

(10) CROWDDESIGNING: DENSITY, SCALE AND COLLECTIVE ACTION

KEY: * fields of thought * theory and thinkers * architecture prototypes * personal works * case studies * Columbia programs

BRUNO LATOUR
REENSAMBLAR LO SOCIAL

LA PETATERA
COLIMA, MEXICO

INTELIGENCIAS COLECTIVAS
Research project, open platform and free database of non-standard construction details.

DELIRIOUS NEW YORK:
40TH YEAR UPDATE
From findings to manifest, revisiting the prototypes of the retroactive manifesto for Manhattan, including their latest mutations.

ENRIQUE WALKER
THE ORDINARY

(1) HYBRIDS OF HISTORY OF TECHNIQUE

Architectures that learn from local methods, technologies, and materials, developing and adapting them to modern processes and requirements.

(5) REBEL DOMESTICITIES

Architectures that generates ecological habits in the everyday life of a community and have low impact in environmental issues

(8) FROM OPEN SOURCE TO URBAN COMMONS

Open source architectures, design and processes based on technological transparency as a tool for social development.

(2) UNPRECEDENTED TOOLS: BETWEEN THOUGHT AND ACTION

Architectures designed as critical tools to address new spatial and programmatic needs.

(6) STRATEGIES OF DEGROWTH: QUALITATIVE vs QUANTITATIVE

Architectures and urbanisms that work as urban tailors, encouraging gradual reduction of consumption, responding to qualitative and quantitative needs.

(9) EXPERIMENTAL PEDAGOGIES

Architectures that encourage transmission of knowledge through praxis, in both academic and informal contexts.

(3) ASSEMBLE: BRICOLEUR'S ATTITUDE

Architectures that blend craftsmanship and semi-industrialized products, exploring the topological characteristics of codidian objects that were fabricated for another use, giving them a new one.

(7) EVOLUTIONARY DESIGNS

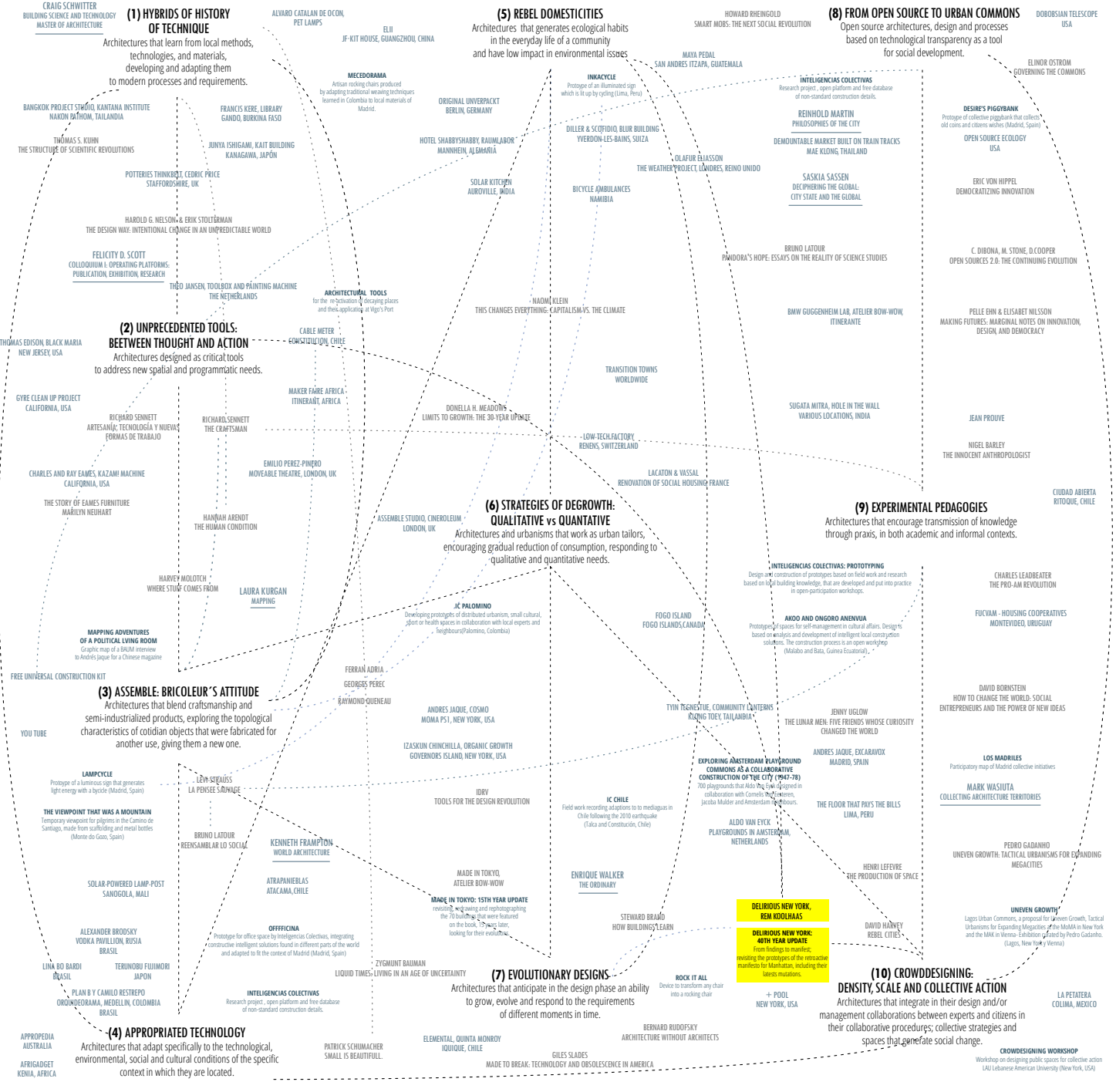
Architectures that anticipate in the design phase an ability to grow, evolve and respond to the requirements of different moments in time.

(10) CROWDDESIGNING: DENSITY, SCALE AND COLLECTIVE ACTION

Architectures that integrate in their design and/or management collaborations between experts and citizens in their collaborative procedures; collective strategies and spaces that generate social change.

(4) APPROPRIATED TECHNOLOGY

Architectures that adapt specifically to the technological, environmental, social and cultural conditions of the specific context in which they are located.



DELIRIOUS NEW YORK: 40TH YEAR UPDATE
A RETROACTIVE [AND OPEN] MANIFESTO FOR MANHATTAN

Lys Villalba Rubio
II Convocatoria Beca de Investigación 'Fundación Arquia / Real Academia de Bellas Artes de San Fernando' 2016-2017

0. NOTA PREVIA

El proyecto de investigación que presento a continuación, *Delirious New York: 40th Year Update*, es el segundo estudio de caso de la investigación aplicada *Architecture Prototypes: Non-Standard Tools towards Technological, Ecological and Sociopolitical Revolutions*, una investigación teórico-práctica independiente que parte, aúna, continúa y evoluciona la práctica profesional que he desarrollado hasta la fecha, para profundizar en un marco teórico que revierta, posteriormente, en la propia práctica.

Como Rem Koolhaas en su delirio, reflexiono retroactivamente sobre mi trayectoria profesional y descifro este proyecto de investigación como el encuentro fortuito de tres situaciones, de tres modos de hacer:

1. De la práctica a la teoría: una investigación independiente

Durante mi trayectoria profesional he desarrollado un tipo de investigación fundamentalmente práctica, a través del trabajo de campo, el registro en dibujo y la fabricación de prototipos, tanto de forma independiente como desde los colectivos Zoohaus/Inteligencias Colectivas, Leon11 y Mecedorama, colaborando con multitud de agentes locales, universidades y centros culturales en diferentes países, entre ellos España, Colombia, Perú, Chile, Argentina, Uruguay, Guinea Ecuatorial, China, Japón y Estados Unidos. Estas estructuras de trabajo independientes me dan la oportunidad de arrancar proyectos de investigación a partir de inquietudes personales, generando redes de trabajo en torno a ellos, y combinando esta práctica profesional con la docencia como profesora invitada en diferentes universidades de Arquitectura y Diseño —entre ellas IED en Madrid, Lebanese American University en Nueva York, Universidad Javeriana de Bogotá o la FAU/Facultad de Arquitectura de la Universidad de Chile.

2. Hacer y pensar van de la mano: la experimentación a través de prototipos

Desde el principio, los prototipos han sido una herramienta de trabajo fundamental en mi práctica profesional como arquitecta e investigadora. En mi Proyecto Fin de Carrera me cuestiono cómo la arquitectura puede convertirse en una herramienta para regenerar lugares degradados, proyectando un edificio itinerante que es en sí mismo un prototipo: una caja de herramientas, un hospital de ciudades y un circo de encuentro, definido a través de la participación de expertos y ciudadanos. Si bien podría considerarse el punto de partida de la investigación general, el proyecto decanta inquietudes maduras en otras experiencias profesionales: las conexiones entre arquitectura, ecología, sociología y tecnología, a través de los proyectos que desarrollé en el estudio de Izaskun Chinchilla en Madrid; las experimentaciones matéricas que llevé a cabo en Herzog & de Meuron (Basilea, Suiza); y las programáticas en FOA/Foreign Office Architects (Londres, Reino Unido). Esta última experiencia profesional fue posible por haber sido premiada con una Beca Arquia en 2003.

3. Plataforma y papel: una historia de conocimiento compartido

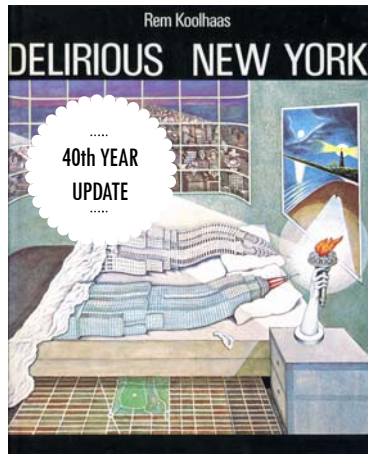
A través del proyecto Inteligencias Colectivas —que desarrollo con el colectivo Zoohaus desde 2009 y que recibió el Premio Arquia/Próxima 2012— proponemos un lugar en el que compartir el conocimiento en torno a formas de hacer no estandarizadas, una plataforma abierta y base de datos de soluciones constructivas encontradas en diferentes partes del mundo, generando una herramienta de investigación y lectura de la realidad desde la que construir un discurso colectivo. Para poner en valor ese conocimiento, analizamos las inteligencias encontradas a través del dibujo—haciendo visible su fabricación y funcionamiento—, y compartimos los hallazgos en formatos editables y *creative commons*.

De forma complementaria a esas investigaciones *on-site*, he tenido la gran oportunidad de aprender y compartir conocimiento también desde el otro lado del papel. Durante 2011 y 2012 formé parte del equipo editorial de la revista Arquitectura Viva, y esa experiencia reforzó en mi trayectoria la importancia de seguir construyendo un pensamiento crítico como arquitecta, expandiendo los territorios compartidos entre la teoría y la práctica.

Estas tres reflexiones retroactivas confluyen precisamente en Nueva York en otoño de 2014, donde me traslado para finalizar el proyecto expositivo *Uneven Growth in el MoMA* y desde donde comienzo a trabajar en este proyecto de investigación. Este primer acercamiento profesional a la ciudad de Nueva York me permite también acceder al mundo de la academia, participando en *reviews* de diferentes universidades, entre ellas Columbia. A través de esta institución entro en contacto con la Lebanese American University y en marzo del año pasado regreso a Nueva York para dirigir el taller *CrowdDesigning*, con estudiantes de arquitectura de Beirut, que se centra y profundiza en uno de los puntos de esta investigación, generando un ámbito de experimentación proyectual y debate académico en torno a él.

Con el proyecto avanzado en un plano teórico, abordo el primer estudio de caso: *Made in Tokyo:15th Year Update* (ver anexo punto 2). Becada por Matadero Madrid y Tokyo Wonder Site, me traslado a Tokio durante el pasado otoño para investigar y redibujar las setenta arquitecturas examinadas en el libro *Made in Tokyo* de Atelier Bow-Wow.

