

II Congrés UPC Sostenible 2015

ARCHIGRAM : UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA O UNIVERSIDAD ECOLÓGICA

Rosana Castañón

Departament de Projectes d'Arquitectura
E.T.S. d'Arquitectura de Barcelona
Universitat Politècnica de Catalunya
Av. Diagonal, 649
08028 - Barcelona, Spain
Phone: +34 93 401 63 80
Pàgina web: <http://www.pa.upc.edu>

rcgarq@yahoo.es

Paraules clau: Archigram, universidad, tecnología, ecología, información

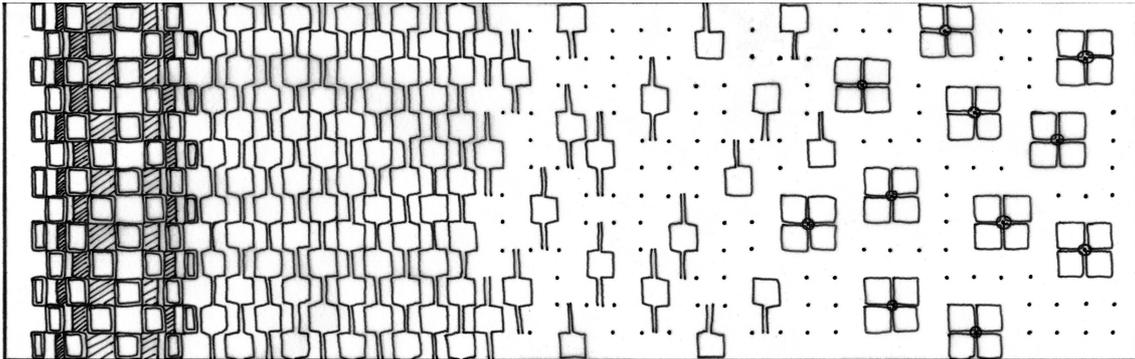
RESUM

Una de las primeras y más famosas utopías del grupo Archigram fue la *Plug-in City* de 1964, una megaestructura totalmente producida en serie. Dentro de ella proyectaron una universidad que con el tiempo se haría virtual, en consonancia con *su Computer City*, concebida en la misma época. La universidad iría creciendo con el tiempo, las aulas se instalarían, o desmontarían según las necesidades. A medida que la gente tuviera más oportunidad de comunicarse a través de los ordenadores, el espacio que antes ocupaba la universidad se convertiría en el silo de almacenamiento de la información, ahora mucho más accesible a toda la población.

La accesibilidad de la información fue el tema principal de su *Instant City*, un conjunto de elementos ligeros que se sobreponían a cualquier población del interior del territorio, y que llevaba las ventajas de vivir en la ciudad a cada rincón del país. En esa época, utilizan dos estrategias en sus proyectos. Por un lado, como en este caso, proponen estructuras móviles. Por otro lado proponen redes de servicios a los que el usuario se puede conectar desde cualquier punto. En ocasiones mezclan las dos estrategias

Al final de su trabajo en grupo hay otro proyecto universitario, la *Invisible University* de 1971. Contra la información obtenida a través del ordenador, subrayan la importancia de la interacción humana. La universidad está hecha de las relaciones entre las personas, los símbolos humanos. La universidad entonces es un happening cuya única huella es un paisaje levemente antropizado.

ARTICLE COMPLET



Entre la universidad tecnol gica y la universidad ecol gica. Tinta sobre papel. 2005

Despu s de la  poca de la reconstrucci n que Europa tuvo que afrontar pasada la Segunda Guerra mundial, vino un tiempo de reflexi n y cambio en el modo de ver la ciudad. Hab a pasado el tiempo en que, como dijo T.W. Adorno "toda cultura despu s de Auschwitz, ... , no es m s que escoria"¹. Entonces, ya hab a otra manera de ver la vida. *El principio de la esperanza* de Ernst Bloch² fue escrito durante la guerra, de 1938 a 1947. Sin duda, al principio de los sesenta el ambiente general ya era optimista, y muchas personas so aban con cambiar el mundo. Este fue el contexto en el que se idearon nuevas maneras de vivir. Hubo gran cantidad de utop as arquitect nicas dise adas en todo el mundo³. En la era de los viajes espaciales, tomaron los valores ut picos de las primeras vanguardias como punto de arranque para una arquitectura que correspondiera con el desarrollo tecnol gico del momento. Por la influencia que Buckminster Fuller tuvo sobre ellos, construyeron con sus propuestas la base para un cambio en la concepci n de lo que es la ciudad y la arquitectura.

