

Endless cities. From pop utopia
to a virtual one

PALABRAS CLAVE • MEGAESTRUCTURAS · UTOPIAS
URBANAS · CIUDAD GENÉRICA · ARCHIGRAM · SUPERSTUDIO

KEYWORDS • MEGASTRUCTURES · URBAN UTOPIAS ·
GENERIC CITY · ARCHIGRAM · SUPERSTUDIO

RESUMEN

Las utopías urbanas siempre han buscado formas de mejorar la relación de los hombres con el territorio y también entre ellos mismos, han vinculado sociedad con ciudad, proponiendo mundos nuevos para hombres nuevos. El análisis de las teorías urbanas de los años sesenta y setenta nos proporcionan un marco de estudio donde se ve que la incipiente globalización llevó a producir una serie de proyectos teóricos, muy alejados de la realidad, en los que estructuras infinitas, extendidas por toda la Tierra, servían para dar cabida al nuevo hombre postindustrial.

La realidad actual presenta algunos puntos de contacto con esos trabajos visionarios, desde el importante desarrollo de las telecomunicaciones en los últimos veinte años, y sirve de punto de partida para nuevas reflexiones que buscan mejorar tanto el medio urbano como el territorio, ya que ambos constituyen el todo indisoluble donde se desarrolla el mundo contemporáneo.

ABSTRACT

Urban utopias have always sought ways to improve the relationship between men and territory, as well as among themselves. They have linked society with the city, proposing new worlds for new men. The analysis of urban theories of the sixties and seventies provides us with a study framework where it can be inferred that the incipient globalization led to the production of a series of nonrealistic theoretical projects, in which infinite structures, spread throughout the Earth, served to make room for the new post-industrial society.

The current reality presents some points of contacts with these visionary works, such as the important development of telecommunications in the last twenty years, and it serves as starting point for new reflections that seek to improve both, the urban environment, and the territory, since both constitute the indissoluble whole in which the contemporary world develops.

Ciudades infinitas

De la utopía pop a la virtual

LUISA ALARCÓN GONZÁLEZ · Universidad de Sevilla · lalarcon@us.es

FRANCISCO MONTERO-FERNÁNDEZ · Universidad de Sevilla · fmontero@us.es

Fecha recepción: 28 de julio 2020 · Fecha aceptación: 14 de noviembre 2020

Muchas de las utopías de los años sesenta y setenta dibujaron un mapa de ciudades construidas en base a grandes edificios de apariencia casi infinita, unas ciudades continuas que circunscribían el globo terráqueo sin distinción del espacio geográfico que atravesaban, en general basadas en una ambigua confianza en el desarrollo tecnológico. Las propuestas abarcaban desde grandes edificios de apariencia *high-tech* como la *Plug-in-city* de Archigram hasta construcciones inmateriales como las planteadas por el grupo italiano Superstudio, donde una malla cartesiana de comunicaciones y un subliminal control ambiental permitía a una nueva sociedad nómada, vagar libremente por una tierra sin edificaciones.

Las primeras se pueden relacionar directamente con el concepto de edificios-ciudad, arquitecturas tan complejas que podrían considerarse como una ciudad en sí mismas, teorizadas como megaestructuras por Reynner Banham (1978) quien a su vez toma el término de Fumiko Maki, el arquitecto metabolista japonés que las define en 1964 como “una gran estructura que contiene todas las funciones de una ciudad, alojadas en su mayor parte en continentes a corto plazo transitorios” (Banham, 1978, p.71). Son edificios concebidos mediante una sección transversal más o menos compleja con capacidad para extenderse por el territorio de forma casi infinita. En estas ciudades-edificio el mundo se dividía de forma rigurosa en espacio habitado, en el interior de la edificación

soporte de la vida humana, y espacio no habitado, una naturaleza que podría volver a ser libre sin la presión humana. La cuadrícula de la ciudad clásica o la madeja de la medieval se reconvierten en un objeto complejo capaz de albergar en su interior la totalidad de las funciones urbanas. De alguna manera, la diferencia campo-ciudad responde de forma similar a la estructura urbana tradicional, sólo que debido su tamaño se transforman en artefactos de mayor densidad, más cerrados y ajenos al territorio donde se implantan, ya que su homogeneidad de respuesta hace que parezca que no existan diferencias entre los lugares por los que se extienden. La deriva final de estas ciudades-edificio es la desaparición de lo edificado y la construcción de un hábitat inmaterial que devuelve al hombre a la naturaleza minimizando las barreras físicas, una realidad que en parte podemos ver hoy realizada en la red de comunicación virtual que ha supuesto internet. La diferencia sustancial entre estas utopías y el mundo de hoy consiste en que no se ha eliminado la necesidad de soporte de unas estructuras edificadas que además no han sufrido grandes transformaciones en este medio siglo de desbordante desarrollo tecnológico.

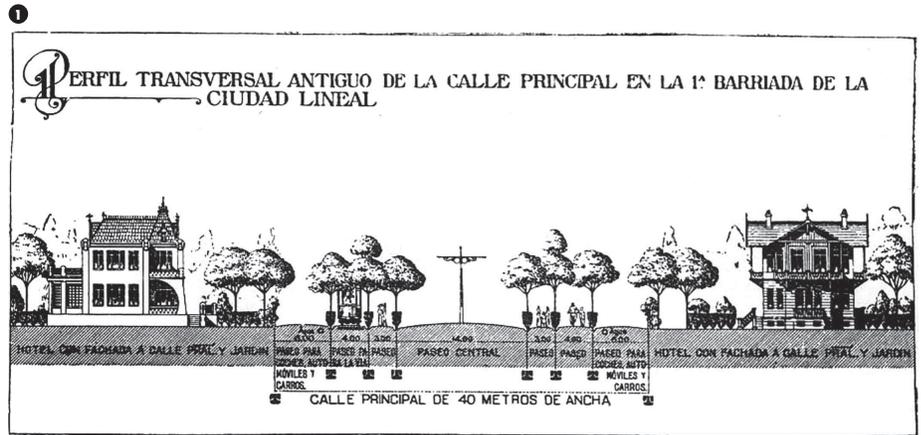
La revisión de diferentes proyectos realizados a lo largo del siglo XX de nuevas ciudades para un mundo nuevo es una herramienta de análisis y reflexión para re-proyectar la ciudad contemporánea. En algunos casos, nos acercan mediante paralelismos a la realidad actual,

1. Sección de calle La Ciudad Lineal. Arturo Soria. 1886. Fuente: Creative Commons.
2. Dibujo de Roadtown. Edgar Chambless. 1910, publicado en el periódico *The Independent*, 5 de mayo de 1910. Fuente: Creative Commons.

en otros sus visiones futuristas, bien sean con espíritu propositivo o crítico, inciden en una situación de simplificación de la complejidad que también puede servir de apoyo a un mejor entendimiento de nuestro entorno. Este estudio busca nuevas reflexiones que ayuden a mejorar tanto el medio urbano como el territorio, ya que ambos constituyen el todo indisoluble donde se desarrolla el mundo contemporáneo.

