

ARQUEOLOGÍA DEL FUTURO.

Cosmorama, arquitectura 2000 y otras predicciones.

*"The future of the past is in the future.
The future of the present is in the past.
The future of the future is in the present."*

(John McHale. 2000+ Architectural Design vol67. Febrero 1967.)

"...un día necesitaremos arqueólogos para que nos ayuden a adivinar los argumentos originales hasta de las películas clásicas"

(William Gibson, Mundo espejo, Minotauro, 2004)

*"Tiempo presente y tiempo pasado
Tal vez ambos estén en el futuro,
Y el futuro contenido en el pasado"*

(T.S Elliot "Burnt Norton")

Inicio del libro: Charles Jencks, Arquitectura 2000. Predicciones y métodos. 1971 (edición en castellano 1975)



A través de la Historia aparecen muchas y variadas manifestaciones de cambio necesarias para afrontar **el futuro¹ de la arquitectura**, o lo que es lo mismo, de **las ciudades**. Estas manifestaciones, alternativas, teorías, proyectos, a menudo denostados por la crítica o dejados de lado por las Teorías Históricas de carácter generalista², destacan por la generación de nuevas visiones, fuera de los marcos convencionales (dentro de la modernidad) de la arquitectura contemporánea. Su carácter prospectivo dibuja un gran elenco de posibles futuros que deben ser estudiados, analizados, catalogados, desde una perspectiva actual (ese futuro imaginado desde el pasado) que permita evaluar los grados de vigencia de los mismos a través de una **Arqueología del Futuro**.

¹ Futuro, ra. 1. adj. Que está por venir. U. t. c. s. m. 4. m. Gram. Tiempo que sirve para denotar una acción, un proceso o un estado de cosas posteriores al momento en que se habla.

² Kenneth Frampton "Historia crítica de la arquitectura moderna"[1992] Segunda parte.Capítulo 4.Lugar, producción y escenografía: teoría y prácticas internacionales desde 1962.

Cualquier manifestación que opere más allá de los mecanismos sociales, culturales o tecnológicos de su presente adquiere un carácter prospectivo que le confiere la etiqueta de **predicción**³. Si bien es cierto que cualquier época ha sido productora de soluciones de futuro (ya sea según el Principio de la Esperanza de Bloch⁴ y la idea de proceso evolutivo o desde puntos de vista más cercanos al programa utópico⁵), es a partir del siglo XX cuando éstas se popularizan convirtiéndose en parte del imaginario colectivo (ya sea a través de Exposiciones Universales, juegos⁶ o películas de ciencia ficción y casi siempre ligadas al concepto de tecnología) y durante los años 60 y primeros 70 cuando constituyen la base de trabajo principal para una Arqueología del Futuro de la arquitectura que pueda situarlas dentro del panorama actual.

COSMORAMA. De lo utópico a lo experimental

Cosmorama⁷ nace en Julio de 1965 como sección interna de la revista inglesa de arquitectura Architectural Design, sustituyendo a una anterior denominada "UK and World News", de la mano de la directora en ese momento de la revista Monica Pidgeon y de su editor principal Robin Middleton. Cosmorama despliega desde julio de 1965 a diciembre de 1973 más de 500 páginas desde Architectural Design en las que mezcla actualidad, tecnología y futuro, sirviendo de conexión entre la revista británica y un gran número de publicaciones (arquitectónicas, artísticas, científicas y de actualidad) "all around the world". De esta manera, la sección Cosmorama genera una serie de predicciones de futuro a partir de sus microartículos en el contexto temporal de mayor tendencia futurista que permite analizar la evolución del utopismo estático a gran escala fundamentado en las infraestructuras (y sus derivadas megaestructuras), la hibridación programática, la alta densidad y "lo colectivo" (desde las teorías metabolistas a la confianza en las exposiciones universales) hacia un desarrollo de "lo experimental", donde el individuo, ecología o "do it yourself" aparecen como nuevos componentes fundamentales, auspiciados ambos procesos, por términos comunes como movilidad, ambiente, información, consumo o tecnología⁸, en el marco de la cultura pop en el que se insertan.

