

# ArchiGram/ArchiNet. De la fugacidad móvil a la movilidad fugaz (1964-2014)

ArchiGram/ArchiNet. From mobile transience to fleeting mobility (1964-2014)

- Arq. Marcelo Paysse Alvarez  
Facultad de Arquitectura;  
Universidad de la República, Uruguay  
paysse@farq.edu.uy

---

## Abstract

In the early 60s, the British group Archigram created and promoted a new understanding of architecture and land, incorporating with its innovative vision, the scientific paradigms and technological advances of the second half of the twentieth century. The result of these explorations resulted in the emergence of theoretical and concrete proposals with technology as the main protagonist in the physical resulting, through a poiesis which postulated mobile transience as an active paradigm. Fifty years later, today, this situation has similarities and differences with the time it was given, and deserves a special consideration in this topic.

**Keywords:** TICs, Nuevos Paradigmas, Archigram

---

## Introducción

En la década de los '60, el grupo inglés Archigram creó y promovió una nueva manera de entender la arquitectura y el territorio, incorporando en su innovadora visión los paradigmas científicos y avances tecnológicos de la segunda mitad del siglo XX.

El resultado de estas exploraciones dio como resultado el surgimiento de propuestas teóricas y materializaciones concretas en que la tecnología resultaba la protagonista principal en su resultante física, a través de una *poiesis* que postulaba la *fugacidad móvil* como paradigma de acción.

Cincuenta años más tarde, en la actualidad, se da una situación que tiene semejanzas y diferencias con aquella época, y merece una especial consideración al respecto.

La posibilidad de estar conectados de múltiples y fluidos modos a nivel global, y de poder experimentar el *real-time* de situaciones reales o sintéticas, o mezcla de ambas, abre un vasto campo de posibilidades que no pudieron imaginar ni el grupo Archigram ni los autores de ciencia-ficción de aquella época (Clarke, Wells, Asimov, Bradbury, entre otros).

La similitud con la problemática del '60 radica en que las nuevas disciplinas generadas por la proyección de las TICs en el espacio doméstico, urbano y territorial, aún no logran conmovir la creatividad de los arquitectos, que ven con cierta desconfianza, cuando no desprecio, la posibilidad de considerar a estas disciplinas como materia de diseño, seguramente interdisciplinario.

## Archigram (1961-1969)

Archigram marcó una ruptura con el Movimiento Moderno, especialmente con las respuestas excesivamente ortodoxas que este movimiento propuso como solución a las necesidades urgentes de la Europa de posguerra. La demolición en 1972 del complejo Pruitt-Igoe diseñado por Minoru Yamasaki solamente 22 años antes, fue representativa del fracaso del MM en este sentido, y llevó a decir a Charles Jencks su memorable sentencia "*Modern Architecture died in St. Louis, Missouri on July 15, 1972 at 3.32 pm*".

Archigram integró estéticas y problemáticas provenientes de distintos entornos, muchas de ellas vinculadas a la cultura joven: el arte pop, la carrera espacial, los nuevos materiales (plásticos, inflables), la moda, los espectáculos de música rock, el cómic, la oposición a la guerra de Vietnam, el temor de la Guerra Fría, los nuevos programas arquitectónicos, el valor de lo fugaz, el cambio y, especialmente, la integración de las nuevas tecnologías de comunicación en la vida cotidiana.

Sus propuestas fueron esencialmente provocadoras e inspiradoras, más allá de su valor concreto como solución a los problemas planteados (flexibilidad, adaptación, mutabilidad).

Dejaron como sedimento la idea de que no solamente el edificio y la ciudad pueden ser objeto de diseño para los arquitectos, sino también situaciones efímeras que se generan a partir de las nuevas dinámicas de la sociedad postindustrial.

