

# DISTOPÍAS EN EL ENVÉS DE LA ARQUITECTURA

Autor: **Germán López Suárez**

Grado en Fundamentos de la Arquitectura 2020-2021  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia

Trabajo Fin de Grado  
Departamento de Proyectos Arquitectónicos

Tutor: Juan José Tuset Davó



# RESUMEN

Imaginar el futuro siempre es algo fascinante. Nos hace soñar y viajar a través de la estela de la imaginación, dilucidando que maravillas nos esperan a la vuelta de la esquina. O también, que horrores nos pueden aguardar. Esta visión hacia el porvenir, ha sido una constante en la historia de la humanidad.

Al principio de la segunda mitad del s. XX la sociedad se encontraba en un momento de crisis, estaba saliendo de la situación de la postguerra. Algunos arquitectos, impulsados por la situación socio-política del momento, comienzan a plantear arquitecturas que hablan de la sociedad del futuro. Algunos, con reverencia hacia la dirección que está tomando la humanidad, hablan de un futuro idílico donde la humanidad puede vivir en un estado de bien estar estable. Sin embargo, otros no comparten este optimismo y no tienen tan claro que este sea el futuro que nos depara. De esta forma, se comienza a hacer alusión a los conceptos de utopía y distopía dentro del campo de la arquitectura.

Estos conceptos que intentan mirar hacia el futuro pueden convertirse en una herramienta muy poderosa a la hora de proyectar nuevas arquitecturas. Esto cobra gran importancia en un momento como el actual, en el que debemos tener en cuenta nuestras decisiones para poder aspirar hacia un futuro próspero.

Las ideas de los estudios de Archigram y Superstudio reflejan estos pensamientos, así como sus obras. De esta forma, este tipo de proyectos conceptuales podrían convertirse en la base para la evolución de la arquitectura.

Palabras clave: Utopía, distopía, Archigram, Superstudio, futuro.



# ABSTRACT

Thinking about the future is indeed fascinating. It make us dream and travel through the wake of the imagination, thinking about the wonderful things that destiny brought us, or even wich horrars are awaiting for us behind the next corner. This vision towards the future is a constant in the history.

During the second half of the 20th century society was in a post-war situation. Some architects imposed by the socioeconomic situation, stated to imagine and propose the architecture of the future. Some architects did it praising the way that society was taking, they imagined a better future. Otherwise, there were few architects that disagreed with them and form their point of view, that was not the future that holds us. This is how the ideas of utopia and dystopia were implemented in architecture matter.

These concepts that tried to look forward can turn into a powerful tool that can be used for designing new architecture. This is of great importance at a time like today, in which we must take our decisions into account in order to aspire towards a prosperous future.

The ideas from the Archigram and Superstudio studios reflect these thoughts, as well as their works. In this way, this type of conceptual projects could become the basis for the evolution of architecture.

Keywords: Utopia, dystopia, Archigram, Superstudio, future.

# RESUM

Imaginar el futur sempre és quelcom fascinant. Ens fa somiar i viatjar a través de l'estela de la imaginació, dilucidant que meravelles ens esperen molt prop. O també, que horrors ens poden esperar. Esta visió cap a l'esdevenidor, ha sigut una constant en la història de la humanitat.

Al principi de la segona mitat del s. XX la societat es trobava en un moment de crisi, en el qual, la societat estava eixint de la situació de la postguerra. Alguns arquitectes, impulsats per l'estat sociopolític del moment, comencen a plantejar arquitectures que parlen de la societat del futur. Alguns, amb reverència cap a la direcció que està prenent la humanitat, parlen d'un futur idíl·lic on la societat pot viure en un estat de bé estar estable. No obstant això, altres no compartixen este optimisme i no tenen tan clar que este siga el futur que ens oferix. D'esta manera, es comença a fer al·lusió als conceptes d'utopia i distopía dins del camp de l'arquitectura.

Estos conceptes que intenten mirar cap al futur poden convertir-se en una ferramenta molt poderosa a l'hora de projectar noves arquitectures. Açò cobra gran importància en un moment com l'actual, en el que hem de tindre en compte nostres decisions per a poder aspirar cap a un futur pròsper.

Les idees dels estudis d'Archigram i Superstudio reflectixen estos pensaments, així com les seues obres. D'esta manera, este tipus de projectes conceptuals podrien convertir-se en la base per a l'evolució de l'arquitectura.

Paraules clau: Utopia, distopía, Archigram, Superstudio, futur.

# ÍNDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

METODOLOGÍA

1 UTOPIA. Una visión optimista

2 DISTOPÍA. Una posibilidad desalentadora

3 CONTEXTO HISTÓRICO

4 ARCHIGRAM

4.1 Plug-IN City

4.1.1 Proyectos dentro de Plug In City

4.1.2 Autoconstrucción y autodestrucción  
de una megaestructura

4.1.3 Niveles

4.1.4 Movilidad

4.3 Reflexiones de un lugar inexistente

4.4 La distopía de Plug- IN City

4.4.1 Implantación

4.4.2 Movilidad

4.4.3 Accidentes

4.4.4 Niveles

4.4.5 Sostenibilidad

4.5 La influencia de Archigram en las distopías

5 SUPERSTUDIO

5.1 El dibujo de la distopía

5.2 El Monumento Continuo

5.2.1 Fotomontajes

5.2.2 Storyboard

5.2.3 Maqueta

5.3 Reflexiones de una distopía itencionada

6 CONCLUSIONES

7 BIBLIOGRAFÍA

8 RECURSOS WEB

9 PROCENCIA DE LA IMÁGENES

# INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de este trabajo, es el de materializar mis propias reflexiones sobre los conceptos de utopía y distopía a través de las ideas expuestas por otros autores escritas mucho antes de que yo empezara a pensar en este trabajo, así como su relación con el mundo de la arquitectura. Archigram y Superstudio marcaron un hito en la historia de la arquitectura con sus propuestas catalogadas como arquitectura radical.

Mi motivación para escribir este trabajo se debe a un interés personal hacia estos conceptos, sobre todo hacia la idea de distopía. Estos conceptos siempre han sido una prueba de la fascinación que los humanos sentimos por las sociedades y futuros de características radicalmente distintas a las que vivimos, positivas en el caso de las utopías, y negativas en las distopías. Es curioso que, en el conjunto de todas las disciplinas que han tratado estos temas, encontramos más ejemplos de distopías que de utopías

¿A qué se debe esta brecha por el interés en algo con mayores connotaciones negativas? ¿Qué interés puede tener pensar la arquitectura en estos términos?

**NOTA IMPORTANTE:** Este documento está diseñado para que se visualice con las páginas pareadas, de manera que las páginas con el texto queden a la derecha y las imágenes a la izquierda

# OBJETIVOS

Este trabajo final de carrera trata de reflexionar de la utilidad que puede llegar a tener el pensar en el concepto de distopía herramienta en el campo de la arquitectura. Para ello se plantean una serie de objetivos secundarios, tales como:

Definir y analizar los conceptos de utopía y distopía, así como su relación e influencia en el mundo de la arquitectura

Analizar el contexto histórico y cultural de los años 60 cuando estos conceptos tienen un fuerte impacto en el ámbito de la arquitectura, gracias a grupos como Archigram y Superstudio.

Analizar los grupos mencionados y algunas de sus obras y reinterpretándolas, reflexionando sobre la dualidad de utopía/distopía y como estos mismos proyectos han influenciado otros ámbitos del arte, como es el cine.

# METODOLOGÍA

Para abordar el tema de este trabajo, es necesario definir los conceptos principales a través de los cuales gira el mismo. Por esta razón, la primera tarea ha sido la de definir los conceptos de utopía y distopía, así como buscar información en artículos y tesis que los analizaran. Además, relacionan con obras actuales que provienen del mundo audiovisual contemporáneo donde estas ideas están vigentes.

Una vez introducidas las ideas principales, se hace un breve análisis del contexto histórico de los años 60 cuando, debido a las circunstancias sociales del momento, surgen grupos como Archigram y Superstudio, los cuales hacen uso de estos conceptos en sus proyectos.

Se procede a análisis de Archigram, los cuales sus obras han sido catalogadas de utopías. Para ello, se consultan libros y monografías que recogen su obra y se analiza una de sus obras con mayor impacto: Plug In City. Tras el análisis, se realizan una serie de reflexiones sobre el proyecto y su relación con el concepto de utopía, y se procede a realizar una reinterpretación propia de esta obra como una distopía, y destacar su influencia con una de las distopías más conocidas en el mundo del cine.

Por otro lado, se analiza al grupo de Superstudio, caracterizado por el uso de la distopía. Para ello se recoge información a través de artículos de revista y otras tesis desarrolladas con anterioridad. Al igual que en el caso anterior, se analiza una de las obras más importantes del grupo: el Monumento Continuo. Tras el análisis se realiza una serie de reflexiones de como Superstudio hace uso de la idea de distopías.

Por último, con las reflexiones fruto del análisis de las obras de estos grupos de arquitectos, se desarrollan las conclusiones finales del trabajo.





Figura 1. Representación de la isla de Utopía a la que hace referencia Tomás Moro en. 1516.



Figura 2. Arte conceptual de la entrada a la ciudad ficticia de Columbia, en el videojuego Bioshock Infinite. Ben Lo.



Figura 3. Arte conceptual del ambiente de la ciudad ficticia de Columbia, en el videojuego Bioshock Infinite. Ben Lo.



# 1 UTOPIÍA. Una visión optimista

El origen de la palabra utopía se remonta al s.XVI, cuando Tomás Moro, en su libro <<Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, de optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia>>, la acuñó para bautizar una isla, en las costas de América del Sur, en la que se había alcanzado un nivel de bienestar físico y moral, y una convivencia pacífica. Estas características permiten definir esta sociedad como una idílica.<sup>2</sup>

La RAE, la define como una “representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedor”.<sup>3</sup>

El término se ha utilizado para catalogar representaciones de un futuro alternativo en el que la sociedad a avanzado hacia un estado de bienestar idealizado. Esta forma de imaginarse el futuro, tiende hacia la perfección, hacia un deseo de como deberían ser las cosas pero que difícilmente vamos a poder alcanzar.

Por otro lado, también se ha utilizado para describir algunas ciudades armoniosas y perfectas que encontramos en la estela de la mitología, como es caso de la Atlántida. Estas ciudades son representadas como paraísos donde la vida se desarrollaría en paz y sin ningún tipo de carencia.

Adentrándonos en uno de los medios de ficción más contemporáneos, con esta descripción encontramos la ciudad de Columbia, una ciudad ficticia que aparece en el videojuego Bioshock. Esta ciudad se nos presenta como una ciudad flotante, dentro de la cual, sus habitantes parecen haber alcanzado un estado de bien estar idealizado dónde todo parece convivir de manera armoniosa. La representación gráfica de este lugar, hace pensar al jugador que se encuentra en el paraíso, o al menos lo más cerca que se puede estar en vida.

Por su grado de idealización, las utopías tienen el mismo carácter que los deseos, o incluso de los sueños. Y por muy inalcanzable que parezcan, su promesa de algo mejor, parece ser suficiente intentar alcanzarlo.<sup>4</sup> A menudo, muchos de los sistemas políticos que hoy conocemos se han preconcebido con una actitud utópica, esperando que con ellos se produzca situaciones ideales. En muchos casos, estos sistemas no pasan a ser una realidad y se quedan con el carácter de utopía. La razón de esto es la imposibilidad de llevarlos a la práctica debido a la propia naturaleza humana.

<sup>2</sup> Lafuente, “Distopía Arquitectónica y Conflicto Cultural 1950-1970.”

<sup>3</sup> Real Academia Española. Definición de “utopía”.

<sup>4</sup> Keller. “Distopía: Otro Final de La Utopía.”





Figura 4. Dualidad Utopía/Distopía.

Las utopías pueden llegar a servir, tanto como instrumento de crítica hacia las deficiencias de nuestra sociedad actual, pero sobretodo como incentivo. La utopía va ligada al máximo grado de optimismo, cabe preguntar ¿Qué pasa si imaginamos el opuesto de una utopía?



Figura 5. Extracto de la película Blade Runner 2049.



Figura 6. Extracto de la película Un Mundo Feliz. 2020.

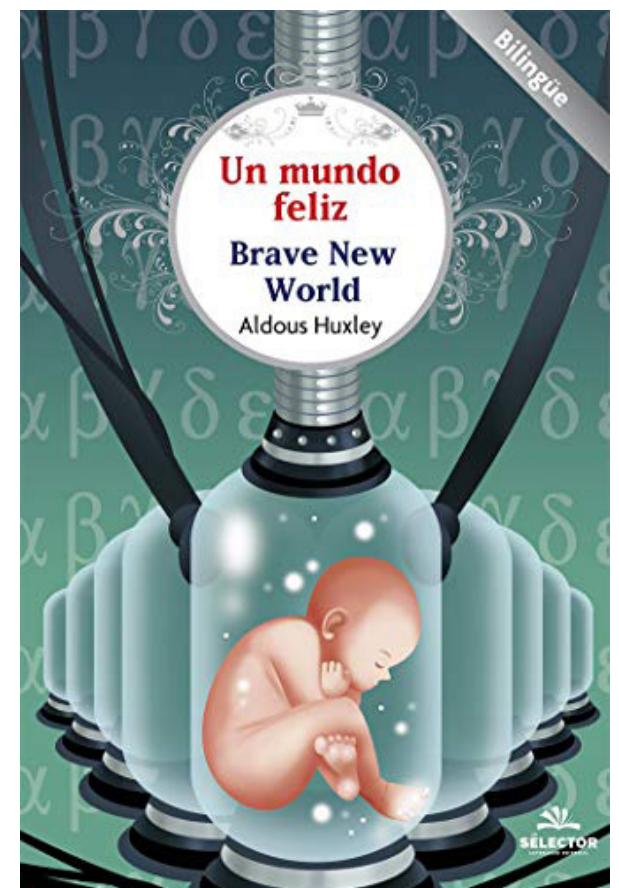


Figura 7. Portada del libro Un Mundo Feliz de Aldous Huxley. 1932.

## 2 DISTOPÍA. Una posibilidad desalentadora

A lo largo del s.XX, se puede observar como el género de lo utópico va perdiendo fuerza, hasta que la distopía la reemplaza como forma de mirar hacia el futuro.

Por una parte, se empieza a generar una visión de las utopías como un futuro poco deseable, ya que la vida en una sociedad perfecta no deja margen para el cambio, el riesgo o la lucha, convirtiéndose en una sociedad estática, donde la libertad parece estar sacrificada para alcanzar esa perfección. Esta idea se refleja en la novela de Aldous Huxley *Un Mundo Feliz*, donde se nos presenta un mundo casi perfecto donde el sistema satisface todas tus necesidades, te provee de todo aquello que necesites, incluso de felicidad.<sup>5</sup> El precio a pagar por vivir en esta sociedad: la libertad. El futuro perfecto de la humanidad comienza a verse como un escenario poco atractivo para vivir.

Por otro lado, tenemos que el género utópico comienza a escasear a lo largo del s. XX. Esto puede deberse a la situación sociopolítica que atraviesa la humanidad en este siglo, la cual arrastra un profundo miedo y pesimismo, sobretudoo hacia los totalitarismos.

La consecuencia final del declive de la utopía se manifiesta con la aparición de la utopía negativa, la distopía.

*No es un sueño, sino una realidad —diurna, podríamos decir— inmediata o próxima. Y no se trata de una forma de vida justa y verdadera, sino de sus contrarios, injusta y falsa. Ya no es el ideal que se propone como modelo a alcanzar, sino la realidad indeseable que se ve como posible o, incluso, probable. El optimismo ha cedido el paso al pesimismo, y cabe preguntarse de dónde arranca éste.<sup>6</sup>*

La palabra distopía surge como un término que describe lo contrario a una utopía. Un futuro de características radicalmente negativas en el cual las personas se ven obligadas a vivir con sus libertades personales coartadas o con un nivel de vida precario.

Uno de los ejemplos más destacados en el mundo de la literatura es el de "1984" de George Orwell. En la novela, encontramos un mundo ficticio en el que un gobierno totalitario que controla a la población de manera tan radical que intentaban exterminar a las personas que si quiera tuvieran un pensamiento negativo en contra del régimen. Orwell, escribió la novela en un momento en el que la sociedad estaba muy sensibilizada con los totalitarismos, debido a la reciente Segunda Guerra Mundial. Por lo que parece

<sup>5</sup> Mejide, Nieves. "Distopías: ¿Realidad o ficción?".

<sup>6</sup> Keller. "Distopía: Otro Final de La Utopía."





Figura 8. Extracto de la serie Altered Carbon.



Figura 9. Extracto de la película 1984.

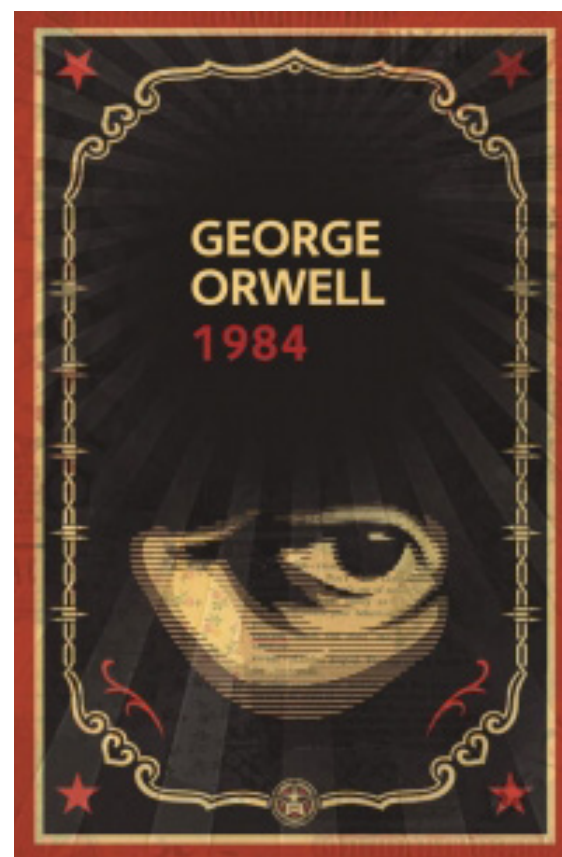


Figura 10. Portada del libro 1984 de George Orwell.



acertado pensar que, una de las formas a través de las cuales se conciben las distopías, es a través de los miedos de la sociedad de la época.

A menudo, tanto en la literatura como en el cine, las distopías han generado más interés incluso que las utopías, ya que encontramos más ejemplos de distopías que de utopías en la ficción. ¿A qué se debe esta fascinación por los futuros negativos?. Se puede presuponer, que no es por un deseo de vivir en uno de estos mundos catastróficos. Es posible que se deba al sentimiento al que hace referencia Emmanuel Kant en su ensayo *Lo Bello y lo Sublime*. Nos presenta un sentimiento de placer, de agrado, el cual que está unido a una sensación de terror. Este sentimiento lo denomina como "sublime", y lo compara con la sensación producida al observar una tempestad o una obra de arte con una temática tenebrosa.<sup>7</sup> Ante el horror, o de un escenario no deseable, el humano es capaz de encontrar admiración y belleza.

Esta belleza en lo tenebroso, es parecido a la sensación que tenemos cuando hay tormenta y estando calientes y arropados, sabemos que no vamos a mojarnos. Es decir, encontramos belleza en ello porque sabemos que este mal no nos está alcanzando. Sin embargo, estos son ámbitos artísticos, de donde se puede extraer belleza de algo que infunde miedo. Si entramos en disciplinas en las que el aporte de esta influye directamente en el mundo real, como es el caso de la arquitectura, podemos observar que abundan más las actitudes distópicas. Esto es bastante evidente, ya que nadie en su sano juicio realizaría aportes que dirigieran el ámbito de la arquitectura a un futuro no deseado. Por lo que cabe preguntarse si este interés por el declive de una sociedad está dotado de un interés meramente de disfrute hacia el arte, o por otra parte, tiene una función específica.

<sup>7</sup> Kant. "Lo Bello y Lo Sublime". *Lo Bello y Lo Sublime*.