En este punto en concreto de la investigación, recibir la II Beca Arquia/ Real Academia de Bellas Artes de San Fernando me brindaría la oportunidad única de llevar a cabo este segundo estudio de caso, *Delirious New York: 40th Year Update*, y continuar abriendo nuevas líneas de investigación teórico-prácticas. En un momento histórico en el que la producción de conocimiento se ha convertido en una acción colectiva que está transformando la contemporaneidad y el libro —y con él el libro manifiesto— en una *especie en peligro de extinción*, *Delirious New York: 40th Year Update* propone profundizar y poner en valor el *manifiesto retroactivo* como texto fundamental que ha marcado la historia de la arquitectura del siglo xx y transformarlo en una herramienta contemporánea para el análisis de la práctica en el siglo xxi, ampliándolo y visibilizando el papel de la arquitectura como herramienta de evolución y cambio en el mundo contemporáneo.



DELIRIOUS NEW YORK: 40TH YEAR UPDATE

1. OBJETO Y ÁMBITO DE ESTUDIO

“Manhattan es la piedra Rosetta del siglo xx. [Añado: y del xxi].

*La funesta debilidad de los manifiestos es su inherente falta de pruebas. El problema de Manhattan es todo lo contrario: una montaña de pruebas sin manifiesto”.*¹

En 2018 celebraremos el 40º aniversario del *manifiesto retroactivo para Manhattan*, y las pruebas continúan acumulándose. En la ciudad de la *perpetua huida hacia adelante*, los edificios —y sus interiores revolucionarios— siguen mutando constantemente, como arquitecturas darwinistas en permanente evolución.

HIPÓTESIS: UN MANIFIESTO AMPLIADO RETROACTIVAMENTE

Rem Koolhaas otorga a *Delirious New York* un carácter retroactivo y con él, indirectamente, la inherente capacidad de ser actualizado. Desde su publicación en 1978, *Delirious New York* se convierte en un documento cuya existencia será, permanentemente, abierta: una vez enunciado el manhattanismo como teoría, y su naturaleza retroactiva como condición, siempre podremos continuar analizando y actualizando las constantes mutaciones de Manhattan.

A finales de la década de 1970, el *manifiesto retroactivo para Manhattan* se convierte en paradigma de la identidad sintética, fantástica y evolutiva del espacio urbano de Nueva York, y, cuarenta años después, el texto mantiene su gran relevancia en el debate contemporáneo. El proyecto de investigación *Delirious New York: 40th Year Update* propone la hipótesis de actualizarlo retroactivamente, tomándole de nuevo el pulso a la ciudad desde 1978: una reflexión a través de lo específico, relacionando las evoluciones de las arquitecturas del manhattanismo con los cambios económicos, sociales, políticos y tecnológicos que ha vivido la ciudad durante las últimas cuatro décadas.

El ámbito de estudio se estructura en dos apartados: (1.1) una relectura del texto original que visibiliza los prototipos de arquitectura del manhattanismo y las revoluciones sociopolíticas, tecnológicas y económicas a los que éstos se vinculan; y (1.2) una propuesta de actualización a través de tres líneas discursivas transversales —*CrowdDesigning, Rebel Domesticities, Architecture Tools*—, implícitas en el documento de Rem Koolhaas, que profundizan en la idea de cómo lo colectivo ha transformado Manhattan. Siguiendo las reglas del juego que el propio Koolhaas establece, la investigación teórica se complementa con un anexo gráfico, en una investigación de ida y vuelta entre la historia y la arquitectura de Manhattan. Un diagrama genealógico de arquitecturas manhattanistas, una serie de axonometrías analíticas de prototipos revolucionarios y un mapa-palimpsesto de Manhattan como documento atemporal conforman este apéndice dibujado.

Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies (1971)², *Learning from Las Vegas* (1972)³, *Delirious New York* (1978) y *Made in Tokyo* (2001)⁴ son publicaciones que generan un paradigma: son libros sobre ciudad que implican un manifiesto. La ciudad instantánea de Reyner Banham; la ciudad simbólica de Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown; la ciudad fantástica de Rem Koolhaas; y la ciudad híbrida de Atelier Bow-Wow nacen a partir de hallazgos y generan teorías. El proyecto de investigación *Delirious New York: 40th Year Update* es el segundo caso de una serie que propone visitar y actualizar estos *manifiestos retroactivos*. Si las ciudades, por naturaleza, son espacios en permanente transformación, visitar estos textos paradigmáticos de la historia de la arquitectura nos permite convertirlos en instrumentos inéditos para analizar las evoluciones urbanas de las últimas décadas, y volver a enunciar, posteriormente, una teoría ampliada. Del hallazgo al manifiesto, el proyecto se desarrolla a través de un formato de investigación aplicada que parte de la observación de lo existente y pone en valor el dibujo como herramienta precisa para su análisis.

1.1. RELECTURA: UN MANIFIESTO DE PROTOTIPOS Y REVOLUCIONES

“...at that moment (1972) I was beginning what would become *Delirious New York*, (a manifesto) to decipher the impact of substance in culture”.⁵

“Especialmente entre 1890 y 1940, una nueva cultura (¿la era de la máquina?) eligió como laboratorio Manhattan: una isla mítica donde la invención y la puesta a prueba de un modo de vida metropolitano y su consiguiente arquitectura podían aplicarse como un experimento colectivo en el que la ciudad entera se convertía en una fábrica de experiencia artificial, donde lo real y lo natural dejaban de existir”.⁶

Delirious New York enuncia Manhattan como un laboratorio fabricado a sí mismo—una ciudad sintética donde la tecnología se convierte en el instrumento capaz de construir fantasías colectivas—, y su proceso de autodefinition un encuentro fortuito entre la utopía social de la búsqueda del espíritu de la época, la presión financiera de la metrópolis y los avances tecnológicos revolucionarios; tres factores que se encuentran también, hoy en día, en un proceso de redefinición.

Rem Koolhaas descifra el manhattanismo como una concatenación de hechos revolucionarios sociales, tecnológicos y económicos, que son unas veces causa y otras veces consecuencia de mutaciones arquitectónicas. El proyecto de investigación *Delirious New York: 40th Year Update* propone una relectura del manifiesto que ponga el foco de atención específicamente en estas relaciones de ida y vuelta entre prototipos arquitectónicos y revoluciones, entre materia y cultura, descifradas por Rem Koolhaas. Los tres documentos desarrollados a continuación [figuras A, B y C] analizan y visibilizan estos prototipos de Manhattan descritos por Rem Koolhaas en su manifiesto, y el impacto que tuvieron en el manhattanismo.

Como si de un árbol de especies se tratara, estos diagramas son documentos abiertos. El proyecto *Delirious New York: 40th Year Update* propone ampliarlos con los prototipos y las revoluciones que han tenido lugar en Manhattan desde 1978 hasta la actualidad a través de las líneas de investigación descritas en el apartado 1.2 de este documento, en una investigación que parta del hallazgo para llegar al manifiesto.

· [figura A] CONEY ISLAND: PROTOTIPOS SINTÉTICOS

“...la continúa fertilidad de Coney como semillero de prototipos revolucionarios”.⁷

Si Manhattan es un laboratorio, Coney Island es el prototipo de Manhattan. El urbanismo de la *cultura de la congestión* comenzó a experimentarse en Coney.

Durante la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX la población de Nueva York creció de forma vertiginosa. En su transición de ciudad a metrópolis, los habitantes de Manhattan experimentan la necesidad de escape, una búsqueda colectiva de entretenimiento y placer. En apenas un siglo, Coney Island se convierte en el lugar de recreo preferido de las masas, transformando su naturaleza virgen en el *fragmento más moderno del mundo* a través de la experimentación arquitectónica.

Entre 1878 y 1905 en Coney Island se suceden tres parques —Steeplechase, Luna Park y Dreamland— liderados por el experto en diversiones George Tilyou, el arquitecto Frederic Thompson y el promotor-político William H. Reynolds, respectivamente. Estos tres parques parten de tres posicionamientos ideológicos diferentes, y ponen a prueba una sucesión de revoluciones a partir de un abanico de prototipos sintéticos.

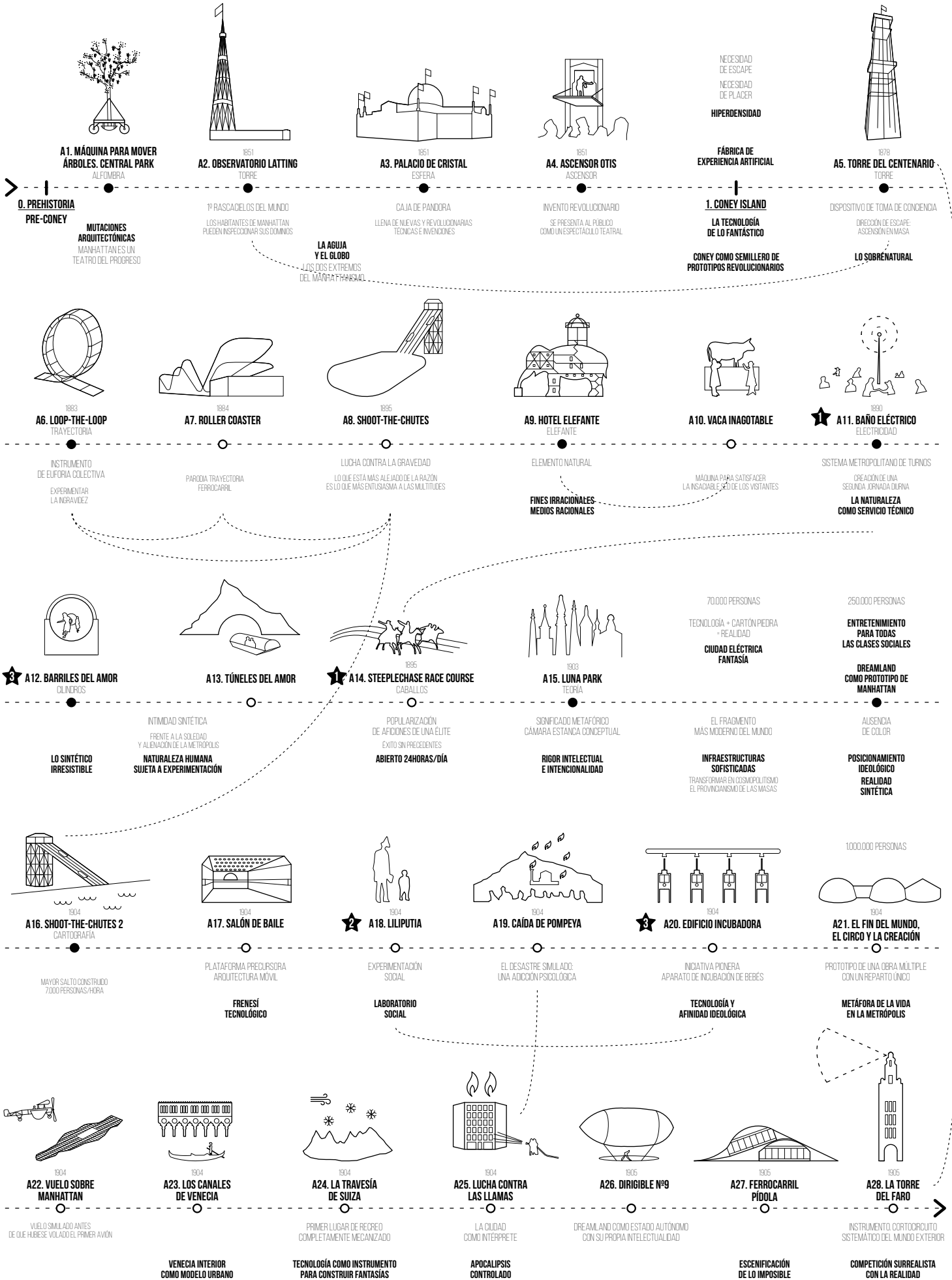
· **Steeplechase** es una *fábrica de experiencia artificial* donde la invención arquitectónica y la tecnología se transforman en herramientas para abordar la hiperdensidad. A partir de prototipos como Loop-the-Loop [fig. A6], Shoot-the-Chutes [fig. A8] o los Barriles y Túneles del amor [figs. A12 y A13], la naturaleza humana es objeto de experimentación. Para poder dar respuesta a esta hiperdensidad, los prototipos Baño eléctrico [fig. A11] y Steeplechase Race Course [fig. A14] introducen nuevas experiencias para las masas —transformando la naturaleza en un servicio técnico y popularizando las aficiones de una élite—, en este lugar de recreo colectivo que ha de vivirse por turnos. “Hacia 1890 lo que está más alejado de la razón, lo que más se ríe de las leyes de la gravitación, es lo que más entusiasmo a las multitudes de Coney Island”.⁸

· En **Luna Park** el formato de parque adquiere una intencionalidad a través de una temática arquitectónica común para todo el conjunto: *su superficie no va a ser de este mundo sino parte de la Luna*. Bajo esta metáfora, Luna Park [fig. A15] se convierte en el manifiesto de Thompson. “Resulta maravilloso cómo es posible contribuir al despertar de las emociones humanas mediante el uso arquitectónico”.⁹ Luna Park se transforma en un prototipo en evolución constante, cuya silueta llegará a sumar un total de 1221 torres, alminares y cúpulas. Con unas infraestructuras más complejas que las de las ciudades americanas de la época, Luna Park es la precursora de la ciudad eléctrica y la fantasía de Manhattan, promoviendo el crecimiento como termómetro del éxito. “Miren, como esto es la luna, siempre está cambiando. (...) Un Luna Park estacionario sería una anomalía”.⁹

· En **Dreamland** el formato del parque se revisa desde un punto de vista ideológico, dando lugar a una revolución social: es “la primera vez en la historia de la diversión en Coney Island que se ha hecho el esfuerzo de ofrecer un lugar de entretenimiento que atraiga a todas las clases sociales”.¹⁰ Sobre una superficie plana se disponen quince prototipos totalmente blancos en los que la fantasía acaba convirtiéndose en un laboratorio social —Liliputia [fig. A18], El Fin del Mundo, El Circo, La Creación [fig. A21]—, en un laboratorio médico —Edificio incubadora [fig. A20]—, en un laboratorio tecnológico —Salón de baile [fig. A17], La travesía de Suiza [fig. A24]— y en un laboratorio urbano —Los canales de Venecia [fig. A23]—.

