

# Archigram (1961-1970)

La década de los '60 fue un periodo de fuerte agitación social y política paralelos a prosperidad y desarrollo económico, que estimula la capacidad consumo de todo tipo de productos (fenomeno llevado al arte por Andy Warhol) y avances técnicos que permitieron llevar a cabo la carrera espacial que culminaría en 1969 con la llegada del hombre a la Luna, mientras que los avances constructivos permitirían las primeras iniciativas de prefabricación y ensamblaje de componentes.

Desde una fuerte crítica a la arquitectura moderna de los '50, se pierde la visión de una arquitectura continua y homogeneizada, entrando así al universo del pluralismo y la discontinuidad. Se generan tres corrientes dentro de esta disciplina: una fundamentalista que busca rescatar los valores históricos de la disciplina y es enemiga del experimentalismo tecnológico, otra hipertecnológica que busca llevar hasta las últimas consecuencias las sugerencias de las vanguardias (devolviendole el optimismo y la confianza a la ciencia que se había perdido después de la Segunda Guerra Mundial) y otra alternativa y ecológica.

En este contexto es que nace Archigram Group, como un colectivo que nace a principios de los '60 en Londres, de la fusión de dos oficinas de arquitectura formadas por Ron Herron, Mike Webb, Dennis Crompton, Peter Cook, Warren Chalk y David Greene. Archigram (palabra producto de la mezcla entre Architecture y Telegram) se adscribiría a la corriente hipertecnológica, ya que ellos atacarían la "esterilidad de la arquitectura londinense, incurrirían asimismo en el urbanismo y rechazarían fuertemente el legado histórico", llamando a abandonar el reducto artístico y artesanal de la arquitectura, por lo que publican una serie de propuestas en números de la revista homónima para divulgar sus ideas y proyectos más radicales -muchas veces irrealizables-. Desde sus composiciones metafóricas, sus planteamientos formales se convirtieron en un referente de la arquitectura contemporánea.

Su propuesta se basaba en:

1. La confianza en una racionalidad intrínseca del mundo de la tecnología y la ciencia que podrían solucionar todos los problemas que nacen con el tiempo y además producir mejoras sociales,
2. Los nuevos materiales y avances tecnológicos que permitirían superar los condicionamientos de la arquitectura tradicional (fachadas, cubiertas, entradas, se disolverán en nuevos organismos formales), del escenario humano y hasta la estructura misma de la ciudad y
3. La incorporación a la arquitectura de las lógicas de consumo y lo desechable, lo intercambiable y producible a escala industrial.

Archigram continúa en los '60 lo comenzado por Buckminster Fuller en los '50 a través de sus propuestas radicales desde innovación tecnológica (Casa Dimaxion), sintetizan la cultura pop inglesa y la asimilación optimista del progreso tecnológico (alianza entre técnicas comunicacionales y utopías tecnocráticas) y plantean la libertad de elección de los productos de consumo, lo que lleva a una arquitectura convertida en un kit reemplazable, transportable y desechable, con la movilidad como concepto clave en las sociedades y ciudades del futuro.

Esta arquitectura parte de una imitación mimética del mundo de la ciencia y la tecnología, sin que esto signifique un entendimiento profundo de las leyes de la ingeniería o un conocimiento científico real de las posibilidades de los nuevos materiales y tecnologías, lo que se plasma en los problemas estructurales de los modelos.

Las publicaciones de la revista cesan en 1970.



Agitación política (gobiernos comunistas, Muro de Berlín, guerra de Vietnam, independencia de colonias británicas)



Prosperidad y desarrollo  
Cultura de consumo



Movimientos sociales  
(hippies, Mayo francés, derechos civiles, masacre de Tlatelolco...)