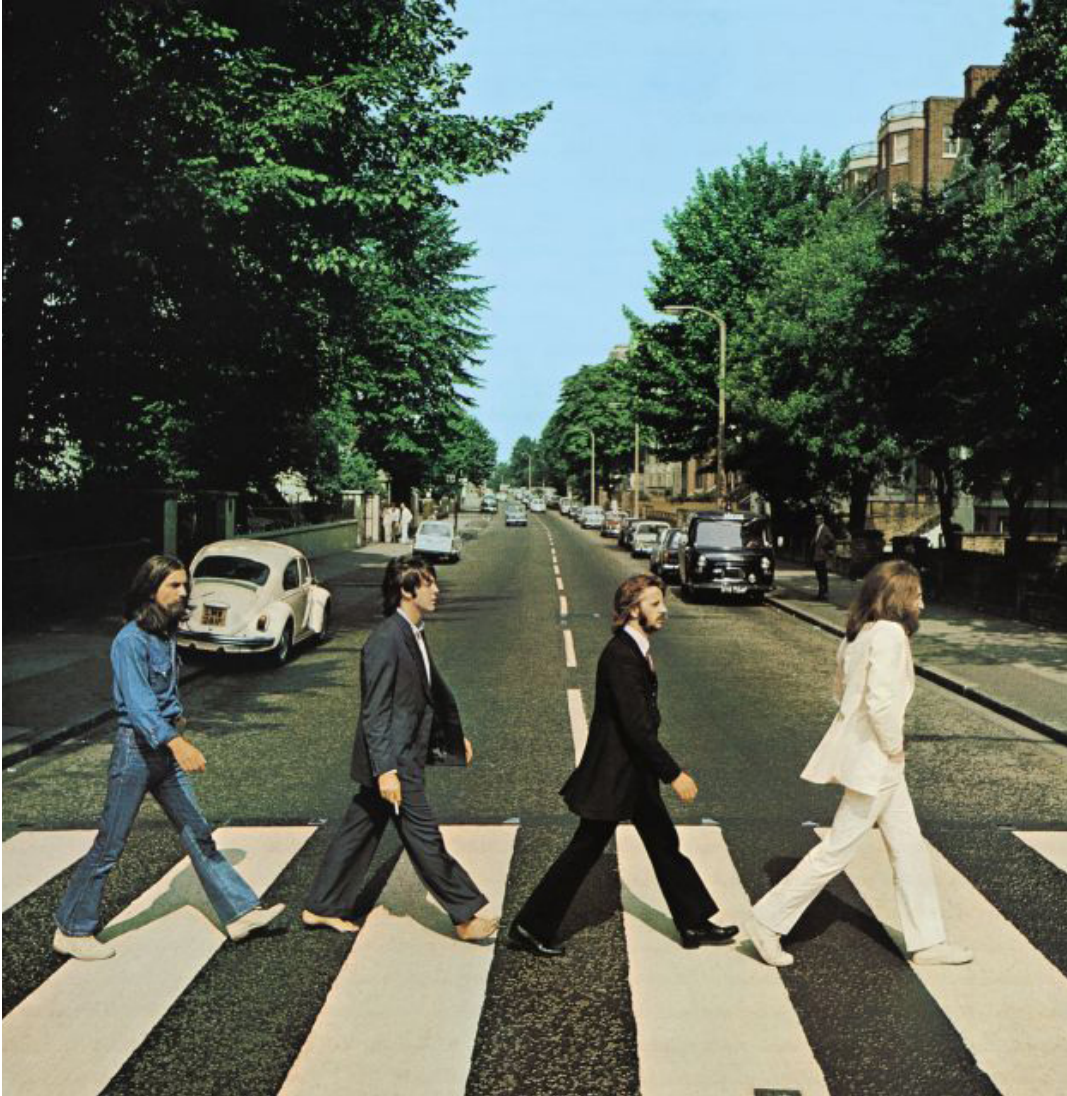


Figura 11. Portada del álbum de los Beatles de su album Abbey Road.

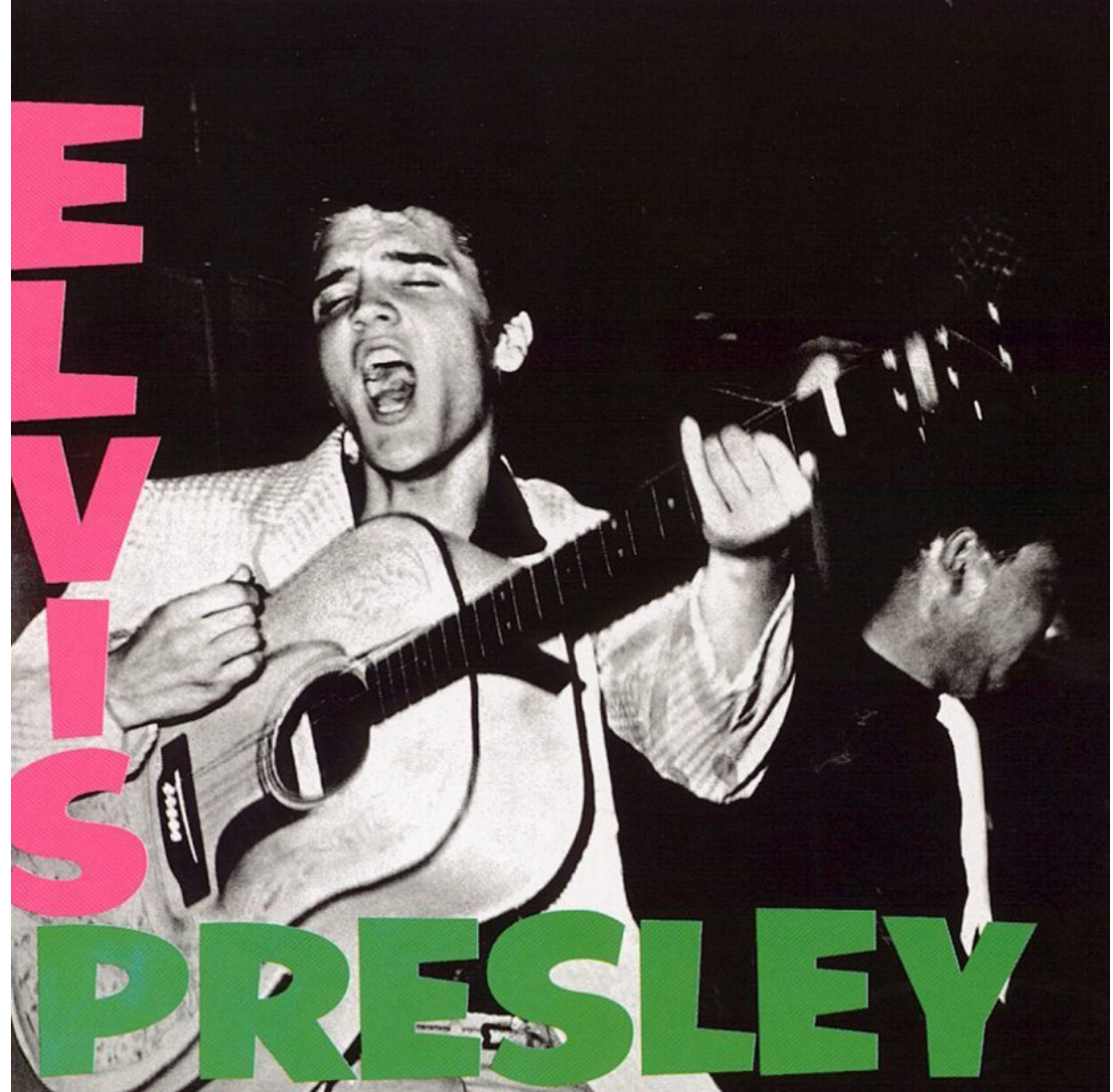


Figura 12. Portada del álbum de debut de Elvis Presley llamado Elvis Presley.

## ARCHIGRAM THE GROUP Photographed 1963 and 1987



Figura 13. Componentes de Archigram. Archigram The Book. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb.



### 3 Contexto histórico

Tras haber introducido los conceptos de troncales de este trabajo, la utopía y la distopía en los campos de la ficción, donde principalmente se desarrollan estas ideas, cabe preguntarse cómo influyen estas maneras antagónicas de imaginar el futuro en la arquitectura. Para poder sacar conclusiones sobre el papel de la distopía en el ámbito de la arquitectura, es necesario plantear que se considera dentro de este ámbito un utopía y que supone para la misma.

Durante los años 60, la tecnología desarrollada durante la Segunda Guerra Mundial se comienza a poner a disposición del público. La economía en auge y el desarrollo tecnológico, convertidos en un símbolo del progreso, parecían estar acercando a la sociedad poco a poco hacia aquellas utopías imaginadas años atrás gracias a los avances científicos.<sup>8</sup> Poco a poco, las personas no tan adineradas podían permitirse objetos fruto de este desarrollo, como es el caso de los automóviles.

De esta forma se produce una idealización de lo nuevo. Un pensamiento de romper con lo antiguo con una actitud refrescante y diferente. Esto también se ve reflejado en el mundo artístico, donde los Beatles, Elvis Presley y otros de los padres del Rock N Roll clásico encuentran su oportunidad para brillar.

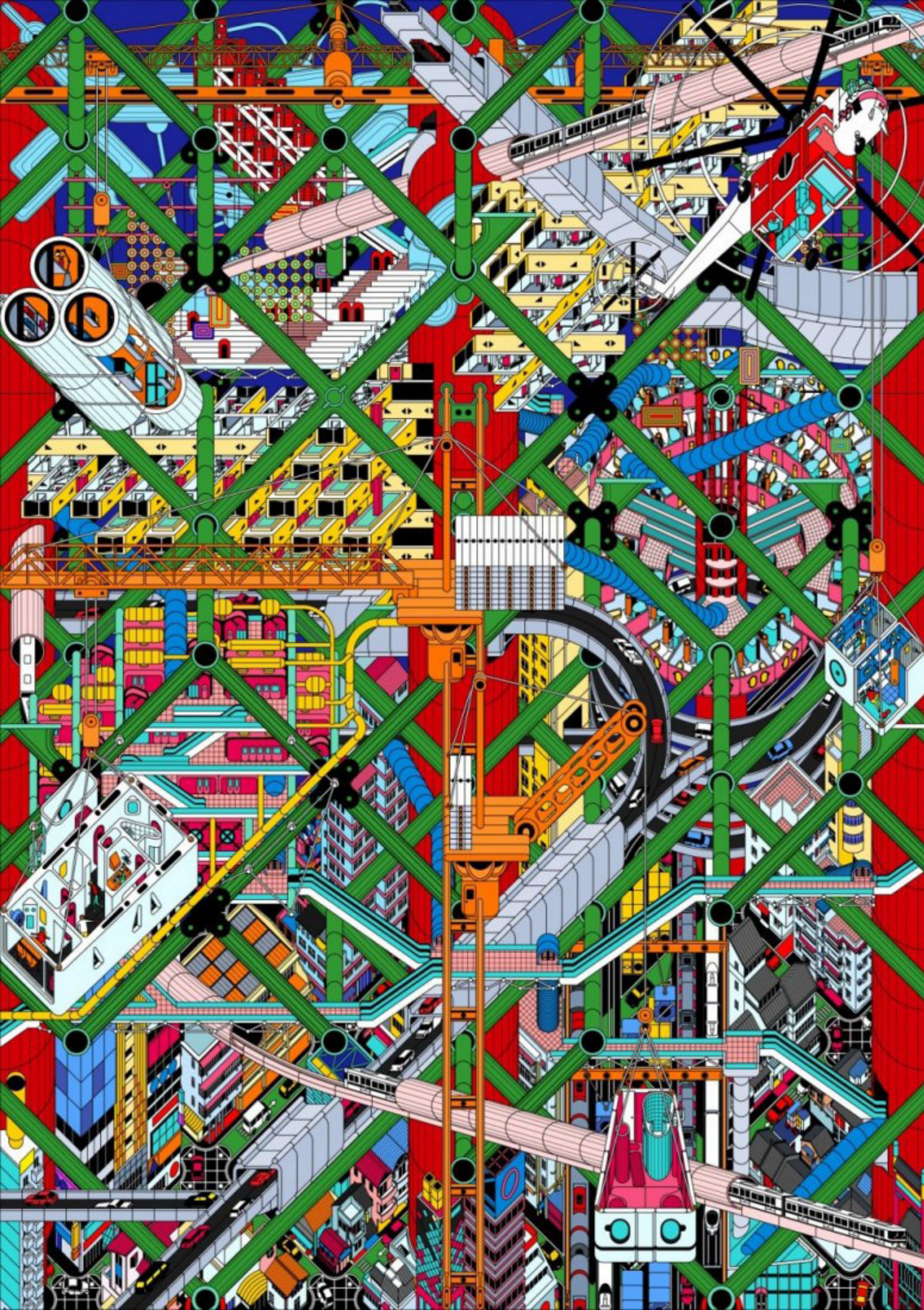
La nueva cultura visual, hace que se desarrolle una nueva herramienta de representación, el *collage*. Ésta permitía a través de un golpe de vista expresar conceptos e ideas de manera muy directa. Es por esta razón que cobra gran importancia en el mundo de la arquitectura como manera de representar los proyectos.

Este optimismo de la sociedad es interpretado de diferentes maneras dentro del campo de la arquitectura. Por una parte, hay quien lo ve como una oportunidad de mejorar, de dirigir a la humanidad a un futuro próspero y mejor. Otros ven el consumismo desproporcionado como una situación insostenible y una prueba inequívoca de que, si la sociedad sigue por este camino, solo puede llegar a un futuro negativo y decadente. De esta manera se presentan los conceptos de utopía y distopía.

Ante todos estos cambios sociales y económicos de la época, las escuelas de arquitectura no se mostraban reactivas a seguir la corriente que estaba tomando la sociedad. Es por eso, que aparece un grupo de jóvenes arquitectos con espíritu revolucionario que intentan separarse de la corriente ya desgastada del modernidad, intentando corresponder al optimismo de la época en el campo de la arquitectura.

<sup>8</sup> Chiner Trilles y Castellanos Gómez, "ARCHIGRAM De La Iconografía Maquinista Y Sus Orígenes."





**Figura 14.** Archigram Cities. M+ Matters and M+ International.



## 4 ARCHIGRAM

Cuando hablamos de Archigram, se suele asociar al concepto de utopía en el contexto de la arquitectura, lo que lo convierte en un buen ejemplo sobre el que reflexionar sobre los conceptos principales de este trabajo. Archigram nace en 1961 como un proyecto de revista donde un grupo de jóvenes arquitectos recopilaban sus ideas y conceptos a través de las cuales se imaginaban el futuro de la arquitectura y de la sociedad con aire entusiasta.

Este grupo estaba compuesto por: Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron y Michael Webb. El nombre del grupo proviene de la unión de las palabras Architecture + Telegram. Con su nacimiento, trata de comprometerse con las vanguardias e intentar romper con la situación estática que atravesaba el panorama arquitectónico y rechazando el elitismo existente en la corriente de pensamiento del momento.<sup>9</sup> El funcionalismo ya no daba respuesta a las demandas sociales de la época y cada vez comienzan a tener más protagonismo problemas como la expresión y la libertad individual en una sociedad masificada.<sup>10</sup>

El grupo trata de trasladar la actitud consumista de los años 60 al campo de la arquitectura, tratando a esta como un bien de consumo. Por otra parte, parecía que el desarrollo tecnológico había dejado atrás a la arquitectura. Mientras se habían descubierto nuevos materiales y producido ciertos avances tecnológicos, las escuelas de arquitectura no parecían tenerlas en cuenta, manteniéndose de manera estática en la corriente se llevababa a cabo desde hacía décadas. Las utopías propuestas por Archigram, tratan de realizar una función crítica<sup>11</sup> sobre el panorama de la arquitectura de aquel momento, y proponen una renovación de la arquitectura enseñada en las escuelas a través de los nuevos desarrollos tecnológicos .

El uso de la tecnología como motor de sus proyectos, tanto a nivel ideológico como la clave para el avance de la arquitectura y de la humanidad, como a nivel estético. Archigram defiende el uso de la implementación de los últimos avances tecnológicos en la arquitectura, por lo que en sus proyectos no esconden la tecnología utilizada detrás de falsos techos y tabiques, si no que la muestran y la utilizan como una característica estética del proyecto. Hermann Muthesius destacaba que las tuberías vistas presentes en un baño parecen forman parte del sistema nervioso en comparativa con el cuerpo humano.<sup>12</sup> De esta modo presenta una nueva forma de expresión y de arte, de la cual Archigram hace uso constantemente.

<sup>9</sup> Fiel. "La Arquitectura Pop. De La Razón Al Significado, Pasando Por La Existencia."

<sup>10</sup> Keller. "Distopía: Otro Final de La Utopía."

<sup>11</sup> Keller. "Distopía: Otro Final de La Utopía."

<sup>12</sup> Steiner, *Beyond Archigram: The Structure of Circulation*, 128.



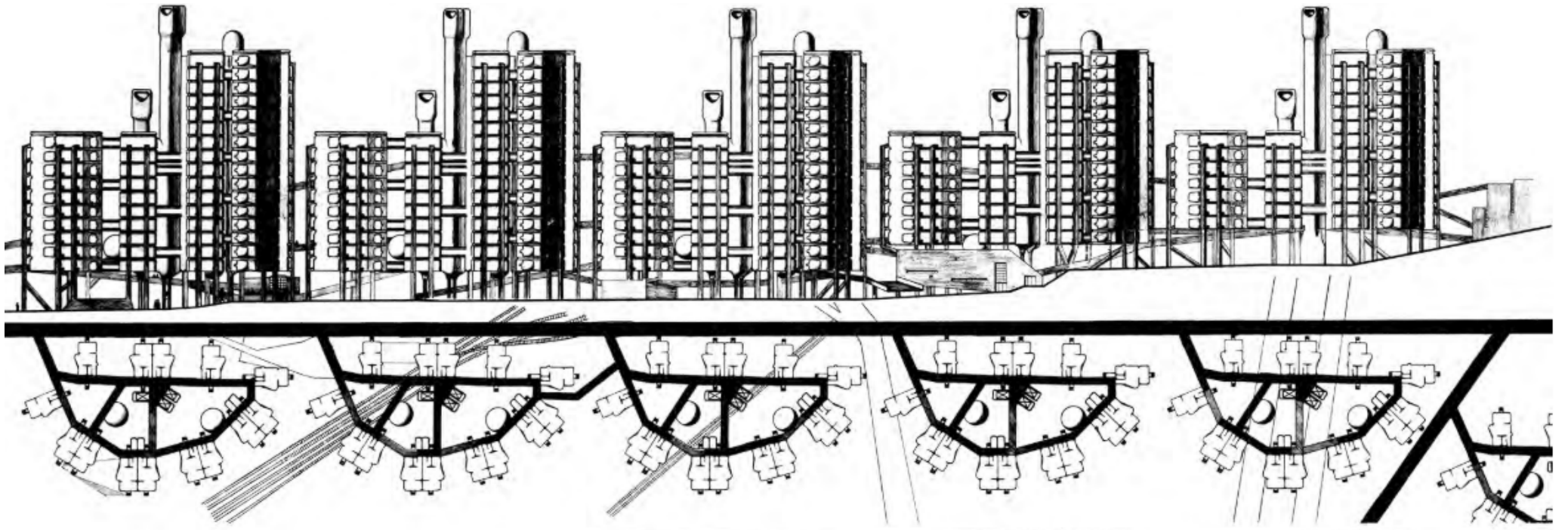


Figura 15. Metal Cabin House. Peter Cook. 1962.

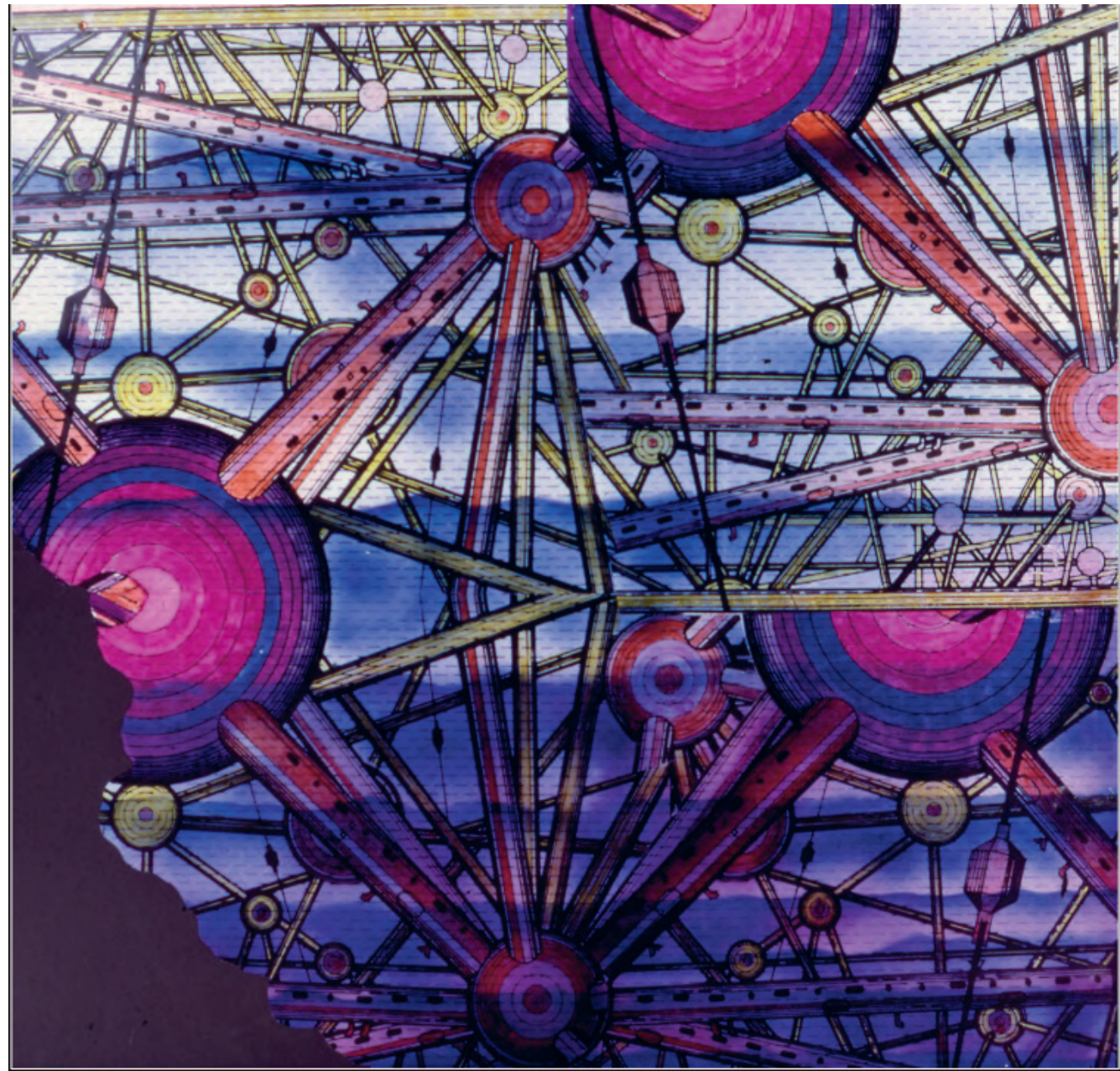


Figura 16. Underwater City. Warren Chalk. 1964.