Una de las caracter sticas de aquellos proyectos era la experimentaci n en la construcci n de la ciudad desde sus diferentes aspectos. En la historia de las utop as, casi siempre hab a quedado relegado el tema de la forma. Esto hab a ocurrido desde la Rep blica de Plat n , pasando por la Utop a de Moro, hasta socialismo ut pico del siglo XIX. Sin embargo, en las utop as de los sesenta, se va un paso m s all , y las formas de sus proyectos son producto de la nueva sociedad que proponen. El cambio en la sociedad era inminente, y al final, lleg , entre otros, a un pa s moderno como EEUU con el Civil Rights Movement y el movimiento hippie, a una instituci n antigua como la Iglesia Cat lica con el Concilio Vaticano II, y a todo el mundo en 1968 con las protestas estudiantiles desde las universidades de Par s, Praga, Ciudad de M xico...

Desde el punto de vista tecnol gico, se hab an hecho grandes avances desde el comienzo de la Revoluci n Industrial en todos los campos. Y esto hab a inspirado a los arquitectos modernos. La Segunda Guerra Mundial trajo consigo destrucci n, pero tambi n grandes investigaciones que llevaron al mundo a lo que Echeverr a llama la macrociencia⁴. Los ejemplos grandes proyectos, a veces de gran tama o y siempre con mucha investigaci n dotada de enormes presupuestos, hicieron que los arquitectos pudieran so ar con revolucionar la construcci n de la ciudad. En las utop as arquitect nicas de los a os sesenta, se experimenta con tecnolog as ya conocidas en otros sectores de la industria, como la prefabricaci n o los nuevos materiales para dise ar ciudades enteras.

Entre estos creadores que esperaban una sociedad nueva y una nueva arquitectura acorde con su tiempo, sobresale el grupo ingl s Archigram. Hay algunos temas recurrentes en sus proyectos y su teor a⁵ como: metamorfosis, n mada, indeterminaci n, hard(ware) y soft(ware), emancipaci n, intercambio y respuesta, confort. Mientras estuvieron juntos dise aron dos universidades una basada en la tecnolog a en sus inicios, el *University Node* (1965), y una que hu a de ella al final de

su carrera juntos, la *Invisible University* (1971/2003-). Entre las dos, tanto en tiempo como en concepto, se encuentra la *Instant City* (1968). Su inter s era la libertad, y por tanto el conocimiento, ya que como dicen, *la verdad nos har  libres*⁶. Su aportaci n era hacer la informaci n accesible para todos.

UNIVERSIDAD TECNOL GICA

Una de las primeras y m s famosas utop as de este grupo fue la *Plug-in City* de 1964, en palabras de Banham el megaa o⁷, una megaestructura totalmente producida en serie. Siguiendo el modelo de obsolescencia planeada de la industria automovil stica, las c psulas habitables tendr an una vida  til parecida a la del coche, unos cinco a os. La industria proveer a de diferentes modelos, como sucede con los autom viles. La infraestructura de la ciudad tambi n ser a f cil de mantener y de cambiar llegado el momento. Esta era una ciudad sin forma definida, en constante metamorfosis, una obra abierta⁸, que ir a regener ndose seg n las necesidades, gracias a su dise o modular y la superposici n de infraestructuras. Las torres de vivienda y de aparcamiento tomaban la planta radial del pan ptico de Bentham⁹. Mientras que  l la pens o como una manera efectiva de control, Archigram la usa por su econom a, porque racionaliza las circulaciones e instalaciones, ya que su objetivo es dar libertad a los habitantes. La uni n de tecnolog a y utop a era natural en los a os sesenta. Tambi n lo era para Archigram que esperaba que con los avances tecnol gicos las personas pudieran controlar un ambiente dise ado para la flexibilidad total.

Para ellos "la esencia de la ciudad es, en muchos aspectos, la magn fica uni n de todo"¹⁰. Es por esto que la zona representativa para hacer un corte es el  rea de m xima presi n¹¹. Un espacio abierto que se ha creado en esta configuraci n entre los silos, y sobre las infraestructuras. En ella la gente interact a gracias a que esta especie de plaza relaciona actividades como el teatro o las exposiciones con los transportes del nivel inferior.

