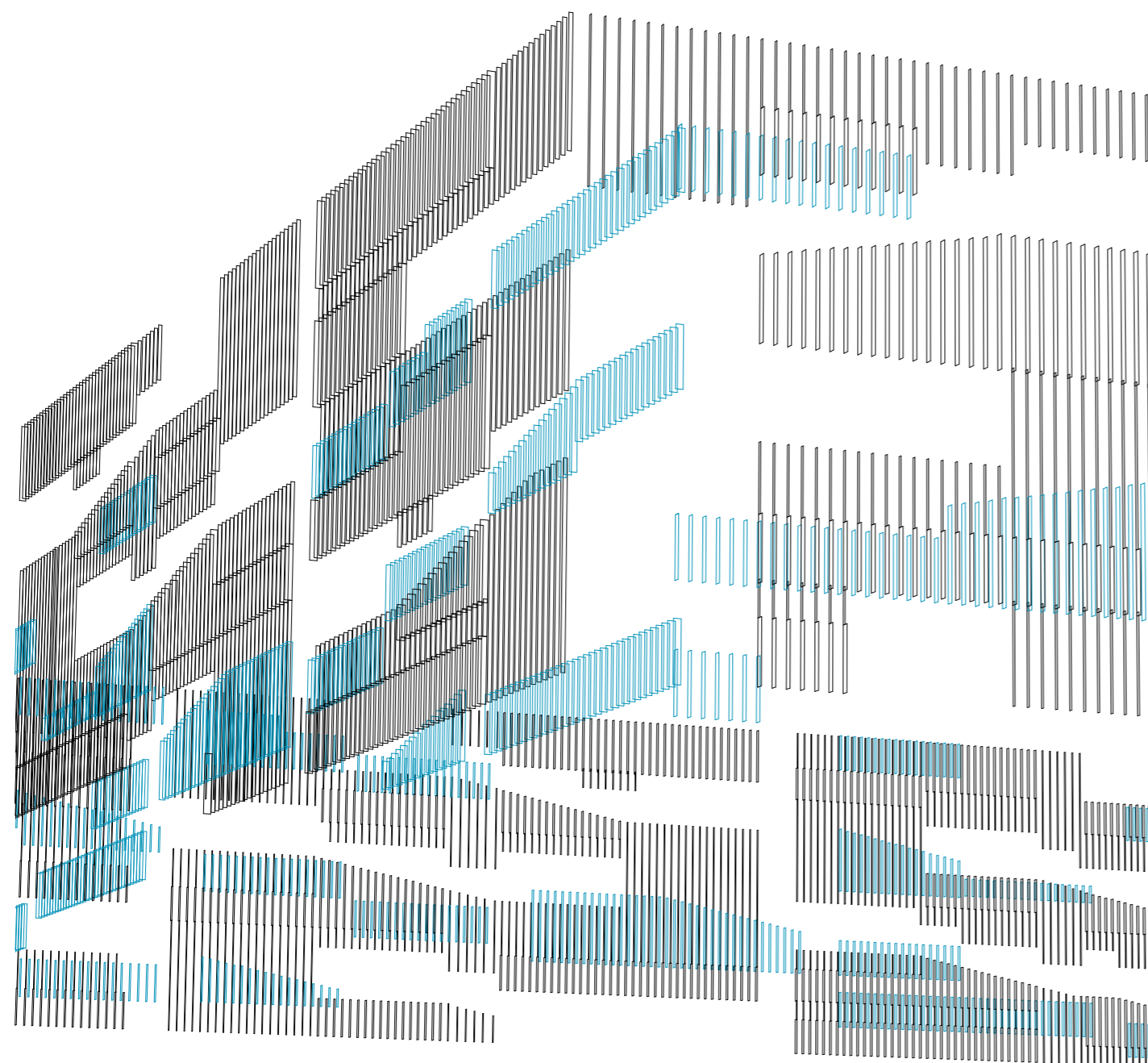


ESCUELA DE ARQUITECTURA Y ESTUDIOS  
URBANOS

CARRERA ARQUITECTURA

# EL HÁBITAT CONTINUO

PROYECTOS UTÓPICOS DE VIVIENDA COLECTIVA  
TESIS\_2014



## Índice

Sinopsis	3
Introducción	4
La utopía	5
La utopía y las ideologías	
La utopía y la esperanza	
Las utopías del iluminismo	
Provocaciones arquitectónicas	7
La internacional situacionista	
Archigram	
Metabolismo	
Arcology	
La ciudad hidroespacial	
La distopia: El absurdo como crítica.	12
La sociedad de la Información	14
La ciudad territorio	
La era de la informacion	
El limite	
Conclusión	16
Bibliografía	17
Tesis proyectual	18
El Hábitat Continuo	

## Sinopsis

El concepto “utopía” refiere a la representación de un mundo idealizado e irreal que se exhibe como alternativa a la realidad existente, mediante una crítica profunda en el plano social.

En la arquitectura, la utopía puede resultar un tanto ambigua, ya que puede recibir múltiples interpretaciones. Pero básicamente, todos los proyectos considerados utópicos responden a una crítica principalmente en el plano social, estableciendo un escenario ideal e imaginario y un espacio modelo. Es decir, que la arquitectura aparece para dar el espacio ideal que se acomode a estos modos alternativos de vivir.

Las primeras ideas utópicas comenzaron a aparecer durante el siglo XVIII. Con el avance del capitalismo y la industrialización en Europa, las ciudades medievales empezaron a sufrir grandes cambios, principalmente por el aumento en la población y la necesidad de generar condiciones de habitabilidad razonables para una gran cantidad de personas. Los nuevos proyectos ideales surgieron como una crítica a la sociedad de la época. Según Françoise Choay, estos se pueden diferenciar en dos grupos: Los “progresistas”, aquellos que se basaban en un análisis científico de la sociedad, y los “culturalistas”, aquellos que aun se aferraban al concepto de vida comunitario pre-urbano.

Ya hacia fines del siglo XX y principios del siglo XXI, la velocidad que han tomado los cambios industriales y sociales, y principalmente el inicio de la globalización, han estimulado aun mas a las civilizaciones para imaginarse reali-

dades alternativas. La globalización ha tenido como objetivo la emancipación de los problemas espacio-temporales a favor de una nueva libertad individual. Y, con la aparición de internet, el ciberespacio se ha convertido en el modelo vivo de una autentica democracia virtual, donde todos los miembros de la sociedad global pueden comunicarse entre si y establecer relaciones instantáneamente. Sin embargo, estos beneficios producen inminentemente una estandarización de las formas de vida sin importar culturas o territorios diferenciados. Estos factores también han producido una visión negativa de la utopía: la distopía.

Tanto positivas como negativas, estas han sido agentes de cambio en el desarrollo de la arquitectura. Entre ellas se puede encontrar el trabajo de Constant Nieuwenhuys, el grupo Archigram, Supersstudio, Rem Koolhaas y mas recientemente, el grupo Dogma. Si bien estas utopías son todas distintas, existen ciertos elementos que las relacionan. La rebelión contra el sistema económico actual, el nomadismo como respuesta a las ataduras del sistema capitalista, la necesidad de conectarse o incluso de separarse, son algunos de los factores que parecerían repetirse como respuesta a las consecuencias que fueron trayendo los cambios sociales y culturales en el modo de vivir y relacionarse entre los seres humanos.

En la actualidad, además de estos factores, se suman ideas que responden de los nuevos cambios culturales que están experimentando nuestras civilizaciones. En el campo urbano,

según Massimo Cacciari habitamos lo que el denomina como ciudades-territorio, grandes espacios urbanizados homogéneamente en base a especulaciones financieras, donde no es posible distinguir “lugares” con calidad urbana. El tiempo se ha convertido en una molesta, utilizamos al tiempo como unidad de medida para calcular distancias y parecería que mientras todo se mueve mas rápido, nosotros no lo hacemos.

Por otro lado, el sociólogo de Zygmunt Bauman asegura que vivimos en una “modernidad líquida”, una sociedad donde las relaciones sociales se han vuelto efímeras y transitorias, donde el arraigo a un lugar determinado ya no es certeza de bienestar, sino que se convierte en un inconveniente. Según el autor, Las comunidades actuales son “explosivas”, los seres humanos se agrupan por intereses particulares, pero en cuanto estos intereses se desvanecen como modas, también lo hacen las comunidades. En el plano de la arquitectura, Pier Vittorio Aureli habla sobre la importancia del limite. Según el, las ciudades no solo están compuestas de flujos, sino también de limites, muros y barreras. En la arquitectura, el limite sirve para generar espacio disponible. También introduce el concepto de ciudad archipiélago, un conjunto de objetos que forman una unidad por el solo hecho de ser completamente distintos. Como en la “ciudad del globo cautivo” de Rem Koolhaas, mientras mas extrema sea la diferencia entre cada lote, mas unida es la grilla que los rodea.



## Introducción

Las utopías en la arquitectura han tomado a lo largo de la historia la posición de agentes de cambio indirectos sobre la realidad del momento. Si bien los proyectos utópicos son inalcanzables por definición, han logrado establecer ideas, percepciones y objetivos tanto en arquitectos como en la sociedad en general.

En la siguiente tesis se desarrollará el concepto de utopía desde sus orígenes, como un fenómeno que intentaba hacer una crítica a los problemas emergentes en la sociedad, amplificadas con el arribo del capitalismo a las ciudades europeas. La presentación de situaciones ideales, surgen como una respuesta crítica a las sociedades tradicionales que se ven sometidas a los nuevos cambios tecnológicos y culturales. Será de importancia ver como éstos conceptos se han desarrollado y reflejado en las distintas ideas y proyectos utópicos de la arquitectura.

Es preciso aclarar que si bien la utopía aparece en el campo de la arquitectura, ésta lo hace, generalmente en proyectos integrales, y no específicamente en proyectos de vivienda. Las utopías, por su gran carga revolucionaria, abarcan muchos más factores de la ciudad que solo la vivienda, por más que ésta represente una de sus partes centrales. Por lo tanto los proyectos de vivienda gestados en corrientes utópicas, deberían considerarse proyectos experimentales, que constituyen una porción de un todo utópico.

En una primera instancia, se buscará encontrar el origen de las utopías en el pensamiento del ser humano, para poder determinar que causas lógicas dan inicio a estas corrientes. Será de gran importancia poder discernir entre una utopía y un proyecto arquitectónico innovador. A lo largo del trabajo se irán desarrollando distintas posturas y acercamientos a la idea de la utopía mediante ejemplos, desde su origen con Tomás Moro, pasando por pensadores del iluminismo, hasta la actualidad. Por último se expondrán los elementos que contextualizaran el desarrollo de la etapa proyectual de esta tesis.

## Las Utopías

El concepto de Utopía aparece por primera vez en 1515 en la obra literaria de Tomás Moro, *Utopía*. Aquí describe una sociedad ideal desarrollada en una isla, como forma de crítica a la sociedad de su época. Estas sociedades eran ideales, alternativas, seculares y racionalmente administradas por sus gobernantes, organizadas en torno al trabajo colectivo y el bien común, en contraste con las sociedades europeas del siglo XVI, donde se veía una clara conflictividad en relación a las políticas y sistema de propiedad privada.<sup>1</sup> Las características de la Utopía de Moro, son las que se asociaran luego a distintos ideales utópicos discutidos a lo largo de la historia.

Concretamente la palabra “utopía” proviene del griego y tiene dos significados. El prefijo U, que es la unión de la palabra ou (no) y eu (bueno), complementado con la palabra topos que significa lugar. Es decir que la utopía se traduce como el buen y no lugar. Como un lugar inexistente que es mejor que el real. Con el paso del tiempo este término comenzó a acuñar la perspectiva de carácter teórico, respecto del suceder futuro de las sociedades. En definitiva el concepto “utopía” refiere a la representación de un mundo idealizado que se exhibe como alternativa a la realidad existente, mediante una crítica profunda en el plano social.

Para no limitar la utopía a la definición dada por la obra de Tomás Moro, que no la acuñó con su significado filosófico más profundo, es necesario volcarse a la obra de una infinidad de filósofos que trataron el tema. Por lo tanto, las anticipaciones, imágenes deseosas, contenidos esperanzadores, paisajes en la pintura, las operas, la literatura, los avances en las ciencias médicas y tecnológicas y la arquitectura son algunos de los campos que hablaron y hablan de utopías. Campos que generan un debate y un sueño en torno a un futuro esperanzador e increíble. Espacios donde la creatividad logra desarrollarse sin las limitaciones del acá y el ahora, donde logra volar, para después contarnos lo que hay o puede haber más allá, más adelante, o en otro lugar.



Utopia, Tomas Moore.

### La Utopía y las Ideologías

Pero para entender como funcionan estas utopías, es necesario primero comprender como funciona el pensamiento humano, tal como lo analiza la sociología del conocimiento. Según Karl Mannheim, en su texto *Ideology and Utopia*, ningún individuo, en realidad, piensa de manera individual, sino que su pensamiento está ligado a un estado particular y a una situación histórica y social que lo condicionan.<sup>2</sup> Por lo tanto, se podría decir, que no es el hombre el que piensa, sino que éste se comporta dentro de un grupo de que ha desarrollado una serie de respuestas a ciertas situaciones, caracterizadas por una misma línea de pensamiento. El hombre en realidad participa en un pensamiento colectivo, que otros hombres han pensado antes que él. Por ende, se encuentra en una situación en donde ciertos patrones de pensamiento heredados, son reelaborados, para dar respuesta a nuevos desafíos. Hay una lenta y paulatina diferenciación en los pensamientos individuales, que esporá-

dicamente afloran en distintos casos, dando lugar a nuevas interpretaciones.

Esta forma de pensamiento colectivo es a la que Mannheim se refiere como Ideología, dividiéndola en dos grandes grupos: particulares y totales. Siendo él un relativista, consideraba que cada individuo está determinado por la esfera total, que representa la cosmovisión, y otra particular, construida por las experiencias vividas e intereses o puntos de vista particulares. Adhiriendo a sus ideales, no existen los pensamientos absolutos o universales. No deberíamos buscar verdades absolutas, sino que verdades coherentes a situaciones históricas, normas y formas de pensamiento particulares.

Según Mannheim, la Utopía es un estado de pensamiento, que es incongruente con la situación real inmediata, y que intentaría cambiar el normal funcionamiento u orden de las cosas. Mientras muchos estados ideológicos particulares son aceptables y permiten el normal transcurso del día a día, los pensamientos utópicos implican una revolución de algún tipo que se vería afectada en el orden social. Es por esto que las utopías se mantienen en el plano de lo irreal y futuro, mientras las ideologías, en el plano real y presente. Sin embargo, el problema que aquí surge, es que, según el autor, las realidades no son realidades, sino que una construcción social concreta, íntimamente ligada a las ideologías particulares y totales de cada individuo. De todas maneras es muy difícil diferenciar ideologías de utopías, ya que ambas tienden a hacer caso omiso a aspectos de la realidad, en pos de un ideal. Las utopías siempre permanecen en el plano de lo irrealizable. También podría decirse que uno puede identificar una idea como utópica, si es que la considera como irrealizable desde su punto de vista. La mera forma en la que una concepción es definida, estará determinada por el preconceito que establece el resultado de las cosas, y la cadena de ideas desarrolladas a partir de ellas. “La utopía es una forma de pensar que trasciende la realidad, siendo irrealizable e inconcebible, pero muchas veces actúa como un verdadero instru-

mento propulsor de cambio”.<sup>3</sup>

### La Utopía y la Esperanza

Los sentimientos guían gran parte del accionar y pensar humano. Según Ernst Bloch, en su texto *El Principio de la Esperanza (The Principle of Hope)*, la base del pensamiento utópico radica en la esperanza.<sup>4</sup> Pensar en realidades irreales o utópicas, es normal en el ser humano. Una de las principales características que nos distancian de otras criaturas, son la creatividad y la razón. Cuando éstas se trabajan en conjunto, pueden producir imágenes radicales de futuros distantes.

La esperanza, superior al miedo, no es pasiva como la anterior, ni estancada en la nada misma. La emoción de la esperanza sale de sí misma, hace a las personas amplias en vez de confinarlas. El trabajo en contra de la ansiedad de vivir y los miedos, son con lo que más fácilmente uno se identifica. Bloch considera que las personas han soñado con ansias en que forma ayudar al mundo, cuidarlo. Soñando en una vida mejor que podría ser posible y alcanzable. Los sueños diurnos invaden las vidas de las personas, siendo una de sus partes una mera función de escape de la realidad, pero otra, y más importante es la provocación que generan. La provocación incita a las personas a no aceptar el mal que existe, buscar alternativas, soluciones e ideales, sin aceptar la renuncia. Nunca nadie ha vivido sin soñar despierto, pero es cuestión de conocer a estos sueños más profundamente para poder entrenarlos y hacerlos útiles en lo correcto. El autor incita al lector a que deje crecerlos cada vez más y más, ya que esto significaría que están enriqueciéndose enormemente, llegando a una claridad que permite la activa participación de la razón.

Pensar significa aventurarse al más allá, en el sentido que lo existente no es escondido. Bloch implanta la idea de que todos vivimos en el futuro y que el presente genuino es casi inexistente. La dimensión futura contiene lo que es temido, al igual que por lo que se tiene esperan-

za, y cuando ésta no es frustrada, la esperanza permanece y brilla. Por lo tanto, el hombre es esencialmente definido por el futuro, y la percepción que uno pueda tener de éste es principalmente afectada por las determinaciones tanto particulares como generales del entorno, como menciona Mannheim. Siempre que el hombre se encuentre en un mal momento, la existencia se ve invadida de sueños diurnos, sueños de una vida mejor que la vivida conocida hasta ese momento. Éstos sueños construyen la idea de un futuro esperanzador, un futuro por el que valdría la pena seguir luchando.<sup>5</sup>

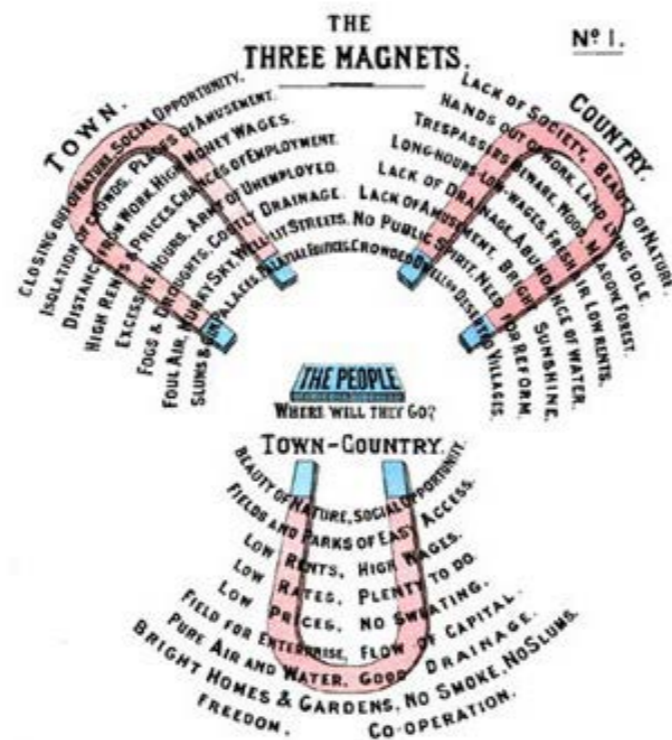
El mundo del saber contemplativo es, por definición, uno donde se analiza lo que puede ser contemplado, un mundo de repetición, donde los acontecimientos se vuelven historia, el conocimiento, recordar. No hay una búsqueda más allá de lo que no se puede percibir por los sentidos. Hay una percepción cíclica del tiempo y el espacio que no permite avanzar. El autor explica la falta de una producción consciente de la historia de denominación utópica, haciéndola central en sus tratados. Lo que ese concepto designa yace en una fina línea del ser consciente cuando se acerca a lo que esta destinado a ser, elevándose aun mas.

Lo nuevo nunca es completamente nuevo. Todos los movimientos liberadores son guiados por aspiraciones utópicas, desde los descriptos por la Biblia, hasta los que guiaron a la revolución Francesa. De todas maneras el pasado siempre ejerce una fuerte impronta en la obstrucción de las utopías, haciendo que al final terminen decayendo en ideologías contemplativo-idealísticas o actitudes pasivo-contemplativas.<sup>6</sup> Tan solo pensar en cambiar el mundo e informar del deseo, no logra confrontar el futuro. Este espíritu de confrontación es necesario para que la Esperanza logre acercarse a la Utopía.

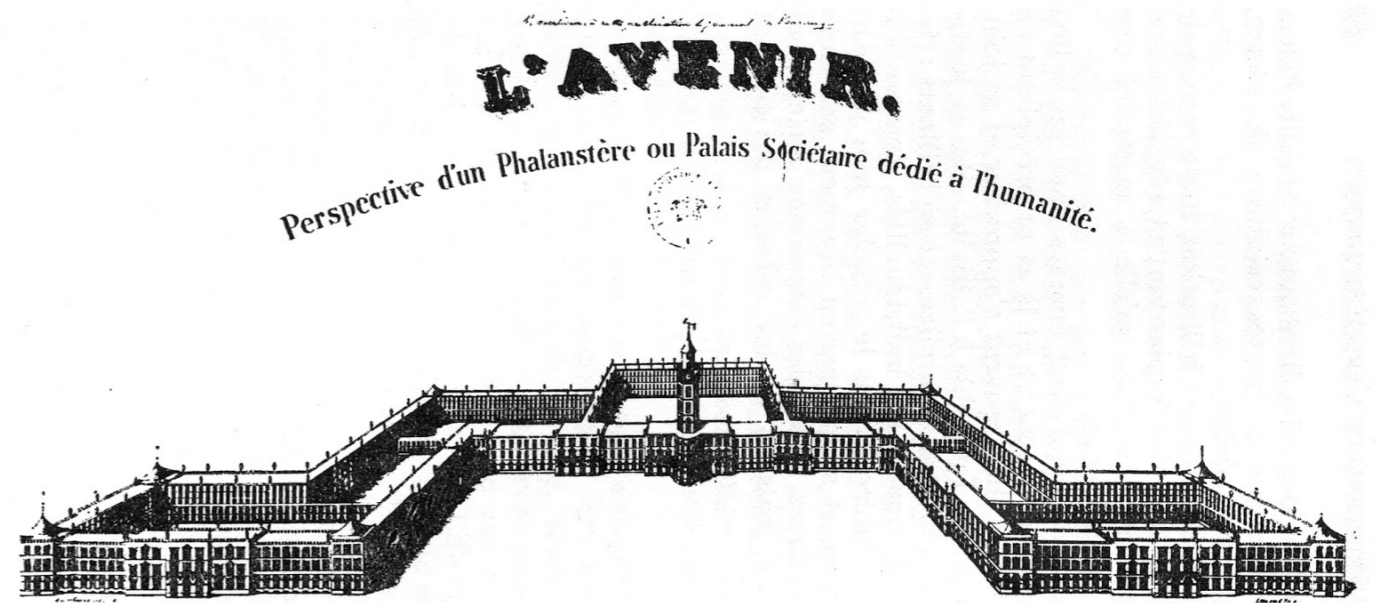
*“So let a further signal be set for forward dreaming. This book deals nothing other than hoping beyond the day which has become. The theme of five parts of this work is dreams of a better life. (...) the path leads via the Little wak-*

*ing dreams to the strong ones, via the wavering dreams that can be abused to the rigorous ones, via the shifting castles in the air to the One Thing that is outstanding and needful.”<sup>7</sup>*

Bloch escribe que la anticipación actúa en el campo de la esperanza, por lo que ésta no debe solo ser tomada como una emoción, sino que también como el opuesto al miedo. La imaginación y los pensamientos del futuro son considerados utópicos por el filósofo, pero en el sentido positivo, de anticipación en general. Por lo tanto la palabra Utopía, a la que se le suele adjudicar la condición de ser abstracta, es centrada hacia el mundo, con la habilidad de tomar control del desenvolvimiento natural de los sucesos. El tratado analiza también la relación de su función a la ideología, hasta llegar al fundamental tratado del aquí y el ahora analizando también la cualidad utópica del Nada, comparándolo al Todo. Estos dos adjetivos totalizadores y radicales, juegan en paralelo buscando penetrar la oscuridad del momento como una ínfima parte de la nada envuelta en el todo. La



Ciudad Jardin, Ebenezer Howard



Falansterio, Charles Fourier

consciencia utópica busca mirar más allá, para poder entender lo más cercano.

En la tercera parte transitions, analiza el mundo de cuentos de hadas creados por la danza, el cine, el teatro, las artes en sí. Éstas presentan un mundo mejor de la mano de la industria del entretenimiento. Cuando estas utopías comienzan a ser consideradas modelos a seguir, aparecerían las primeras utopías planificadas. La construcción de utopías que generan las maravillas de la tecnología, las posibilidades de la medicina, los paisajes perfectos generados por la pintura, cimentan implícita o explícitamente la imagen de un mundo mejor y más perfecto. Las obras de arte, en muchos momentos, mostraron paisajes, personas o acontecimientos prefigurados con una perfección inalcanzable en la realidad. Una perfección que luego las personas buscarían, o con la que soñarían. Los excesos generados por los distintos estilos artísticos, no siempre mueren junto con sus sociedades, muchas veces tienen un efecto residual en las sociedades por venir.

*“Egyptian Architecture is the aspiration to become like Stone (...); gothic architecture is the aspiration to become like the vine of Christ (...).*

*And in this way the whole art shows itself to be full of appearances which are driven to become symbols of perfection, to a utopianly essential end.”<sup>8</sup>*

La práctica o la búsqueda de la utopía, es, según Bloch, solo posible en el Socialismo como lo planteaba Marx. Siempre las utopías tienen un sesgo colectivo y social de la organización del trabajo, por lo que el autor considera que el marxismo es lo que más se acerca a lo mismo. Dice que en el camino que dirige a los lugares que no están afectados por la maldad, donde todo lo bueno abunda, siempre va a tener como conductor al socialismo. El socialismo es la práctica concreta de la utopía. Todo lo que es ilusorio, posible sobre las imágenes esperanzadoras lleva a Marx.<sup>9</sup>

### Las Utopías del iluminismo

Una vez esbozada la idea de utopía según estos dos autores, es propicio para el desarrollo del presente trabajo entender como se desarrolla la utopía en las artes, especialmente en la arquitectura. Durante el siglo XVIII, con la llegada de la ilustración, se comienzan a gestar los ejemplos más pertinentes de proyectos

utópicos en la arquitectura. Con el avance del capitalismo y la industrialización en Europa, las ciudades medievales comienzan a sufrir cambios considerables. La migración del campo a la ciudad, el surgimiento de nuevos elementos o clases sociales, los cambios en la economía, y las transformaciones del territorio influyen drásticamente en los modos de vida. Los nuevos proyectos ideales surgen como una crítica y alternativa a la sociedad de la época. Françoise Choay en su libro *El Urbanismo: Utopías y Realidades*, diferencia dos líneas de pensamiento utópico. Por un lado, el modelo "progresista", que incluye las posturas de Owen, Fourier, Richardson, Cabet, Considerant, se basa en la intención de un análisis científico de la sociedad.<sup>10</sup> Sus preocupaciones principales eran disminuir la mortalidad, mejorar la vida del habitante urbano y sus condiciones higiénicas. Sus desarrollos tenderán a clasificar espacios y desarrollar tipos ideales (como viviendas, hospitales y escuelas), respondiendo a las necesidades abstractas de un hombre tipo. "Una predisposición al análisis racional, a la búsqueda de la claridad y de una estética de la lógica."<sup>11</sup> El concepto del falansterio de Fourier será uno de los ejemplos más importantes de este modelo de pensamiento.<sup>12</sup> Por otra parte, el segundo modelo, al que Choay denomina "culturalista", y que incluye las posturas de Ruskin, Morris, Howard, está marcado por la vida comunitaria pre-industrial y pre-urbana. Un claro ejemplo de éste lo haría la Ciudad Jardín de Ebenezer Howard.

El historiador Manfredo Tafuri, en su texto, *Architecture and Utopia*, describe un conflicto entre el rol del objeto arquitectónico y la organización urbana de las ciudades de fines del siglo XVIII.<sup>13</sup> Según él, en la ciudad del iluminismo existe la dicotomía entre la racionalidad y la irracionalidad, entre la demanda de un orden y la búsqueda de la no-forma, a lo que llama "The Enlightenment Dialectic". En este momento histórico la arquitectura cumpliría un rol predominantemente destructivo. Buscando frenar esto, la arquitectura se ve obligada a abandonar su rol simbólico-tradicional, para aventurarse en su vocación científica. De esta forma pudo

transformarse en un instrumento de equilibrio social (Durand), o una ciencia de las sensaciones (Ledoux). Luego de este cambio, la arquitectura abandona su rol pasivo, politizándose para tomar uno activo frente a la sociedad, viéndose obligada a enmendar soluciones aplicables a la realidad. Frente a este nuevo rol de la arquitectura, la ideología cumplió un papel importante. Según Tafuri, las "utopías" arquitectónicas del siglo XVIII fueron todas realizadas, o eran realizables. Incluso los proyectos de Boullée y Ledoux eran modelos experimentales aplicables a nuevos métodos de diseño, deslizándose fuera de la categoría de utópicos.

Tafuri identifica dos caminos en el plano de las artes: aquellos que buscaron asimilar sus valores en las entrañas y miserias de la realidad (Dadaísmo y Surrealismo); y aquellos que quisieron ir más allá de ella, construyendo nuevas realidades y valores (De Stijl). Éstas corrientes del siglo XX tuvieron que transformarse en modelos de cambio para movilizar al público. Teniendo que encarnar una nueva ideología del trabajo y de la producción. Ésta ideología puede ser considerada utópica, pero según Tafuri, para que una ideología se transforme en utopía, ésta debe negarse a sí misma, introduciéndose de lleno en la construcción del futuro. Esto forzaría al arte a aceptar su sentido dinámico y progresivo, al igual que crítico de la realidad existente. *The unproductiveness of intellectual work was the crime that weighed upon the conscience of the cultural world of the nineteenth century, and which advanced ideologies had to overcome. To turn ideology into utopia thus became imperative. In order to survive, ideology had to negate itself as such, break its own crystalized forms, and throw itself entirely into the construction of the future.*<sup>14</sup>

## Provocaciones Arquitectónicas

### La Internacional Situacionista

En los 50, tiene su origen el grupo de la Internacional Situacionista, que es un grupo artístico de marcada tendencia revolucionaria y toma su nombre de la denominada creación de situaciones. Se basaban en el empleo de medios tecnológicos para crear escenarios o situaciones, mediante las que un individuo pudiese satisfacer un deseo determinado de manera transitoria.

Guy Debord, como uno de sus principales exponentes, en su *Teoría de la Deriva* habla de la "Psicogeografía", definiéndola como "el estudio de las leyes precisas y de los efectos exactos del medio geográfico, construido, o no construido, en función de su influencia directa sobre el comportamiento afectivo de los individuos". De estos conceptos nace la idea de *Urbanismo Unitario*<sup>15</sup> que dará lugar a la utopía New Babylon de Constant Nieuwenhuys. Ésta se entiende a través de una vasta serie de mapas, modelos, croquis y pinturas que dan forma a un esquema utópico para una nueva forma de vivienda y para un nuevo tipo de sociedad. Simula la situación de liberación total, una abolición de todas las normas, convenciones tradiciones y hábitos. Al radicalizar e idealizar los aspectos transitorios de la experiencia de la modernidad, es un mundo donde todo ha adquirido una nueva fuerza. Asimismo es un mundo donde la creación colectiva y la absoluta transparencia tienen lugar.

New Babylon se presenta como una ciu-

dad nómada post-capitalista, donde las normas económicas y sociales del mundo tal cual lo conocemos no son las mismas. Básicamente consiste de una serie de plataformas interconectadas y suspendidas por sobre la tierra que podrían expandirse y modificarse continuamente. Allí tomaría lugar la vida del ser humano, pero en una situación nómada, donde los espacios estarían en una situación de constante remodelación. El proyecto siempre se encontró en un estado conceptual de constante cambio a lo largo de los 15 años que Constant lo desarrolló, sin llegar a una forma concreta, ya que tampoco la tenía y se vio reflejado en la gran cantidad de dibujos y cuadros del autor. Según Constant, "New Babylon no se detiene en ninguna parte (porque la tierra es redonda); no conoce fronteras (porque ya no hay economías nacionales), ni colectividades (porque la humanidad es fluctuante). Cualquier lugar es accesible a cada uno y a todos. Todo el planeta se convierte en la casa de los habitantes de la tierra. Cada cual cambia de lugar cuando lo desea. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que cada vez parece diferente."

