gente. Además de estas imágenes, existen otras que bien complementan la historia y no aparecen en el storyboard, o bien amplían el desarrollo de un tema, como es el caso de las tres imágenes extras sobre New New York.

No-Stop City de Archizoom, proyecto realizado entre 1969 y 1972, es la ciudad sin fin pero vista desde el interior. Si el Monumento Continuo insinuaba la infinitud a partir de sus exteriores, No-Stop City la muestra en detalle y sólo sugiere su exterior. La subversión proviene de la comprensión de la ciudad como una acumulación de cantidades: No-Stop City propone una “ciudad sin calidad, basada en la acumulación de procesos básicos directos, es decir, sin la mediación de la arquitectura”.⁹¹ De esta manera, “la metrópolis deja de ser un ‘lugar’ para devenir en una ‘condición’... La dimensión futura de la metrópolis coincide con aquella del mercado”.⁹² Archizoom proyecta una ciudad que no se diferencia mucho de las ciudades del siglo XX, que pretende, a través de la instauración de un Sistema Climático Universal, eliminar las diferencias meteorológicas y proveer una sola igual para todos, de manera que la búsqueda del confort primario no sea algo fundamental en la vida del hombre sino que un hecho técnico que es cubierto por la arquitectura.⁹³ La arquitectura estaría, de esta manera, a cargo de resolver los problemas técnicos de cantidad, permitiendo la ocupación de la tierra de manera democrática, al superar el dominio de la burguesía en los temas de equilibrio ecológico y justicia social.⁹⁴

No-Stop City, a diferencia del Monumento Continuo, fue representada de diversas formas: son diecisiete diagramas que desarrollan el tema de la

⁹¹ Woertman, en Van Schaik y Mácel (eds.) op. cit., p. 153.

⁹² No-Stop City por Archizoom Associatti, *Ibid.*, p. 158.

⁹³ “¿Qué es una ciudad? Podría decirse que una ciudad es un baño cada 100 metros, o un computador cada 40 metros, etc. Estos son datos cuantificables que hacen una ciudad”. Andrea Branzi citado por Woertman, *Ibid.*, p. 153. A esto se refiere Archizoom cuando plantea la ciudad sin calidad.

⁹⁴ No-Stop City por Archizoom Associatti, *Ibid.*, p. 158.

homogeneidad de la distribución de ciertos elementos ‘duros’ o básicos; seis vistas de los exteriores, tanto en planta como a vuelo de pájaro, que no entregan mucha información; dos secciones transversales donde se especifican los usos de los distintos niveles; al menos seis plantas, entre generales y detalladas; y, finalmente, una serie de vistas en perspectiva, donde las más notables son producto de la utilización de maquetas a base de espejos. No-Stop City iba acompañada de un manifiesto donde eran expresados los problemas de la ciudad y las estrategias para superarlos.⁹⁵ Dentro de esta gran variedad de representaciones, las que resultan más iluminadoras con respecto a las intenciones de No-Stop City son tres: una sección, una planta y una serie de vistas en perspectiva.

La sección de No-Stop City muestra la distribución de las funciones en el sentido vertical del volumen genérico. El corte, que muestra una parte de No-Stop City y no especifica ni el inicio ni el fin de la línea de corte (es decir, no hay extremos laterales en el dibujo) incluye las vías subterráneas de tren en la parte más baja del dibujo, seguido por una carretera también subterránea de alrededor de ocho pistas, luego una gruesa losa por donde pasan los canales de los ductos de servicio, asociados a las montantes estructurales. Sobre la gran losa, una serie de vías por donde circulan camiones que llevan grandes containers junto a personas que caminan solas o en grupos: este nivel es por donde se transportan los bienes e insumos de la ciudad; sobre este nivel, un gran parking. Sobre los estacionamientos se superponen diez niveles iguales entre sí, pero que han sido definidos separadamente como zona de oficinas y servicios (los inferiores) y viviendas (los superiores). El techo de la megaestructura carga con los parques y jardines. Otro corte, similar a éste, muestra una sección de cuarenta pisos de altura: esta diferencia no resulta muy significativa por las condiciones internas del proyecto.

La planta de uno de los pisos destinados a oficinas y servicios expone cómo se traduce el esquema sin fin de No-Stop City en cuanto a la distribución de

⁹⁵ Primera publicación: revista *Domus* 496, marzo de 1971.

los programas en el espacio. Esta planta, al igual que el corte, muestra una parte de una planta mayor: en este caso, el único lado que presenta un final es el derecho, donde es posible ver que el último borde de la ciudad está limitado por carreteras. Esta planta resulta muy interesante ya que muestra cómo conviven los programas de la ciudad: sobre una losa genérica se distribuyen sucesivamente una biblioteca, formada por mesas de lectura agrupadas en la parte superior del dibujo y estanterías en la inferior; espacios de exhibición, delimitados por una textura de suelo cuadriculada y conformado por paneles; una escuela, donde se han cerrado las salas de clases con paneles delgados o vidrio; salas de teatro –al menos tres– que han sido cerradas con paneles más gruesos y seguramente aislantes; una unidad menor de oficinas agrupadas dentro de un cierre rectangular; un pequeño cine; un supermercado cuyas cajas registradoras se ubican rítmicamente dentro del recinto –que por lo demás no cuenta con cerramiento propio; y, finalmente antes de la carretera, tres restaurantes abiertos, con tipos de mesas diferentes y con espacios de servicios propios. La separación entre programas, si no ha sido dada por estructuras secundarias, la proporciona los gruesos pilares ubicados en grilla. No queda claro si los tres lados que quedan fuera de la planta prolongan los programas en esta mostrados (como si el total fueran largas franjas programáticas verticales) o bien también están sujetos a cambios –tampoco importa mucho.

