

UNA ICONOGRAFÍA DEL TURISMO DE MASAS: TRES MODOS DE REPRESENTACIÓN EN EL HEXACUBE DE GEORGES CANDILIS Y ANJA BLOMSTEDT.

AN ICONOGRAPHY OF MASS LEISURE: THREE MODES OF ARCHITECTURAL REPRESENTATION IN THE HEXACUBE BY GEORGE CANDILIS AND ANJA BLOMSTEDT.

Raúl Castellanos Gómez; orcid 0000-0002-4194-0643

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Miguel Ángel Navarrete Santana; orcid 0000-0002-0461-2253

INVESTIGADOR INDEPENDIENTE

doi: 10.4995/ega.2024.21111

Entre 1968 y 1975, Georges Candilis y Anja Blomstedt concibieron el Hexacube, una célula de plástico destinada al turismo de masas, ensayada por primera vez en Le Barcarès-Leucate (Francia). Se trataba simultáneamente de una obra de arquitectura y un producto industrial, de un diseño eficiente y un objeto de consumo, abandonado tras la eclosión de la primera crisis del petróleo de 1973. Las imágenes que, desde la ideación a la realización, ilustran esta obra singular, encierran al mismo tiempo una componente simbólica, alusiva a aquel contexto sociocultural y a los medios de representación y difusión de la arquitectura entonces presentes. Desde esta perspectiva, este artículo analiza la documentación gráfica conservada en el Centre d'Archives d'Architecture

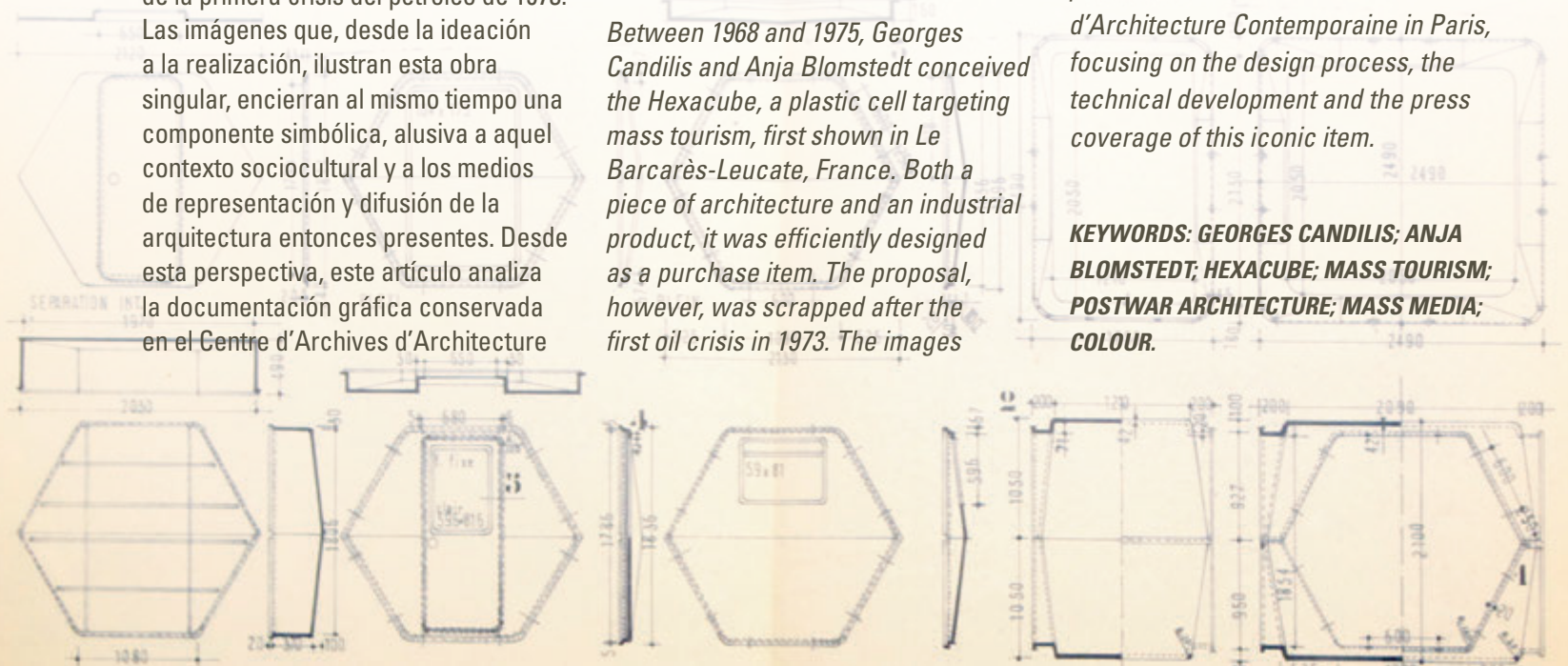
Contemporaine (París), a través del proceso de proyecto, el desarrollo técnico y la publicación tanto en medios generalistas como especializados de esta pieza icónica.

PALABRAS CLAVE: GEORGES CANDILIS; ANJA BLOMSTEDT; HEXACUBE; TURISMO DE MASAS; ARQUITECTURA DE POSGUERRA; MEDIOS DE MASAS; COLOR.

Between 1968 and 1975, Georges Candilis and Anja Blomstedt conceived the Hexacube, a plastic cell targeting mass tourism, first shown in Le Barcarès-Leucate, France. Both a piece of architecture and an industrial product, it was efficiently designed as a purchase item. The proposal, however, was scrapped after the first oil crisis in 1973. The images

illustrating this singular project, from its conceptualization to its completion, hold a particularly symbolic dimension in terms of its social and cultural context along with the means of representation and dissemination adopted by architects at the time. From this point of view, our research is set to analyze a series of graphic documents preserved at the Centre d'Archives d'Architecture Contemporaine in Paris, focusing on the design process, the technical development and the press coverage of this iconic item.

KEYWORDS: GEORGES CANDILIS; ANJA BLOMSTEDT; HEXACUBE; MASS TOURISM; POSTWAR ARCHITECTURE; MASS MEDIA; COLOUR.





1. Georges Candilis ante el Hexacube, s.f. Fuente: CANGE G-68-2: 236 IFA 612/4.

1. Georges Candilis in front of the Hexacube, n.d. Source: CANGE G-68-2: 236 IFA 612/4.

Entre finales de la década de los cincuenta y principios de los setenta, existió, en la arquitectura de los países desarrollados, una edad dorada del plástico. Desde que, en 1956, Alison y Peter Smithson recrearan las supuestas bondades del nuevo material en la Casa del Futuro —una obra de exposición construida, en realidad, en madera contrachapada—, hasta que Georges Candilis y Anja Blomstedt concibieran el Hexacube (Fig. 1), una célula de plástico destinada al turismo de masas, cuyo primer prototipo se instalaría en Le Barcarès-Leucate (Francia) en 1972, sería posible trazar la genealogía de una arquitectura del plástico que habría adoptado nuevas metodologías de proyecto basadas en la cápsula de inspiración aeroespacial y la construcción modular industrializada. Como las obras precursoras de Archigram o el metabolismo japonés, el Hexacube recurriría además a nuevas técnicas gráficas que, mediante el uso del color y oscilando entre lo

lúdico y lo técnico, propiciarían la vivacidad y variedad de la denominada arquitectura pop (Porter y Mikellides, 1976, p. 17).

Estudios recientes han puesto en valor la arquitectura modular y prefabricada del Hexacube, vinculada a una época y una coyuntura social y económica concretas: el final de los Treinta Gloriosos y la primera crisis del petróleo de 1973 (Solano, 2018; Farantatos, 2023). Candilis y Blomstedt entonarían el canto de cisne de una etapa que se había iniciado con el auge económico de los países occidentales tras la Segunda Guerra Mundial. Otros prototipos coetáneos correrían la misma suerte, tal vez porque no participaran tanto de las lentas inercias de la arquitectura como de los procesos de producción y las dinámicas del diseño industrial —como el tostador Braun o la máquina de escribir Olivetti—: la Bulle Six Coques (1968) del arquitecto francés Jean-Benjamin Maneval, o las casas Futuro (1968) y Venturo

Between the late 50s and the early 70s of the last century, there was a golden age of plastic architecture in the developed world. A genealogy of the concept can be traced from its initial presentation by Alison and Peter Smithson in their 1956 House of the Future, which showcased the presumed benefits of the new material, to its subsequent development by Georges Candilis and Anja Blomstedt in the Hexacube (Fig. 1), i.e. a plastic cell destined for mass tourism, first installed in Le Barcarès Leucate, France, in 1972. Such narrative reveals ground-breaking design methodologies, firmly rooted in space capsules and modular industrial building. Much like the pioneering works of Archigram or the Japanese Metabolism movement, the Hexacube resorts to new graphic techniques by means of a distinctive use of colour, oscillating between playfulness and technical precision, cultivating the characteristic vivacity and variety of the so-called pop architecture (Porter and Mikellides, 1976, p. 17).