[figura A]. CONEY ISLAND: PROTOTIPOS SINTÉTICOS

Líneas de investigación: ★ CrowdDesigning ★ Rebel Domesticities ★ Architecture Tools



· [figura B] LOS PRIMEROS RASCACIELOS: PROTOTIPOS DE MUTACIONES ARQUITECTÓNICAS

Manhattan es un sistema, y $13 \times 156 = 2.028$ su fórmula.

Cuando en 1811 la comisión formada por Simeon De Witt, el gobernador Morris y John Rutherford proponen un modelo de retícula para Manhattan, lo que están definiendo es, en realidad, un sistema. La planificación de 12 avenidas en dirección norte-sur y 155 calles en dirección este-oeste determina un modelo intelectual cerrado, que deja a la ciudad una única posibilidad de crecimiento: la verticalidad. Con este sistema para Manhattan, la comisión no sólo planea el presente sino que define, para siempre, el futuro de la isla. El manhattanismo nace en forma de concepto, y el sistema de 2028 manzanas será inmutable y concluyente a lo largo de la historia.

*“El rascacielos de Manhattan nace por etapas, entre 1900 y 1910; representa el encuentro fortuito de tres innovaciones urbanísticas distintas que, tras llevar una vida relativamente independiente, convergen para formar un solo mecanismo (...) 1. la reproducción del mundo; 2. la anexión de la torre; 3. la manzana sola”.*¹¹

A principios de la década de 1880 la combinación del ascensor y la estructura de acero desencadena una revolución en el sistema de Manhattan: la arquitectura se convierte en el soporte que permite multiplicar el mundo, reproduciendo en altura y de forma indefinida la porción de suelo que ella misma ocupa.

Es una revolución discreta. La *lobotomía* y el *cisma vertical* —conceptos que Rem Koolhaas define como autonomía entre el exterior y el interior arquitectónico e independencia programática entre las diferentes plantas del edificio, respectivamente— dan vía libre a la experimentación. Gracias a ellos, el rascacielos se convierte en un formato abierto en el que todo es posible, donde la discreción del exterior asegura la libertad de unos interiores revolucionarios.

La inestabilidad programática es el punto de partida. El rascacielos pasa de ser un *dispositivo utópico para la reproducción de emplazamientos* —Flatiron [fig. B3], Edificio World Tower [fig. B4], Edificio Benenson [fig. B5], Edificio Equitable [fig. B6]—, a ser un *laboratorio emocional e intelectual*, el catalizador de una nueva cultura de masas.

*“En 50 años, la torre ha acumulado múltiples significados: catalizador de conciencia, símbolo de progreso tecnológico, indicador de zonas de placer, provocador subversivo de cortocircuitos en las convenciones y, finalmente, universo autosuficiente”.*¹²

Tras la anexión de la torre, la conquista de la manzana como unidad arquitectónica introduce un nuevo campo de experimentación programática. Para ser viable económicamente, el rascacielos-manzana ha de producir realidades atractivas que generen beneficios. *“La manzana se convierte en un parque en la tradición de Coney Island: ofrece una audaz realidad alternativa, resuelta a desacreditar y reemplazar toda la realidad natural”.*¹³

El rascacielos se convierte en el instrumento catalizador de las relaciones sociales de la metrópolis y cada manzana en un territorio autosuficiente. El sistema transforma la ciudad en muchos mundos.

· [figura C] UNA REALIDAD ALTERNATIVA: PROTOTIPOS UTÓPICOS

La crisis económica de 1929 lo cambia todo.

*“Pronto quedó patente que la depresión tenía al menos un lado bueno: si los arquitectos, de momento, no podían construir nada, por lo menos podían pensar realmente mucho. La juerga del rascacielos se había terminado; era el momento de hacer una reflexión serena”.*¹⁴

Comienza la *búsqueda del espíritu colectivo de la época*. En 1931 se convoca a arquitectos y artistas a una *investigación, disimulada con un baile de disfraces*. Los invitados han de vestirse de sus propios rascacielos para interpretar un ballet titulado *La silueta de Nueva York*. [fig. C1]

*“...este baile es en realidad un congreso (...) el equivalente en Manhattan del CIAM que se celebra al otro lado del Atlántico. (...) Los arquitectos de Nueva York han convertido a toda la población en un jurado”.*¹⁵

Los habitantes de Manhattan serán, a partir de ahora, el verdadero jurado de la arquitectura.

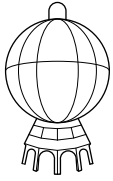
En la década de 1930 se suceden cuatro prototipos de rascacielos en los que la propia tipología se replantea, dando lugar a cuatro revoluciones:

- una revolución doméstica: El hotel Waldorf-Astoria [figs. C2, C3 y C4] reformula el estilo de vida de Manhattan, convirtiéndose en una vivienda ampliada para más de 50.000 *flatmates*.
- una revolución social: El Downtown Athletic Club [fig. C5] se transforma en un *condensador social* que intensifica las relaciones sociales a través de un programa basado en el culto al cuerpo.
- una revolución conceptual: El edificio Rockefeller Center [fig. C9] es una arquitectura pensada colectivamente, *una obra maestra sin un genio, una arquitectura de comité*.
- una revolución escénica: Una vez inaugurado el Radio City Music Hall [fig. C10] —en el interior del Rockefeller Center—, su inmensa escala obliga inevitablemente a reinventar el formato del teatro como espectáculo visual.

Finalmente, cinco prototipos ficticios basados en los principios del manhattanismo, que Rem Koolhaas incluye como conclusión en *Delirious New York*, cierran el documento. Esta [figura C] continuará con una [figura D] que incluirá las nuevas mutaciones y prototipos del manhattanismo desde 1978, descifrados a partir de las tres líneas de investigación que se describen a continuación.

[figura B]. LOS PRIMEROS RASCACIELOS: PROTOTIPOS DE MUTACIONES ARQUITECTÓNICAS

Líneas de investigación: ★ CrowdDesigning ★ Rebel Domesticities ★ Architecture Tools



1906
B1. LA TORRE DEL GLOBO
BOLA

PRIMER EDIFICIO SINGULAR QUE REINVENDE LA CATEGORÍA DE LUGAR DE RECREO 50.000 HABITANTES TEMPORALES
ESENCIA DE LA IDEA DE RASCACIELOS: REPRODUCIR 5000 VECES LA SUPERFICIE QUE OCUPA

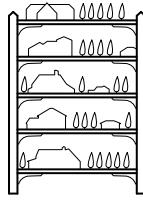
SUBVERSIVO: LA FRONTERA EN EL CIELO

EL RASCACIELOS COMO GRAN DESESTABILIZADOR METROPOLITANO

CONDENSADOR DE RELACIONES SOCIALES

2. EL RASCACIELOS

ENCUENTRO FORTUITO DE TRES INNOVACIONES:
-LA REPRODUCCIÓN DEL MUNDO
-LA ANEXIÓN DE LA TORRE
-LA MANZANA SOLA



1909
B2. TEOREMA DEL RASCACIELOS
TEOREMA

DISPOSITIVO UTOPICO PARA LA REPRODUCCIÓN DE EMPLAZAMIENTOS

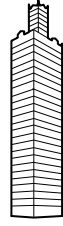
ASCENSOR + ESTRUCTURA DE ACERO = REPRODUCCIÓN DEL MUNDO



1902
B3. EDIFICIO FLATIRON
TRIUNFO

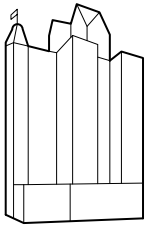
REPETICIÓN PURA Y SIMPLE DEL SOLAR X 22
EDIFICIO MÁS ALTO DEL MUNDO

LA TECNOLOGÍA DE LO FANTÁSTICO SE DISFRAZA DE TECNOLOGÍA PRÁGMATICA



1915
B4. EDIFICIO WORLD TOWER

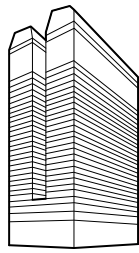
REPETICIÓN PURA Y SIMPLE DEL SOLAR X 30



1908
B6. EDIFICIO BENENSON

6.000 INQUILINOS VOLUMEN EN SOLAR IRREGULAR

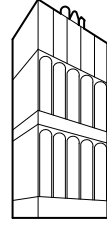
CUALIDAD REVOLUCIONARIA DE LA ARQUITECTURA: LA MULTIPLICACIÓN TERRITORIAL



1915
B6. EDIFICIO EQUITABLE

"16.000 ALMAS"

UNA CIUDAD DENTRO DE OTRA CIUDAD



1910
B7. EDIFICIO DE 100 PLANTAS
MODELO

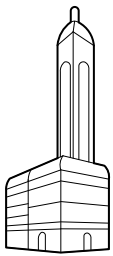
LA ARQUITECTURA TOTAL

CLIMA A MEDIDA BARRERA CONCEPTUAL DE LAS 100 PLANTAS

EDIFICIO COMO LABORATORIO EMOCIONAL E INTELECTUAL

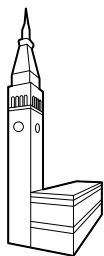
LO SINTÉTICO IRRESISTIBLE

TORRE COMO CATALIZADOR DE LA NUEVA CULTURA



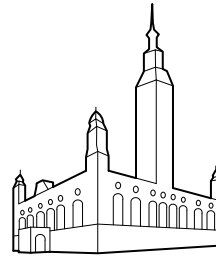
1908
B8. EDIFICIO SINGER
LA ANEXIÓN DE LA TORRE

TORRE SUPERPUESTA AL BLOQUE PIVAUOLO DEL SUCCIDO



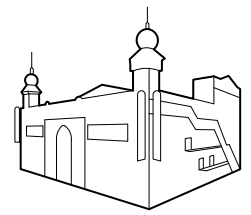
1909
B9. EDIFICIO METROPOLITAN LIFE
MODELO