Las imágenes más interesantes de los interiores de No-Stop City corresponden a fotografías a color de maquetas que, a través de espejos, crean la ilusión de un espacio infinito. Una de estas vistas presenta una solución al problema de la habitación a través de la implementación de un sitio para acampar: la imagen resulta extraña, ya que muestra un interior iluminado artificialmente donde se han armado infinitas tiendas de campaña entre rocas (¿naturales?) y los pilares tubulares metálicos que estructuran la ciudad. Algunas cajas de galletas y una cocinilla completan el ambiente pseudo-natural. Otra imagen muestra un interior oscuro y teñido de azul, donde el techo cuenta con infinitas lámparas circulares, en el cual la estructura soportante tubular ha sido reemplazada por un doble pilar cuadrado sólido y donde se ha agregado una estructura más ligera en

acero: la imagen evoca un supermercado o una tienda por departamentos durante la noche. Una tercera vista muestra a tres personas desnudas fabricadas con plasticina, acompañadas de un perro y algunas aves de corral, entre arbustos anaranjados, lentejuelas y electrodomésticos blancos: esta imagen es la más fantásica de las cuatro, ya que al mostrar seres humanos rápidamente acusa la artificialidad de la imagen.⁹⁶

Estos tres tipos de representaciones entregan una clara imagen del proyecto: los interiores de No-Stop City estaban diseñados hasta el detalle. Si bien las representaciones nunca logran abarcar el total de la ciudad, dan la idea de que lo que no alcanza a aparecer es tal como lo muestran las imágenes, repetido múltiples veces y dispuestos infinitamente. El volumen total de la ciudad carece de importancia: lo que estas representaciones señalan es que No-Stop City no acaba y que es infinita. El artificio que permitía crear las vistas en perspectiva resume el concepto del proyecto de Archizoom: una unidad que se repite constantemente crea el ambiente total y la repetición de una actividad o disposición física conquista todo el espacio; en otras palabras, la misma artificialidad y distorsión que provocan los espejos cuando se reflejan infinitamente es aquella del espacio interior de No-Stop City.

Tanto el Monumento Continuo como No-Stop City se presentan como proyectos perturbadores: el primero, a través de sus plácidas y bellas imágenes propone una invasión terrible de estructuras anónimas y gigantes, una superposición generalizada de enormes objetos opacos y herméticos; el segundo, por medio de las imágenes extrañas de sus interiores especificados y repetidos hasta el infinito presenta una libertad encarcelada por paredes lejanas y desconocidas. Más aún, el Monumento Continuo no reemplaza ni respeta los entornos anteriores a su venida, simplemente se posa y convive. Esta conquista pacífica de la Tierra funciona por la atracción estética que produce el volumen

⁹⁶Las fotografías deben haber sido producidas a través de una ilusión compuesta por una caja cuyas cuatro caras interiores contaban con espejos, siendo uno de ellos realmente un vidrio espejado que permitiera hacer la fotografía. La cara superior del cubo aporta la iluminación artificial. El efecto que se produce es de multiplicación infinita de la escena que se emplaza al centro de la caja.

definitivo y sin fin: el interior del Monumento es un misterio, las actividades que adentro se llevan a cabo son desconocidas –si es que hubiera más actividad que contemplar. Por otra parte, No-Stop City anula todo aquello que no es ella misma: la ciudad sin fin se posa no importa dónde y sobrepone su sistema climático regulador. Todo aquello que está fuera de sus límites no es importante, más aún, sus límites no son importantes. Ambos proyectos proponen una arquitectura terrible y poderosa, atractiva específicamente porque se presenta como omnipotente.

Estos proyectos, planteados a inicios de los '70, cuando ya la época de la vanguardia radical comenzaba a declinar, funcionan de manera distinta a los otros proyectos: su tardía concepción les permite una actitud crítica y revisionista tanto con respecto a la arquitectura del Movimiento Moderno como respecto del papel. El Monumento Continuo y No-Stop City utilizan el papel para proponer utopías negativas en las que “...no es su intención efectuar los cambios necesarios”⁹⁷ sino que pretenden “expresar conceptos que son los opuestos a su sentido literal..., una figura retórica irónica..., [que] no propone una solución a problemas [sino que] expone los problemas en sí mismos”.⁹⁸ El papel es utilizado para mostrar no un futuro deseado o deseable, sino que una especie de advertencia que, sin embargo, prescinde del aspecto moralizante. Las imágenes producidas por los italianos poseen una cierta calma y placidez que parecen suavizar lo duro del discurso transmitido, lo peligroso del futuro mostrado. La perfección en la factura de las imágenes es la misma que poseen los proyectos en sí, una especie de estado inalterable de las cosas. A través de este lenguaje, el problema que ambos proyectos exponen en relación a la ciudad está en relación con el espacio.

En ambos proyectos, el espacio es el elemento que se aísla y se lleva al extremo: si en el trabajo de Constant el énfasis estaba en la agenda-programa, en Price, en el tiempo y en Archigram, en la tecnología, los italianos comienzan

⁹⁷ Stauffer, op. cit., p. 34. Stauffer plantea que la intención de Superstudio y Archizoom era principalmente rechazar el status quo de la arquitectura y la sociedad.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 28.

trabajando sobre el espacio de la ciudad, pero de manera subversiva. Lo que ambos proyectos buscan no es trabajar el espacio para empujarlo más allá, sino que pervertirlo para observar sus puntos de conflicto. Los modos en que lo manipulan son diametralmente opuestos: Superstudio confina el espacio a un interior nunca visto, lo esconde, no lo utiliza. En otras palabras, prescindir de él, se centra en el contenedor por sobre el contenido.⁹⁹ Archizoom, por su parte, banaliza el espacio interior al repetirlo infinitamente. Al no poner límites, el espacio interior se vuelve estándar, perdiendo irrevocablemente su significado. Ambas manipulaciones a través de estrategias opuestas tienden a lo mismo, a anular el espacio, contraviniendo una característica esencial de la ciudad, la existencia del espacio significativo.