Recent studies have highlighted the Hexacube's modular and prefabricated architecture, historically connected to a specific era and particular socio-economic circumstances: the Post-World War II economic expansion (also known as The Glorious Thirty) coming to an end, and the 1973 oil crisis (Solano, 2018; Farantatos, 2023). Perhaps unknowingly, Candilis and Blomstedt's work was doomed to stage the economic boom's swan song, after three decades of Western steady growth. Other contemporary prototypes would share the same fate: French architect Jean-Benjamin Maneval's Bulle Six Coques (1968), or the Futuro (1968) and Venturo (1971) houses by the Finnish Matti Suuronen (Quarmby, 1976, pp. 125-41) (1); maybe because they were not subjected to traditional architecture's slow inertia as much as they were to the manufacturing processes and swift dynamics of industrial design —not a far cry from the Braun toaster or the Olivetti typewriter. In the Hexacube's case, its technical innovations would favour the search for inventive graphic techniques in order to confront new challenges, such as the functional program's variability or the cell clustering organization complexity.

Optimistic pictures illustrating this particular work, from its inception to its completion,

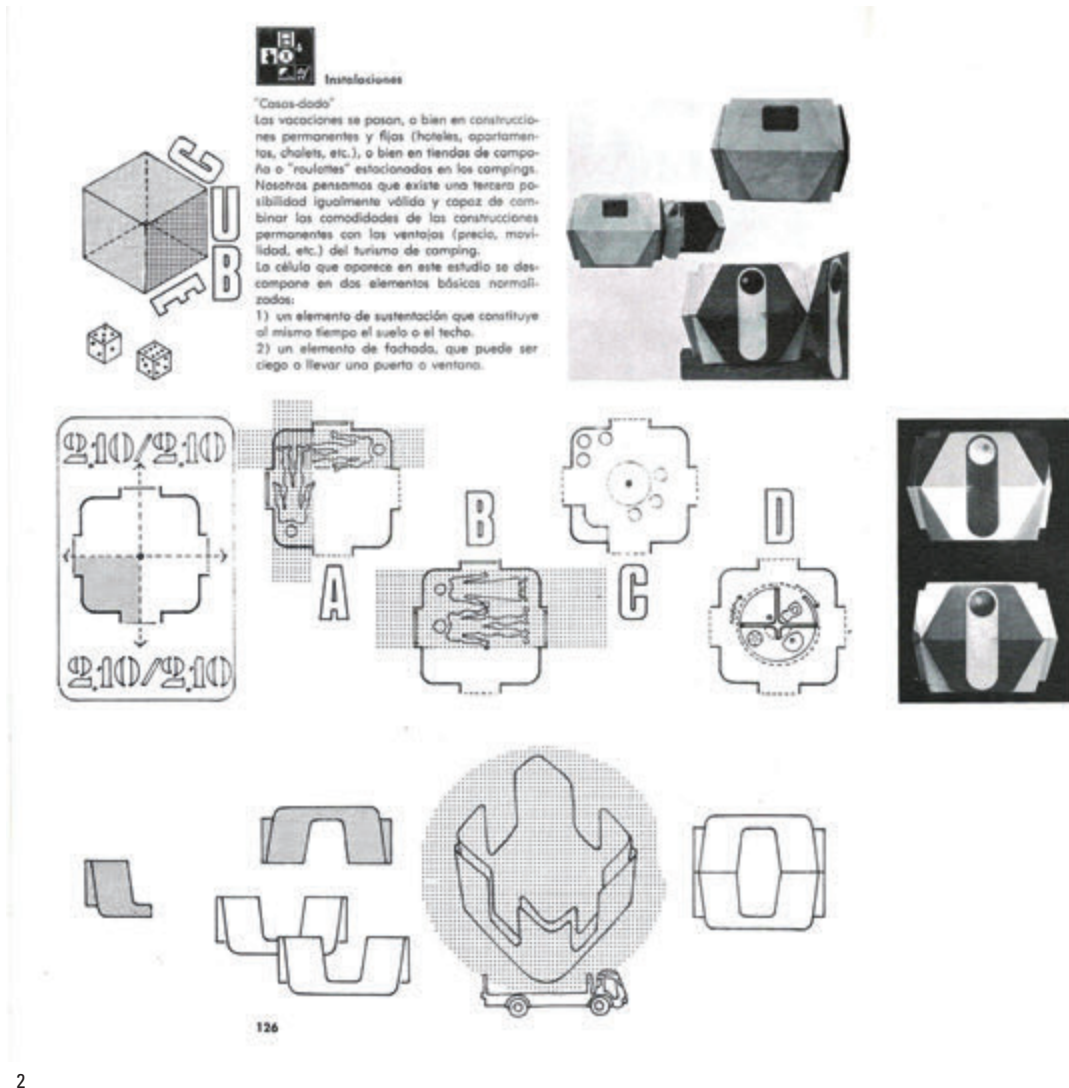


hold a symbolic component —beyond its literal meaning— allusive to both its distinctive socio-cultural context and the means of representation and dissemination of architecture then at play. From this point of view, our research is set to analyse a series of graphic documents preserved at the Centre d'Archives d'Architecture Contemporaine in Paris, focusing on the design process, the technical development and the press coverage of this iconic item (2).

The game rules: graphic conception, colour and combinatorics

If the holiday home involves a promise of freedom for its inhabitant, such freedom seems to transfer to the project for a mass leisure habitat. As a matter of fact, Candilis (2012, p. 276) reclaimed the potential for experimentation this type of commissions brought to his own creative activity. Playfulness, thus, had a key role in the design process, yet it was the architect's job to establish the game rules, devising them and freely embracing them, as well as elaborating on their technical implications; acting as both *homo faber* and *homo ludens*.

The Hexacube's premise was relatively simple: to go beyond the duality between the conventional, permanent home and the camping tent; incorporating the material stability of the former and the nomadic freedom of configuration and association of the latter. In its own book addressing mass tourism architecture, Candilis (1973, pp. 126-8) presented his *dice-houses* as a sort of game where each roll corresponds to a hazardous layout, although ever subjected to the tacit will of underlying laws (Fig. 2). In a number of preliminary studies, the architects tried out primary possibilities of cell and half-cell arrangements by using coloured cardboards (Fig. 3). A different set, following a pre-established chromatic code in flat colours, explored the free combinatorics of a series of hexagonal panels accommodating doors and windows in different shapes and sizes (Fig. 4). As a brochure stated: "Wide range of colours, shells and façades, allowing to adapt the external appearance to the surroundings or adding an original touch to every arrangement" (Candilis and Blomstedt,



(1971) del finlandés Matti Suuronen (Quarmby, 1976, pp. 125-41) (1). En el caso del Hexacube, tales innovaciones técnicas motivarían la búsqueda de ingeniosas formas de expresión gráfica con las que afrontar problemáticas nuevas, como la variabilidad del programa funcional o la complejidad organizativa de una agregación de células.