Es así que sus propuestas apuntan a contemplar el cambio, el movimiento, la fugacidad (*instant city, walking city, plug-in*



Figura 1: Imaginería de Archigram con lenguaje pop-art (<http://www.archigram.net/>)

city), recurriendo a las nuevas tecnologías y materiales: sistemas inflables, despliegue de pantallas, utilización de la luz, adaptación a las necesidades cambiantes del hábitat, etc.

Se propone analizar en este trabajo, el tipo de intervención en el espacio urbano generadas a partir de las nuevas tecnologías en clave contemporánea, y establecer la sintonía con aquellas propuestas de hace cincuenta años atrás.

Es así que se considerará el “arte con nuevos medios” en su sentido más amplio, pero también las instalaciones urbanas, el *video-mapping*, los espectáculos de luz y sonido, las aplicaciones de realidad aumentada, la computación ubicua, la informática sensible al contexto, la domótica, etc.

En todas ellas se perciben tres elementos que están presentes simultáneamente y que son condición de todo sistema de realidad mezclada: la espacialidad, la interacción y la proyección de la información digital sobre el “soporte” del espacio real.

Ya desde el inicio se observa una diferencia principal con aquella época: hoy en día la tecnología tiende a ser más “transparente” al uso humano, proponiendo interfaces naturales e intuitivas, evitando que los dispositivos se transformen en obstáculos a los efectos de la experiencia concreta.

### Resultados esperados

Lo que podrá llevar a su extremo la potencialidad de toda esta gama de contenidos informacionales en el espacio doméstico/urbano/territorial es la llamada “Internet de las cosas”, o la triple T proveniente de *things that think*. Es decir, la posibilidad de que prácticamente todo accione y reaccione frente a estímulos y situaciones concretas, en un estructura global sostenida por una Internet de próxima generación. Esto es, una dinámica sin grandes desplazamientos, donde la movilidad se desprende de lo físico, se vuelve fugaz como los impulsos de la red que la sustenta.

Este trabajo se propone realizar una reflexión sobre las diferencias y similitudes de los parámetros de diseño infraestructural y los constructos teóricos propuestos en los periodos referidos, y al mismo tiempo, establecer una posible lectura historiográfica que nos permita comprender la interrelación existente entre las tecnologías de la in-

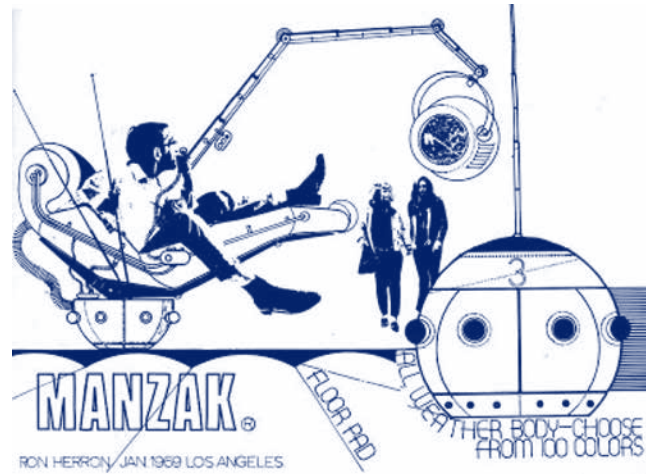


Figura 2: Manzak electronic tomato (<http://www.archigram.net/>)

formación con la arquitectura, el arte, y la cultura; y de esta manera, realizar un aporte teórico reflexivo que coadyuve a su interpretación.

### Sociedad post-industrial vs sociedad de la información

Archigram prefiguró lo que luego sería la Sociedad de la Información, aún antes de contar con la tecnología apropiada. En muchos de sus planteos se percibe, aunque a veces de manera superficial e ingenua, la voluntad de integrar los nuevos medios de comunicación a la vida cotidiana.

Esa excepcional capacidad de adelantarse a fenómenos que ocurrieron en décadas posteriores, debe entenderse en su justo término. Los desvíos que se puedan percibir entre lo vislumbrado y lo ocurrido realmente, son resultado de la inevitable influencia de tecnologías emergentes que eran desconocidas en aquel momento.