Según Rem Koolhaas, New Babylon era una fantástica y lúdica visión de una ciudad post revolucionaria creciendo en un suelo, elevado del nivel natural. Según Constant, New Babylon apuntaba a poner un fin a la separación entre la ciudad y el paisaje. El paisaje continua y la

ciudad es situada en diferentes niveles. La ciudad ya no es una sección de tierra urbanizada, rodeada de paisaje, sino una red que se expande en otro nivel, por encima del paisaje. New Babylon no es una construcción ya que es, a la vez, una deconstrucción.: uno construye y destruye al mismo tiempo, existen elementos simples que aparecen y desaparecen en una línea que permanece, naturalmente, constante.<sup>16</sup>

### Archigram

La industria del entretenimiento contribuye con el imaginario colectivo que crea distintas acepciones de la realidad, al igual que distintas posibilidades de un futuro mejor y más provisorio. Éstas dirigen el pensamiento de las masas, al igual que guían la creatividad de las personas a la hora soñar. Tal es el caso del grupo Archigram, que, guiados por la escena pop en plena ebullición, exacerbando los acontecimientos de la época y sus cualidades, al igual

que también los de la industria del consumo masivo, logran entender las ciudades en esa dirección. De ésta forma, devienen en soluciones experimentales donde se trata de amplificar la cuantificación, la técnica, y la masividad de los productos. Cabe destacar que la producción de este grupo en particular constaba más que nada de publicaciones gráficas, basándose en técnicas como el collage y los dibujos de estética pop, apelando a representaciones llamativas.

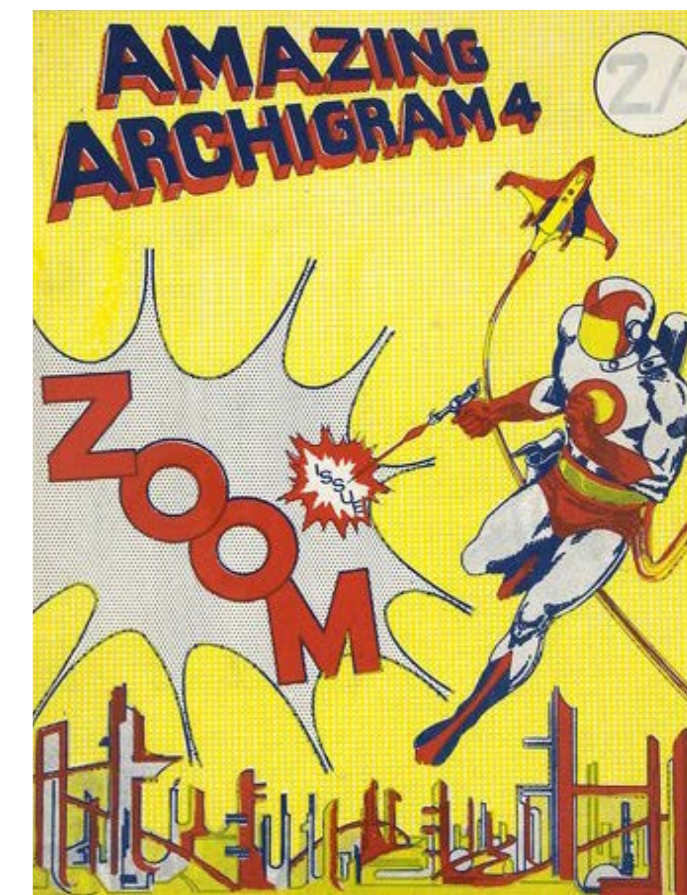
Es constituido en 1960 por los despachos de Peter Cook, con Dennis Crompton y Warren Chalk, por un lado, y el de David Greene, con Ron Herron y Michael Webb por otro. Entre 1961 y 1970 editan la revista Archigram, con el propósito de divulgar sus panfletos y mostrar sus imágenes tecnológicas. La importancia histórica del grupo Archigram radica en su espíritu siempre combativo y avant-garde hacia actitudes y técnicas tradicionales, forzando un repensamiento de los espacios y tecnologías arquitectónicas esta-

blecidas.

La idea de la técnica modernista ya había sido golpeada por las formas y estructuras extravagantes de la arquitectura brutalista de los '50. Archigram quiso recuperar la idea de la Máquina de Habitar, desarrollada por los primeros modernos, tras las nuevas tecnologías que las guerras habían logrado incorporar a los campos de la química, electrónica e industria aeronáutica. Este nuevo escenario de posguerra había abierto el campo tecnológico considerablemente, y el grupo no iba a dejar pasar esta oportunidad para aplicarlos en la arquitectura y el diseño. Los miembros de este grupo partían generalmente de la premisa de que la tecnología resolvería todos los problemas de la vida humana, por lo que la idea del progreso ilimitado jugaba un factor importante a la hora resolutive. Archigram hacía tributo a los pioneros anteriores, como los futuristas italianos, recordando sus formas radicales de romper con lo establecido y tradicional. De todas maneras el grupo trabajaba sin las cargas históricas de sus antecesores, pronunciándose como completamente novedosos, radicales y avant-garde.

Un claro ejemplo de este grupo fue el Plug-in City (1962-1964), que terminó siendo una recopilación de ideas y proyectos surgidos en otras ocasiones. Al ser un trabajo siempre cambiante, la idea principal era la de una serie de estructuras interconectadas a gran escala, que contenían los servicios esenciales, a la vez que servían de acceso y circulación. Dentro de esta red se conectaban unidades-capsula que contenían las distintas funciones. El interior de estas contenían instalaciones mecánicas y electrónicas, intentando reemplazar los labores domésticos diarios. Estas unidades tenían una obsolescencia programada, apelando a la idea de un recambio y modernización constante. El nombre de este proyecto hace una clara referencia al proceso de constante crecimiento y actualización.

Según Peter Cook, Archigram prestaba especial atención a la masificación del mundo

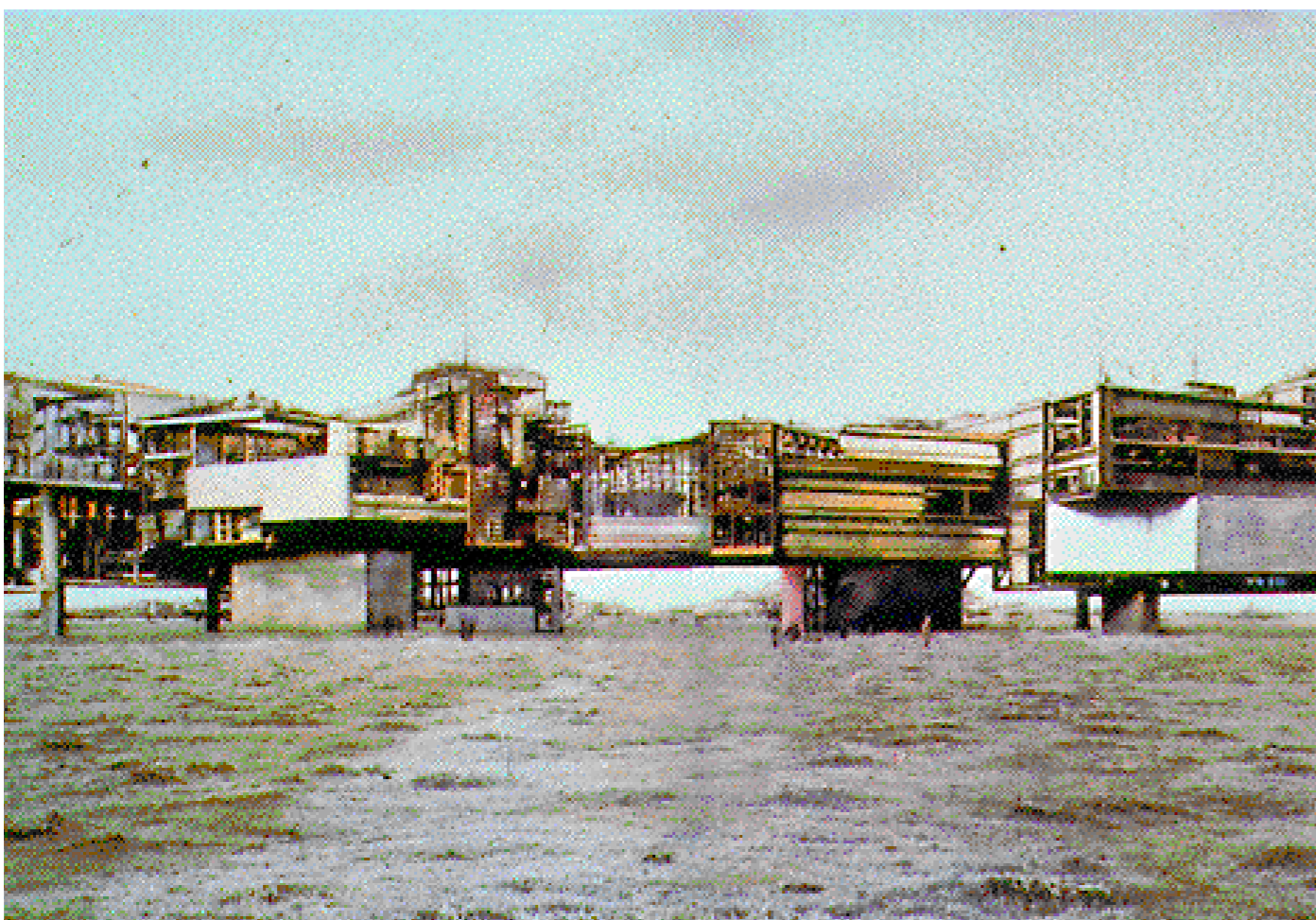


Archigram Magazine N°4

chatarra. La sociedad estaba cambiando sus hábitos. El consumo masivo y el cambio cada vez mas cotidiano de las prendas de ropa por unas nuevas, podía ser trasladado al mobiliario. Al pretender una menor duración, bajarían sus costos, por lo que se volverían disponibles para una mayor cantidad de gente.<sup>17</sup>

### Metabolismo

Japón Adquiere una singular importancia tras la segunda guerra mundial. La gran destrucción producida en la guerra, sumado a un gran crecimiento de la población y la incapacidad de expandirse territorialmente llevan a los arquitectos japoneses a repensar drásticamente los modos de vivir, buscando soluciones u alternativas al problema del hábitat principalmente. La occidentalización del país, y su derivado gran crecimiento económico, conduce a un pensamiento modernizador de la sociedad, ligado a las nuevas tecnologías. A los desarrollos de Occidente, los arquitectos japoneses, suman concepciones espaciales y procesos constructi-



New Babylon, Constan Nieuwenhuys.



vos propios de su cultura, logrando una efectiva simbiosis entre el movimiento moderno y elementos locales.

El arquitecto Kenzo Tange, siendo uno de las figuras emblema de éste período, impone la postura en la que el espacio precede a la función, dando como resultado un cierto formalismo, exaltante de las funciones estáticas. Esta visión, también se expresa en la postura del grupo Metabolista, creado en el mismo año que Archigram (1960) y que contaba con la participación de Kiyonori Kikutake, Kisho Kurokawa, Masato Otaka y Fumisho Maki.

La idea vectora del grupo Metabolista es la de un diseño, en todas sus ramas, donde los avances de la tecnología y los sistemas habitacionales de cápsulas sean básicos. Partiendo de una postura radical a la arquitectura típica japonesa, proponen un cambio, donde el caos urbano fuera resuelto con proyectos de escala urbana, donde fuera común la exaltación estructural a modo de mostrar la era de la tecnología y como respuesta al caos existente en las ciudades. Planteaban ciudades aéreas, oceánicas, unidades móviles, donde las brutales estructuras agregativas jugaban un rol fundamental. Estos organismos pretendían recuperar la libertad, a la vez que proponían una solución utópica a la rápida densificación que estaban sucediendo en las urbes.

Según Kiyonori Kikutake, la nueva arquitectura japonesa debía tener la capacidad de crecimiento orgánico, aunque lo mas importante era la creación de un nuevo suelo artificial. Dada la alta densidad de población japonesa, era elemental considerar el crecimiento mas allá de los límites de la isla. Es por esto que gran parte de los proyectos del grupo Metabolista plantean desde expansiones de la ciudad de Tokyo en la Bahía, hasta ciudades en el medio del océano.

El plan de Kenzo Tange para la Bahía de Tokio (1960) planteaba una gran estructura agregativa, donde aparecían diversos núcleos residenciales autónomos. El trazado se encon-

traba regido en torno a un eje cívico que colgaba sobre el agua. Se realiza el planteamiento de una nueva organización social en relación con la naturaleza, basada en un crecimiento orgánico, regido por sus propias leyes. Se intentaba encontrar una nueva forma de organización social y espacial a través de las nuevas tecnologías que se encontrara mejor adaptada a las necesidades del ser humano, y, sobre todo, de la cultura japonesa.

En Project Metabolism Kikutake revela que su arquitectura era una forma de protesta contra la abolición del sistema terrateniente al cual pertenecía.

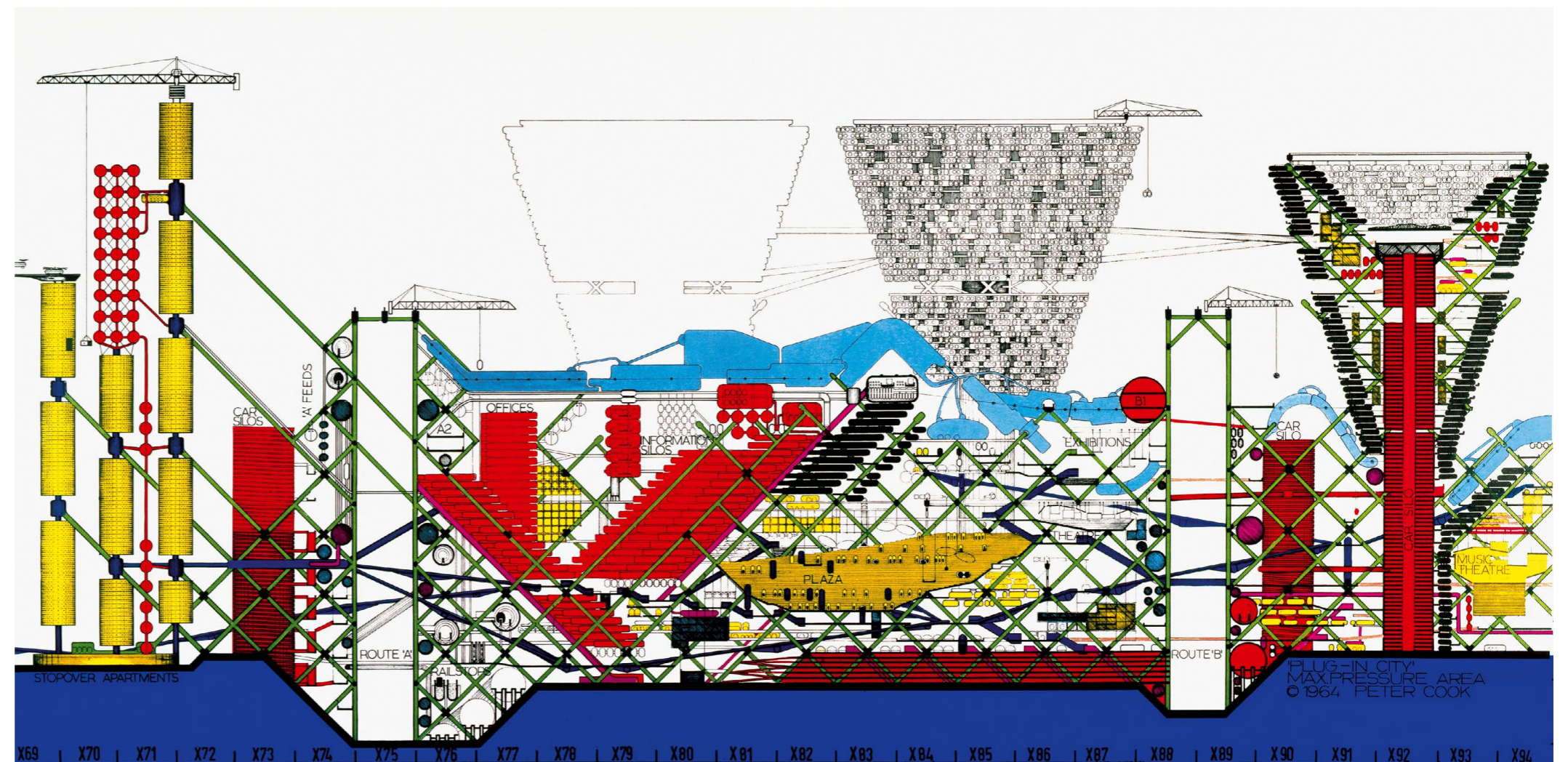
*"My architecture was my protest, as a former landlord, against the dismantling of the entire landowning system. Landlord provided vital support for the local community. Take the land-*

*lord away and you undermine the entire social and cultural fabric of the community".<sup>18</sup>*

En 1958 Kikutake propone la Marine City, que se incluiría en el manifiesto Metabolista de 1960. Aquí presenta la idea de una ciudad que flotaría libremente en el océano, estando completamente libre de ataduras a cualquier nación en particular, como respuesta al cambio del sistema de propiedad de la tierra. Y, de esta forma, también se encontraría resguardada de las amenazas de guerra. El "artificial ground" construido, se utilizaría para las diversas funciones que tiene una ciudad, como la agricultura, el entretenimiento y la industria, mientras que las torres descenderían a las profundidades del océano. Esta ciudad crecería orgánicamente, con la adición de módulos capsulares a las estructuras de las torres. Cuando este modelo de ciudad se volviera demasiado avejentada para ser habita-

da, la ciudad se hundiría por si sola, desapareciendo en el fondo del océano.

En la entrevista realizada por Rem Koolhaas, Kikutake expone la diferencia entre las cápsulas de Archigram y sus cápsulas, a las que él llama "move-net". Mientras la cápsula de Archigram era entendida como un símbolo de consumo relacionado con la industria, la move-net estaba relacionada con la agricultura y la prudencia en el ahorro. Según Kikutake, esto también se relaciona con el landowner. Asimismo, si se quisiera reusar componentes, estos debieran ser estandarizados (pueden ser prefabricados). También uno, según el arquitecto metabolista, tiene que pensar en como se compondrán estos componentes entre si, en ese punto el ensamblaje se convertiría en un punto importante.



Plug-in City, Archigram.

Según Arata Isozaki, una de las grandes fallas el metabolismo, fue su incapacidad de luchar en contra de las presiones del mercado y el gobierno, terminando sido absorbido por ellas. Esto determinó que Archigram terminara siendo un grupo mucho más teórico, avocado al a investigación y puesta en juicio de la sociedad contemporánea, mientras que el metabolismo terminó adaptando sus ideales y propuestas a proyectos realizables, haciéndolos disponibles al mercado.<sup>19</sup>

### Arcology

Paolo Soleri, aprendiz de Frank Lloyd Wright<sup>20</sup>, creía en el desarrollo de una arquitectura íntimamente ligada a la ecología, a la que denomina "Arcology"<sup>21</sup>. Éste concepto se basaba en el descubrimiento de la armonía entre arquitectura y ecología, para poder dar lugar a un tipo de sistema que pudiese conectarse verdaderamente con la humanidad.

Para lograr la conexión entre un edificio y el hombre es necesario remover ciertos elementos de la ciudad, la arquitectura y la vida en ellas, de los que nos hemos ido acostumbrando. Debemos mirar hacia áreas del planeamiento urbano, que se han vuelto tradiciones, y replantearlas.

Soleri analiza los problemas de la ciudad contemporánea, desarrollando un modelo tridimensional de ciudad, aumentando considerablemente la densidad, para así poder liberar una mayor cantidad de suelo natural. Consideraba que el transporte vehicular es bueno para viajar a largas distancias (de ciudad a ciudad) pero dentro de una ciudad causa separación y un quiebre de sentimiento de comunidad. Por lo tanto pensar en una ciudad en tercera dimensión lleva a la abolición del vehículo como medio de transporte principal, pasándose a una urbe más peatonal. La expansión urbana bidimensional, necesita de un gran consumo de tierra para sustentar un modelo económico de consumo que él considera absurdo. Desde la expansión territorial que necesitan las ciudades per se, has-

ta la superficie necesitada para alimentarlas, se produce una ineficiencia ecológica, que termina volviéndose un proceso destructivo. Seguir viviendo de ésta manera implicaría el agotamiento de los recursos y llevaría a la civilización a un estado escatológico.

Arcology, busca maneras de que las ciudades puedan producir sus propios recursos y reducir el consumo de los recursos naturales del planeta. En definitiva se define Arcology como un modelo de ciudad completamente autosustentable que se provee de energía y recursos de su entorno inmediato reciclando y reusando sus desechos. Soleri ve en la contracción y la mayor sofisticación de la ciudad, incluyendo sus equipamientos, maquinas e infraestructura de servicios la posibilidad y eficiencia de lograr más con menos, alcanzando nuevos niveles de desarrollo humano. La progresiva transformación de la existencia humana es clave en este modelo.

Uno de los ejemplos que aplicaban los conceptos de Arcology era "Mesa City" (1955), como un proyecto de un entorno en armonía con el hombre. Estaría ubicado en una porción de tierra imaginaria del tamaño de Manhattan, y estaba pensado para una población de 2 millones de habitantes. La ciudad estaba centrada en torno a dos grandes polos de intensa actividad: por un lado, en el norte, el complejo teológico, y al sur, por el otro, el centro de enseñanza. Estos dos nodos estaban conectados por autopistas, túneles subterráneos de autobuses, y parques axiales. Una serie de aldeas serían agrupadas alrededor de edificios públicos en forma de "clusters". Partiendo del principio de que lo más interesante en la tierra es lo hecho por el hombre, esta ciudad estaría rodeada de extensas superficies desarrolladas agrícolamente, controlado por un complejo sistema de riego, represas y canales, que se encontrarían en una zona semiárida.



## La Ciudad Hidroespacial

En una escena más local, el arte aparece como la antecesora de los proyectos utópicos. En este caso Gyula Kosice, quiere mostrar su postura radical a la tradicional sociedad Argentina, mostrando cómo deberían ser las ciudades ideales en un futuro a través de su Manifiesto sobre la ciudad "Hidroespacial". Aquí desarrolla conceptos que fueron esbozados por primera vez en su manifiesto Madi, en 1946: *"la arquitectura Madi debe ser ambientes y formas desplazables en el espacio"*<sup>22</sup>. La acción de atacar a la arquitectura de su época desde sus bases es una manera de liberar al ser humano de toda atadura y cambiar los preconceptos.

Kosice asegura que la humanidad se ha movido en proporción despareja respecto a su propio hábitat a causa de impulsos y reacciones vitales. Y acusa a la arquitectura de su época de englobar necesidades muy elementales y disímiles, que además moldea nuestra forma de vida e incluso nuestra forma de pensar *"hasta ahora solo utilizamos una mínima proporción de nuestras facultades mentales, adaptadas a módulos que de alguna manera derivan de la arquitectura llamada moderna o "funcional"*"<sup>23</sup>.

Acusa a los arquitectos de estar negados a aceptar un cambio que ya es evidente tanto en la educación como en otro lenguaje arquitectónico diferente, marcadamente revolucionario. Incluso asegura que las estructuras sociales son síntomas de un cambio hacia la desaparición del rol del estado y su reemplazo por otro sistema más eficiente. Según Kosice, la humanidad no se detiene ante lo imprevisible, sino que se aventura hacia lo desconocido como condición innata.

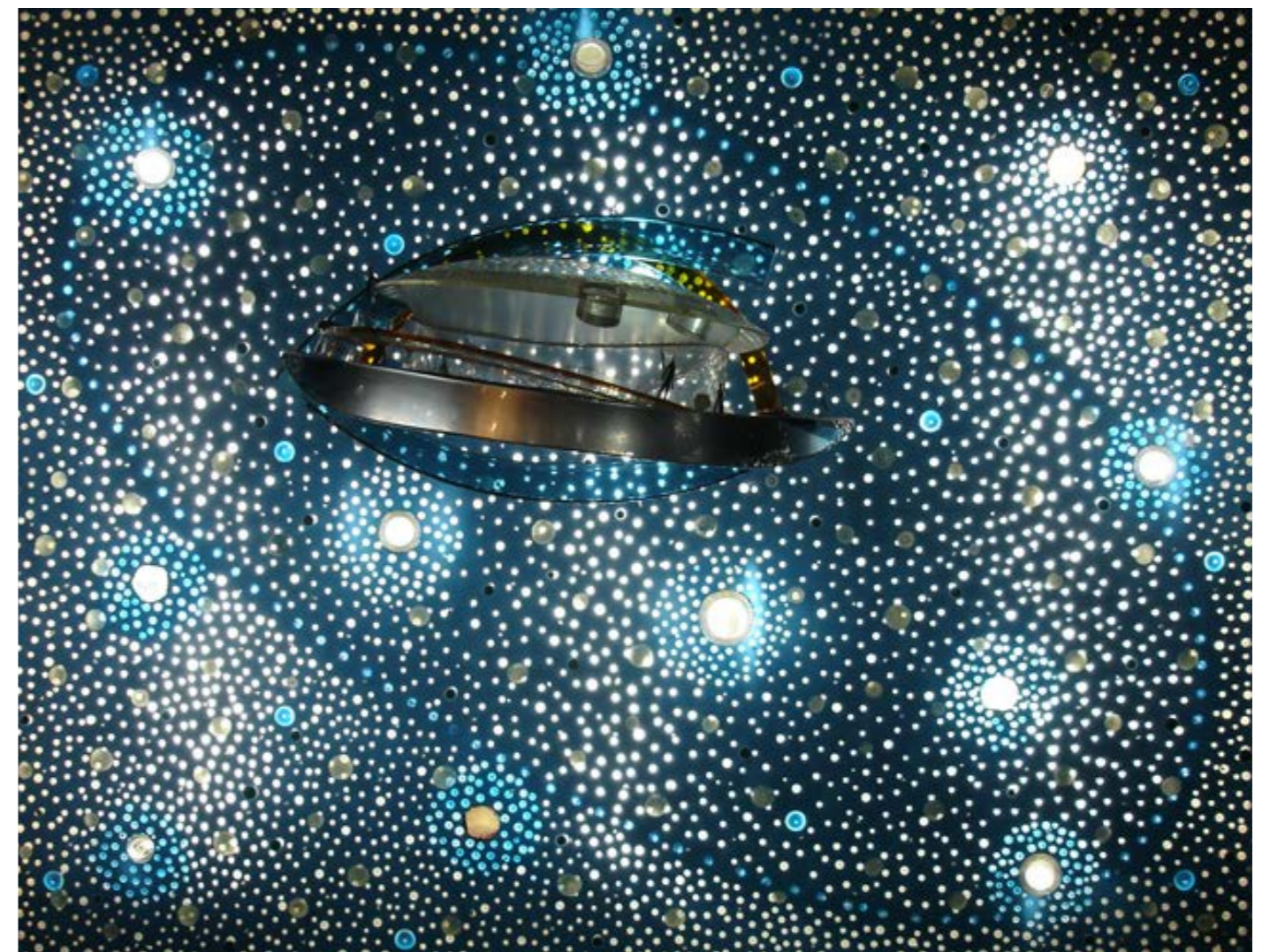
Cuando un cambio se transforma en necesidad es cuando esta disposición se acelera. La preocupación del artista en la contaminación de la Tierra o el "planeta agua", la depre-

dación geográfica y geológica, la destrucción del equilibrio ecológico y el aumento constante de la población lo llevan a contemplar la idea de que el desplazamiento del ser humano hacia el espacio es una "necesidad biológica".

Concretamente propone, construir un hábitat humano a mil o mil quinientos metros de altura con un sentimiento de coexistir y con un cambio radical en los modos de habitar. Mediante procesos químicos y técnicos se propone la utilización del agua de las nubes para extraer de allí oxígeno para respirar y a través de una "máquina de fisión nuclear" se conseguiría suficiente energía para permanecer suspendido en el aire y desplazarse. Esta ciudad modificaría el curso de la economía actual y abriría interrogantes sociológicos imprevisibles.

Asimismo propone reemplazar las habitaciones típicas de una vivienda, que se han convertido en el "ritual arquitectónico", por propuestas de "lugares para vivir": *"habrá lugares para tener ganas, para no merecer los trabajos del día y la noche, para alagar la vida y corregir la improvisación, para olvidar el olvido, para disolver el estupor del por que y para que y tantos otros lugares como nuestra inagotable imaginación amplifique y conciba"*<sup>24</sup>.

Entrando en la etapa postindustrial se propone un arte de todos y no para todos, integrando el arte al hábitat *"para que entonces la pintura, la escultura, en definitiva el "objeto", si todo ello ya esta contenido en la vida ocupando el espacio (...) "*. Se propone *"destruir la angustia y las enfermedades, revalorizar el amor, los recreos de la inteligencia, el humor, el esparcimiento lúdico, los deportes, los júbilos indefinidos, las posibilidades mentales hasta ahora no exploradas, la abolición de los límites geográficos y del pensamiento"*.



La Ciudad Hidro-Espacial, Gyula Kosice.

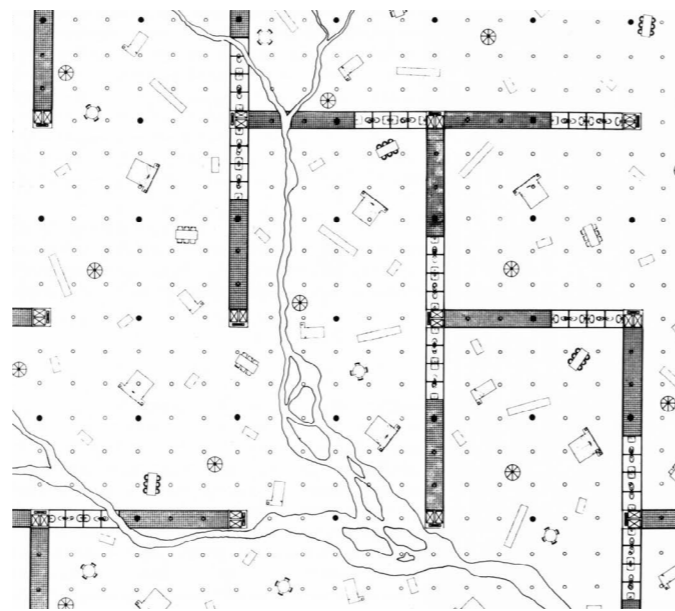
## La Distopía: El absurdo como crítica

El término distopía surge de forma posterior al de utopía y, al igual que su antecesor, se descompone en dos términos: "dis" que se traduce como malo y "topos" como lugar. Esto lo convierte en el término antónimo al de utopía.

Las distopías, al igual que las utopías, permanecen en el plano de lo imposible. Pero, a diferencia de las últimas, son una representación de una realidad alternativa que es necesariamente peor en algún aspecto a la realidad existente. Las distopías quizá han tenido más éxito que las utopías en realizar críticas a aspectos de las sociedades o a sistemas políticos y económicos. Debido a que por lo general, las distopías tienden a exagerar aspectos de las sociedades hasta llevarlos a su extremo y conseguir una cierta dualidad entre crítica e ironía, como es el caso de la novela "1984" de George Orwell, o "Un mundo Feliz" de Aldous Huxley, donde se relatan dos extremos de un sistema político y económico.

Durante la reconstrucción social de posguerra, la gente miraba hacia distintos lugares, Gran Bretaña por ejemplo contaba con el Team X y Archigram. En el centro de Europa, las escuelas funcionalistas que habían surgido luego de los CIAM y la Bauhaus marcaban los parámetros. Pero Florencia, una vez cuna de la arquitectura, estaba ahora renegada. Esta posición desfavorable sumada a una falta de desarrollo de la construcción, dio lugar a un progreso teórico de proyectos fundados en nuevas bases e inspiraciones. Nuevos desarrollos en las artes, la industria, los materiales, y la sociedad eran investigados e incorporados en las nuevas prácticas arquitectónicas.

En Florencia, el núcleo de estos desarrollos era la Facultad de Arquitectura. Aquí, dos grupos de jóvenes arquitectos con ideas revolucionarias surgieron alrededor de 1966: Superstudio y Archizoom. Superstudio fue fundado principalmente por Cristiano Toraldo di Francia y Adolfo Natalini. Su producción siempre operó dentro de una zona entre el criticismo social y la ironía. A pesar de la seriedad de las presenta-



ciones de sus proyectos, estos siempre suponían una fracción de ironía que daba lugar a pensar en un terreno de la exploración más que de la realización. Esta ambigüedad en sus proyectos, a la que los integrantes llamaban "demonstratio per absurdum", le otorgó una enigmática cuali-

dad que impidió que se puedan describir conclusiones finales sobre sus trabajos.