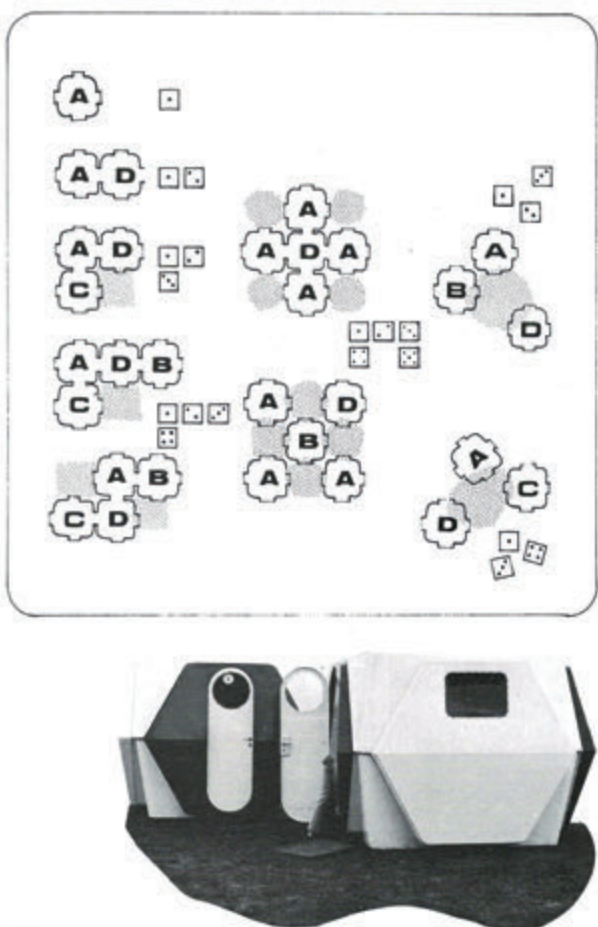
Las imágenes optimistas que, desde la ideación a la realización, ilustran esta obra singular, encierran al mismo tiempo una componente

simbólica —más allá de un sentido literal— alusiva a aquel contexto sociocultural y a los medios de representación y difusión de la arquitectura entonces presentes. Desde esta perspectiva, analizaremos a continuación la documentación gráfica conservada en el *Centre d'Archives d'Architecture Contemporaine* (París), a través del proceso de proyecto, el desarrollo técnico y la publicación tanto en medios generalistas como especializados de esta pieza icónica (2).



2. Publicación en *Arquitectura y urbanismo del turismo de masas*, 1973, pp. 126-7.

2. The Hexacube published in *Arquitectura y urbanismo del turismo de masas* (*Planning and Design for Leisure*), 1973, pp. 126-7.



Las reglas del juego: ideación gráfica, color y combinatoria

Si la casa de vacaciones encierra una promesa de libertad para el habitante, tal libertad parece asimismo transferirse al proyecto del hábitat para el ocio de las masas. Candilis (2012, p. 276) reclamaría el potencial de experimentación que este tipo de encargos suponían para su propia actividad creativa. Lo lúdico se involucra así en el proceso de proyecto,

pero correspondía al arquitecto el establecimiento de las reglas del juego, crearlas y aceptarlas libremente, así como desarrollar sus implicaciones técnicas; ser, al mismo tiempo, *homo faber* y *homo ludens*.

En el Hexacube, la premisa inicial era relativamente simple: hallar una tercera vía como alternativa a la dualidad entre la casa permanente y la tienda de campaña, tomando de la primera una cierta estabilidad material y, de la segunda, el nomadismo y la libertad de configuración y asociación. En su propio libro dedicado a la arquitectura para el turismo de masas, Candilis (1973, pp. 126-8) presentaba sus *casas-dado* como un juego en el que cada tirada correspondería a una organización aparentemente azarosa, aunque sometida al dictado de unas leyes subyacentes (Fig. 2).

En algunos ensayos preliminares, los arquitectos tantearon mediante cartulinas de colores las posibilidades más elementales de agrupación de la célula básica y de los medios módulos que albergaban los servicios (Fig. 3). Otro juego de cartulinas coloreadas, según un código cromático preestablecido de colores planos, exploraba la libre combinatoria de una serie de paneles hexagonales susceptibles de recibir puertas y ventanas de diferentes dimensiones (Fig. 4). En uno de los folletos publicitarios del Hexacube, podía leerse: “Gama muy amplia de colores, cáscaras y fachadas, permitiendo adaptar el aspecto exterior de la agrupación a las condiciones del entorno o aportar una nota original a cada conjunto” (Candilis y Blomstedt, 1968-75, p. 2). Las variaciones cromáticas respondían tanto a la identificación de los componentes del sistema como al propósito de diferenciar percep-

1968-75, p. 2). Thus, the chromatic variations responded to both identifying the system components and telling each dwelling perceptively apart. However, even if we could ascertain some connotations in the cold shades of blue generally associated with sanitary modules, it would not be possible to establish unequivocal accordance between colour and use—for example, the window panel would appear interchangeably in green, orange or red. Therefore, colour would incorporate individuality and personality to the Hexacube, despite it being a result of mass production. Nevertheless, its communicative intent—the visual identification of its components—would not elude a more intuitive or arbitrary practice, led by an unrestricted use of the system’s code of colour based on aesthetic criteria.

Candilis began his career as an architect in the 40s while working at Le Corbusier’s Unité d’Habitation in Marseille, where rigid systematization and the harshness of exposed concrete were balanced with a carefully studied chromaticism. He revisited the same strategy in the Hexacube, in line with the 60’s pop aesthetic and a particular genealogy of modern works that, beyond the symbolic of white or the earnest use of raw materials, had established colour as an intrinsic element in architectural composition (Serra, 2019, pp. 102-14).

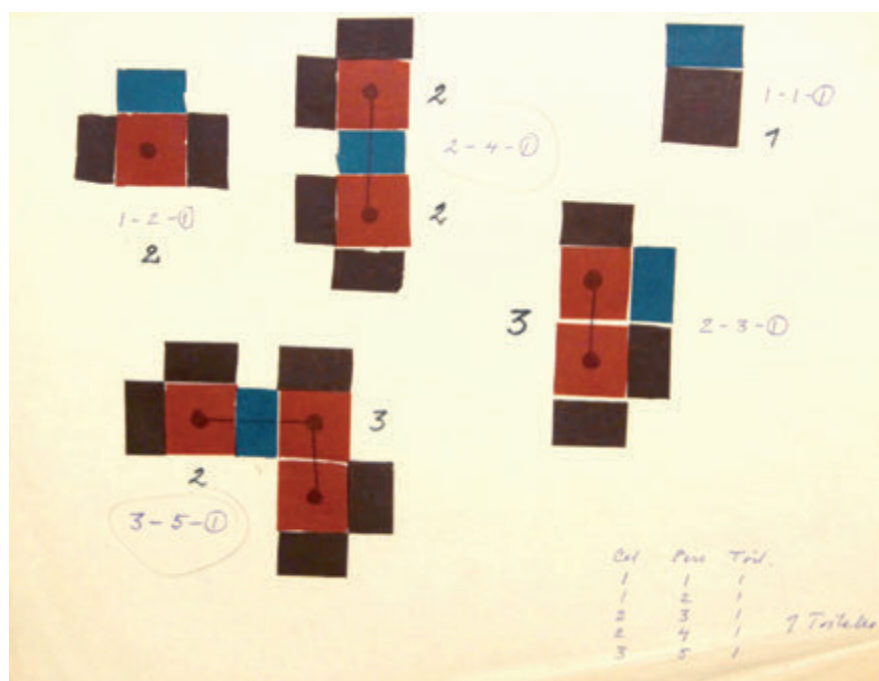
At this preliminary stage, Candilis and Blomstedt also undertook the categorization of the system components. Different arrangements for commodities and furniture within the main cell and the annexed modules were drafted on parchment paper, so the drawings could be later reproduced, cut, edited and reassembled in a manual procedure, assisting the iterative, decision-making process of trial and error (Figs. 5 and 6). In this early series of drawings, the architects turned to *collage* as a technique: a fragmented composition which, through the expressive character of colour or the precision of drafting, would allow them to figure out the object’s plastic qualities and imagine its layout. Behind the used of graphic techniques based on repetition, lied an assimilation of Henry Ford’s principles of industrial manufacture.

Along with the study of typological variations, another series of equally schematic drawings explored the arrangement possibilities