Otra diferencia que se puede establecer, es la tendencia de Archigram a exagerar la manifestación de las nuevas tecnologías. Esto fue retomado luego en algunos planteos influenciados claramente por el grupo inglés, como lo son el Centro Pompidou (proyecto de 1971; Rogers y Piano) y las cubiertas del Estadio Olímpico de Múnich (1968; Frei Otto).

### ArchiNet

Cincuenta años después, y con la perspectiva que nos brinda el tiempo transcurrido, valoramos de manera especial aquella década tan fermental. Contemporáneamente con Archigram se produjeron fenómenos a escala mundial que dejaron fuertes huellas, inclusive en las siguientes generaciones que no las presenciaron.

Una de estos fenómenos globales fue la celebración de actividades musicales y culturales en mega-espectáculos con gran cantidad de público, como lo fue el Festival de Woodstock en 1969 (*3 Days of Peace & Music*), que reunió a más de 400.000 espectadores.

Se inauguró con este espectáculo una forma de entender los eventos masivos de música, luz y sonido, y que a su vez mereció una atención especial de los diseñadores en cuanto a su puesta en escena.

Se pueden encontrar semejanzas inquietantes entre algunas propuestas teóricas de Archigram (*A Walking City*) y los



Figura 3: Walking City en New York (Ron Herron, 1964) - U2 Chicago Touchdown (Mark Fisher; 2011) (<http://www.archigram.net/>)

escenarios de las giras realizadas por U2. Cabe señalar que el diseñador de la escenografía fue Mark Fisher, graduado en la misma escuela AA (*Architectural Association*, Londres) en donde se formó Archigram.

Fisher también fue el diseñador de los escenarios para los conciertos de Pink Floyd, Rolling Stones, Madonna y muchas otras estrellas más.

Lo que en otros momentos de la historia del siglo XX hubiera sido considerado una actividad secundaria, se transformó ahora en un concentrado de energía, mutación e inmediatez, en el que se involucran una cantidad enorme de técnicos y diseñadores en múltiples disciplinas.

En los escritos y gráficos de Archigram se deja entrever esa voluntad de protagonismo de las nuevas tecnologías de aquel momento, que comenzarán a tomar posición (y posesión) en las últimas décadas del siglo XX y principios del actual.

### La Revolución digital

Según Izumi Aizu existen hasta ahora tres revoluciones digitales: la Computadora Personal (década del 80), la Conectividad (décadas 90 y 00) y la Fabricación Social (actual década).

En todo este tiempo hemos visto cómo las nuevas tecnologías han potenciado a los nuevos medios como objetos culturales apoyados en ellas (Lev Manovich, 2001).

Esto sucede en el contexto de cinco características que se encuentran presentes en la mayoría de la manifestaciones contemporáneas mediadas por las TICs: virtualidad, inmediatez, transmedia, interacción y redes sociales.

En nuestro medio hemos tenido el privilegio de ser actores de primera línea a nivel de la UdelaR y de la Facultad de Arquitectura en particular, en relación a estas tres revoluciones.

Así hemos participado, como laboratorio de investigación universitario, directamente en distintas actividades fundacionales de nuestra Facultad de Arquitectura: incorporación de los medios digitales a la enseñanza a través del modelado digital (1985), difusión del uso de Internet académico (1998), generalización del uso de computadoras en ámbitos digitales (2001), complementación con entornos virtuales de aprendizaje de los cursos tradicionales (2002), utilización intensiva de las redes sociales como zona de intercambio y manifestación (2006), validación del trabajo remoto como recurso complementario (2007), inclusión de contenidos informacionales en el espacio doméstico, urbano, territorial (2009), y últimamente, el lanzamiento de la fabricación digital como nuevo paradigma del diseño (2013).