Sin embargo, este uso de la tecnología no trataba de ser únicamente una renovación estilística, si no una forma de investigar como esta podía influir en la manera de vivir y experimentar la arquitectura de las personas, tanto de manera individual como a nivel de la sociedad. Esta nueva perspectiva, trataba la influencia de la tecnología desde el ámbito de la escala pequeña de una vivienda, hasta la de una ciudad.<sup>13</sup> Teniendo en cuenta como la tecnología nos influye en nuestro día a día con respecto a la manera de vivir de los años 60, cuando Archigram establecía esta idea, parecía una premisa acertada para plantear una arquitectura que mira hacia el futuro.

Con la publicación de los siguientes números de la revista, comienzan a desarrollar el concepto de la industrialización de la arquitectura. De esta idea ya se había hablado años atrás, cuando la necesidad de creación de viviendas impulsó la aparición de diseños de viviendas en serie. Archigram vuelve a introducir este concepto como intención de tratar la vivienda como un bien de consumo. De esta manera, se pretende que esta arquitectura tuviera una fecha de caducidad y que pudiera ser remplazada con facilidad conforme fueran cambiando la tecnología y las necesidades del habitante.<sup>14</sup>

Un sistema industrializado de viviendas dentro de una sociedad masificada tiende, por concepto, a la homogeneidad. Por lo que plantean que, cada uno de estos elementos procedentes de la creación en serie, puedan ser intervenidos de manera individualizada por los habitantes, es decir, personalizarla. Esto pretende que la arquitectura no solo sea un objeto de consumo, sino también del consumidor.<sup>15</sup> Un gran ejemplo de la personalización de objetos creados en serie está en la industria automovilística, donde puedes escoger entre gran variedad de diseños, colores y motores, entre otras variables.

Con esta idea de industrialización de la arquitectura, desarrollarían el concepto de cápsulas y las formas de agruparlas, haciendo uso de los conceptos de plug-in y clip-on, para desarrollar nuevas ideas de ciudad. Por un lado, comienza a tratarse el tema de las megaestructuras como sistema que permitiera articular las distintas cápsulas que organizan las funciones de un espacio urbano, concibiendo de esta manera nuevas formas de construir las ciudades. Por otro, se plantean formas de emplazar estas mismas ciudades que solo caben en la imaginación, como son los casos de Underwater City o The Walking City.

Los proyectos de Archigram no fueron un simple aporte a la iconografía del mundo de la arquitectura, si no que presentaron una nueva forma de pensar la arquitectura y de

<sup>13</sup> Costa Cabral. "Archigram 1961-1974: Una Fábula de La Técnica."

<sup>14</sup> García Sanz. ANÁLISIS "ARCHIGRAM" | LA REVOLUCIÓN CONTRA EL SISTEMA EDUCATIVO" 2015

<sup>15</sup> Costa Cabral. "Archigram 1961-1974: Una Fábula de La Técnica."





Figura 17. Walking City. Ron Herron. 1964.

Figura 18. Walking City. Ron Herron. 1964.





enfrentarse al desarrollo de nuevos proyectos pensando en el futuro. El grado de optimismo elevado con el que dibujaban estos proyectos, han hecho que estas propuestas se cataloguen de utópicas.

Sin embargo, ellos planteaban estos proyectos como realidades, escenarios donde los avances tecnológicos permitían alcanzar estas fantasías debido a que, en la época cuando se diseñaron, el desarrollo tecnológico se estaba produciendo de manera exponencial, lo que podía llevarlos a pensar que la humanidad no estaba lejos de conseguir la tecnología necesaria para llevarlos a cabo. Además, en su forma de representar estas realidades, hacen uso de elementos tecnológicos procedentes de la época en la que fueron concebidos, teniendo de esta forma un futuro tecnológico con elementos perteneciente al pasado. De esta forma consiguen transmitir que, la posibilidad de construir las, no está tan alejada de la propia realidad. En una entrevista en 1970, Peter Cook comentaba que “hay arquitectos que trazan una clara línea entre lo que son proyectos y lo que son construcciones, pero yo no. Muchos de nuestros proyectos son muy serios, en cambio muchas construcciones no son más que una broma.”<sup>16</sup>

<sup>16</sup>Sadler. Archigram: Architecture without Architecture, 4.



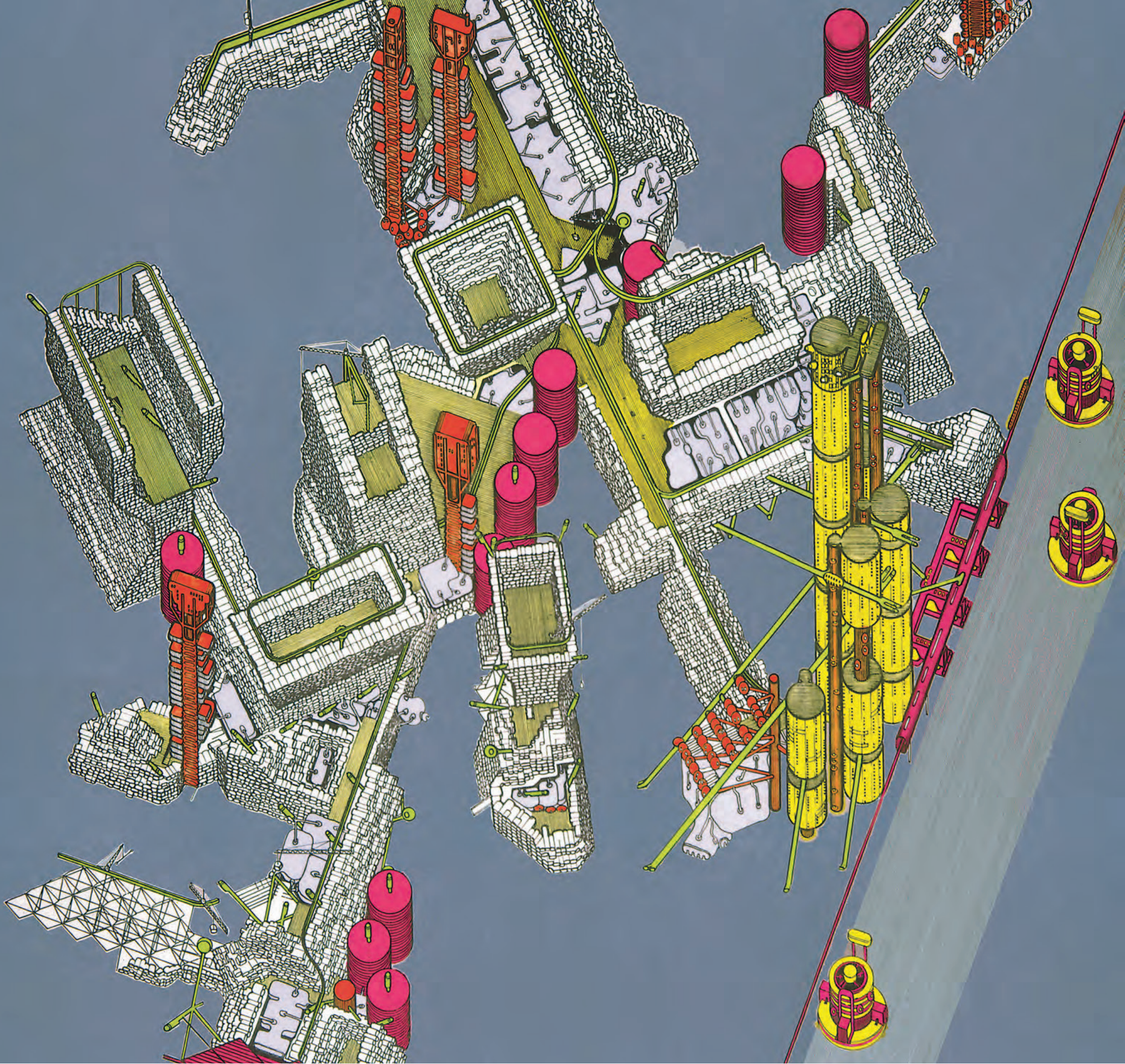


Figura 19. Plug-IN City. Peter Cook. 1964.



## 4.1 Plug-in City

*Plug in City se concibe con el uso de una malla estructural a gran escala, la cual contiene los servicios esenciales. Dentro de esta red están conectadas las distintas unidades que contienen los servicios. Estas unidades tienen fecha de caducidad, las cuales son dispensadas y montadas gracias al monorraíl que corona la estructura. El interior de la misma contiene las distintas instalaciones y maquinarias necesarias para el funcionamiento de cada día este sistema de reemplazamiento.<sup>17</sup>*

*Esta propuesta de ciudad aparece por primera vez en el cuarto número de la revista como una unión tanto de conceptos como de proyectos ya presentados por los componentes del grupo en los anteriores números de la revista. Con la aparición de las imágenes del proyecto, se muestran las ambiciones del grupo de retomar el espíritu revolucionario que caracterizaba a las vanguardias. La actitud de Peter Cook, las intenciones del proyecto y la forma en la que es representado, nos informa del optimismo con el cual fue concebido. Presenta un futuro concebido con optimismo y una gran fe en la tecnología para lograrlo, lo que nos permite catalogar la propuesta como utópica en un primer momento. Las representaciones gráficas del proyecto incitan a percibirlos de esta manera.*

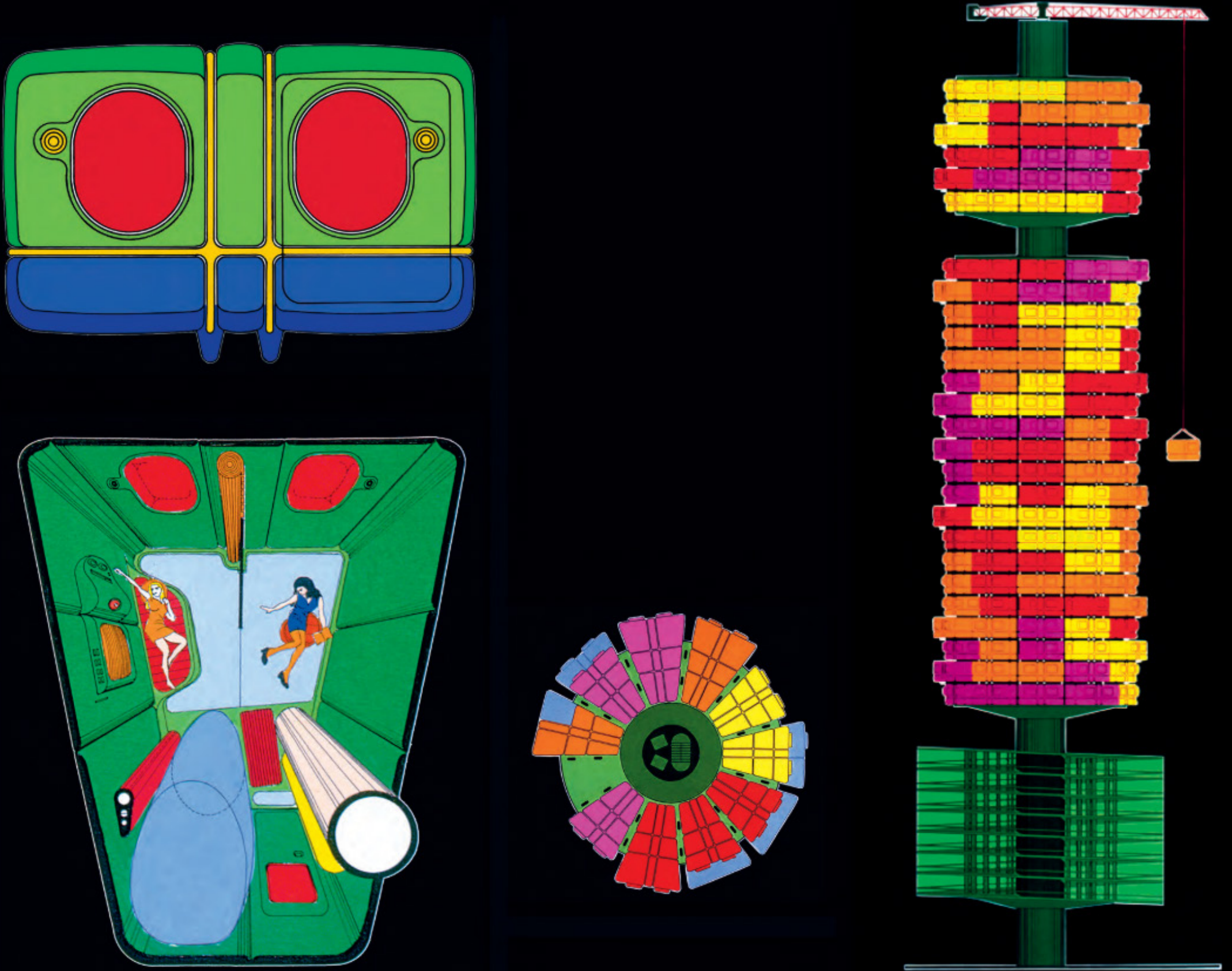
*Proponen una nueva forma de concebir y habitar las ciudades al igual que se imagina este proyecto es teniendo en cuenta que las formas culturales y sociales de la humanidad son dinámicos y van cambiando con la época. Por otro lado, no encontramos en una época de explosión demográfica, por lo que uno de los objetivos es que la densificación del proyecto permita que un gran número de población habite en un territorio reducido sin invadir con construcciones zonas más rurales. Para llevar a cabo la ciudad del futuro, hacen uso de dos conceptos que no se les había su justa importancia durante el modernismo: las megaestructuras y la arquitectura autoconstruida.<sup>18</sup>*

<sup>17</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 84.

<sup>18</sup> Sadler, Archigram: Architecture without Architecture, 14.



Figura 20. Capsule Homes. Warren Chalk.1964



## 4.1.1 Proyectos dentro de Plug-in City

Archigram pensaba que, para establecer esta nueva forma de vivir y habitar la ciudad, no hacía falta que se impusiera a las personas, si no que ya se encontraban en un estado mental que les permitía dar el cambio. Esto se debe a que la manera de percibir esta nueva ciudad va ligada tanto a la creciente sociedad de consumo de la época como a la tecnología, por lo que proyectos anteriores del grupo ya habían tratado el tema de la estandarización y prefabricación de espacios tratando la arquitectura como un bien de consumo.

Uno de los proyectos previos que denotaban que Archigram aspiraba a tratar la arquitectura como un dispositivo tecnológico, es el de Capsule Homes propuesto por Warren Chalk en 1964. Estas unidades habitacionales estuvieron inspiradas en apariencia y tecnología de las capsulas espaciales, donde la máxima tecnología era utilizada para recoger todas las necesidades del espacio construido. La capsula era un artilugio capaz de albergar todas las funciones de una vivienda y, gracias a las formas ergonómicas confeccionadas en fábrica, suponían una mayor eficiencia respecto a la vivienda tradicional. La nueva arquitectura necesitaba acompañar a las nuevas corrientes de consumo, por lo que estas cabinas fabricadas con metal y fibras de vidrio, estarían diseñadas para poder intercambiar o sustituir piezas que las componen con el fin de poder mejorarla con el tiempo o de personalizarlas, al igual que ocurre en la industria automovilística, permitiendo que no solo sea un objeto de consumo, sino también un objeto del consumidor. De esta forma el habitante también jugaría un papel activo en la personalización de su propia unidad habitacional conforme sus necesidades vayan cambiando.

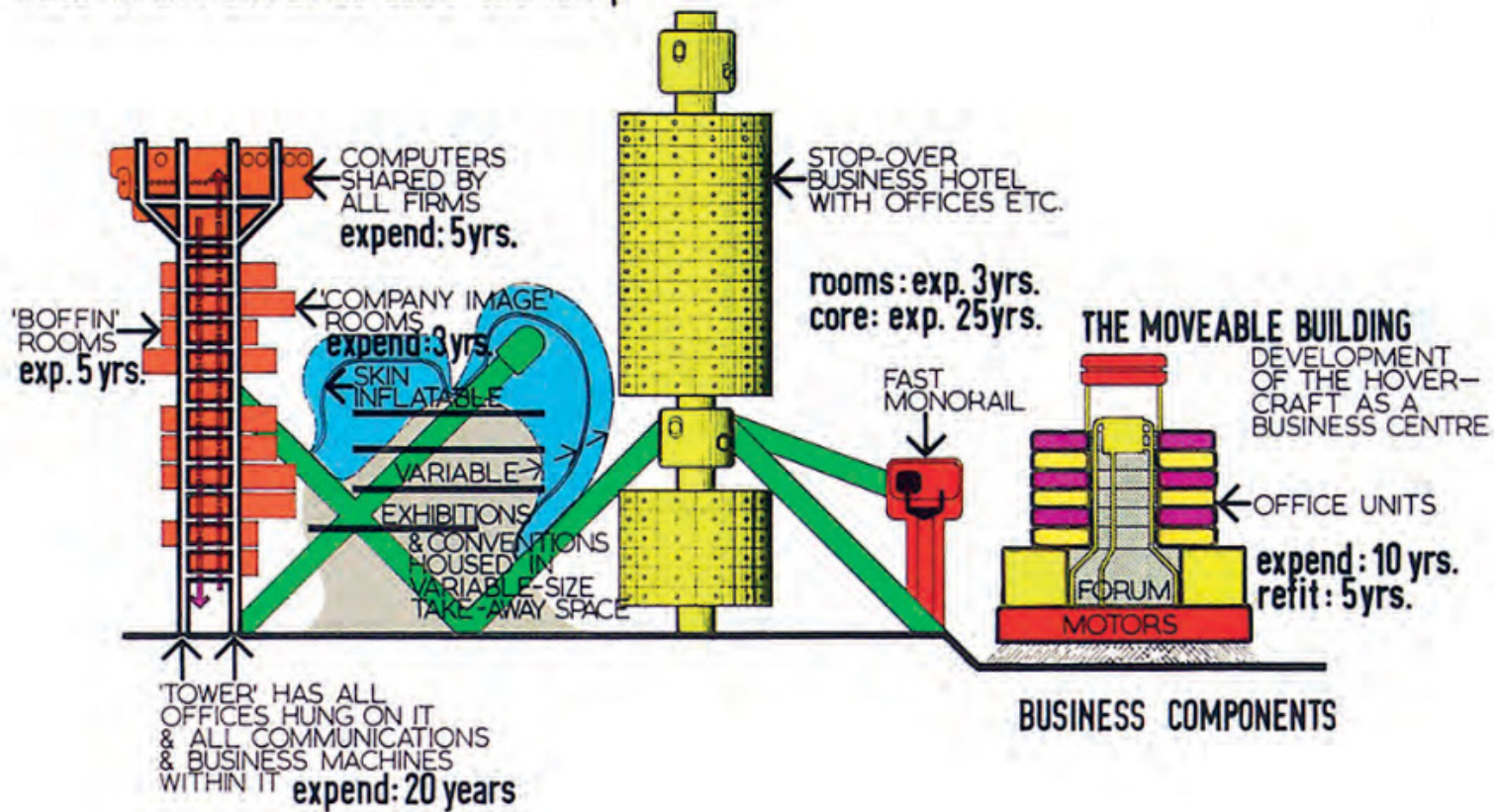
También podemos encontrar otros ejemplo de propuestas que aspiran al uso de la estandarización en la arquitectura como una herramienta para construir ciudades, como el proyecto de Metal Cabin Houses, de Peter Cook en 1962. Ambos proyectos hacen uso del concepto *plug-in* para su funcionamiento, es decir, es necesario que estén conectadas a una estructura que las conecte a los suministros de agua y electricidad. Esta estructura, en un primer momento se imaginó en forma de torre que actúa como un núcleo al cual se le van conectando las distintas cápsulas. Con el desarrollo del proyecto de Plug in City, el concepto se amplió a otro tipo de estructuras, como en este caso la malla estructural que vertebra el proyecto.

<sup>19</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 86.