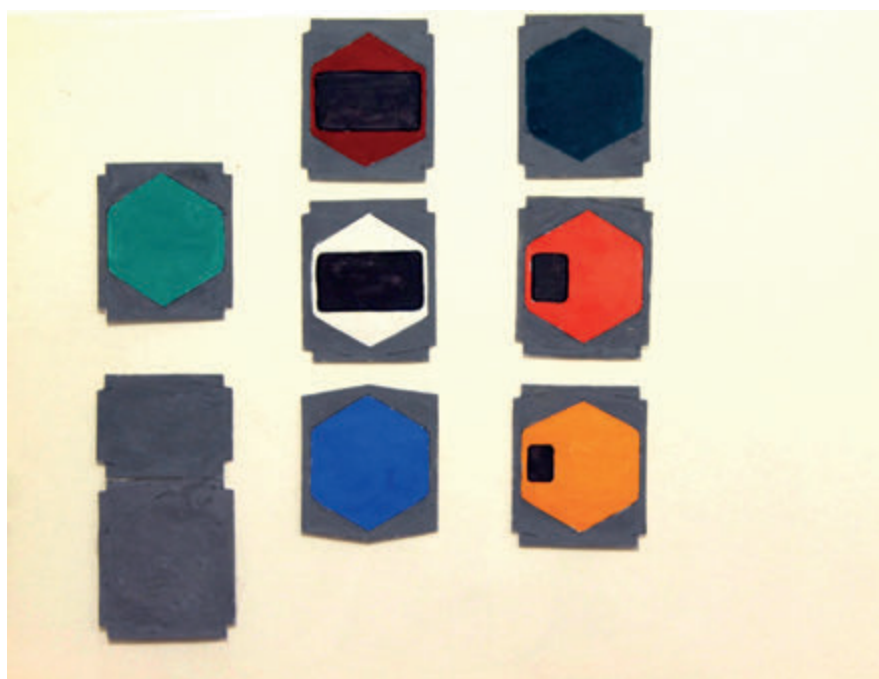
of groups of cells adding up to fully-equipped accommodations, according to the composition logic of an open, albeit non-undetermined system (Fig. 7). The architects would study a great number of possibilities for an arrangement that was finally put to the test at 1:1 scale during the summer of 1972, near the shopping centre at Port Leucate. This set of twenty *homes* illustrated a balance between community and privacy not only dependent on distance and movement, but also on the calculated position of wall panels marked with their corresponding colour on the floor plan. As our graphic reconstruction shows (Fig. 8), the psychological relevance of colour can be verified as a mechanism for spatial orientation in a maze-like ensemble; proving, by extension, the transformative role of chromaticism in the public space (Porter and Mikellides, 1976, p. 29, 34). The cell arrangement at Port Leucate was the result of a breeding between kasbah and *meccano* (Fig. 9): culture and technology; spontaneity and apparent disorder together with prefabrication and normalization. As we can attest, implementing new techniques of graphic representation was crucial in order to conceive such a complex project, enabling to think architecture on the basis of combinatorics, reconciling the project's generative rules with its playful character; technique and composition.

The technical artifact: normalization and representation in the building process

Some pictures of the artifact stationed in the wilderness still resonate with the visual conventions of the sublime and with those mythic shelters we associate with the primordial idea of the ancestral home (Fig. 10): Ledoux's *abri du pauvre* or "poor man's shelter", Thoreau and Heidegger's hut, or Le Corbusier's Cabanon... And yet, this unusual plastic refuge was not a building destined to a singular, unique inhabitant; but an object of desire for the masses. Its own reproductive character, aimed at massive production and consumption, entailed a loss of its aura, an absence of the work of art's distinctive authenticity in the age of mechanical reproduction (Benjamin, 2010, pp. 19-20). Hence, the Hexacube would



3



4

tivamente cada alojamiento. Pero, aunque se adivinasen connotaciones en la tonalidad fría del color azul generalmente asociado a los bloques sanitarios, no sería posible establecer una correspondencia unívoca entre color y componente —por ejemplo, el panel-ventana podía presentarse, indistintamente en verde, naranja o rojo—. Así pues, el color dotaría al Hexacube de individualidad y per-

sonalidad a pesar de la fabricación en serie, pero su intención comunicativa —el reconocimiento visual de sus componentes— no eludiría una aplicación más intuitiva o arbitraria, guiada por unos criterios estéticos que barajarían libremente los colores del sistema.

La carrera profesional de Candilis se había iniciado en los años cuarenta en la obra de la *Unité d'Habitation*

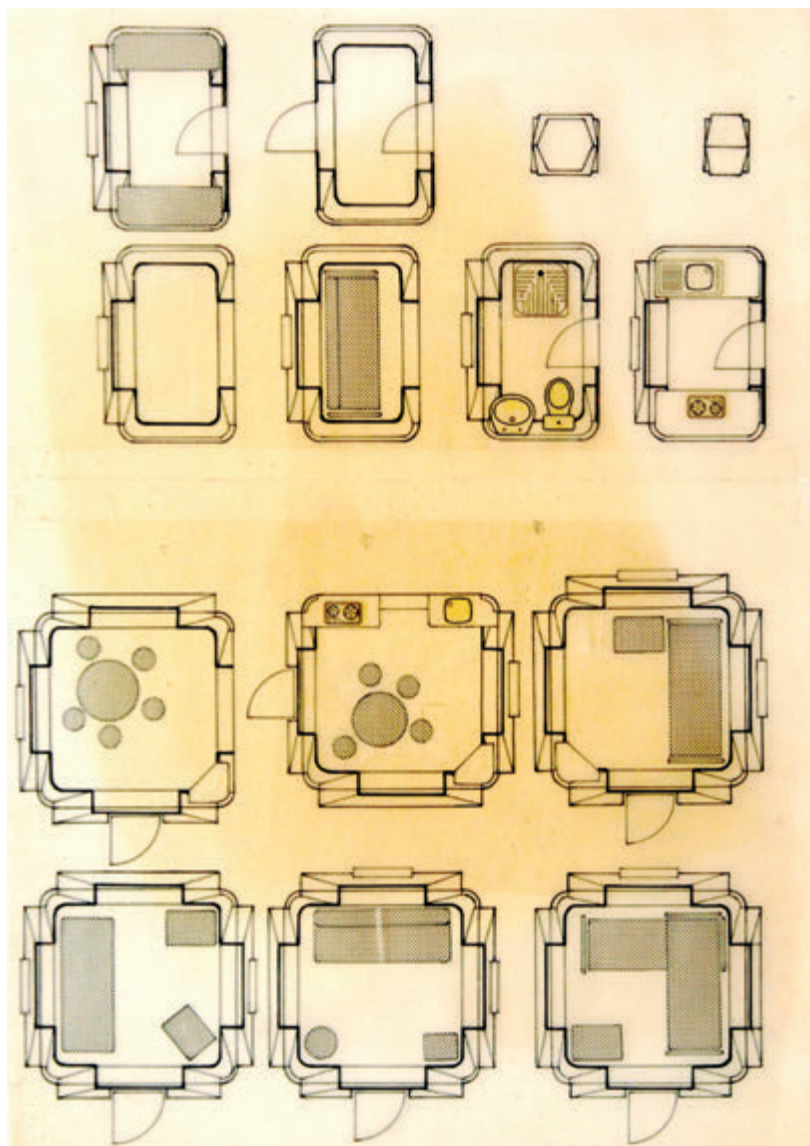


3. Estudios de combinatoria, s.f. Fuente: CANGE G-68-2: 236 IFA 200/13.

4. Estudios de paneles de fachada y paleta cromática, s.f. Fuente: Elaboración propia a partir de: CANGE G-68-2: 236 IFA 200/14.

3. Combinatorics studies, n.d. Source: CANGE G-68-2: 236 IFA 200/13.

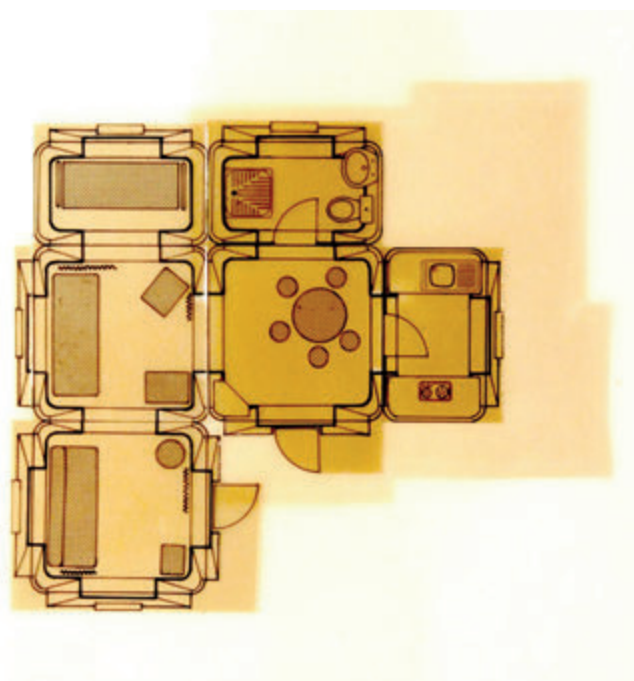
4. Façade panels studies, n.d. Source: Authors' own creation from CANGE G-68-2: 236 IFA 200/14.



5

5 y 6. Catálogo de componentes y estudios tipológicos, s.f. Fuente: CANGE G-68-2: 236 IFA 366/1.

5 and 6. Catalogue of components and typological studies, n.d. Source: CANGE G-68-2: 236 IFA 366/1.