TEMPRANA MANZANA EN ALTURA



1930
B10. HORSE SHOW ASSOCIATION
LA MANZANA SOLA

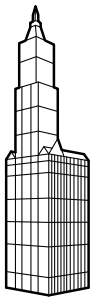
VIABILIDAD FINANCIERA: EXPERIMENTACIÓN EN PROGRAMAS PARA LAS MASAS



1905
B11. EL HIPÓDROMO

POR 1ª VEZ LA TECNOLOGÍA DE LO FANTÁSTICO SE INJERTA EN LA RETÍCULA LA MANZANA SE CONVIENE EN UNA NAVE ESPACIAL

ESTADO EN MINIATURA DE REALIDAD ALTERNATIVA

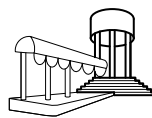


1913
B12. EDIFICIO WOOLWORTH
CATEDRAL

MASA MÁS GRANDE CONSTRUIDA HASTA EL MOMENTO NO EXPLOTA LAS PROMESAS PROGRAMÁTICAS ESTÁ SOLO LLENO DE NEGOCIOS

EL AUTOMONUMENTO EL VOLUMEN NO PUEDE EVITAR SER UN SÍMBOLO

LOBOTOMÍA DISCREPANCIA DELIBERADA ENTRE EXTERIOR E INTERIOR



1909
B13. LOS JARDINES ROMANOS DE MURRAY
EXPERIMENTO

PRIMER INTERIOR AUTÓNOMO METROPOLITANO
ÁMBITO COLECTIVO: ENCLAVES PRIVADOS EXPANDIDOS QUE ADMITEN HUÉSPEDES



1908
B14. GRAN HOTEL DE GAUDÍ
CAVERNA

PARADIGMA DE LA CONQUISTA DEL RASCACIELOS POR LAS ACTIVIDADES SOCIALES

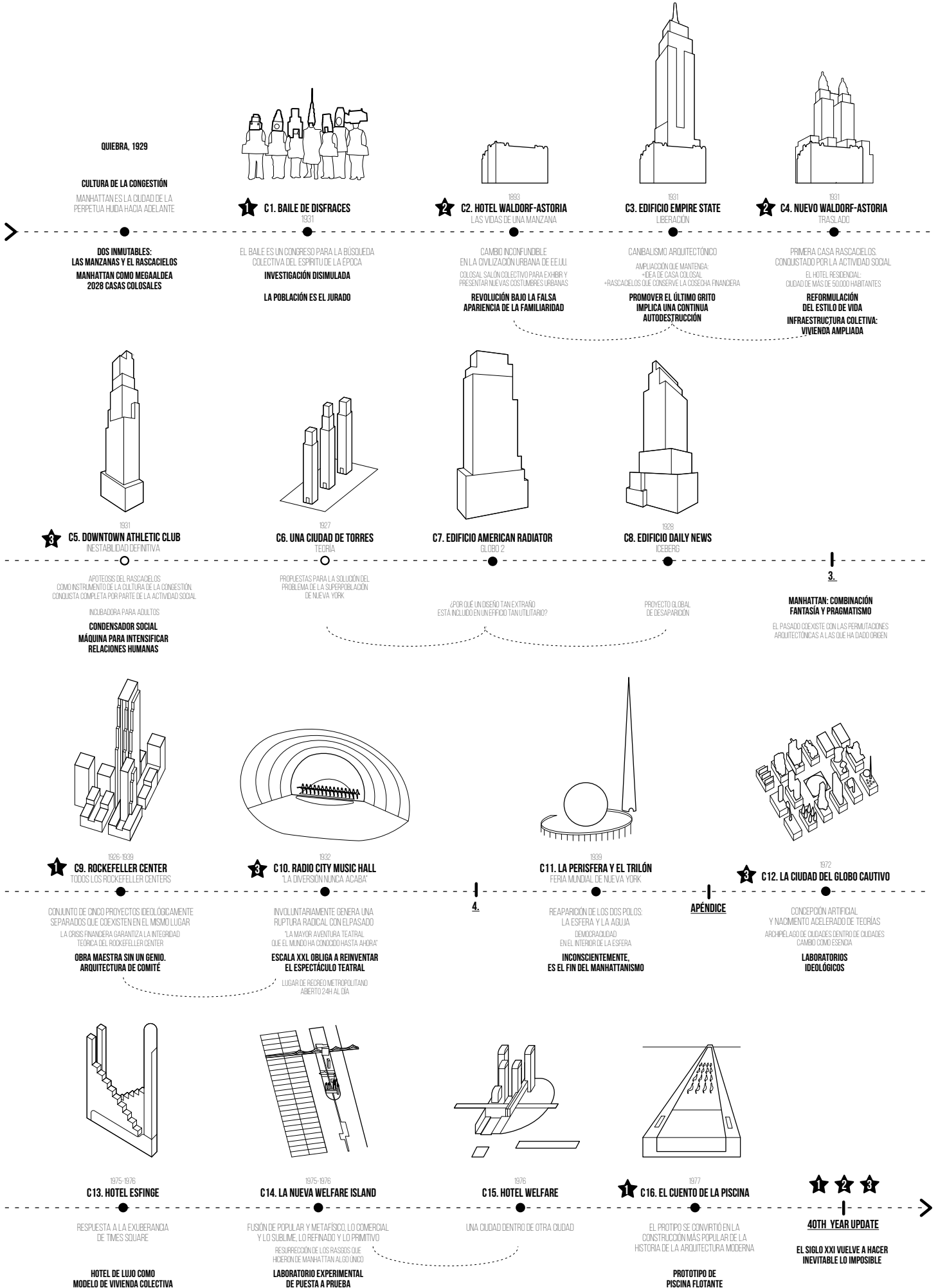
INESTABILIDAD PROGRAMÁTICA COMO PUNTO DE PARTIDA

CISMA VERTICAL DESCONEXIÓN DELIBERADA ENTRE PLANTAS

REVOLUCIÓN ASEGURADA POR LA DISCRECIÓN DE LOS INTERIORES

[figura C]. UNA REALIDAD ALTERNATIVA: PROTOTIPOS UTÓPICOS

Líneas de investigación: ★ CrowdDesigning ★ Rebel Domesticities ★ Architecture Tools



1.2. UPDATE: TRES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN RETROACTIVA

*“Manhattan: pequeña isla de los Estados Unidos en perpétua reconversión”.*¹⁶

*Vivimos en tiempos líquidos.*¹⁷

Desde la publicación de *Delirious New York* en 1978 el mundo ha experimentado un cambio radical y Manhattan, como *capital del mundo*, es otra. Varias revoluciones han ido sucediéndose en las últimas cuatro décadas: la burbuja de Internet, la burbuja mediática, la burbuja del arte, la burbuja económica y Wall Street, la producción globalizada, el *boom* del turismo, los nuevos flujos de inmigración, el 11 de septiembre... Al igual que la Crisis del 29 obligó a repensar el manhattanismo, las sucesivas crisis que ha vivido Estados Unidos desde el comienzo del siglo XXI han generado mutaciones en forma de respuestas arquitectónicas

Rem Koolhaas descifró la historia de Manhattan a través del impacto de la arquitectura en la cultura. Tomando como punto de partida las propias reglas de juego que Koolhaas establece, el proyecto de investigación *Delirious New York: 40th Year Update* propone continuar descifrando las últimas cuatro décadas de Manhattan a partir de los prototipos arquitectónicos y las revoluciones que han tenido lugar. Desde este posicionamiento, el proyecto investiga en torno a cómo lo colectivo transforma la ciudad a través de tres líneas discursivas implícitas en el documento de Rem Koolhaas, tres planteamientos transversales desde los que reflexionar sobre las conexiones entre prototipos y revoluciones. Estas líneas son: *CrowDesigning*: densidad, escala y acción colectiva; *Rebel Domesticities*: revolución desde lo cotidiano; y *Architecture tools*: instrumentos inéditos entre ideología y acción; y, en su conjunto, abarcan todos los prototipos del delirio.

· **Línea de investigación 1. CROWDESIGNING: DENSIDAD, ESCALA Y ACCIÓN COLECTIVA**

En el manhattanismo, la invención arquitectónica se convierte en la herramienta principal para abordar la hiperdensidad. En una lectura cuantitativa de *Delirious New York*, descifraremos que el aforo de Coney Island como lugar de entretenimiento colectivo crece exponencialmente de 70.000 a 1.000.000 visitantes diarios en menos de una década, y los rascacielos aumentan frenéticamente su número de habitantes temporales (Edificio Benenson: 6.000; Edificio Equitable: 16.000; Waldorf-Astoria: 50.000).

Unido a la hiperdensidad, la escala de estos prototipos obliga a repensar cualitativamente la arquitectura, dando lugar a una serie de cambios innovadores. A través de la electricidad, el prototipo de Baño eléctrico de Coney [fig. A11] duplica la jornada diurna y amplía artificialmente el aforo de la playa para que pueda ser disfrutada por turnos durante las 24 horas del día. Junto a él, el Mayor salón de baile del mundo [fig. A17] se convierte en el precursor de la arquitectura móvil, introduciendo una plataforma mecanizada que eleva la orquesta por encima de la pista para que todos los espectadores disfruten de la música.

*“The first prototype of the modern metropolis, Manhattan is turned into a laboratory to test the potential of modern life in a radical, collective experiment. A free-form coalition of developers, visionaries, writers, architects, and journalists intersects with popular expectations to make the city an extreme and exhilarating democratic machine, one that is able to process all newcomers into New Yorkers”.*¹⁸

Dentro de la línea de investigación *CrowDesigning*, el Rockefeller Center es el ejemplo más paradigmático de este proceso de diseño colectivo, de *arquitectura de comité*. *“En esta empresa va a trabajar una coalición de talentos sin precedentes, insólita tanto en su número como en su composición”.*¹⁹ *“Sería imposible calcular el número de mentes oficiales que se han dedicado a desentrañar las complejidades del problema; y sin duda, menos sentido tiene aún adivinar el número de mentes no oficiales que han reflexionado sobre ello. Arquitectos, constructores, ingenieros, expertos inmobiliarios, financieros, abogados: todos han aportado algo de su experiencia e incluso su imaginación”.*²⁰

Ralentizado por la Gran Depresión, el proceso de diseño del Rockefeller Center [fig. C9] se convierte en un experimento colectivo en busca de un ideal. Incluso el espacio de oficinas en el que se lleva a cabo el proyecto es un diagrama físico del propio proceso creativo.

*“Su propósito no es determinar lo más rápidamente posible todos los detalles del conjunto, sino, por el contrario, posponer su definición final hasta el último momento posible, de modo que el concepto del Rockefeller Center siga siendo una matriz abierta, capaz de absorber cualquier idea que pueda acrecentar su calidad última”.*²¹

[CrowDesigning Update]

Durante las últimas cuatro décadas, el alcance de la acción colectiva ha transformado la contemporaneidad. Mientras el *crowdfunding* permite el desarrollo de nuevos productos e iniciativas creativas y el *crowdsourcing* está transformando el modo en el que se organizan los grupos de trabajo, Wikipedia —que podría considerarse una plataforma de *crowdediting*— está democratizando la transmisión del conocimiento; el modo en que el mundo evoluciona está cambiando por la acción de multitudes que co-crean. En el campo de la arquitectura, los urbanismos *bottom-up* están transformando el espacio público, explorando nuevas formas en las que el diseño se lleva a cabo a través de una acción colectiva.

El derecho a participar y el replanteo de estructuras de colaboración que integren jerarquías fluidas, combinados con el incesante crecimiento de la densidad en nuestro planeta, nos obliga a nosotros —arquitectos, urbanistas, economistas, diseñadores, sociólogos, pensadores, ciudadanos...— a comenzar a dar forma a nuevas infraestructuras, soportes, plataformas o espacios urbanos para la acción colectiva, necesarios para definir y potenciar nuestro actual ecosistema de multitudes.

Rem Koolhaas enuncia el manhattanismo como experimento colectivo. Esta primera línea de investigación del proyecto *Delirious New York: 40th Year Update* propone reflexionar en torno al *CrowdDesigning*, profundizando en el análisis de algunos de los prototipos vinculados a la densidad, la escala y la acción colectiva descifrados por Rem Koolhaas, y ampliándolos con las nuevas arquitecturas y revoluciones que han tenido lugar en Manhattan desde 1978.

En verano de 2011 tres estudiantes neoyorkinos imaginaron la posibilidad de bañarse en una piscina flotante frente a Manhattan. Ese fue el inicio de +Pool, una piscina con forma de “+” que se instalará este verano en el East River y que será el mayor proyecto de arquitectura financiado de forma colectiva a través de una plataforma de *crowdfunding*.

Tal vez +Pool sea la mutación de El cuento de la piscina [fig. C16] de Rem Koolhaas. Un anexo real del propio anexo ficticio.