AD 2000+ y Arquitectura 2000

Sin duda alguna, qué pasaría en torno al año 2000 (nuestro pasado más reciente) aparece como una de las obsesiones de muchas de las predicciones arquitectónicas del futuro (apoyadas desde otras manifestaciones culturales análogas como 2001 Odisea en el espacio, las quimeras imaginadas para estos años en el contexto de las revistas populares americanas e incluso textos anteriores como El año 2000 [1888] de Bellamy) de las décadas de los 60 y 70 (desde el Living 1990 de 1967 propuesto por Archigram para la exposición financiada por el Weekend Telegraph o la Million 2001, ciudad en torno a un lago artificial ideada en 1968 por Hans Bischoffhausen). En un espacio temporal de cuatro años, aparecen dos predicciones fundamentales en torno al año 2000, el número especial de 2000+ Architectural Design de Febrero de 1967 (cuyo material fue compilado por John McHale⁹) y el libro de Charles Jencks "Arquitectura 2000. Predicciones y métodos. 1971" desde perspectivas muy diferentes.

³ predecir. (Del lat. praedicere). 1. tr. Anunciar por revelación, ciencia o conjetura algo que ha de suceder.

⁴ En su The Principle of Hope [1986] Ernst Bloch postula un impulso utópico que rige todo lo orientado al futuro en la vida y la cultura; y lo abraza todo, desde los juegos a los medicamentos patentados, desde los mitos al entretenimiento de masas, desde la iconografía a la tecnología.

⁵ Sujetos a las leyes de cierre y a una sistemática determinada, como puedan ser la abolición del dinero y el confinamiento a un lugar apartado del mundo conocido como es la isla Utopía [1516] de Tomás Moro.

⁶ Con motivo de su 20 Aniversario, la Kaiser Aluminium Chemical Corporation en 1966, la compañía comisionó un juego para predecir "posibles futuros" para los próximos 20 años (es decir para 1986). El juego "Future" permite desarrollar futuros probables para 1986 a partir de rangos de predicciones hechas por dos expertos asociados a redes de pensamiento y la industria aeroespacial norteamericana. El juego es por lo tanto un modelo de simulación para predecir, o mejor dicho generar una serie de posibles mundos.

⁷ Cosmorama fue también el nombre de un espectáculo en el siglo 19 en Londres, en el 207-209 de Regent Street, en la que el público puede ver las escenas de tierras lejanas y exóticas a través de dispositivos ópticos que magnifican las imágenes.

⁸ El número de Architectural Design [marzo-abril 2005] The 1970s here and now ya especula sobre una posible vuelta a los años 70 desde la perspectiva de la revista como gran influencia (del pasado) de muchas de los posicionamientos de la arquitectura actual en relación a la cultura de masa, la tecnología o el medio ambiente.

⁹ Director ejecutivo del World Resources Inventory of Southern Illinois University) y autor del libro The Future of the Future [1969].

Mientras 2000+ configura un hipotético futuro habitacional fundamentado en los avances tecnológicos ya existentes en contextos como la carrera espacial o la exploración del mundo submarino (en pos de la generación de ambientes hiper-controlados e hiper-tecnificados), el libro de Charles Jencks aventura un diagrama evolutivo posibilista de las distintas “corrientes” arquitectónicas asociadas a sus creadores más destacados, basándose (de una manera más explicativa que utilitaria) en metodologías experimentadas por los científicos para la detección de posibles avances en las distintas áreas de la ciencia según la idea de proceso evolutivo que opera sobre ella.

Otras predicciones

El apelativo “Futuro” ha sido utilizado en numerosas ocasiones como etiqueta identificativa de proyectos diversos con el fin de “cualificar” de esta manera sistemas constructivos y materiales (como el plástico y los sistemas de producción de viviendas en mas en The House of the Future [1956] de Alison y Peter Smithson), posturas urbanas (como el urbanismo tridimensional en Las Ciudades del Futuro [1970] de Michel Ragon) o nuevos instrumentos de experimentación arquitectónica (ARTHROPODS New design futures [1971] Jim Burns.).