6

de Marsella de Le Corbusier, donde un estudiado cromatismo compensaba la rígida sistematización y las asperezas del hormigón visto; cualidades que reencontráramos en el Hexacube, alineadas con la estética pop de los años sesenta y con una genealogía de obras modernas que, más allá del mítico color blanco o la sinceridad material, habían instituido el color como un elemento intrín-

seco de la composición arquitectónica (Serra, 2019, pp. 102-14).

En esta fase preliminar, Candilis y Blomstedt acometerían además la catalogación de los componentes del sistema. Las distintas configuraciones para el equipamiento y el mobiliario de la célula principal y los módulos anexos se delineaban sobre papel vegetal, para luego ser reproducidas, recortadas y ensambladas

incarnate the symbolic home's unfeasibility; considering its artificial materiality, its trivial use and the occasional banality of location. Candilis and Blomstedt's project would bring architecture and consumer society dynamics, embodied by contemporary industrial design, much closer. Its durability resembled a mass produced object better than a unique, conventional building. It would then be fitting to touch on the distinction between *work* and *product*: the first, being created rather than produced while bearing value in its use; the second artificial and repetitive,

"destined as such to trade, to commerce, to reproduction *ad infinitum*" (Lefebvre, 2013, p. 131) holding its value in exchange. The technical documents containing the specifics of the project were of two sorts: those elaborated in order to obtain a patent (Fig. 11) and those intended for the commercialization of the product (Fig. 12). The dossier specified polystyrene and polyethylene reinforced with fiberglass as materials, and remarked the versatility of both its components and the ensemble's arrangement, which would be possible to "modify depending on the anticipated applications, without transgressing the scope of the invention" (Candilis and Blomstedt, 1969-73, p. 4). Yet these two sorts of technical representation were not only providing necessary information for cell manufacture and assembly, but also introducing nuances regarding its meaning. In the first case, the building drawings represented solely the system's components and joints, as an industrial product —instead of an inhabitable piece of architecture. In the second case, the commercial drawings evoked a do-it-yourself instruction manual or an appliances catalogue. Fordism's domestic revolution had transcended dwelling equipment, equating the home itself with a consumer object, i.e. a true living machine graphically represented through visual conventions belonging to industrial design and commercial advertising. Portable, manageable, flexible, comfortable, aesthetic, robust... Those were the attributes the Hexacube sold to its potential buyers as a new way of life: an *evolutionary house* made out of interchangeable pieces, by adapting and assembling, which users could complete by themselves in barely six hours. Equipped according to their specific wishes and needs, the system's possible ways of use were promised as very diverse: temporary accommodation, service offices, locker rooms, mountain shelters, motels, shops, public toilets... The descriptions stressed how easy transport and assemblage was, aspects we also find in its furniture system attributed to Blomstedt. In both cases, the drawings and technical prescriptions did not aim solely to give proper directions or prove the different proposals' feasibility. Rather, they attempted to contribute decisively to the sales pitch, countering the utopian character that might

gracias a un procedimiento manual que facilitaría la toma de decisiones según un proceso iterativo de prueba y error (Figs. 5 y 6). En esta serie de dibujos iniciales, los arquitectos recurrieron a la técnica del *collage*: una composición de fragmentos que, mediante la expresividad del color o la precisión del dibujo técnico, permitiría prefigurar las cualidades plásticas del objeto e imaginar la distribución interior. Tras el uso de técnicas gráficas basadas en la repetición, subyacía asimismo la asimilación de los principios de la fabricación industrial fordiana.

En paralelo al estudio de las variaciones tipológicas, otra serie de dibujos exploraban las posibilidades de agregación de los conjuntos de células que integraban los alojamientos completos, según la lógica compositiva de un sistema abierto, aunque no indeterminado (Fig. 7). Los arquitectos estudiarían distintas posibilidades para la agrupación que, a modo de ensayo a escala 1:1, construyeron en el verano de 1972 en las inmediaciones del centro comercial de Port Leucate. En este conjunto de veinte *casas*, se observaba que el equilibrio entre comunidad y privacidad no sólo dependía de las distancias y los desplazamientos sino también de la estudiada disposición de los paneles de cerramiento, señalados en la planta con su color correspondiente. A partir de la reconstrucción gráfica que aportamos (Fig. 8), puede constatar la importancia psicológica del color como mecanismo de orientación espacial en este laberíntico conjunto, y, por extensión, su papel transformador del espacio público (Porter y Mikellides, 1976, p. 29, 34).

La agrupación de células en Port Leucate era el resultado del entre-

cruzamiento de la casba y el mecano (Fig. 9): la espontaneidad y el desorden aparente, junto a la prefabricación y la normalización. Y, como vemos, para la ideación de un proyecto de esta complejidad, era fundamental implementar nuevas técnicas de representación gráfica que permitieran pensar la arquitectura desde la combinatoria, conciliando las reglas generativas del proyecto con su carácter lúdico, la técnica con la composición.

El artefacto técnico: normalización y representación del proceso constructivo

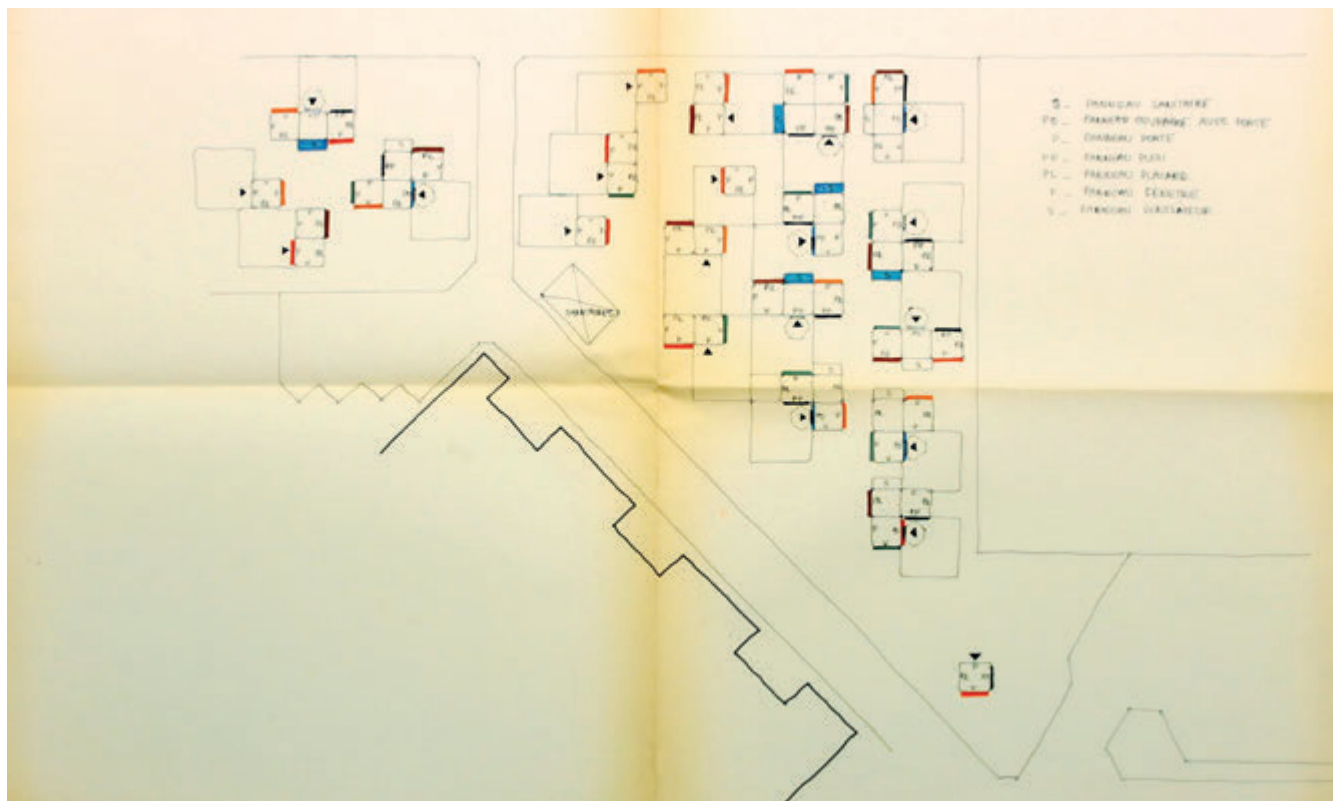
Algunas instantáneas del artefacto situado en plena naturaleza resonarían todavía con los códigos visuales de lo sublime y con aquellos refugios míticos que asociamos con la idea primigenia de hogar ancestral (Fig. 10): el abrigo del pobre de Ledoux, las cabañas de Thoreau y Heidegger, el Cabanon de Le Corbusier... Y, sin embargo, esta insólita cabaña de plástico no estaba destinada a un habitante singular y único, sino que se había transfigurado en un objeto de deseo ofrecido a las masas. Su mismo carácter reproducible, destinado a la fabricación y el consumo masivos, entrañaba una pérdida del aura, una carencia de autenticidad característica del arte en la época de su reproducción mecánica (Benjamin, 2010, pp. 19-20). El Hexacube encarnaría así la imposibilidad del hogar simbólico, debido a la artificialidad material, la trivialidad del uso y la banalidad ocasional del emplazamiento.