Las imágenes que muestran esto poseen, además, una segunda característica: la placidez que parecen transmitir anuncia la fijación del tiempo. Las imágenes de Superstudio, al mostrar los exteriores herméticos e impenetrables del Monumento junto a la naturaleza, parece fijarlo en un tiempo eterno; por otra parte, al prescindir del espacio interior –aquél que será afectado por el habitante– se desliga también del tiempo cotidiano. Dentro de las imágenes de Archizoom se produce algo similar: el interior de No-Stop City se revela estático, más aún, la imagen que muestra la familia desnuda fija irrevocablemente la presencia humana a la eternidad –casi en directa contraposición al problema representacional de Constant. Esta fijación del tiempo se contrapone directamente a una segunda característica fundamental del espacio de la ciudad: la capacidad de acumular físicamente el paso del tiempo. Ambos proyectos tienen la cualidad de presentar un “...espacio construido [que] se contrapone a aquél del tiempo... [de manera que] la perfección del espacio modelo elimina la

⁹⁹ Por esta razón resulta extraña la presencia de la imagen del interior del Monumento Continuo y el Taj Mahal en la serie: Superstudio da una pista de su interior, destruyendo el enigma de lo que ocurre dentro. Por otra parte, la revelación tampoco resulta sobrecogedora, por lo que mejor resulta considerarla un error e ignorarla.

temporalidad a favor de una cuasi-eternidad¹⁰⁰; el tiempo se anula y deja de pasar, se suspende inevitablemente.

La anulación del espacio y la fijación del tiempo no sólo contradicen la idea de ciudad, sino que preparan un ataque aún más fundamental. En ambas ciudades, la existencia –de lo físico, de los habitantes, todo– se desliza eternamente de la misma manera, nada nuevo ni distinto a lo establecido ocurre nunca porque no está en las condiciones del volumen espacial genérico ni del programa, repetido o inexistente, el generar nuevos. En otras palabras, ambos proyectos aniquilan al evento. La desaparición del evento tiene como consecuencia directa el augurar el fin de la Historia: desde el momento en que la Historia –de una ciudad, de un pueblo, de la humanidad– se construye como la narración articulada de los distintos hechos que surgen a medida que el tiempo pasa, al eliminar el evento, el tiempo y la especificidad del lugar, el relato ya no tiene necesidad de articularse, deja de existir.

Ambos proyectos construyen, de esta manera, más que una propuesta arquitectónica, un discurso disruptivo y radical, cuyo tono y temas buscaban emplazar dentro del debate justamente aquel punto de conflicto que surgía cuando la respuesta de la arquitectura provenía de la misma época o de las mismas ideas que lo causaban. Si bien el Monumento Continuo y No-Stop City son discursos negativos, las declaraciones no pretenden ser moralizantes y evitan abiertamente el juicio –en otras palabras, no asumen el rol de advertir acerca del futuro. Al develar la relación entre espacio y significado, entre evento e historia y entre tiempo y espacio, lo que Superstudio y Archizoom realizan es exponer el mecanismo del arraigo. Al identificar estas relaciones, ambos proyectos buscan aislarlas y subvertirlas de modo de superarlas, para así liberar a la arquitectura de sus lugares comunes y dogmas disciplinares.¹⁰¹

¹⁰⁰ Françoise Choay, *Utopia and the Anthropological Status of Built Space*, en Van Schaik y Mácel (eds.) op. cit., p. 97. La autora establece relación en este artículo entre la Utopía de Tomás Moro y sus características con los proyectos llamados 'utópicos' posteriores a la primera.

¹⁰¹ "Las técnicas empleadas en liberar la arquitectura implicaban su rechazo como disciplina, su aislamiento y la destrucción de su carácter específico como lenguaje codificado." Toraldo di Francia, 2003, *Ibid.*, p. 71.

De esta manera, ambos proyectos, además de extremar el uso del papel más allá de lo que el resto de la vanguardia llegó a hacer y de socavar los fundamentos modernistas impuestos a la disciplina, se permiten desestabilizar a la misma arquitectura. Ambos proyectos resultan entonces absolutamente radicales en cuanto desechan definitivamente el edificio y lo reemplazan por el papel, pero no solamente como el medio que les permitía prescindir de la realidad, sino que como aquello que permitía elaborar un discurso arquitectónico. De esta manera, ambos proyectos son los que más son de papel y también los últimos de su clase.

3.0 EPÍLOGO

El fin de la Historia que Superstudio y Archizoom insinuaban en sus proyectos acompañaba también el fin de la arquitectura. Esta condición, de hecho, era previa al desenlace ahistórico de los proyectos pues ambos, al proponerse de partida como soluciones universales infinitas, volvían innecesario cualquier otro diseño. De esta manera, la arquitectura radical italiana parecía poner fin a la arquitectura como vehículo de la vanguardia. Sin embargo, estos dos planteamientos radicales, hechos a inicios de los años '70, no resultaron ni desafiantes ni iluminadores, sino que sólo parecían prolongar ciertos conceptos modernistas. El medio arquitectónico había comenzado a cambiar sus paradigmas, buscando por otras vías la manera de redefinir el ejercicio de la disciplina y la arquitectura de papel de los '60 no parecía ofrecer un nuevo camino, sino más bien anunciar el final. Para aquellos arquitectos que comenzarían su posicionamiento en la escena arquitectónica durante los '70, la ciudad moderna también era el tema que animaba sus discusiones, pero desde un punto de vista totalmente contrapuesto al de los radicales. La teoría de la arquitectura se redefiniría en directa contraposición con lo planteado por Archizoom y Superstudio: para realmente superar al modernismo, debía adoptarse la Historia como fuente.

El problema que había causado la aversión por la Historia entre los arquitectos modernos –surgida de las ansias de ser *verdaderamente* modernos, desligadas completamente de cualquier pasado– y las consecuencias que esta visión anti-histórica tuviera en la planificación de las ciudades, habían ya despertado durante los '60 posiciones que buscaban revalorar la ciudad especialmente desde la historia del lugar. Durante parte de los '60 y la década de los '70 se propagaría principalmente en Italia una corriente de redefinición de la arquitectura a través de la Historia, liderada principalmente por Aldo Rossi, que ya en 1966 había publicado *L'Architettura de la Città*.¹⁰² El trabajo de Rossi apuntaba a descubrir la permanencia de ciertas características tipológicas constantes en el desarrollo de las ciudades, que determinarían la estructura morfológica urbana a través del tiempo.¹⁰³ Para Rossi, la arquitectura se trataba principalmente de las formas y de los significados que ellas tuvieran para la comunidad, de manera independiente a cualquier relación con la función. Al plantear la independencia relativa de la forma arquitectónica con respecto de cualquier determinante funcional y al asumir solamente su valor comunicativo, Rossi se acercaba a las formas puras de Piranesi, Boullée, Ledoux y Lequeu, las primeras arquitecturas de papel.

