

El futuro proyectado. La arquitectura visionaria.

“Se usa la técnica para crear una emoción con su propio y específico lenguaje. Hecho de espacio, proporciones, luz y materiales. Para un arquitecto esto es como el sonido para los músicos o las palabras para los poetas”. Definición de arquitectura - Renzo Piano

Visionario: adj. - Que se adelanta a su tiempo o tiene visión de futuro. (R.A.E)

Introducción

Para iniciar esta unidad propongo un entretenido. Se trata de imaginar **cómo será la vida cotidiana dentro de cien años**. De qué forma habrán evolucionado los transportes, las comunicaciones, la arquitectura. Es posible que muchas intuiciones que tengamos se conviertan en algo real, concreto. Otras ideas que se nos ocurran tal vez resulten disparatadas, pero de lo que no hay duda es de que **aquello que configurará el futuro se originará en el presente**.

Ahora, vamos a realizar otro ejercicio de imaginación, esta vez en sentido inverso, proyectando nuestra fantasía hacia el pasado, como si mirásemos por un espejo retrovisor. La cuestión en este punto es la siguiente: **¿Vivimos en el presente tal y como habían imaginado nuestros antepasados?** ¿Será posible encontrar indicios de cómo se imaginaban el futuro en el pasado?. En esta unidad vamos a intentar resolver esta duda fijándonos en un ámbito que conforma nuestro entorno: **la arquitectura**. Para ello vamos a tomar como referencia la obra de arquitectos que trabajaron entre las **décadas de los años 20 y 60 del siglo XX** y la compararemos con edificios proyectados por **arquitectos contemporáneos**.

Entre los arquitectos más destacados del pasado siglo citaremos al italiano [Antonio Sant'Elia](#), conocido por sus proyectos y como autor del Manifiesto de la arquitectura futurista en 1914; el alemán [Mies Van der Rohe](#), considerado uno de los padres del “movimiento moderno” y máximo exponente del siglo XX en la construcción en acero y vidrio; y el brasileño [Oscar Niemeyer](#), creador de [Brasilia](#), capital Federal de Brasil, fundada en 1960 y Patrimonio de la Humanidad desde 1987. Contrastaremos los proyectos de los mencionados creadores con diferentes obras contemporáneas de los siguientes arquitectos: el británico [Norman Foster](#), representante de la arquitectura “High-Tech”; el italiano [Renzo Piano](#), cuyo trabajo es una mezcla de innovación tecnológica y conciencia social; y la anglo-iraquí [Zaha Hadid](#), primera mujer en ser galardonada con el prestigioso Premio Pritzker, considerado el “Nobel de Arquitectura”.

Para iniciar **la búsqueda del futuro en el pasado**, os propongo un pasatiempo que consiste en **identificar**, entre los dibujos que vais a encontrar a continuación, **los edificios que se construyeron en la primera mitad del siglo XX y los que se han edificado en el presente siglo**. Puede que en ocasiones la tarea resulte sencilla, en algunos casos no será tan evidente ubicarlos temporalmente y en otros veremos cómo, en diseños actuales, se evocan de forma clara los diseños, formas, volúmenes y espacios ideados hace unos cien años.

Podrás descubrir la vida y la obra de estos arquitectos pulsando sobre sus nombres, aunque te sugiero que lo hagas después de tratar de ubicar cronológicamente las obras.

A continuación se ofrecen seis bocetos de proyectos de los arquitectos mencionados. El más antiguo fue realizado en el año 1914, el más moderno en 2005. ¿Podrías ordenarlos desde el más antiguo al más reciente? ¿Sabrías relacionar cada boceto con su autor/a?

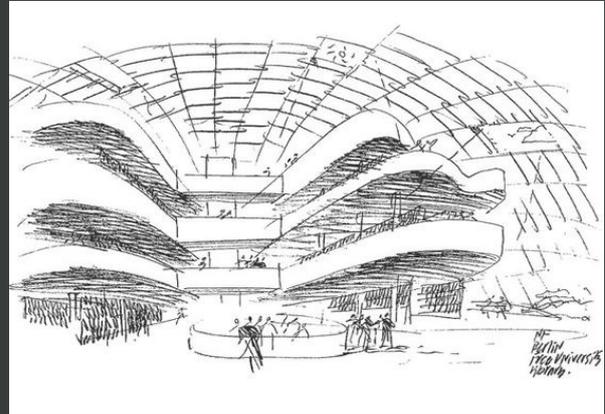
Estos son los nombres: **Norman Foster / Zaha Hadid / Renzo Piano / Oscar Niemeyer / Antonio Sant'Elia / Mies Van der Rohe**.