División de países en bloques comunista y capitalista



Avances tecnológicos  
Cultura pop  
Rechazo de arq. moderna



Encuentro de personajes con inquietudes similares en un tiempo y lugar comunes

*Archigram aparece como un colectivo que critica el movimiento moderno y continúa ideas de fines de los 50' como la prefabricación. Los avances tecnológicos, las sinergias que ocurren en las grandes ciudades y derivan en movimientos políticos y sociales y la preponderancia que tomaban la cultura de consumo y la movilidad dentro y entre ciudades dieron pie a pensar nuevas formas arquitectónicas y urbanas que se basaran en estos aspectos y que se localizaran en el espacio o sobre el agua.*

# Walking Cities / Plug-in-City

imagen del modelo



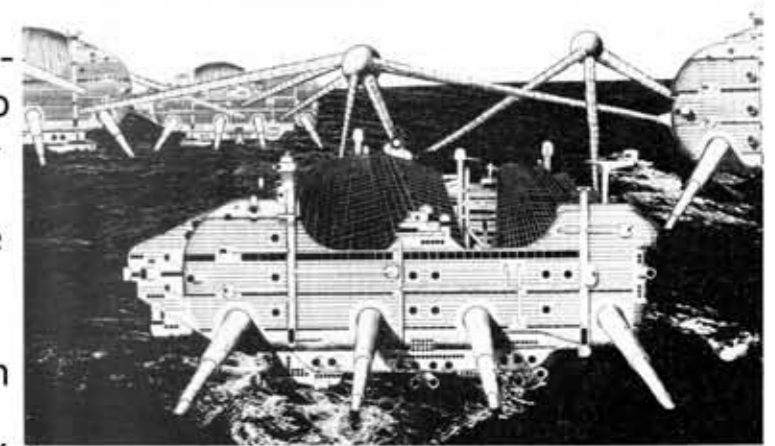
análisis y descripción

## Walking Cities (1963-1964), Herron

Consiste en ciudades formadas por unidades móviles que pueden atravesar incluso agua, lo que les permitiría reunirse o disgregarse por cualquier parte de la tierra. Su forma es la de torres de extracción de petróleo en el mar.

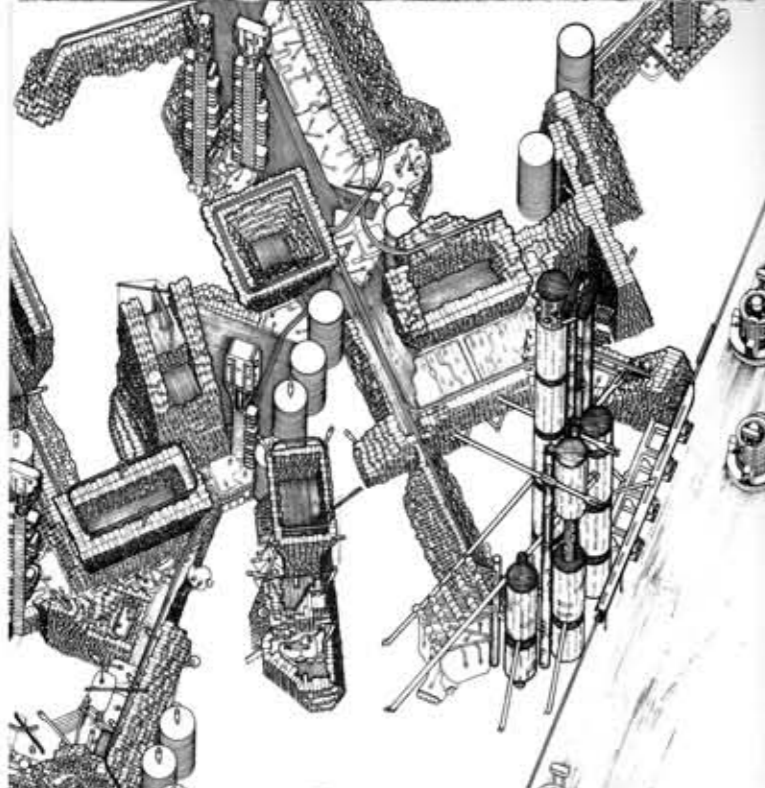
Toma la idea de fragmentación al poder construir un edificio como se haría con un automóvil.