Las obras de Kaufmann y Tafuri, que habían ya servido de referentes a la vanguardia de los '60, modelan también el interés de la generación de los '70, iluminando a la arquitectura que se contrapondría a la arquitectura radical. La utilidad de la revisión de las arquitecturas previas era distinta, no obstante, para una y otra: la arquitectura de los '60 rescataba de Piranesi y los franceses la utilización del papel como producto final posible; la teoría de los '70 recupera principalmente ciertos temas, realizando una vuelta al pasado. Esta última,

¹⁰² Aldo Rossi, *La arquitectura de la ciudad*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1986.

¹⁰³ Los conceptos tratados por Rossi son herederos de lo desarrollado por Ernesto Rogers a partir de la década de los '50, en el marco de las editoriales de la revista *Casabella Continuità*. En ellas, Rogers desarrollaría el concepto de *preesistenza ambientali* (preexistencias ambientales), que según su parecer, estarían irrevocablemente ligadas a la historia. La influencia del trabajo de Rogers en la arquitectura de los '60 y '70 se vería cristalizada en el libro de Rossi, que gira en torno al concepto de *ambiente* (si bien, en la traducción al inglés este término haya sido traducido por 'contexto'). Sobre este último término –el más popular en la arquitectura–, ver Forty, op. cit., pp. 132-5.

enfascada como estaba en la recuperación de los significados de la arquitectura y en la reasignación de capacidades comunicativas a lo construido, encontró en los trabajos de los arquitectos del siglo XVIII un importante referente. En el momento en que la arquitectura buscaba superar el ahistoricismo que había imperado durante el siglo XX, el rescate de las arquitecturas totales parecía conformarse como la manera de retomar el hilo de la historia sin volver a los paradigmas pre-modernistas.¹⁰⁴ Los proyectos de Boullée, Ledoux y Lequeu sirvieron de inspiración y modelo para una generación que pretendía recobrar la capacidad de comunicar a través de formas puras sin hacer uso del ornamento. Charles Jencks centra toda la tesis de *The Language of Post-Modern Architecture*¹⁰⁵ en esta condición: la arquitectura posmoderna continuamente se refería a la del siglo XVIII, no en cuanto a los programas o a los conceptos subyacentes, sino que directamente a los elementos formales compositivos. De esta manera, no es extraño que la arquitectura posmoderna promovida por Jencks haga referencias a la grandiosidad y magnificencia de la arquitectura ilustrada.

La arquitectura de papel de los años '60 no sólo fue rechazada por aquellos que sostenían que sólo era una prolongación del ahistoricismo modernista; también la escasa traducción que tuvo a la realidad significó para otros una falencia aun más grave. Las propuestas de Archigram, por ejemplo, eran consideradas realmente como no-arquitectura o poca arquitectura por Robert Venturi y Denise Scott-Brown. Para los Venturi quizás no era tan grave el futurismo ahistoricista, quizás incluso compartían la tendencia de Archigram hacia la cultura pop y la arquitectura como objeto de consumo, sin embargo, las propuestas de los británicos eran consideradas como insuficientes. La tendencia de Archigram de volver la arquitectura un objeto contrasta radicalmente con la arquitectura-que-es-una-forma, aunque decorada, de los Venturi. Para estos

¹⁰⁴ Frampton, op. cit., p. 294.

¹⁰⁵ Charles Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1984; en casi todas las obras analizadas por Jencks, las declaraciones sobre formas que 'recuerdan a las de Boullée' representa un comentario positivo.

últimos, la arquitectura podía ser consumida, pero no abandonaba nunca su característica de ser más que un objeto.

Ya fuera que se buscara la superación definitiva del modernismo a través de la recuperación de los significados mediante la historia, o bien a través de lo vernacular y lo ordinario, la arquitectura de papel parecía no tener ninguna relevancia en aquel proceso. La generación siguiente cuestionaría tanto los temas como el medio que la vanguardia de los '60 había utilizado en su aproximación crítica al Movimiento Moderno, evidenciando así que ésta no era el primer paso hacia la superación del modernismo como ellos se habían planteado, puesto que, de hecho, no lograban desembarazarse de la noción de vanguardia. De manera contraria, el posmodernismo –que ya en su nombre se declara ajeno al Movimiento Moderno– buscó en los referentes históricos aquellos elementos que hablaban de la permanencia por sobre la evolución. La Bienal de Venecia de 1980 sería el momento de consagración de esta postura: en ella quedó claramente expresada la voluntad de redefinir a la arquitectura como ‘arte público’, es decir, de reestablecer la comunicación directa entre el edificio y el habitante, a través de códigos aparentemente cifrados en los elementos compositivos. Para esto, los arquitectos posmodernistas resucitan la fachada como el elemento principal de comunicación y elaboran lenguajes a partir de arcos de medio punto y columnas de cartón en la *Strada Novissima*. La Bienal de Venecia aúna a los distintos personajes que habían estado haciendo arquitectura a través de distintas vías – Rossi, Venturi, Stern– alrededor del Estilo Libre, hace reaparecer a un Hollein ajeno ya a la radicalidad del papel e inmerso en el lujo de los materiales,¹⁰⁶ y la Nueva Abstracción (término acuñado por Jencks y Ungers) acerca a Bofill, Botta

¹⁰⁶ Podría decirse que Hans Hollein tuvo dos etapas distintas y contrapuestas: la primera, de arquitectura radical, marcada por la exposición “Hollein Pichler Architektur” en Viena, 1963, junto a Walter Pichler, exposición donde se mostrarían los dibujos y fotomontajes de las ‘macroestructuras urbanas’. La segunda etapa comenzaría en 1968 con la exposición “Alles ist Architektur”, la cual marca el fin de la etapa teórica. Sus obras más conocidas son la tienda de velas Retti (1964), la Joyería Schullin (1972), la Agencia Austriaca de Viajes (1976-78) y su participación en la Bienal de Venecia de 1980 (donde en su fachada “La presencia del pasado” aparecería incluso la ‘columna’ de Loos para el concurso del Chicago Tribune de 1930). Gianni Pettienna, *Hans Hollein, Works 1960-1988*, catálogo de la exposición del mismo nombre, Idea Books Edizioni, Florencia, 1988.

y los hermanos Krier al cuestionable 'decoro urbano'.¹⁰⁷ Ahora bien, si la teoría de la arquitectura rápidamente olvidó el aporte de la vanguardia de los '60, la arquitectura construida acusaría su influencia al menos en un edificio.