Para el grupo, la esencia del pensamiento humano era la razón libre de conocimientos, valores y restricciones impuestas por la cultura. Solo una persona que pudiera liberarse del exceso de valores producido por la cultura podría hacer uso óptimo de su creatividad. En base a este pensamiento, Superstudio se enfocó en desarrollar diseños libres de estas connotaciones, usando solamente la facultad de raciocinio. Desarrollaron un sistema que podía adaptarse al diseño de un objeto como al de un edificio, que luego se tradujo en su proyecto "Il Monumento Continuo" Hans Hollein afirmaba:

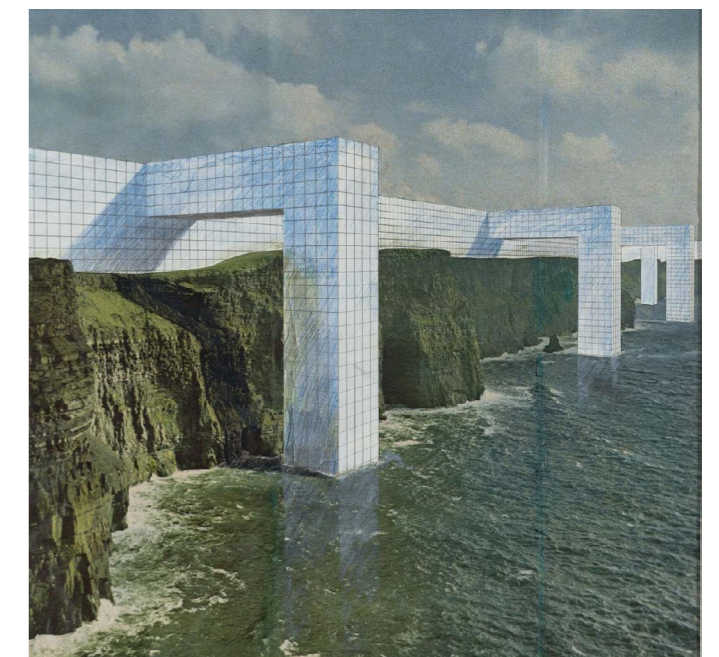
"Today, for the first time in the history of humanity, at this moment when scientific knowledge has made astounding progress and technological perfection can achieve anything, let's make an architecture which is not determined by technology, an architecture, rather, which is pure and absolute. Today man rules over infinite space."<sup>25</sup>

El Monumento Continuo se trató de un proyecto realizado por el grupo que fue presentado por primera vez en 1969 dentro de una Trienal de Arte y Arquitectura en Austria. Se trataba de un monumento que cubría la totalidad del planeta tierra y abarcaba en su interior todas las culturas fusionadas. El monumento intentaba ser un refugio para la especie humana, dejando el resto del planeta libre de la interacción del ser humano. Superstudio retornó a lo que ellos consideraban la forma más básica, el cuadrado, como el primero y el último acto de la arquitectura: "A square block of stone placed on the earth is a primary act, it is a testimonial that architecture is the centre of the relationships of technology/sacredness/utilitarianism."<sup>26</sup>

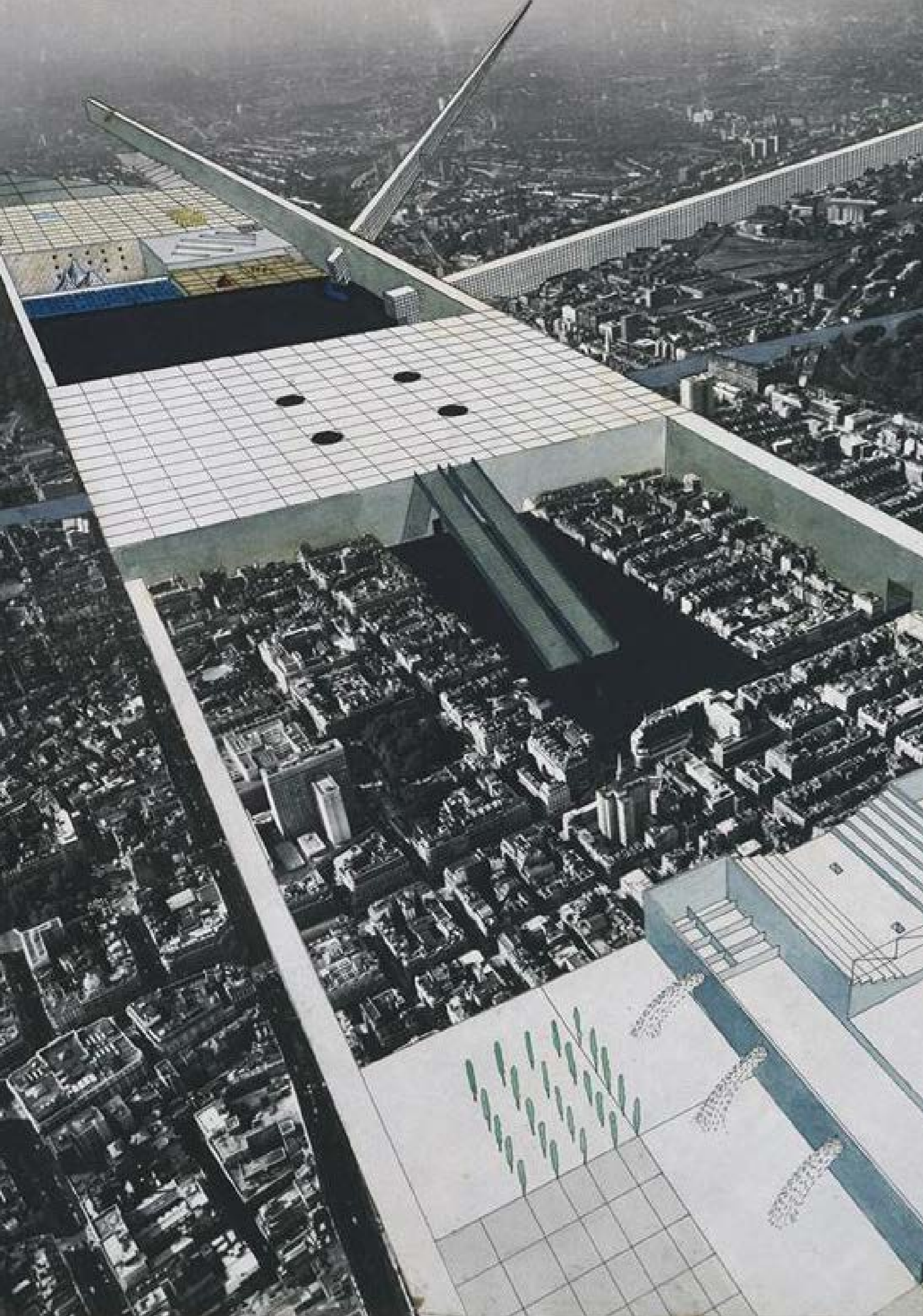
El proyecto era inclusivo y a su vez opresivo, mientras proponía un lugar común para todas las personas del mundo, trascendiendo diferencias culturales, políticas y legales, confinaba su existencia a los límites de la misma.

Archizoom, por otra parte, con Andrea Branzi a la cabeza, afirmaban que la metrópolis era el eslabón más débil de todo el sistema industrial. La metrópolis, considerada en una época como la cuna de la modernidad era, ya en 1970, el sector más atrasado y confuso del sistema capitalista. La propuesta de Archizoom era mucho más agresiva que la de Superstudio ya que no esbozaba superficies y volúmenes exteriores, sino que sus dibujos sugerían avances en propuestas verosímiles. El proyecto se llamó "No-Stop City" y concentraba en sí mismo el estudio sobre la relación entre el ser humano y el ambiente construido. No-Stop City era un primer esbozo de una ciudad sin dirección, dividida por una estructura sin formas específicas, en relación al sistema económico capitalista que, según los autores, no tenía dirección alguna ni futuro.

Para Archizoom, una nueva sociedad basada en variables cuantitativas iría a reemplazar a la sociedad existente. No-Stop City sería una ciudad sin cualidades, basada en la acumulación de procesos básicos y lineales, es decir, sin la meditación de la arquitectura. Se suponía que haría uso de los procesos de producción y consumo teniendo como modelo principal la estructura del supermercado y el estacionamiento.



El Monumento Continuo, Superstudio.



Rem Koolhaas, en 1972, presenta un proyecto que luego será el generador de OMA (Office of Metropolitan Architecture). Este proyecto surge de un ejercicio en la AA School of Architecture de Londres, cuando Koolhaas era alumno. Allí se le encarga a los alumnos el estudio de una obra arquitectónica. En este caso, Koolhaas eligió el muro de Berlín. Al visitarla, reconoció que la línea del muro de Berlín no era simplemente una línea partiendo la ciudad, sino una secuencia lineal de eventos, que permanecían unidos por la voluntad política de imponer en la ciudad un estado de aislamiento.<sup>27</sup> Era precisamente la cualidad ordinaria del muro lo que le sugirió a Koolhaas que incluso el más simple de los artificios, una vez desarrollado en una situación real, pierde su unidad como forma y se convierte en una secuencia de situaciones muy diferentes.

“Exodus” fue el proyecto que canalizó estos pensamientos. Junto a Elia Zenghelis, Madelon Vriesendorp, y Zoe Zenghelis; Koolhaas imaginó un escenario ficticio: una disputa en Londres que llevaría a dividir la ciudad en dos y, más tarde, a la construcción de un muro, o pasarela que marcaría el límite entre las dos partes. Este muro, sería también un paraíso arquitectónico que forzaría a los londinenses a abandonar su antigua ciudad y transformarse en “Prisioneros Voluntarios” de este proyecto que prometía hacer realidad todos sus sueños y sus pesadillas.

El proyecto se conformaba de una pieza principal a modo de pasarela donde se encontraban las funciones comunes y de alta intensidad social. Las actividades que no eran compartidas por todos los ciudadanos, eran dispuestas en pasarelas secundarias que conectaban la pieza principal con los barrios más pobres de Londres. El “Strip” era, según Koolhaas, como una pasarela donde corrían por ella los nuevos monumentos colectivos de la arquitectura. Dos muros confinaban el límite del “Strip”, dejando afuera la ciudad indeseada. Londres experimentaría su propio Éxodo y se transformaría en un conjunto de ruinas. Once cuadrados conformaban

el “Strip” cada uno de ellos tenía funciones específicas y diferenciadas. Entre ellos estarían: El Área de Recepción, una superficie elevada lo suficiente como para ver el total del complejo donde los nuevos habitantes eran introducidos a los misterios de ser ciudadano del “Strip”; El Parque de los Cuatro Elementos, Aire, Fuego, Agua y Tierra; El Cuadrado Ceremonial, reservado para celebraciones al aire libre; Los Baños, un instituto para la creación e implementación de fantasías; El cuadrado de las Artes, para satisfacer el amor por los objetos; entre otros. La idea de Exodus se basaba en representar un reflejo invertido de lo que ocurría en Berlín. Una pieza divisoria, coercitivamente devastadora, lo suficientemente agresiva para transformarse en una obra maestra de la arquitectura, pero que, a diferencia del muro de Berlín, estaba pensada para el servicio de la comunidad y de intenciones positivas. Los habitantes de esta obra maestra experimentarían una libertad paradójica. Sentirían un éxtasis de la liberación confinado a los límites del complejo.

## La Sociedad de la Información

### La ciudad-territorio

Massimo Cacciari en su libro *La Ciudad*<sup>28</sup> asegura que las ciudades occidentales fueron creadas sobre las bases del modelo de civita romana, donde, a diferencia de la polis griega, lo único que daba a los habitantes un factor común era una serie de leyes que permitían la vida en comunidad. Los ciudadanos de la civita romana no compartían un sentimiento de arraigo con la tierra ni un origen cultural en común como si lo hacían los de la polis, y esto precisamente les permitía expandirse. Sin embargo, el autor asegura que todavía somos seres de "lugares", es decir, que mientras le pedimos a las ciudades que se expandan y nos proporcionen espacios para realizar nuevos negocios, también exigimos una morada, un lugar de intercambio social y una escala más humana. El autor asegura que el origen de la ciudad como civita romana ha permitido el desarrollo de la misma hacia la metrópoli, un tipo de urbe que se ha desarrollado bajo las bases de dos factores primordiales: la industria y el mercado. "...en la ciudad moderna, las presencias clave son los lugares de producción y los de intercambio. Todo se articula alrededor de ellos como factores capaces de conferir significación simbólica al conjunto..."<sup>29</sup>

Sin embargo, según Cacciari, hemos superado esa etapa de urbanización, nos encontramos en lo que el autor denomina como la pos metrópoli o la ciudad-territorio. Un espacio indefinido y homogéneo, donde no existe centro y periferia, donde las funciones se distribuyen sin ningún sentido programático, ubicados según intereses especulativos y presiones sociales. Lo que el autor denomina como la desindustrialización, se ve reflejado en la descentralización de las funciones de industria e intercambio. Comienzan a desaparecer los espacios de producción e intercambio fijos y establecidos, ya que estas funciones se encuentran ahora esparcidas dentro del gran territorio urbanizado como acontecimientos sin ninguna lógica global.

Las funciones de una ciudad se transforman en acontecimientos que son los nue-

vos espacios públicos. Estos son eventuales y esporádicos, se modifican y mutan de manera constante. Las formas terrenales tienden a disolverse y desaparece la dimensión del lugar. Según el autor, no es posible habitar una ciudad que no proporciona lugares, "el lugar es allí donde nos paramos: es pausa; es algo análogo al silencio en una partitura.(...)El territorio pos metropolitano ignora el silencio; no nos permite pararnos, 'recogernos' en el habitar."<sup>30</sup> Habitamos territorios sin límites definidos donde el espacio se ha dejado de medir en distancias para medirse en tiempo. La ciudad se atraviesa, de acontecimiento en acontecimiento con el tiempo como una carga. La ciudad ahora territorio se encuentra imposibilitada de establecer lugares para habitar.

### La sociedad líquida

El sociólogo polaco Zygmunt Bauman en su libro *Modernidad Líquida*<sup>31</sup> explica las consecuencias que sufre la sociedad a causa de los cambios en el mercado y el sistema capitalista. Según Bauman estamos experimentando una etapa de la historia a la que el denomina "modernidad líquida", un período que se caracteriza por dos factores principales: la liberalización de los mercados y el debilitamiento de las relaciones sociales. La modernidad líquida refiere a la conclusión de una etapa de adecuación de los individuos a estructuras "sólidas", como el régimen de producción industrial o las instituciones democráticas, para pasar a un sistema líquido de políticas liberales y trabajo flexible.

Los seres humanos se encuentran ahora con la obligación de ser libres. Según Bauman, debido al desarrollo del Mercado y a la importancia de la apariencia por sobre el contenido de las cosas, hemos pasado a diseñar nuestra vida como "proyecto y performance". Es decir que más allá del proyecto de vida, todo lo demás es ficticio. La cultura laboral de la flexibilidad anula la previsión de futuro, la familia nuclear se ha transformado en una sociedad donde el amor se hace "flotante", sin responsabilidades hacia

el otro. Vivimos en una sociedad líquida, incierta, cambiante e imprevisible. La incertidumbre de la modernidad líquida obliga al ser humano a tratar al otro como una amenaza por el simple hecho de ser desconocido y por ser un potencial enemigo dispuesto a corromper el orden en el que vivimos. De esta manera, las relaciones comienzan a medirse en términos de coste y beneficio. El ser humano es intimidado a establecer relaciones duraderas con otros individuos ya que el sistema le exige flexibilidad y fragmentación, debe estar dispuesto a abandonar su hogar, sus compromisos y sus placeres para adaptarse a el mercado.

Según Bauman, la identidad en esta sociedad de consumo se recicla. Es efímera y acuosa como la modernidad líquida. Las comunidades formadas por individuos son artificiales. Se agrupan a causa de un gusto en común o un tipo de consumo particular "...se intenta dar cuenta del carácter multifocal de la vida moderna, de los movimientos de expansión de los sujetos que se trasladan y aglomeran hasta formar "espumas" donde se establecen complejas y frágiles interrelaciones, carentes de centro y en constante movilidad expansiva o decreciente..."<sup>32</sup>

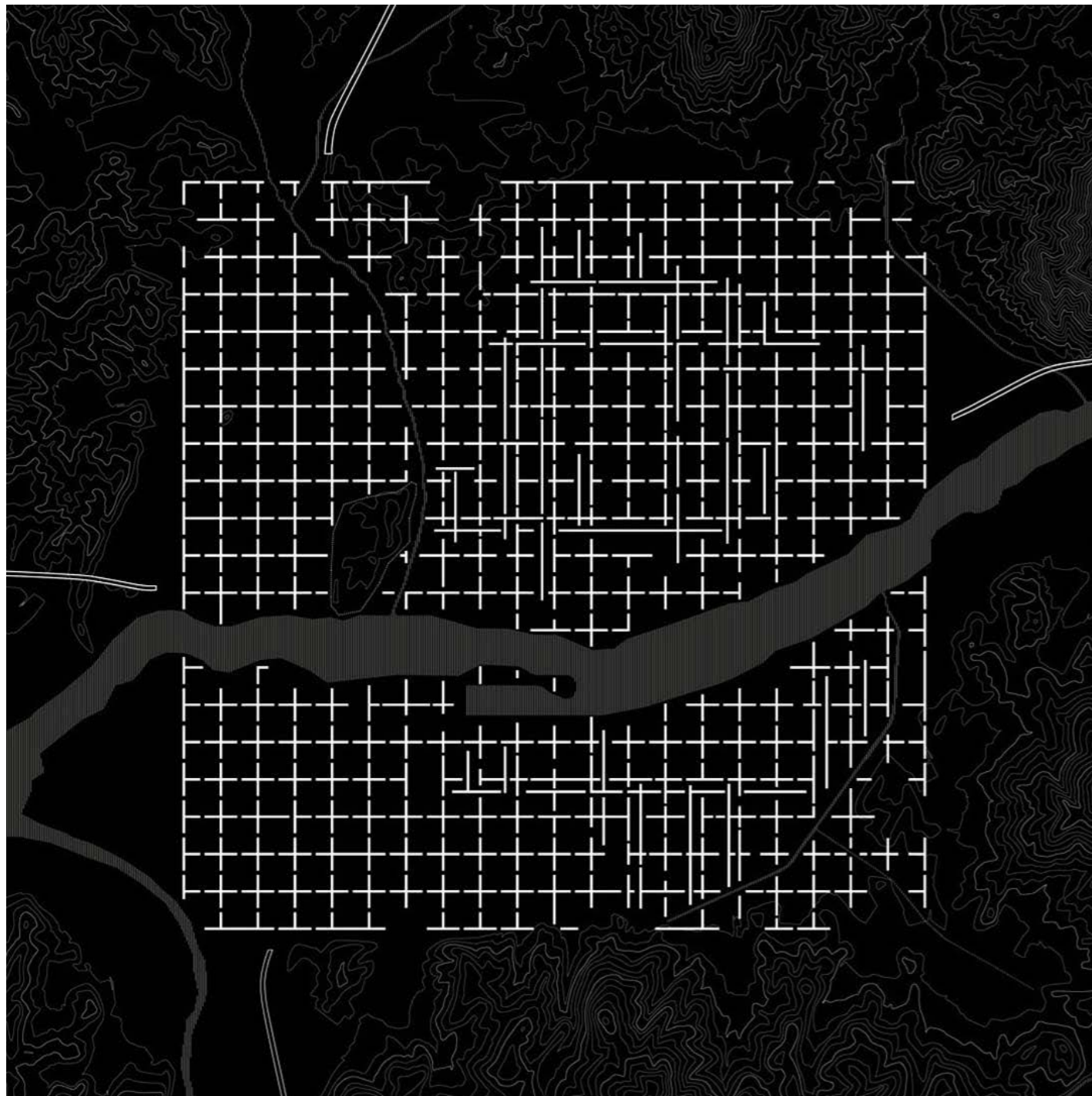
El sociólogo presenta las ideas de Jim Maclaughlin acerca del nomadismo. Dentro de la órbita de la civilización moderna, el nomadismo era considerado como una característica "barbara y subdesarrollada" de las sociedades primitivas. El progreso era determinado por el abandono del nomadismo por un modo de vida estacionario o sedentario. Estas condiciones se pueden relacionar directamente con los sistemas de producción de la modernidad, la industria, la jornada de trabajo, etc. Sin embargo esta no es la situación actual, según Bauman, hoy en día dominan aquellos que son capaces de acelerar los procesos y extender su poder. Por lo tanto, si la velocidad significa dominación, la inmovilidad y la apropiación de un territorio significan una desventaja. La tierra es un producto tangible y demasiado engorroso para la sociedad líquida en la que vivimos. La globalización, entre otras cosas, se encarga de eludir compromisos

locales, las tareas pueden ser repartidas, e incluso administradas a distancia. El sedentarismo y la pertenencia a un lugar específico han dejado de ser garantía de estabilidad.

Según Bauman, hoy en día existen las denominadas comunidades explosivas, consecuencia de la modernidad líquida, las comunidades explosivas tienden a ser agrupaciones volátiles, transitorias y con un solo propósito. Si bien son breves, suelen ser intensas, al contrario de las sociedades sedentarias, no tienen expectativas de duración y tienden a ser más exitosas mientras menos dependen de restricciones territoriales. Según el sociólogo, la definida "comunidad de guardarropa" sirve como ejemplo para retratar esta volatilidad. El público que asiste al teatro se viste "para la ocasión", se preparan y salen de sus casas de un modo distinto al que lo harían diariamente, rasgo que define esta ocasión como especial. Los espectadores, a pesar de lo diferentes que sean en sus pasatiempos diarios y sus intereses personales, entran al te-



The city of the captive globe, Rem Koolhaas



City-Walls, Dogma.

atro con un aspecto elegante que los uniforma e incluso, se comportan de manera similar. Las emociones, los actos de exaltación, los plausos, las sorpresas parecerían estar coordinados. Sin embargo, cuando termina la función, cada espectador se retira para mezclarse nuevamente con las masas. Sus particularidades han sido temporalmente silenciadas en pos de un "interés grupal" que es intenso pero no dura más que un espectáculo.

### El límite

Pier Vittorio Aureli, en su reciente libro *The Possibility of an absolute architecture*<sup>33</sup>, habla de la forma de la arquitectura como punto principal de la conformación de la ciudad. La arquitectura tiene como función principal separar y ser separado. En este concepto se encuentra la esencia de la arquitectura como forma política. La ciudad es una composición de partes separadas por la arquitectura. Explica que la urbanización es posible gracias a los límites de la arquitectura ya que las ciudades no solo están compuestas por flujos, sino que también por muros, barreras y fronteras que definen el espacio.

Aureli se pregunta que forma puede tomar la arquitectura en los nuevos territorios urbanizados sin caer en el "edificio icónico" que desconoce el problema de la ciudad ni en la repetición infinita de un sistema que se ha comprobado ineficiente e idealizadora.

El autor toma el proyecto de "La ciudad del globo cautivo" que Rem Koolhaas realiza en 1972 para describir un ejemplo que lo ayuda a introducir el concepto de "ciudad archipiélago": La ciudad del globo cautivo describe una condición urbana que se genera dentro de la explosión de densidad poblacional y la inversión en nuevas tecnologías. Basado en la ciudad de Manhattan, el proyecto se conforma de una serie de lotes dispuestos ortogonalmente y separados por una grilla de calles que parecería ser infinita. Cada lote está conformado por un basamento de piedra y todos son denominados por Koolhaas como laboratorios ideológicos.

Dentro de cada lote se desarrolla un concepto diferente de metrópolis con sus propias leyes, verdades y condiciones extremadamente artificiales. En vez de contextualizarse, cada lote se ha separado radicalmente del otro ya que no existe contexto definido. La condición que le permite a estos lotes permanecer dentro del mismo espacio urbano es el límite que proporciona la grilla ortogonal que los divide. Koolhaas define este modelo urbano como archipiélago: Los lotes son las islas y las calles el mar. Mientras más extrema sea la diferencia entre cada isla, más unido es el mar que los rodea. Más tarde, estas ideas sobre la ciudad se verán plasmadas en el libro *Delirious New York* en 1977, donde los lotes no son considerados laboratorios, pero cada edificio en sí mismo es considerado una ciudad dentro de otra ciudad, una representación en miniatura de Manhattan.

Por otro lado, Pier Vittorio Aureli junto a Martino Tattara forman Dogma, una oficina de arquitectura establecida en Bruselas que se ha encargado de desarrollar estas ideas sobre los límites en la arquitectura y su relación con la ciudad. En esta última década, Dogma ha logrado exponer un modo de pensar las nuevas relaciones entre arquitectura y ciudad. En la publicación de la AA School of Architecture denominada *Dogma, 11 Projects*<sup>34</sup>, Brett Steele afirma que en la esencia de Dogma se encuentra el trabajo sobre la rearticulación entre arquitectura y ciudad. Dogma hace uso de la capacidad de la forma arquitectónica de marcar límites estrictos en la ciudad, lo que Aureli y Tattara denominan como "extreme architectural form", mediante la imposición de nuevos espacios construidos encima de espacios urbanos ya constituidos. Todas las representaciones arquitectónicas impuestas por Dogma muestran una clara preferencia por las formas geométricas simples. Según los integrantes del estudio, el uso del cuadrado como forma inicial es un dogma en el sentido de que ni siquiera se preguntan el por qué. Simplemente hacen uso de la forma más abstracta para evitar el "engorroso" y "humillante" proceso de definir una forma y poder concentrarse en cosas que están más allá de la forma. En una era en donde se han desarrollado tan profundamente las ca-

## Conclusión

pacidades de los procesos de diseño y los métodos constructivos para generar nuevas formas en la arquitectura, la dogmática apropiación de la forma mas simple revela las implicaciones mucho mas profundas de sus proyectos.

“City-Walls” es un proyecto realizado por Dogma para la posible construcción de la nueva capital de Corea del Sur como parte de un proyecto de balancear el desarrollo y aliviar la congestión de Seúl. Dogma entendió que lo que se necesitaba no era simplemente una organización programática, sino una estructura que pudiera contener el desarrollo de la ciudad a lo largo del tiempo. La propuesta se basa en una ciudad compuesta por “habitaciones” en vez de calles. La idea principal es la repetición de un edificio cruciforme que contiene tanto vivienda como oficina. Mediante su ubicación ortogonal, forman entre ellos grandes habitaciones urbanas, estableciendo el espacio para el desarrollo así como también la infraestructura básica de vida y trabajo. La ciudad de muros o “City-walls”, actúa como un sistema de “espacio disponible” y limite. Que no define la forma final de la ciudad pero si su forma inicial.

Como se ha visto a lo largo del trabajo las utopías han sido siempre una respuesta a contextos sociales, políticos y económicos determinados. Además, son agentes de cambio ya que traen a discusión nuevas posibilidades para ser desarrolladas. La utopía, en mi opinión, cuenta con la libertad de ser irrealizable. Al tratarse de un objetivo improbable, no esta atado a las posibilidades reales que aporta la industria, la ciudad o la sociedad real, y puede desarrollarse libre de prejuicios.

Luego de exponer las distintas reacciones utópicas de finales del siglo xx hasta la actualidad, se puede observar que, si bien podemos definir a todas ellas como utópicas, varían las bases que establecen su desarrollo. Los aspectos de la realidad tomados en cada caso son diferentes y como vimos, cambian en relación directa a la realidad de la época. Entonces seria oportuno para el siguiente desarrollo proyectual de esta tesis, entender cuales son los factores de la realidad que tendrían implicancia en el desarrollo de una respuesta utópica o realidad alternativa. Sin duda muchos de los temas desarrollados en las ultimas secciones de este trabajo serian incluidos. Por ejemplo la perdida de cualidades urbanas de las ciudades y su transformación en bastos territorios urbanizados, el debilitamiento de las relaciones sociales y la volatilidad de las comunidades y el avance de la información por encima de la producción industrial.

## Notas

<sup>1</sup>MOORE, Thomas; Utopia; The English Reprints; Londres, Inglaterra; 1869.

<sup>2</sup>MANNHEIM, Karl; Ideology and Utopia: An Introduction to the Sociology of Knowledge; Harcourt, Brace & Co. y Routledge Inc. & Kegan Paul Ltd.; Nueva York y Londres; 1954.

<sup>3</sup>Ibíd.

<sup>4</sup>BLOCH, Ernst; The Principle of Hope; Volume 1; The MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1996.

<sup>5</sup>Ernst Bloch considera que el Marxismo marca un punto clave en el proceso de aventurarse al mas allá, pues este proceso se vuelve consciente. Hasta ese momento el soñar a futuro era tratado esporádicamente y como un tema de menor importancia. Es con Marx que lo que se acerca, como un todo, adquiere dimensión global, donde encuentra su lugar central en las Utopías mundiales.

<sup>6</sup>BLOCH, Ernst; The Principle of Hope; Volume 1; The MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1996. Pág. 8

<sup>7</sup>Ibíd. Pág.11

<sup>8</sup>Ibíd. 6.

<sup>9</sup>La arquitectura de la esperanza se vuelve uno a uno con el ser, que antes solo podía verla como un sueño muy lejano, y de una nueva tierra. Volverse feliz siempre a sido lo que buscan los sueños de una vida mejor, y, según Bloch, el Marxismo es la única forma de iniciarlo. [Bloch, Ernst; The Principle of Hope; Volume 1; The MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1996. ]

<sup>10</sup>Choay, Françoise; El Urbanismo: Utopías y Realidades; Editorial LUMEN; Barcelona, España; 1983.

<sup>11</sup>Ibíd.

<sup>12</sup>“La idea de una casa colectiva, fundiendo trabajo cooperativo y vida socialmente integrada, será fundamental en esta concepción, en la que aparece (...) cierta aceptación del orden productivo del artesanado gremial medieval y por otra parte, la doble intención de buscar un hábitat mas racional y mas económico que a la vez garantice o favorezca instancias de solidaridad social (...)”[Ibíd.8]

<sup>13</sup>Tafari, Manfredo; Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development; The MIT Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, Inglaterra; 1976.

<sup>14</sup>Ibíd. Pág. 50.

<sup>15</sup>En la “Declaración de Amsterdam”, un manifiesto de 1958, Constant y debord describen el urbanismo unitario como una “ininterrumpida y compleja actividad a través de la cual el entorno del hombre es conscientemente recreado de acuerdo a un plan progresivo para todos los dominios”. El urbanismo unitario fue fruto de una colectiva creatividad de nuevo tipo. No puede ser producida por la actividad de artistas individuales, al igual que considera la practica individual de cualquier tipo de arte como obsoleta y reaccionaria. Por lo tanto, el urbanismo

unitario llama al esfuerzo combinado de distintas personalidades creativas, trayendo consigo la fusión de la actividad creativa y científica, que crearían situaciones transitorias de pequeña escala, que llevarían, a mayor escala a la creación de un ambiente de permanente cambio marcado por el juego y la libertad. [Heynenm, Hilde; New Babylon: The Antinomies of Utopia; Assemblage No.29; The MIT Press; Abril 1996; Págs. 24-39.]

<sup>16</sup>KOOLHAAS, Rem ; ULRICH Obrist, Hans; Project Japan: Metabolism Talks; Taschen; Colonia, Alemania; 2011.

<sup>17</sup>COOK, Peter; Archigram; Princeton Architectural Press; Nueva York; 1999. Pág. 16.

<sup>18</sup>KOOLHAAS, Rem ; ULRICH Obrist, Hans; Project Japan: Metabolism Talks; Taschen; Colonia, Alemania; 2011.

<sup>19</sup>COOK, Peter; Archigram; Princeton Architectural Press; Nueva York; 1999. Pág. 4.

<sup>20</sup>Soleri participó en el desarrollo de la Broadacre City, durante una pasantía en el estudio de Wright en Tellesin. Ésta planteaba un nuevo modelo de ciudad aislada, basada en conceptos sociales y comunitarios. Ésta es una de las primeras aproximaciones ecológicas modernas al desarrollo de los suburbios y comunidades nuevas.

<sup>21</sup>Soleri, Paolo; Arcology: The City in the Image of Man; MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1969.

<sup>22</sup>KOSICE, Gyula; La Ciudad Hidroespacial. Manifiesto; Buenos Aires, Argentina; 1946

<sup>23</sup>Ibíd.

<sup>24</sup>Ibíd.