Modifica los conceptos de sociedades estáticas ya que produce movilidad de personas y de estructuras urbanas generalizadas.



Pies telescópicos  
Unidad móvil con libertad de desplazamiento

Contenedores de unidades de servicio fijas (baños, aire acondicionado, calefacción, etc.) ubicables a diferentes distancias



## Plug-in-City (1964), Cook

Nace de la idea de que la ciudad podría ser estructurada a base del cambio continuo desde diversos elementos producidos industrialmente, removibles y obsoletos (lógica de consumo + libertad de elección del producto arquitectónico) que se ensamblan a una megaestructura ortogonal girada en 45°, construyendo una red que se ampliaría al lado de urbes existentes a las que luego reemplazaría (plug-in).

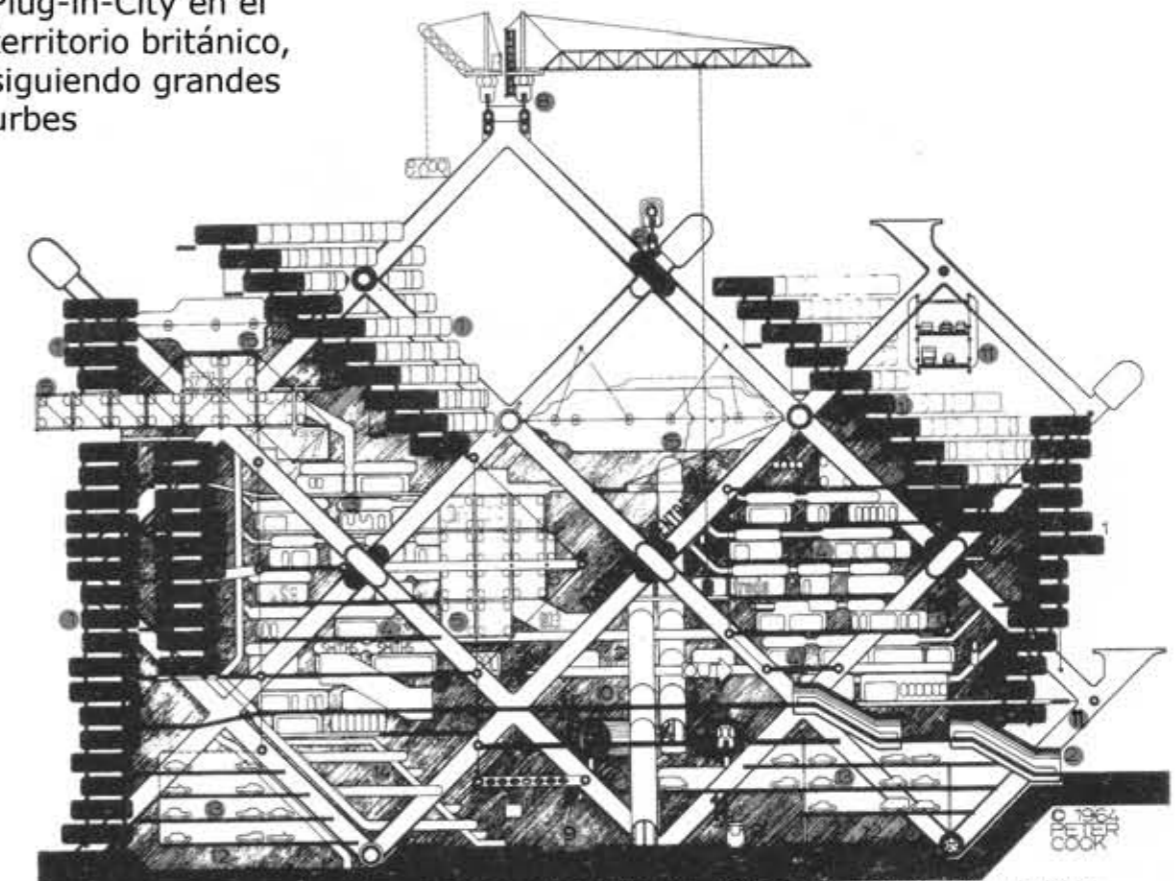
El proceso de regeneración urbana lo conducen grúas desde la parte más alta, ubicando los elementos de mayor duración más abajo y los de menor arriba ("periferia").