El Centro Pompidou, proyecto de Richard Rogers y Renzo Piano, comenzó a gestarse en 1970 cuando ambos arquitectos se adjudicaron el concurso que buscaba recuperar un área urbana de París muy dañada, a través de la implantación de un edificio de programa cultural. El proyecto de Rogers y Piano manifestaba una clara influencia de la vanguardia británica de los años '60 en aspectos como la flexibilidad espacial, gracias a la planta libre lograda a través del sistema de vigas, y la flexibilidad programática, gracias a la redefinición del espacio cultural que la propuesta formulaba. Además, el edificio planteaba una relación provocadora y subversiva con la ciudad, a través de la conjunción de una aparente indiferencia del edificio con un marcado vuelco social y muchos otros aspectos, visibles incluso a nivel de la representación del proyecto para el concurso.¹⁰⁸ El edificio del *plateau* Beaubourg pareció, en un momento, el comienzo de un proceso de redefinición de la disciplina a través de lo construido que permitiría, consecuentemente, ir más allá de lo que el papel nunca había permitido; aquellos que todavía pensaban que la arquitectura de papel era *la* vanguardia significativa de la segunda mitad de siglo, no dudaron en creerlo.¹⁰⁹ El Centro Pompidou lograba materializar las influencias de los británicos, aunque Reyner Banham lo consideraba conceptualmente "algo menos audaz que el Fun Palace... pues los suelos de los pisos son permanentemente fijos",¹¹⁰ si bien "lo que aumenta su alcance como monumento al movimiento que termina es que su

¹⁰⁷ Ver Jencks, op. cit.

¹⁰⁸ A propósito de la influencia de Archigram en los 'grandiosos dibujos' presentados por Rogers y Piano para el concurso del Centro Pompidou: "puede verse un mundo de colores vivos, formas agudas, hinchables, artefactos sujetos a la estructura, gigantescas pantallas para proyecciones y toda la demás iconografía de diversión y flexibilidad de los viejos buenos tiempos, estilizadamente dibujados y fotomontados..." Banham, *Megaestructuras...*, op. cit., p. 215.

¹⁰⁹ Reyner Banham, declarado entusiasta de la arquitectura de papel de los '60, consideraba al Centro Pompidou como el resultado de la corta pero intensa historia de la megaestructura, que se había conformado siempre de proyectos irrealizables y utópicos, como aquellos de la vanguardia japonesa o de los mismos Archigram y Cedric Price.

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 212.

aspecto visual sigue siendo archigramático”.¹¹¹ Banham añadía que la propuesta espacio-tecnológica se acercaba también a New Babylon de Constant por el carácter lúdico proveniente del programa del edificio.

Sin embargo, y como ya se vislumbraba por el estado de las cosas hacia la mitad de los años '70, el Centro Pompidou contaba también con numerosos detractores. Kenneth Frampton no puede evitar calificarlo como “la realización de la retórica tecnológica e infraestructural de Archigram”,¹¹² asumiendo que el edificio es un claro resultado de la influencia de la vanguardia de los '60, vanguardia que, a su entender, distrajo a algunos de sus más inteligentes miembros de la práctica tradicional.¹¹³ Para Frampton no mucho se puede rescatar ni de una ni de otro, aunque sí identifica la estrecha relación entre ambos en su estética de refinera de petróleo resultante, la marcada impronta tecnológica, la indeterminación y flexibilidad llevadas al extremo, la indiferencia por el contexto y su extrema popularidad. El Centro Pompidou terminó siendo un edificio único en su clase y no el primero de muchos –el edificio resultó un monumento a la vanguardia que terminaba. A mediados de los '70, era evidente que la arquitectura se dirigía hacia otra parte y que los temas habían cambiado. El medio utilizado –el papel– no tardaría en tener un fin semejante.

La vanguardia de papel de los '60 tuvo su influencia más directa en dos producciones de la década siguiente, *Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture*, a cargo principalmente de Rem Koolhaas, y los *Manhattan Transcripts* de Bernard Tschumi.¹¹⁴ La relación que ambos autores tenían con la arquitectura de papel de los '60 está directamente ligada al medio académico en el cual estos proyectos habían tenido difusión, principalmente la Architectural Association en Londres, donde ciertos integrantes de Archigram enseñaron

¹¹¹ Ibid., p. 214. Con ‘monumento al movimiento que termina’, Banham se refiere, por supuesto, al megaestructuralismo y no a la vanguardia –tema que trata esta tesis. Sin embargo, vale la interpretación.

¹¹² Ibid., p. 285.

¹¹³ Incluso los miembros de la vanguardia de los '60 tenían reparos con el Centro Pompidou: “Al visitar el Centro Pompidou..., Archigram y Cedric Price quedaron impresionados... pero el grupo no pudo evitar encontrarlo ‘muy consistente’”. Sadler, op. cit., p. 166.

¹¹⁴ Ver Jeffrey Kipnis (ed.), *Perfect Acts of Architecture*, The Museum of Modern Art, New York y Wexner Center for the Arts, The Ohio State University, Columbus, 2001.

durante un tiempo y los miembros de Archizoom y Superstudio mostraran sus proyectos radicales.