<sup>25</sup>HOLLEIN, Hans, En VAN SCHAİK, Martin y MACEL, Otakar. Exit Utopia. Munich:2005, p.149

<sup>26</sup>TORALDO DI FRANCIA, Cristiano. En VAN SCHAİK, Martin y MACEL, Otakar. Exit Utopia. Op. Cit., p.150

<sup>27</sup>CACCIARI, Massimo. La Ciudad. Editorial Gustavo Gili, Barcelona: 2010.

<sup>28</sup>CACCIARI, Massimo. La Ciudad. Op. cit.,p 30.

<sup>29</sup>CACCIARI, Massimo. La Ciudad. Op. cit.,p 35.

<sup>30</sup>BAUMAN, Zygmunt, Modernidad líquida, Editorial Fondo de Cultura Económica, México DF, 2003.

<sup>31</sup>BAUMAN, Zygmunt. Modernidad líquida. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires:2005.

<sup>32</sup>VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo, “Peter Sloterdijk; espumas, mundo poliésférico y ciencia ampliada de invernaderos”, En KONVERGENCIAS, Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo, N° 16 - 2007, Capital Federal, Argentina, p. 217.

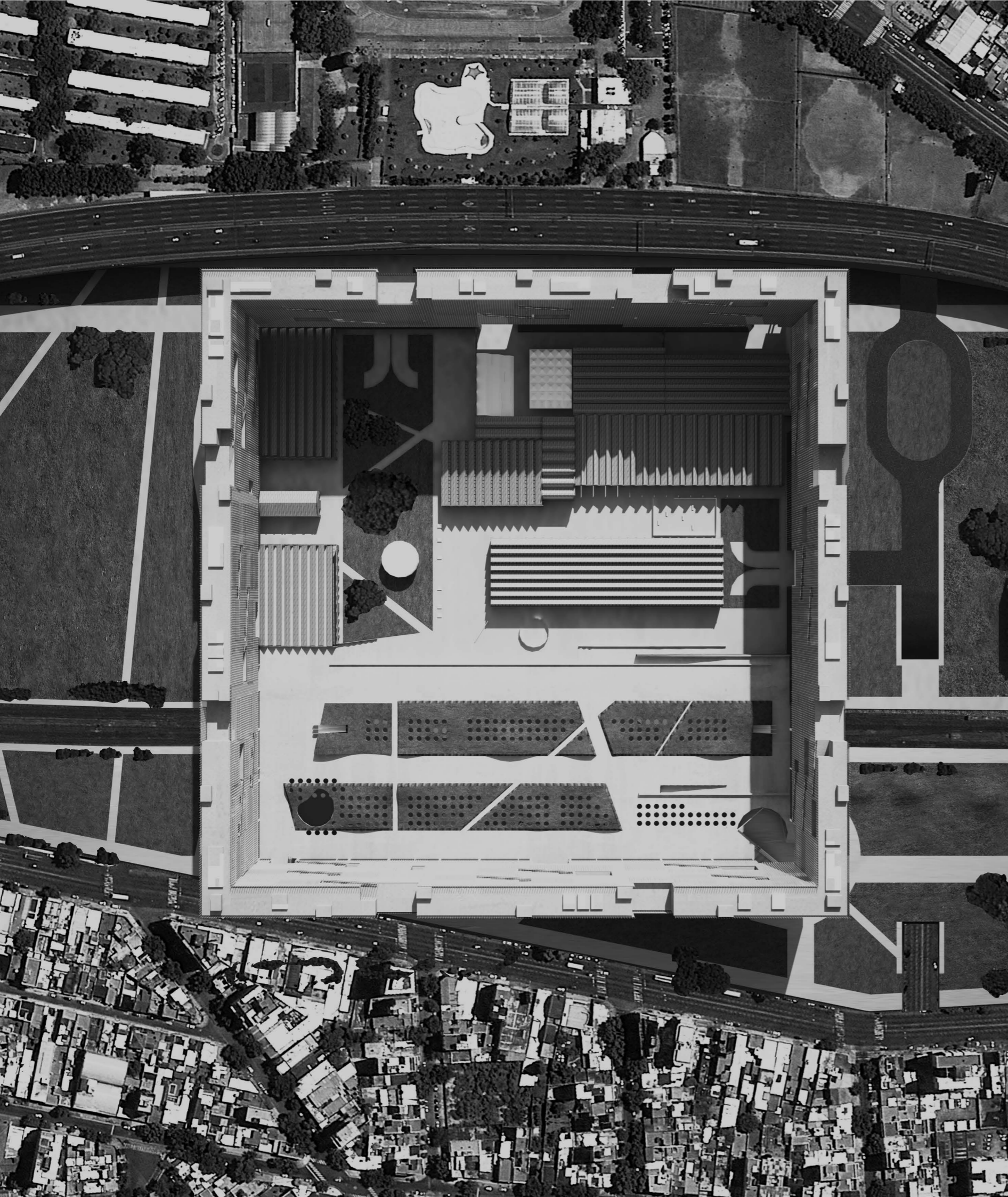
<sup>33</sup>AURELI, Pier Vittorio. The Possibility of An Absolute Architecture. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts:2011

<sup>34</sup>STEELE,Breet, “Dogma Squared: Architecture and The City”. Dogma: 11 Projects. AA Publications:Londres:2013



## Bibliografía

- AURELI, Pier Vittorio. The Possibility of An Absolute Architecture. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts:2011
- AURELI, Pier Vittorio; Tattara, Martino. Dogma: 11 Proyects. AA Publications, Londres:2013
- BAUMAN, Zygmunt. Modernidad líquida. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires:2005
- Bloch, Ernst; The Principle of Hope; Volume 1; The MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1996.
- Bloch, Ernst; The Principle of Hope; Volume 2; The MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1996.
- Cacciari, Massimo, La Ciudad, Gustavo Gilli, SL, Barcelona. 2010
- Choay, Françoise; El Urbanismo: Utopías y Realidades; Editorial LUMEN; Barcelona, España; 1983.
- Cook, Peter; Archigram; Princeton Architectural Press; Nueva York; 1999.
- Heynenm, Hilde; New Babylon: The Antinomies of Utopia; Assemblage No.29; The MIT Press; Abril 1996; Págs. 24-39.
- HUXLEY, Aldous. Un Mundo Feliz. Debolsillo, Buenos Aires: 2013.
- KOOLHAAS,Rem. Delirious New York: A retroactive Manifesto for Manhattan, Monacelli Press, Nueva York: 1994.
- Koolhaas, Rem ; Ulrich Obrist, Hans; Project Japan: Metabolism Talks; Taschen; Colonia, Alemania; 2011.
- Mannheim, Karl; Ideology and Utopia: An Introduction to the Sociology of Knowledge; Harcourt, Brace & Co. y Routledge Inc. & Kegan Paul Ltd.; Nueva York y Londres; 1954.
- Montaner, Josep María; Después del Movimiento Moderno: Arquitectura de la Segunda Mitad del Siglo XX; Editorial Gustavo Gili; Barcelona; 2009.
- Moore, Thomas; Utopia; The English Reprints; Londres, Inglaterra; 1869.
- ORWELL, George.1984. Booklet, Buenos Aires: 2007.
- Sadler Simon; Archigram: Architecture Without Architecture; The MIT Press; Cambridge, Massachusetts y Londres, Inglaterra; 2005.
- Soleri, Paolo; Arcology: The City in the Image of Man; MIT Press; Cambridge, Massachusetts; 1969.
- Squirru, Rafael; Kosice; Ediciones de Arte Gaglianone; Buenos Aires; 2006.
- Tafuri, Manfredo; Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development; The MIT Press, Cambridge, Massachusetts y Londres, Inglaterra; 1976.
- VAN SCHAİK, Martin y MACEL, Otakar. Exit Utopia, Architecture Provocations 1956-1976. Prestel Verlag, Munich:2005.
- VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo, "Zygmunt, Bauman: Modernidad líquida y fragilidad humana" En NOMADAS, N° 19, Universidad Complutense de Madrid. Madrid:2008.



# EL HÁBITAT CONTINUO

PROYECTOS UTÓPICOS DE VIVIENDA COLECTIVA  
TESIS PROYECTUAL

El proyecto de tesis sobre Utopías de vivienda colectiva se presenta dentro de una realidad alternativa a la condición actual. Decidí abordar este proyecto estableciendo un escenario imaginario para desarrollar una arquitectura que se acomode a las necesidades de esas condiciones particulares. Sin embargo, esta realidad alternativa está basada esencialmente en la amplificación de ciertas cualidades de las civilizaciones actuales que considero avanzan a gran velocidad: La apresurada urbanización del territorio, la fugacidad de las relaciones sociales, la digitalización del patrimonio tangible y por ende el debilitamiento de la producción industrial son algunos factores que influyeron en esta construcción imaginaria.

# EL HÁBITAT CONTINUO

PROYECTOS UTÓPICOS DE VIVIENDA COLECTIVA

Entonces, me propongo exponer a modo de relato, la realidad en la que toma lugar esta tesis. Imaginemos por un momento que la situación cultural, económica y social en la que vivimos se ve alterada drásticamente para dar lugar a una sociedad post-industrial:

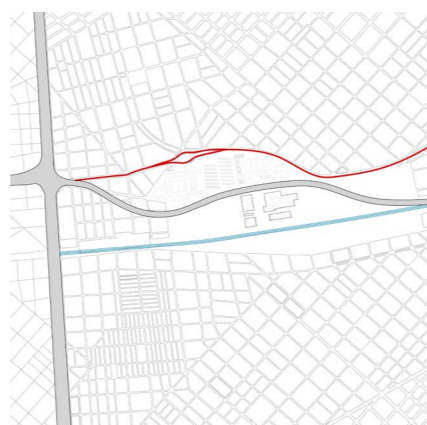
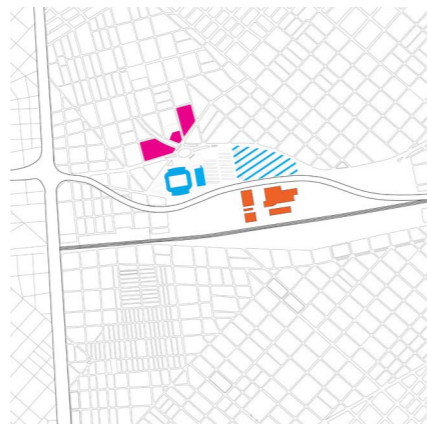
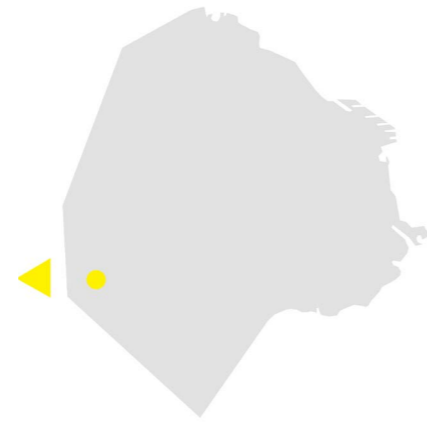
Hemos dejado atrás la era industrial y nos abordamos en la sociedad de la información. Todo el patrimonio de los seres humanos ha perdido su cualidad táctil y se ha convertido en información resguardada en servidores de almacenamiento masivo, una especie de archivo virtual. La producción industrial ha dejado de ser el factor principal de desarrollo de las ciudades, para dar lugar a la producción de información como fuente principal de trabajo. El gran crecimiento industrial del siglo XX se encuentra reducido a producir productos para la vida cotidiana, vestimenta e interfaces para el acceso al patrimonio digital. Esta producción se ha descentralizado y requiere de pocos o nulos recursos humanos para su desempeño. El valor de la información ha aumentado por encima del de cualquier producto tangible y esto ha modificado la manera de trabajo. En comparación a la centralización, la metodología, la rutina y la maquinaria necesaria para el desarrollo de la producción en el siglo XX, hoy en día la producción se reduce a la mente y dispositivos que permiten su desarrollo en cualquier lugar. Además, esta descentralización ha generado mayor roce entre diferentes profesiones y el alcance a información diversa sobre todo tipo de temas, lo que ha ampliado la variedad de relaciones sociales y laborales del ser humano.

Por otro lado, La longevidad de las relaciones humanas y asentamientos territoriales ya no son certeza de bienestar a largo plazo. Las relaciones entre los seres humanos han pasado a ser efímeras y transitorias, mientras que el arraigo a un territorio específico se ha convertido en un inconveniente. Ha disminuido la tasa de matrimonios y se ha tornado difícil establecer una residencia permanente. Los individuos se trasladan por tiempos indefinidos para estar a menor distancia de un lugar que le es útil por un tiempo determinado. Mientras estudia, trabaja, descansa, o simplemente conoce un lugar, el ser humano se establece con los pocos elementos materiales que necesita llevar consigo. Cuando el objetivo está cumplido, el individuo se muda nuevamente. El núcleo familiar, hace tiempo considerado el modo de habitar por excelencia, se ha convertido en uno de tantos otros modos de convivir. Principalmente, son los intereses de carácter temporal los que definen donde y con quien uno vive por un tiempo indefinido.

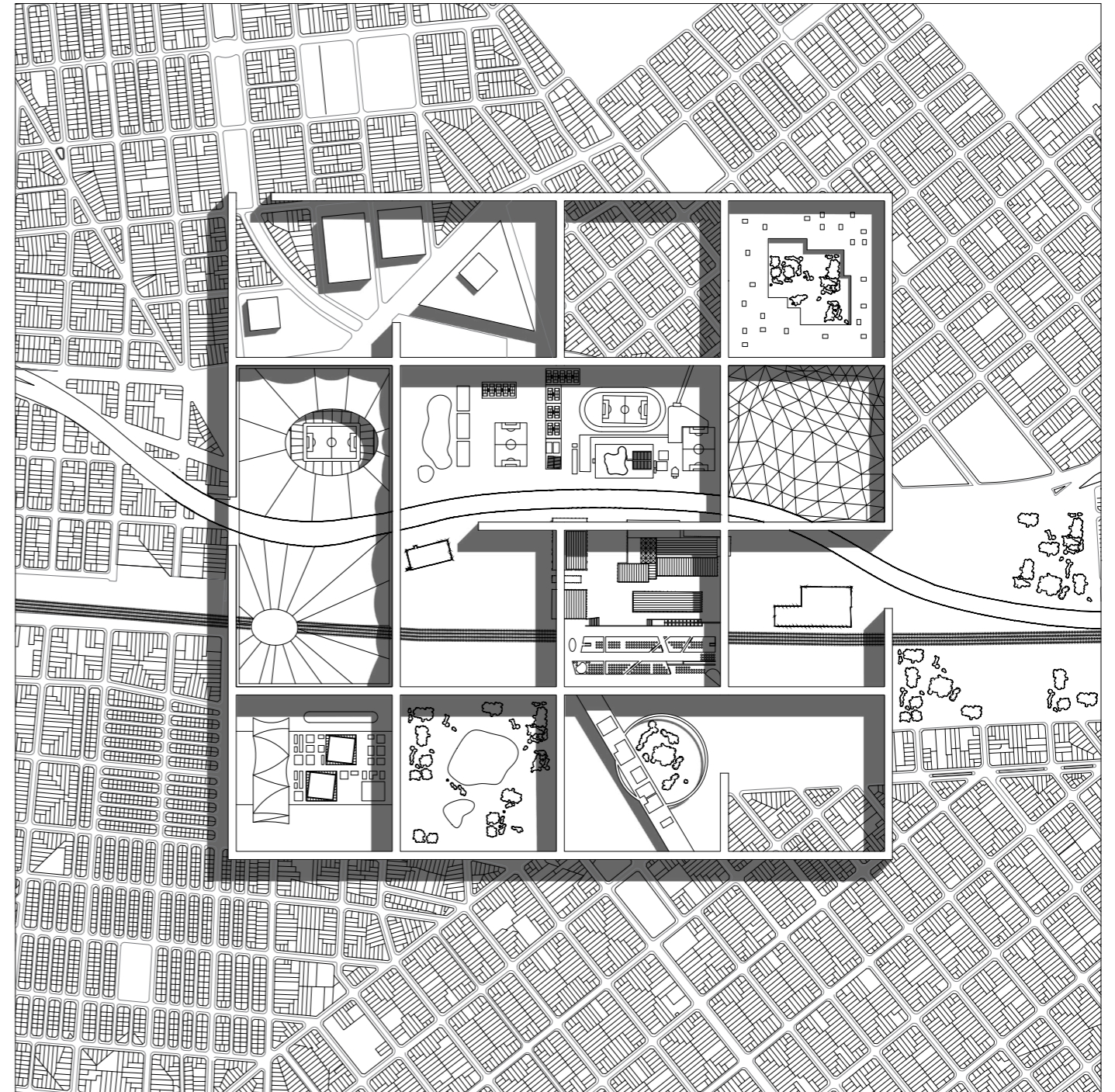
Por último, los nuevos métodos de conexión, las redes sociales, el mayor alcance a dispositivos de comunicación y cualquier otro tipo de método digital de interacción social han alterado los límites de la esfera pública y privada. La privacidad se ha reducido a un cuestiones estrictamente íntimas, mientras que la esfera pública ha abarcado todos los demás espacios para la vida en diferentes intensidades.

El sitio escogido para el desarrollo del proyecto es la antigua playa ferroviaria ubicada en el barrio de Liniers, en la zona oeste de la Capital Federal. El área donde se encuentra el terreno, es una zona que se ha desarrollado con tipologías de mediana y baja altura sin un código de planeamiento específico y que cuenta con un índice de población medio, la zona cuenta con la confluencia de varias redes de transporte: El Ferrocarril Sarmiento, la Autopista Perito Moreno, la Avenida General Paz y la Avenida Juan B Justo que cruza la ciudad hacia el noreste. Sin embargo, no cuenta con una gran cantidad de espacio verde público. Por último, El estadio José Amalfitani, el Polideportivo Vélez Sarsfield y un conjunto de Hipermercados que se encuentran frente al terreno dan una base considerable de servicios para el desarrollo de un proyecto de vivienda de carácter urbano.

El proyecto se denomina "El Hábitat Continuo", y se basa en una serie de edificios en forma de tira de 330 metros de longitud que se disponen de manera continua formando una grilla ortogonal. El negativo de esta cuadrícula configura grandes espacios públicos cerrados por sus cuatro lados pero abiertos al aire libre. De esta manera se invierte la configuración urbana a una escala mayor. Mientras que la ciudad que conocemos se basa en una grilla de calles y manzanas construidas, el Hábitat Continuo se basa en una grilla de "edificios-muros" que concentran en su interior espacios de vivienda y espacios públicos, y dejan entre si, una serie de "habitaciones urbanas" lo suficientemente grandes para considerarse espacio público al aire libre, pero generando un límite para el desarrollo controlado de su superficie. La idea de estas habitaciones es generar espacio disponible. Haciendo uso de los elementos urbanos existentes en la superficie, cada habitación evolucionará de manera independiente a la habitación contigua. Cuanto mas extremo sea su contraste, mas unido es el conjunto. Sin embargo, el sistema admite alteraciones, ciertos elementos existentes que son dignos de preservar, pueden romper con esta grilla y conformar habitaciones mas grandes o abiertas en un extremo. Al establecer limites dentro del flujo urbano constante y homogéneo, se genera un cambio en el desarrollo urbano, una suerte de microclima artificial para el desarrollo de actividades específicas.



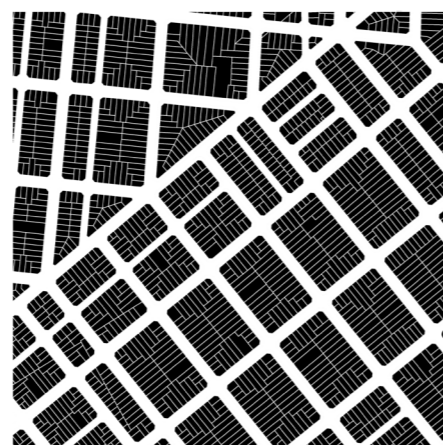
- Espacios deportivos
- Hipermercados
- Galpones en desuso
- Espacios verdes publicos
- Avenida Juan B Justo
- Ferrocarril
- Autopista Avenida General Paz



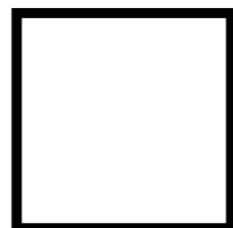
Dentro de este conjunto se seleccionó una "habitación urbana" específica para desarrollar. Esta se encuentra sobre la vía ferroviaria y cinco galpones antiguos que pertenecían a la antigua playa ferroviaria propiamente dicha.

Este edificio es en realidad, parte de un sistema, y está ubicado de manera estratégica para dar lugar al desarrollo futuro de otras piezas de su mismo sistema a su alrededor. Sin embargo, como edificio único, los terrenos destinados antiguamente a la playa ferroviaria se convertirán en espacio verde público como extensión de los antiguos edificios existentes que no se encuentran bajo el nuevo proyecto pero que sí serán reacondicionados para albergar nuevas funciones.

Mientras la densidad promedio actual de la Ciudad de Buenos Aires es de 135 habitantes por hectárea, el nuevo proyecto propone aumentar drásticamente la densidad a un número aproximado de 500 habitantes por hectárea concentrados en 18 pisos de vivienda. La concentración de población permite una reducción del gasto energético y de contaminación generado principalmente por el transporte vehicular, haciendo uso de la vía ferroviaria como transporte principal.

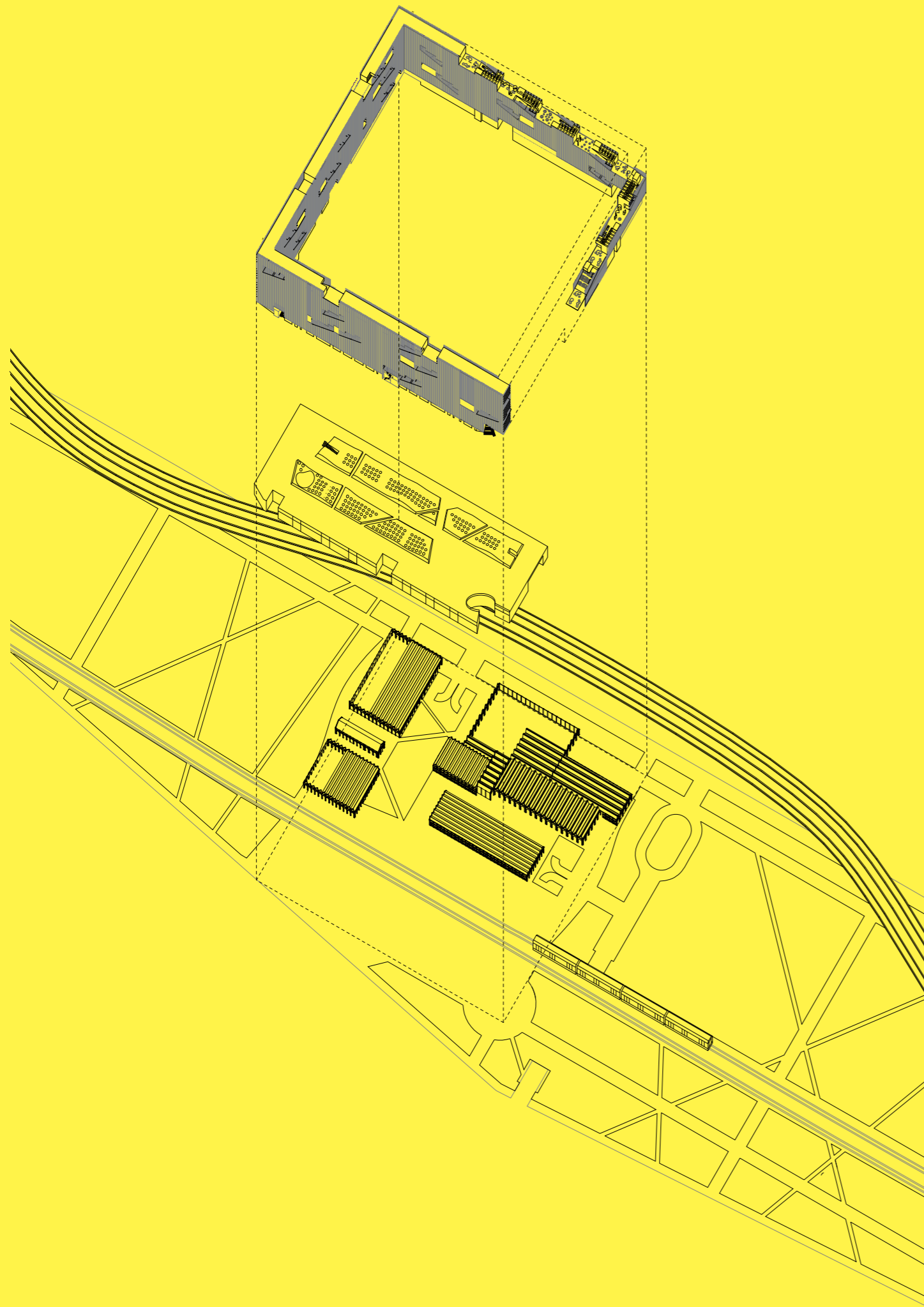


 135  
HAB/HA



 500  
HAB/HA

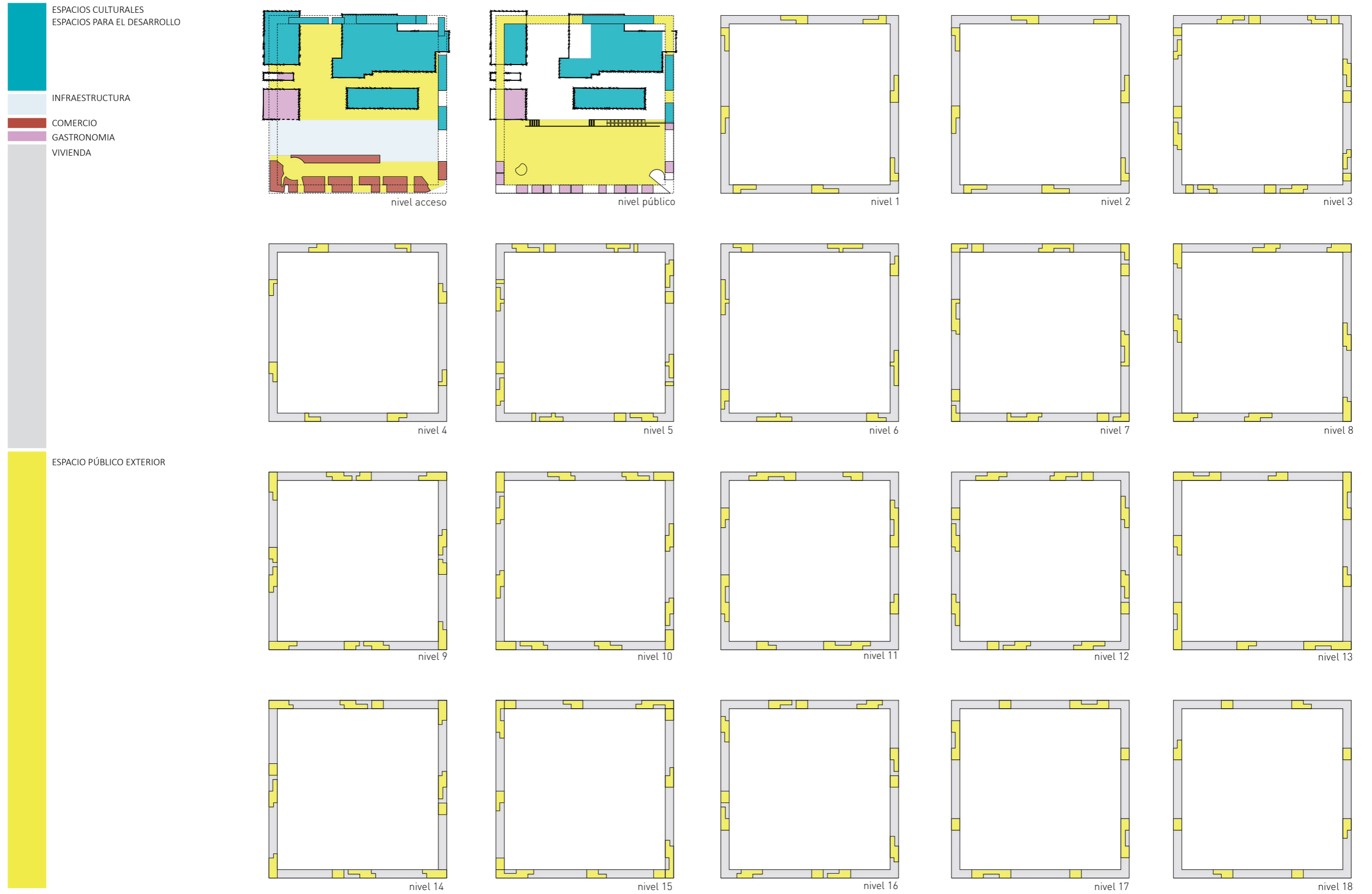




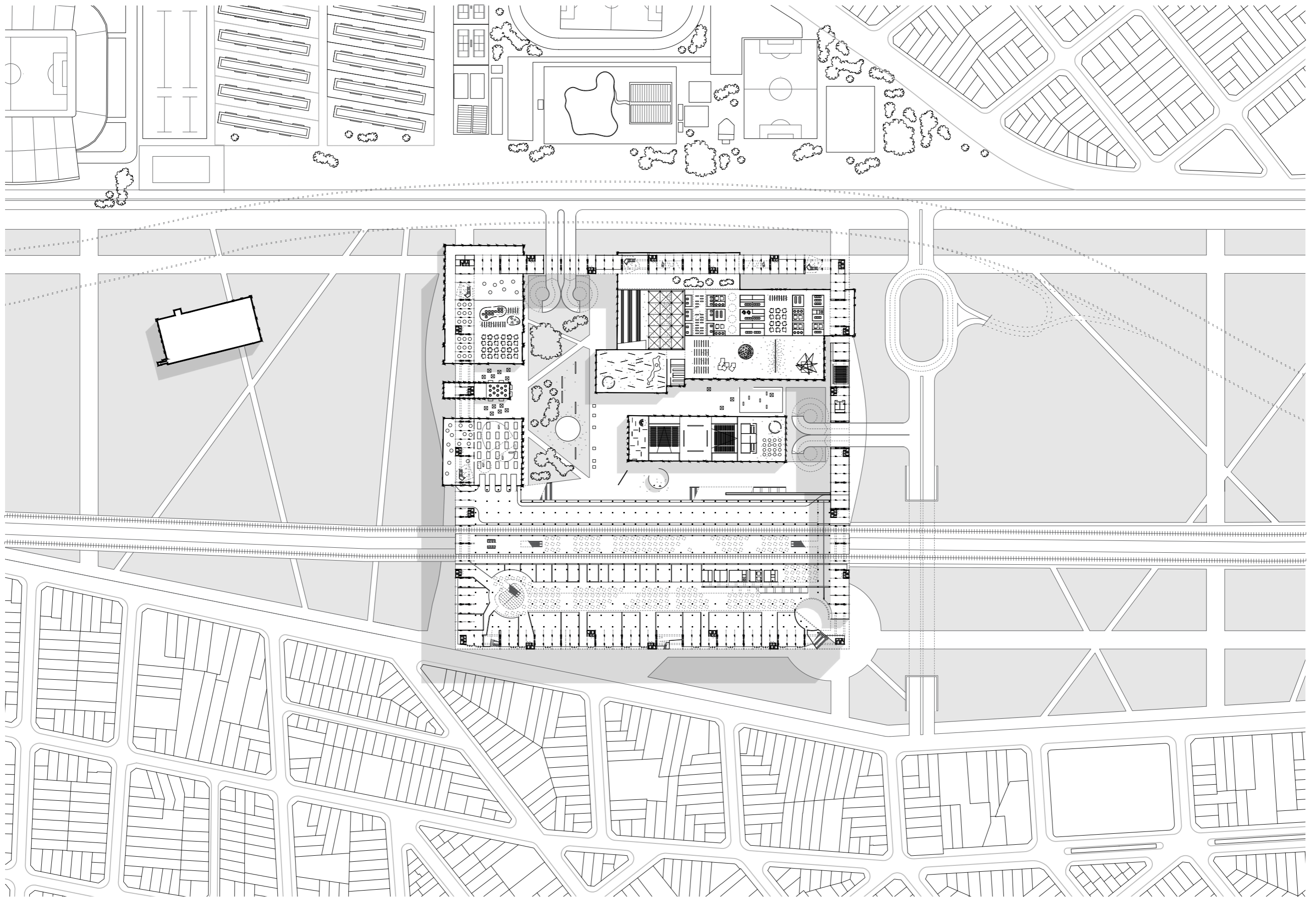
Los cuatro edificios-muro de 330 metros de largo por 67 metros de alto y 16 metros de ancho son iguales en su configuración y disposición espacial. Estos edificios se componen de una serie de unidades privadas y espacios semipúblicos compartidos. Además, es atravesado por un circuito público que recorre todo el edificio a modo de escalera interrumpido por espacios de mediana escala que toman funciones temporales para el uso de los habitantes, como plazas en altura, gimnasios, oficinas, espacios "co-working" y guarderías para niños.