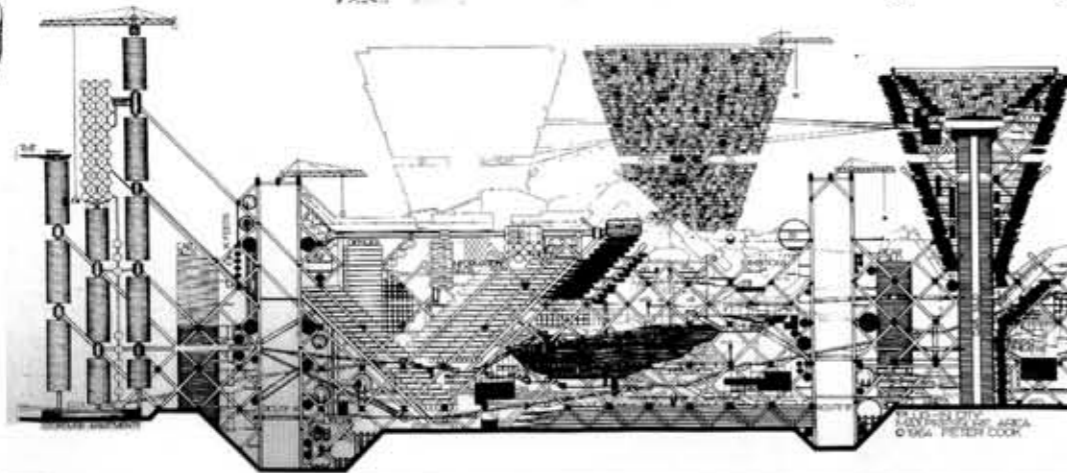
UK - ACTIVITY PRESSURE ZONES

Localización de Plug-in-City en el territorio británico, siguiendo grandes urbes

- Unidades residenciales 1
- Tubos escaladores 2
- Tubos+silos suministro tiendas 3
- Unidades comerciales 4
- Conjunto unidades comerciales 5
- Monorraíl rápido 6
- Grúa 8
- Riel de alta resistencia 9
- Área de máxima circulación 10
- Calle rápida 11
- Calle local alimentadora 12
- Estacionamiento local 13
- Clasificación local de objetos 14
- Globo de sello ambiental 15