Dentro de la *Plug-in City* proyectaron una universidad que con el tiempo se har a virtual. El *University Node* era un equipamiento que se ir a transformando con el uso. Al rev s que en las otras torres del proyecto, los aularios rodean su centro vac o. Las aulas se instalar an, o se desmontar an seg n las necesidades. A medida que la gente tuviera m s oportunidad de comunicarse desde su casa a trav s de los ordenadores, el espacio que antes ocupaba la universidad se convertir a en el silo de almacenamiento de la informaci n. La cual ser a de este modo mucho m s accesible a toda la poblaci n.

En la misma  poca hab an ideado la *Computer City* (1964), un proyecto conceptual donde el mensaje era claro, la ciudad ser a constituida por los canales por los que fluye el conocimiento entre las personas. La ciudad es un intercambiador de informaci n. Lo que antes se realizaba en el espacio p blico, ahora se hace a trav s de la red inform tica. En esta ciudad hay separaci n f sica, pero existe la comunicaci n.

Las megaestructuras universitarias construidas por todo el mundo desde los a os cuarenta¹², ten an grandes dimensiones. Cumpl an con las caracter sticas de la megaestructura, contener en s  misma tantas funciones de una ciudad como fuera posible. Se buscaban para ellas emplazamientos alejados de la gran ciudad, lo que manten a alejados de ella a los estudiantes. El *University Node* no es una megaestructura, sino que es parte de una. No separa la vida de la universidad de la ciudad, sino que la incorpora. Es por eso que su funci n puede cambiar. Un tiempo puede ser educacional, y en otro llenarse de c psulas de vivienda bajo los silos de informaci n.

UNIVERSIDAD INSTANTÁNEA

La accesibilidad de la información también fue el tema principal de su *Instant City*. Fue un proyecto muy trabajado. Hay una evolución del proyecto que se muestra en la gran cantidad de dibujos que hicieron. Lo que muestra mucha reflexión por su parte, ya que escriben también dibujando. Consistía en un conjunto de elementos ligeros que se sobreponían a cualquier población del interior del territorio, y que llevaba las ventajas de vivir en la ciudad a cada rincón del país. Aunque aprovechando sus viajes a California, también la sitúan allí, convirtiendo el proyecto, como habían hecho con la *Walking City*, en una propuesta mundial. En 1946 se había firmado en Inglaterra la Ley de las Nuevas Ciudades (New Towns), con el modelo de Ebenezer Howard, un utopista decimonónico que buscaba la dispersión de la población en suburbios de baja densidad. Para 1951 ya se habían fundado 10¹³, y en los sesenta, este proyecto de ordenación territorial seguía en marcha. El proyecto para Cumbernauld data de 1960, y se terminó hacia la mitad de la década. La propuesta de la *Instant City* se dirige a una importante parte de la población inglesa que vive en pequeñas ciudades sin atractivos culturales.

La distribución natural de la población en un territorio aporta grandes beneficios. Sin embargo, las ventajas que ofrecen las grandes concentraciones urbanas hacen que la migración del campo a las ciudades continúe. El grupo hizo varios proyectos que subsanaban esas carestías. Para acercar el gobierno a los ciudadanos crearon la *Walking City* (1964). Esta capital mundial a veces estaba en Nueva York y a veces en Egipto. Si en Cape Kennedy pueden hacer edificios móviles de 40 plantas, no había impedimento para construir esta ciudad caminante¹⁴. Otra de sus inspiraciones, además de los viajes espaciales, era la tecnología de las ferias¹⁵, donde todo es posible. El proyecto de *Ideas Circus* (1968) que surge de una necesidad del grupo, se engloba en estos proyectos educativos. Cada vez que impartían un seminario había que organizar un espacio nuevo. Con unas caravanas acondicionadas para seminarios, las ideas llegarían cómodamente a cada rincón. Es contemporáneo de la *Instant City*, por lo que tienen semejanzas, pero también diferentes alcances.

La *Instant City* era una opción tecnológicamente viable en su época. La comunicación en la ciudad se logra gracias a la información estática y móvil: los signos, los símbolos, lo visible, lo audible, los flujos. En una ciudad viva existe la mezcla de diferentes usos: habitacional, industrial, comercial, monumental, recreativo y cultural¹⁶. La propuesta era que por unos días al año, la *Instant City* se mezclara con una pequeña ciudad que así gozaría de los atractivos culturales de una gran ciudad, que la cambiarían. Al final del año, muchas pequeñas ciudades se metamorfosearían gracias a *Instant City*.