En su parte inferior el edificio cuenta con un basamento de 12 metros de altura donde culminan los recorridos públicos y se relacionan con lo que ocurre en el suelo. En este caso, el lado sur, en relación directa con la ciudad, da lugar a una estación de ferrocarril y un centro comercial, los galpones en desuso son reacondicionados y utilizados para albergar un centro cultural y de exposiciones artísticas con salas de exposición y auditorios, un mercado de alimentos, espacios para el desarrollo de la información de uso libre por los habitantes y un centro de desarrollo tecnológico con sus laboratorios de experimentación y salas de exposición.

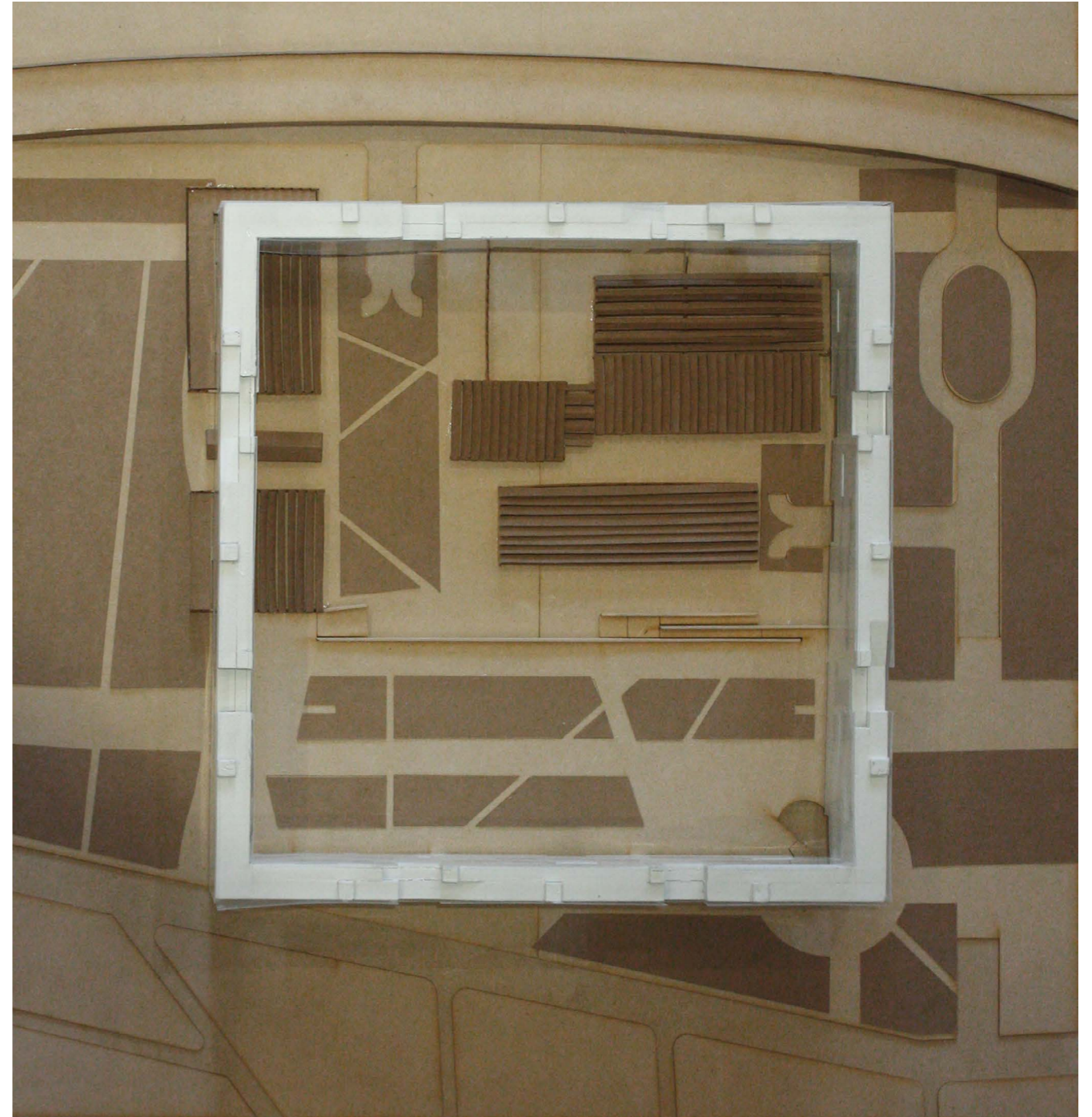
Axonometrica explotada  
El edificio se apoya sobre las vías del ferrocarril que son cubiertas con la estación de tren que funciona en su superficie como espacio verde público. Los galpones existentes en el sitio son reacondicionados y utilizados como espacios para el desarrollo y experimentación tecnológica.



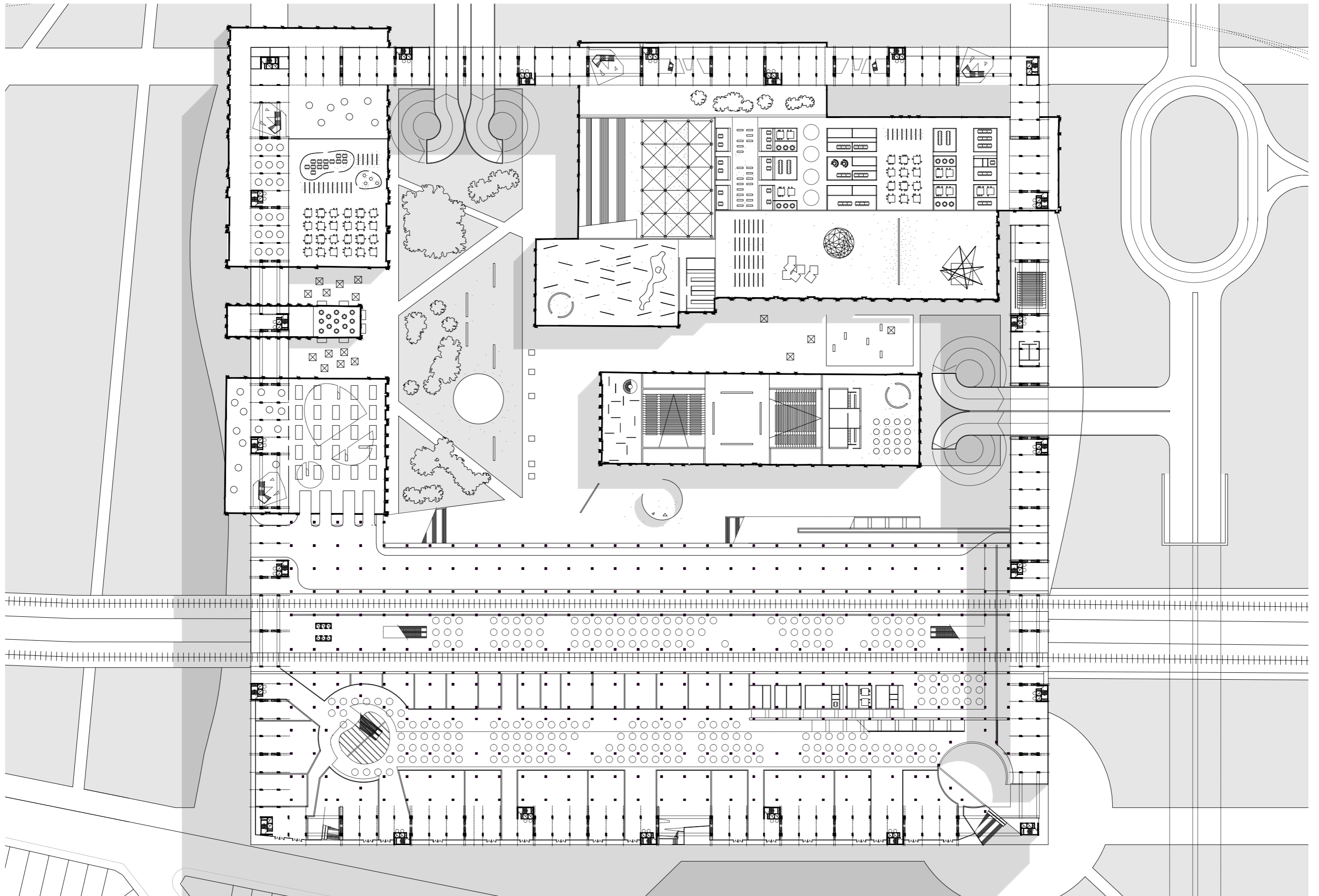
Esquema de distribución programática





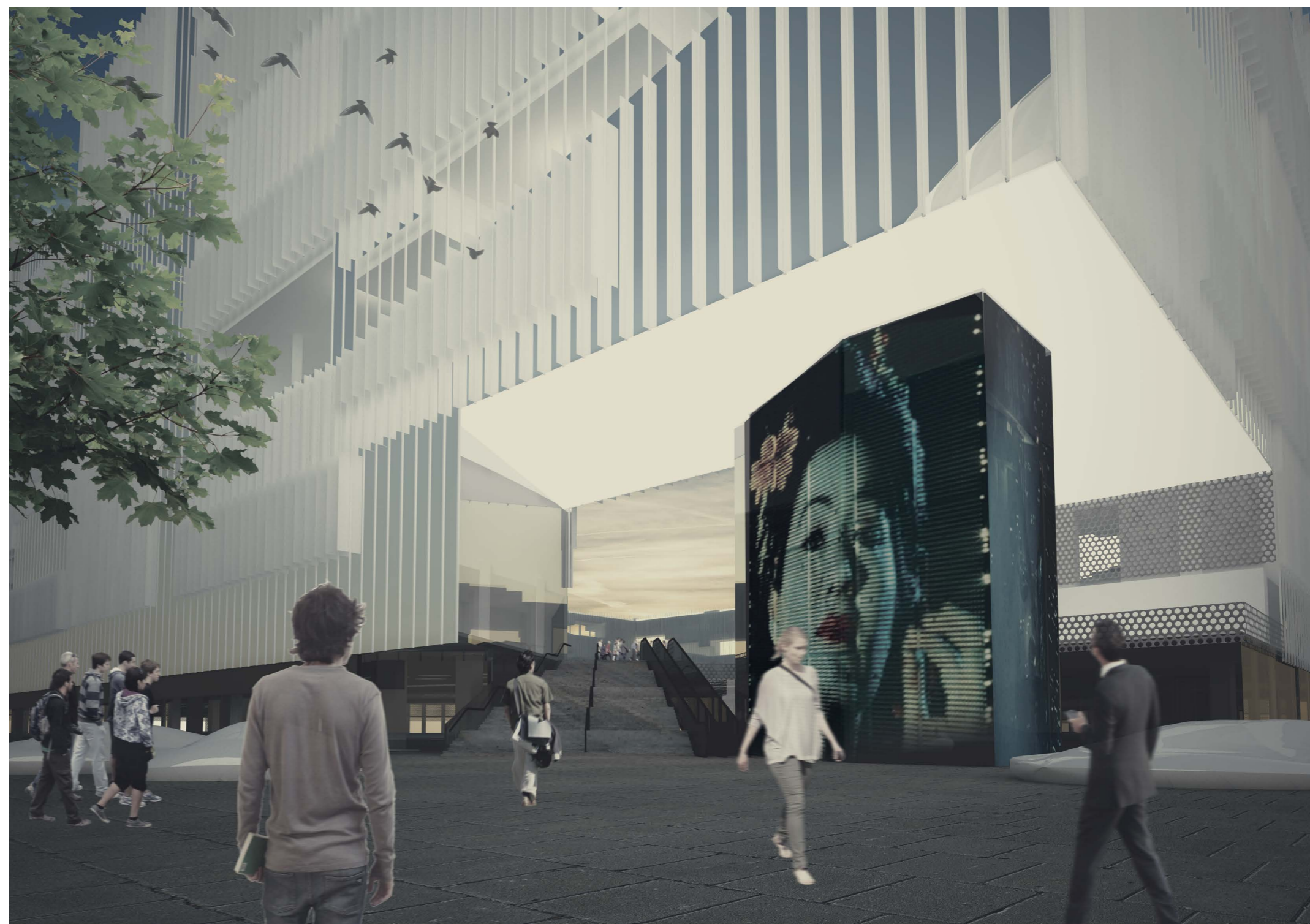


Maqueta\_Escala 1:1000

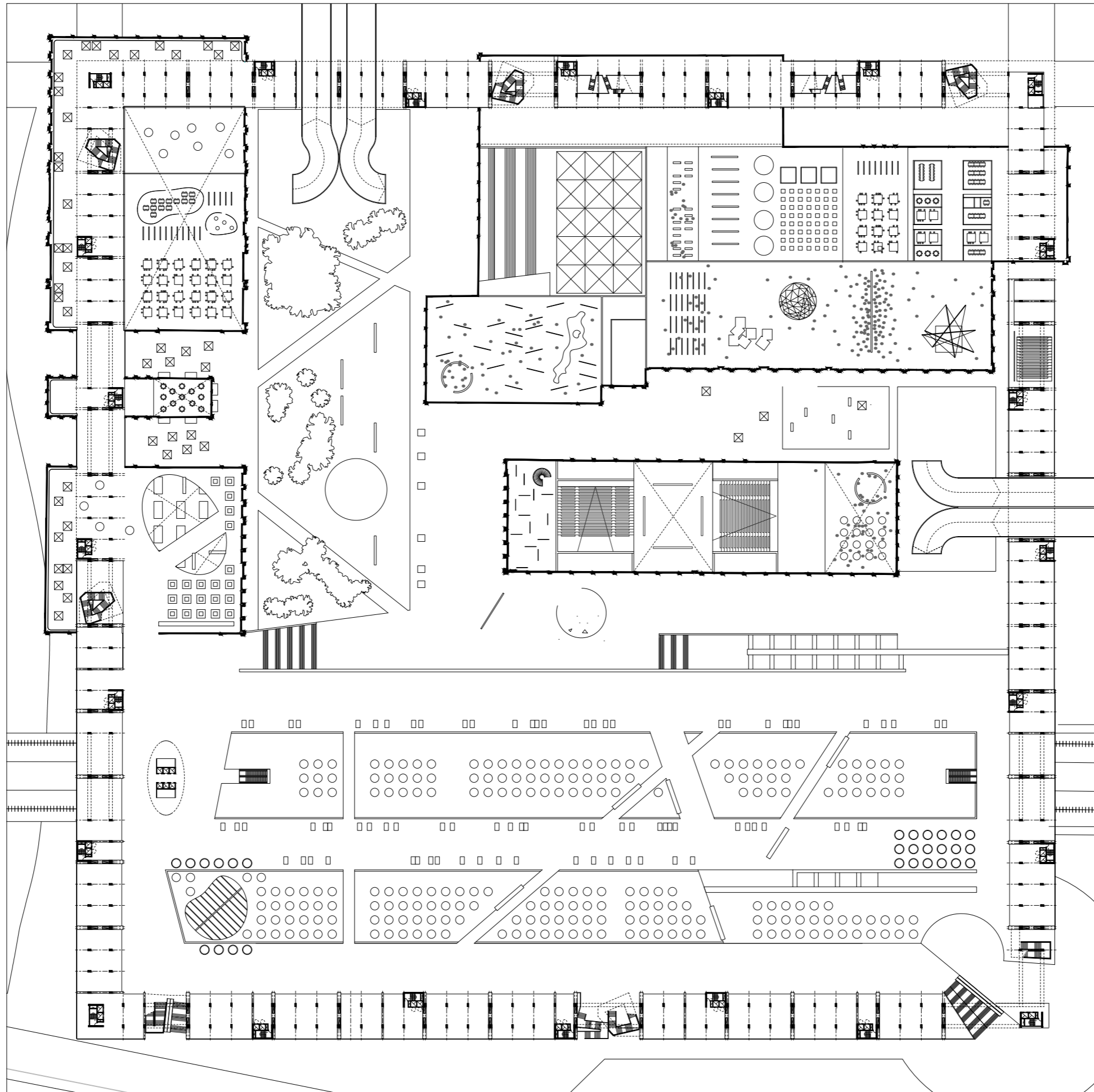


Planta\_nivel acceso.

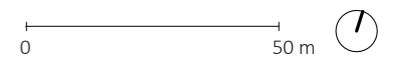


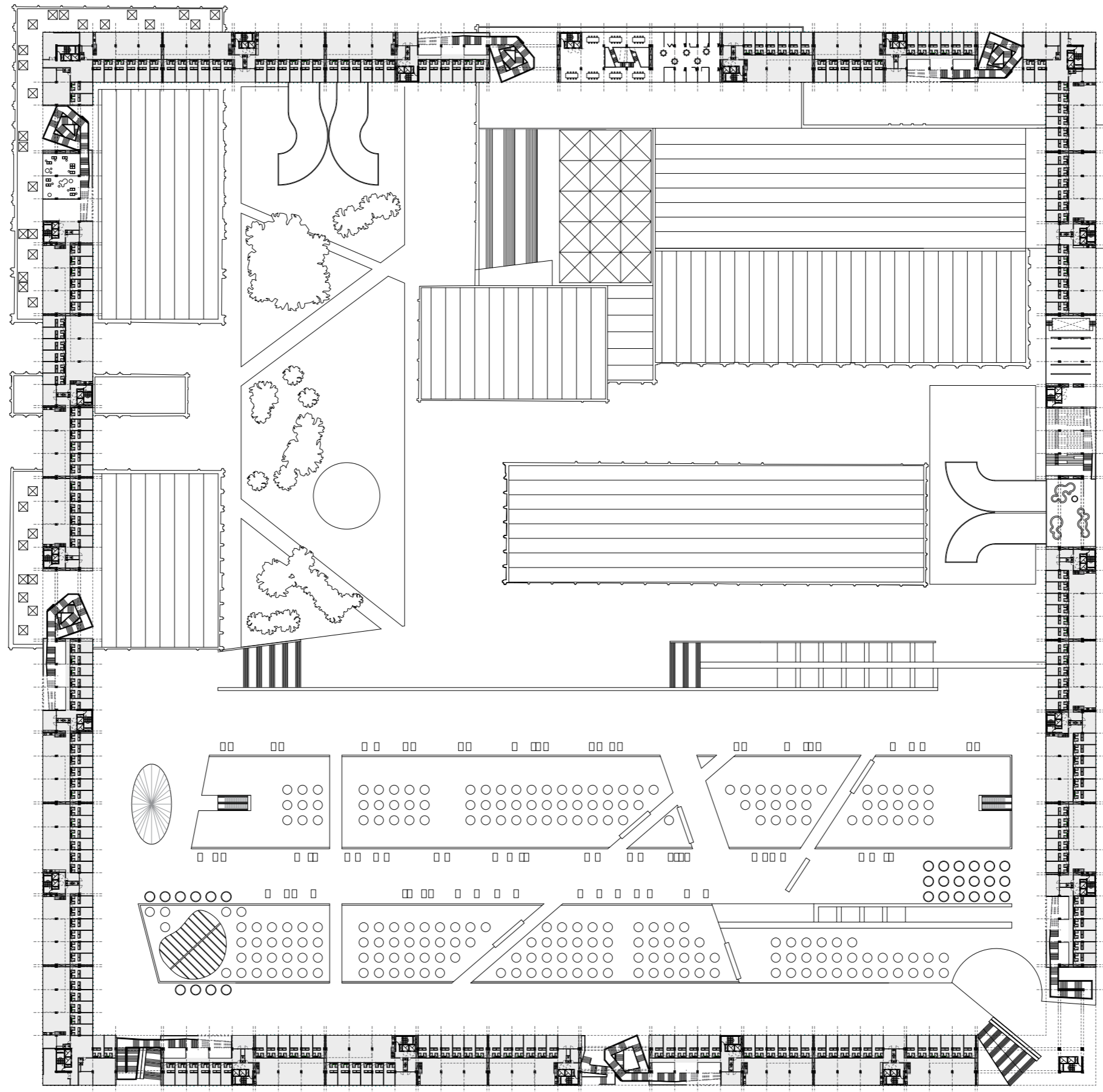


Acceso peatonal principal\_esquina sureste.

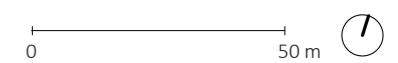


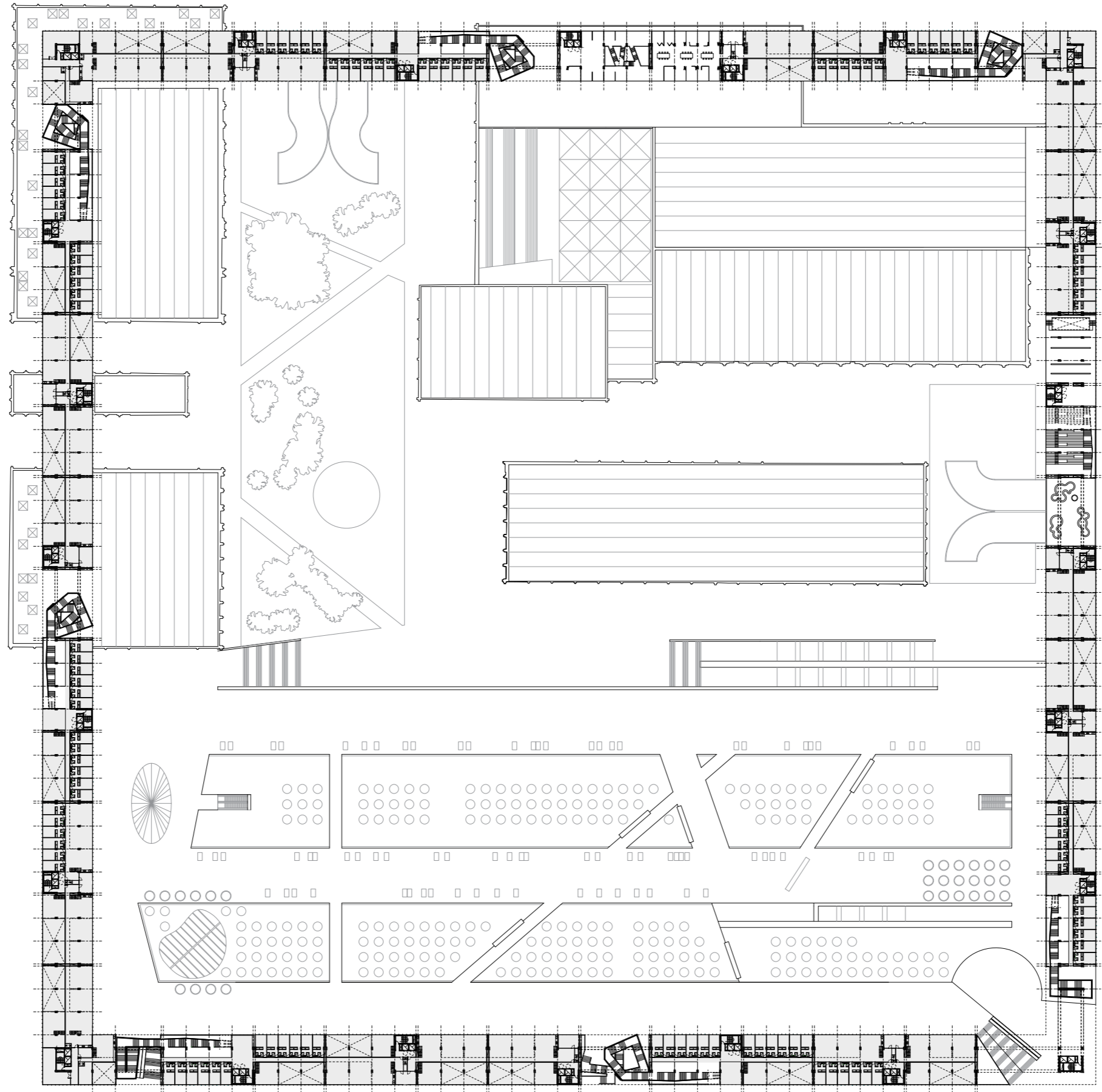
Planta\_nivel público.



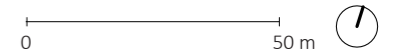


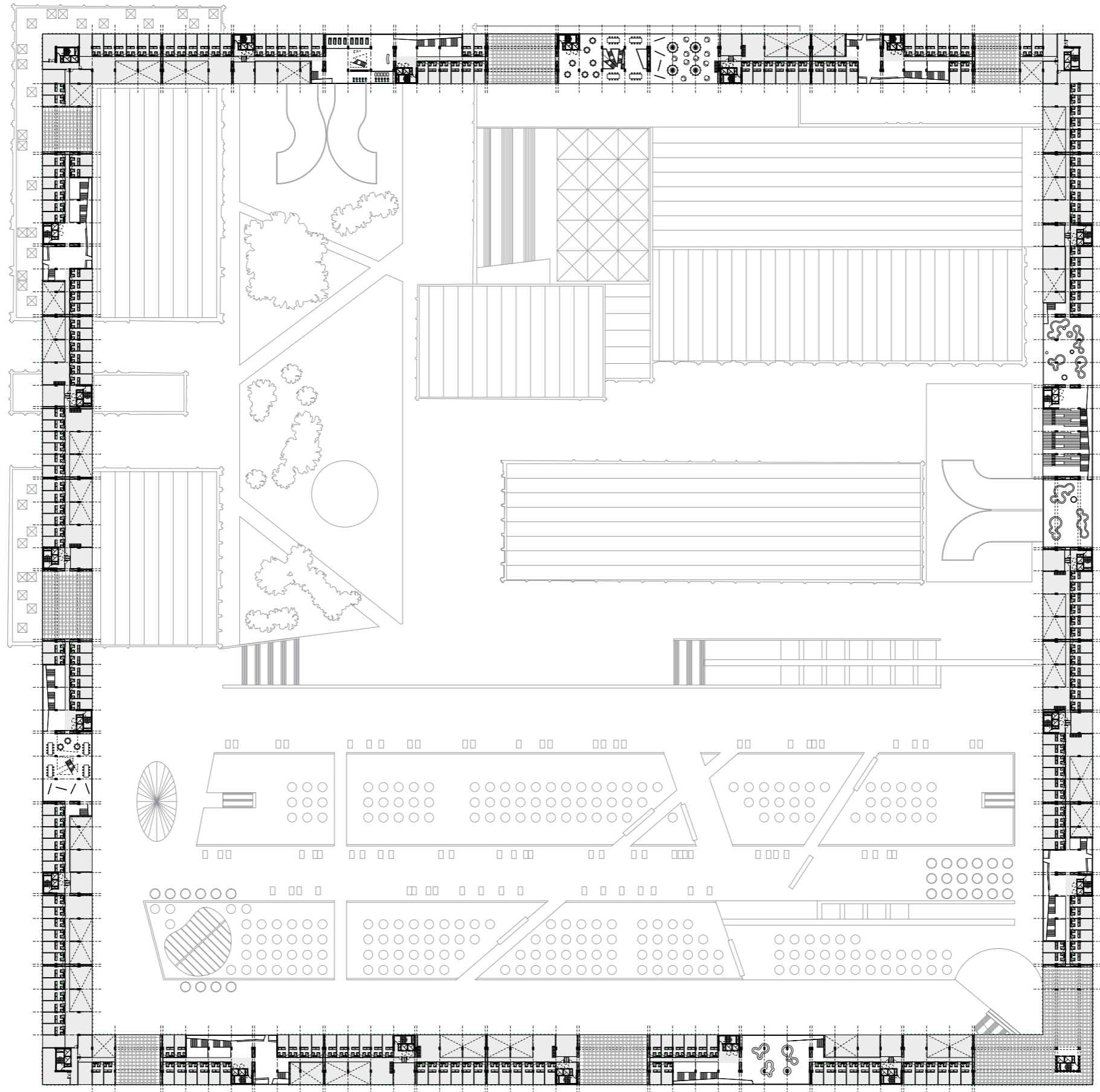
Planta\_nivel 1.



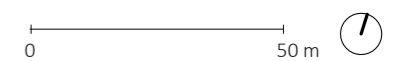


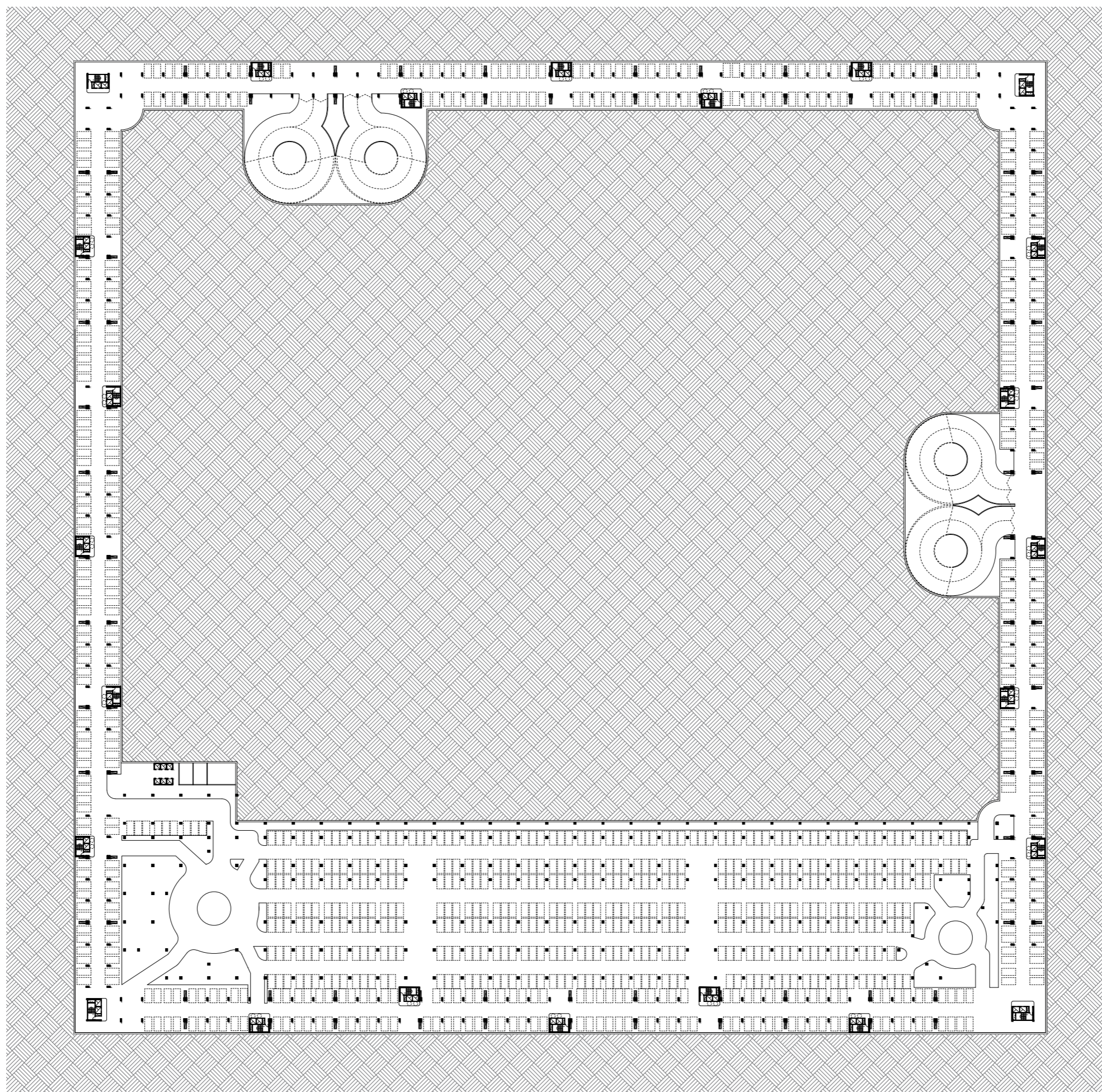
Planta\_nivel 2.



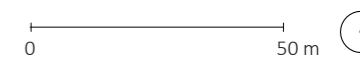


Planta\_nivel 3.