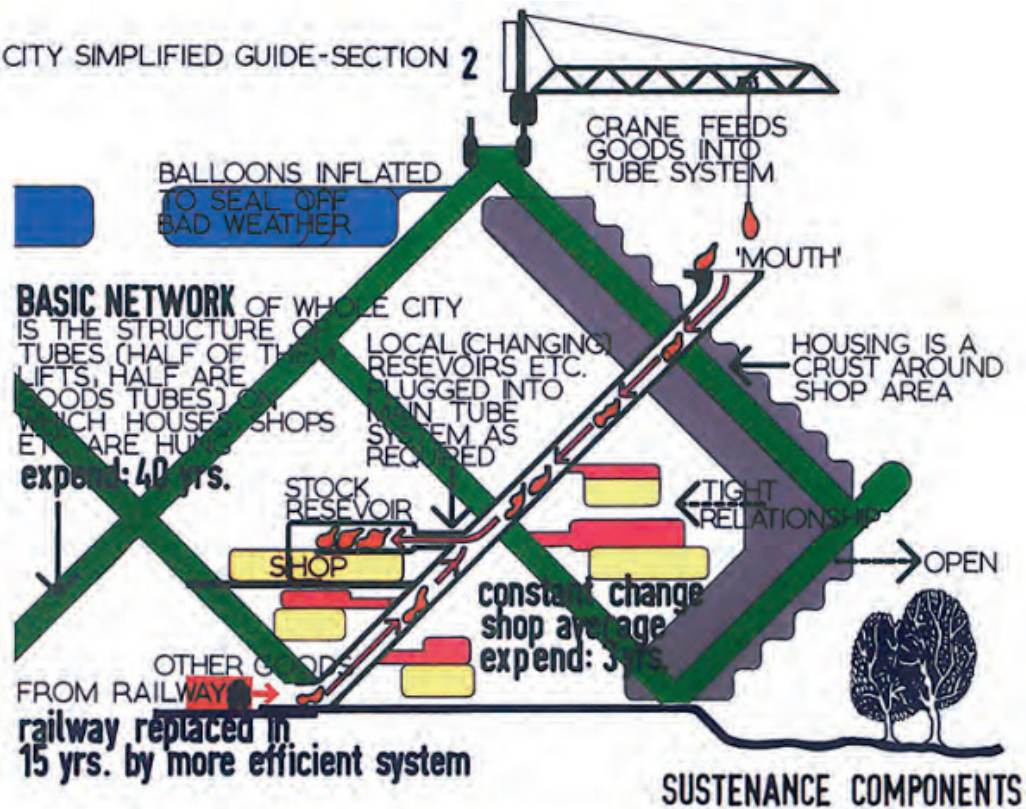


Figura 21. Funcionamiento de Plug-IN City. Peter Cook. 1964.

PLUG-IN CITY SIMPLIFIED GUIDE - SECTION 1



PLUG-IN CITY SIMPLIFIED GUIDE - SECTION 2



## 4.1.2 Autoconstrucción y autodestrucción de una megaestructura

Archigram retoma el tema de las megaestructuras, populares durante el movimiento del constructivismo ruso de los 20, con una malla estructural tubular lineal capaz de albergar todas las funciones necesarias para el funcionamiento de una ciudad. La conectividad y la circulación eran conceptos clave en la concepción de la propuesta, es por esta razón que su emplazamiento no se plantea en un lugar concreto, sino que se concibe como un elemento lineal que va creciendo en una dirección, estableciendo una conexión entre varias ciudades de Europa. El contacto del propio “elemento” de Plug-in City con las ciudades con las que conecta no se realizaría atravesando las ciudades existentes, sino que se realizaría de manera tangencial. El proyecto comenzaría en Londres, y tomaría dos direcciones: una hacia Liverpool, y la otra hacia París. La idea de esta conexión es eliminar las barreras entre países y mejorar la comunicación y el desplazamiento entre los mismos.

La construcción del proyecto a través de unidades intercambiables hace referencia a la estandarización de los elementos arquitectónicos como un bien de consumo, el cual posee una obsolescencia y, al cabo del tiempo, puedan ser reemplazados por otros más novedosos. La estructura principal está diseñada para que se autoconstruya y se autodestruya desde la misma. Esto se plantea gracias a la grúa que corona la edificación la cual ayuda en la construcción de nuevas fases del proyecto o el remplazamiento de antiguas partes de este.<sup>20</sup> Las funciones y servicios se desarrollarían en distintos módulos destinados a esas funciones específicas que se van anexionando a dicha estructura bajo principios como la flexibilidad, rapidez de montaje y su sustitución. Estos módulos son los comentados en el apartado anterior, basados en el concepto presentado por Warren Chalk en 1964, Capsule Home, ya mencionado en el apartado anterior, y en la propuesta de Metal Cabin House de Peter Cook en 1962.

La elección de los materiales para la construcción tanto de las cápsulas esta dirigida a la facilidad de montaje y reemplazamiento de las distintas piezas que componen la ciudad. Esto lo consiguen con materiales plásticos y metálicos, que proporcionan una facilidad y rapidez de montaje mucho mayor a estructuras monolíticas de hormigón armado. De esta manera continuaban con la mentalidad de constante cambio tanto de la sociedad como de la propia ciudad. El grupo comenta que, este tipo de ciudades, tendrían una vida útil de unos 50 años, permitiendo de esta forma que el desarrollo tecnológico producido durante estos años pudiera ejecutar mejores sistemas de ciudades.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 84.

<sup>21</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 84



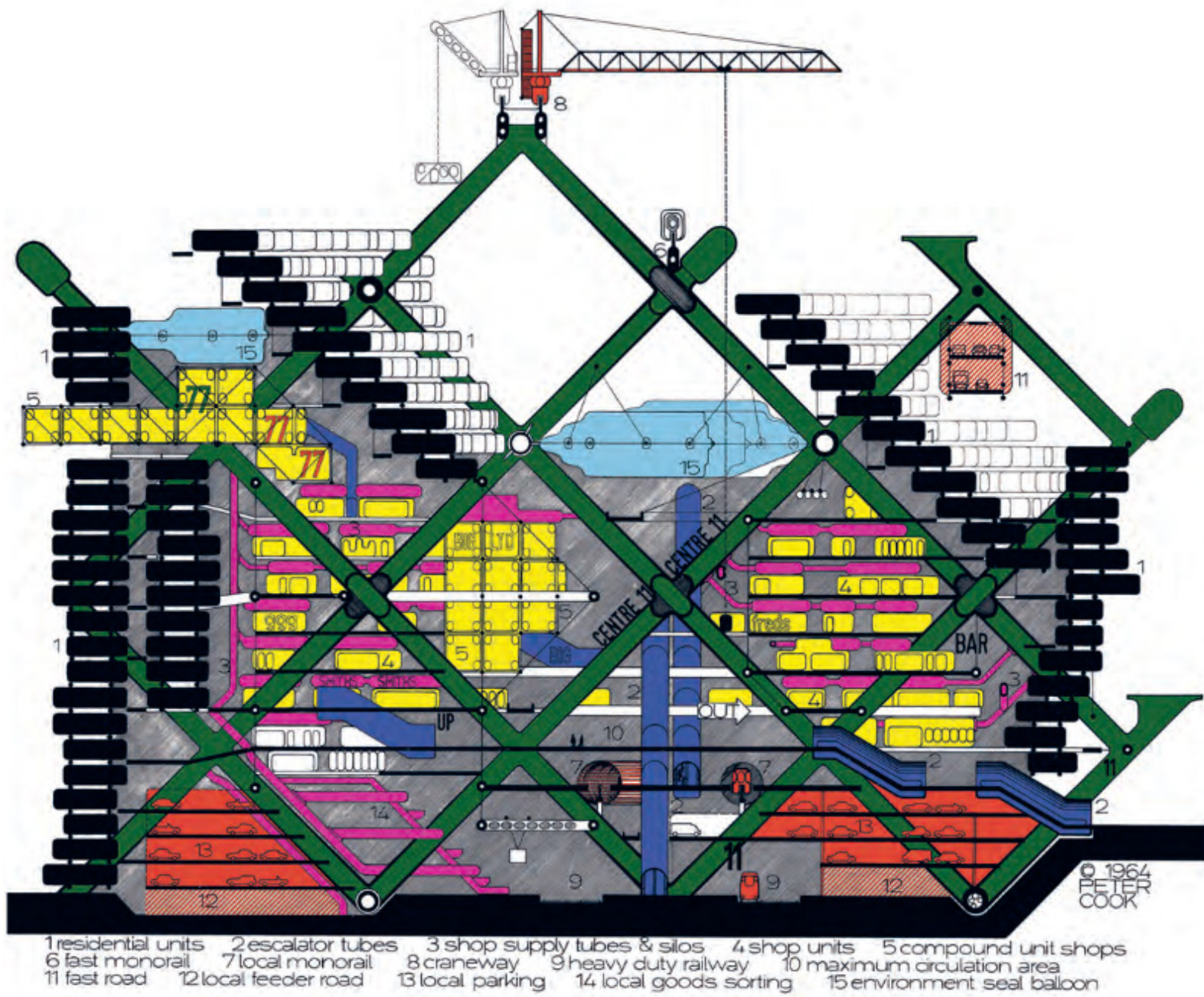
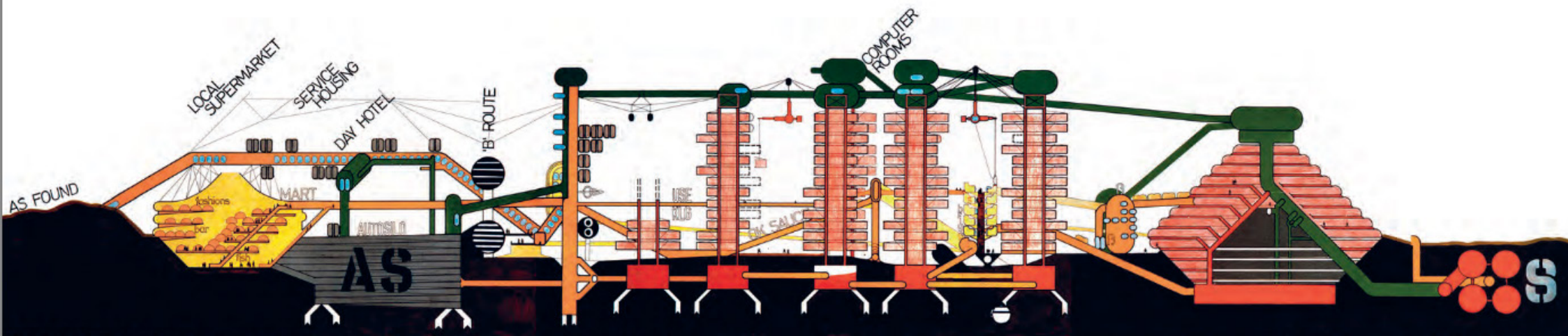


Figura 22. Sección de elementos de Plug-IN City. Peter Cook. 1964.

Figura 23. Plug-IN City. Peter Cook. 1964.



### 4.1.3 Niveles

Para que el que el modelo de autoconstrucción de la ciudad funciones, el sistema posee cierta jerarquización basado en el concepto de la facilidad de remplazar las distintas capsulas que componen la ciudad, de tal forma que aquellas unidades más efímeras que estén destinadas a remplazarse cada menos tiempo se sitúen en las zonas más elevadas de la estructura, cerca del elemento que permite desarrollarse este sistema de montaje, la grúa. En las zonas más elevadas se sitúan las cápsulas destinadas a las viviendas. En cambio, las infraestructuras más duraderas y pesadas se situarían en la zona inferior del sistema estructural. En estos niveles más bajos encontramos algunas de los sistemas de circulación, como monorraíles, carreteras de abastecimiento y aparcamientos. Conforme vamos ascendiendo, encontramos cápsulas destinadas a las tiendas y los bares, y en la parte más elevada las viviendas, como ya se había comentado.<sup>22</sup>

### 4.1.4 Movilidad

Desde el punto de vista del desplazamiento, el concepto de una ciudad lineal posee una clara ventaja respecto a las ciudades tradicionales con una estructura radial, ya que de esta manera los servicios de transporte públicos pueden realizarse de una manera más directa y fluida. Dentro de la megaestructura, contamos con sistema de circulaciones que nos permiten elegir la manera de desplazarnos según la distancia que necesitamos recorrer. En primer lugar, aquellas distancias que recorreremos para ir a comprar o movernos en el entorno del barrio en el que vivimos, se basaría en un conjunto de pasarelas y escaleras mecánicas que conectarían las unidades residenciales con los distintos puntos de interés de los niveles inferiores. Por otro lado, si las distancias que necesitamos recorrer son más grandes, contaríamos con los monorraíles de alta velocidad situados en la parte superior de la estructura. Estos monorraíles son los que permitirían conectar distancias largas entre ciudades e incluso países a través de la propia estructura. Por otro lado, también existen unos monorraíles secundarios que permiten salvar distancias inadecuadas para recorrerlas a través de pasarelas y escaleras, pero no tan largas como para utilizar el transporte de alta velocidad.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 86.

<sup>23</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 86.



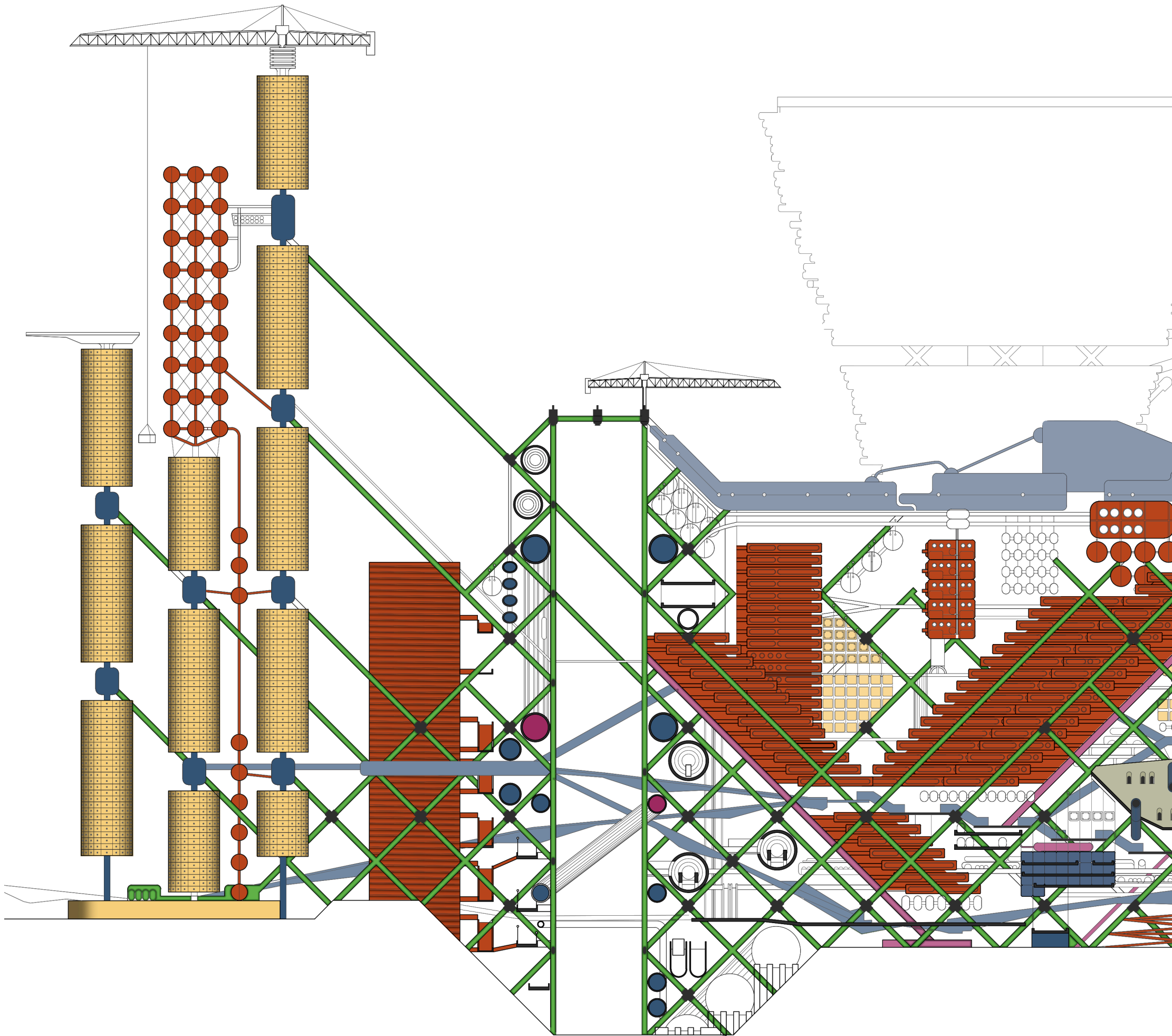
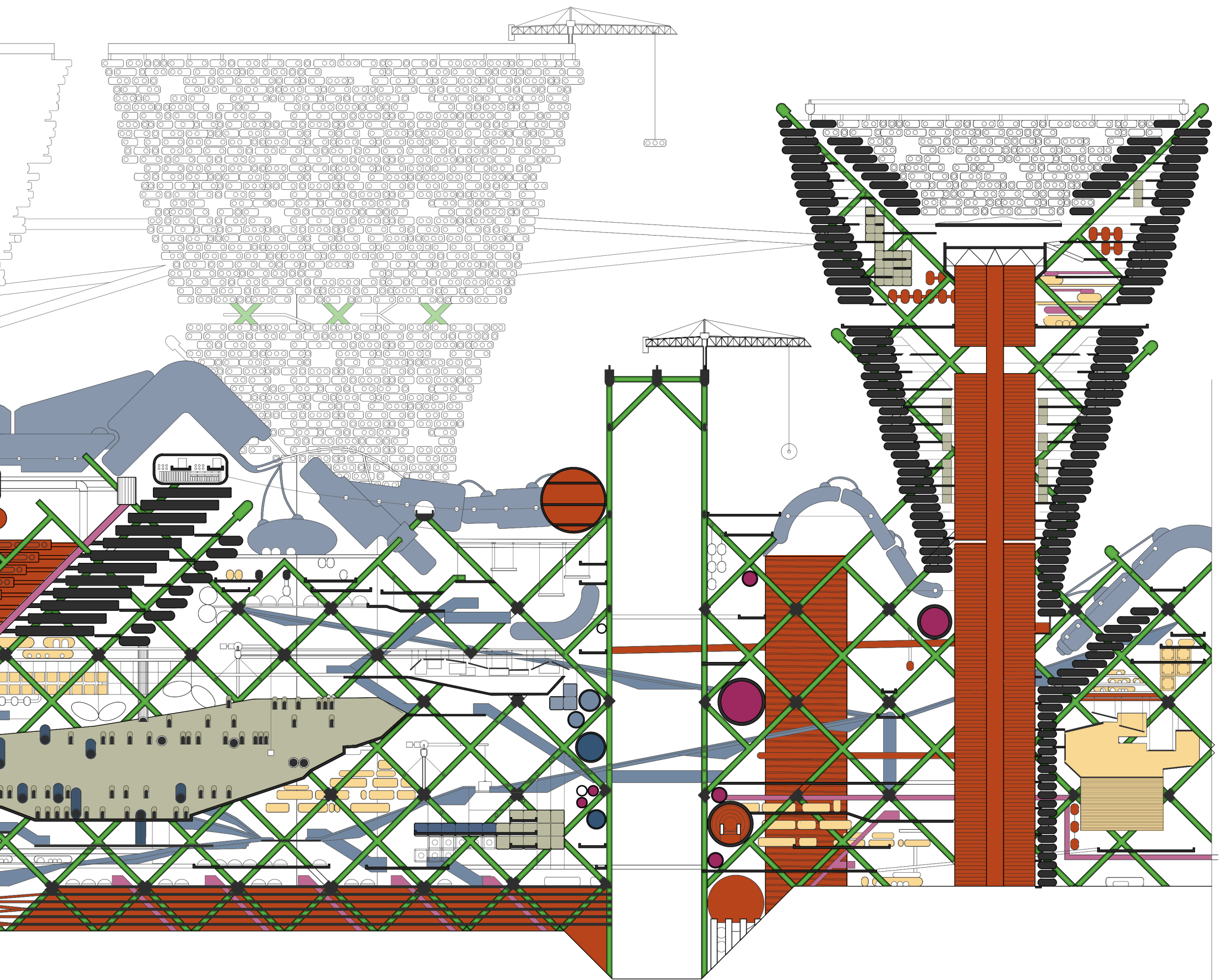


Figura 24. Sección general de Plug-IN City.





## 4.2 Reflexiones sobre un lugar inexistente

En general, los proyectos de Archigram y en este caso Plug-In City, reúnen ciertas características que hacen que se les consideren como utopías. Una de ellas es el dibujo.

*El dibujo es para los arquitectos como la escritura para los literatos. Para proyectar, el dibujo debe ser casi un acto inconsciente, que descansa sobre sinergias impredecibles entre la mente, el ojo y la mano (o el ratón). El dibujo preside todas las etapas de la creación arquitectónica. Representa el impulso inicial desde el sketch en una servilleta o el garabato digital, hasta las fases de producción y comunicación. Nos permite cargar de combustible nuestra imaginación para ir más allá de lo construido, a las esferas de lo visionario y lo fantástico. Dibujar es la verdadera fuerza motriz de la arquitectura.* <sup>24</sup>

En numerosas ocasiones, el propio Peter Cook ha comentado la importancia que le da al dibujo dentro de la arquitectura, por lo que la manera en la que están representados estos proyectos es crucial a la hora de hablar de cómo se perciben. Aunque nunca pretendieran que la manera de vivir que se plantea en sus proyectos sea la ideal, aquella que la humanidad debería tomar como ejemplo para poder mejorar su bienestar, sus dibujos sí que transmiten un grado de optimismo e intento de mejora de la sociedad que suelen ir asociados a las utopías. Archigram intentaba transmitir que la arquitectura debía cambiar y hacer uso de los últimos desarrollos tecnológicos en el proceso de proyecto. El grafismo utilizado en la representación del proyecto ha sido influenciado por muchas de las técnicas utilizadas en el mundo de los comics. Encontramos conceptos explicados a través de bocadillos y viñetas con la ayuda de algunos recursos gráficos que expresan onomatopeyas y del movimiento del dibujo, muy comunes en el cómic. Incluso la elección cromática de los dibujos guarda cierta relación, debido a la capacidad de reproducir colores de las técnicas de impresión de la época. La creciente popularidad de los superhéroes en esta industria, hace que se pueda relacionar con un sentimiento optimista e incluso heroico, como una metáfora de Archigram salvando a la arquitectura de la tiranía de la arquitectura moderna.