El diseño de Candilis y Blomstedt aproximaba la arquitectura a las



7. Implantación en Port Leucate, 1972. Fuente:
CANGE G-68-2: 236 IFA 366/4.

7. Implementation at Port Leucate, 1972. Source:
CANGE G-68-2: 236 IFA 366/4.



7

dinámicas de la sociedad de consumo evidenciadas en su época por el diseño industrial; su durabilidad se asemejaba *más a la de un objeto* fabricado en serie que a la de una construcción tradicional, única. Cabría, a este respecto, recuperar la distinción entre *obra* y *producto*: la primera, creada, más que producida, y portadora de un valor de uso; el segundo, artificial y repetitivo, ‘destinado como tal al intercambio, al comercio, a la reproducción *ad infinitum*’ (Lefebvre, 2013, p. 131) y ostentador de un valor de cambio.

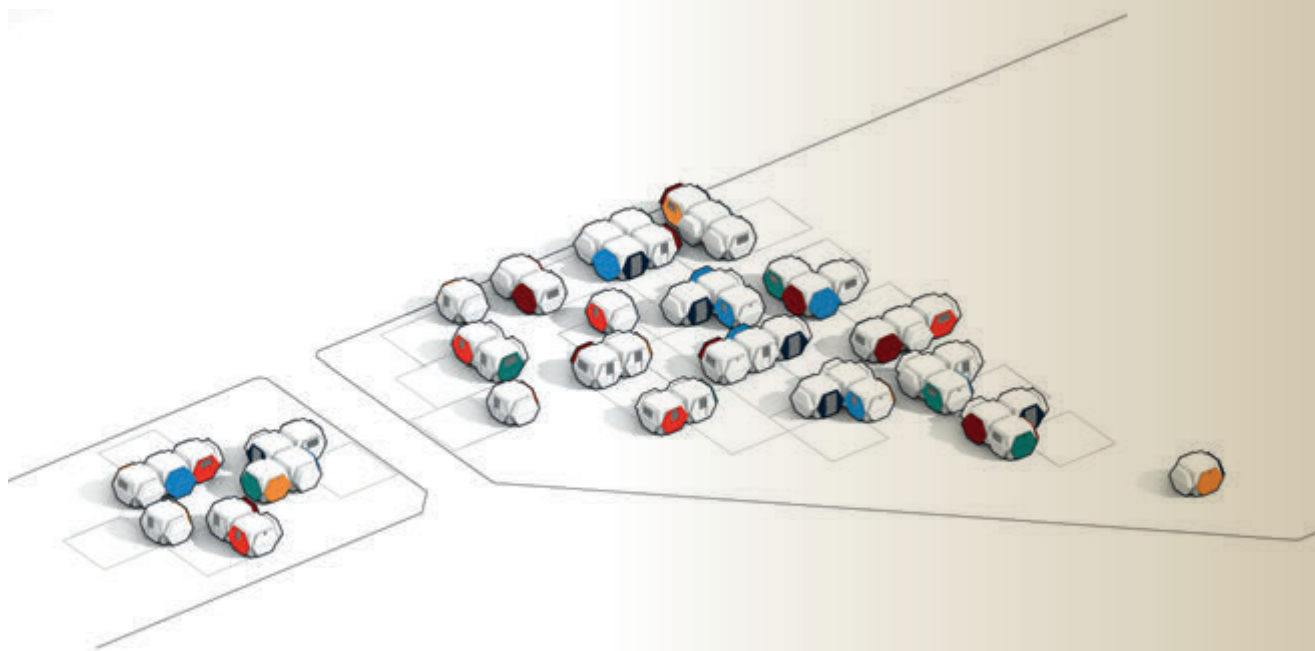
Los documentos técnicos que contenían las especificaciones del proyecto eran básicamente de dos tipos: los elaborados para la obtención de la patente (Fig. 11) y los destinados a la comercialización del producto (Fig. 12). La memoria es-

pecificaba que los materiales a emplear serían poliestireno o polietileno armado con fibra de vidrio, y reparaba en la versatilidad tanto de los componentes como de la composición del conjunto, al que sería posible ‘realizar modificaciones, en función de las aplicaciones previstas, sin transgredir por ello el marco de la invención’ (Candilis y Blomstedt, 1969-73, p. 4). Pero estos dos modos de representación técnica no sólo proveían de la información necesaria para la fabricación y el montaje de la célula, sino que introducían matices en el orden de los significados: en el primer caso, los detalles constructivos representaban aisladamente los componentes del sistema y sus uniones como si se tratase de un producto industrial —no necesariamente una arquitec-

ture have reduced them to mere whimsical fickleness in the absence of the slightest constructive plausibility.

The photographic image in mass media

Candilis and Blomstedt’s project was disseminated at the time in several specialized technology publications (Candilis and Blomstedt, 1973; 1974) (Fig. 13). However, As Candilis himself would often remind (2012, p. 276), the urban and architectural projects for Le Barcarès-Leucate —among them, the Hexacube—, making part of a broader plan for tourism arrangement at Languedoc-Roussillon, would soon draw attention from mainstream media, such as *Paris Match* or the public French television. In fact, among the archive material, several fashion and decoration magazines can be found, like *Elle* (1972) or *Le Journal de la Maison* (1972) (Fig. 14). It is not at all surprising that an architecture targeting a broad public would receive such coverage in mass media. It is, nevertheless, quite revealing to compare the project’s



8

features highlighted therein, with those common in specialized magazines: on the one hand, feminine models and domestic settings, objects and colour, spatial promiscuity; on the other hand, assemblage and construction, flexibility, a black and white architecture. As expected, mainstream media articles were not interested in the building process or technical specifications. Instead, they presented the Hexacube as an iconic, *chic* object of design (and desire) to the eyes of the consumer. At the threshold between these two models of expression, we witness image as a substitute for thing, as though architecture had been reduced to a mere scenography where happiness, adopted as an expectation by the new consumer society, were ever so merrily staged.

In light of the above, the Hexacube would be well-suited to integration within a genealogy of architectural projects driven by enthusiasm, such as the visionary and paradigmatic Fun Palace (1961-64) by Cedric Price (Val, 2013, pp. 135-6). "The *jeans* architecture!", as Candilis would claim (2012, p. 294) with a currently hard-to-share optimism, a pop architecture turned into a fashion and lifestyle magazine icon, which succeeded as an image for consumption, but would fail as a product in the first oil crisis economic context. Indeed, "it is easy to fall out of love with objects in a culture of excess" (Smithson, 2001, p. 104).

Conclusions

As it can be inferred from the preceding analysis, some initial graphic documents showing the design process captured the crucial moment of game rule-making, the

tura habitable—; en el segundo, los dibujos de comercialización evocaban un manual de instrucciones de bricolaje o un catálogo de electrodomésticos. La revolución *fordiana* de lo doméstico había trascendido el equipamiento de la vivienda hasta equiparar la casa en sí con un objeto de consumo, una auténtica máquina de habitar representada gráficamente con los códigos visuales del diseño industrial y la publicidad comercial.

Móvil, manejable, flexible, confortable, estético, robusto... eran los atributos con los que el Hexacube se presentaba ante sus compradores potenciales como una nueva manera de vivir: una *casa evolutiva* compuesta de piezas intercambiables, adaptables y ensamblables, que el usuario podría completar por sí mismo en apenas seis horas. Equipado según sus deseos y necesidades, los usos posibles del sistema se prometían muy diversos: alojamientos temporales, oficinas de atención, vestuarios deportivos, refugios de montaña, moteles, tiendas, núcleos de aseos... Las descripciones insistían en la facilidad de transporte, montaje y ensamblaje de las piezas, cuestiones que encontraríamos también en el sistema de mobiliario atri-

buido a Blomstedt. En ambos casos, los dibujos y las prescripciones técnicas no pretendían únicamente aportar las instrucciones oportunas o demostrar la viabilidad de las propuestas, sino componer una retórica visual que contribuyera decisivamente a su argumentario, como contrapeso al carácter utópico que podría haberlas reducido a meras veleidades de la imaginación en ausencia de una mínima verosimilitud constructiva.