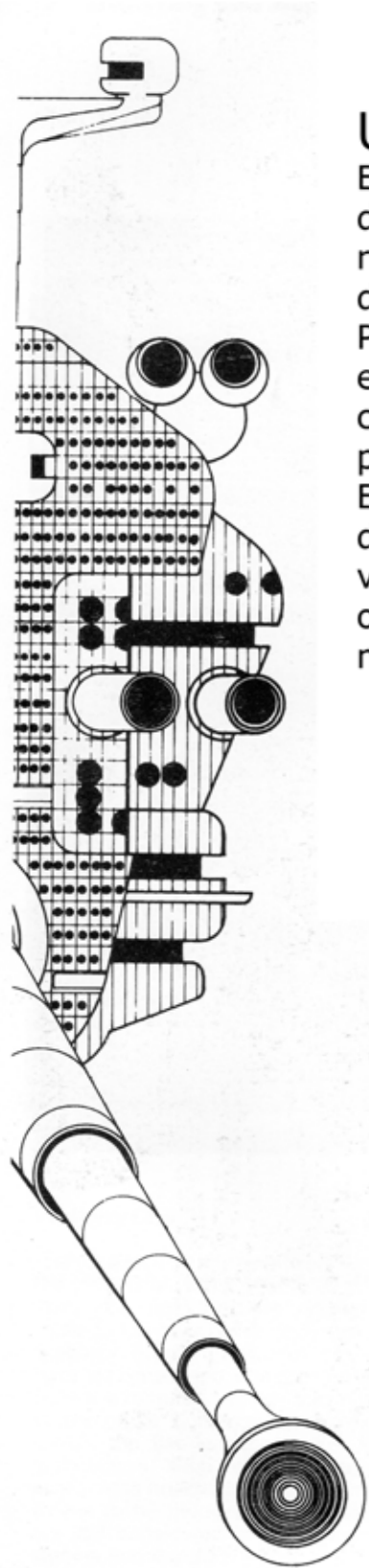


1 residential units 2 escalator tubes 3 shop supply tubes & silos 4 shop units 5 compound unit shops  
6 fast monorail 7 local monorail 8 crane way 9 heavy duty railway 10 maximum circulation area  
11 fast road 12 local feeder road 13 local parking 14 local goods sorting 15 environment seal balloon



# Walking Cities / Plug-in-City

## Propuestas

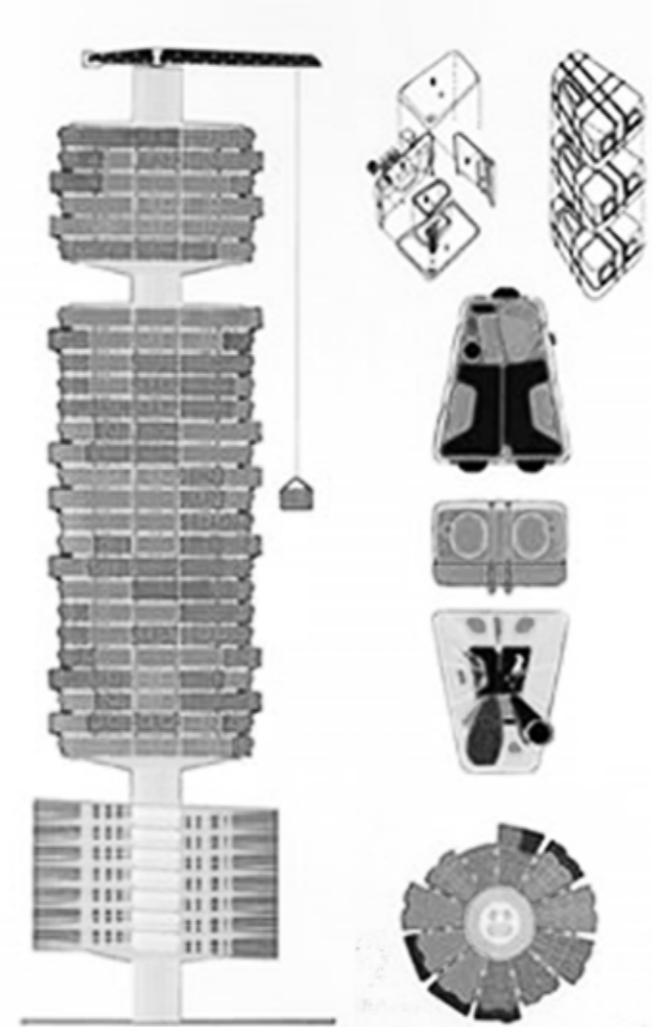


### Unidades móviles

En el caso de Walking Cities se agrupan o disgregan en cualquier parte del territorio respondiendo a nuevas formas de sociabilidad y a la preponderancia de la movilidad. Poseen tubos que conectan a las unidades entre ellas y con servicios, configurándose como funcionalmente independientes. Esto puede incluso ocurrir sobre el agua. En Plug-in-City las unidades funcionales independientes están conectadas a través de vías de distinto tipo con otras urbes y con otras partes de la ciudad, respondiendo a la movilidad en distintas velocidades.