Rem Koolhaas, junto a Elia Zenghelis, Zoe Zenghelis y Madelon Vriesendorp, desarrolló *Exodus* en 1972 para un concurso convocado por la revista *Casabella* sobre 'nuevas visiones para la ciudad'. El proyecto asume libremente la influencia del Monumento Continuo de Superstudio: una gran muralla cruza Londres, albergando la prisión voluntaria a la que se someterían los habitantes, en un acto de rendición ante la supremacía indiscutida de la arquitectura. El proyecto utiliza el papel como soporte de una mezcla de medios de expresión, principalmente un storyboard compuesto de collages y textos, sumados a dibujos que parecen clásicamente arquitectónicos, para relatar la historia de la muralla. El proyecto en sí, sin embargo, no pertenece a las problemáticas que desarrolló la arquitectura de papel de los '60: si bien la muralla de *Exodus* es semejante a la del Monumento, ésta es parte de una historia que se relata, elemento claramente opuesto a lo estático del proyecto de los italianos –la estaticidad era una decisión fundamental para sostener el argumento. Por otra parte, *Exodus*, aunque reconoce influencias de Archigram, mayo del '68 y Woodstock, carece del tono festivo y más bien permanece como una incorrección política algo sombría. El proyecto de Koolhaas utiliza el papel como medio de exploración de nuevas ciudades, pero centrando la investigación en las capacidades coercitivas y de manipulación de la arquitectura, es decir, una exploración que oscila entre lo físico del dibujo de las formas arquitectónicas y los elementos narrativos que las califican.

Por otra parte, los *Manhattan Transcripts* desarrollados por Bernard Tschumi entre 1976 y 1981, exploran las posibilidades del papel como soporte de la representación arquitectónica y del potencial que otras disciplinas entregan para la notación de ciertos elementos de la arquitectura, que normalmente no se encuentran representados. Los temas que Tschumi desarrolla son claros herederos de la tradición subversiva de Archigram y Cedric Price y de las nociones de deriva y *détournement* situacionistas: los *Transcripts* son notaciones de secuencias temporales que se desarrollan en la ciudad de Nueva York –acciones

en el parque, la calle, el rascacielos, y la manzana. Este proyecto, entonces, explora principalmente las posibilidades que surgen del traspaso desde ciertos sistemas de notación que permiten capturar el movimiento, como el cine y la narrativa, sobre el papel. Los *Transcripts* utilizan la secuencia y el lenguaje cinematográfico para incluir el desarrollo de eventos en el tiempo, condición que la notación arquitectónica canónica no incluye. De esta manera, los *Manhattan Transcripts* son, primeramente, un experimento acerca de las posibilidades que se abren para el papel cuando éste se acerca a otras áreas que lo utilizan en sus propios términos y segundo, una representación extrema y radical de Nueva York. Así, los *Transcripts*, más que ser un proyecto arquitectónico, se definen como una investigación sobre el papel –que en cierto sentido podría ser una respuesta a ciertos problemas de la vanguardia de los '60.

Ambos proyectos se manifiestan abiertamente como herederos de la arquitectura de papel de los '60 pero, sin embargo y como resulta comprensible, no corresponden ni en cuanto a sus temas ni en cómo utilizan el medio con sus predecesores. Estos últimos proyectos centran su investigación prioritariamente en el papel como medio en sí mismo y parecen más bien fundar su aspecto crítico al versar *sobre* arquitectura que en *ser* arquitectura. *Exodus* y los *Manhattan Transcripts* no pretenden construir –aunque sea en el papel– sino que ahondar en sus posibilidades. De esta manera, la arquitectura de papel de los '60, si antes ya había visto cómo su rol dentro de la generación de temas en la disciplina se veía reemplazada y cómo, consecuentemente, su influencia dentro de la arquitectura construida disminuía, podía ver que el mismo medio que había utilizado se agotaba y se volvía obsoleto. La arquitectura de papel de los '60 permaneció acotada a la década y la arquitectura como disciplina tomó otros rumbos. ¿Cuál es entonces su importancia? ¿En qué consistió su aporte a la disciplina?

Uno de los efectos más evidentes que tuvo la arquitectura de papel sobre la disciplina fue con respecto al papel mismo. Si bien ya para la década siguiente la arquitectura de papel perdería relevancia, la redefinición del medio resulta significativa puesto que pone en evidencia ciertos efectos de mayor alcance y, en cierta forma, los explica. La redefinición del medio que se realiza en

los '60 puede medirse con respecto a aquellas arquitecturas que habían servido de referentes –las del siglo XVIII y la futurista– ya que resulta evidente que no comparten más que el medio utilizado. La redefinición parece comenzar por un aspecto bastante prosaico, pero que se demostrará como fundamental: aquello que las distintas épocas deciden mostrar son aspectos de la arquitectura diametralmente opuestos.

Simplemente observando las imágenes producidas en las distintas épocas es posible notar que, dentro de aquellas previas, cuatro arquitectos de cinco eligen mostrar exteriores de edificios y sólo uno interiores. Este último, Piranesi, muestra interiores cuyo interés radica en las relaciones que se establecen *dentro* de la imagen *entre* los elementos dibujados: las cárceles son interiores contenidos que eliminan cualquier contacto con el exterior. Por otra parte, Boullée, Ledoux, Lequeu y Sant'Elia eligen mostrar sólo exteriores, exaltando las formas totales y puras. De esta manera, el punto común entre las arquitecturas de papel previas radica en que todas eligen mostrar formas acabadas y contenidas, que son comprensibles como un total único. Esta decisión proviene, a su vez, específicamente de la condición acabada y contenida que poseen los proyectos: todos son edificios. Esta distinción no es menor, pues existe una diferencia esencial en la naturaleza de los proyectos pre-modernistas y aquellos que plantean la revisión del modernismo. Mientras los primeros realizan *edificios* cada vez más osados, los arquitectos de los '60 proyectan supra-ciudades, máquinas de placer, objetos para conectar a otros, monumentos, es decir, todos proyectos que van más *allá del edificio*, que van más allá de lo que la vista puede comprender al observar la imagen. En otras palabras, la vanguardia de los '60 utiliza el papel para ir más allá de la forma única y total que se explica por sí sola, para internarse en el campo del trabajo conceptual. Así como físicamente todos los proyectos de papel necesitan de la relación con su exterior –se conectan, son transformados, son ocupados– también conceptualmente necesitan de su contexto. La gran diferencia entre las arquitecturas de papel previas y la de los años '60 radica en que ésta última va asociada a conceptos,

discursos o ideas que se vuelven absolutamente necesarios para comprender las imágenes.

