



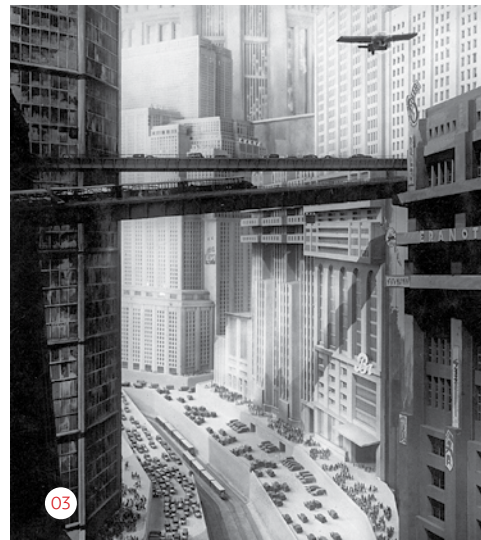
RECUERDOS DEL FUTURO

A lo largo de los últimos dos siglos, las sociedades fueron vislumbrando un horizonte de época, expectativas del porvenir y sueños de un futuro tecnológico. El diseño de productos, la arquitectura y el cine fueron los adelantados de la forma y algunas de sus predicciones tuvieron una enorme clarividencia.

Hace ya muchos años, Walter Benjamin sostuvo: “No sólo cada época sueña la siguiente, sino que soñadoramente alumbraba su despertar”. Según el crítico alemán, desde mediados del siglo XIX, la cultura europea vivía una “reactivación de las fuerzas míticas”, consistente en el florecimiento de fantasías e imaginarios vinculados al progreso y al avance material. A pesar de los muchos traspies que sufrieron esas fuerzas, su aura no dejó de adquirir nuevas y fulgurantes formas a lo largo de los últimos cien años: utópicas o apocalípticas, las prefiguraciones del porvenir inundaron las disciplinas artísticas, arquitectónicas y del diseño.

UNA BELLEZA NUEVA

“El mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un automóvil rugiente que parece correr sobre la metralla es más bello que la *Victoria de*



Samotracia”, escribió el poeta Filippo Tommaso Marinetti en el *Manifiesto futurista* de 1909. En los años sucesivos, las vanguardias artísticas estallaron por todos los rincones de Europa, anunciando la llegada de una época nueva. La Primera Guerra Mundial otorgaría un halo particularmente trágico a las ideas de muchos de los jóvenes intelectuales y artistas que darían su vida combatiendo en las trincheras. Uno de ellos, el arquitecto italiano Antonio Sant'Elia, combinó los ideales

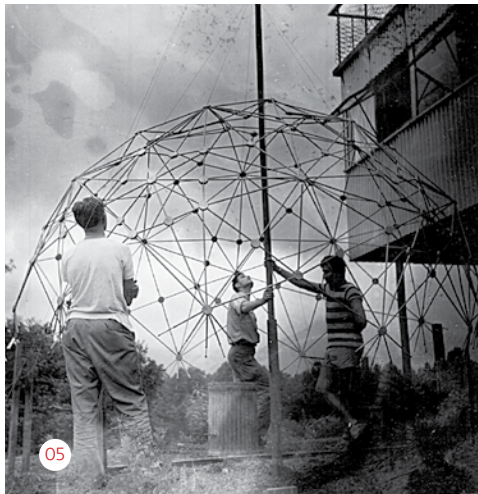
futuristas con el imaginario de las ciudades industriales norteamericanas. En 1914, en el marco de la primera exposición del grupo *Nuove Tendenze*, Sant'Elia presentó una *Ciudad nueva*. El principal desafío de la arquitectura moderna era, según él, alejarse de los valores neoclásicos que la asfixiaban (tradición, estilo, proporción) y abrazar, definitivamente, los beneficios de la ciencia y la tecnología con una estética y una sensibilidad acordes. Un edificio, entonces, era una