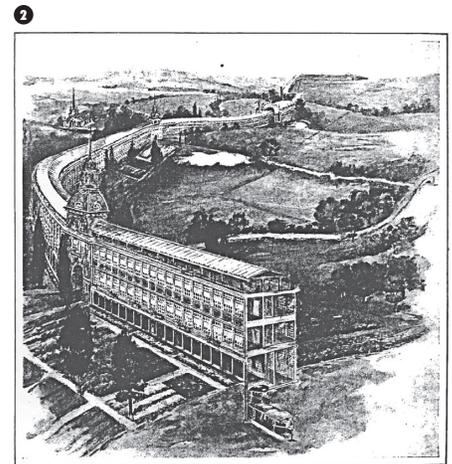
LA UTOPIA URBANA MODERNA: LA INFRAESTRUCTURA COMO SOPORTE URBANO

Los primeros pensamientos en esta dirección los encontramos en la Ciudad Lineal de Arturo Soria (1882-94), precedente reconocido y citado por la mayoría de sus continuadores, en la que se propone una ciudad-calle indefinidamente prolongable que podría unir Cádiz con San Petesburgo o Pekín con Bruselas. Esta nueva ciudad se estructuraba con un eje central destinado al transporte, las redes de infraestructuras urbanas, los servicios públicos y los parques, y dos franjas paralelas a ambos lados de este eje que albergarían las zonas de vivienda, trabajo, servicios y demás usos necesarios para el desarrollo de la vida humana que precisen de un volumen edificado. Soria estudia por un lado el crecimiento de lo urbanizado y su extensión, que se estaba produciendo por todo el planeta, proponiendo su conexión con la red de transportes, priorizando la importancia de la conectividad entre las áreas habitadas, de una manera hasta cierto punto visionaria de la realidad actual, y por otro, al desplegar la madeja urbana y extenderla como un hilo sobre el territorio elimina la sordidez de los suburbios permitiendo un contacto de todas las partes habitadas con la naturaleza. Las áreas construidas se configuran con unas características muy homogéneas, ya que sus relaciones entre partes son iguales, desaparece el suburbio porque desaparece el centro, en la homogeneidad de disposición de lo edificado no hay oposición, y la ciudad se convierte en una suma de eslabones aparentemente iguales. (Alarcón, 2015, p. 235).



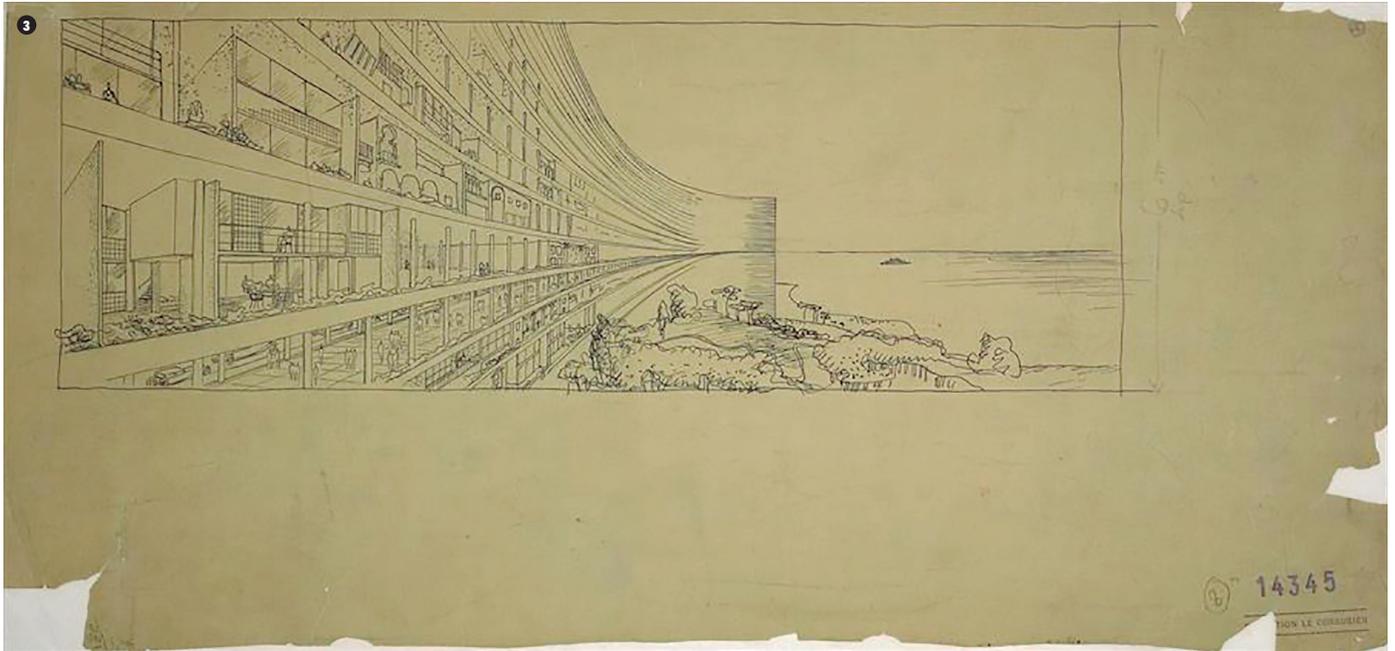
Estos principios servirán de base a una recurrente línea de propuestas utópicas urbanas que a principios del siglo XX desarrollan autores como Edgar Chambless quien publica en 1910 en el periódico *The Independent* una propuesta denominada Roadtown en la que una ciudad-edificio lineal construida sobre un ferrocarril se extendía sobre el territorio de forma infinita, a modo de rascacielos horizontal tendido sobre las vías, con ascensores e instalaciones de tuberías distribuidas en paralelo al suelo (Temtem y Alfaro, 2017, p. 129). En las imágenes que acompañan a la publicación, una arquitectura formalmente historicista busca dar veracidad a la utopía de un nuevo modo de habitar, en el que las calles y las plazas son sustituidas por pasillos de conexión interna de un edificio que parece no querer alterar un mundo agrícola, que también se expande sin límites.

La influencia de Arturo Soria también es muy clara en los arquitectos soviéticos, para los que es un referente en la concepción de las nuevas ciudades tras la Revolución. La ciudad lineal extendida sobre el territorio, apoyada en nuevos sistemas de infraestructuras de comunicación y energía son la base elegida para plantear, al menos de forma teórica, los nuevos conjuntos urbanos que sustituyeran a la ciudad burguesa, fuente de conflictos y desigualdades sociales. Esta estrategia permitirá por un lado, gracias



a su capacidad ilimitada de crecimiento la vertebración de todo el territorio de la URSS y por otro, una nueva relación más igualitaria de campesinos y obreros con la ciudad y naturaleza. Las propuestas desarrolladas van desde las teorías de Miljutin publicadas en su libro *Sosgorod*, a ejercicios estudiantiles como el realizado por Lavrov en el Vjutein (1928) o propuestas para concursos como las de Leonidov y el colectivo Strojkom en el de Magnitogorsk (1930) que apuestan por ciudades de desarrollo fuertemente lineal. Este

3. Plan Obus para Argel. Le Corbusier. 1930. Fuente: © FLC/ADAGP



concurso junto al de Moscú Verde, en el que la propuesta de Ginzburg y Barsch también plantea desarrollos urbanos lineales, suponen “el fin de del periodo experimental de la arquitectura soviética” (Pérez-Escolano, 2009, p. 103).