Aunque Plug In City no llegara a formar parte del plano de la realidad, su experiencia arquitectónica resultante del uso de módulos habitacionales formados por la conexión de distintos componentes tecnológicos, sí que llegaron a materializarse en algunos de los proyectos de los arquitectos metabolistas japoneses. Un ejemplo de esto es la Nakagin Capsule Tower de Kisho Kurokawa, donde podemos observar que este concepto de células es el que le da su estética diferenciadora y hace funcionar al proyecto.

<sup>24</sup> Jerez, "Conversando Con... Peter Cook."

Por otro lado, podemos encontrar que el proyecto cumple algunas de las funciones que E. Keller señala que tienden a cumplir las utopías:

*1. Denuncia. En primer lugar, aunque no siempre de forma expresa, el utopismo ha criticado las deficiencias del mundo real. Ha contribuido —como otro tipo de obras— a una toma de conciencia por parte de la sociedad. Las obras utópicas de los siglos XVII y XIX fueron especialmente eficaces en el fomento de la conciencia de que el mundo existente tenía importantes fallos que era posible erradicar. En este sentido se pueden considerar obras de propaganda política.*

*2. Análisis. Muy vinculado con el anterior. Con frecuencia, las obras utópicas constituyen penetrantes estudios sociológicos, a veces tanto como otros análisis teóricos, de la sociedad en la que se producen.*

*3. Incentivo. Ha aumentado la confianza en las posibilidades humanas. La utopía contribuye a resaltar las limitaciones de la sociedad, al tiempo que le muestra otras formas y modos de vida. A veces, con mayor frecuencia en el siglo pasado, plantea la posibilidad real de su implantación.*

*La utopía abre unas posibilidades que habrían continuado cerradas de no haber sido vistas por la anticipación utópica. Cada utopía es una anticipación de la realización humana, y se ha mostrado que muchas cosas anticipadas en las utopías eran posibilidades reales.<sup>25</sup>*

El proyecto propuesto por Peter Cook cumple su función sin ser construido a pesar de que, como aseguraba Archigram, la tecnología necesaria para materializar la propuesta no parece ser mucho más avanzada que la de la época. Incitaba a concebir la arquitectura de una manera distinta a la que se acostumbraba en la época, a escuchar las demandas y los movimientos sociales del momento y a responderles con la misma actitud con la que se expresaban estos. A pesar del gran aporte que supusieron los proyectos de Archigram en el pensamiento arquitectónico y sus innumerables influencias en la cultura popular, por suerte Plug-In City se trata de una realidad no construida tal y como fue concebida.

Cuando nos adentramos en el mundo de las distopías, encontramos que, muchas de ellas, nacen como el fracaso de una utopía, o como mínimo con un pretexto de buenas intenciones y la persecución de un ideal. A pesar de nacer del mismo sitio, un ideal, las distopías retuercen esos conceptos que en un primer lugar podrían haber llevado a la humanidad a un futuro prospero, y lo transforman algo que toma el tinte de una pesadilla.

<sup>25</sup> Keller. "Distopía: Otro Final de La Utopía."





**Figura 25.** Reinterpretación de Plug In City como una distopía. Zona de módulos de tiendas.

## 4.3 La distopía de Plug-in City

La intención de este apartado es aportar diversas observaciones sobre el proyecto que reflejan algunos de los posibles problemas que se podrían encontrar a la hora de materializar el proyecto tal y como se presentó en un principio. No va encaminado a darle una valoración negativa ni menospreciar la aportación de este tipo de proyectos a la arquitectura, si no a reflexionar sobre el posible papel del pensamiento distópico en el proceso de proyecto, sobre todo en planteamientos tan optimistas como los presentados por el grupo Archigram.

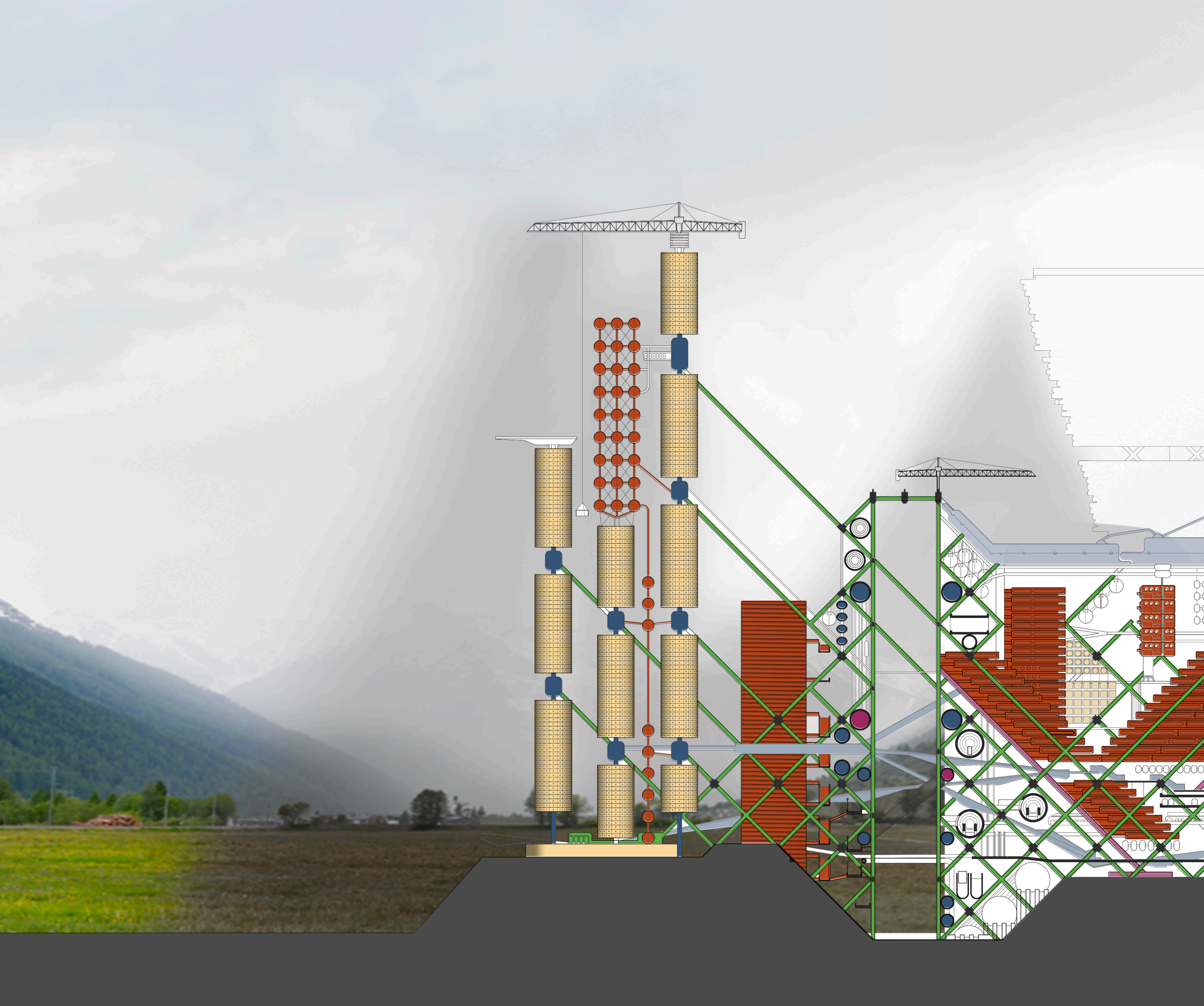
Computer City aparece como una evolución de Plug In City, como una respuesta al cómo funciona la ciudad. Computer City sería el cerebro que permite que todas las actividades necesarias para el funcionamiento del sistema se coordinen. Propuesta como una red que suministra energía y coordina las actividades de un entorno urbano donde habitan aproximadamente 100000 habitantes.<sup>26</sup> Sin embargo, más que una propuesta que solucione problemas del proyecto anterior o simplemente lo mejore, no deja de ser simplemente la afirmación de que funciona gracias a "algo" que existe dentro del proyecto más que la propuesta de una solución real y específica. Característica común en las utopías, enseñar la meta que se aspira, pero no el camino necesario para alcanzarla.

Por otro lado, la estética de la máquina y su manera de representarla ha sido una influencia directa en otras arquitecturas que han llegado a construirse, como es el caso del Centro Pompidou, donde la influencia de Archigram se evidencia tanto en su estética high-tech, como la forma de destacar las instalaciones y sus usos a través de un sistema de colores fácilmente identificable. Este tipo de arquitectura parece funcionar en la construcción de un proyecto puntual. Sin embargo, la mayor crítica que se le puede hacer a Archigram es que, al llevar a cabo la construcción de una ciudad entera bajo los parámetros que establecía Plug In City con respecto a la obsolescencia e intercambiabilidad de sus componentes, las distintas unidades arquitectónicas que la componen estarían sometidas a una dictadura de diseño. Siendo en parte contradictorio, cuando ellos mismos intentaban huir del dogmatismo funcionalista del momento. Aunque la intención era dar la capacidad de que las distintas unidades fueran personalizables, un sistema que se basa en la industrialización de sus componentes le impone ciertas reglas o medidas a los mismos para que puedan formar parte de la estructura, lo que a nivel de diseño arquitectónico acaba limitando las posibilidades creativas de proyectos individuales, ya sean de viviendas, oficinas o cualquier otro tipo de construcciones. La industrialización y la estandarización de la ciudad, acaban generando experiencias arquitectónicas menos heterogéneas dentro de las unidades de uso.

<sup>26</sup> Steiner, *Beyond Archigram: The Structure of Circulation*, 205.

<sup>27</sup> Keller. "Distopía: Otro Final de La Utopía."





**Figura 26.** Relación de Plug In City con el entorno rural.

Pensar un proyecto ya concebido como una distopía, no es más que un ejercicio mental que nos permite imaginar un futuro negativo para el proyecto, lo que nos permite pensar en los posibles problemas que nos dirigirían hacia esa situación nefasta, por lo que de esta manera podríamos detectar estos problemas para poder solucionarlos. Si reflexionamos sobre ello, podemos determinar que una utopía puede convertirse en una distopía de dos formas diferentes: el fracaso de la utopía una vez ya se ha alcanzado o el fracaso antes de alcanzar el estado utópico.

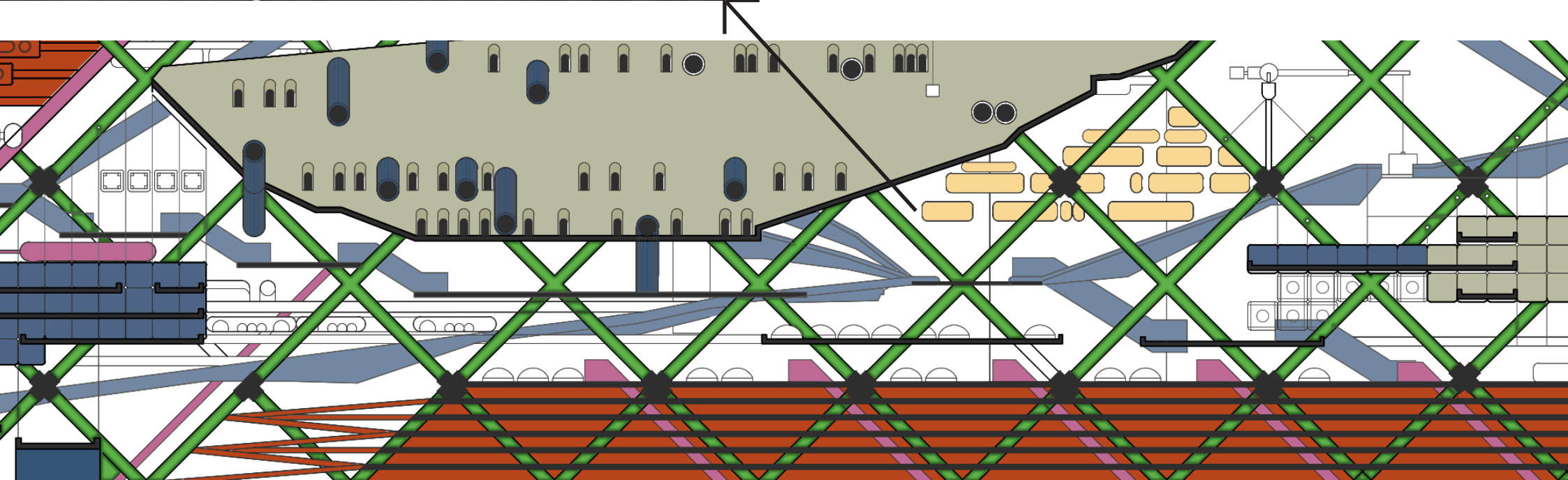
El primer caso tiene que ver con una de las formas en las que empieza a manifestarse el rechazo a las utopías en el s XX. Se trata de que las visiones de la sociedad perfecta, en este caso una ciudad, comienzan a ser panorama poco atractivo para vivir, pues la presunción de una situación perfecta implica que se trataría de una sociedad estática, porque cada modificación de lo que es ya perfecto solo puede ser a peor.<sup>27</sup> Un ejemplo de esta situación, es la que se presenta en la novela de ya mencionada de Aldous Huxley de Un Mundo Feliz. Los habitantes de esta sociedad tienen todas las necesidades cubiertas, incluso el estado suministra fármacos que inducen la felicidad a los habitantes. De esta forma, se describe un mundo donde se ha alcanzado una felicidad globalizada a través de un sistema deshumanizado y artificial de vida, como si cada persona no fuera más que un engranaje cuyo único fin en vida es hacer funcionar el reloj del que forma parte. Cosa que choca directamente con la naturaleza individualista del ser humano. Esta hipótesis no parece razonable en el caso de la construcción del proyecto de Archigram, ya que en las bases de su proyecto está implícito el cambio y el movimiento, por lo que el carácter estático propio de un sistema perfecto no es viable.

Si la utopía propuesta por Archigram se intentara llevar al plano de la realidad, su transformación en distopía sucedería de esta segunda manera. En esta situación, la utopía puede malograrse antes de ser alcanzada. Los ideales que representa esta ciudad ideal pueden truncarse, pasando de ser algo bonito y deseable para la sociedad, a algo perverso y carente de humanidad. La interpretación de manera superficial de los conceptos principales de la misma puede formar parte de la causa. Las utopías suelen mostrar una meta a la que aspirar, el final del camino, pero no muestran la manera de alcanzar esa meta, lo que puede conducir a intentar llegar a ese punto por los medios inadecuados, llegando a una situación que no era como la prometida en un principio. Esto se debe a que, al intentar solucionar los problemas del momento, se pueden llegar a crear otros problemas que no se habían planteado. De esta forma, un proyecto que se había concebido con un sentimiento de optimismo puede acabar transformándose en el escenario de una de las distopías cyberpunk que encontramos en el mundo del cine y la televisión.





**Figura 27.** Niveles inferiores de Plug In City, donde se están los módulos de tiendas.



**Figura 28.** Fragmento de de la sección de Plug In City

## 4.3.1 Implantación

Una de las intenciones de la creación de este tipo de ciudades con alta densidad, es la de reducir la densidad en las zonas residenciales de edificación aislada. Esta premisa de densificación en Plug in City, unido a la linealidad de su forma, puede hacer que su presencia genere un impacto visual negativo en el entorno en el que esta implantado. El proyecto establece un sistema estratificado de niveles según los usos y la rapidez de montaje y, para albergar toda esta cantidad de usos jerarquizada en niveles, esta construcción ha de tener una altura considerable. Esto contribuye a que la Plug-In City adopte el aspecto de un muro gigantesco, generando una gran pantalla en medio del paisaje, fragmentando el territorio. Por otro lado, su geometría también hace que, dependiendo de su orientación, las zonas de la naturaleza mas cercanas a la construcción, permanezcan bajo la sombra de la misma, teniendo cierto impacto en la fauna y vegetación de sus alrededores.

## 4.3.2 Movilidad

En cuanto al tema de la movilidad dentro de la ciudad, podemos destacar que Archigram realiza distintos elementos que sirven para albergar las diferentes formas de viajar a través de la megaestructura. Sin embargo, se debe comentar que la existencia de medios de transporte ya sea rodado, monorraíles o tranvías, y teniendo en cuenta la complicación de construirlos a alturas tan elevadas, deberían tener un peso y un protagonismo muy importante en la sección del proyecto en cuanto a cantidad, sobre todo cuando la intención es conectar distancias tan largas como países. Por lo tanto, el número de elementos destinado a albergar estas opciones debería aumentar considerablemente como previsión de la posibilidad de que se formen posibles atascos en alguno de estos medios. Un menor número en las formas de moverse implica una mayor posibilidad de que por algún evento inesperado, este sistema de movimiento fracase. Por no hablar de las sensaciones que pueden llegar a transmitirte los paisajes observados en estos recorridos.

## 4.3.3 Accidentes

Esta cuestión no va tan relacionada el espíritu y propuesta de Archigram, pero si va relacionado cuando hablamos de llevar a cabo un proyecto a la realidad. La previsión de que ocurran accidentes en lugares concretos puede ayudar tanto a salvar vidas como a evitar el colapso de la ciudad.





Figura 29. Zonas de circulaciones rodada.

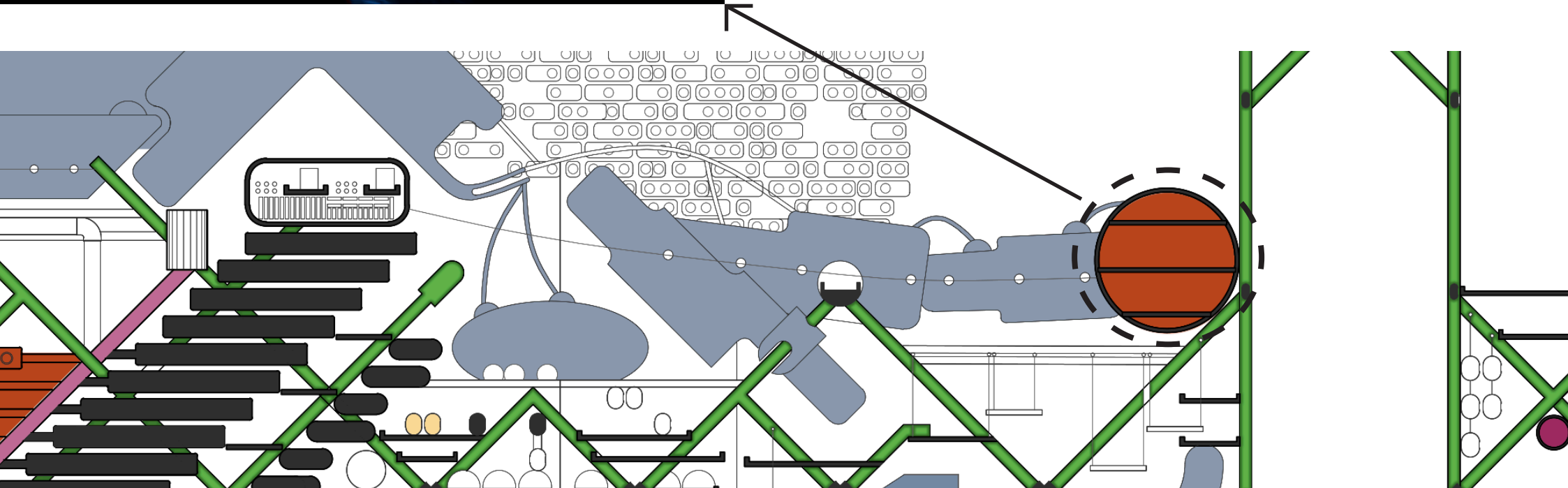


Figura 30. Fragmento de de la sección de Plug In City

Si ocurriera un accidente en alguno de los elementos que contienen las carreteras, podría suponer el colapso de este sistema de transporte si no se ha previsto las formas de acceder rápidamente al lugar del accidente por parte de los equipos de emergencia y una forma segura de evacuar a las personas del lugar. Este tipo de previsiones también supondría un aumento de la sección del proyecto o un aumento en su densidad.

Por otro lado, cabe mencionar que cualquier accidente producido en las zonas más elevadas de la megaestructura, pueden tener un impacto catastrófico en el entorno urbano. Esto va relacionado con el sistema de construcción a través de las grúas situadas en el punto más alto de la construcción. El desprendimiento de alguno de los materiales que este cargando esta grúa puede causar daños considerables a los módulos inferiores. Esto también puede aplicar a la posibilidad de accidente en el monorraíl superior de alta velocidad que, aunque improbable, sus consecuencias serían gravísimas.

#### 4.3.4 Niveles

El sistema de jerarquización en altura del proyecto puede suponer la creación de espacios urbanos donde la experiencia espacial en ellos puede llegar a ser asfixiante. Esto se debe a que puede influir en uno de los parámetros más importantes en la calidad de un espacio: su iluminación. Este apartado es determinante, ya que los espacios comentados en el son susceptibles de convertirse en los propios de una distopía cyberpunk. En esta jerarquización, tenemos los módulos de vivienda en las zonas más elevadas, sin embargo, módulos como los destinados a tiendas, bares y supermercados, están localizados en zonas tan bajas que, tal y como se representan en los dibujos de Archigram, parece difícil que la luz del sol llegue a estos lugares. Debería utilizarse como norma que aquellos espacios destinados a ser habitados y transitados de manera regular por las personas, esté iluminado por la luz del sol. Sin embargo, la calidad espacial de las zonas generadas por la ordenación de estos módulos es algo cuestionable, como si fuera un mero residuo por el aglutinamiento de estos módulos en un determinado lugar. Además, cabe destacar que la dificultad que presenta colocar las especies vegetales de gran tamaño en estos espacios elevados, reduciendo la posibilidad de que existan espacios públicos verdes como parques, los cuales actúan como pulmones y pequeños oasis dentro de las grandes metrópolis.