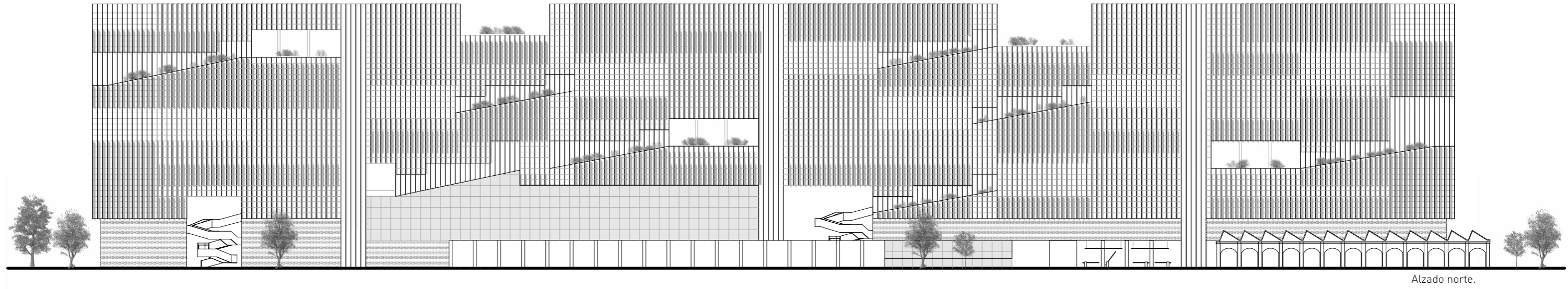




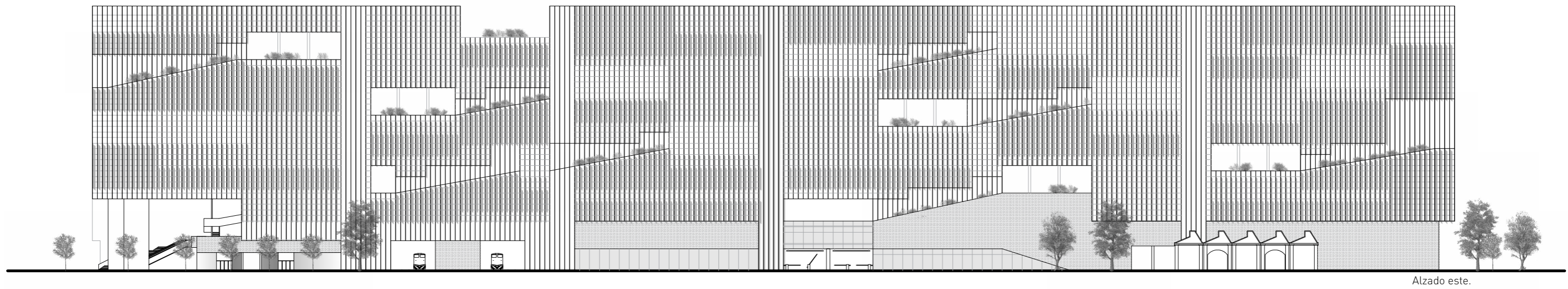
Planta\_Subsuelo.



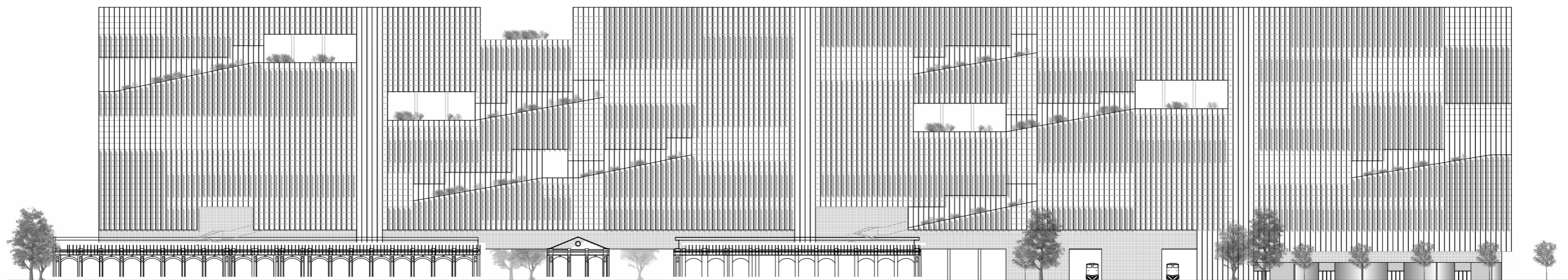




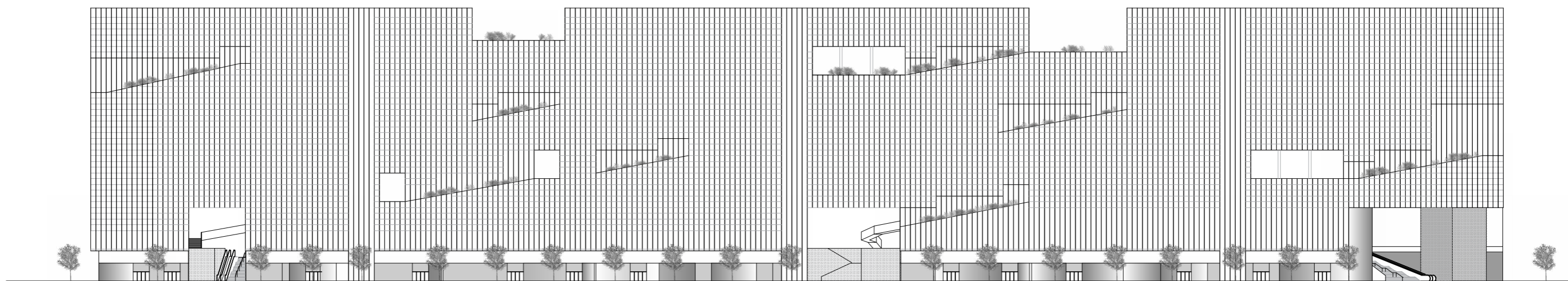
Alzado norte.



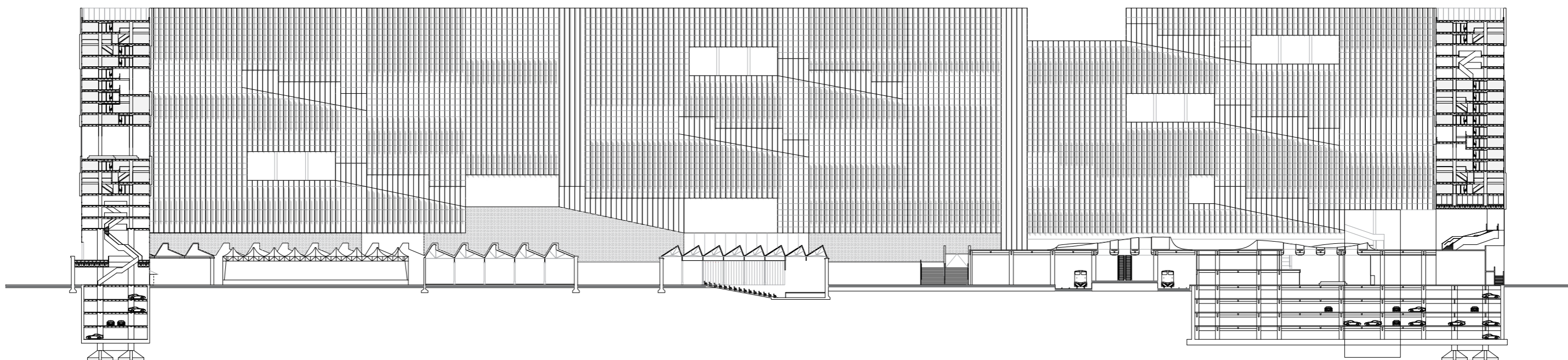
Alzado este.



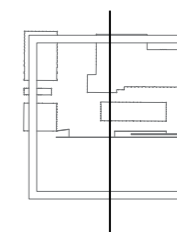
Alzado oeste.

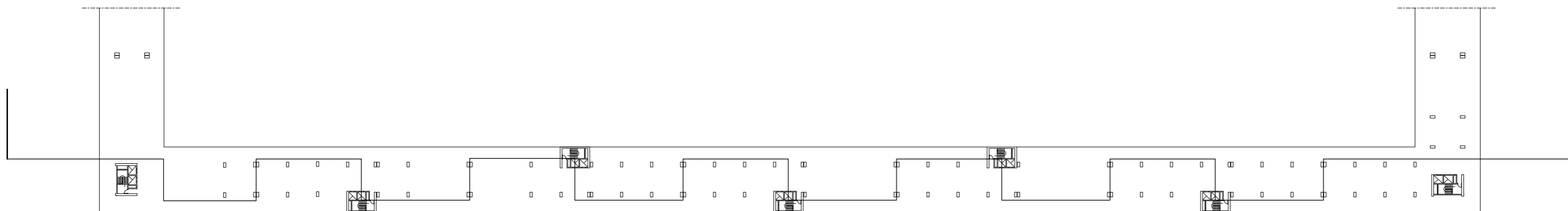
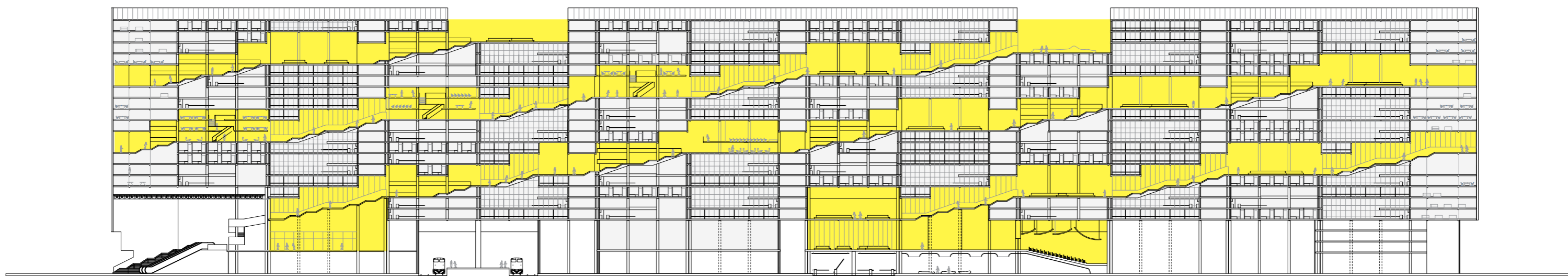


Alzado sur.

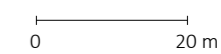


Sección transversal.



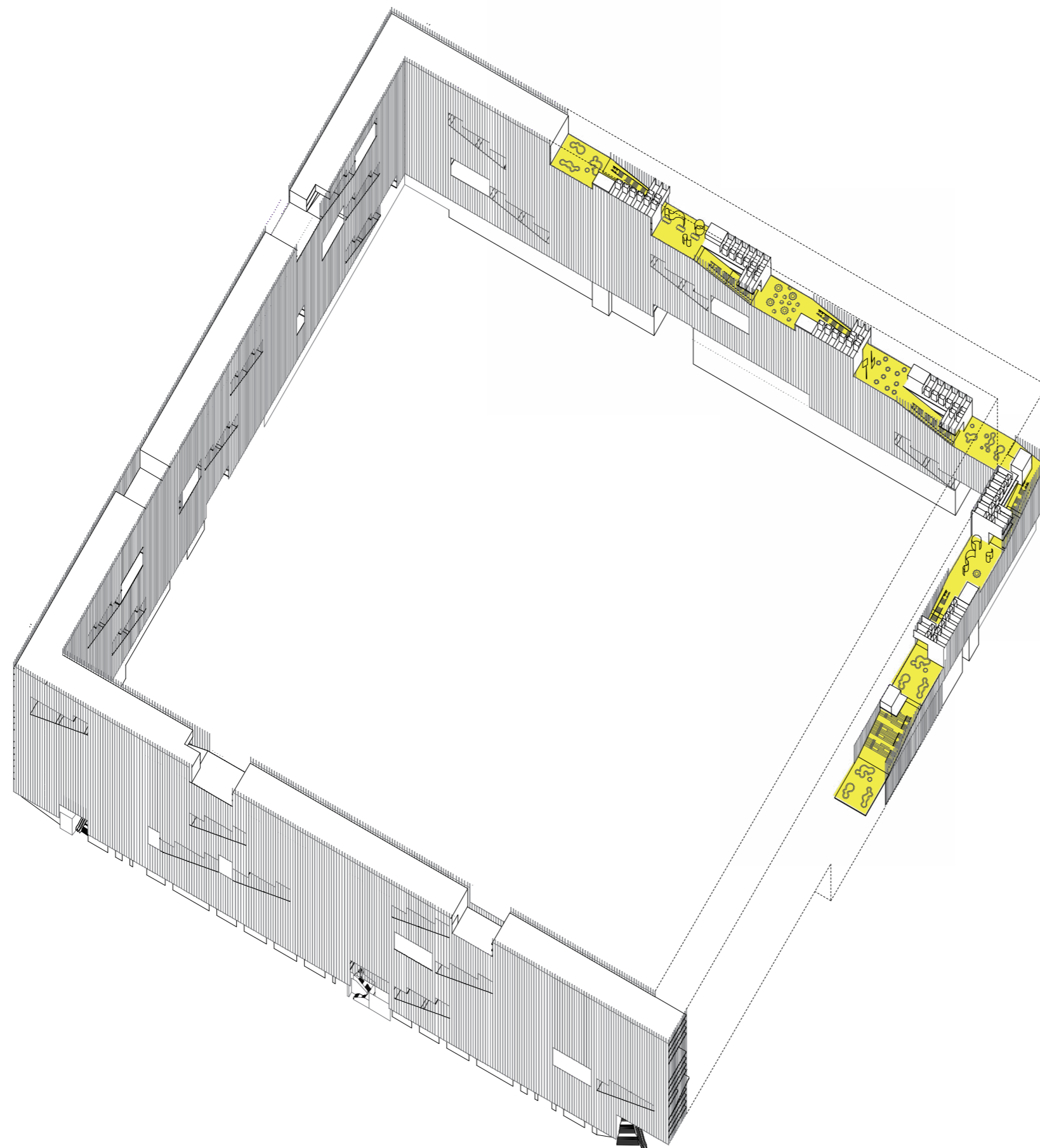


Sección longitudinal por recorrido.

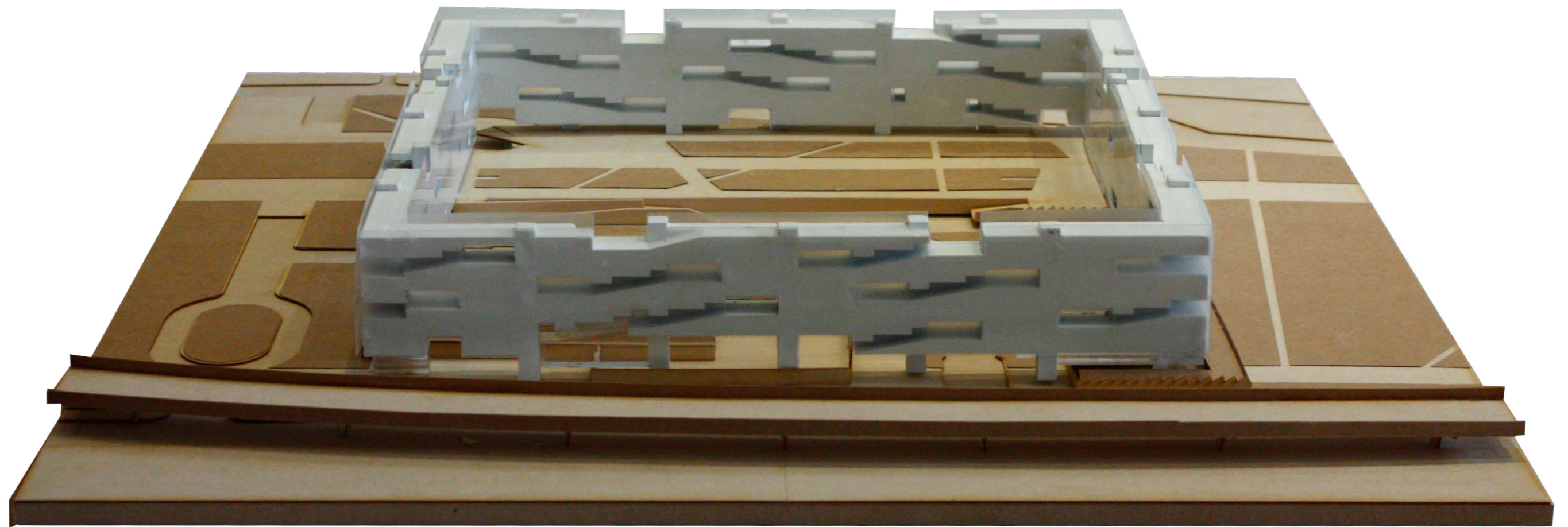




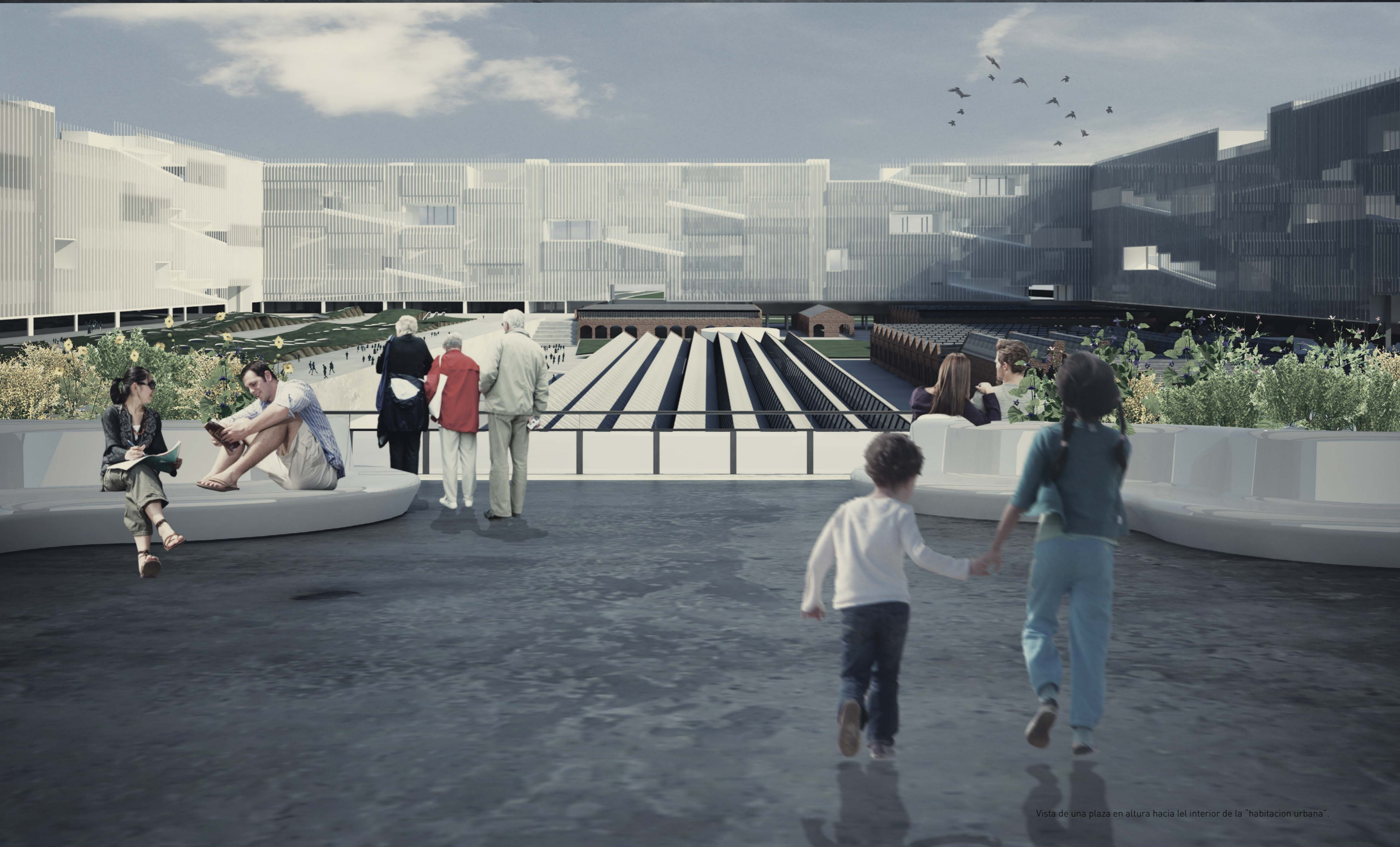
Recorrido peatonal público interior.



El edificio es atravesado por un recorrido público continuo que toma la función de parque en altura. a lo largo del recorrido se encuentran espacios públicos de mediana escala con funciones variables y temporales: plazas, espacios co-working, oficinas temporales, gimnasios, salas de estar, guarderías para niños, etc.



Maqueta\_Escala 1:1000

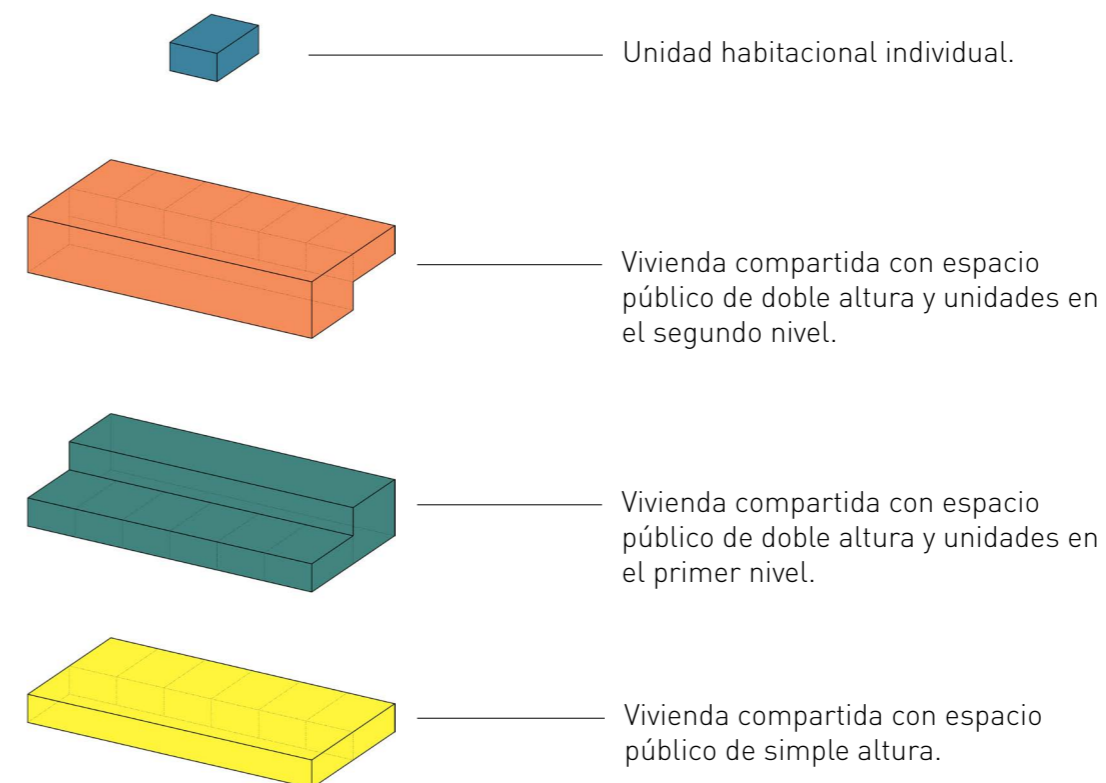


Vista de una plaza en altura hacia el interior de la "habitacion urbana".

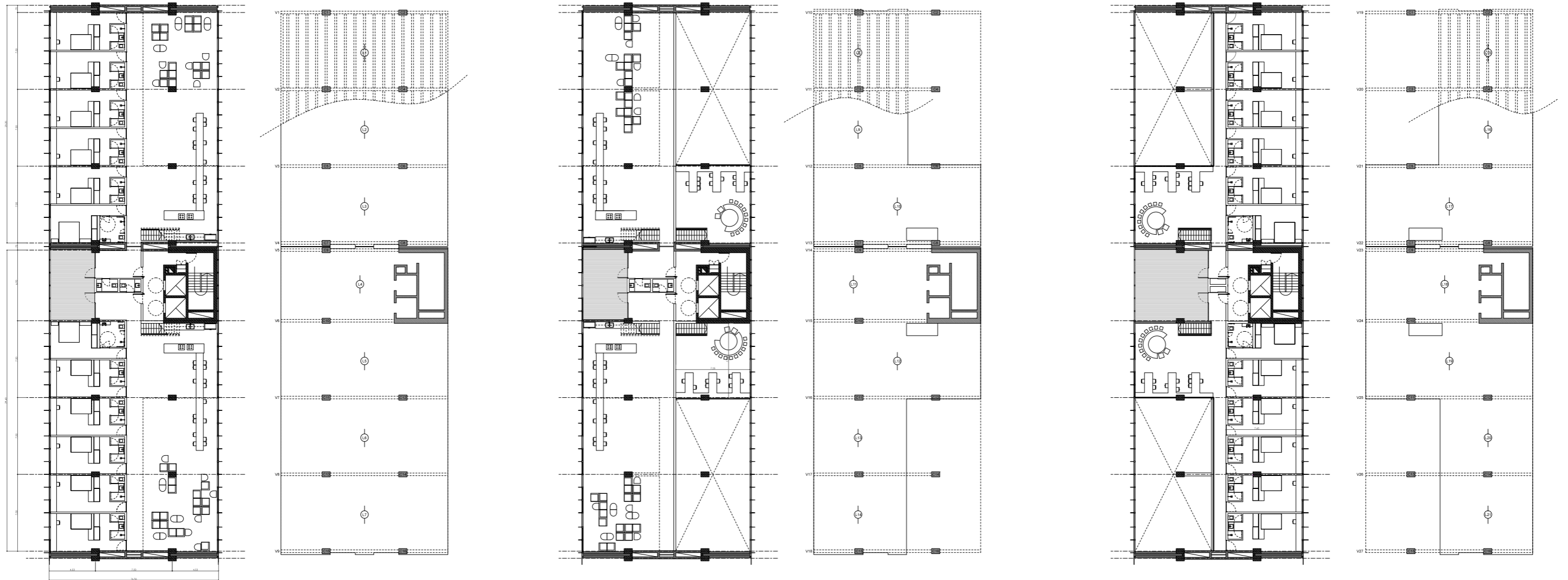


Las unidades de vivienda son individuales y compartidas. La unidad principal es una habitación de 25 m<sup>2</sup> que cuenta con un baño, una cama y un escritorio. En su configuración de vivienda compartida, estas unidades habitacionales se agrupan de a seis y comparten un espacio semi-privado de doble o simple altura que cuenta con una cocina, espacios de esparcimiento y trabajo y un espacio exterior semi-cubierto compartido con otra vivienda de iguales características. En su configuración individual, las unidades habitacionales se encuentran unidas entre si por una circulación horizontal que las conecta al recorrido público que une los espacios de trabajo y descanso a lo largo del edificio.

Estas unidades en sus diferentes configuraciones contemplan infinitas posibilidades de agrupación. Siendo tan diversos y temporales los motivos de agrupación, sería imposible establecer una unidad tipo para una familia tipo. Por el contrario, estas viviendas pueden albergar grandes o pequeñas familias, estudiantes, grupos de trabajo, comunidades, grupos de artistas, hotelería, y cualquier otro programa de vivienda que requiera de un espacio común de libre acceso por parte de todos los habitantes. Además, las habitaciones individuales, que también admiten un segundo habitante, se encuentran principalmente cercanas al recorrido público, de modo tal que el contacto de la vivienda con el espacio público o semi-público es siempre el mayor posible.

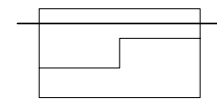
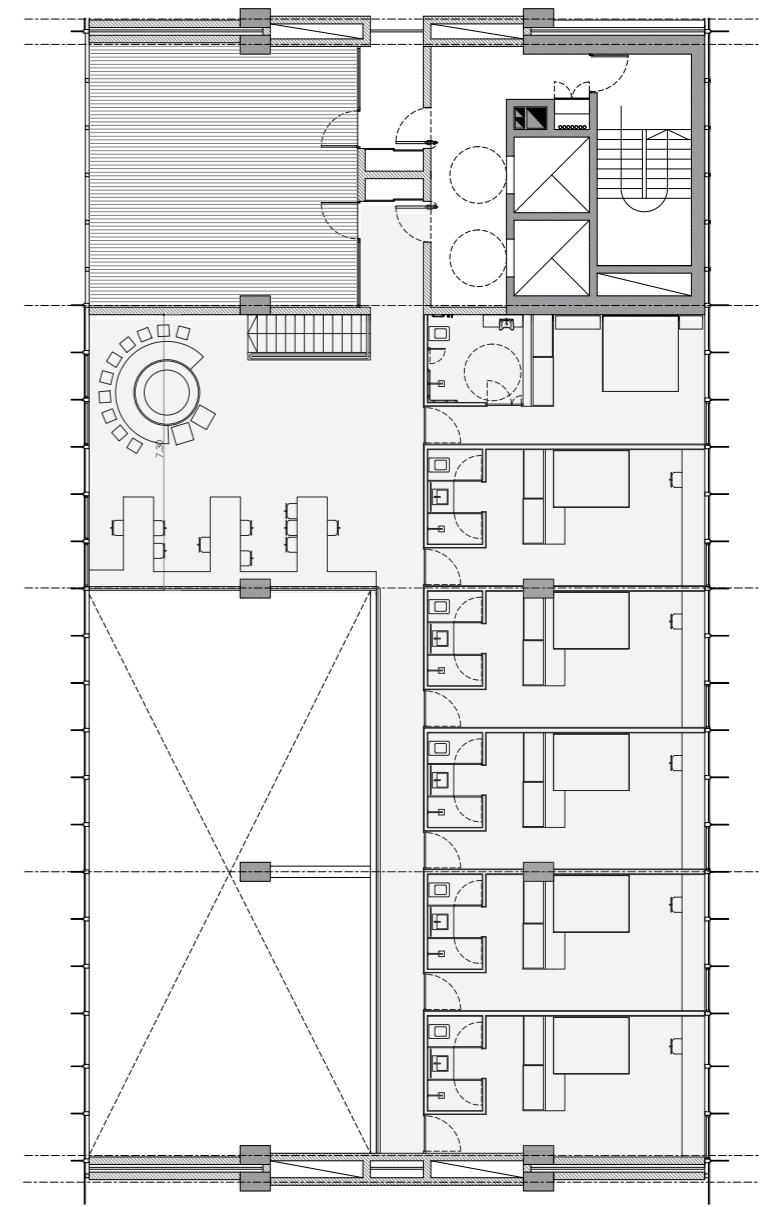
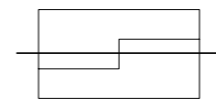
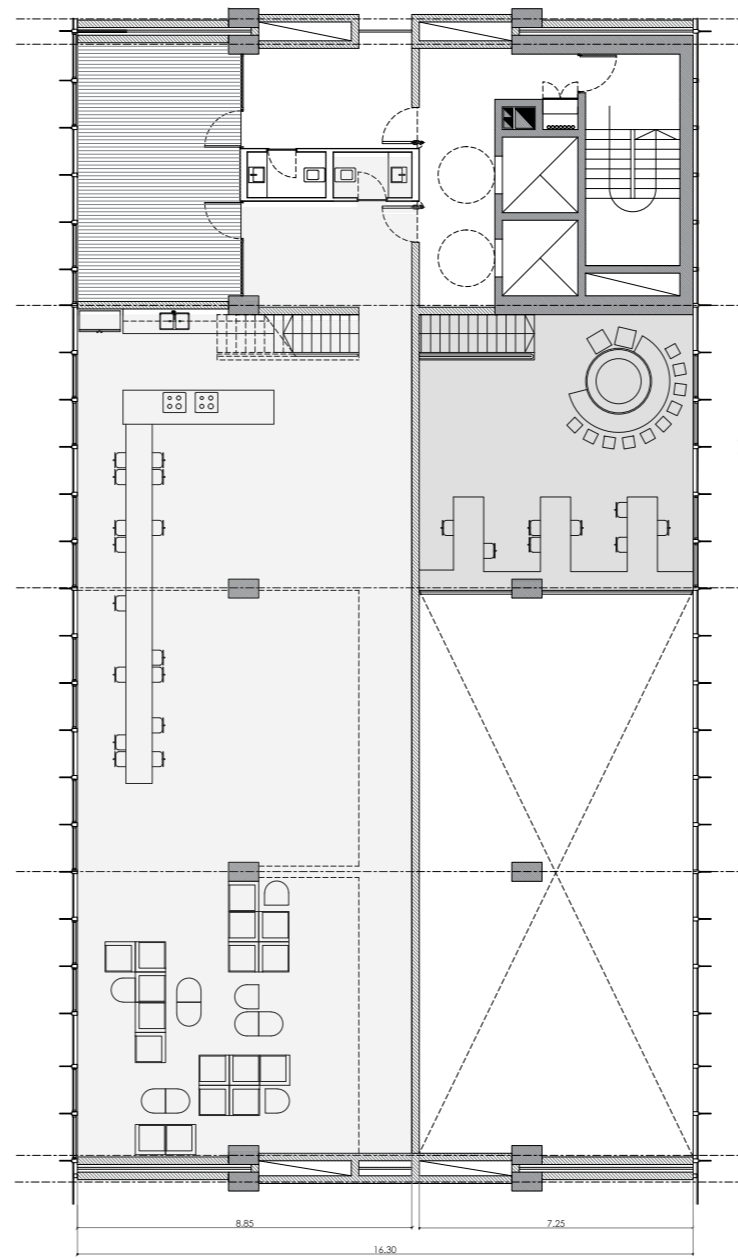
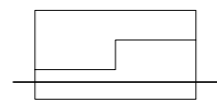
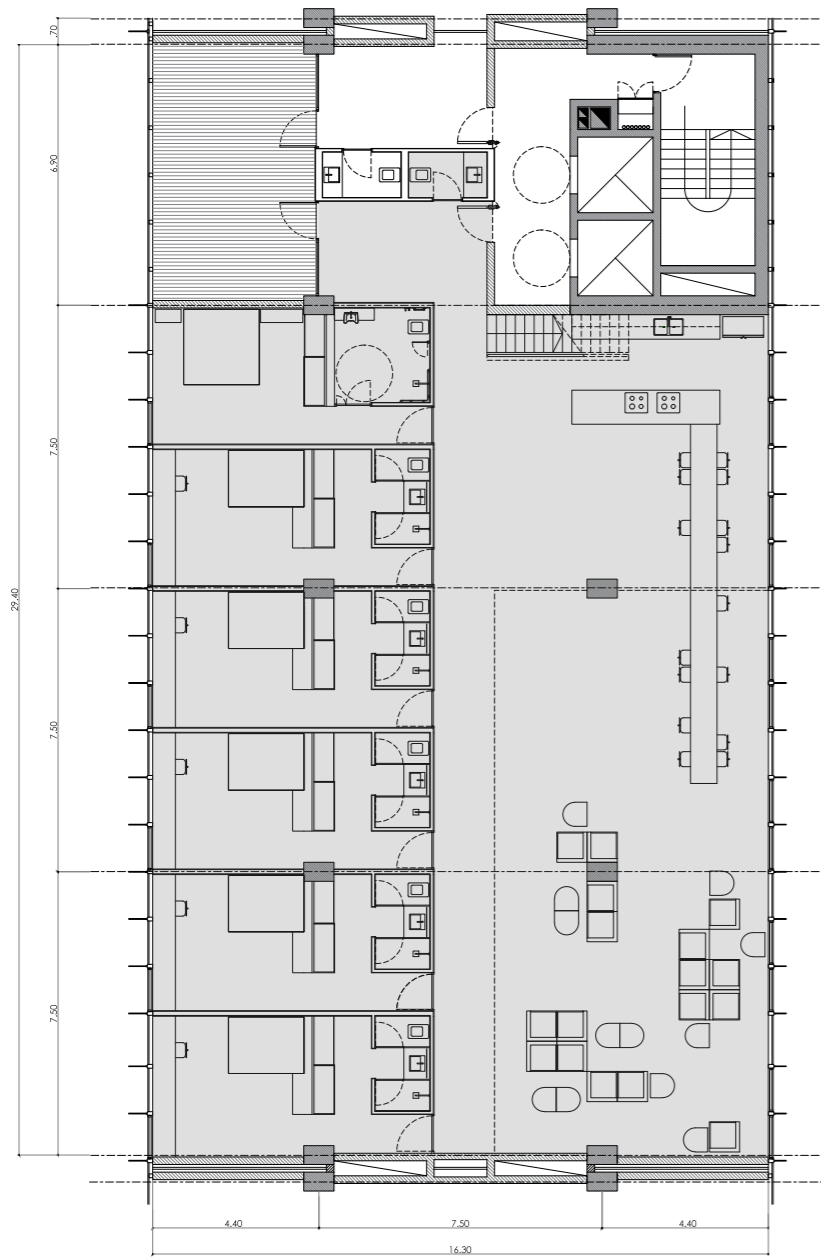


Maqueta de proceso\_Estudio de las configuraciones de unidades y espacio público.