*“Un día, en la escuela de arquitectura, un estudiante diseñó una piscina flotante. Nadie recordaba quién había sido. La idea se respiraba en el ambiente. (...) La piscina flotante —un enclave de pureza en un entorno contaminado— parecía un primer paso, modesto pero radical, dentro de un programa gradual para mejorar el mundo gracias a la arquitectura. Para demostrar la fuerza de la idea, los estudiantes de arquitectura decidieron construir un prototipo en su tiempo libre. (...) El prototipo se convirtió en la construcción más popular de la historia de la arquitectura moderna”.*²²

• **Línea de investigación 2. REBEL DOMESTICITIES: REVOLUCIÓN DESDE LO COTIDIANO.**

*“En Manhattan, lo nuevo y revolucionario se presenta, siempre, bajo la falsa apariencia de la familiaridad”.*²³

En una época marcada por la búsqueda frenética de un estilo de vida propio, el rascacielos se convierte en el catalizador de las domesticidades rebeldes del manhattanismo. En 1908 tiene lugar un experimento en el interior de uno de ellos. Rem Koolhaas lo descifra como *el primer interior autónomo metropolitano generado mediante una lobotomía arquitectónica*. Los jardines de Murray [fig. B13] recrean una tridimensionalidad en el interior del rascacielos, convirtiendo al público en un grupo de invitados de esa realidad reproducida. Construido como una ficción romana, los jardines se complementan con veinticuatro apartamentos y, en su conjunto, conforman una gran casa ampliada. *“Con estos jardines, Erkins y Murray han ensanchado el formato privado de la casa para absorber al público. Así es el ámbito colectivo de Manhattan: una serie de enclaves privados expandidos que admiten huéspedes”.*²⁴

Las múltiples vidas del hotel Waldorf-Astoria conforman una domesticidad rebelde y son un estudio de caso paradigmático de este capítulo de la investigación. Construido en dos fases gemelas —Waldorf en 1893 y Astoria en 1896—, el primer hotel [fig. C2] supone *un cambio inconfundible en la civilización urbana de Estados Unidos*.

*“El programa del nuevo hotel es una campaña destinada a cambiar y manipular los modelos sociales de la nueva metrópolis, ofreciendo para ellos servicios que implícitamente amenazan el ámbito del hogar individual hasta tal punto que desafían su razón de ser”.*²⁵

El Waldorf-Astoria se configura como un prototipo de vivienda ampliada, una casa colosal que ofrece a quienes no tienen sitio en sus viviendas un despliegue de espacios para un nuevo estilo de vida: instalaciones sofisticadas en las que poder organizar recepciones sociales, salones colectivos para exhibir hábitos metropolitanos, espacios compartidos para presenciar espectáculos, etc.

*“A principios de la década de 1930 lo que solía ser la vida cotidiana ha alcanzado un singular nivel de refinamiento, complejidad y teatralidad”.*²⁶

La sofisticada *tradición del último grito* promovida por el Waldorf-Astoria deviene en su propia obsolescencia. En menos de dos décadas el hotel ha quedado viejo y su formato se replantea, dando lugar a una nueva revolución doméstica.

*“El modelo de hotel es sometido a una revisión conceptual y se reviste de una nueva ambición experimental que crea la unidad de habitación definitiva en Manhattan: el hotel residencial, un lugar donde los habitantes son sus propios huéspedes, un instrumento que deja libres a sus ocupantes para su participación total en los rituales de la vida metropolitana”.*²⁷

En 1931 el concepto de hotel residencial Waldorf-Astoria se traslada a otra manzana de la retícula y el Empire State ocupa su lugar de forma natural [fig. C3]. Cofinanciada por sus propios residentes, la primera *casa rascacielos* de Manhattan se construye como una auténtica infraestructura colectiva que incluye un sistema de espacios comunitarios para el *método de la vida moderna* tales como cocinas colectivas, múltiples salas de estar, un salón de baile y teatro, lavanderías colectivas... Un sistema de ascensores y montacargas hace posible que la máquina doméstica funcione. Vivir en el nuevo Waldorf-Astoria [fig. C4] se convierte en una experiencia vital expandida que aúna el acceso a todas sus infraestructuras sintéticas, la intensificación de las relaciones sociales entre los residentes, y la liberación de las tareas domésticas, todo ello en favor del disfrute máximo de la vida urbana.

[Rebel Domesticities Update]

A lo largo de la historia, la vivienda ha sido un laboratorio para la arquitectura. Muchas de las revoluciones llevadas a cabo en las últimas décadas han nacido en el ámbito doméstico, replanteando lo próximo, lo ordinario, y redefiniendo nuestros hábitos cotidianos a través de la arquitectura.

“La esencia de Manhattan radica precisamente en que es una megaldea ultramoderna ampliada a la escala de una metró-

*polis, una colección de supercasas donde unos estilos de vida tradicionales y mutantes están al mismo tiempo motivados y mantenidos por la infraestructura más fantástica ideada hasta entonces”.*²⁸

Durante las últimas cuatro décadas el manhattanismo ha seguido definiéndose a través de domesticidades rebeldes, que serán analizadas en esta segunda línea de investigación del proyecto *Delirious New York: 40th Year Update*.

Los neoyorkinos continúan siendo una población de huéspedes de *espacios públicos construidos en ámbitos privados*, una comunidad de habitantes en tránsito permanente. La retícula de De Witt, Morris y Rutherford sigue fabricando 2028 mundos. Y las revoluciones domésticas de Manhattan abarcan dos extremos opuestos: desde los apartamentos de lujo de la ciudad global a las tipologías de vivienda clandestina de la ciudad informal. Entre ellos, el *boom* de las plataformas *online* de búsqueda *express* de vivienda y las domesticidades prestadas de Airbnb, dan alojamiento a una creciente masa de neoyorkinos temporales —58 millones de turistas al año.

La comunidad doméstica de Airbnb podría entenderse casi como un Waldorf-Astoria distribuido: una revisión conceptual del modelo de hotel, una infraestructura comunitaria y un compendio de ámbitos domésticos en los que los huéspedes se apropian temporalmente de unas cotidianidades ajenas que son asumidas como realidades propias.

· **Línea de investigación 3. ARCHITECTURE TOOLS: INSTRUMENTOS INÉDITOS ENTRE IDEOLOGÍA Y ACCIÓN**

El manhattanismo es una ideología cuyo engranaje es la arquitectura, y los prototipos de Manhattan son al mismo tiempo herramientas de experimentación social e instrumentos ideológicos. Desde el incipiente Coney Island, la naturaleza humana es objeto de experimentación a través de dispositivos físicos: Los Barriles y Túneles del amor [figs. A12 y A13] ponen a prueba una *intimidación sintética*; el edificio Incubadora [fig. A20] y Liliputia [fig. A18] transgreden las leyes de la moralidad de la época; el Fin del Mundo, el Circo y la Creación [fig. A21] experimentan con patrones de comportamiento metropolitanos; y los Canales de Venecia [fig. A23] y la Travesía de Suiza [fig. A24] simulan un turismo *off-site*. Coney Island es una fábrica de sensaciones y sus prototipos destilan nuevos posicionamientos ideológicos.

La fantasía de Coney llega a Manhattan y su formato es el rascacielos. En 1906 la tipología alcanza la altura conceptual de 100 plantas, y la propuesta [fig. B7] es un prototipo de *arquitectura total* que incluye incluso un clima a medida.

*“Lo sintético irresistible impregna cada rincón; cada compartimento está equipado para llevar a cabo su particular viaje existencial: el edificio se ha convertido en un laboratorio, el último vehículo de la aventura emocional e intelectual. Sus ocupantes son al mismo tiempo los investigadores y los investigados”.*²⁹

La arquitectura como instrumento experiencial y desencadenante ideológico adquiere una especial relevancia en dos estudios de caso concretos: el Downtown Athletic Club [fig. C5] y el Radio City Music Hall [fig. C10], que serán analizados en profundidad en el tercer capítulo de esta investigación.

En el Downtown Athletic Club el rascacielos sirve como soporte para experimentar un estilo de vida revolucionario, transformándose en una máquina que estimula e intensifica las relaciones sociales entre sus usuarios.

*“It is one of the rare 20th century buildings that is truly revolutionary: it offers a full inventory of the fundamental modifications —technical and psychological— that are caused by life in the Metropolis, and that separate this century from all previous ones. Its existence allows a spectrum of experiences on a single place that was previously unthinkable”.*³⁰

Si en 1880 el Baño eléctrico de Coney Island [fig. A11] convierte la naturaleza en un servicio técnico —creando una segunda jornada diurna para que la playa pueda vivirse por turnos—, cinco décadas más tarde, en el Radio City Music Hall, la tecnología fabricará una naturaleza sintética. Durante las 24 horas del día, en el interior de este lugar de recreo metropolitano se presencia una puesta de sol sintética, una función en la que *el día y la noche se aceleran* en sesión continua. Al frente de la idea está Roxy, un experto en espectáculos, que propone intensificar la ilusión vaporizando gases alucinógenos, *de modo que el éxtasis sintético pueda reforzar la puesta de sol inventada*. Finalmente se inyecta ozono a través del sistema de climatización del teatro, generando un efecto tonificante en la audiencia. Su lema *“Una visita al Radio City Music Hall es tan buena como un mes en el campo”* dará constancia de ello.

Si el manhattanismo, como enuncia Rem Koolhaas, es exportable, la hipotética mutación del Radio City Music Hall sería doble: sus segundas vidas podrían ser *The weather project* de Olafur Eliasson —el gran sol instalado en la sala de Turbinas de la Tate Modern que templó el invierno londinense en 2003 y que, según su director Nicholas Serota, supuso un cambio de paradigma en las exposiciones museísticas— y los proyectos psicometeorológicos de Philippe Rahm.

[Architecture Tools Update]

Hacer y pensar van de la mano. En el manhattanismo la arquitectura es un territorio de experimentación que brinda soportes físicos compartidos entre el pensamiento y la acción. Estos soportes, materializados a través de prototipos, se convierten en herramientas inéditas que desencadenan revoluciones ideológicas y sociopolíticas.

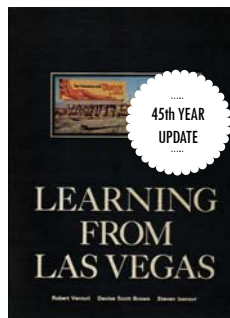
La tercera línea de investigación del proyecto *Delirious New York: 40th Year Update* propone profundizar en prototipos de arquitectura que actúan como herramientas ideológicas y de experimentación social, ampliando el análisis de estudios de caso como el Downtown Athletic Club y el Radio City Music Hall con otros construidos en Manhattan durante las últimas cuatro décadas, y analizando cómo la dimensión colectiva de la metrópolis está transformando la contemporaneidad.



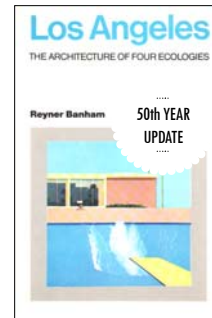
**MADE IN TOKYO:
15TH YEAR UPDATE**
2001-2016



**DELIRIOUS NEW YORK:
40TH YEAR UPDATE**
1978-2018



**LEARNING FROM LAS VEGAS:
45TH YEAR UPDATE**
1972-2017



**LOS ANGELES:
50TH YEAR UPDATE**
1971-2021

2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

El proyecto de investigación *Delirious New York: 40th Year Update* es el segundo estudio de caso de un proyecto mayor, *Architecture Prototypes: Non-Standard Tools towards Technological, Ecological and Sociopolitical Revolutions* (ver diagrama de portada), una investigación teórica-práctica independiente que parte, aúna, continúa y evoluciona la práctica profesional que he desarrollado hasta la fecha. En ella me cuestiono cómo la arquitectura puede convertirse en una herramienta para generar evoluciones y revoluciones ecológicas, tecnológicas y sociopolíticas.

A lo largo del último año este proyecto marco —presentado en la pasada convocatoria de esta beca de investigación y elegido como uno de los 21 proyectos preseleccionados— ha crecido, madurado y evolucionado a través de las investigaciones aplicadas sobre ciudad que he llevado a cabo.

Durante octubre, noviembre y diciembre de 2015 me traslado a Tokio para desarrollar el primer estudio de caso, *Made in Tokyo: 15th Year Update*, en el que revisito, refotografío y redibujo los edificios registrados hace quince años por Atelier Bow-Wow en *Made in Tokyo* para analizar sus evoluciones. El proyecto resulta ganador en la convocatoria El Ranchito Japón de Matadero Madrid, que apoya esta investigación junto con la institución japonesa Tokyo Wonder Site.

Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies (1971), *Learning from Las Vegas* (1972), *Delirious New York* (1978) y *Made in Tokyo* (2001) son publicaciones que generan un paradigma: son libros sobre ciudad que implican un manifiesto. La ciudad instantánea de Reyner Banham; la ciudad simbólica de Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown; la ciudad fantástica de Rem Koolhaas; y la ciudad híbrida de Atelier Bow-Wow nacen a partir de hallazgos y generan teorías. Todas estas publicaciones son instantáneas de ciudad, tomadas en un momento concreto de la historia. Si las ciudades, por naturaleza, son espacios en permanente transformación, el proyecto de investigación que presento propone visitar y actualizar estos manifiestos, transformándolos a la vez en herramientas con las que tomarle de nuevo el pulso a la ciudad contemporánea. Una reflexión que parte de la práctica, de lo específico, para llegar a la teoría.

Tras aprender de Tokio, comienzo a aprender de Nueva York. Con las bases metodológicas puestas a prueba el año pasado en Japón y los conocimientos adquiridos en este primer estudio de caso, comienzo a trabajar en *Delirious New York: 40th Year Update*, investigando sobre la hipótesis de cómo se actualizaría uno de los manifiestos más paradigmáticos de la historia de la arquitectura.

A continuación se exponen algunos puntos del marco teórico y conceptual de *Architecture Prototypes: Non-Standard Tools towards Technological, Ecological and Sociopolitical Revolutions* como investigación de base y *Delirious New York: 40th Year Update* como proyecto específico.

DEL PROTOTIPO A LA CIUDAD. ARCHITECTURE PROTOTYPES: NON-STANDARD TOOLS TOWARDS TECHNOLOGICAL, ECOLOGICAL AND SOCIOPOLITICAL REVOLUTIONS. (ver diagrama de portada y correlación de números)

La historia de la arquitectura está llena de prototipos; diseños no estandarizados en los que las decisiones de arquitectura trascienden el campo de lo físico para proponer y promover auténticas revoluciones tecnológicas, ecológicas y sociopolíticas. Comprometidos con las necesidades locales y respondiendo a retos globales, los prototipos de arquitectura se convierten en herramientas que transforman la realidad de sus contextos.

Desde Híbridos de la historia de la técnica (1) —prototipos que evolucionan tecnologías locales para adaptarlas a procedimientos y necesidades contemporáneas—, a arquitecturas que se convierten en Herramientas inéditas (2) —entre pensamiento y acción—, o Prototipos ensamblados (3) —que se cuestionan posibles segundas vidas de la materia, como lo haría un *bricoleur*—, hasta ejemplos paradigmáticos de Tecnología Apropiada (4) —definidos específicamente según las condiciones del contexto en el que se ubican—, existen infinidad de prototipos de arquitectura que están evolucionando sus contextos a partir de la redefinición de sus propios panoramas tecnológicos.

Más allá de una evolución técnica, muchas de estas arquitecturas promueven revoluciones ecológicas desde la pequeña

escala, desde *Rebel Domesticities* (5) —prototipos que innovan en el ámbito de lo cotidiano—, o proyectos que dan prioridad a lo Cualitativo frente a lo Cuantitativo (6) —introduciendo estrategias de decrecimiento—, hasta Diseños evolutivos (7) —arquitecturas que prevén la evolución desde la fase de diseño.

Muchos cambios sociopolíticos tienen lugar a partir de decisiones de diseño, incorporando posicionamientos *Open Source* y *Urban Commons* (8) —partiendo del código abierto como herramienta de evolución social—, definiendo Pedagogías Experimentales (9) —a partir de arquitecturas que generan transmisión de conocimiento desde la praxis— o diseñando procesos colaborativos entre expertos y ciudadanos, como los ejemplos de *CrowdDesigning* (10).

El marco de la investigación general se estructura en estos diez ámbitos de pensamiento independientes y complementarios, que sirven de base para profundizar en un plano teórico y para analizar un conjunto de prototipos de arquitectura que los llevan a la práctica.

Al igual que las publicaciones originales *Made in Tokyo* y *Delirious New York*, los estudios de caso *Made in Tokyo: 15th Year Update* y *Delirious New York: 40th Year Update* visibilizan la relación entre los prototipos de arquitectura y las revoluciones urbanas que desencadenan, poniendo en valor la arquitectura como herramienta de cambio, en una investigación que analiza el prototipo para descifrar la ciudad.

LA CIUDAD COMO LABORATORIO

*“Más que nunca, la ciudad es todo lo que tenemos”.*³¹

Las ciudades han sido siempre focos de reflexión y revolución, lugares desde los que emergen los grandes cambios tecnológicos, sociales o políticos. Esta condición revolucionaria del espacio urbano ha sido soporte tanto de acción como de pensamiento: desde *La producción del espacio*³² de Henri Lefebvre a las *Ciudades Rebeldes*³³ de David Harvey, el derecho a la ciudad es también el derecho activo a cambiar la realidad.

David Harvey celebra el carácter revolucionario del espacio urbano y lo vincula a *El derecho a la ciudad* y *La producción del espacio* de Henri Lefebvre. Según describe Harvey en el prólogo de *Ciudades Rebeldes*: *“El concepto lefebviano de heterotopía delinea espacios sociales fronterizos de posibilidad donde algo diferente es no solo posible sino básico para la definición de trayectorias revolucionarias. Ese algo diferente no surge necesariamente de un plan consciente, sino simplemente de lo que la gente hace, siente, percibe”.* Y concluye *“Lo espontáneo confluye en un momento de irrupción cuando diversos grupos heterotópicos ven de repente, aunque sólo sea por un momento efímero, las posibilidades de la acción colectiva para crear algo radicalmente diferente”.*

En *Delirious New York* el espacio no es sólo un producto que se consume sino un sujeto activo; él mismo interviene en su propia producción; Manhattan produce su propio manhattanismo y el manhattanismo define a Manhattan.

*“Incandescente en su texto vertiginoso y fragmentado, e hipnótico en la secuencia fascinante de las imágenes históricas, el amour fou de Koolhaas por Manhattan es también una lúcida reflexión sobre el futuro del urbanismo y la ciudad, que parte de la aceptación de la economía y la técnica como fuerzas motrices de un proceso de modernización que tiene a la metrópolis por escenario y modelo”.*³⁴

URBANISMOS TÁCTICOS: DEL TOP-DOWN AL BOTTOM-UP

*“In 2030, the world’s population will be a staggering eight billion people. Of these, two-thirds will live in cities. Most will be poor. With limited resources, this uneven growth will be one of the greatest challenges faced by societies across the globe”.*³⁵

Así comienza el escenario de hipótesis que propone el comisario Pedro Gadanho en la exposición *Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities* del MoMA de Nueva York en colaboración con el MAK de Viena. A través de esta iniciativa de trece meses de duración que incluye workshops y trabajo de campo—, Gadanho invita a doce estudios de arquitectura internacionales —entre ellos Inteligencias Colectivas/Zoohaus— para que reflexionen sobre seis megalópolis y propongan futuros escenarios que integren lo formal y lo informal, las estrategias *top-down* con las iniciativas *bottom-up*, replanteando el rol del arquitecto en la ciudad. En este marco expositivo, desde Inteligencias Colectivas desarrollamos el proyecto *Lagos Urban Commons*: una red de prototipos diseñados a partir de los hallazgos encontrados en Lagos (Nigeria) que infraestructuran los *urban commons* de la ciudad, potenciando y evolucionando lo que ya ocurre allí. La propuesta se desarrolla en colaboración con el arquitecto local Kunlé Adeyemi (NLÉ Architects), quien colaboró con Rem Koolhaas para llevar a cabo la investigación *Lagos: How it Works*, enmarcada en la iniciativa *Harvard Project on the City*.

*“The real thing we tried to look at is what happens to a society when the state is absent. At that point, the state had really withdrawn from Lagos; the city was left to its own devices, both in terms of money and services. That, by definition, created an unbelievable proliferation of independent agency. (...) That was why the title [of the unpublished book] became Lagos: How it Works, because it was the ultimate dysfunctional city —but actually, in terms of all the initiatives and ingenuity, it mobilised an incredibly beautiful, almost utopian landscape of independence and agency”.*³⁶

*“¿Cómo explicar la paradoja de que el urbanismo como profesión haya desaparecido en el momento (...) del triunfo global y definitivo de la condición urbana?”. “Puesto que está fuera de control, lo urbano está a punto de convertirse en un vector fundamental de la imaginación. Una vez redefinido, el urbanismo no será únicamente (o principalmente) una profesión, sino una manera de pensar, una ideología: aceptar lo que existe”.*³⁷

INCOMPLETENESS: LA CUALIDAD EVOLUTIVA DEL ESPACIO URBANO

La ciudad es incompleta. Esta capacidad de transformación es una de las grandes virtudes de nuestras urbes, la cualidad que les permite crecer, evolucionar, adaptarse o reconstruirse desde cero. El carácter incompleto de la ciudad es también objeto de debate y práctica contemporáneas: desde el trabajo de Saskia Sassen en torno a *incompleteness* a la investigación ilustrada *How Buildings Learn*³⁸ de Steward Brand—editor de *Whole Earth Catalog*—, existe la necesidad de recuperar como virtud la capacidad de cambio de nuestros espacios construidos.

En una entrevista de Hans Ulrich Obrist a Cedric Price en el año 2000³⁹, tras finalizar el proyecto *Cities in the Move*, Price reflexiona en torno al cambio como cualidad inherente de la ciudad hasta el punto en el que se cuestiona si, de forma acorde, la propia palabra “ciudad” debería ser un término también variable, en permanente mutación.

Al igual que la ciudad, los edificios del libro *Made in Tokyo* se definen como incompletos. Esta capacidad de transformación constante fue uno de los criterios que Atelier Bow-Wow tuvo en cuenta para su selección, de forma que edificio y contexto son entendidos como una ecología urbana compleja y cambiante. El primer estudio de caso de esta investigación, *Made in Tokyo: 15th Year Update* —que desarrolló a partir del trabajo de campo en Tokio—, profundiza en los cambios que ha experimentado la ciudad a través de las setenta arquitecturas específicas que aparecen en la publicación. El proyecto se convierte en una probeta urbana desde la que podemos entender las transformaciones de Tokio en los últimos quince años.

En *Delirious New York* Rem Koolhaas hace explícito que en la cultura del manhattanismo la evolución constituye una virtud, enunciando el término *canibalismo arquitectónico* para referirse al modelo urbano de Manhattan en el que el nuevo rascacielos se traga a su predecesor y conserva al mismo tiempo sus virtudes y su memoria. Las evoluciones de Manhattan se proyectan como parte de su construcción, y en cada mutación del rascacielos se puede leer su historia completa.

DEL HALLAZGO AL MANIFIESTO: UNA TESIS ON-SITE

“*Learning from the existing landscape is a way of being revolutionary for an architect*”.⁴⁰

En la entrevista que Rem Koolhaas y Hans Ulrich Obrist hacen a Robert Venturi y Denise Scott Brown en agosto del año 2000, incluida bajo el título “*Relearning from Las Vegas*”⁴¹ en la publicación *Harvard Design School Guide to Shopping*, Rem Koolhaas reflexiona sobre las conexiones entre *Learning From Las Vegas* y *Delirious New York*, sobre cómo la publicación del primero en 1972 influyó en el desarrollo del segundo, un trabajo que precisamente estaba comenzando en ese momento. Para Koolhaas *Learning From Las Vegas* es el primero de “una serie de libros sobre ciudad que implican un manifiesto”.

En el artículo “*Manifiestos retroactivos*”⁴², Enrique Walker reflexiona sobre aquella entrevista, descifrando lo que Rem Koolhaas estaba dando a entender: “*Koolhaas identificó una genealogía y, al mismo tiempo, situó sus propios proyectos de investigación dentro de la misma*”. Walker hace explícito que los cuatro libros a los que Koolhaas se refería implícitamente como seguidores de la tipología comenzada por *Learning From Las Vegas*, son *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies* (1971) de Reyner Banham, y sus propias investigaciones *Delirious New York* (1978), *Sendas oníricas de Singapur* (1995) y la aún sin publicar *Lagos: How it Works*. Y acentúa la importancia de invertir el orden entre argumento y hecho.

“*El género que Koolhaas describió en su conversación con Venturi y Scott Brown —el libro sobre una ciudad que implica un manifiesto, o el manifiesto retroactivo— se basa en la premisa de que la evidencia puede preceder al argumento y, a su vez, promover su formulación. Esta operación es diametralmente opuesta a la del manifiesto tradicional, donde los argumentos precedían a la evidencia y, a su vez, promovían la producción de evidencia. La ciudad, o la condición urbana, se examina como el depósito de hallazgos arquitectónicos potenciales: argumentos, estrategias conceptuales o tipos arquitectónicos que pueden apropiarse y aplicarse en otra parte.*

El manifiesto retroactivo no solo implica que la evidencia precede al argumento sino además que la evidencia tiene su origen fuera de la disciplina”.