Paralelas a todas estas predicciones aparecen numerosas manifestaciones prospectivas asociadas a situaciones urbanas especiales (Osaka 70 presupone el fin de la era robótica como opción de futuro así como Montreal 67 inicia la del control centralizado), libros manifiesto (“Las Fuentes del Espacio” (1977) de Prada Poole fundamenta toda la producción de arquitectura ambiental con su tesis sobre la inexistencia del espacio objetivo) o posturas frente a la tecnología (el éxtasis maquinista de proyectos como la Plug In City de Archigram y su exaltación tecnológica se transforma en maneras de naturalizarla como su Rockplug), que generan un extenso material de trabajo para una **Arqueología del Futuro**.

www.arqueologiadelfuturo.blogspot.com

El blog asociado a Arqueología del Futuro nace como lugar de difusión e intercambio en la red (con unas 7000 visitas mesuales) y herramienta de trabajo encaminada a la construcción de nuevos sistemas de Tesis más abiertos y colectivos en las que cada una de sus fases y niveles de desarrollo puedan ser utilizadas por cualquier persona externa a la misma más allá de su propia trayectoria.

Arqueología del Futuro ha participado en los cursos de la UEM 2ºSemestre 2010 y 2011 dirigidos por Nieves Mestre y Andrés Perea y el curso de postgrado 2009/2010 de “Diseño y tecnología de viviendas industriales” de la ETSAM y participará en el curso “Ciudad Próxima” dirigido por Mansilla+Tuñón para la VIII BIAU.

Bibliografía

Superarchitecture. Le Futur de l'architecture 1950-1970 [2004] Dominique Rouillard

ARQUITECTURA 2000 Predicciones y método [1971] Charles Jencks

ARTHROPODS New design futures [1971] Jim Burns. Academy

Estructuras Urbanas para el Futuro [1972] Justus Dahinden

Urban Fiction. Strolling through ideal cities from antiquity to the present day [2008] Günther Feuerstein

La sección Cosmorama de Architectural Design 1965 / 1973

Megaestructuras. Futuro Urbano del pasado reciente [1976] Reyner Banham

Les Annes Pop 1965-1968: Exposition Presentee Au Centre Pompidou, 15 Mars - 18 Juin 2001 [2001] Mark Francis

The Austrian Phenomenon. Architecture Avantgarde Austria 1956 73 [2010]

Architettura Radicale [1974] Paola Navone Bruno Orlandini. Documenti di Casabella