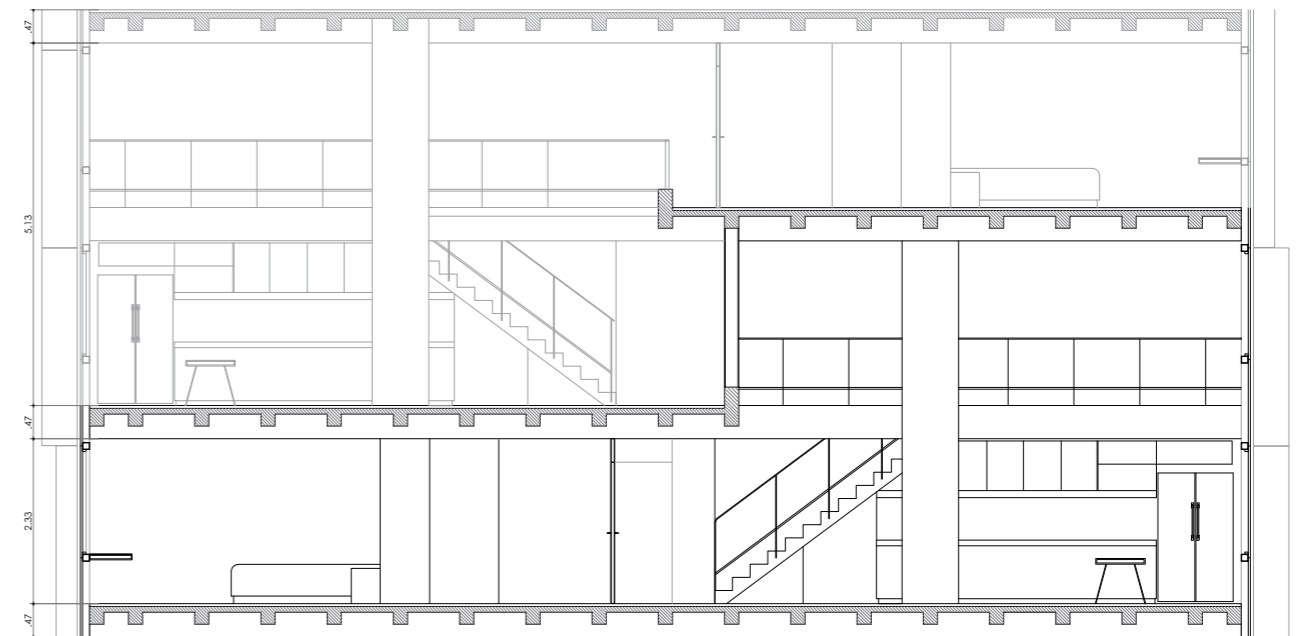
Plantas de unidades apareadas\_Eschema estructural.

0 10 m

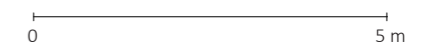


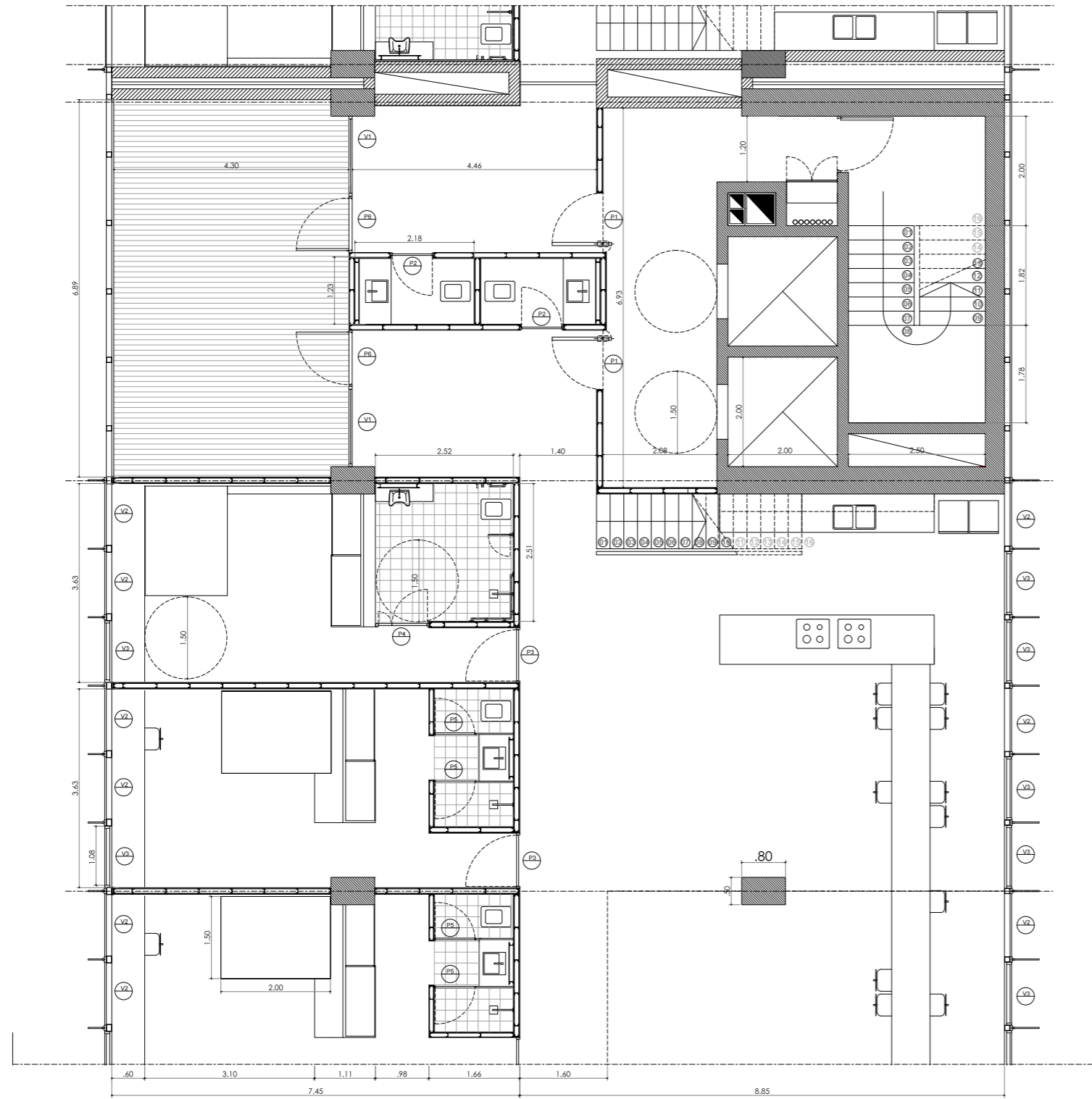
Plantas de unidades encastradas.



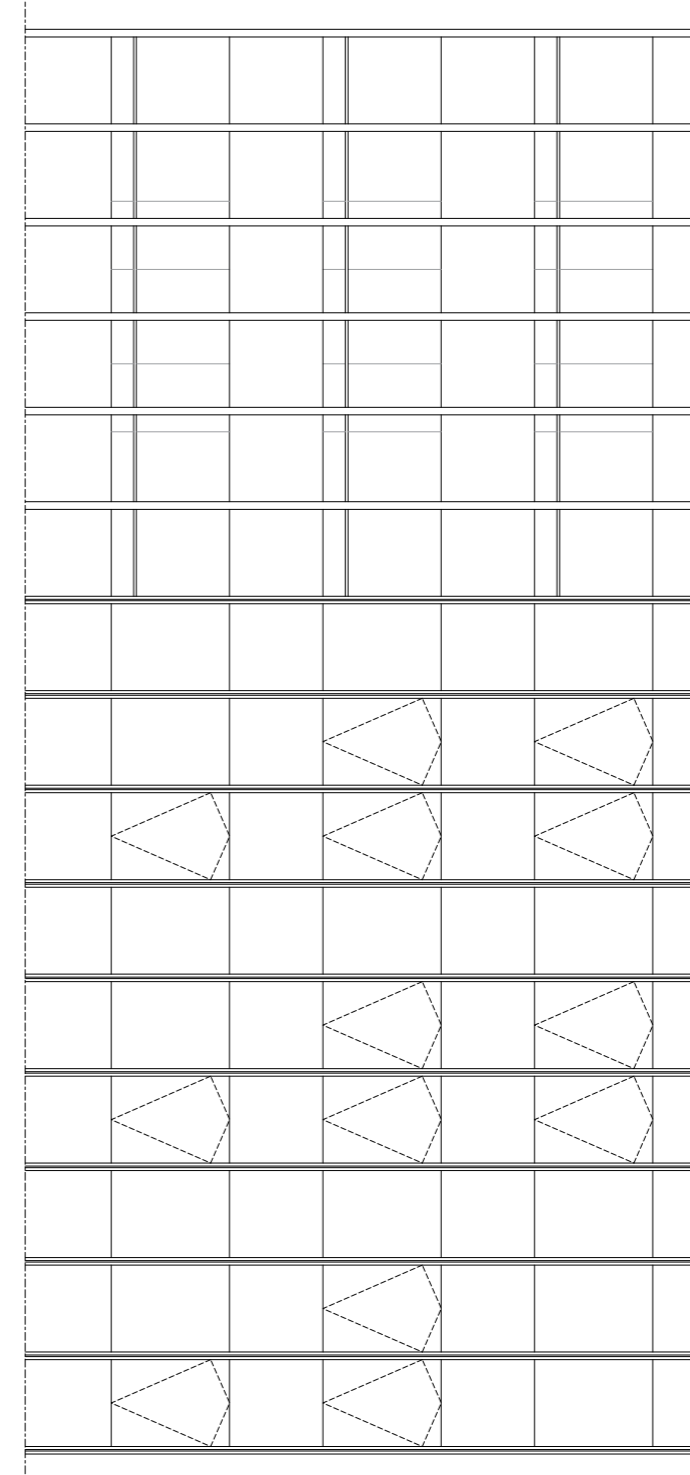


Sección transversal de unidades encastradas.

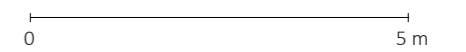


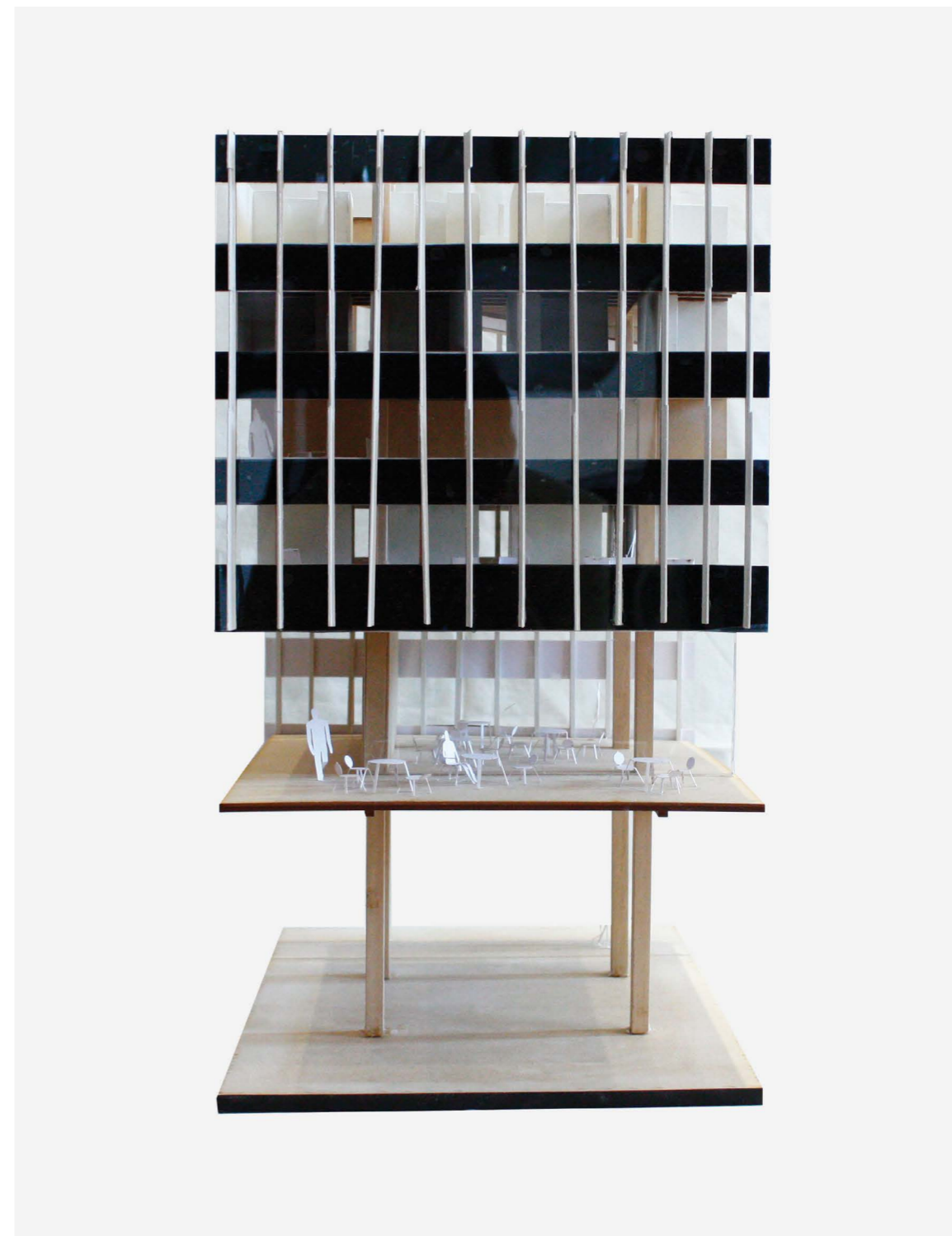
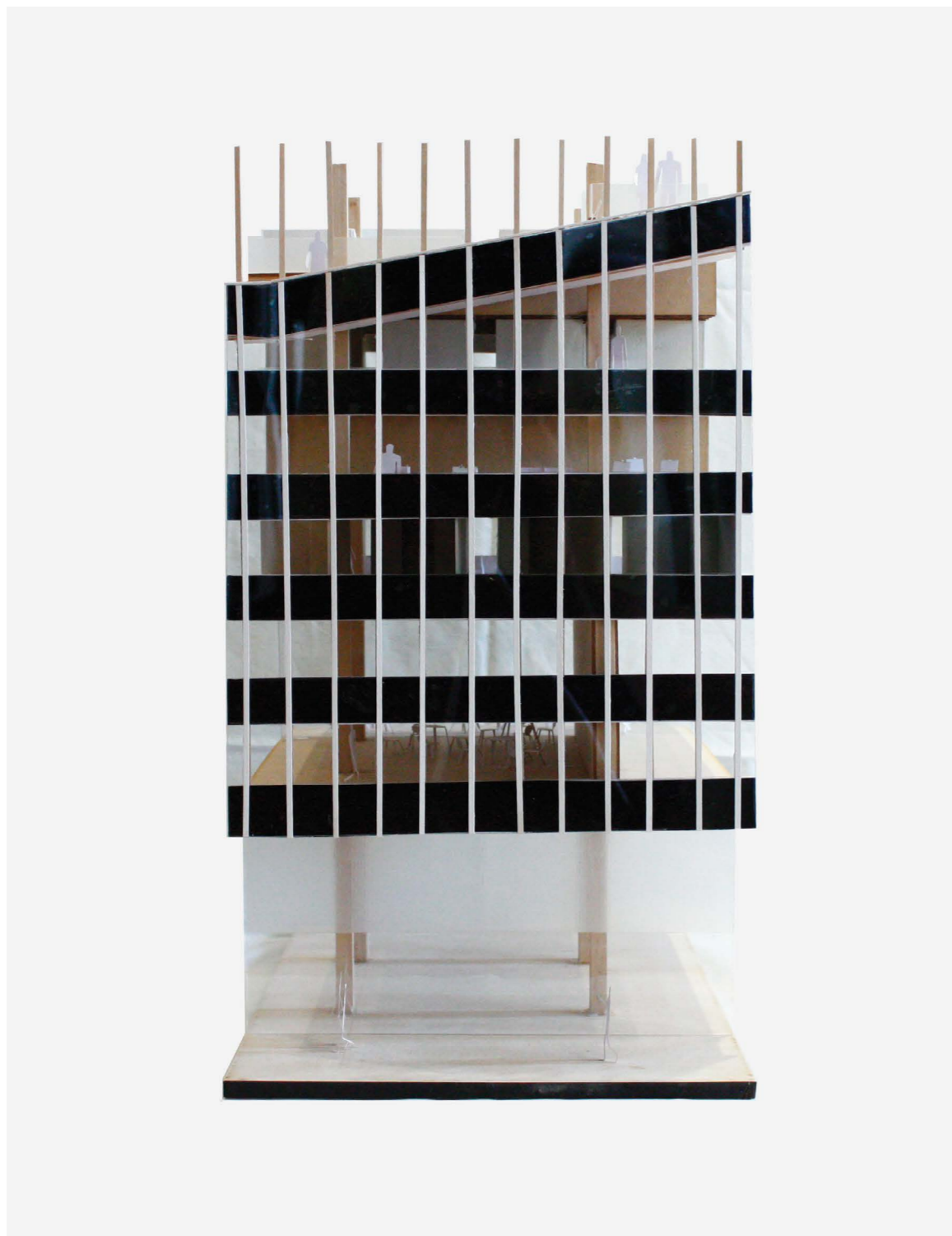


Planta de sector

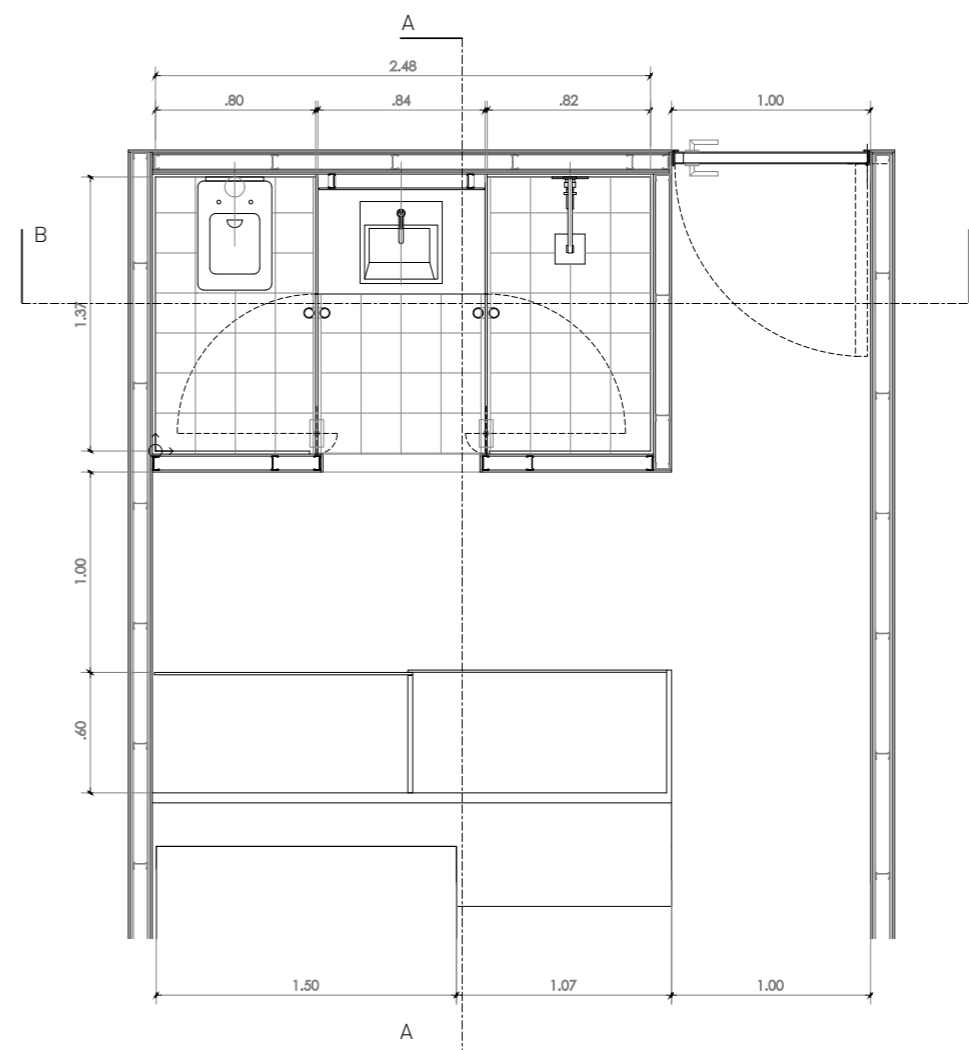
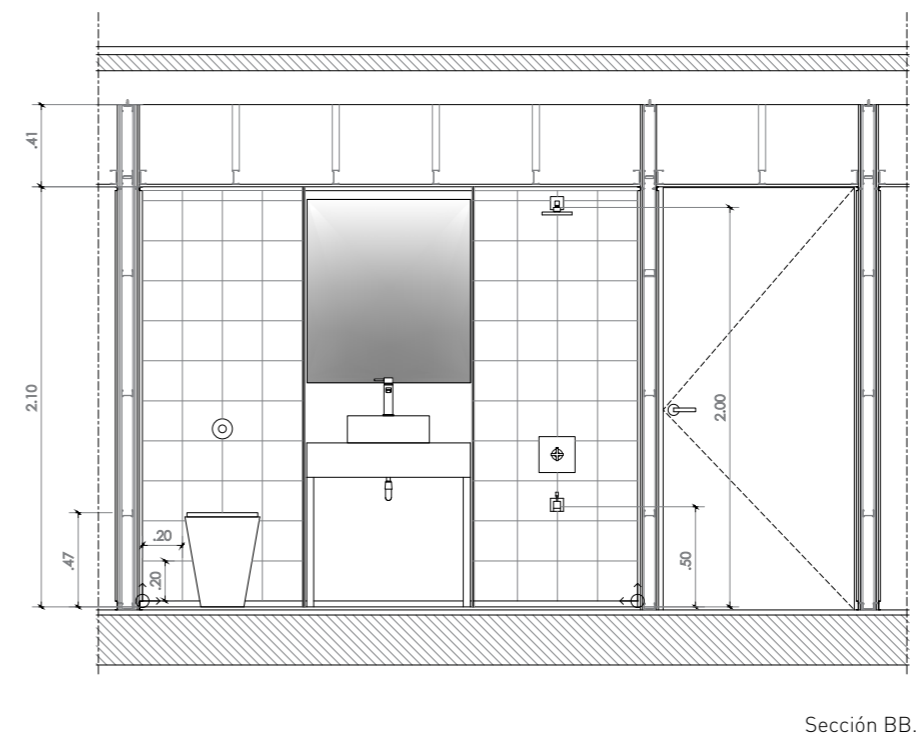
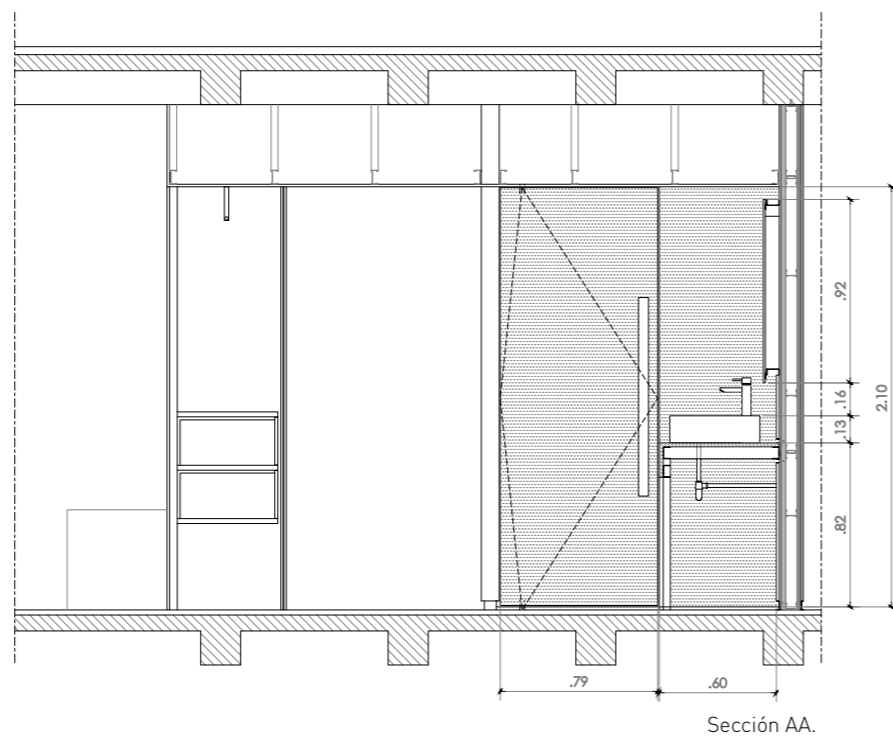


Alzado de sector.