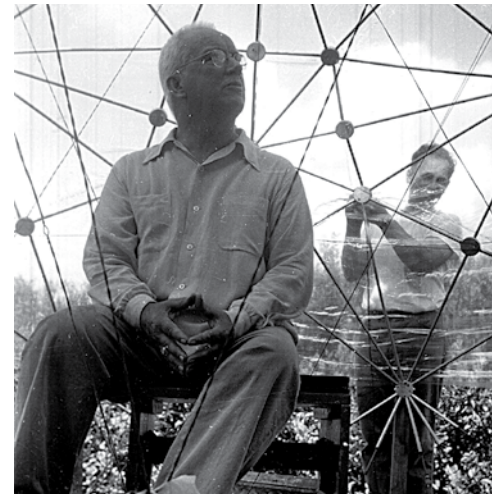
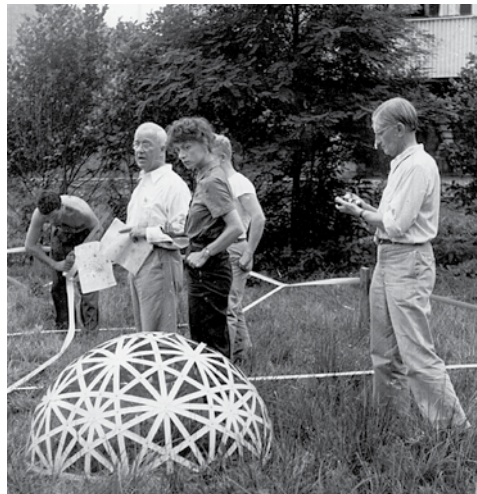
04



- 01 Apertura de las vanguardias: el Futurismo y la Central eléctrica de Sant'Elia, 1914.
- 02 Utopismo Bauhaus: tetera de Marianne Brandt, 1924.
- 03 Un futuro expresionista y ecléctico: *Metrópolis* de Fritz Lang, 1927.
- 04 Casa Dymaxion de Richard Buckminster Fuller, 1929.
- 05 Investigaciones sobre la cúpula geodésica: Buckminster Fuller con Elaine de Kooning, Joseph Albers y otros estudiantes de Black Mountain College en 1948 (© North Carolina State Archives).



05



“máquina gigante”, y sus principios, el dinamismo, el movimiento y la actividad. “Ya no nos sentimos hombres de las catedrales y los antiguos ayuntamientos —escribió Sant’Elia para la exhibición—, sino hombres de los grandes hoteles, las estaciones de tren, las rutas gigantes, los puertos colosales”. Apenas dos años más tarde, Sant’Elia moriría. Su proyecto utópico, sin embargo, dejó una marca indeleble en la cultura visual moderna.

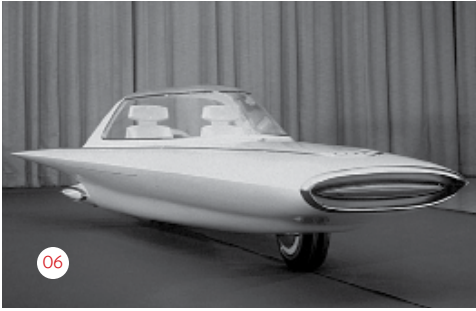
En 1927, el filme *Metrópolis* otorgó una dimensión masiva y popular a los imaginarios de la ciudad futura. Fritz Lang, su director, concibió la película a bordo de un barco, cuando vio, por primera vez, el perfil nocturno e iluminado de la ciudad de Nueva York. El futuro presentado por Lang era ecléctico y expresionista: en él sobresalen la ornamentación de los decorados, la preeminencia de las figuras geométricas y los juegos de luces y sombras. El “modernismo funcionalista” que empezaba a consolidar sus postulados

en los años del estreno del filme, aparece combinado con elementos de la construcción vernácula alemana, completando un escenario barroco y complejo en el que destaca, a pesar de Sant’Elia, una catedral, ícono gótico por excelencia.