Le Corbusier también desarrolla algunas de sus propuestas urbanas con la tipología de megabloque lineal vinculado a las infraestructuras de transporte (Temtem y Alfaro, 2017, p. 128), basándose en referencias de obras de ingeniería contemporáneas y tradicionales como las que describe en *Urbanisme* (1923) y *Vers une architecture* (1924). En el viaje que hace a Sudamérica en 1929, la vista desde el avión del potente territorio que albergaba ciudades como Río de Janeiro, Sao Paulo o Montevideo, con una exuberante naturaleza y fuerte topografía, le hace ver que es imposible trasladar su idea parisina de cuadrícula perfecta que había expuesto en *Urbanisme*, por lo que tiene que modificarla. La solución la encuentra

en la elevación de las vías rodadas a la cubierta de los edificios, quizás inspirado en el circuito de pruebas de la fábrica Lingotto de Fiat edificio que ya había publicado en *Vers une architecture*. Así estas pueden discurrir de forma continua sin intersectar con la topografía, mientras que lo edificado de la ciudad se aloja bajo estos grandes viaductos que cruzan el territorio dejando que la naturaleza siga dominándolo en su mayor parte:

“Entonces impuso el orden a la naturaleza colocando la rejilla cartesiana de su ciudad a la altura de las cubiertas, donde ya no había montículos que puedan alterar su claridad. Es una lúcida inversión, que da la vuelta a su propio esquema de sección urbana. Traslada la vegetación de la terraza-jardín al suelo y convierte el plano superior en el lugar donde establecer las circulaciones libres de obstáculos” (Zarapaín, 2016, p.10)

En el Plan Obús para Argel (1930) vuelve a proponer este sistema de ciudad lineal dando un paso más, la ortogonalidad de los croquis sudamericanos se sustituye por un trazado curvado que se adapta a la costa para conseguir una mayor integración con el paisaje, a la vez que más longitud de fachada al mar, también define una variabilidad en lo edificado de forma que cada propietario podía construir su vivienda en las plataformas que descendían colgadas del viaducto, y que funcionaban como el suelo de la ciudad tradicional, solo que apilado, aproximando aún más la idea de edificio con ciudad.

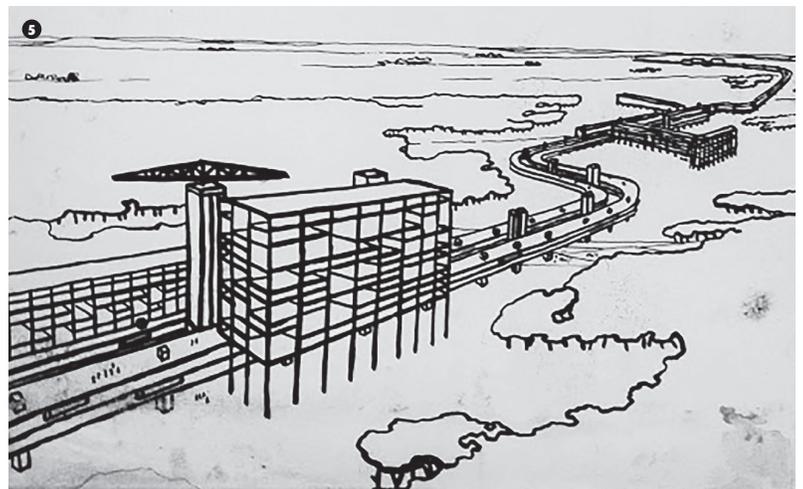
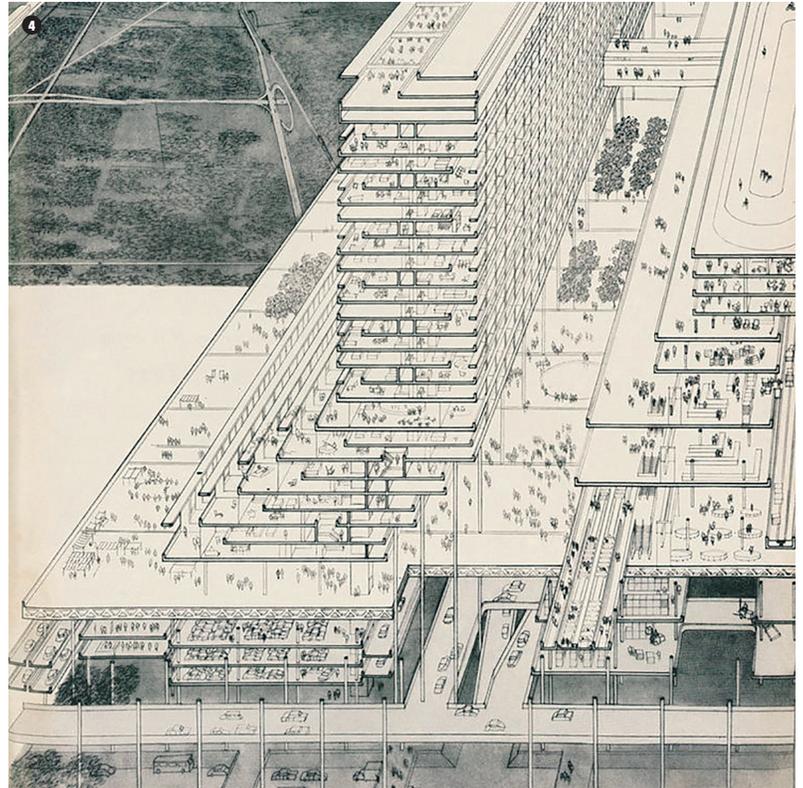
Los proyectos de ciudades lineales soportadas o soportando las infraestructuras de comunicación se extienden hasta los años setenta, ejemplo de ello es la propuesta denominada Jersey Corridor y que elaboran entre 1964 y 1968 para la costa Este de los Estados Unidos Peter Eisenman, Michael Graves

y Anthony Eardley, cuando coincidieron como profesores en Princeton. Se publica en la revista *Life* en diciembre de 1965 bajo el título *The U.S. City: Its Greatness Is at Stake* y en ella muestran diversos dibujos territoriales, entre ellos, una perspectiva seccionada en la un gran basamento que contiene el conjunto de las circulaciones urbanas soporta a una pareja de edificios lineales que corren paralelos sobre el territorio, uno para las industrias y otro para la vivienda, el ocio y los servicios. Inicialmente se trataba de generar una ciudad lineal que uniese Boston con Washington, pero en su intento de acercarse a la realidad trabajaron sobre una pieza que alcanzaría las 22 millas en un vacío urbano del estado de New Jersey.