Arquitectura Radical [2002] Catálogo de la exposición en el CAAM Las Palmas

Las ciudades del Futuro [1970] Michel Ragon

Las Fuentes del espacio [1977] J. M. de Prada Poole ; colaborador G. Carvajal

RECONSTRUCCIONES TEÓRICAS DE OBJETOS IMAGINARIOS [1970] Bruno Munari¹⁰

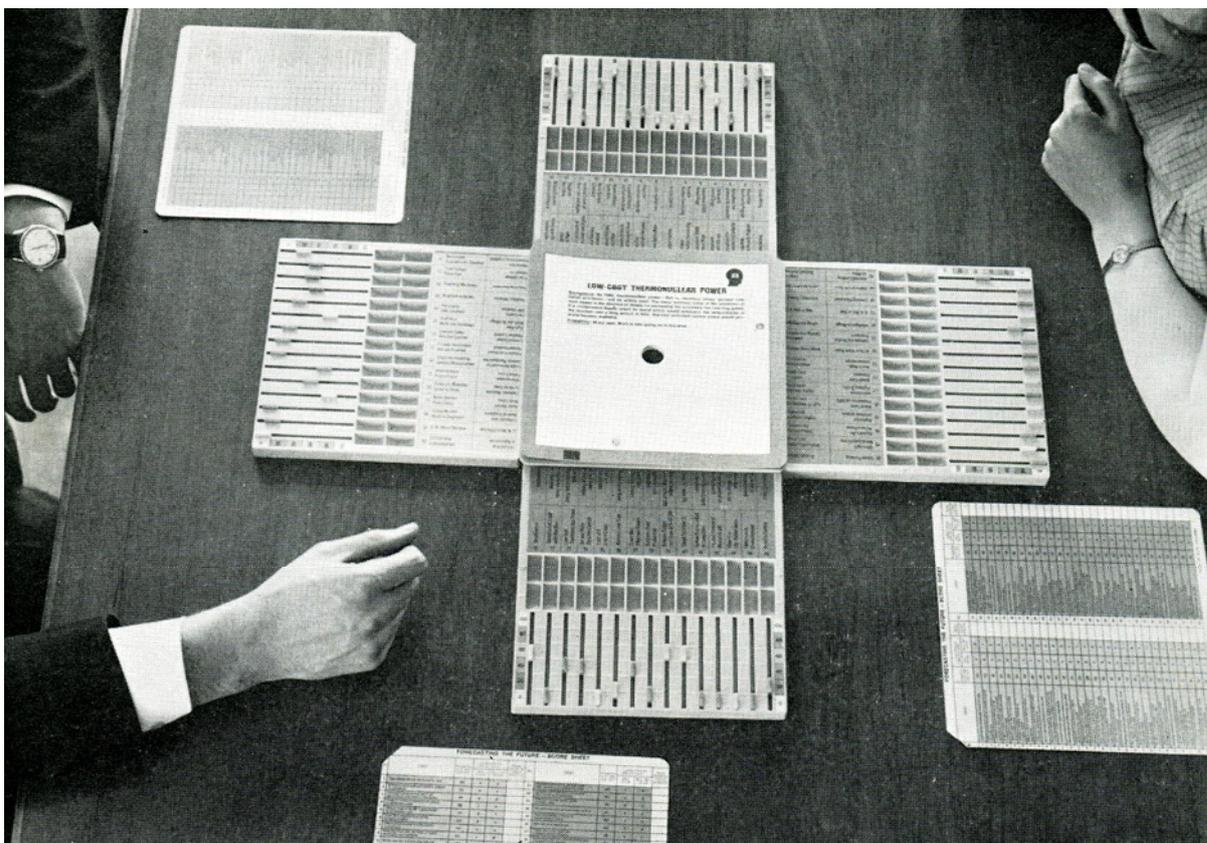
“Los arqueólogos encuentran de vez en cuando, en sus excavaciones en el desierto del Sahara o en cualquier gruta que, en tiempos, se hallara a las orillas del mar, algún fragmento de residuo animal y, según examen y estudio riguroso, llegan a saber que era un trozo de diente de un ser que vivió en el período paleolítico superior, cualquier especie de Homo desconocido. El fragmento pasa a manos de otros expertos que intentan reconstruir en su integridad el animal, el hombre o el objeto (en otros casos) a base de su relieve estructural, matérico, etc...”

...Haremos una reconstrucción teórica de un objeto imaginario basándonos en fragmentos de residuos de uso desconocido y de incierto origen... ...No sabemos que resultará de ello, ni a que mundo podrá corresponder...

...Y así, con calma, y sin acordarnos de Rafael, habremos reconstruido algo que antes no existía; algo que nadie viera antes; algo que nosotros mismos desconocíamos; algo que arrojaremos de inmediato a la papelera porque no valdrá nada. Perseverando si acaba por lograrse.”

VIVIR EN LO OBLICUO [1970] Claude Parent¹¹

*“Todavía hoy es necesario ser precavidos ante la seducción natural de lo nuevo; a fin de cuentas, cuando se conocen los “principios” esenciales de la función oblicua, se advierte que una propuesta como ésta existió ya en el pasado, en épocas muy alejadas en el tiempo, muy distintas en lo moral y económico, y que dieron lugar a formulaciones concretas de las que la arqueología nos ofrece un testimonio irrecusable. Desde la Turquía del VII milenio a.C, hasta los pueblos actuales del sur de Argelia, ha existido un pasado de la función oblicua. Este pasado ha tenido, o conserva hoy, su verdad, su realidad sociológica. Es en este sentido, a la función oblicua le está permitido “descubrir”, imaginar en el pasado, esta “arqueología del futuro”; del mismo modo que en el presente es posible detectar el “germen”, ya sea en las ideas o los actos, de una futurología. Es decir, de una ciencia basada en el descubrimiento del futuro de la humanidad, en tanto que futuro no impuesto ni padecido por sus dos partes –los habitantes y los inventores creadores-, sino integrando la imaginación de los unos con el uso de los otros. **DEBEMOS LEER EL PASADO COMO UN FUTURO POR DESCUBRIR.**”*



Architectural Design 10/69. Octubre 1969. Imagen del juego Future [1966] de la Kaiser Aluminium Chemical Corporation.

¹⁰ Fisuras de la Cultura Contemporánea. Abril 1999. Número siete.

¹¹ Vivre à l'oblique, Claude Parent. Publicado por L'Aventure Urbaine, París, 1970.