Estas son las fechas, en algunos casos aproximadas, de su realización: **1914 – 1930 – 1948 – 1980 – 2005 – 2014.**

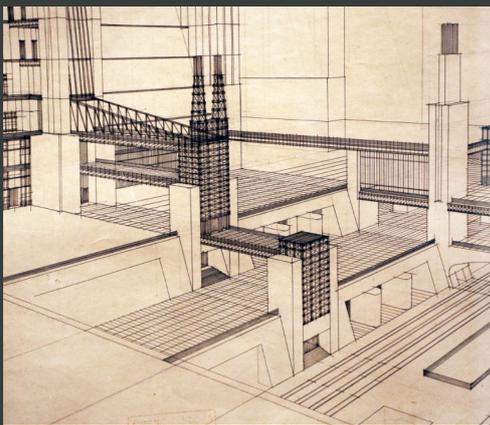
Pulsando sobre cada imagen o texto destacado en color azul se accederá a información detallada.



1 – Auditorio para Ministerio de Educación y Salud.



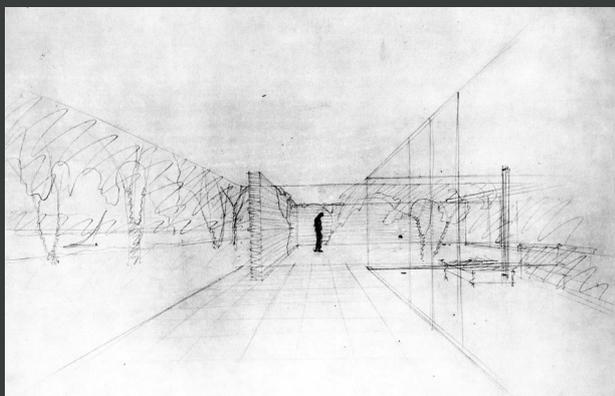
2 – Biblioteca de la Universidad Libre de Berlín.



3 – La Ciudad Nueva.



4 – Peak Leisure Club.



5 – Bocetos para casas - patio / Pabellón de Alemania (?).