La imagen fotográfica en los medios de comunicación de masas

El proyecto de Candilis y Blomstedt sería difundido en la época en varias publicaciones especializadas de marcado interés tecnológico (Candilis y Blomstedt, 1973; 1974) (Fig. 13). Pero, como recordaba el propio Candilis (2012, p. 276), el plan para la ordenación turística del Languedoc-Roussillon, del que formaban parte sus proyectos urbanísticos y arquitectónicos para Le Barcarès-Leucate —entre ellos, el Hexacube— pronto despertaría el interés de medios de comunicación generalistas



8. Reconstrucción gráfica isométrica de la implantación en Port Leucate, 1972. Fuente: Elaboración propia.

9. Vista aérea del Hexacube y el centro comercial de Port Leucate, s.f. Fuente: http://archipostalecarte.blogspot.com.es/2013_03_01_archive.html (Accedido: 17 julio 2024).

10. Vista del Hexacube en una pinada, s.f. Fuente: CANGE G-68-2: 236 IFA 623-08.

8. Isometric graphic reconstruction of the implementation at Port Leucate, 1972. Source: Authors' own creation.

9. Hexacube aerial view and Port Leucate shopping centre, n.d. Source: http://archipostalecarte.blogspot.com.es/2013_03_01_archive.html (Accessed: 27 January 2024).

10. A view of the Hexacube in a pine tree forest, n.d. Source: CANGE G-68-2: 236 IFA 623-08

como *Paris Match* o la televisión pública francesa. De hecho, entre la documentación de archivo, se encuentran asimismo las publicaciones en las revistas de moda y decoración *Elle* (1972) y *Le Journal de la Maison* (1972) (Fig. 14).

No ha de sorprender que una arquitectura destinada al gran público se difundiera en los medios de comunicación de masas. Pero resulta revelador comparar los aspectos del proyecto que allí se destacaban con los propios de una revista especializada: allí, modelos femeninos y escenas domésticas, objetos y color, promiscuidad espacial; aquí, montaje y construcción, flexibilidad, una arquitectura en blanco y negro. Como era previsible, los medios generalistas no se interesaban tanto por el desarrollo constructivo o la justificación técnica, sino que presentaban el Hexacube ante los ojos del consumidor como un objeto de diseño (y de deseo) *chic*. Entre uno y otro medio de expresión asistimos a la suplantación de la cosa en sí por su imagen, como si la arquitectura se hubiera reducido a una mera

escenografía sobre la que se representase la felicidad que la sociedad de consumo habría adoptado como expectativa.

Así, podríamos incluir al Hexacube en una genealogía de proyectos arquitectónicos del entusiasmo, como el visionario y paradigmático Fun Palace (1961-64) de Cedric Price (Val, 2013, pp. 135-6). ‘¡La arquitectura *jeans!*’, proclamaría Candilis (2012, p. 294) con un optimismo que hoy es difícil compartir; una arquitectura pop convertida en icono de las revistas de hogar y de moda, que triunfaría como imagen de consumo, pero habría de fracasar como producto en la economía de la primera crisis del petróleo. Y es que, en efecto, ‘resulta fácil desenamorarse de los objetos en una cultura de excesos’ (Smithson, 2001, p. 104).

Conclusiones

Como se desprende del análisis precedente, algunos documentos gráficos de los inicios del proceso de proyecto capturaron el instante crucial del establecimiento de las reglas

conceptual foundations of a project crafted still with the limited means of its time.

Recurring inevitably to graphic manual procedures, so as to tackle the Hexacube’s multiple combinatorics and free configuration, the project would anticipate digital and computational techniques developed in later decades. At the time, those drawings were better illustrations of the challenges faced than the solutions reached, hence revealing the gears of a complex creative process, which we would otherwise know exclusively by its end product.

The result was thoroughly displayed in detail in the technical documents providing the necessary information for its manufacture and installation, placing the Hexacube at the heart of a dichotomy between *work* and *product*, namely, between the work of architecture’s singular, unique character, and the distinctive repetition of a mechanically reproduced object, that is graphically represented according to the visual guidelines of industrial design and commercial advertising. Yet constructive plausibility would outline a visual rhetoric countering the proposal’s utopian character, reflecting the visionary spirit of its time. Finally, the project’s dissemination in specialized media, as well as in fashion and decoration magazines, highlighted its ambivalence, stranded in the threshold amidst an efficient, functional design and a consumer item which time would downgrade to a museum exhibit. The old promise of



9



10



2/ As of the date this article was written, figures 3, 4, 5, 6, 7, 10 y 11 remained unpublished.

References

- Benjamin, W., 2010. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro.
- Candilis, G., 1973. *Arquitectura y urbanismo del turismo de masas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- 2012. *Bâtir la vie: un architecte témoin de son*

del juego, las bases conceptuales de un proyecto elaborado todavía con los limitados medios de su época. El recurso inevitable a procedimientos manuales de expresión gráfica, con los que abordar la multiplicidad combinatoria y la libre configuración del Hexacube, anticipaba las técnicas digitales y computacionales que habrían de desarrollarse en las décadas sucesivas. Por el momento, se trataba de dibujos que ilustraban más los problemas planteados que las soluciones alcanzadas y, por ello,

nos revelan los resortes internos de un proceso creativo del que, de otro modo, tan sólo conoceríamos su resultado final.

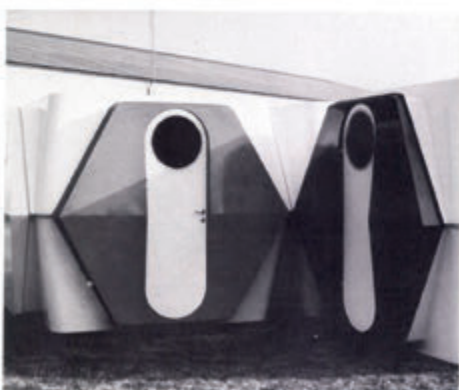
Éste se detallaba pormenorizada-
mente en una prolija documentación
técnica que aportaba la información
necesaria para la fabricación y el
montaje y, al mismo tiempo, situa-
ba el Hexacube en la dicotomía en-
tre *obra* y *product*o: entre una obra
de arquitectura singular y un objeto
reproducido mecánicamente y repre-
sentado gráficamente con los códigos



«L'Hexacube» — Kunststoffraumzellen

«L'Hexacube» Cellules spatiales
en matière plastique
"L'Hexacube" — plastic cubicles

Georges Candilis und Anja Blomstedt, Paris

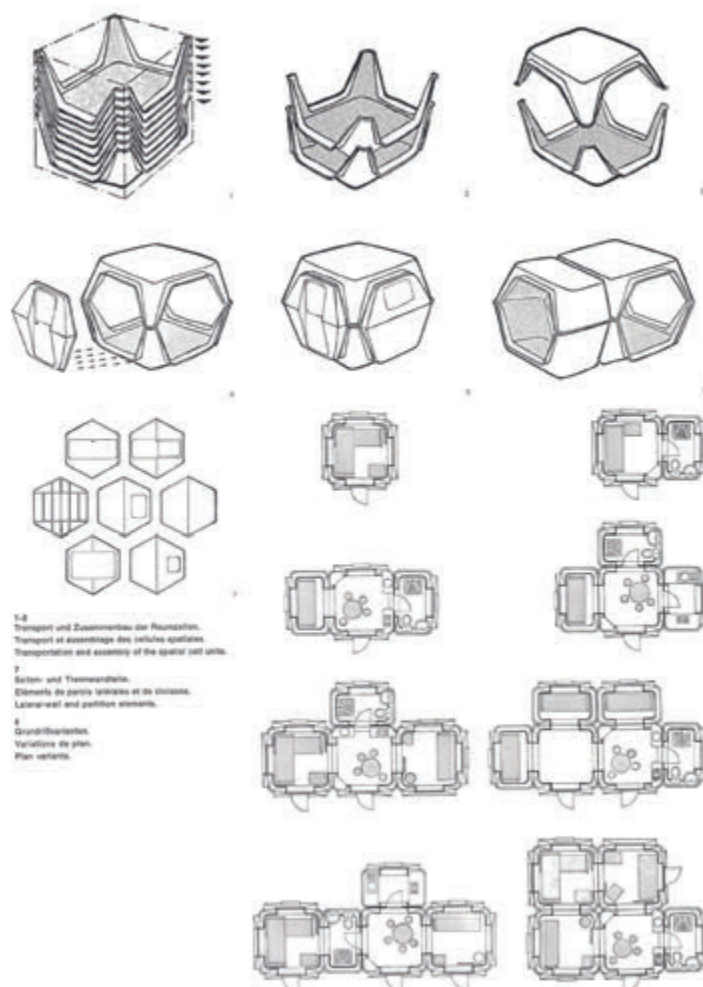


Die Raumzellen, die امروز in Leucate (Mittelmeer-
küste) ein Ferienlager aufgestellt wurden, bestehen
aus zwei identischen, ineinander einrastenden Teilen,
die aufeinander montiert die Raumschale ergeben. Die
Raumzellen sind aus Polymer aus einer hochfesten,
schweißschmelzbaren Kunststoffart gefertigt. Aus einzel-
nen Zellen können villenartige verschiedenartige Gebilde ge-
staltet werden.