Al igual que *Learning From Las Vegas*, *Delirious New York* puede considerarse una investigación aplicada, en la que se incluye un apéndice gráfico con varios proyectos de OMA que ponen a prueba el manhattanismo fuera de Manhattan.

“*Aquella invitación a aprender de Manhattan era, a su manera, una réplica al Learning from Las Vegas que Robert Venturi y Denise Scott Brown (con Steven Izenour) publicaron en 1972, y a su defensa pop del simbolismo comercial y la iconografía suburbana*”⁴³

Diez años después de su publicación, *Delirious New York* se convierte para Rem Koolhaas en una metodología. En 1988 comienza el proyecto de investigación *The Contemporary City* a través del que aplica el mismo método para analizar Atlanta, Singapur, la periferia de París y Tokio. El proyecto quedó inacabado y algunos de sus ensayos se incluirían posteriormente en *S, M, L, XL*⁴⁴

Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies (1971), *Learning from Las Vegas* (1972), *Delirious New York* (1978) y *Made in Tokyo* (2001) pueden ser entendidas como tesis *on-site*: trabajos de investigación aplicada sobre ciudad que parten de observar de forma precisa lo existente para elaborar una teoría. Con la misma forma de mirar la realidad, tomando como campo de estudio la arquitectura *sin pedigrí*, *Architecture Without Architects* (1964)⁴⁵ de Bernard Rudofsky podría entenderse como otra tesis *on-site* que amplía, retroactivamente, la serie. Cincuenta años después de su publicación, podemos aventurarnos a pensar que el *vernacular* habrá dado paso a un *vernacular globalizado*, a través de arquitecturas que pueden ser entendidas como prototipos híbridos de la historia de la técnica.

*** Anexo. Primer estudio de caso
MADE IN TOKYO: 15th YEAR UPDATE

Se cumplen quince años desde la publicación de *Made in Tokyo*, paradigma de la identidad híbrida, improvisada y evolutiva del espacio urbano de Tokio. El proyecto *Made in Tokyo: 15th Year Update* propone actualizarla, revisitando, redibujando y refotografiando los setenta edificios registrados por Atelier Bow-Wow para analizar sus evoluciones, relacionando esas transformaciones con los cambios económicos, sociales, políticos o tecnológicos que ha vivido la ciudad durante la última década y media.

EL URBANISMO DE LO COTIDIANO: UNA INVESTIGACIÓN EN LOS MÁRGENES DE LA DISCIPLINA

La identidad híbrida del espacio urbano de Tokio, definido a través de arquitecturas anónimas y no estandarizadas, aparentemente extrañas e improvisadas, se convierte en el centro de atención de la publicación *Made in Tokyo* de Atelier Bow Wow.

Ninguno de los setenta edificios que aparecen en *Made in Tokyo* ha sido construido por un arquitecto estrella. Tampoco siguen los parámetros de belleza convencionales ni estarían incluidos en ninguna guía de arquitectura al uso. Por el contrario *Made in Tokyo* pone el foco de atención en la ciudad cotidiana, en las construcciones informales e inmediatas, tradicionalmente relegadas en los márgenes de la disciplina arquitectónica.

Durante los últimos quince años, la gran relevancia de *Made in Tokyo* en el debate contemporáneo ha sido doble. Por un lado supuso la puesta en valor de esta arquitectura anónima y no planificada, habitualmente no visibilizada. Por otro, introdujo un

05 roller coaster building
15 years ago above a 50m long strip of shops, a roller coaster aligned with Haku-san street. During this time it was updated and then demolished. A new huge commercial area was built in the adjacent site, with the same strategy: roller coaster and big wheel in the rooftop.

07 from pachinko cathedral to karaoke cathedral
15 years ago this three buildings in Shitjuku were one urban ecology: "an endless cycle of losing money at pachinko and loaning money at the shark banks". The unit has evolved into a karaoke and different activities around it. Only shark banks remains in the same place.

10 expressway patrol building
The inhabitants of this building are both cars and people. Even more, you can only enter if you are driving a vehicle. During the last 15 years this housing/offices parking building has had two updates: a structural renovation and a new skin that includes housing balconies.

14 golf taxi building
Run by the same owner, the golf taxi building is defined as a hybrid construction: an unexpected case of special symbiosis between a golf practicing area (before gym & golf) over two levels of taxi parking and office. Entrances and circulations are intertwined.

16 car tower
15 years ago, Nissan offered all kinds of car services in this package building. Car showrooms, offices, repair shop and parking were connected through an exterior road spiral. The building has been demolished and split into 2 different buildings and programs.

20 billboard apartment house
Located in the surroundings of Haneda airport, 15 years ago this building of rented apartments had a huge billboard on top. The company advertised on the billboard sponsored the management of the community. Nowadays the billboard has been removed.

3. OBJETIVOS

Con la intención de profundizar en un marco teórico vinculado a la propia práctica profesional que desarrollo como arquitecta, comienzo de forma intuitiva e independiente el proyecto de investigación *Architecture Prototypes: Non-Standard Tools towards Technological, Ecological and Sociopolitical Revolutions*. Este proceso surge precisamente en Nueva York, ciudad a la que me traslado en otoño de 2014 con motivo de la preparación de la exposición *Uneven Growth* en el MoMA.

De vuelta en Madrid, continúo profundizando en el proyecto y, en otoño de 2015, me traslado a Tokio para llevar a cabo el primer estudio de caso, *Made in Tokyo: 15th Year Update*, desde el que pongo en práctica a través de las setenta arquitecturas específicas del libro de Atelier Bow-Wow el marco teórico elaborado en el proyecto general. Tras poner a prueba las herramientas metodológicas en Tokio y continuar el desarrollo teórico del proyecto marco, abordo la investigación *Delirious New York: 40th Year Update*, el segundo estudio de caso de la serie, más complejo y extenso que el primero.

Con la experiencia adquirida durante estos siete años de investigación y trabajo de campo independientes, me gustaría continuar desarrollando este proyecto en el marco académico de la universidad a través de una tesis doctoral y, asimismo, publicar los resultados de las investigaciones-actualizaciones de estos *manifiestos retroactivos* en su formato original: el libro.

OBJETIVOS GENERALES:

· Nos encontramos en un momento de inflexión. Por un lado, la producción de conocimiento se ha convertido en una acción colectiva que está transformando el mundo contemporáneo. Por otro, ante las nuevas herramientas tecnológicas que potencian esa acción, el libro —y con él el libro manifiesto— se convierte en un formato en peligro de extinción. Enmarcado entre ambos hechos, el proyecto profundiza en los *manifiestos retroactivos* —los libros sobre ciudad que implican un manifiesto, que generan una teoría urbana desde la observación de lo existente—, poniéndolos en valor como textos fundamentales en la historia de la arquitectura del siglo XX y ampliando su marco de acción al transformarlos, a través de sus actualizaciones, en herramientas contemporáneas para el análisis de la ciudad del siglo XXI.

· El proyecto genera un imaginario colectivo que promueve el entendimiento de la práctica arquitectónica en el sentido más amplio de la misma, desde una perspectiva más abierta y contextualizada que la de una práctica tradicional de diseño material, investigando a través de estudios de caso la importancia de la arquitectura como herramienta de evolución y cambio en el mundo contemporáneo.

La investigación parte de una mirada periférica de ida y vuelta desde la arquitectura hacia otras disciplinas. Estos espacios interdisciplinarios, tradicionalmente relegados en los márgenes de la profesión, comienzan hoy en día a ser parte fundamental del debate contemporáneo, expandiendo sus límites e introduciendo en él nuevas dimensiones de la arquitectura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

· Revisitar los *manifiestos retroactivos* —la serie propuesta en general y *Delirious New York* en particular— experimentando y cuestionando cómo se actualizan a partir de las metodologías y los formatos de los textos originales, y abriendo simultáneamente nuevos formatos de investigación en el ámbito de la Arquitectura. Si las ciudades son espacios incompletos en permanente mutación, el proyecto propone explorar cómo las actualizaciones de estos manifiestos sirven como térmómetros urbanos que establecen posicionamientos innovadores desde los que reflexionar en torno a las transformaciones de la ciudad.

· Analizar a través de los prototipos de arquitectura del manhattanismo cómo las decisiones de diseño se convierten en herramientas que generan evoluciones y revoluciones tecnológicas y sociopolíticas, extendiendo el análisis comenzado por Rem Koolhaas con las mutaciones arquitectónicas y los hechos que han tenido lugar en Manhattan durante las últimas cuatro décadas.

· Desarrollar una metodología de investigación aplicada que comienza en el hallazgo para llegar al manifiesto, aunando teoría y práctica, y poniendo en valor ambos modos de producción del conocimiento. Aprender de lo existente a través de la observación y el análisis de la práctica para elaborar una propuesta teórica que avance en el conocimiento y repercuta, posteriormente, en la propia práctica.

· Profundizar en el dibujo como instrumento de investigación arquitectónica, experimentando con herramientas gráficas que avancen nuevos formatos.

· Poner el foco de atención en los espacios interdisciplinarios y visibilizar la importancia de las conexiones entre la arquitectura y otras disciplinas en la contemporaneidad, introduciendo en el escenario de la investigación nuevos formatos y dimensiones de la profesión.

4. METODOLOGÍA

“Cabía la posibilidad de que el trabajo de campo hiciera alguna contribución de importancia al conocimiento humano. (...) No son precisamente datos lo que le falta a la antropología, sino más bien algo interesante que hacer con ellos”.⁴⁶

“Un hallazgo, evidencia potencial para articular un argumento”.⁴⁷

“¿Por qué tenemos una mente si no es para hacer lo que nos dé la gana?”.⁴⁸

Delirious New York: 40th Year Update profundiza en *Delirious New York* a través de tres líneas discursivas —transversales e inherentes en el texto de Rem Koolhaas—, que investigan en torno a cómo lo colectivo ha transformado Manhattan, analizando una sucesión de prototipos de arquitectura y de revoluciones tecnológicas y sociopolíticas a las que se vinculan, y extendiendo retroactivamente este análisis a los hechos ocurridos en las últimas cuatro décadas. (ver apartado 1.2)

La primera línea de investigación, **CrowdDesigning**, propone un análisis del manhattanismo a partir de prototipos en los que la hiperdensidad se aborda a través de la invención arquitectónica en procesos de diseño colectivo.

El segundo ámbito de investigación, **Rebel Domesticities**, analiza cómo la tipología residencial de Manhattan se convierte en un laboratorio social, en un instrumento de cambio tecnológico y sociopolítico.

La tercera línea de investigación, **Architecture Tools**, profundiza en cómo la arquitectura del manhattanismo no es sólo un objeto de praxis sino también un desencadenante ideológico.

FORMATO: TRES REFLEXIONES RETROACTIVAS Y UN APÉNDICE GRÁFICO

La investigación se enuncia siguiendo el mismo formato que el libro original: una reflexión retroactiva —formulada desde el hallazgo al manifiesto— y un apéndice gráfico. La parte escrita se estructura en los tres capítulos descritos anteriormente, ampliados con un apéndice gráfico que incluye los documentos [Figuras A, B y C], un futuro documento [Figura D] con las evoluciones desde 1978, una serie de axonometrías analíticas de los prototipos del manhattanismo y un mapa-palimpsesto de Manhattan entendido como un documento atemporal abierto en el que se superponen todas sus mutaciones.

Al igual que la estrategia cartográfica que Rem Koolhaas desarrolla en su investigación sobre Dreamland, el proyecto *Delirious New York: 40th Year Update* pone en valor el dibujo como herramienta de investigación complementaria al formato escrito. Las intenciones, reflexiones y el pensamiento crítico que se generan con cada formato, escrito y gráfico, son distintos. Por un lado el trabajo teórico permite desarrollar en profundidad la investigación de ida y vuelta entre teoría y práctica; por otro, el dibujo se convierte en una herramienta de análisis a través de lo específico, estudiando las conexiones entre esa materialidad y las realidades económicas, sociales, políticas o tecnológicas de su contexto. Ambos formatos se complementan: mientras el gráfico permite hacer visible y explícita la propuesta teórica, el teórico profundiza en nuevas líneas discursivas y genera campos de debate plurales en torno a la práctica.