Los materiales se transportaban por aire o por carretera, pudiendo llegar a cualquier parte. Eran estructuras flexibles, dinámicas, divertidas y efímeras para crear lugares de libertad y decisión. En sus dibujos más representativos destaca el transporte aéreo, un dirigible, del que, una vez en la villa, cuelga una gran pantalla. A estos lugares había que llevar cultura para que la disfrutaran, como películas y conciertos. Pero allí también necesitaban aprender idiomas o visitar una biblioteca. El conocimiento de una persona comprende todo lo que le ha vivido, y en la ciudad siempre se está rodeado de información que viene de todas las direcciones. Si se tiene en cuenta que para Archigram la universidad es el intercambio de información, la *Instant City* es una universidad.

Todas estas son estructuras móviles, que llevan consigo sus propios suministros culturales, como en versión individual lo hacen el *Cushicle* (1966), el *Electronic Tomato* (1969) o el *Manzak* (1969). En otras ocasiones usan una estrategia diferente, las redes de servicios, a las que se puede conectar el usuario desde cualquier punto.

Archigram lo describe de este modo: "dale al eje de un campo l neas de servicios... en lugares discretos... y d jalo ocurrir."¹⁷ Uno de estos ejemplos pudo hacerse famoso, el *Monte Carlo Entertainment Centre* (1969). Propusieron enterrar casi todo el programa, y sobre  l se creaba un parque con una red de elementos de conexi n. Aunque ganaron el concurso convocado por el principado, el proyecto nunca se construy .

UNIVERSIDAD INVISIBLE

Al final de su trabajo en grupo hay otro proyecto universitario, la *Invisible University*. Como en la *Plug-in City*, forma parte de un proyecto de mayor alcance, las Redes Mundiales Ocultas Localmente Disponibles, *LAWUN* por sus siglas en ingl s¹⁸. La tecnolog a tend a cada vez m s a la miniaturizaci n. El hombre que siempre hab a vivido en el mesoespacio era capaz de explorar el macrocosmos y utilizar la nanotecnolog a. La Tierra vista desde lejos parec a peque a, y las mol culas vistas desde cerca, enormes. Ya no era necesario dar forma a la tecnolog a, se hab a vuelto invisible. Se necesitaba una universidad adaptada a la cultura de la informaci n y respetuosa con el planeta.

En el a o de 1971, se cre  la organizaci n Greenpeace, la ecolog a ya era un tema importante en el mundo. El planeta era peque o y fr gil. En el mundo de la arquitectura hac a tiempo que se hablaba de la escasez de recursos mundial. Aunque en la mayor a de los casos era una reflexi n social m s que ecol gica. Buckminster Fuller, quiz  el que m s influy  en Archigram por su uso de la tecnolog a, buscaba dotar de techo a la mayor cantidad posible de personas con la m nima cantidad de material desde principios del siglo veinte. En los proyectos de Archigram existe la misma preocupaci n social, pero tambi n la preocupaci n ecol gica. En muchos de sus proyectos usan la tecnolog a para dejar el paisaje sin cambios. Hab a pasado ya la actitud moderna en que la arquitectura demuestra la dominaci n del hombre sobre la naturaleza.

Contra la informaci n obtenida solamente a trav s del ordenador, subrayan la importancia de las relaciones humanas, la base de una universidad. Porque la verdadera universidad es el libre intercambio de ideas.

La Universidad Invisible y sus valores hist ricos:

U.I. significa el aprendizaje como un ecosistema ( qu  puede esto significar?).

U.I. significa ser positivo en carbono.

U.I. todos los datos est n por todas partes, todo el tiempo.

U.I. significa que la arquitectura no es sustitutiva del contacto cara a cara.

U.I. significa una nueva relaci n entre el hombre y la naturaleza.

U.I. no necesita nuevos edificios.

U.I. significa artefactos sintonizables (peque os robots, cibermascotas, y neuro-jardiner a – pida el cat logo disponible a su responsable)

U.I. significa que saber qu  hora es, es m s importante que saber d nde se es.

U.I. usa menos combustible por hora que ninguna otra universidad.¹⁹

Este proyecto contin a en el siglo XXI²⁰, cuando la tecnolog a esperada est  al fin disponible. Desde su inicio, pretend a remarcar la eterna uni n del hombre con la naturaleza, s lo que incluyendo el factor tecnol gico que mantiene a los hombres interconectados. Un aut ntico n mada que recorre el mundo con su ordenador port til.