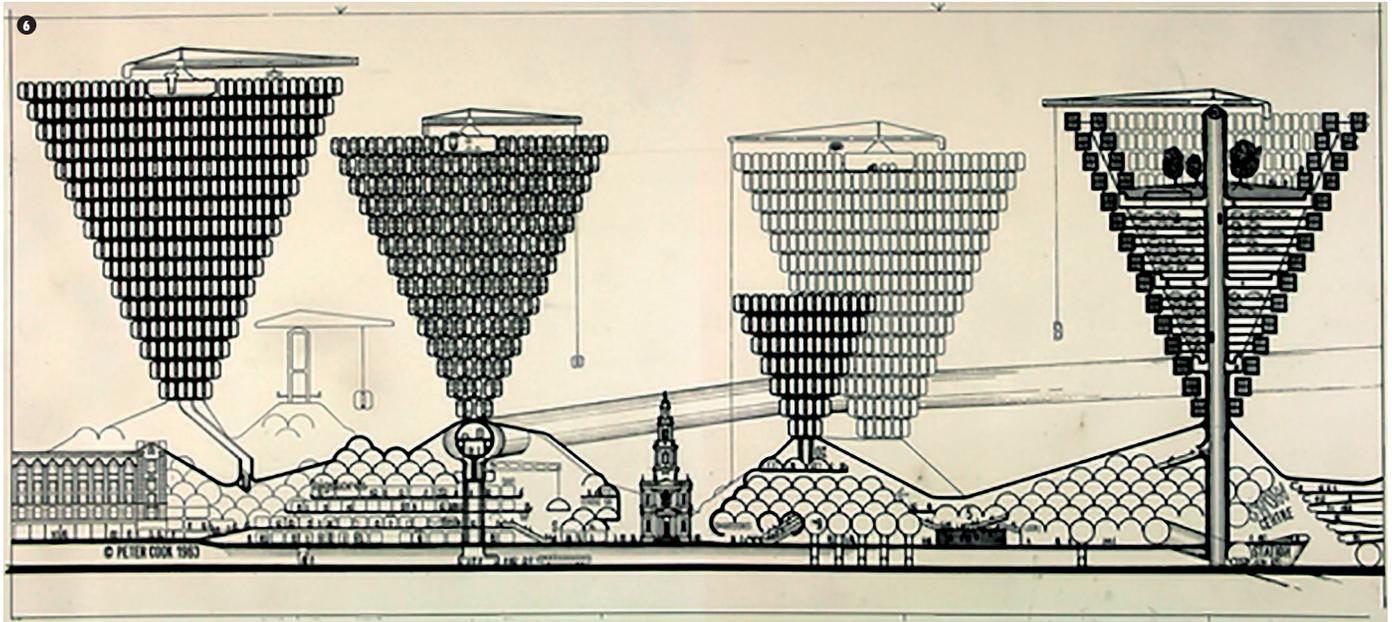
Otro ejemplo, con una mayor escala territorial al ser pensado para todo un país, es el Sistema Lineal Continuo (SLC) de Oskar Hansen con el que intenta vertebrar toda Polonia en base a unas estructuras lineales que la cruzarían de Norte a Sur y que enlazarían con las ciudades existentes mediante redes de transporte de proximidad. Realmente el SLC era una compleja estructura definida mediante tres bandas paralelas: una principal para el hábitat, en el que situaba la vivienda, el comercio y la industria ligera; una segunda para la agricultura, los bosques y la minería; y una tercera para la industria pesada. El autor define el sistema como una "anti-ciudad" al considerar que no responde a la idea de un emplazamiento acotado y estable, sino que se trata de un nuevo modo de vida urbano, que reflejaría las diferencias entre ciudad y lo urbano que había teorizado Henri Lefebvre en *La revolución urbana* (López-Marcos, 2015, p.50).

La actual expansión ilimitada de la ciudad por el territorio la desmaterializa como entidad física referida a un espacio concreto y las denominadas metrópolis, ciudades globales o ciudades-territorio se caracterizan más por su capacidad de comunicación y de generación de flujos que por su estructura física, que se ha visto tan transformada por su crecimiento desmesurado que ya es difícilmente reconocible. Estas propuestas de carácter eminentemente lineal exploran la ciudad como una repetición infinita de una sección transversal, convirtiendo el hábitat humano en un elemento plano que tiene capacidad de extruirse y en el que a cada cierta distancia se produce alguna transversalidad o singularidad, simplificando la complejidad de lo urbano y lo territorial como estrategia de resolución de conflictos.

4. Sección de la propuesta Jersey Corridor. Eisenman, Graves y Early, publicado en la revista *Life Magazine*, diciembre de 1965. Fuente: HIDDEN Architecture, www.hiddenarchitecture.net/linearcity
5. Estudio del Sistema Lineal Continuo, fase de desarrollo social. Equipo de Oskar Hansen. Fuente: Proyecto, Progreso y Arquitectura nº13, p. 53.



6. *Plug-in City*. Oficinas y viviendas para Charing Cross. Peter Cook. 1963. Fuente: University of Westminster: The Archigram Archival Project.



LAS DERIVAS UTÓPICAS DE ARCHIGRAM: DEL HIGH-TECH MEGAESTRUCTURAL AL NOMADISMO

Otro de los rasgos distintivos de algunos de estos edificios-ciudad o mega-edificios es su concepción como una gran estructura que sirve de soporte a elementos menores que se insertan o adosan a ella y que pueden ser modificados de forma independiente a la estructura principal. En su idea de convertirse en edificios-ciudad asimilan la idea de calles y urbanización a una estructura soporte de mayor longevidad que contiene comunicaciones e infraestructuras, y la de edificios a cápsulas removibles que se pueden cambiar con mayor facilidad. Este concepto de arquitectura botellero o estantería ya se vislumbra en el plan Obús y otras obras de Le Corbusier, pero adquiere su máxima difusión con los escritos de Reyner Banham y las primeras propuestas urbanas del grupo inglés Archigram. Su ejemplo más representativo es la *Plug-in City* desarrollada entre 1962 y

1964 por Warren Chalk, Peter Cook y Dennis Crompton, con una estética altamente futurista, más cercana a la iconografía de las películas de ciencia ficción de esa época que a un proyecto realmente ejecutable. La ciudad está concebida como un gran artefacto con una infraestructura fija de servicios y circulaciones mecánicas al que se “enchufan” viviendas, tiendas, áreas deportivas o de negocios que son transportadas por las grandes grúas que coronan el conjunto. Estas enormes piezas habitables se conectan a otras ciudades por mono-railes y carreteras de alta velocidad, teniendo capacidad para estructurar el conjunto de la vida en la Tierra. La casa se convierte en un electrodoméstico que puedes llevar contigo y la ciudad es una mega-estructura donde puedes enchufarla (Fernández, 2015). Sin un emplazamiento concreto, la propuesta es un proyecto de investigación en el que sus autores buscan respuestas genéricas para la nueva sociedad postindustrial que perciben caracterizada por el desarrollo imparable del consumismo y las

telecomunicaciones, reflejando muchas de las inquietudes del debate arquitectónico del momento respecto a las nuevas formas del habitar humano, como la creciente movilidad de la población, la hibridación de funciones como característica inherente de lo urbano frente a la separación que proponía la Carta de Atenas, la obsolescencia y la renovación de una arquitectura que se acercaba cada día más a un objeto de consumo.