Es sind zwei identische, einrastende Teile, die
aufeinander montiert die Raumschale ergeben. Die
Raumzellen sind aus Polymer aus einer hochfesten,
schweißschmelzbaren Kunststoffart gefertigt. Aus einzel-
nen Zellen können villenartige verschiedenartige Gebilde ge-
staltet werden.

These cubicles, which were first set up at Leucate
(Mediterranean coast) as vacation houses, consist of
two identical, slidable parts which when combined
yield the cubicles. The slide parts are of polymer
with an intermediate solid-form layer, which serves
as reinforcement. "Hexacube" of different sizes can be
assembled by using individual cell units.

144



1-8 Transport und Zusammenbau der Raumzellen.
Transport et assemblage des cellules spatiales.
Transportation and assembly of the spatial cell units.

9 Schnitt und Trennelemente.
Elements de paroi latérale et de cloison.
Lateral-wall and partition elements.

10 Grundrissvarianten.
Variations de plan.
Plan variants.

145

13

temps. Gollion: Infolio.

- Candilis, G. and Blomstedt, A., 1968-75. Une nouvelle manière... d'autres possibilités: Le Cubing. Toulouse: CIFAM, S.A. (CANGE G-68-2: 236 IFA 366/2).
- 1969-73. Mémoire descriptif à l'appui d'une demande de brevet d'invention. Paris: Cabinet Faber (CANGE G-68-2: 236 IFA 366/3).
- 1973. L'Hexacube-Kunststoffraumzellen = cellules spatiales en matière plastique = plastic cubicles. *Bauen + Wohnen*, no. 27, pp. 144-45.
- 1974. Hexacube. *Techniques et architecture*, no. 299, p. 75.
- Farantatos, P., 2023. Plastic Leisure for All: The Hexacube and the Seaside Development of Leucate-Barcarès. In *Coastal Architectures and Politics of Tourism: Leisurescapes in the Global Sunbelt*. New York: Routledge, pp. 248-64. DOI: 10.4324/9781003240716-20.
- Quarmby, A. 1976. *Materiales plásticos y arquitectura experimental*. Barcelona: Gustavo Gili.
- La maison expérimentale de Candilis sur les plages du Roussillon, 1972. *Le Journal de la Maison*, no. 53, pp. 134-5.
- Lefebvre, H., 2013. *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Porter, T. and Mikellides, B., 1976. *Colour for*

visuales del diseño industrial y la publicidad comercial. Pero aquella verosimilitud constructiva compondría además una retórica visual como contrapunto al carácter utópico de la propuesta, fiel reflejo del espíritu visionario de su tiempo.

Finalmente, la divulgación del proyecto, tanto en los medios especializados como en las revistas de moda y decoración, subrayaba la ambivalencia de una realización a medio camino entre un diseño eficiente y funcional, y un objeto de consumo que, con el tiempo, quedaría reducido a una pieza de museo. Aquella promesa de hábitat temporal, construido en plástico y destinado a las masas, devendría paradójicamente materia de coleccionistas. ■

Notas

- 1/ En el archivo de Candilis, se conservan fotocopias de proyectos de referencia como la casa Venturo de Suuronen. Véase: CANGE G-68-2: 236 IFA 366/7.
- 2/ Hasta la fecha de redacción de este artículo, las figuras 3, 4, 5, 6, 7, 10 y 11 permanecían inéditas.

Referencias

- Benjamin, W., 2010. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro.
- Candilis, G., 1973. *Arquitectura y urbanismo del turismo de masas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- 2012. *Bâtir la vie: un architecte témoin de son temps*. Gollion: Infolio.
- Candilis, G. y Blomstedt, A., 1968-75. Une nouvelle manière... d'autres possibilités: Le Cubing. Toulouse: CIFAM, S.A. (CANGE G-68-2: 236 IFA 366/2).
- 1969-73. Mémoire descriptif à l'appui d'une demande de brevet d'invention. Paris: Cabinet Faber (CANGE G-68-2: 236 IFA 366/3).

13. Publicación en *Bauen + Wohnen*, no. 27, 1973, pp. 144-5.

14. Publicación en *Le Journal de la Maison*, no. 53, 1972, pp. 134-5.

13. The Hexacube published in *Bauen + Wohnen*, no. 27, 1973, pp. 144-5.

14. The Hexacube published in *Le Journal de la Maison*, no. 53, 1972, pp. 134-5.



14

- 1973. L'Hexacube-Kunststoffraumzellen = cellules spatiales en matière plastique = plastic cubicles. *Bauen + Wohnen*, no. 27, pp. 144-45.
- 1974. Hexacube. *Techniques et architecture*, no. 299, p. 75.
- Farantatos, P., 2023. Plastic Leisure for All: The Hexacube and the Seaside Development of Leucate-Barcarès. En *Coastal Architectures and Politics of Tourism: Leisurescapes in the Global Sunbelt*. Nueva York: Routledge, pp. 248-64. DOI: 10.4324/9781003240716-20.
- Quarmby, A. 1976. *Materiales plásticos y arquitectura experimental*. Barcelona: Gustavo Gili.
- La maison expérimentale de Candilis sur les plages du Roussillon, 1972. *Le Journal de la Maison*, no. 53, pp. 134-5.
- Lefebvre, H., 2013. *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Porter, T. y Mikellides, B., 1976. *Colour for architecture*. Londres: Studio Vista.
- Pour ou contre les maisons faites au moule?, 1972. *Elle*, no. 1385, pp. 62-3.
- Serra Lluch, J., 2019. *Color for architects*. Nueva York: Princeton.
- Smithson, A. y Smithson, P., 2001. *Cam-*

biando el arte de habitar: piezas de Mies, sueños de los Eames, los Smithsons. Barcelona: Gustavo Gili.

- Solano, M., 2018. Hexacube, la célula nómada de Candilis. En *La tecnología de la arquitectura moderna (1925-1975)*. Mito y realidad. Pamplona: T6 Ediciones, pp. 481-8.
- Val Fiel, M., 2013. La Arquitectura Pop. De la razón al significado, pasando por la existencia. *EGA*, no. 21, pp. 128-139. DOI: 10.4995/ega.2013.1486.

Procedencia de las ilustraciones

Para todas las imágenes, salvo indicación expresa: © SIAF/Cité de l'architecture et du patrimoine/Archives d'architecture contemporaine.

Agradecimientos

A Jorge Díez Estellés, Becario de Colaboración del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universitat Politècnica de València durante el curso 2020-21, por su contribución a esta investigación y su inestimable ayuda en la elaboración del material gráfico.

architecture. London: Studio Vista.

- Pour ou contre les maisons faites au moule?, 1972. *Elle*, no. 1385, pp. 62-3.
- Serra Lluch, J., 2019. *Color for architects*. New York: Princeton.
- Smithson, A. and Smithson, P., 2001. *Cambiando el arte de habitar: piezas de Mies, sueños de los Eames, los Smithsons*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Solano, M., 2018. Hexacube, la célula nómada de Candilis. En *La tecnología de la arquitectura moderna (1925-1975)*. Mito y realidad. Pamplona: T6 Ediciones, pp. 481-8.
- Val Fiel, M., 2013. La Arquitectura Pop. De la razón al significado, pasando por la existencia. *EGA*, no. 21, pp. 128-139. DOI: 10.4995/ega.2013.1486.

Illustration Credits

All images, unless otherwise indicated: © SIAF/Cité de l'architecture et du patrimoine/Archives d'architecture contemporaine.

Acknowledgements

Jorge Díez Estellés, intern at the Department of Architectural Design at Universitat Politècnica de València during the academic year 2020-2021, contributed to this research and provided invaluable help elaborating the graphic material.