En 1971 esto pod a parecer una actitud muy concentrada en el esteticismo. No es de extra ar, ya que sus im genes conectan con dos formas de arte muy en boga en aquel tiempo. Por un lado, sus intervenciones sutiles en el paisaje, muestra de la

acci n humana realizada, logran la apropiaci n del espacio por parte del n mada. El espacio ense a las consecuencias de su uso. Por ejemplo, un refrigerador en medio del desierto puede indicar que all  hay una infraestructura que provee alimento. Tambi n puede ser el rastro de algo que ya pas . Lo que queda de estas acciones son las marcas del uso que all  ocurri . Estas huellas se relacionan con el Land Art, nacido a finales de los cincuenta. Por otro lado, la universidad como acontecimiento es un happening, una forma de arte que hab a empezado t midamente con las vanguardias, pero en los sesenta y setenta era un evento art stico t pico²¹. La universidad son las actividades humanas y sus signos. Desde esta perspectiva, un concierto puede ser una actividad universitaria. La universidad es entonces un happening cuya  nica huella es un paisaje levemente antropizado.

En  ltima instancia, quiz  relacionar estos proyectos con el arte no sea del todo una locura. La teor a de Bloch sobre la utop a reuni  muchas propuestas de arquitectura ut pica de los sesenta en la Documenta V de Kassel de 1972. Muchas veces el arte es el  ltimo reducto que queda para imaginar con esperanza las soluciones para crear un mundo mejor.

Refer ncies

1. Cita extra da de la *Dial ctica negativa* de T.W. Adorno, en Reale, G. / Antiseri, D. *Historia del pensamiento filos fico y cient fico* Vol. 3, Ed Herder, Barcelona 1988, p.741.
2. Bloch, E. *El principio de la esperanza*, Ed. Trotta, Madrid, vol. 1 2004, vol. 2 2006, vol. 3 2007.
3. En el n mero 9 de la revista editada por Archigram el mundo est  dividido en 8 Archizones de investigaci n arquitect nica.
4. Echeverr a, J. *La revoluci n tecnocient fica*, Fondo de Cultura Econ mica, M xico y Madrid, 2003, p. 11.
5. Esta lista est  extra da del n mero 8 de la revista *Archigram*, una exposici n te rica de los conceptos que usan en sus proyectos.
6. *Juan* 8, 32.
7. Banham, R., *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001, pp. 70-83.
8. La "obra abierta" es la noci n del proyecto como campo de posibilidad. Ferrater Mora, J. *Diccionario de Filosof a*, Tomo E-J, Ed. Ariel, Barcelona, 2001, p. 967.
9. Bentham, J. *El Pan ptico*, de Ediciones La Piqueta, Madrid, 1989, donde se incluye una entrevista a Michael Foucault sobre el tema.
10. "In many ways the essence of the city is the supreme coming together of everything". Texto en un panel de *Living City* publicado en *Living Arts* n  2, junio 1963.
11. "Maximum pressure area" en el corte m s publicado de la *Plug-in City*.
12. Banham, R. *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001, pp. 130-164.
13. Landau, R. *Nuevos caminos de la arquitectura inglesa*, Ed. Blume, Barcelona, 1969, pp. 17-19.
14. Cook, P. ed. et al. *Archigram*, Princeton Architectural Press, New York, 1999, p.48. Parfrasea a Blake, P. *Architectural Forum* (1968).
15. El 23 de octubre de 2005, Dennis Crompton explic  en una conferencia dentro el festival eme3 en Barcelona la influencia que sobre su arquitectura hab a tenido Blackpool, la ciudad de vacaciones donde hab a ido desde ni o. All  hab a escenarios m viles, elefantes en la playa, o sea, todo era posible.
16. Sobre todo los libros: Jacobs, J. *Muerte y vida de las grandes ciudades*, ed. Pen sula, Madrid, 1973; y Crosby, T. *How to Play the Environmental Game*, Hamondsworth, Londres, 1973.
17. Extra do de las vi etas del proyecto *Hedgerow Village* dentro de *Quietly Technologised Folk Suburbia*, Peter Cook, Archigram, 1971.
18. Locally Available World Unseen Networks.
19. Green, D. / Hardingham, S. *L.A.W.U.N. Project #19*, AA Publications, London, 2008, p. C181.
20. Green, D. / Hardingham, S. *L.A.W.U.N. Project #19*, AA Publications, London, 2008.
21. Lucie-Smith, E. *The Thames and Hudson Dictionary of Art Terms*, Thames and Hudson, Londres, 1996, p. 98.