DE LA COCINA A LA LUNA

En esas primeras décadas del siglo XX, las especulaciones futuristas no ocurrieron únicamente en el plano urbano sino en todas las áreas del diseño. Las discusiones en torno a cómo debía ser la casa del futuro (su distribución, mobiliario, funciones y modos de vida) tuvieron una fuerte presencia en el debate público: desde cómo aplicar el taylorismo en los hogares hasta los objetos de la Bauhaus. El taylorismo había surgido del rigor del análisis científico, para perfeccionar los métodos de producción industriales y para erradicar las deficiencias organizativas de los sistemas tradicionales manufactureros.

“El principal desafío de la arquitectura moderna era alejarse de los valores neoclásicos que la asfixiaban (tradición, estilo, proporción) y abrazar, definitivamente, los beneficios de la ciencia y la tecnología con una estética y una sensibilidad acordes.”



06

- 06 Coche giroscópico Ford Gyron de Alex Tremulis, 1961 (© Ford Motor Corporation).
- 07 Sueños urbanos: *Walking City* en *Archigram*, número 5, 1964.
- 08 Estilos de la era espacial: Doney 14 Television Set de Marco Zanuso y Richard Sapper, 1962.



07



08



09



10

Pensado en su origen al interior de la fábrica, rápidamente empezó a ejercer una influencia que excedía el problema de la organización racional del trabajo. Autores como Christine Frederick, cuyos libros y conferencias tuvieron una enorme difusión en la década de 1910, predicaban que la racionalización técnica, establecida en los ámbitos del trabajo rural e industrial, debía expandirse a todos los estratos sociales. Las mujeres que permanecían en sus hogares, no menos trabajadoras que el operario de una factoría, debían tener acceso a un equipamiento más eficiente. El interior del hogar, incluyendo su mobiliario y utensilios, pasó a ser un ámbito de enorme experimentación funcional y formal.

En el universo de esos nuevos objetos hogareños, sobresale la tetera de la pintora y escultora Marianne Brandt, la primera mujer que asistió al Taller de Metales de la Bauhaus. Embebida del espíritu constructivista de la época, la pieza sigue las formas geométricas puras, cilindros y esferas. Si bien en un principio fue producida de forma manual, pronto se fabricó industrialmente.

Tras la Segunda Guerra Mundial, este impulso por imaginar y diseñar el hogar moderno asumió otros desafíos relacionados con la aparición de nuevas tecnologías y a la expansión, en todo el hemisferio occidental, del *american way of life*. Los medios de comunicación masivos y, particularmente, la televisión —la gran usina moderna de fantasías—, no hicieron sino extender su alcance.

Es el momento de un nuevo “futurismo” vinculado a la sociedad de consumo, basado en los electrodomésticos y en los aparatos de entretenimiento. A fines de la década del 50, la Unión Soviética lanzó al espacio el Sputnik-1, el primer satélite artificial que orbitó con éxito alrededor de la Tierra. Se iniciaba, así, una nueva era de imaginarios vinculados a los viajes espaciales.

A MIL QUINIENTOS METROS DE ALTURA

Richard Buckminster Fuller, arquitecto, diseñador e inventor estadounidense, nació en 1895, en un pequeño pueblo del estado de Massachusetts. Dos veces fue expulsado de la Universidad de Harvard por “irresponsabilidad” y “falta de interés”, un hecho que lo llevó a desarrollar su carrera profesional por fuera de los ámbitos académicos. Basándose en la economía de recursos y en la sustentabilidad ecológica, Fuller diseñó una infinidad de proyectos en las más diversas áreas,

incluyendo automóviles, cúpulas geodésicas y biósferas artificiales.