Por otro lado, estos espacios arquitectónicos de los niveles inferiores, pueden ser susceptibles de facilitar actos delictivos y, como consecuencia, un aumento de la criminalidad en una ciudad de estas características. Por lo tanto, es importante que en la creación de estos espacios se tenga en cuenta la facilidad para vigilar los mismo, como es el caso de la iluminación, entre otros aspectos.





**Figura 31.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.

**Figura 33.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.



**Figura 32.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.





## 4.3.4 Sostenibilidad

Con relación al concepto de la obsolescencia de los módulos habitacionales y el modelo de ciudad de consumo que se presenta, el hecho estar cambiando cada relativamente poco sustituyendo los módulos constructivos, implica un mayor uso en materiales de construcción, lo que se traduce en un mayor consumo de energía y de la huella de CO2 en el proceso de transporte, montaje y reemplazo de los módulos.

Por otro lado, la existencia de los espacios con poca iluminación natural nombrados en el apartado anterior también influye negativamente en el consumo de energía.

## 4.4 Influencia de Archigram en las distopías

Un buen argumento para tener en cuenta es que este tipo de utopías tecnocráticas planteadas por Archigram, han tenido influencia en el desarrollo de algunas distopías. Aunque puede llegar a ser debatible si actualmente estamos viviendo una distopía, consideremos que no es así y las únicas distopías que podemos tomar como referencia son las que encontramos en el mundo de la ficción. Es por esta razón que he escogido a Blade Runner como caso comparativo de como de las posibles carencias de la utopía de Archigram, se puede construir una distopía.

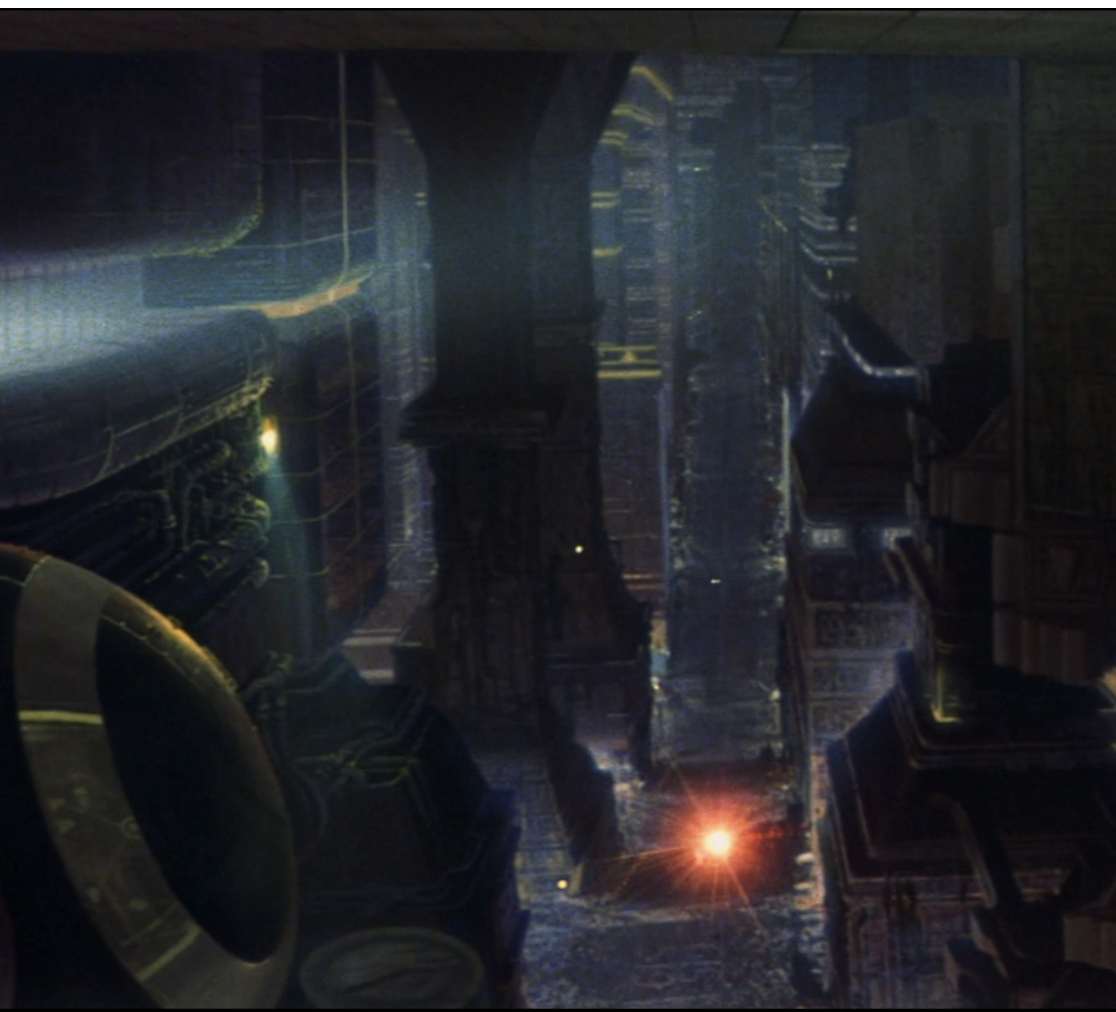
La película se desarrolla en la ciudad de los Ángeles en el año 2019 y, en la primera imagen que se nos muestra de la ciudad, ya nos revela esta condición de distopía. Se nos muestra una metrópolis postindustrial donde se ve claramente que la sociedad ha avanzado a un sistema puramente tecnocrático, poniendo todas sus esperanzas en el desarrollo tecnológico como motor que impulso a la sociedad. Sin embargo, está fe en la tecnología no ha hecho más que dirigir a la sociedad a la deshumanización, a una contaminación tan extrema que se ve en el aire, hasta se nos muestra la existencia de chimeneas tan grandes como rascacielos escupiendo fuego para remarcar esta situación.

Otra característica que comparte con la utopía de Archigram, es la intención de construir de una manera densificada. Sin embargo, en el caso de la película, parece que esta intención se ha truncado hacia sus connotaciones más oscuras. En esta primera imagen no se puede ver donde acaba la ciudad, como si no tuviera fin y el planeta estuviera cubierto por un bosque de árboles metálico. Cuando se nos muestra una escala más reducida de la ciudad podemos ver el resultado de esta densificación: edificios de una monumentalidad exuberante con distancias mínimas entre ellos. Todos los volúmenes





**Figura 34.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.



**Figura 35.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.



**Figura 36.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.



que se perciben en el paisaje de la ciudad, parecen ser los componentes de un gran ordenar más que objetos diseñados para vivir y habitar por el ser humano.

Esta densificación extrema impide la aparición de lugares exteriores de relación y la aparición de vegetación que suavice la dureza del ambiente. Los espacios públicos de mejor calidad se reducen a callejones con grafitis e iluminados con luces de neón, ya que la luz del sol no llega hasta ellos. Hablando de la iluminación, en cada atmósfera la iluminación de espacio transmite la sensación de que algo no va bien, ya sea la iluminación de las calles a través de luces de gases, o una iluminación natural demasiado distorsionada cromáticamente por la presencia de ozono en el aire. También cabe destacar que el movimiento en el interior de la ciudad también está jerarquizado en niveles, estando en los niveles más altos los coches voladores y, en las zonas más bajas la circulación peatonal y rodada, nivel donde también están emplazados los comercios y mercados, siendo una zona con una gran afluencia de gente, a pesar de lo angostos y asfixiantes que son estos espacios.

Por otro lado, podemos encontrar influencias por parte de otros de los proyectos utópicos de Archigram, como el caso de la presencia de algunos elementos de la llamada Instant City.<sup>28</sup> Aparatos como la televisión estaban abriendo una ventana en cada hogar hacia la globalización. Las personas residentes en zonas rurales alejadas a las grandes ciudades sentían que se estaban perdiendo las nuevas experiencias que la época de los 60 estaba sacando a la luz. La idea principal era trasladar una serie de elementos, a través de globos aerostáticos y zepelines, que permitiera a los habitantes de estas zonas experimentar la metrópolis.<sup>29</sup> El elemento en cuestión que aparece referenciado en Blade Runner, es el de un zepelín destinado a la proyección de secuencias audiovisuales, el cual en la película aparece como parte de paisaje distópico como una herramienta propagandística de control de masas.

<sup>28</sup> M. Just, Pau. Las UTOPIÁS que crearon BLADE RUNNER.

<sup>29</sup> Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron. Archigram The Book, 222.



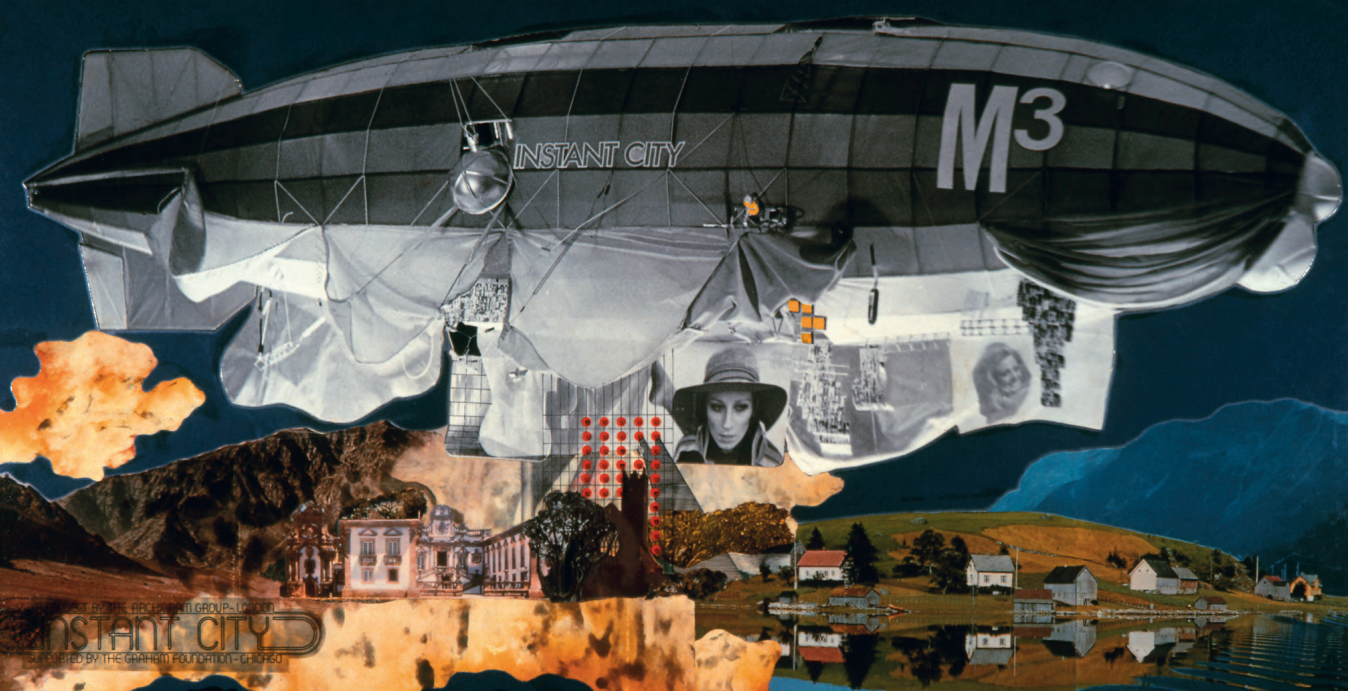


Figura 37. Instant City. Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Herron. 1964.

Figura 39. Instant City. Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Herron. 1964.





Figura 38. Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982.

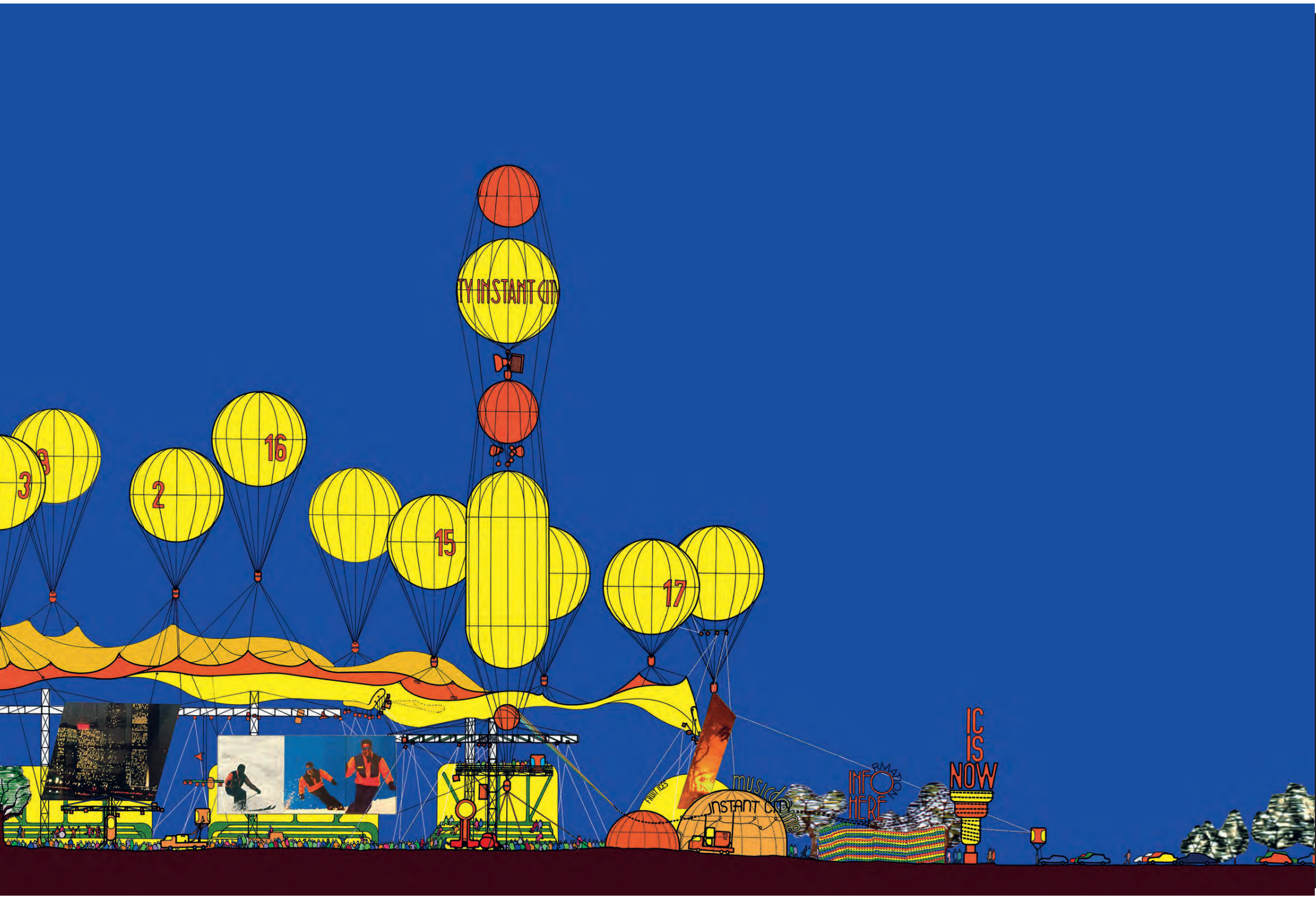
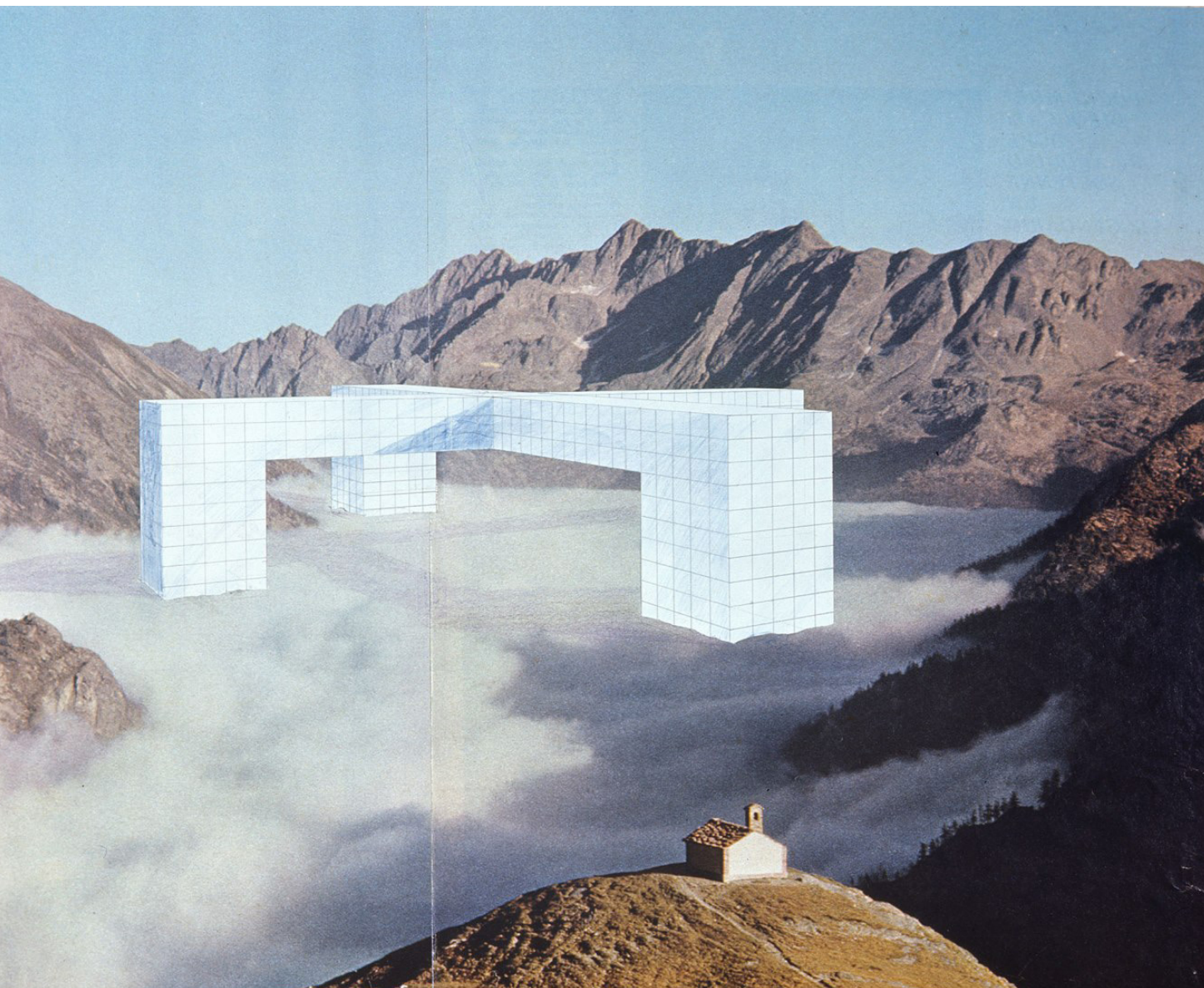




Figura 40. Superstudio.



Figura 41. Monumento Continuo. Superstudio. 1969.



## 5 SUPERSTUDIO

Al final de la década de los 60 surge otro grupo, a la vez que Archigram, concretamente el 4 de noviembre de 1966. El grupo estaba compuesto por Cristiano Toraldo di Francia, Piero Frasinelli y Adolfo Natalini. Se dedicaron al desarrollo de proyectos de arquitectura radical y, al igual que en el caso de Archigram, estos proyectos no fueron concebidos para ser construidos, si no como un manifiesto social a través del cual criticar el estado social, político y económico de la época. Sin embargo, a diferencia de Archigram, este grupo de arquitectos italianos estaban en contra del consumismo presente en la sociedad capitalista masificada del momento.

Lo que hace interesante nombrar el trabajo de este estudio, es el hecho de que sus proyectos han sido catalogados como utopía negativa o distopía, y no por el fracaso de un proyecto que se ha hundido por el peso del optimismo con el que fue concebido, si no que desde un primer momento estos proyectos fueron concebidos con un carácter negativo.

La distopía servía como instrumento a través del cual intentaban concienciar a la sociedad mostrando las imágenes de sus proyectos como las consecuencias directas del capitalismo a través de la representación de futuros no deseados. Sus imágenes se presentaban como la predicción de un futuro desalentador si la sociedad seguía en la dirección que iba encaminada. Sostenían que las personas tenían que darse cuenta de que, el consumismo desmesurado que existía en la época era la forma en la que el sistema actual les reprimía para poder perpetuarse.<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Lacasta. "Superstudio, la antiutopía radical"







## 5.1 El dibujo de la distopía

Al igual que Archigram, al no estar destinados sus proyectos a la construcción de los mismos, si no a expresar las ideas y conceptos de sus autores, su medio de expresión precisaba una representación gráfica contundente para expresar la radicalidad de sus ideas. Esto lo realizaron a través de la composición de imágenes utilizando la técnica del collage. Estas representaciones debían ser potentes para poder expresar con claridad y contundencia la radicalidad de sus ideas. Sin embargo, a diferencia del grupo de arquitectos inglés, sus representaciones tenían un carácter más abierto, abriendo un amplio abanico de interpretaciones de su obra.<sup>31</sup>

En muchas de las interpretaciones que se han hecho de la obra de Superstudio, se ha manifestado un mayor interés sobre el apartado gráfico de su obra que sobre los propios proyectos en sí, ya que su elevada capacidad comunicativa es capaz de transmitir la complejidad de las ideas propuestas por el grupo.<sup>32</sup> Al igual que Archigram, también toman recursos gráficos de la cultura pop, más concretamente del mundo de los cómics, haciendo uso de bocadillos y viñetas para articular el discurso de cómo sería el proceso deductivo del proyecto.