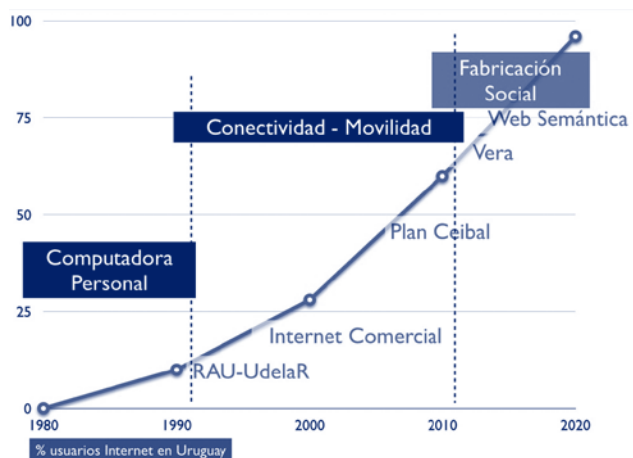


Figura 4: Revoluciones de la Era Digital (Izumi Aizu; 2013)

A nivel de toda la UdelaR cabe mencionar el trabajo del Servicio Central de Informática creado en 1988, en cuyo ámbito se instituyó la Red Académica Universitaria, impulsada por la Dra. Ida Holtz, integrante del Salón de la Fama de Internet desde 2013.

En la escala nacional no puedo dejar de mencionar el Plan Ceibal (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea), creado a partir de 2010 e implementado durante los siguientes años. Permitió la inclusión digital de todo integrante (alumnos y profesores) de las enseñanzas primaria y secundaria públicas a partir de la propuesta de OLPC (*One Laptop per Child*) del MIT.

### Conclusiones

El espacio de los flujos, al decir de Castells, asume un nuevo protagonismo, una nueva dimensión crítica, y constituye una pieza más del complejo sistema de conceptualización territorial.

La “ciudad inteligente” debe concebirse entonces desde la perspectiva territorial, pero también desde la perspectiva

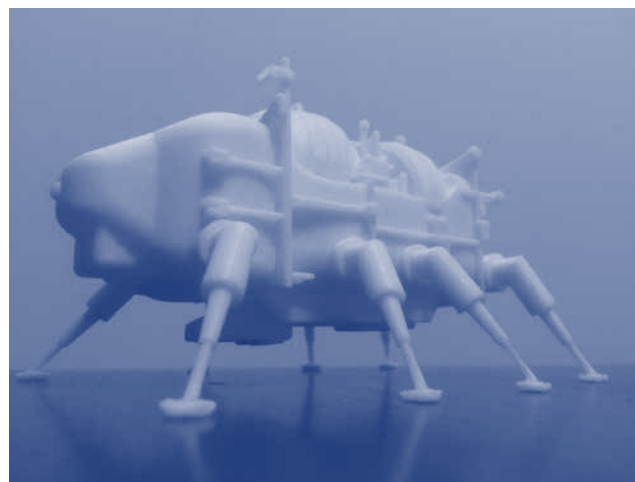


Figura 5: Walking City con fabricación digital (Laboratorio de Fabricación Digital Montevideo; 2014)

socio-tecnológica contemporánea. Es decir, en su interacción permanente con las TICs, y en su vinculación global como un sistema complejo, o bien un sistema de sistemas.

Con la propuesta que se presenta, se intenta incorporar al debate académico una actividad de reflexión e investigación, que pueda ser un antecedente válido para integrar definitivamente el estudio de los medios digitales y su determinante influencia en el diseño, en las carreras de la Facultad de Arquitectura (UdelaR).

## Referencias

- CORBOZ, A. "El territorio como palimpsesto". Publicado en "Lo urbano en veinte autores contemporáneos". Ediciones UPC, 2004.
- CASTELLS, Manuel. "La era de la información". Siglo XXI Editores, 2001.
- MITCHELL, W., "Me++: The Cyborg Self and the Networked City". MIT Press, 2003.
- SADLER, S. "Archigram: Architecture without Architecture"; MIT Press. 2005.