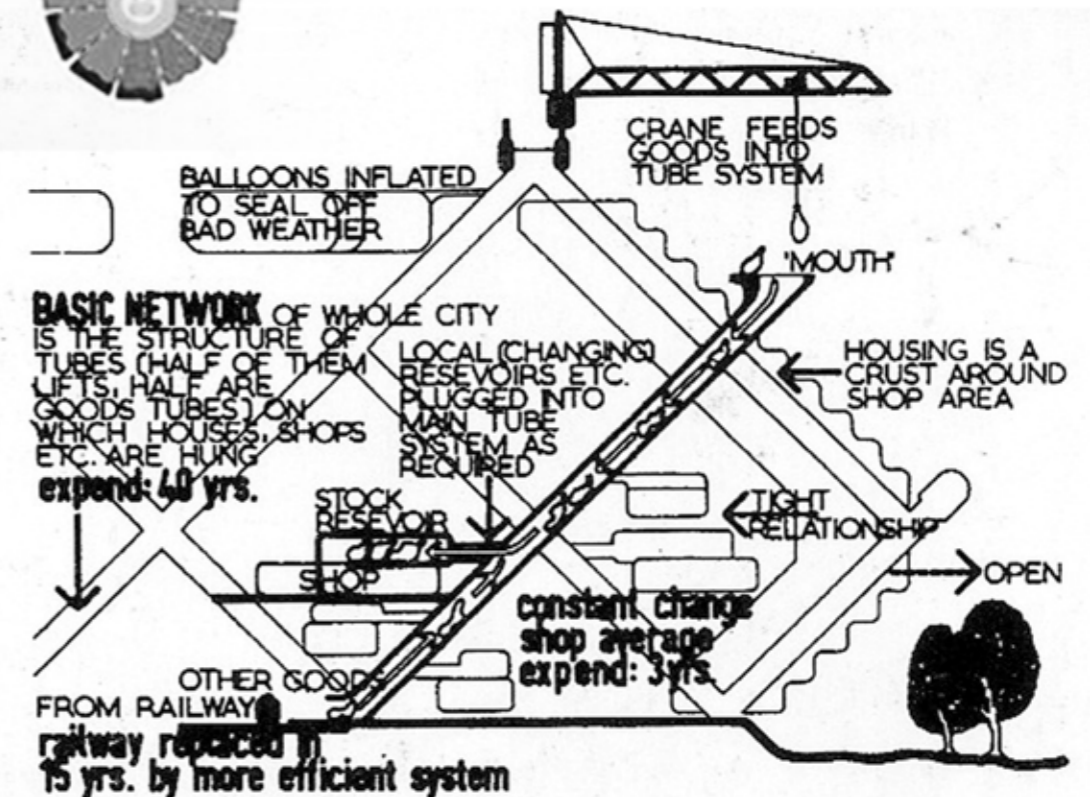
### Partes intercambiables

La ciudad del futuro tendría que adecuarse a una sociedad cambiante, por lo que tomando la cultura de consumo que toma lugar en los '60 y apuntando a libertad de elección que ésta permite, se plantean ciudades obsoletas con un proceso de regeneración continuo que es la base económica de la ciudad. La arquitectura debe aprovechar las posibilidades que presenta la producción industrial y la prefabricación de partes fragmentadas y posibles de ensamblar en una megaestructura, para llegar a toda la población y permitir al usuario escoger unidades con una vida útil limitada. Las unidades responden además a distintas funciones (comercio, oficinas, vivienda, educación, etc.)



### Arquitectura como objeto de consumo

Hacer la arquitectura accesible a toda la población, desde propuestas hipertecnológicas que incorporan la producción industrial. Se puede comprar la unidad que más acomode a la persona, ya que existen variaciones de cada ejemplar con distintos periodos de obsolescencia.



# Walking Cities / Plug-in-City

Modelo en lugar de proyecto