De esta manera, la arquitectura de papel en los años '60 fuerza una redefinición del medio. Si antes servía para extremar la exploración formal de los edificios, es decir, para prolongar su condición de ser un paso previo a la construcción y, en ese lapso, realizar la experimentación, en los '60 servirá para extremar ideas arquitectónicas que requieren de la presencia de conceptos. La arquitectura de papel de los '60 se deshace de la pregunta acerca de la posibilidad (o no) de construir, al centrar la exploración en el campo conceptual y, si bien las imágenes alcanzan a ser comprensibles por sí solas, amplían su potencial al máximo cuando son interpretadas dentro de su discurso. El papel, entonces, más que ser el medio que permite una exploración, se transforma en una herramienta que actúa *sobre* ella, que empuja la investigación acerca de la disciplina, convirtiéndose en el producto intermedio entre la teoría y la práctica, creando un espacio nuevo para la investigación arquitectónica. Esta redefinición del rol que cumple el papel dentro del proyecto, si bien se vuelve innecesaria debido a la muerte casi inmediata de la arquitectura de papel, muestra lo determinante que resultaba el cambio en las temáticas de la arquitectura producido en el siglo XX. Y, al mismo tiempo, la redefinición que aporta el papel a las temáticas del siglo XX es, sin duda, un efecto de la vanguardia de los '60 que va más allá de la década y que afecta directamente a la disciplina.

La arquitectura de papel de los '60 desarrolla temas que resultan diametralmente opuestos a los previos, ya que si bien ambas comparten el rol de extremar las concepciones de la época, al ser éstas diametralmente opuestas, la problematización también resulta así. Las arquitecturas previas utilizan el papel para empujar su producción con respecto a las nociones de esa época (es decir, indagan en formas, caracteres, estilos –todos temas materiales); en cambio, la arquitectura de papel de los años '60 extrema ideas y dogmas, es decir, temas conceptuales. Para la vanguardia de los '60, el cuestionar los dogmas del Movimiento Moderno implicaba que, aparte de poner en duda las soluciones materiales, se debía controvertir los preceptos que las justificaban; así como el

modernismo se construyó en base a conceptos, su superación debía ser conceptual. Los arquitectos de la vanguardia radical identificaron ciertos problemas que evidentemente surgían de los dogmas modernistas y, en vez de dejarlos de lado, trabajaron sobre ellos y desde ellos. La diferencia entre los temas que las arquitecturas de papel tratan es aquello que más las aleja.

Los temas que el papel enfrentó en los '60 corresponden todos a problemas *internos* de la arquitectura, todos son elementos constituyentes: el papel, en vez de dedicarse a trabajar la forma –como se hiciera en el siglo XVIII y también al principio del siglo XX– se hizo cargo de componentes arquitectónicas que son herencias del desarrollo conceptual modernista y que sólo lejanamente tienen que ver con la forma. Estos temas eran el resultado de la relación entre las palabras y la materia sobre las cuales el Movimiento Moderno cimentó su edificio conceptual. Al identificar los problemas que se producían entre el descanso en un cuerpo teórico incuestionado y la producción formalista, la vanguardia de los '60 podía permitirse, gracias al papel, trabajar con teoría y práctica al mismo tiempo. De esta manera, los proyectos de la arquitectura de papel de los '60 teorizan acerca del programa, el tiempo, la tecnología y el espacio y, a su vez, las utilizan como herramientas de diseño.

Así, la arquitectura de papel se transforma en un paréntesis dentro de una historia de la arquitectura dedicada casi por completo a la forma: desde la arquitectura pre-moderna, que centraba sus avances en los cambios estilísticos –es decir, de las formas exteriores–, pasando por la arquitectura modernista –cuya principal preocupación eran las formas volumétricas–, hasta incluso la arquitectura posmoderna –las formas históricas–, la disciplina principalmente se centraba en el total formal. Por el contrario, la arquitectura de papel de los '60 trabaja con otras intenciones: la forma era sólo un resultado del trabajo con los elementos internos de la arquitectura y, de hecho, el aspecto formal de los trabajos nunca fue relevante. Esto significó una redefinición de los problemas de la arquitectura: “hacia finales de los '60 [la arquitectura] tenía poco que ver ya

con estética, sino más bien con política, sociología, eventos, lingüística, tecnología, estandarización...”¹¹⁵ Esta redefinición de los problemas de la arquitectura significó una redefinición radical de la disciplina: la arquitectura se acercaba a ciertas disciplinas humanistas como la psicología, la sociología, la lingüística y ciertos fenómenos asociados a ellas, como el desarrollo de las comunicaciones.

Este efecto, que ya significa un cambio mayor en la arquitectura, evidencia la que sería la redefinición más importante de todas, que se sigue de las anteriores: “el rol del arquitecto cambiará desde el ‘dador-de-forma’ a aquél del mecánico, siempre listo para ‘sintonizar’ y ‘ajustar’ la unidad de vivienda, el suburbio o toda la metrópolis”.¹¹⁶ En otras palabras, el rol del arquitecto cambió desde uno de abogado a lo absolutamente material, plástico, estético y abstracto a uno de coordinación de los distintos problemas que surgían en la sociedad, aunque éstos no fueran de orden material. Este cambio de rol es, sin duda, la repercusión más significativa de la arquitectura de papel: durante los ’60, que serían el inicio del resto de la modernidad *real* –aquella de las telecomunicaciones, los viajes expeditos, la realidad virtual– se redefiniría al arquitecto de manera radical, redefinición que incluso hoy no puede resultar indiferente para el estado contemporáneo de la disciplina.

La arquitectura de papel de los años ’60, si bien tuvo su mayor impacto dentro de la misma década en que fue producida, investigó ampliamente en estrategias proyectuales que tenderían a extraer lo más posible del proceso proyectivo y trabajó sobre los temas que ahora resultan importantes para la arquitectura contemporánea. La vanguardia de los ’60, al dejar atrás la forma y proponer estrategias que combinan, enfrentan y aíslan elementos espaciales, programáticos, temporales y tecnológicos, trabajaba con componentes que trascienden la época y se vuelven significativos hoy. De esta manera, la arquitectura de papel, gracias a lo extremo de sus propuestas, llegó a definir

¹¹⁵ Van Schaik en entrevista con Yona Friedman, en Van Schaik y Máčel (eds.) op. cit., p.34.