La casa Dymaxion de 1929 fue uno de sus diseños más visibles. Hecha completamente de aluminio y diseñada según los últimos estándares de la aeronáutica, renegaba de cualquier concesión estética. Su techo absorbía el agua de lluvia y la incorporaba al uso interno de la vivienda donde era reciclada una y otra vez. Además, era fácilmente desarmable y transportable y se podía fabricar en masa. A primera vista, Dymaxion parece más una carpa pensada para instalar en Marte que una vivienda familiar para el *midwest* norteamericano. Con el mismo espíritu visionario, casi cuarenta años después, Fuller construyó la enorme Biosphère para la Feria Universal de Montreal en 1967. Tres años antes, los arquitectos del grupo Archigram proyectaron la *Walking City*, un radical invento pop inspirado en el movimiento de máquinas e insectos. Mientras tanto, en

nuestro país, Gyula Kosice trabajaba en su *Ciudad Hidroespacial* luego de haber sido uno de los fundadores de los movimientos Arte Concreto-Invención y Madí. En 1944, desde la revista *Arturo*, Kosice vaticinaba: “El hombre no ha de terminar en la Tierra”. Obsesionado con el “habitar a mil o mil quinientos metros de altura”, el artista abogaba por la “hidroespacialización”, la “alunización” y por “tender conexiones galácticas”. Incluso, llegó a pensar en la acción de “venusizar”.

En esta tradición, también, se ubica el arquitecto y artista tucumano Tomás Saraceno. Desde hace varios años, Saraceno trabaja sobre los modos en los que habitamos y experimentamos nuestro medio ambiente. En

2012, por ejemplo, presentó una instalación con el título *Cloud City* en el techo del edificio neobarroco del Metropolitan Museum of Art, en Manhattan. La obra era una constelación de módulos interconectados, construidos con materiales transparentes. Los visitantes podían ingresar a las estructuras, verdaderas redes habitables que desafiaban los límites de las nociones de vivienda y espacio. El diseño de un *master plan* para Beijing en 2050, realizado por el estudio MAD (China), sintetiza mucho de las producciones más recientes: “La ciudad ya no está determinada por las lógicas de la Revolución industrial (velocidad, beneficio, eficiencia), sino por las ‘reglas frágiles’ de la naturaleza”.

FORMAS CURVAS Y TABLETAS

En el ideario espacial de la década del 60, muchos productos domésticos fueron diseñados con esa estética: formas curvas, propias de los cascos de astronauta, que inundaban las tapas de las revistas preocupadas por la llegada del hombre a la Luna y por las transmisiones televisivas de la misión Apolo XI. La carrera espacial inspiró, entre otros íconos del diseño del siglo XX, la televisión portátil Doney 14, de Marco Zanuso y Richard Sapper (producida por la empresa italiana Brionvega), y la Ball Chair o Globe Chair (como también se la conoce) de Eero Aarnio. De esta última, dijo su creador: “Hice el primer prototipo de la silla yo mismo, usando



11



12



- 09 El lunes 21 de julio de 1969 el *Washington Post* publicaba: “El águila ha aterrizado: dos hombres caminan en la Luna”.
- 10 Lámpara Eclipse de Vico Magistretti, 1965 (Gentileza: Triennale di Milano).

- 11 Ball Chair de Eero Aarnio, diseño de 1963.
- 12 *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick, 1968.





13



14



15



16



un molde interno que fue realizado con los mismos principios que los del fuselaje o las alas de un planeador”. La silla tenía la intención de producir un ambiente privado, una atmósfera calma y confortable que protegiera al usuario de los ruidos exteriores; una verdadera cápsula espacial en plena Tierra. Otros casos fueron la lámpara Eclipse de 1965, de Vico Magistretti o la Phillips Discoverer, una TV diseñada por Honson Lee en 1983.

Estos objetos podrían encontrarse, fácilmente, en los interiores de *2001: A Space Odyssey* (1968), sobre todo, en las salas de la Estación Espacial V en las que aparecen las sillas y sofás Djinn, de Olivier Mourgue. La película de Stanley Kubrick, basada en la novela de Arthur C. Clarke, reflejó con minuciosidad y cientificismo los detalles de la vida futura. Con el asesoramiento de profesionales de la NASA, como Frederick Ordway, se logró una descripción muy acabada de un futuro posible.