Este proyecto no es un hecho anecdótico en su época, sino que surge en paralelo al artículo *A clip-on Architecture* en el que Banham expone: “La estructura general se convierte en la fuente de energía, servicios y soporte, y las partes especializadas del clip-on se convierten en las unidades de viviendas” (1965, p.535). También asume las teorías urbanas que se comienzan a trabajar desde la primera reunión del TEAM X en Otterlo en 1959, donde el arquitecto japonés Kenzo Tange postula que la organización de un territorio es una red

de comunicaciones y un organismo vivo y cambiante, un discurso que acompaña con la exposición de los primeros proyectos de Kikutate (Sky House, Towered Shaped Community y Marine City). Estas ideas de ciudad las continuarían elaborando los arquitectos japoneses reunidos bajo el epígrafe de Metabolistas cuyos conceptos principales aparecen en el manifiesto *Metabolism 1960: The proposal for New Urbanism* (Fernández, 2015, pp. 65-66). La estrategia de la ciudad soporte busca adaptarse a los cambios cada vez más acelerados de la sociedad y se mantiene con fuerza tanto en las propuestas utópicas urbanas como en algunos edificios emblemáticos de la época como la torre Nagakin de Kisho Kurokawa, construida en 1972 en base a este precepto de cápsulas renovables enchufadas a una estructura, pero en la que nunca se ha realizado esta modificación, sino que permanece, a pesar de los problemas de deterioro que presenta, tal y como se construyó.

Los dibujos de la *Plug-in City* muestran unas complejíssimas secciones con grandes torres tronco-cónicas invertidas y otras cilíndricas de distintos tamaños, todas coronadas por grúas para el montaje y desmontaje de los elementos fungibles, y una tupida malla diagonal de comunicaciones en la que también se alojan diversos tipos de cápsulas. Este elaborado sistema urbano ya no muestra como las ciudades lineales anteriores capacidad de extrusión, sino que su extensión por la Tierra se produce por repetición y conexión. En este sentido la propuesta es totalmente opuesta, ya que las nuevas ciudades no alteran la relación de lo urbano con el territorio, al que puntean de núcleos construidos, al igual que las ciudades tradicionales, aunque si comparte con las ciudades lineales la negociación del lugar, proyectándose una arquitectura genérica, construíble en cualquier lugar, sin distinción del clima, la topografía o las características culturales.

En varios viajes realizados a Los Ángeles, los miembros de Archigram entran en contacto

con movimientos de la cultura Norteamericana asociados a las universidades de Stanford y Berkeley donde se mezclaban los nuevos desarrollos tecnológicos vinculados a la electrónica y la informática, con movimientos como los beat o los acid-heads. Este ambiente va incidiendo en las ideas del grupo que comienza a “vislumbrar un modo de hábitat más relajado, nómada y disperso” (Rubio, 2012, p.90). El diseño de las ciudades del futuro a través de mega-estructuras va dejando paso a la investigación sobre modelos de vivienda, o más bien sobre “unidades residenciales autónomas de máxima adaptabilidad, movilidad y no-monumentalidad y sin ayuda de ningún sistema de soporte permanente” (Banham, 1978, pp.98-99). La estructura que soportaba a sus proyectos de ciudad desaparece de sus dibujos, quedando sólo las cápsulas, que son estudiadas y elaboradas con máximo detalle, inicialmente se acercan a los vehículos espaciales o las auto-caravanas, como la Living Pod de David Greene (1965-66) y acaban derivando en elementos mucho más ligeros en los que sólo una membrana individual sirve de separación frente al mundo exterior, y que se ejemplifican en el Cushicle (1966) y su evolución el Suitaloon presentado en la Trienal de Milán de 1968, ambos de Michael Webb,

Frente a la desaparición de la estructura y la concepción de un mundo habitado por cápsulas unipersonales en movimiento, el grupo italiano Superstudio invierte la estrategia de ocupación en su trabajo *Cinque storie*, lo que permanece es la estructura de los mega-edificios, que se transforma en una malla de energía que se extiende de forma casi infinita por la superficie de la Tierra para servir de soporte a un nuevo habitar nómada por el mundo. El proyecto se define mediante cinco escritos ilustrados, desarrollados entre 1971 y 1973, que también se convirtieron en películas, donde Superstudio define los llamados Actos Fundamentales (Vida, Educación, Ceremonia, Amor y Muerte). Estudian la relación entre la arquitectura, como la consciente formalización del planeta, y la vida humana. Se comienzan a publicar en 1973

en el nº 367 de la revista *Casabella*, tras su presentación inicial en la exposición *Italy: The New Domestic Landscape*, realizada en 1972 en el MOMA de Nueva York y comisariada por Emilio Ambasz (Espuelas, 2012, p.12). Esta agrupación de arquitectos italianos englobada dentro del epígrafe de “arquitectura radical” busca flexibilizar los límites disciplinares de la arquitectura mediante potentes imágenes de transgresión del mundo existente con las que llevan “al límite las posibilidades de la arquitectura como medio del conocimiento y acción por medio de un modelo arquitectónico de urbanización total” (Pierpaoli, 2014, p.111). Para ellos la arquitectura se concibe más allá de un acto de diseño, entendiendo que su función la tiene que aproximar a la modificación del uso que el hombre puede hacer de un ambiente.

La elección de una cuadrícula como forma de ocupación extensiva sobre el territorio está extraída tanto de la observación de las tierras cultivadas como de la ciudad de Nueva York, considerándolo la manera en la el hombre impone su artificialidad a la naturaleza y que sirve para transformarla volviéndola más homogénea. Esa disponibilidad total y a la carta de los abastecimientos necesarios para la existencia humana, permitiría una vida nómada con una movilidad sin límites, pero dentro del orden impuesto por la rejilla cartesiana que contendría todo el desarrollo tecnológico alcanzado, posibilitando una vida en comunidad que favorece las relaciones sociales en un espacio público abierto que se ha apropiado de todo lo construído, liberándonos de los problemas de densidad y colapso de las ciudades históricas, un sueño como el de Le Corbusier pero sin edificios ni vías rodadas, donde su ausencia permitiría que una naturaleza controlada lo ocupara todo, borrando para siempre la distinción entre campo y ciudad:

“You can be where you like, taking with you the tribe or family. There’s no need for shelters, since the climatic conditions and the body mechanisms of thermoregulation have been modified to guarantee total comfort.

7. La cúpula invisible. Superstudio. 1970. Fuente: Catálogo exposición *Italy: the new domestic landscape: achievements and problems of italian design*. MOMA Nueva York, 26 mayo - 11 Septiembre 1972.