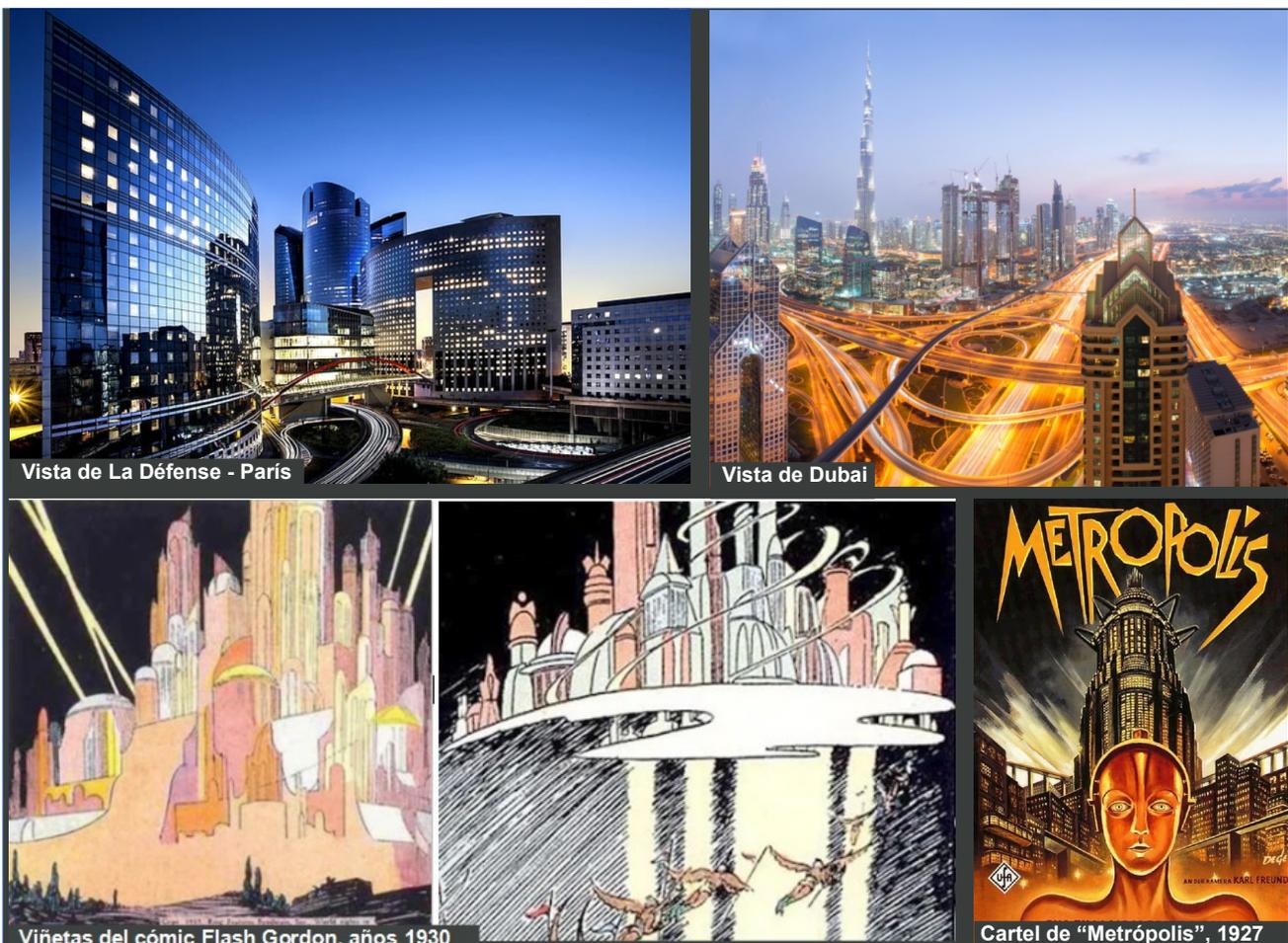


6 – Fundación Jérôme Seydoux-Pathé.

En la siguiente página encontrarás las soluciones.

Obra	Autor/a	Fecha
Ciudad Nueva.	Antonio Sant'Elia	1914
Casas Patio.	Mies Van der Rohe	1930's
Auditorio para Ministerio de Educación y Salud.	Oscar Niemeyer	1948
Peak Leisure Club	Zaha Hadid	1980's
Biblioteca de la Universidad Libre	Norman Foster	2005
Fundación Jérôme Seydoux-Pathé.	Renzo Piano	2014

Ahora, un poco de reflexión... Tal vez ha resultado algo complicado resolver este enigma. Si ha sido así ¿cuál ha sido la dificultad?. Si nos atenemos a los aspectos de diseño, formas y volúmenes, observamos muchas semejanzas entre proyectos realizados con casi un siglo de diferencia, —factor que ha podido provocar ciertas dudas a la hora de ordenar las fechas—. Esto muestra hasta qué punto los elementos formales que se manejaban en las primeras décadas del siglo XX siguen resultando vigentes como referentes estéticos en la actualidad, (aunque la evolución técnica haya sido otra). Por lo tanto podríamos clasificar como visionarias a todas aquellas personas que hace más de un siglo, imaginaron, con mucho acierto, el aspecto de las ciudades del futuro. Mirando paisajes urbanos contemporáneos como el complejo financiero **La Défense en París**, o la ciudad de **Dubai** y comparándolas con ilustraciones de **cómic de ciencia ficción de los años 1930** podemos apreciar llamativas similitudes.



Otro ámbito que se ha inspirado con frecuencia en las creaciones de los arquitectos futuristas de principios del siglo XX es el **cine de ciencia ficción**. Entre los ejemplos más significativos destacamos películas como **Blade Runner**, dirigida por Ridley Scott en 1982, o **"El quinto elemento"** cuyo director es Luc Besson y fue estrenada en 1997.



Cartel y fotograma de "El quinto elemento"



Cartel y fotograma de "Blade Runner"

Estas imágenes resultan sugerentes y evocadoras. Nos transportan a otras épocas donde pasado y futuro, realidad y ficción se entrelazan haciendo guiños a la imaginación. Tomando estos escenarios y construcciones como inspiración vamos a realizar una actividad donde la fantasía tomará protagonismo. En la siguiente página encontrarás los detalles para trabajar la idea.

Actividad:

Imaginemos la ciudad del futuro, sus calles, sus medios de transporte, y realicemos un boceto que represente la ambientación para una película de ciencia ficción cuya acción se desarrolle en el **año 3001**, justo mil años después de la fecha a la alude la mítica película "[2001 Una odisea del espacio](#)".