En sus dibujos, comienza a aparecer una nueva forma de mostrar la arquitectura a través de la representación de volúmenes recubiertos de una cuadrícula. La descomposición en módulos, hace referencia a la estandarización de la arquitectura, y presentan este como un futuro posee una “uniformidad impuesta desde la tecnología, pero no mediante la repetición de objetos hechos en serie sino desde una arquitectura que plantea la urbanización total”.<sup>33</sup> Estos objetos representados en distintos paisajes establecen un lenguaje de contradicción con el entorno en el que están representados: la uniformidad de la estandarización en contraposición del paisaje natural.

La sencillez geométrica de esta arquitectura permite que su representación se lleve a cabo a través de perspectivas cónicas que, con medios más tradicionales de representación, como es el diédrico. De esta forma, el dibujo de Superstudio facilita la lectura de sus proyectos por parte de personas que no están acostumbradas al lenguaje gráfico tradicional de la arquitectura, aumentando el abanico de interpretaciones que el público puede hacer de su trabajo, hecho que no hace más que aumentar la complejidad del mismo.<sup>34</sup>

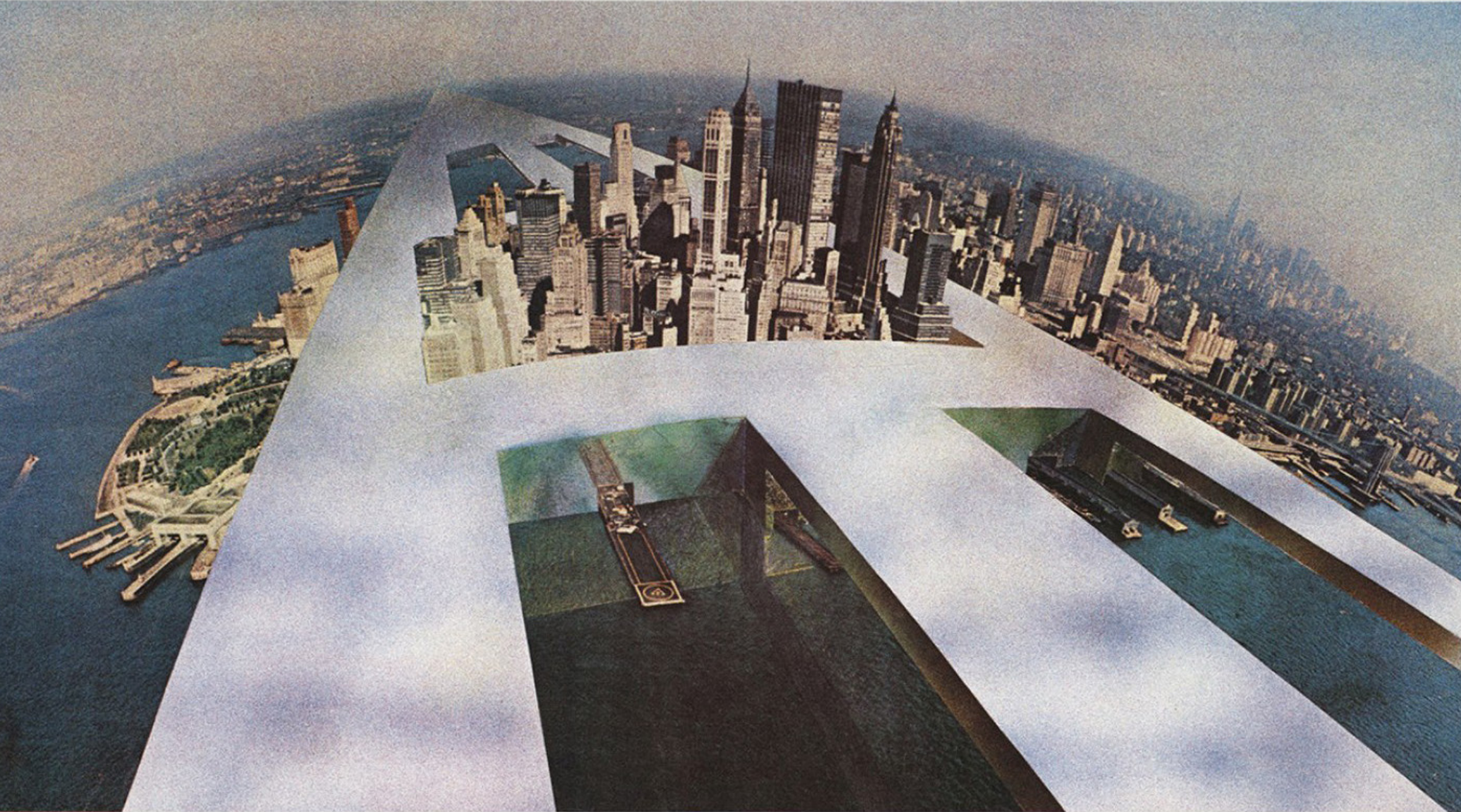
<sup>31</sup> Pierpaoli. “Fifty Years of Superstudio. A Contemporary Interpretation of the Continuous Monument [Cincuenta Años de Superstudio. Una Lectura Contemporánea Del Monumento Continuo].”

<sup>32</sup> R. de la Asunción Salgado, “Complejidad y Contradicción. El Legado Gráfico de Superstudio.”

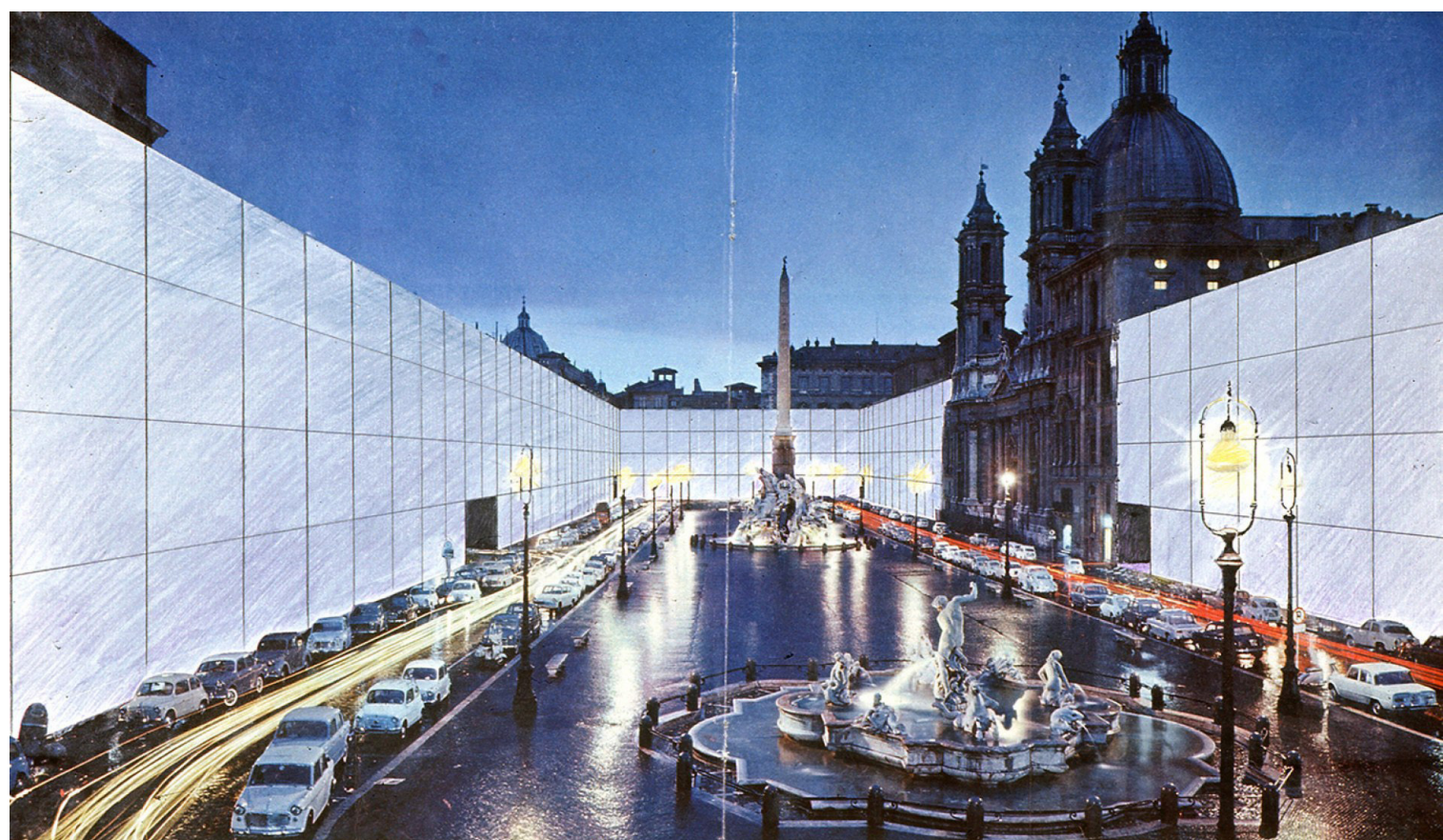
<sup>33</sup> R. de la Asunción Salgado, “Complejidad y Contradicción. El Legado Gráfico de Superstudio.”

<sup>34</sup> R. de la Asunción Salgado, “Complejidad y Contradicción. El Legado Gráfico de Superstudio.”





**Figura 44.** Monumento Continuo. Superstudio. 1969.



**Figura 45.** Monumento Continuo. Superstudio. 1969.



## 5.2 El Monumento Continuo

El proyecto se presentó en el concurso de Architektur und Freiheit en la Italien, Jugoslawien, Österreichdreiländer biennale Trigon 69. La presentación consistió en la edición de imágenes, el desarrollo de un storyboard y el montaje de una maqueta.

### 5.2.1 Fotomontajes

En los fotomontajes, lo representaron como una megaestructura homogénea que se implantaba en distintos paisajes. La monotonía formal y cromática del objeto en cuestión, contrasta con el fondo en el que está dibujada. Por otro lado, la representación del monumento en distintos paisajes y la manera en la que se sugiere que la obra no acaba en el encuadre de la imagen, nos demuestra que este monumento tiene una continuidad e incluso puede que tenga conexión con los otros paisajes en los que está representados. La escala e implantación del proyecto es desoladora, actuando como elemento disuasorio, lo cual solo es conseguido por el carácter absurdo e inhumano de un objeto así. Con la brutalidad y la contundencia con la que está representada, presentan el concepto de utopía negativa como un futuro no deseable que, de continuar por el camino que estamos tomando, podríamos llegar a una situación tan aborrecible como la representada.

### 5.2.2 Storyboard

Por otro lado, encontramos que un año más tarde del concurso, en 1970, se presentó un storyboard que complementaba el proyecto inicial. Se trata de un documento compuesto por unas imágenes y una serie de textos que las acompañan como si de un cuento se tratara. Superstudio reflexiona sobre cómo se conectan las decisiones en la arquitectura con ciertos conceptos. Realiza una lectura de del concepto de monumento en la historia y hace su reinterpretación tratando temas como la relación arquitectura-lugar, diseño urbano y técnica entre otros.<sup>35</sup>

En el storyboard, nos describe como la construcción del Monumento Continuo se iniciaría a través de la geometría básica de un cubo, a la cual se le superpone una malla tridimensional que sirve para ir añadiendo o sustrayendo módulos cúbicos para darle forma. El objeto se iniciaría en paisaje cualquiera y comenzaría a crecer extendiéndose sobre ciudades y países. En el objeto principal, van apareciendo elementos que destacan en la monotonía del monumento, los cuales son objeto de reflexiones del grupo. Las puertas, se añaden en lugares donde la arquitectura domina sobre su entorno y actúa como

<sup>35</sup> Pierpaoli. "Fifty Years of Superstudio. A Contemporary Interpretation of the Continuous Monument [Cincuenta Años de Superstudio. Una Lectura Contemporánea Del Monumento Continuo]."



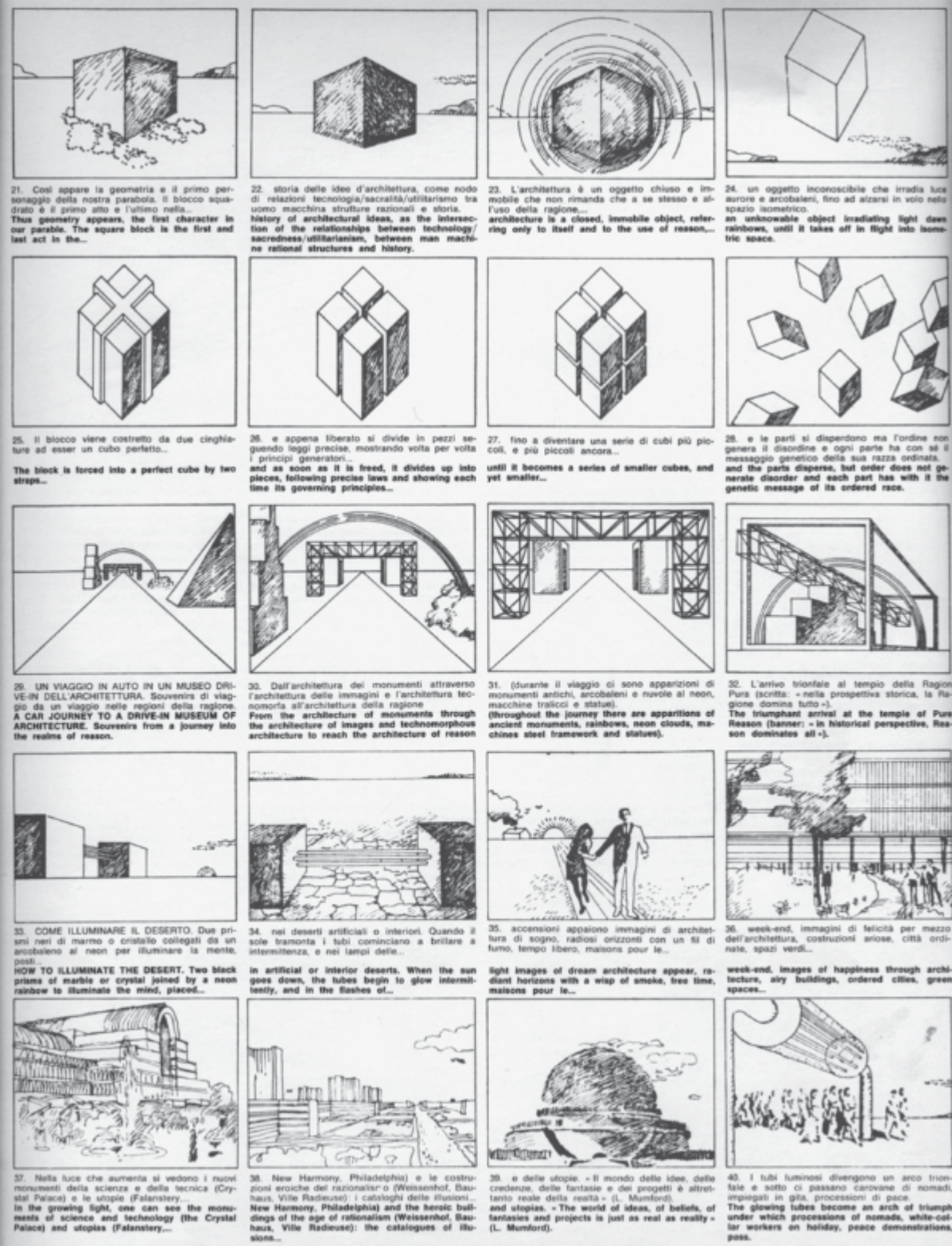


Figura 46. Storyboard Monumento Continuo. Superstudio, 1970.

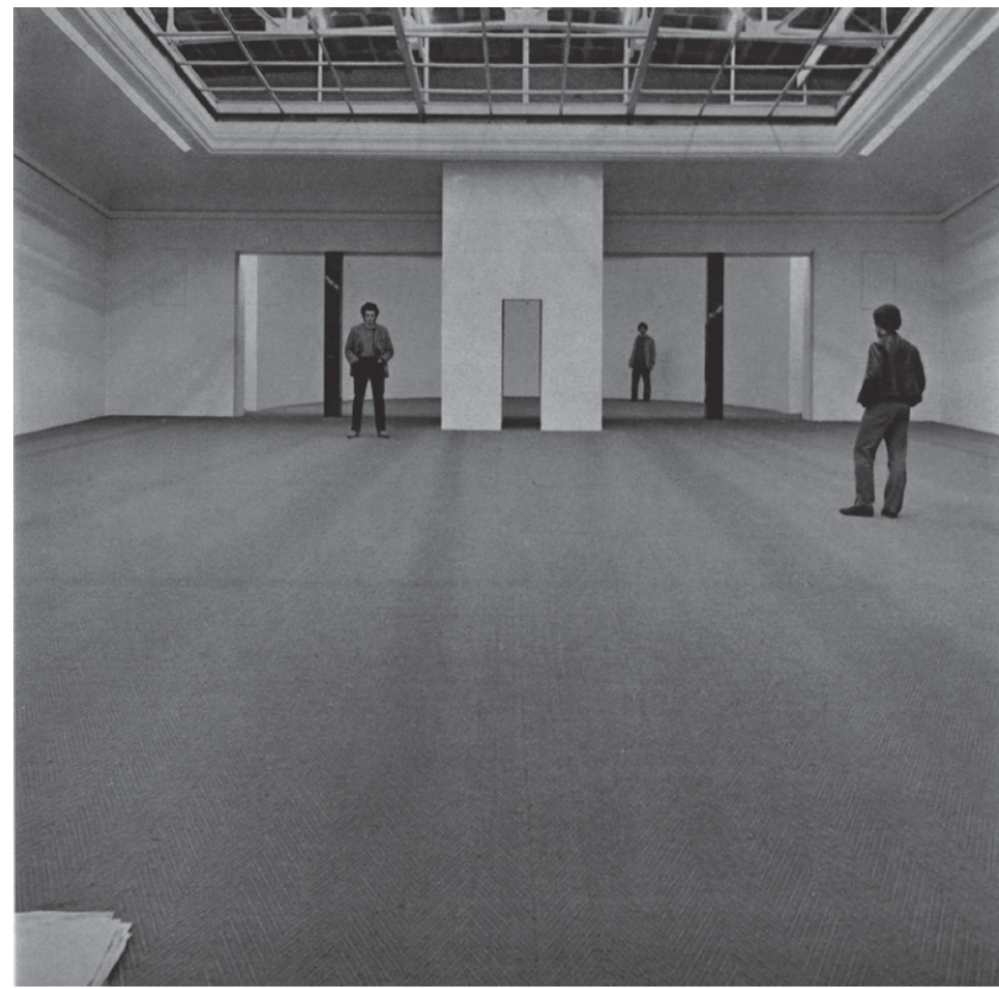


Figura 47. Opera plástica Monumento Continuo. Superstudio, 1970.

símbolo de la separación entre mundos, de lo que dejamos atrás. Por otro lado, los muros dirigen nuestra vista al Monumento Continuo y, junto a la presencia de los corredores, nos incitan a recorrer caminos hacia otros rincones inexplorados del objeto. Otro elemento que se nombra son las piedras, las cuales pueden llegar a actuar como punto de referencia. La naturaleza, por su parte, define el límite de la arquitectura y se muestra como el lugar al que los habitantes huyen desde las ciudades.<sup>36</sup>

La parte más innovadora de la composición de este documento se refiere a la forma en la cuenta este conjunto de reflexión:

*Pero probablemente lo más innovador y contemporáneo sea la manera que ofrece de dar forma a una historia que ha dejado de ser continua, cronológica y la "repropone" bajo una especial forma taxonómica. Como si cada cual pudiera sacar desde el gran puzzle de los hechos históricos unas cuantas piezas, montar su propio relato y ofrecer una nueva forma, que no sería la forma convencional de escribir, dibujar o hablar de arquitectura, sino que eludiría el sistema, formando secuencias de breves pensamientos que se compenetran y yuxtaponen.<sup>37</sup>*

## 5.2.3 Maqueta

Los ganadores del concurso al que presentaron el Monumento Continuo, tenían que realizar alguna composición plástica a modo de maqueta. Superstudio construyó un paralelepípedo con unas dimensiones de 1.80x2.40 m de base y 6.00 m de altura. Este volumen estaba revestido con una lámina plástica la cual tenía dibujada una retícula de 3 x 3 cm, a semejanza de la superficie del monumento continuo representada en los fotomontajes. El volumen parecía ser una extensión del Monumento Continuo que había perforado los límites de la estancia y había entrado al interior de la sala donde estaba expuesto.

A diferencia de los fotomontajes, que mostraban la implantación en el territorio con una determinada escala, la maqueta no se encontraba contextualizada dentro de un paisaje y no presentaba una escala que permitiera determinar la función del objeto en relación con las a escalas humanas. Esto actúa como crítica a la manera de concebir el espacio interior de la corriente funcionalista.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Traspaderne Figueroa, "Superstudio 1966: Imágenes y Utopías Contemporáneas."

<sup>37</sup> Pierpaoli. "Fifty Years of Superstudio. A Contemporary Interpretation of the Continuous Monument [Cincuenta Años de Superstudio. Una Lectura Contemporánea Del Monumento Continuo]."