MODOS DE VER, MODOS DE HACER: LA METODOLOGÍA DE UNA INVESTIGACIÓN

Reyner Banham aprendió a conducir para *poder leer Los Ángeles en versión original*, a través de su espejo retrovisor.

Venturi, Izenour y Scott Brown definieron *Learning From Las Vegas* como una investigación aplicada que cuestiona la manera de mirar las cosas.

Rem Koolhaas fue *el negro de Manhattan* y, en su delirio, describió el baile neoyorkino de 1931 como una investigación disfrazada de fiesta.

Atelier Bow-Wow descubrió una tienda de espaguetis que convivía con un campo de béisbol y ese fue el origen de *Made in Tokyo*. Quince años más tarde, la bicicleta se convierte en mi principal herramienta de trabajo para entender Tokio.

He catalogado y compartido múltiples *inteligencias colectivas*, encontradas fortuitamente durante seis años mientras viajaba por una decena de países.

Habitualmente, un proyecto de investigación se lleva a cabo en una sucesión de espacios interiores —bibliotecas, archivos, estudios, etc— y con una serie de herramientas precisas —libros, textos, papeles, ordenador, etc—. Sin embargo, los cinco proyectos referenciados anteriormente son proyectos de investigación que cambian el interior por la ciudad, el lápiz por las gafas del *flâneur*. Todos ellos comienzan observando de la realidad para llegar a la teoría, replanteando en el proceso los modos de ver y la propia metodología del proyecto de investigación. *Delirious New York: 40th Year Update* propone aprender de todos ellos y continuar descifrando Manhattan con esas gafas, evolucionadas, cuarenta años después.



[Reyner Banham - Los Ángeles]



[Venturi & Scott Brown - Las Vegas]



[Atelier Bow-Wow - Tokio]

FUENTES DE INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrolla desde esta metodología teórico-práctica que he ido evolucionando durante estos años de práctica profesional como arquitecta e investigadora independiente, combinando el trabajo de campo con una investigación teórica que profundice en fuentes documentales.

Nueva York en general y Columbia GSAPP en particular conforman un contexto único para poder llevar a cabo el proyecto *Delirious New York: 40th Year Update*, cuyo proceso incluiría la investigación de archivo sobre fuentes documentales en Avery Architectural & Fine Arts Library en Columbia, la aproximación al Institute for Architecture and Urban Studies (IAUS) —institución de la que formó parte Rem Koolhaas, desde la que escribió *Delirious New York*, que fue cerrada en 1985 y reabierta y reformulada en 2003 tras las consecuencias del 11 de septiembre —, la profundización en bibliografía específica, el análisis y trabajo de campo en torno a los estudios de caso y la asistencia a los programas de Columbia seleccionados. Además, este proceso investigativo se complementaría con la inmersión en el inmejorable debate que ofrece la ciudad: conferencias, simposiums, exposiciones, proyecciones y otros formatos en instituciones como el MoMA, Storefront for Art and Architecture, New Museum, The Van Alen Institute, Center for Urban Pedagogy y otros muchos.

PROGRAMAS EN COLUMBIA QUE COMPLEMENTAN LA INVESTIGACIÓN:

La Beca de Investigación 'Fundación Arquia / Real Academia de Bellas Artes de San Fernando' me brindaría la oportunidad única de desarrollar este proyecto en el contexto académico de Columbia GSAPP, asistiendo como *Visiting Scholar* a diferentes asignaturas relacionadas con el tema de investigación. Las materias seleccionadas y descritas a continuación pertenecen a diferentes programas docentes —*Architecture, Advanced Architectural Design, Historic Preservation, Architecture and Urban Design* y *Critical, Curatorial & Conceptual Practices*— y, en su conjunto, constituyen un marco académico diverso e inigualable desde el que poder desarrollar este proyecto de investigación.

- Impartida por Felicity D. Scott a modo de coloquio, el curso *Operating Platforms: Publication, Exhibition, Research* propone un recorrido por los múltiples formatos experimentales de la práctica y la investigación arquitectónicas, y la importancia que éstos han tenido en la conceptualización y la transformación de la disciplina en cada momento específico de la historia.

- Desde la asignatura *The Ordinary*⁴⁹, Enrique Walker propone reflexionar en torno a lo ordinario a partir de ejercicios de investigación sobre la ciudad existente, llevados a cabo desde la década de 1950 hasta nuestros días. Estos estudios de caso concretos profundizan sobre la ciudad espontánea, trabajando desde la experiencia y el trabajo de campo, y poniendo el foco de atención en un tipo de práctica que tradicionalmente ha sido relegada en los márgenes de la disciplina arquitectónica. "La categoría de *lo ordinario* incluye la arquitectura que la propia arquitectura excluye".

- Inmigración, ciudades y países son las tres temáticas a partir de las cuales Saskia Sassen⁵⁰ desarrolla *Deciphering the global: City state and the global*. Cada una de estas tres categorías plantea dinámicas y retos muy diversos, configurándose al mismo tiempo como claves desde las que entender macro y microtransformaciones en nuestras sociedades.

- El seminario *Philosophies of the City* dirigido por Reinhold Martin revisa los aspectos claves del pensamiento crítico y filosófico alemán de comienzos del siglo XX, confrontándolo con posteriores posicionamientos sobre la ciudad entendida como objeto crítico.

- El programa *Urban Design Seminar: Infrastructure, Resilience and Public Space*, dirigido por Morana Stipisic y Bry Sarté se cuestiona cómo el diseño de la ciudad ha de replantearse para abordar los cambios sociopolíticos, ecológicos y tecnológicos que el siglo XXI requiere. A través de estudios de caso específicos con planteamientos innovadores se investiga la complejidad del entramado de relaciones y escalas de actuación, para pasar a una segunda fase propositiva en la que los estudiantes versionan sus propias estrategias urbanas.

- El diagrama de portada es la visualización de un planteamiento investigativo, y los documentos gráficos [figuras A, B y C] sirven como índices en el análisis de prototipos y revoluciones. Es precisamente la potencialidad del dibujo como herramienta de investigación y comunicación en arquitectura el planteamiento que propone Laura Kurgan en la asignatura *Mapping*, promoviendo una búsqueda personal de los propios estudiantes en torno a modos de visualización que potencien sus capacidades inventivas.

- La asignatura *Building Science and Technology* dirigida por Craig Schwitter propone reflexionar sobre cómo la secuencia tecnológica determina los cambios de rumbo en el campo de la arquitectura. La tecnología se ha convertido en una fuerza clave, de mayor alcance y más diferenciada que nunca, y los modos de hacer arquitectónicos se ven afectados por las continuas transformaciones de materiales, procesos de manufacturación y las tecnologías de la información de un mundo globalizado.

- Alejándose del eurocentrismo como foco de atención característico de la cultura arquitectónica, el seminario *World Architecture* impartido por Kenneth Frampton parte del estudio de arquitecturas diversas, arraigadas en un lugar como parte de un clima, paisaje, cultura o economía específicas, desde la convicción de que la producción de un volumen de arquitectura local de alto nivel durante un periodo de tiempo prolongado genera más beneficio social que el éxito global de firmas locales.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ¹ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. Rotterdam, 010 Publishers, 1978. Versión en castellano: *Delirio de Nueva York*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004. pág. 9.
- ² Banham, Reyner. *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies*. New York, Harper & Row Publishers, 1971.
- ³ Venturi, Robert, Steven Izenour and Denise Scott Brown. *Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form*. Cambridge, Massachusetts, and London, England, The MIT Press, 1972.
- ⁴ Kajijima, Momoyo, Junzo Kuroda, and Yoshiharu Tsukamoto. *Made in Tokyo*. Tokyo, Kajijima Institute Publishing Co, 2001.
- ⁵ Koolhaas, Rem. Chung, Chuihua Judy, Jeffrey Inaba, Rem Koolhaas, Sze Tsung Leong. *Project on the City II: The Harvard Guide to Shopping*. Entrevista “Relearning From Las Vegas”. Colonia, Taschen, 2001. págs. 590-617.
- ⁶ Koolhaas, Rem. Artículo “White briefs against filth” publicado en *Content*. Colonia, Taschen, 2004. págs. 236-239.
- ⁷ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. op.cit., pág. 71; ⁸ op. cit., pág. 34.
- ⁹ “The Annual Awakening of the Only Coney Island” en *The New York Times*, 6 de mayo de 1906.
- ¹⁰ *History of Coney Island*. Nueva York, Burroughs & Co, 1904.
- ¹¹ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. op. cit., pág. 82; ¹² op. cit., pág. 93; ¹³ op. cit., pág. 93.
- ¹⁴ Ferris, Hugh. *Power in Buildings*. Nueva York, Columbia Press University, 1953.
- ¹⁵ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. op. cit., pág. 127; ¹⁶ op. cit., pág. 9. Folleto turístico.
- ¹⁷ Bauman, Zygmunt. *Tiempos líquidos*. Barcelona, Tusquets Editores, 2007.
- ¹⁸ Koolhaas, Rem. Artículo “White briefs against filth” publicado en *Content*. Colonia. op. cit.
- ¹⁹ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. op. cit., pág. 178.
- ²⁰ Hood, Raymond M., *The Design of Rockefeller Center*, en *Architectural Forum*, enero de 1932, pág. 1.
- ²¹ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. op. cit., pág. 191; ²² op. cit., pág. 307; ²³ op. cit., pág. 135; ²⁴ op. cit., pág. 104; ²⁵ op. cit., pág. 103; ²⁶ op. cit., pág. 144; ²⁷ op. cit., pág. 143; ²⁸ op. cit., pág. 241; ²⁹ op. cit., pág. 91.
- ³⁰ Koolhaas, Rem. *Life in the Metropolis or The Culture of Congestion*, publicado en *Architecture Theory since 1968*, editado por K. Michael Hays. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998. Págs. 322-330.
- ³¹ Koolhaas, Rem. *¿Qué fue del urbanismo?*, en *Acerca de la ciudad*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2014. pág. 19.
- ³² Lefevre, Henri. *La producción del espacio*. Madrid, Capitan Swing, 2013.
- ³³ Harvey, David. *Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution*. Londres, Verso, 2012.
- ³⁴ Fernández-Galiano, Luis. Artículo “El sueño del arquitecto” publicado en *El País*, 29 de enero de 2005.
- ³⁵ Gadanho, Pedro. *Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*. Nueva York, Museum of Modern Art, 2014.
- ³⁶ Koolhaas, Rem. *Rem Koolhaas talks to Kunlé Adeyemi*, publicado en *The Guardian*, 26 de febrero de 2016.
- ³⁷ Koolhaas, Rem. *¿Qué fue del urbanismo?*, en *Acerca de la ciudad*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2014. pág. 17-18.
- ³⁸ Brand, Steward. *How Buildings Learn: What Happens After They're Built*. Nueva York, Viking Press, 1994.
- ³⁹ Price, Cedric. *Re: CP*. Basilea, Birkhäuser Publishers for Architecture, 1999.
- ⁴⁰ Venturi, Robert, Steven Izenour and Denise Scott Brown. *Learning from Las Vegas*. op. cit., pág. 22.
- ⁴¹ Koolhaas, Rem. *Project on the City II: The Harvard Guide to Shopping*. Entrevista “Relearning From Las Vegas”. op. cit.
- ⁴² Walker, Enrique. “Manifiestos retroactivos” en Buckley, Craig (ed.), *Tras el manifiesto*. Nueva York, GSAPP Books, 2014.
- ⁴³ Fernández-Galiano, Luis. Artículo “El sueño del arquitecto” publicado en *El País*, 29 de enero de 2005.
- ⁴⁴ Koolhaas, Rem, Mau, Bruce. *S, M, L, XL*. New York: The Monacelli Press, 1995.
- ⁴⁵ Rudofsky, Bernard. *Architecture without Architects: A Short Introduction to Non-pedigreed Architecture*, Nueva York, Museum of Modern Art, 1964.
- ⁴⁶ Barley, Nigel. *El antropólogo inocente*. Madrid, Ed. Anagrama, 2001.
- ⁴⁷ Walker, Enrique. “Manifiestos retroactivos” en Buckley, Craig (ed.), *Tras el manifiesto*. Nueva York. op. cit. pág. 141.
- ⁴⁸ Dostoievski, Fiódor. Citado en Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. op. cit., pág. 9.
- ⁴⁹ Walker, Enrique (ed.). *Lo Ordinario*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2010.
- ⁵⁰ Sassen, Saskia. *The Global City: New York, London, Tokyo*. Nueva York, Princeton University Press, 2001.