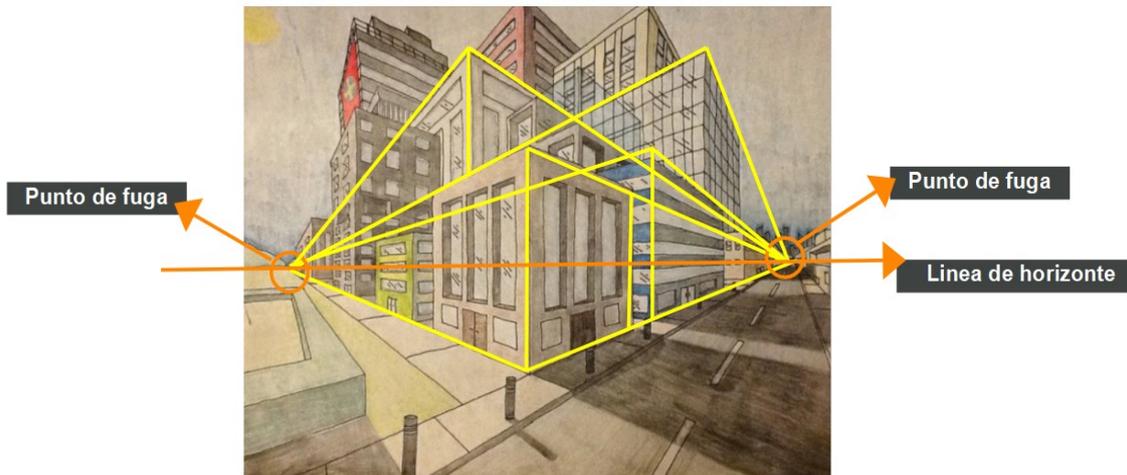
Para ello podemos inspirarnos en los ejemplos vistos anteriormente o cambiar los códigos estéticos y diseñar algo totalmente diferente e innovador. La manera más eficaz y efectista de conseguir en el dibujo un aspecto de profundidad tridimensional será la utilización de los sistemas de representación. Es decir, aplicar los fundamentos de las **perspectivas cónica y axonométrica isométrica** de forma intuitiva. Veamos un ejemplo de cada una de las opciones sugeridas:

Perspectiva cónica central.



[Vector de Fondo creado por vectorpocket - \[www.freepik.es\]\(http://www.freepik.es\)](https://www.freepik.es/vectores/fondo)

Perspectiva cónica oblicua.



<https://elsabioaprendiz.wordpress.com/2016/10/05/perspectiva-conica/>

Perspectiva axonométrica isométrica.



En el siguiente enlace podrás descargar una plantilla isométrica, compuesta por triángulos rectángulos, que facilitará tu tarea si optas por esta opción.

https://www.laslaminas.es/descargas/axonometricas/plantillas_isometricas.pdf

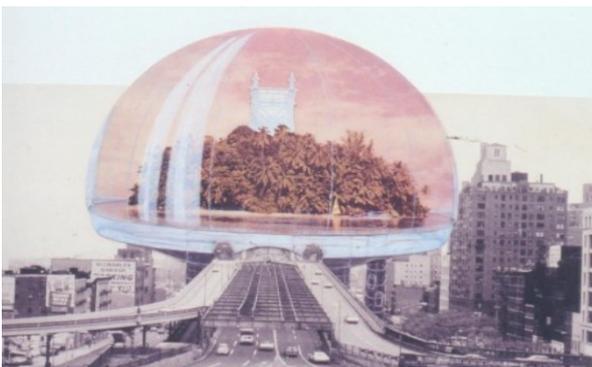
Para terminar, os dejo dos enlaces a través de los cuales podréis profundizar en temas relacionados con esta unidad didáctica. *Pulsando sobre las imágenes accederéis a cada uno de los contenidos.*

1.- Documental del canal francés **arte** en el que se analiza la influencia de la estética de **Blade Runner** en películas de ciencia ficción rodadas posteriormente.



[El fenómeno "Blade Runner"](#)

2.- Artículo en que se muestran los curiosos proyectos del grupo austriaco **Haus-Rucker-Co** cuyos trabajos representan una fusión de la iconografía pop de los años sesenta con la estética futurista.



[Arquitectura para el futuro pasado:
propuestas de Haus-Rucker-Co.](#)