<sup>38</sup> Pierpaoli. "Fifty Years of Superstudio. A Contemporary Interpretation of the Continuous Monument [Cincuenta Años de Superstudio. Una Lectura Contemporánea Del Monumento Continuo]."





## 5.3 Reflexiones de una distopía intencionada

La intención del grupo es mostrarnos, de forma caricaturesca, como este tipo de construcciones ya forman parte de nuestro día a día sin darnos cuenta. Estos Monumentos Continuos podemos encontrarlos en la forma de autopistas, carreteras y edificios que se construyen de forma repetitiva, sin ningún tipo de identidad, siguiendo las corrientes del funcionalismo.

Esta obra se puede interpretar como un manifiesto social a través del cual critican tanto el estado de la sociedad consumista, como el panorama de la arquitectura moderna. Por una parte, como crítica a la sociedad, expresan que el proceso de globalización acabará por transformarnos en una sociedad interdependiente, como connotación negativa. Por esta razón toma la forma de un objeto que continúa extendiéndose a través de fronteras y países, difuminando y haciendo que desaparezcan culturas e identidades locales.<sup>39</sup> Por otro lado, como crítica a la arquitectura moderna expresan que las corrientes actuales tienden a la construcción de edificios monótonos y repetitivos, carentes de identidad del lugar en el que están implantados, sin tener en cuenta la cultura del territorio. Por esta razón, aunque el monumento adopte escalas y formas distintas en paisaje, la forma de representarla es la misma: una unión homogénea de prismas blancos.

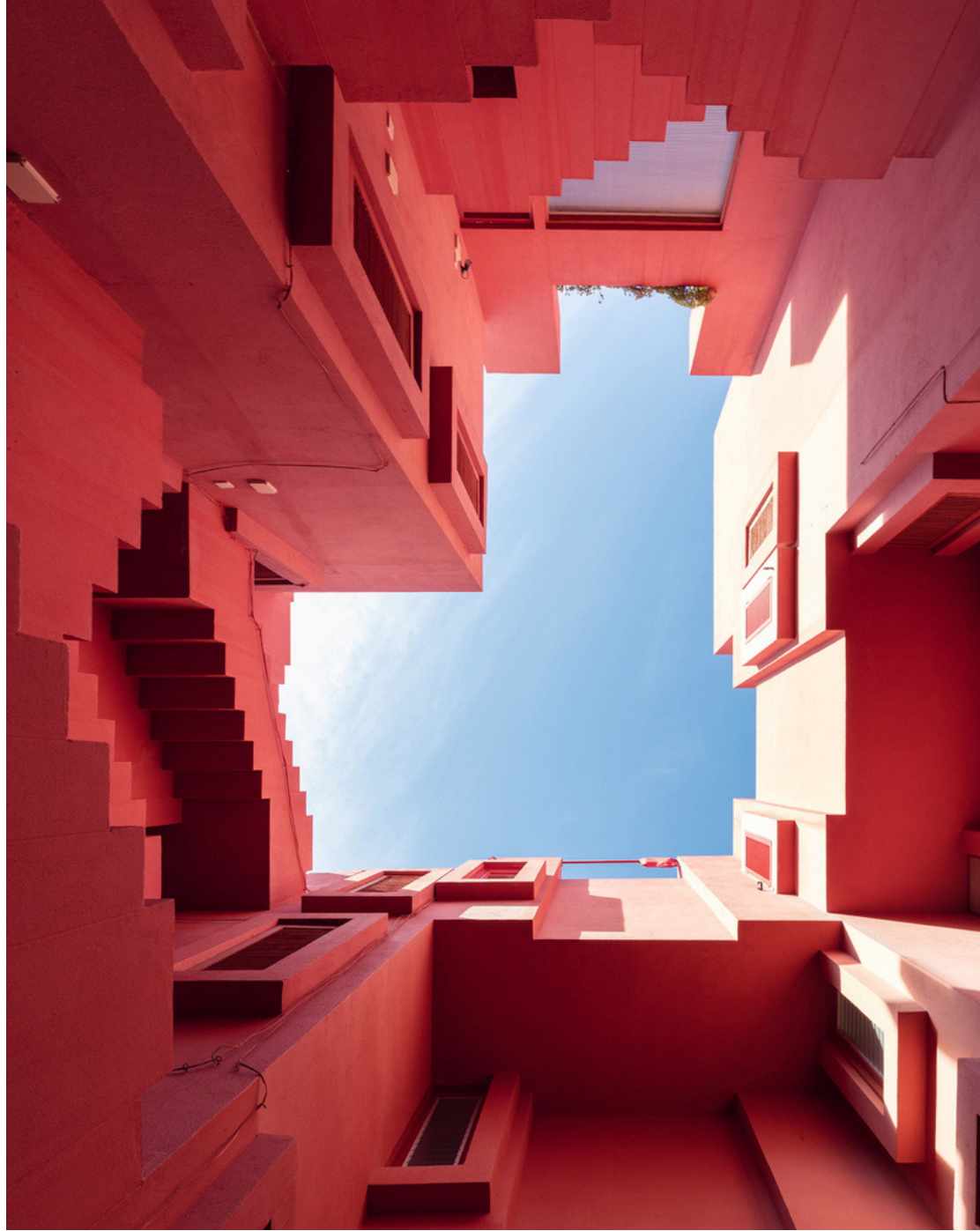
Al final, el concepto de distopía viene utilizado por el uso de la representación de una situación futura de connotaciones negativas, con una intención de advertir a la sociedad de las consecuencias de su comportamiento y como elemento disuasorio de continuar con el camino que llevamos hasta el momento.

<sup>39</sup> Traspaderne Figueroa, "Superstudio 1966: Imágenes y Utopías Contemporáneas."





**Figura 49.** La Muralla Roja, Ricardo Bofill. 1973.



**Figura 50.** La Muralla Roja, Ricardo Bofill. 1973.

## 6. Conclusiones

Los conceptos de utopía y distopía siempre han ido acompañados de un alto grado de idealización. Esto es debido a que, el uso de estos conceptos, siempre se ha asociado a proyectos muy conceptuales y se restringía únicamente a aportaciones teóricas.

En relación a la distopía, son ejemplos más difíciles de encontrar ya que, por definición del propio concepto, este no trata de dar un impulso a la arquitectura, si no que presenta una realidad de connotaciones puramente negativas. En el caso de Superstudio, nos presentan estas realidades distópicas como elemento disuasorio, a través del cual intentan concienciar a la sociedad. El uso que se hace el concepto es, al igual que el de utopía, el de crítica y además de advertencia. Sin embargo, no tratan de mostrar un camino a través del cual se pueden solucionar los problemas que estos evidencian, si no que simplemente expresan que, si no se corrigen, esas pueden ser las consecuencias.

Por un lado, tenemos que los proyectos de Archigram son vistos como un ejemplo de arquitectura utópica ya que van relacionados a un intento de mejora e impulso del panorama arquitectónico con un fuerte grado de optimismo. A través de sus propuestas trataron de cambiar el ambiente enrarecido que estaba teniendo la arquitectura moderna y el dogmatismo funcionalista. Por lo que podemos afirmar, que el uso del concepto utópico se remite a las tres funciones enumeradas por E. Keller en *Distopía: Otro Final de la Utopía*: denuncia de la situación actual en el ámbito de la arquitectura; un análisis de los problemas; y por último un incentivo en forma de propuestas conceptuales.<sup>22</sup>

En los casos expuesto tanto de utopía como de distopía en cuestión de arquitectura, fueron diseñados sin la pretensión de ser construidos, o al menos de manera inmediata en el caso de Archigram, desempeñando las funciones para la que fueron creados sin necesidad de formar parte del plano de la realidad. Sin embargo, para poder utilizar estos conceptos como una herramienta al servicio del proyecto arquitectónico, es necesario tener en cuenta su aplicación, no simplemente en el ámbito del desarrollo de proyectos teóricos.

Pensar en términos de utopía siguiendo fielmente las definiciones que se le da al concepto, no parece encajar con las realidades arquitectónicas, pero se podría utilizar para denominar aquellos proyectos que han cumplido de manera casi perfecta con las condiciones que se le había impuesto. En relación a esto, se podría considerar que, cuando se está proyectando una obra y se idealiza el posible estado final del proyecto al que

<sup>22</sup> Keller. "Distopía: Otro Final de La Utopía."





**Figura 51.** Una distopía real, Las Favelas de Brasil



se aspira, podríamos estar hablando de una utopía. Proyectos como los diseñados por Ricardo Bofill podrían considerarse utopías, como es el caso de la Muralla Roja, en Calpe. Esta catalogación de utopía se debe, por un lado, por la idealización e importancia que se le atribuye en ámbito de redes sociales, siendo un edificio muy utilizado en estos medios para realizar diversas composiciones fotográficas y que despierta un gran interés en el público no conformado por arquitectos y artistas. Por otro lado, cumple uno de los objetivos que han intentado cumplir algunas de las utopías mencionadas en este documento, la densificación. Bofill consigue crear un edificio con la capacidad de albergar a una comunidad densificada sin sacrificar la calidad de sus espacios.

Por otro lado, construir una distopía arquitectónica tiene mucho menos sentido que pensarla ya que su intencionalidad es más crítica que constructiva, por lo que buscarlas en el plano de la realidad como algo intencionado no procede. En cambio, se pueden encontrar en forma de proyectos que han acabado fracasando, tal vez por las ambiciones del mismo, por errores en su ejecución o porque la situación socioeconómica del proyecto no favorecía su desarrollo. También podemos incluir dentro del término de distopía, aquellas arquitecturas que a pesar de no haber fracasado y quedar la estructura del mismo en desuso, acaban teniendo una calidad arquitectónica y espacial poco agradable, sobretodo en el momento de desarrollo tecnológico que vivimos actualmente.

Si reinterpretemos alguno de los proyectos utópico de Archigram como una distopía, como parte de un ejercicio reflexivo a través del cual intentamos encontrar la utilidad del concepto, podemos darnos cuenta que, para llevar a cabo esta tarea, es necesario analizar los defectos y carencias posibles si se llevara al campo de la realidad. Poniendo todos estos defectos en común e imaginando que ocurrieran todos a la vez una vez construido el proyecto, conseguimos darle la vuelta a una utopía para transformarla en su antípoda.

De esta forma podemos determinar que el concepto de la distopía puede llegar a formar parte del pensamiento crítico en cuanto a la arquitectura. Este ejercicio de transformación distópica podemos trasladarlo a la actividad proyectual de los arquitectos. En el proceso de imaginar el proyecto en su peor condición, podemos extraer los rasgos donde podemos encontrar carencias y defectos los cuales, al someterlos a juicio, pueden ayudarnos a mejorar la calidad de nuestros proyectos y, tal vez, nos de la capacidad de transformar la distopía en utopía.



## 7 BIBLIOGRAFÍA

Chapman, Priscilla. "Design for Living" *The Sunday Times*, (September 20, 1964).

Chiner Trilles, Francesc. "ARCHIGRAM De La Iconografía Maquinista Y Sus Orígenes," 2008.

Costa Cabral, Claudia Piantá. "Archigram 1961-1974: Una Fábula de La Técnica." *DC PAPERS, Revista de Crítica y Teoría de La Arquitectura*, no. 8 (2002): 12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2180597>.

García Martínez, Mónica, and María Muñoz Pardo. "La Invención Del Mundo Otra Vez... Movimiento Megaestructural En España, 1960-70." *La Invención Del Mundo Otra Vez... Movimiento Megaestructural En España, 1960-70*, no. 3 (2014): 4.

Kant, Immanuel. *Lo Bello y Lo Sublime Lo Bello y Lo Sublime*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2003.

Jerez, Fernando. "Conversando con Peter Cook." *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica* 15, no. 16 (October 27, 2010): 34–43. <https://doi.org/10.4995/EGA.2010.1009>.

Kant, Immanuel. *Lo Bello y Lo Sublime Lo Bello y Lo Sublime*, 1764.

López Keller, Estrella. "Distopía: Otro Final de La Utopía." *Reis. Universidad Complutense de Madrid.*, 1991. <https://doi.org/10.2307/40183538>.

de la Asunción Salgado, Rosa María. "Complejidad y Contradicción. El Legado Gráfico de Superstudio." *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica* 17, no. 20 (2012): 236–45. <https://doi.org/10.4995/EGA.2012.1445>.

Gaviria de Lafuente, Ana Isabel. "Distopía Arquitectónica y Conflicto Cultural 1950-1970." *Universidad Politécnica de Madrid*, 2020.

Pierpaoli, Barbara. "Cincuenta Años de Superstudio. Una Lectura Contemporánea Del Monumento Continuo." *Revista Indexada de Textos Académicos*, no. 7 (2017): 110–20.

Sadler, Simon. *Archigram: Architecture without Architecture*. Edited by The MIT Press. London, 2005.

Steiner, Hadas A. *Beyond Archigram: The Structure of Circulation*. *Beyond Archigram: The Structure of Circulation*, 2013. <https://doi.org/10.4324/9781315881454>.

Tamargo Niebla, Leonardo. "Archigram: Actualizar La Arquitectura Heredada." *Revista Europea de Investigación En Arquitectura: REIA*, no. 4 (2015): 14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5647631>.

Traspaderne Figueroa, Almudena. "Superstudio 1966: Imágenes y Utopías Contemporáneas," 2018.

Val Fiel, Mónica. "La Arquitectura Pop. De La Razón Al Significado, Pasando Por La Existencia." *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica* 18, no. 21 (September 23, 2013): 128–39. <https://doi.org/10.4995/EGA.2013.1486>.

Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. *Archigram The Book*. Edited by Circa Press. London, 2008.



## 8 RECURSOS WEB

Lacasta, Miquel. 2012. "Superstudio, la antiutopía radical"

M. Just, Pau. Las UTOPÍAS que crearon BLADE RUNNER. <https://www.youtube.com/watch?v=ALqgfnZSsqQ&t=7s>

M. Just, Pau. Blade Runner: Tubería is the new Ornamento. <https://www.youtube.com/watch?v=bUhHgha4ksg&t=3s>

Mejide, Nieves. "Distopías: ¿Realidad o ficción?". 2013. [https://www.lejournalinternational.fr/Distopias-Realidad-o-ficcion\\_a1268.html](https://www.lejournalinternational.fr/Distopias-Realidad-o-ficcion_a1268.html)

Real Academia Española. Definición de "utopía". 2005. <https://dle.rae.es/utopia>

## 9 PROCEDENCIA DE LA IMÁGENES

**Figura 1.** Representación de la isla de Utopía a la que hace referencia Tomás Moro en 1516. Lewenstein, 2009. [https://es.wikipedia.org/wiki/Utopía\\_\(Tomás\\_Moro\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Utopía_(Tomás_Moro)).

**Figura 2.** Arte conceptual de la entrada a la ciudad ficticia de Columbia, en el videojuego Bioshock Infinite. Ben Lo. 2009-2012. <https://benlo.carbonmade.com/projects/4115314>.

**Figura 3.** Arte conceptual del ambiente de la ciudad ficticia de Columbia, en el videojuego Bioshock Infinite. Ben Lo. 2009-2012. <https://benlo.carbonmade.com/projects/4115314>.

**Figura 4.** Dualidad Utopía/Distopía. Elaboración del autor.

**Figura 5.** Extracto de la película Blade Runner 2049. John Swift, 2017. <https://comicitico.blogspot.com/2017/10/blade-runner-2049-la-secuela-perfecta.html>.

**Figura 6.** Extracto de la película Un Mundo Feliz. 2020. Lorenzo Mejino, 2020. <https://www.elagoradiario.com/agora-forum/a-style/agoraseries/un-mundo-feliz-una-version-muy-desabrida-del-clasico-de-aldous-huxley/>

**Figura 7.** Portada del libro Un Mundo Feliz de Aldous Huxley. 1932. Editorial SELECTOR. 2019. <https://www.casadellibro.com/libro-1984/9788499890944/2034881>

**Figura 8.** Extracto de la serie Altered Carbon. Extraído por el autor . 2021.

**Figura 9.** Extracto de la película 1984. Nieves Mejide, 2013. [https://www.lejournalinternational.fr/Distopias-Realidad-o-ficcion\\_a1268.html](https://www.lejournalinternational.fr/Distopias-Realidad-o-ficcion_a1268.html).

**Figura 10.** Portada del libro 1984 de George Orwell. Edición Debolsillo. <https://www.casadellibro.com/libro-1984/9788499890944/2034881>

**Figura 11.** Portada del álbum de los Beatles de su album Abbey Road. Extraída por el autor. <https://ibero909.fm/blog/vintage909-elvis-presley-elvis-presley>



**Figura 12.** Portada del álbum de debut de Elvis Presley llamado Elvis Presley. <https://ibero909.fm/blog/vintage909-elvis-presley-elvis-presley>

**Figura 13.** Componentes de Archigram. Archigram The Book. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 4.

**Figura 14.** Archigram Cities. M+ Matters and M+ International. María Anastidas. 2020. <https://www.metalocus.es/en/news/m-matters-and-m-international-archigram-cities>

**Figura 15.** Metal Cabin House. Peter Cook. 1962. Extraído por el autor . 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 27.

**Figura 16.** Underwater City. Warren Chalk. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 103.

**Figura 17.** Walking City. Ron Herron. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 115.

**Figura 18.** Walking City. Ron Herron. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 119.

**Figura 19.** Plug-IN City. Peter Cook. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 88.

**Figura 20.** Capsule Homes. Warren Chalk. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 93.

**Figura 21.** Funcionamiento de Plug-IN City. Peter Cook. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 87.

**Figura 22.** Sección de elementos de Plug-IN City. Peter Cook. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 87.

**Figura 23.** Plug-IN City. Peter Cook. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 87.

**Figura 24.** Sección general de Plug-IN City. Sección redibujada por el autor

**Figura 25.** Reinterpretación de Plug In City como una distopía. Zona de módulos de tiendas. Imagen elaborada por el autor

**Figura 26.** Relación de Plug In City con el entorno rural. Imagen elaborada por el autor

**Figura 27.** Niveles inferiores de Plug In City, donde se sitúan los módulos de tiendas. Imagen elaborada por el autor

**Figura 28.** Fragmento de de la sección de Plug In City. Imagen elaborada por el autor

**Figura 29.** Zonas de circulaciones rodada. Imagen elaborada por el autor

**Figura 30.** Fragmento de de la sección de Plug In City. Imagen elaborada por el autor

**Figura 31.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.

**Figura 32.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.

**Figura 33.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.

**Figura 34.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.

**Figura 35.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.



**Figura 36.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.

**Figura 37.** Instant City. Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Herron. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 216.

**Figura 38.** Los Ángeles, 2019. Blade Runner. 1982. Imagen extraída por el autor. 2021.

**Figura 39.** Instant City. Peter Cook, Dennis Crompton, Ron Herron. 1964. Extraído por el autor. 2021. Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron, Michael Webb. Archigram The Book. Edited by Circa Press. London, 2008. p 225.

**Figura 40.** Superstudio. <https://www.urbipedia.org/hoja/Superstudio>

**Figura 41.** Monumento Continuo. Superstudio. 1969. La Arquitectura como Historia, Ficción y Ritual. "La vida Después de la Arquitectura" Exposición sobre Superstudio. Rodrigo García, 2019. <https://www.metalocus.es/es/noticias/la-arquitectura-como-historia-ficcion-y-ritual-la-vida-despues-de-la-arquitectura-exposicion-sobre-superstudio>

**Figura 42.** Sotryboard del Monumento Continuo. Superstudio. 1970. Giovanni de Flego "The only architecture will be our life" or the tale of it. <https://www.famagazine.it/index.php/famagazine/article/view/169/819>

**Figura 43.** Istogrammi. Giovanni de Flego "The only architecture will be our life" or the tale of it. <https://www.famagazine.it/index.php/famagazine/article/view/169/819>

**Figura 44.** Monumento Continuo. Superstudio. 1969. Álvaro Lamas. 50 años de Arquitectura. 2016. <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-supers-tudio-50>

**Figura 45.** Monumento Continuo. Superstudio. 1969. Álvaro Lamas. 50 años de Arquitectura. 2016. <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-supers-tudio-50>

**Figura 46.** Storyboard Monumento Continuo. Superstudio. 1970. Bárbara Pierpaoli. 2017. Cincuenta años de Superstudio. Una lectura contemporánea del Monumento Continuo.

**Figura 47.** Obra plástica Monumento Continuo. Superstudio. 1970. Bárbara Pierpaoli. 2017. Cincuenta años de Superstudio. Una lectura contemporánea del Monumento Continuo.

**Figura 48.** El triunfo de la distopia y el Monumento Continuo. Imagen elaborada por el autor

**Figura 49.** La Muralla Roja, Ricardo Bofill. 1973. Sebastian Weiss, 2020. [https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/947635/la-muralla-roja-de-ricardo-bofill-fotografiada-a-traves-del-lente-de-sebastian-weiss?ad\\_medium=gallery](https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/947635/la-muralla-roja-de-ricardo-bofill-fotografiada-a-traves-del-lente-de-sebastian-weiss?ad_medium=gallery)

**Figura 50.** La Muralla Roja, Ricardo Bofill. 1973. Sebastian Weiss, 2020. [https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/947635/la-muralla-roja-de-ricardo-bofill-fotografiada-a-traves-del-lente-de-sebastian-weiss?ad\\_medium=gallery](https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/947635/la-muralla-roja-de-ricardo-bofill-fotografiada-a-traves-del-lente-de-sebastian-weiss?ad_medium=gallery)

**Figura 51.** Una distopía real, Las Favelas de Brasil. <https://ca.wikipedia.org/wiki/Favela>