At the most we can play at making a shelter, or rather at the home, at architecture. All you have to do is stop and connect a plug: the desired microclimate is immediately created (temperature, humidity, etc.): you plug in to the network of information, you switch on the food and water blenders...^[1] (Ambaz, 1972, p.249)

Este proyecto de Superstudio supone por un lado, la casi completa urbanización de la Tierra, ya que de la rejilla sólo emergen algunos accidentes topográficos, y por otro su total homogenización, no existen diferencias entre los lugares, hay una extrapolación isotropa de un elemento extremadamente simple, una cuadrícula. Sería una ocupación

al modo de las centuriatio romanas^[2] donde la nueva estructura impuesta al espacio agrícola de los lugares conquistados homogeneizaba todos los territorios del imperio, los romanizaba, era una de las formas por las que perdían su identidad, siendo absorbidos por una nueva cultura. Hoy día la globalización realiza una tarea parecida pero de forma más sutil, porque la imposición no es física sino virtual, la transmisión que se produce de unos territorios a otros se hace mediante el acceso homogéneo a similares contenidos informativos y culturales.

LAS DISTOPIAS "POSTMODERNAS": ENTRE EL MUNDO VIRTUAL Y LA NO-CIUDAD.

La deriva que parece existir en los arquitectos de la segunda mitad del siglo XX al teorizar sobre la ciudad, que transita de los mega-edificios a la disolución urbana, debe llevarnos a reflexionar porqué se produce esta transformación, qué mecanismos les llevan a este cambio de pensamiento. Al igual que Archigram va de la *Plug-in City* a las cápsulas autónomas, Superstudio transforma el Monumento Continuo, un edificio-ciudad lineal de geometría abstracta que se extiende por todo el planeta, en la malla etérea de Cinque storie, o también podemos ver como Rem Koolhaas evoluciona de *Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture* realizado en 1972^[3], al concepto de Ciudad Genérica, publicado como libro en 2006, donde escribe sobre la pérdida de identidad de las ciudades contemporáneas.

[1] "Puedes encontrarte donde te plazca, acompañado de tu familia o de la tribu. No hay necesidad de albergues, ya que las condiciones climáticas y los mecanismos corporales de termorregulación se han modificado a fin de garantizar una comodidad total.

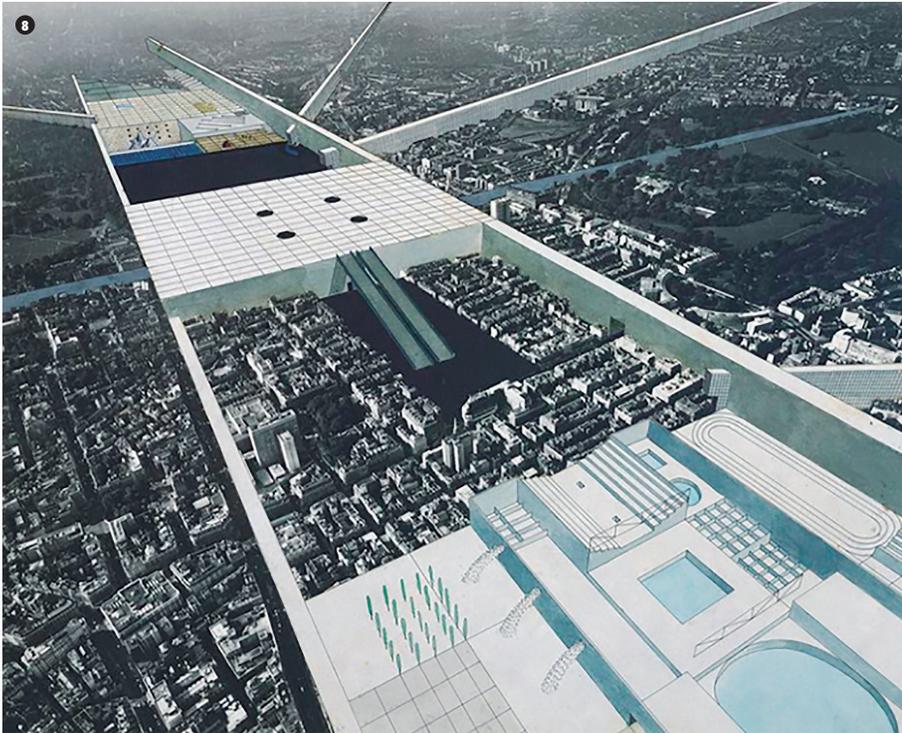
Como máximo podemos jugar a hacer casas, o mejor al hogar o a la arquitectura.

Cuanto debes hacer es pararte y conectar un enchufe; inmediatamente se crea el microclima deseado (temperatura, humedad, etc.). Enchufas la red de información, enchufas los mezcladores de alimentos y agua..."

[2] En el imperio romano, cuando se conquistaba un territorio, los terrenos se loteaban en cuadrículas de 710 metros de lado que se denominaban centurias y se asignaban a sus nuevos propietarios para su cultivo.

[3] *Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture* es su proyecto fin de carrera realizado en 1972 como estudiante de la Architectural Association, donde una superestructura arquitectónica cohabita con el centro histórico de Londres, posteriormente fue presentado en colaboración con Elias Zenghelis, Zoe Zenghelis y Madelon Vriesendorp al concurso La Città Come Ambiente Significante, organizado por la revista *Casabella* que lo publica en su totalidad en el número 378 de junio de 1973.

8. Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture. Rem Koolhaas. 1972, publicado en *Casabella* n° 378, 1973. Fuente: © Koolhaas.



“En la ciudad la arquitectura de esta segunda vanguardia encuentra los recursos y la distancia para demostrar que sus redes e infraestructuras ya no incluyen la posibilidad de componer una experiencia urbana completa ni realista; que sus ocupantes no pueden habitarla sin activar resortes críticos específicos. Aspiramos a redefinir la ciudad radical, desde una caracterización escalar y cuantitativa que pueda sustituir cualquier descripción anterior de lo urbano. Desde la escala interplanetaria de Superstudio a la mínima de la píldora arquitectónica para su entendimiento real” (Luengo, 2015, p. 38).

Koolhaas describe en *La ciudad genérica* (2006) sus percepciones y reflexiones de la ciudad contemporánea, de esa extensión difusa que representa lo urbano sobre la superficie de la

Tierra: la pérdida de identidad de las ciudades históricas absorbidas por fenómenos como la turistificación donde una banalidad homogénea sustituye a su antiguo carácter; su capacidad de disgregación, que puede llegar a la división máxima de ser unipersonal, de estar contenida en una terminal informática o telefónica; o su continuidad total construida en base a los flujos de personas, mercancías o información, para finalizar planteando que vivimos la desaparición de la ciudad, de una manera similar a la que planteaban los movimientos utópicos de los sesenta y setenta.