- 13 Transporte aéreo y pantallas gigantes: *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982.
- 14 Realidad aumentada: *The Terminator* de James Cameron, 1984.
- 15 Primeras apariciones de pantallas touch: *Minority Report* de Steven Spielberg, 2002.
- 16 *Cloud City* en el MET por Tomás Saraceno, 2012 (Cortesía del artista y Tanya Bonakdar Gallery, Nueva York).



Muchos de los diseños presentados por Kubrick aún no llegaron a realizarse (*todavía* no se han lanzado viajes interplanetarios tripulados, ni se han construido bases habitables en la Luna, ni han aparecido computadoras autoconscientes). Sin embargo, un hecho mucho más reciente arroja luz sobre la capacidad inspiradora de *A Space Odyssey*. En 2011, Apple inició un juicio contra Samsung para impedirle el desarrollo de tabletas similares al iPad. Y la compañía surcoreana utilizó para su defensa un fragmento del filme, alegando que todas las características esenciales reclamadas por Apple como exclusivas ya aparecían en los dispositivos de Kubrick.

AMPLIACIÓN DE LA REALIDAD

Las tabletas son uno de los artefactos que despiertan más fantasías y especulaciones sobre el futuro hoy en día. No son los únicos. El 6 de junio de 2012 se llevó a cabo el

lanzamiento mundial del Protocolo de Internet Versión 6 (IPv6), cuando los principales proveedores de servicios de Internet (entre otros, AT&T, Cisco, Comcast, D-Link, Facebook, Google, Microsoft, Time Warner y Yahoo!) decidieron habilitarlo a causa del agotamiento de los dominios disponibles en el régimen anterior. El IPv6 admite 340 sextillones de direcciones de *host* diferentes. Se trata de números gigantes que acarrearán enormes consecuencias, fundamentalmente el hecho de que cada dispositivo existente en el mundo puede tener una dirección de Internet propia. Hoy, podemos imaginar que en apenas unos años tendrá sentido que las heladeras se conecten vía Internet con las tostadoras y que cada uno de nosotros las controle desde cualquier lugar a través de un *smartphone*.

La expectativa generada por Google Glass también es comparable. Los anteojos inteligentes son vistos por sus detractores

como una especie de Tamagotchi: caprichosos, irrelevantes y prontos a desvanecerse en el olvido. Sus defensores, en cambio, opinan que se trata de una nueva revolución como la que produjo el primer iPhone. En cualquier caso, remiten a un imaginario profundamente arraigado que tiene que ver con la posibilidad de incorporar información extra a los datos provistos por el sistema ocular humano y que fue icónicamente anticipado, como una marca de futuro, en la película *The Terminator* (1984), de James Cameron. Finalmente, las impresoras 3D abren un amplísimo campo de experimentación. Su “manufactura aditiva” permite crear prácticamente cualquier forma a partir de un modelo digital. En una suerte de guiño a los orígenes de la modernidad, el diseño de los objetos del futuro ya no estará, en efecto, exclusivamente en manos de profesionales, sin importar si se trate de enormes estructuras edilicias o de microscópicas prótesis biológicas. **IF**

“La ciudad ya no está determinada por las lógicas de la Revolución industrial (velocidad, beneficio, eficiencia), sino por las ‘reglas frágiles’ de la naturaleza”.



17



18

- 17 Programa de investigación de Google para el desarrollo de lentes, 2013.
- 18 Ciudad futura. Beijing 2050: *master plan* proyectado por el estudio MAD (China). Formas inspiradas en el *software* arquitectónico y un gran árbol que proyecta el paradigma sustentable (Gentileza: MAD Architects).

CV

Fernando Bruno
Licenciado en Filosofía, UBA. Profesor titular invitado de la Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos (UTDT) e investigador asociado del Centro de Investigaciones Filosóficas. Trabaja sobre temas de teoría del arte, estética y tecnología.