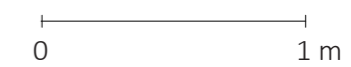


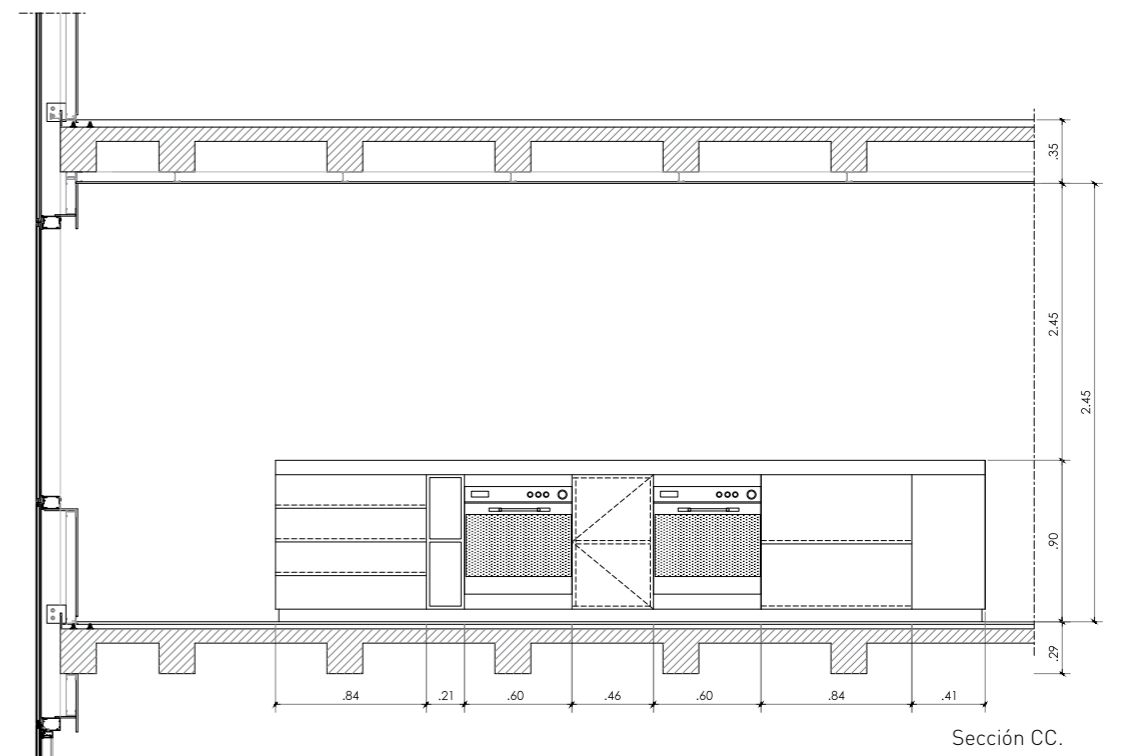
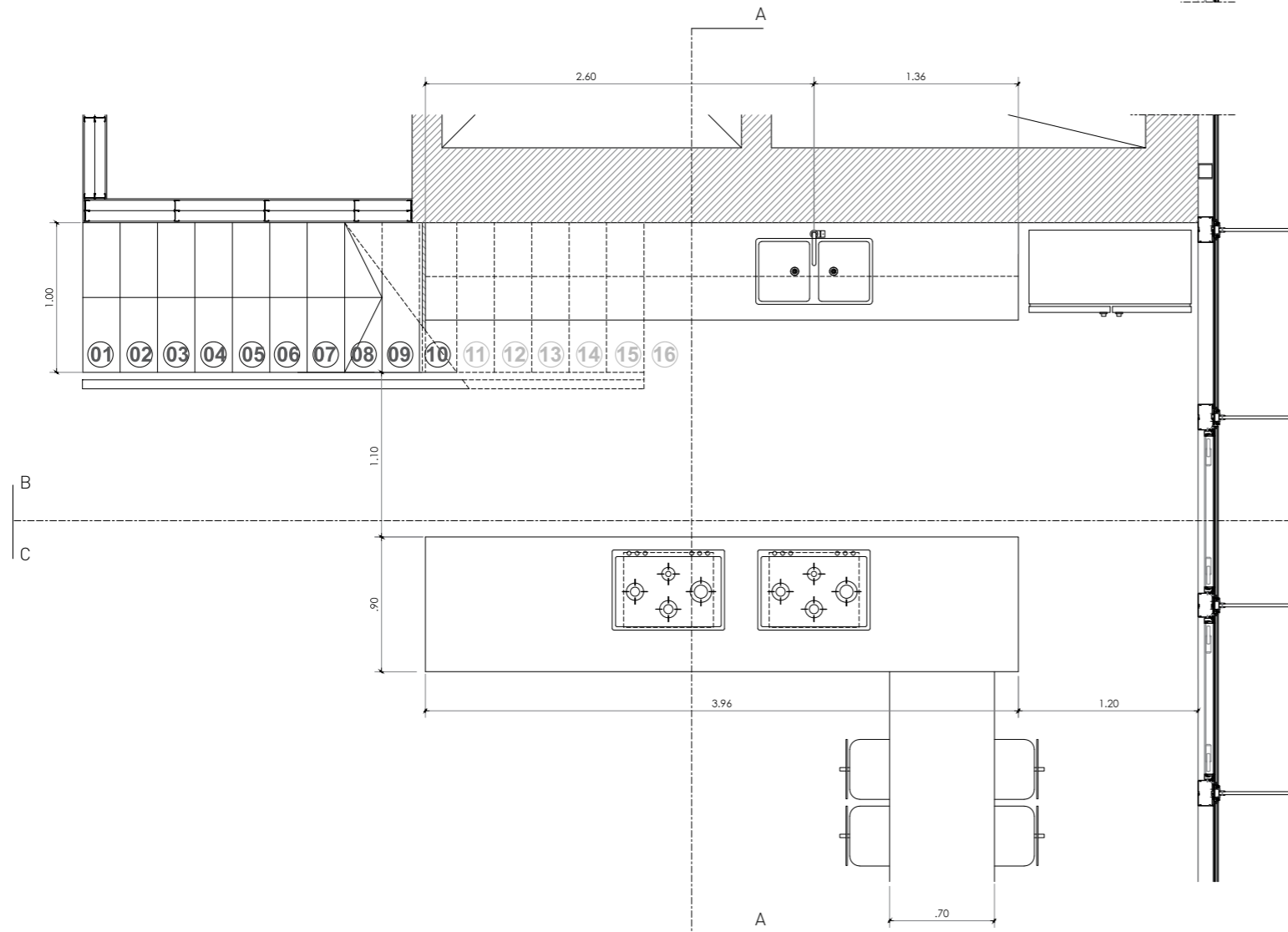
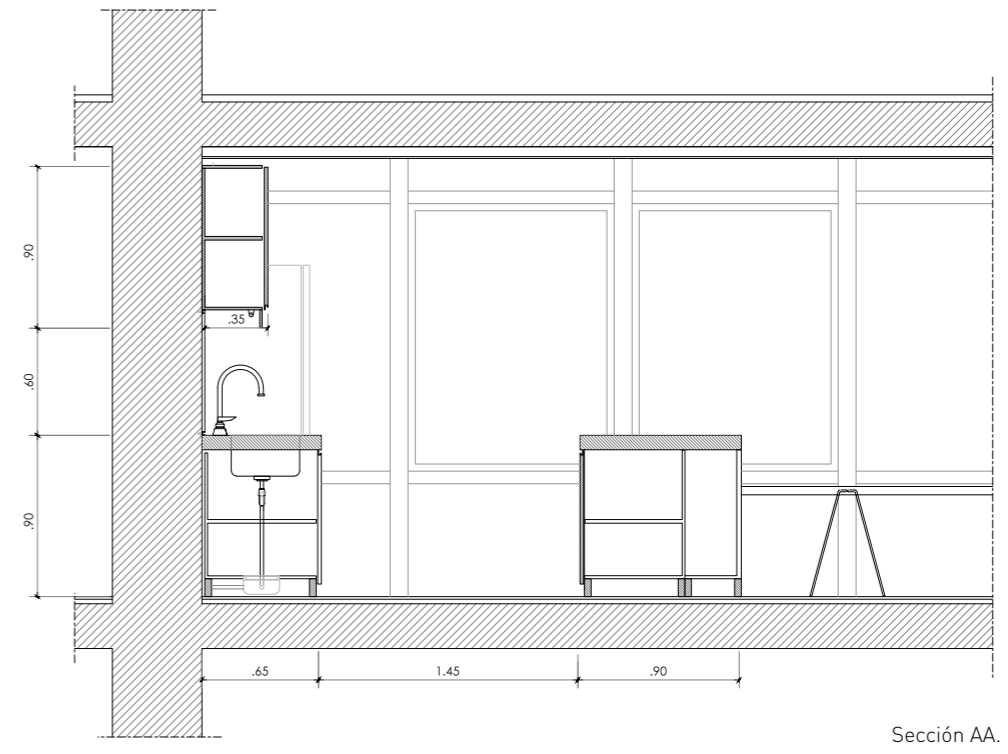
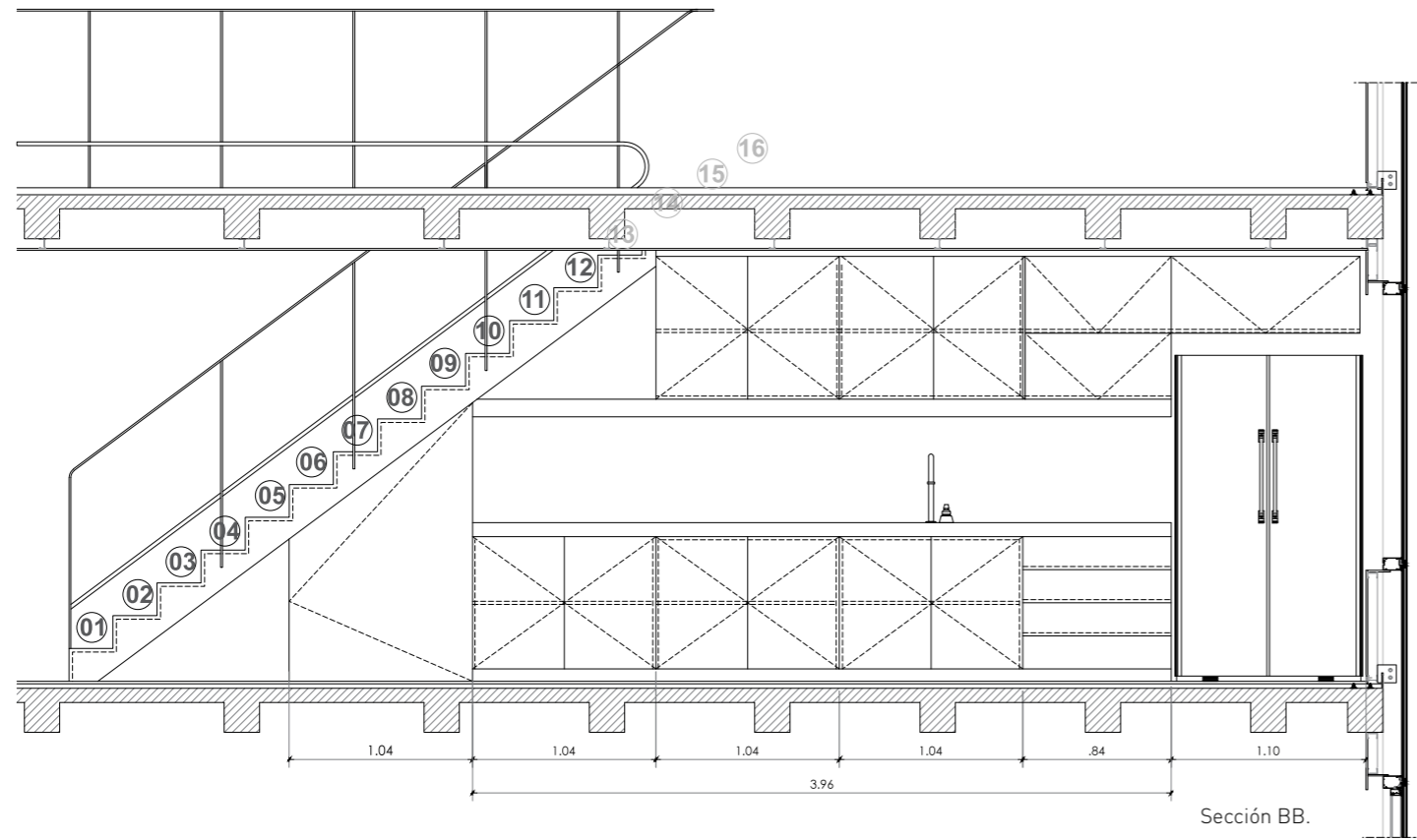


Maqueta de sector\_Escala 1:50

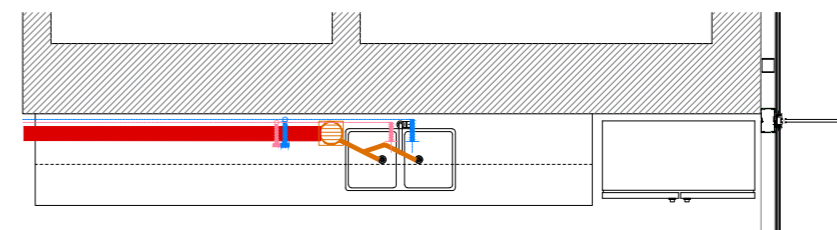
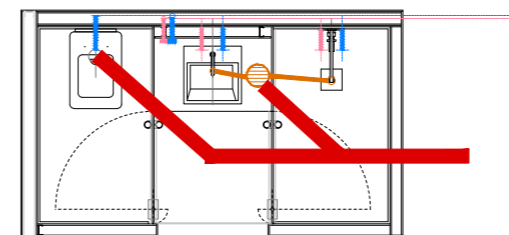


Detalle de baños de unidad.

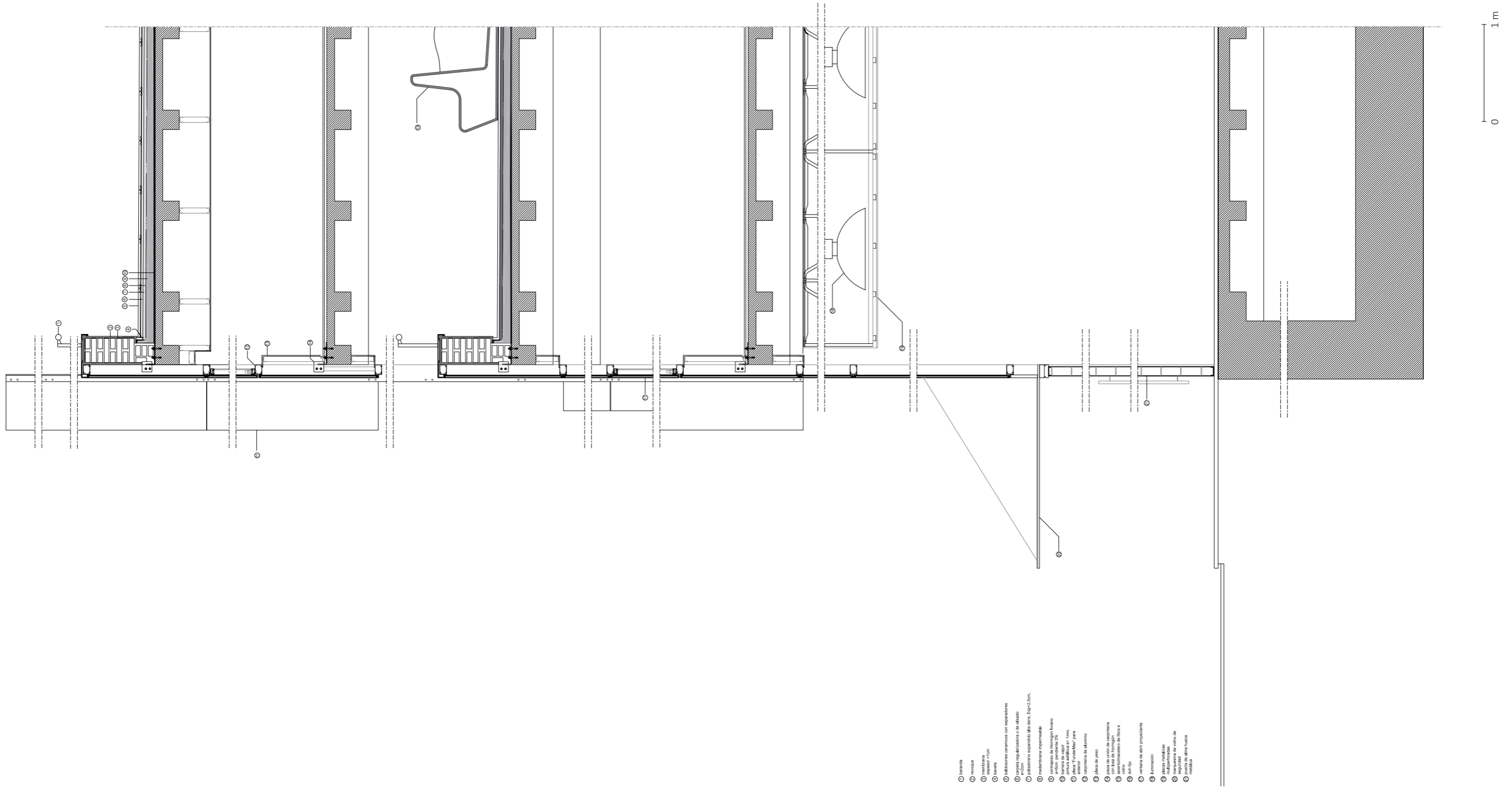






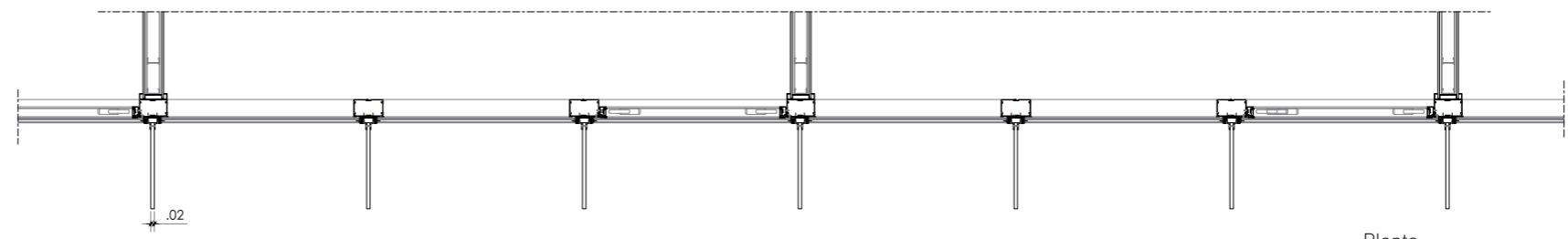


Instalaciones sanitarias.

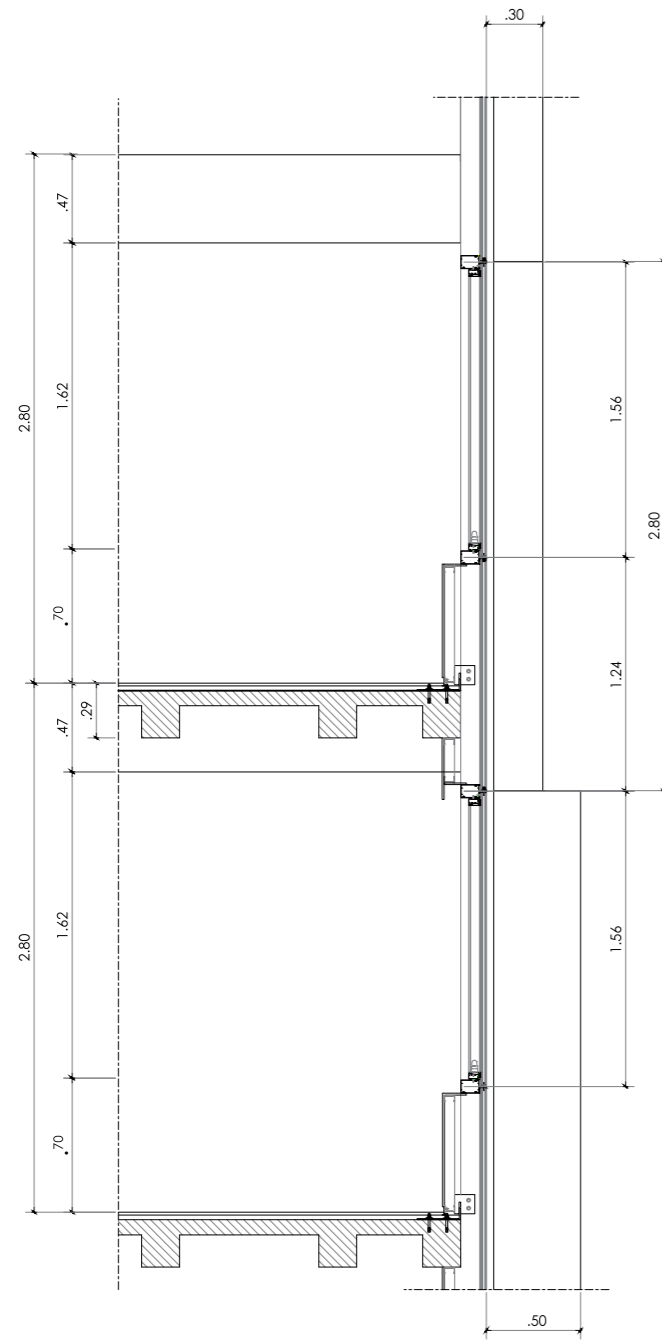


Sección de sector completa.

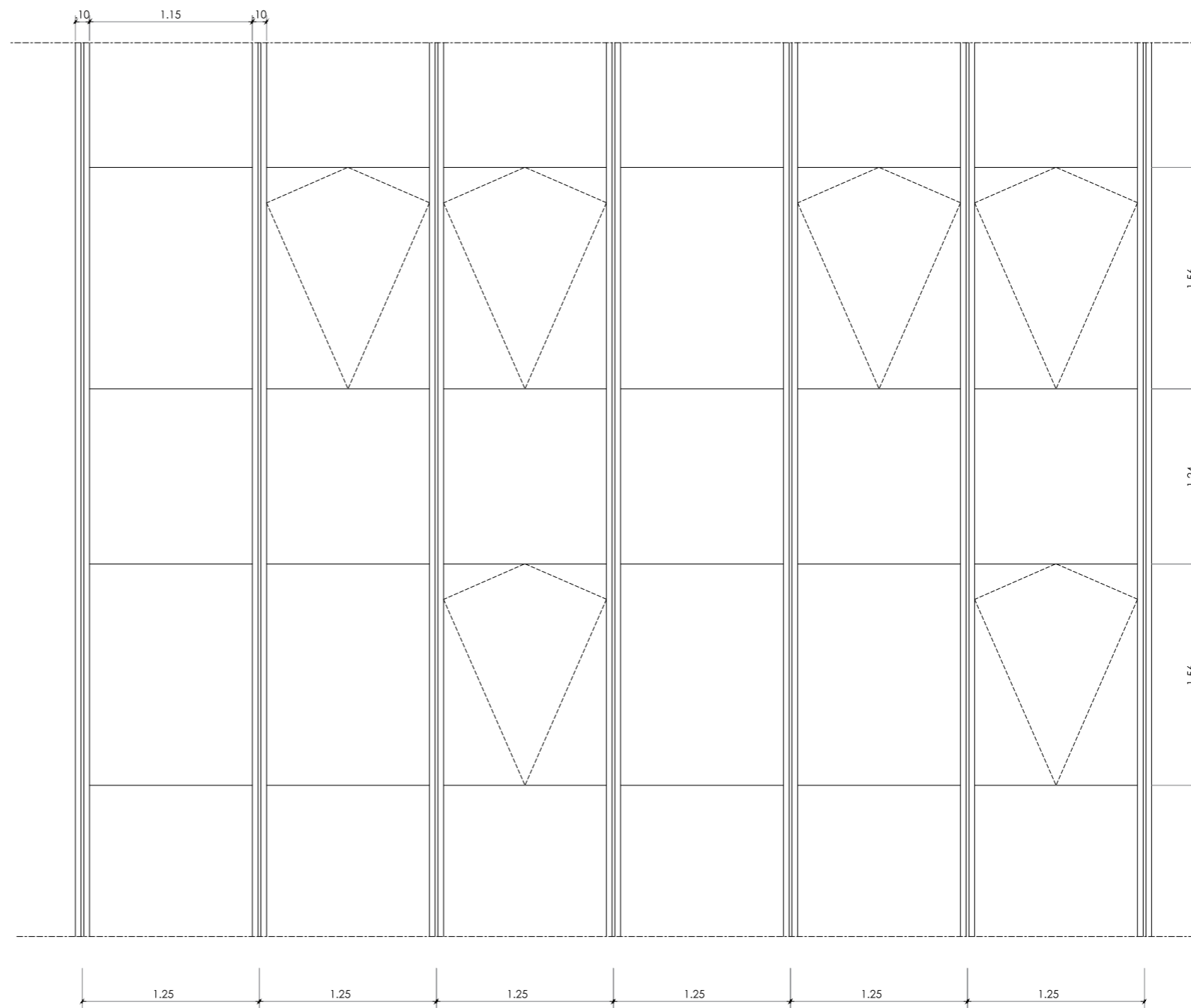
las fachadas del edificio están cubiertas por una serie de parantes metálicos que funcionan como estructura de la carpintería y a su vez sostienen parasoles verticales que varían su profundidad en relación a los espacios que protegen. de esta manera, cada ambiente recibe la cantidad de irradiación solar adecuada y, las diferentes profundidades de los parasoles le otorgan variación a la fachada.



Planta.

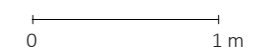


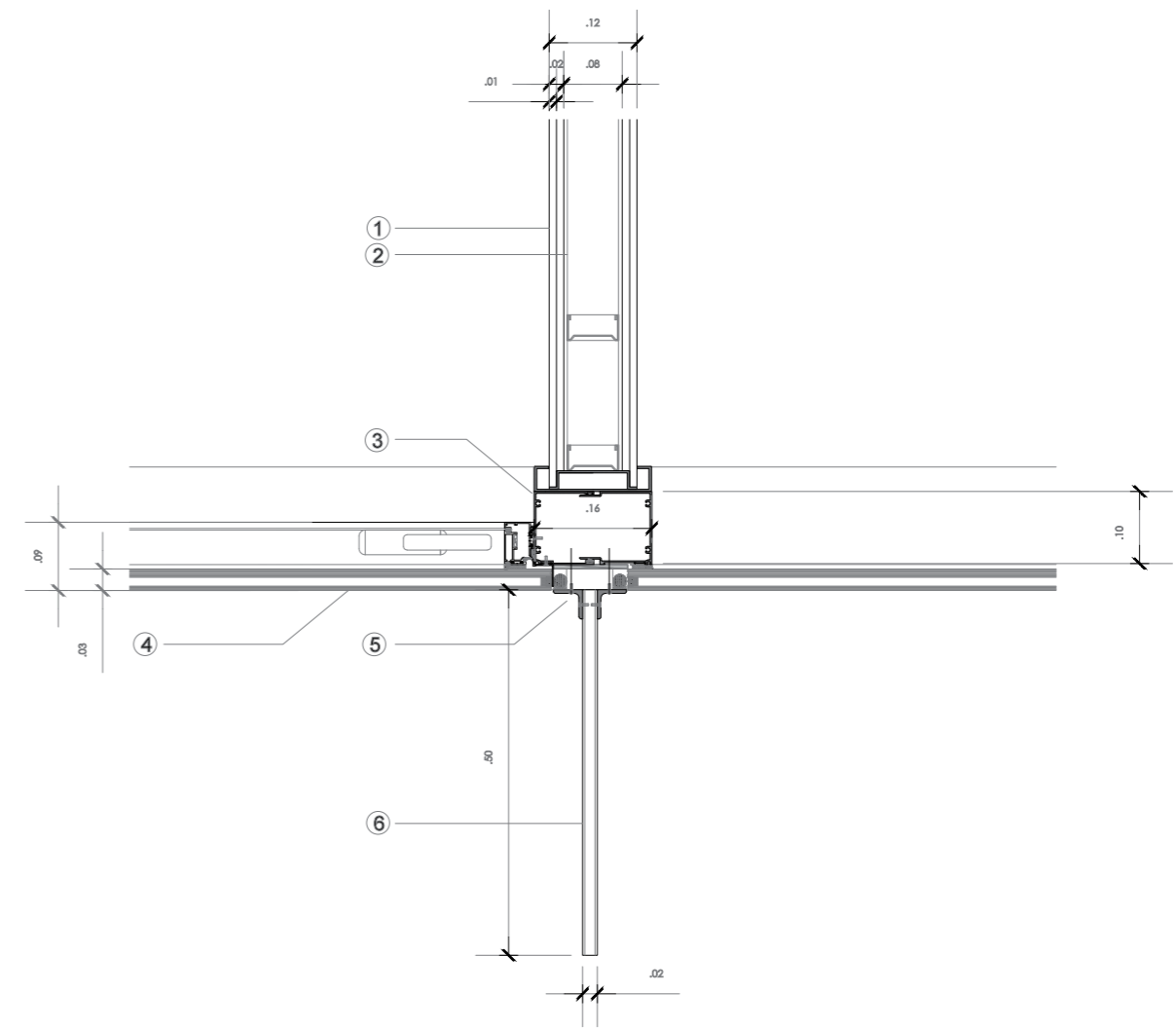
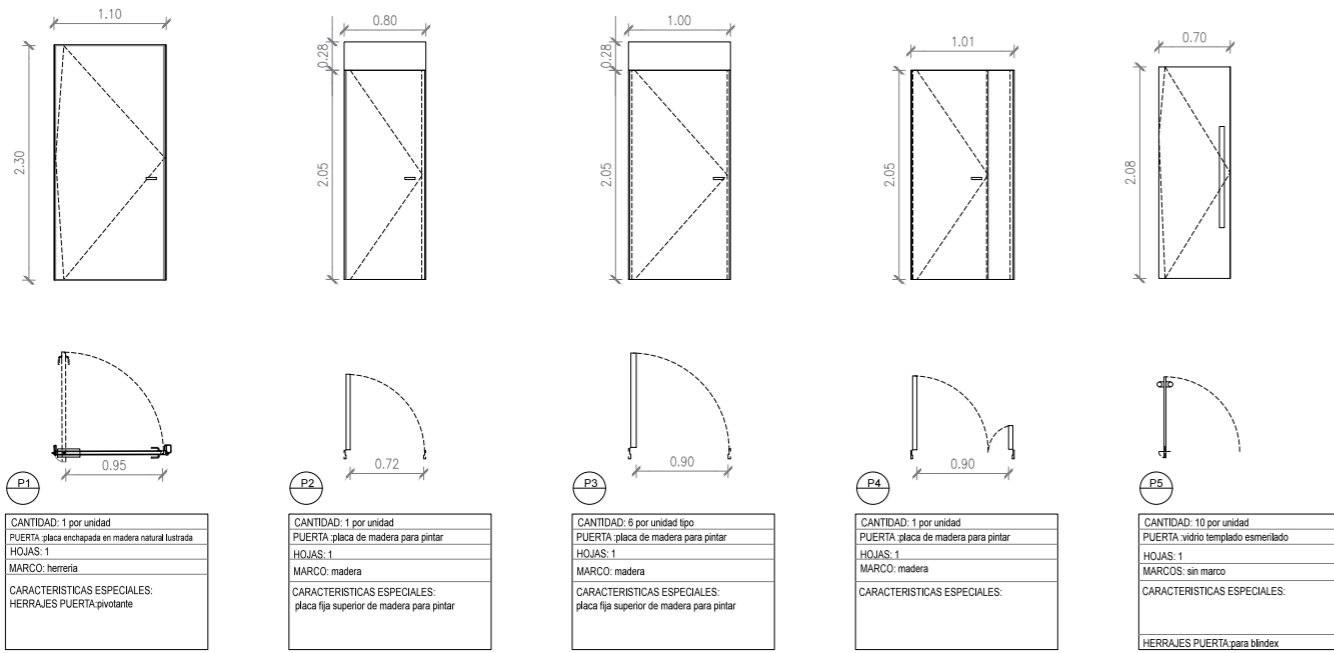
Sección.



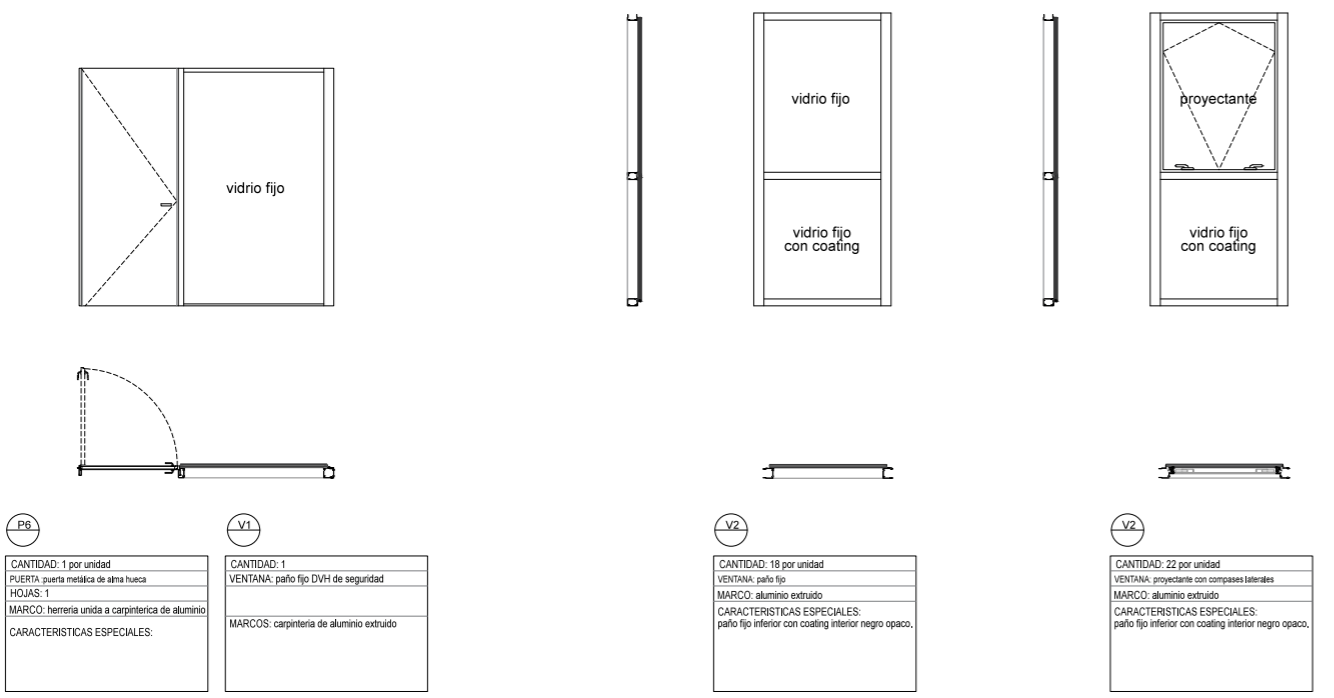
Alzado.

Detalle de fachada.





- ① doble placa de yeso y carton
- ② aislacion acustica "Fonac" sobre placa
- ③ parante de carpinteria extrusion de aluminio
- ④ doble vidriado hermetico de seguridad
- ⑤ perfil metalico "L" (40x40x5)
- ⑥ placa "Funder max" para exterior



Planilla de carpinterias.  
Detalle de parsoles y union con carpinterias.