Archigram, no sólo disuelve sus propuestas urbanas en cápsulas móviles, sino que también propone nuevas configuraciones del espacio colectivo y de ocio, a través de proyectos como la Instant City, generado partir de una concepción indeterminada de la arquitectura y de lo urbano, plantean unos artefactos móviles que se implantan en ciudades ya existentes y pueden ser modulados por los propios usuarios que eligen los contenidos que en ellas se desarrollan. En este momento Archigram está dando forma a las ideas que habían promulgado los miembros de la Internacional Situacionista, a través de conceptos como la Psicogeografía o el Urbanismo Unitario^[4] de una manera más próxima que la ciudad que proyecta Constant, uno de sus miembros, bajo estos mismos principios y que denomina Nueva Babilonia (Colombo-Ruiz y Jiménez Vargas, 2019). Frente a la impermanencia de la Instant City, la ciudad ideada por Constant está concebida con un soporte físico continuo, en el que el espacio interior es lo que se modifica a demanda de sus habitantes, aproximándose más a la definición de una mega-estructura de interior cambiante que estas casi inaprensibles propuestas de Archigram que responden a unos principios que Guy Debord, fundador y máximo representante del movimiento situacionista, podría haber firmado:

“(Los jóvenes arquitectos) Reconocen la necesidad de no pensar en la arquitectura como una disciplina estanca, y consideran la ciudad o cualquier cosa que la pueda sustituir, no necesariamente como una serie de edificios como tal, sino como un marco de acontecimientos entrelazados hasta el infinito” (Cook, 1994, p.13).

En estas propuestas de Archigram las edificaciones y la consistencia de la materia

^[4] Psicogeografía, mezcla de psicología y geografía, y que abarca el “estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no, sobre el comportamiento afectivo de los individuos” y Urbanismo Unitario que es la “Teoría del uso conjunto de las artes y técnicas que participan en la construcción integral de un medio, en relación dinámica con determinadas experiencias de comportamiento” Definiciones publicadas por la Internacional Situacionista en el n°1 de su revista en 1958. (Andreotti, 1996).

9. Monumento Continuo. Superstudio. 1969. Fuente: © MOMA New York.

edificada se desvanece entre hologramas y pantallas que nos sumergen en una vida virtual y equívoca donde nada es lo que parece y todo parece posible, dando un paso más en el entendimiento del hombre de la era postindustrial, al que visualizan más individualista, con capacidad para generar su propio espacio personal, siendo quizás una forma visionaria de entender al hombre de hoy que transita solo por la red, enchufado a una terminal, ya mínima y móvil, que lo conecta, a su voluntad y a la carta, con el resto del mundo. La reflexión que hace Francisco Jarauta de la ciudad actual se sitúa próxima a estos extremos:

“Habitar la ciudad genérica conlleva situarse en el espacio abierto de las estructuras difusas que generan los flujos humanos que recorren la ciudad. Este nuevo territorio constituye hoy un desafío creciente al trabajo de proyección y urbanización que la arquitectura tiene que resolver. Los referentes desde los que pensar las respuestas están ahora condicionados tanto por las complejidades nuevas como por las posibilidades de respuesta definidas a partir de las nuevas tecnologías. Es este nuevo lugar, en el que de alguna forma convergen los problemas y las disponibilidades técnicas, el que hace que el trabajo de la arquitectura se enfrente hoy a nuevas respuestas. Posiblemente lo que ha quedado atrás es una tradición difícil de restaurar y que hallaba en los principios del humanismo las referencias programáticas para pensar el proyecto. Hoy todo ha cambiado y proyectar tiene que ver con la necesidad de interpretación y decisión política sobre el territorio emergente del mundo” (Jarauta, 2012, p.p.72-73).

La propuesta de Constant, al igual que las de Superstudio^[5], propone una organización



a modo de red continua por toda la Tierra, sin principio ni fin, cuya singularidad consiste en su capacidad de transformación continua para permitir espacios ilimitados. En el caso de Constant vinculados al tiempo de ocio y juego de sus habitantes, que pertenecerían a una sociedad evolucionada donde ya no es necesario trabajar (todo lo realizarían máquinas). Si analizamos los textos que Constant publica sobre su Nueva Babilonia podríamos llegar a pensar que algo de lo que idealizó se está produciendo hoy. En el mundo actual, la red de telecomunicaciones que nos une hace que las distancias estén desapareciendo, la técnica nos da la posibilidad de trabajar a kilómetros de donde vivimos, viajar sin movernos a casi cualquier parte del mundo o hablar con gente de países muy distantes, como consecuencia de esta alteración de la relación espacio-tiempo, hace que éste se dilate

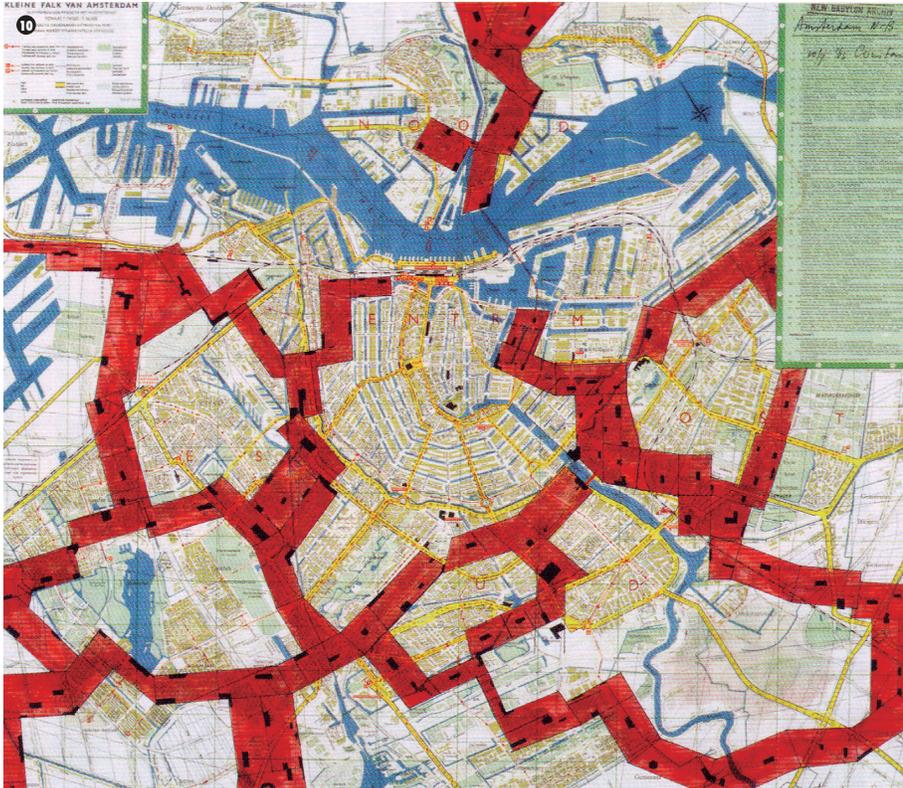
volviéndose aparentemente infinito. Por otro lado, en el mundo virtual se han creado grandes espacios dedicados al juego que nuestro mayor tiempo de ocio demanda. La realidad cada día más virtual que real se acerca a los planteamientos de Constant:

“Nueva Babilonia no se detienen en ninguna parte, puesto que la Tierra es redonda. No conoce fronteras, puesto que han dejado de existir las economías nacionales, ni colectividades, porque toda la humanidad es fluctuante. Cualquier lugar es accesible a todos y cada uno de los individuos. Toda la Tierra se convierte en morada de los terrestres. Cada cual cambia de lugar cuando quiere, y va adonde quiere. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que a cada instante parece distinto” (2009, p. 21)

En estos términos Toyo Ito también se ha preguntado: “¿Qué otra cosa podemos vislumbrar del futuro sino ese estado de extremo control tecnológico?” (2007, p.100).