¹¹⁶ Curtis en Crompton, op. cit., p. 70.

aquellos elementos que resultan imperativos en un proyecto crítico –en donde éste es el único producto capaz de hacer avanzar a la disciplina. Y si bien, gracias al papel, pudo prescindir de la realidad castradora (lo que para algunos resultaba en proyectos insuficientes) ésta sería su característica más esencial y aquella que los vuelve relevantes hoy: al dejar el final abierto, al prescindir de la definición material, la arquitectura de papel continúa planteando un problema desde la no resolución, desde el límite no franqueado. Estos problemas no resueltos, sin embargo, son posibilidades: como la arquitectura en general funciona a través de lo imperativo del problema, buscando y ofreciendo soluciones, la arquitectura de papel, que continúa planteando problemas no resueltos –y, quizás, irresolubles– se transforma en punto de partida constante. El desafío no está en resolver los problemas a través del mismo medio ni en intentar materializarlos hoy; el desafío que impone la arquitectura de papel es a seguir encontrando problemas irresolubles y a seguir generando preguntas desde el límite. Aquello que hace avanzar a una disciplina son los espacios que se crean entre los aciertos y las fallas, respuestas aventuradas desde las preguntas surgidas en la insuficiencia.

BIBLIOGRAFÍA

Reyner **Banham**, *Megaestructuras, futuro urbano del pasado reciente*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

Reyner **Banham**, *Teoría y diseño arquitectónico en la era de la máquina*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1971. Versión inglesa: *Theory & Design in the First Machine Age*, The Architectural Press, Butterworth & Co. (publishers), London, 1960.

Reyner **Banham**, *The Vision of Ron Herron*, Academy Editions, Gran Bretaña, 1994.

Peter **Cook** (ed.), *Archigram*, Academy Editions, New York, 1973.

Ulrich **Conrads**, *Programs and Manifestoes on 20th-century Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Mass., 1971.

Dennis **Crompton** (ed.), *Concerning Archigram*, Archigram Archives, Londres, 1998.

Renato **De Fusco**, *Historia de la arquitectura contemporánea*, Hermann Blume, Madrid, 1992.

Catherine **De Zegher**, Mark Wigley (eds.), *The Activist Drawing: retracing situationist architectures from Constant's New Babylon to beyond*, The Drawing Center, New York, 2001.

Marie Jeanne **Dumont**, *Shebam! pow! blop! wizz! retrospective archigram beaubourg*, en *L'Architecture d'aujourd'hui* 293, mayo de 1994, p. 8-13.

Kenneth **Frampton**, *Historia crítica de la arquitectura moderna*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1981.

Adrian **Forty**, *Words and Buildings, A Vocabulary of Modern Architecture*, Thames & Hudson, New York, 2000.

Eric J. **Hobsbawm**, *Historia del siglo XX*, 1994. Versión en castellano: Grupo Editorial Planeta/Crítica, Buenos Aires, 2000.

Charles **Jencks**, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, Editorial Gustavo Gili S. A., Barcelona, 1984.

Emil **Kaufmann**, *Tres arquitectos revolucionarios: Boullée, Ledoux y Lequeu*, Editorial Gustavo Gili S. A. Barcelona, 1980.

Jeffrey **Kipnis** (ed.), *Perfect Acts of Architecture*, The Museum of Modern Art, New York y Wexner Center for the Arts, The Ohio State University, Columbus, 2001.

Peter **Lang**, William Menking, *Superstudio, Life Without Objects*, Skira Editore S. P. A., Milano, Italia, 2003.

Le Corbusier, *Hacia una arquitectura*, versión castellana de Josefina Martínez, Poseidón, Buenos Aires, 1964.

Le Corbusier, *Principios de urbanismo: La carta de Atenas*, versión castellana de J. R. Capella, Ariel, Barcelona, 1979.

Adolf **Loos**, *Ornamento y delito y otros escritos*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1972.

Hans Ulrich **Obrist** (ed.), *Re: CP*, Birkhäuser Publishers for Architecture, Basilea, Boston, Berlin, 2003.

Gianni **Pettina**, *Hans Hollein, Works 1960-1988*, catálogo de la exposición del mismo nombre, Idea Books Edizioni, Florencia, 1988.

Gianni **Pettena** (ed.), *Radicals, Design and Architecture 1960/75*, Il Ventilabro, Firenze, 1996. (Correspondiente a la VI Bienal de Venecia de 1996).

Antonio **Pizza**, Marisa García (eds.), *Arte y arquitectura futuristas (1914-1918)*, Colegio de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 2002.

Cedric **Price**, *Cedric Price Supplement*, en *Architectural Design '70* (4/4) y '71 (1/4, 2/4, 3/4).

Mark **Rappolt**, *No More Theory; Nothing but Practice. Constant after New Babylon*, en *AA files* 44, otoño 2001, p. 21-36 (incluye una conversación entre Constant y Jean-Clarence Lambert sostenida en 1999, en el Studio de Constant en Ámsterdam).

Aldo **Rossi**, *La arquitectura de la ciudad*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1986.

Simon **Sadler**, *Archigram, Architecture Without Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Mass., London, England, 2005.

Marie-Theres **Stauffer**, *Utopian Reflections, Reflected Utopias: Urban Designs by Archizoom and Superstudio*, en *AA files* 47, verano 2002, p. 23-36.

Manfredo **Tafuri**, *La Esfera y el Laberinto, vanguardias y arquitecturas desde Piranesi a los años setenta*, Editorial Gustavo Gili S. A., Barcelona, 1984.

Martin **van Schaik**, Otakar Máčel (eds.): *Exit Utopia, Architectural Provocations 1956-76*, Prestel Verlag, Munich, Berlin, London, New York, 2005.

Marco Lucio **Vitruvio**, *Los diez libros de la arquitectura*, versión castellana: Editorial Iberia, Barcelona, 1995.

Catálogo de la exposición *Archigram* del Centre Georges Pompidou, realizada entre el 29/06 y el 29/08 de 1994, Éditions du Centre Pompidou, París, 1994.

Catálogo de la exposición *New Babylon*, Haags Gemeentemuseum, La Haya, 1974.

Catálogo de la exposición *Arquitectura radical*, Centro Atlántico de Arte Moderno, Institut d'Art Contemporain (Villeurbanne, Francia), Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. Las Palmas de Gran Canaria, 2002.