[5] Todas las propuestas urbanas de Superestudio tienen un carácter continuo aunque materializadas de forma diferentes, tanto el Monumento Continuo, las 12 ciudades ideales o Cinque storie suponen una reflexión crítica de los desarrollos urbanos de la primera mitad del siglo XX en los que la repetición infinita distorsionada, homogénea y anónima funciona como elemento distópico.

10. New Babylon-Amsterdam, Constant. 1963. Fuente: © Fondation Constant.



La malla de Superstudio o la New Babylon de Constant podrían entenderse como una figuración abstracta de la red inmaterial que nos une, y en la que se desarrollan gran parte de nuestras relaciones sociales. Esta transformación tecnológica de la sociedad ha significado que sobre la ciudad, que podríamos llamar histórica, en la que seguimos viviendo de manera física, se ha superpuesto una segunda capa, que también habitamos, y que es inmaterial. Habitamos dos mundos paralelos que convergen en nuestro propio cuerpo. Una dualidad que debe ayudarnos a transformar nuestro hábitat, ajeno hasta ahora al potencial del cambio de paradigma que supone la conexión real e instantánea entre dos puntos cualesquiera del planeta, y que debería servir para mejorar el asentamiento del hombre en el mundo de hoy,

augmentar su calidad de vida y acondicionar de forma más adecuada su relación con el medio que lo envuelve.

CONCLUSIONES: LA CIUDAD INFINITA. VIRTUALIDAD Y REALIDAD

La actual expansión ilimitada de la ciudad por el territorio la desmaterializa como entidad física referida a un espacio concreto y las denominadas metrópolis, ciudades globales o ciudades-territorio se caracterizan más por su capacidad de comunicación y de generación de flujos que por su estructura física, que se ha visto tan transformada por su crecimiento desmesurado que ya es difícilmente reconocible. Esta nueva realidad necesita nuevas formas de

actuación, propuestas urbanas transgresoras que sirvan para detectar problemas y ayudar a encontrar soluciones. En este sentido, las propuestas urbanas desarrolladas en este artículo han mostrado en cada época esa capacidad de ir más allá, influyendo en los arquitectos de las décadas posteriores.

Las primeras propuestas de carácter claramente utópico propositivo reflejaban el convencimiento de la capacidad de la técnica para generar progreso y solucionar los problemas de la humanidad, aunque la imagen de los grandes viaductos de Le Corbusier puedan llegar a verse como una distopía igual de amenazante que el Monumento Continuo de Superstudio por su repetición homogénea, indiferenciada y casi infinita, la forma de representarlo si tiene un carácter muy diferente que marca ese cambio conceptual entre un proyecto con intención de convertirse en realidad propositiva y otro de crítica irónica de un presente no satisfactorio.

La lectura que podemos hacer hoy día de todas estas propuestas de forma conjunta desde sus distintos planteamientos teóricos, nos lleva a visionar la recurrencia del parámetro de la continuidad urbana global como fin de la ciudad y como se ha llegado a producir mediante los actuales sistemas de telecomunicación, una realidad no física que de una forma u otra acabará influyendo en su forma física y que la arquitectura debería de aprovechar para realizar planteamientos propositivos de mejora del medio urbano.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón González, L. (2015) *El proyecto arquitectónico como investigación. Una intervención en el territorio: El arroyo del Judío* (tesis doctoral). Universidad de Sevilla, Sevilla, España. <https://idus.us.es/handle/11441/25446;jsessionid=82A39E3AF7E1890F821BF6518B0E9100?>
- Andreotti, L; Costa, X. (1996) *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona, España: Museo d'Art Contemporani de Barcelona; ACTAR.

- Ambasz, E. (Ed.) (1972) *Italy: the new domestic landscape: achievements and problems of italian design*. Neva York: The Museum of Modern Art.
- Banham, R. (1965) A clip-on architecture. *Architectural Design*, Noviembre 1965, 534-535.
- Banham, R. (1978) *Megaestructuras, futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Colombo-Ruiz, S. y Moreno-Vargas, F. (2019) Imaginario y guerra desde New Babylon. *Bitácora Urbano Territorial*, 29 (1). 191 - 198.
- Constant (2009) *La Nueva Babilonia*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Cook, P. (1994) Quelques remarques sur le syndrome Archigram. En A. Ghieux (Ed.) *Archigram: ouvrage publié à l'occasion de l'exposition présentée du 29 juin au 29 août 1994 dans la Galerie Nord, Centre national d'art et de culture Georges Pompidou* (pp. 13-15). Paris, Francia: Centre Pompidou.
- Espuelas, F. (2012) Un futuro sin memoria. *DC*, 24(II), 9-20.
- Fernández Villalobos, N. (2015) Japón y occidente. Encuentros y desencuentros tras la segunda posguerra. *Proyecto, Progreso y Arquitectura*, 13. 58-73.
- Ito, T. (2007) *Escritos*. Murcia, España: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la región de Murcia; Consejería de Educación y Ciencia de la región de Murcia; Fundación Cajamurcia.
- Jarauta, F. (2012) Construir la ciudad genérica. *DC*, 23(1), 69-76.
- Koolhaas, R. (2006) *La ciudad genérica*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- López Marcos, M. (2015) Anti-ciudad como infraestructura. El sistema lineal continuo de Oskar Hansen. *Proyecto, Progreso y Arquitectura*, 13, 44-57.
- Luengo Angulo, M. (2015) *La Arquitectura Radical. Cinco puntos para una redescipción teórica* (tesis doctoral) Universidad Europea de Madrid, Madrid, España. <https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/4755>.
- Pérez Escolano, V. (2009) Desurbanismo y ciudad socialista soviética. *Neutra*, 17, 98-105.
- Pierpaoli, B. (2017) Cincuenta años de Superstudio. Una lectura contemporánea del monumento continuo. *RITA*, 7, 110-119.
- Rubio Cuadrado, R. (2012) De la cápsula al paisaje. En B. Lleó (Ed.) *Aproximaciones a la investigación en arquitectura: Estrategia Habitar: Seminario MPPA* (pp. 84-98) Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- Temtem F. y Alfaro D'Alencon P. (2017) Traffic Architectures: chaining architectural tools in transport infrastructures planning, *ARQ (Santiago)*, 96, 124-133. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962017000200124>.
- Zarapaín Hernández, F. (2016) La ciudad elevada de Le Corbusier. *ZARCH*, 7 *Perspectivas paisajísticas*.