



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



Grado en Fundamentos de la Arquitectura_TFG 2018-19
Escuela Técnica Superior de Arquitectura_ETSA
Universidad Politécnica de Valencia_UPV

DISCO

ESPACIO POSTHUMANO



NUEVA YORK

Dom, 1966-67. Andy Architect.
Electric Circus, 1967-71. Charles Forberg.
Studio 54, 1977-80. Ron Doud, Scott Bromley y Experience Space.
Area, 1983-87. Desconocido.
Palladium, 1985-97. Arata Isozaki.

MONTREAL

Le Drug, 1964-67. François Dallegret.
Palais Métro, 1967 (proyecto). François Dallegret.

CHICAGO

The Warehouse, 1977-82.

DETROIT

Underground Resistance, 1989-92. (Colectivo)
Mothership, 2015-hoy. Okoaki studio.

MANCHESTER

The Hacienda, 1982-97. Ben Kelly.
The Warehouse Project, 2006-hoy.

LONDRES

Ministry of Sound, 2015 (proyecto). OMA.
Printworks, 2017-hoy.

ITALIA

The Piper, Roma, 1965. Francesco y Giancarlo Capolei, Manlio Cavalli.
Piper, Turín, 1966-hoy. Giorgio Ceretti, Riccardo Rosso (Gruppo Strum).
L'Altro Mondo, Rimini, 1967-hoy. Giorgio Ceretti, Riccardo Rosso.
Mach 2, Florencia, 1967. Superstudio.
Altre Cose / Bang Bang, Milán, 1968. Ugo la Pietra.
Space Electronic, Florencia, 1969. Gruppo 9999.
Bamba Issa, Forte dei Marmi, 1969-73. Gruppo UFO.
Barbarella, Dubbione di Pinasca, 1972. Studio 65.
Flash Back, Borgo San Dalmazzo, 1973-83. Studio 65

BARCELONA

Maddox, Platja D'Aro, 1967-05. Vincenzo Carmenati
Festival Sónar
Festival Primavera Sound
Festival Mira

VALENCIA

Barraca, 1965.
Ruta Destroy, 1982-1996.

PARIS

Le Palace, 1978-94. Patrick Berger.
Miu Miu Club, 2015. AMO

BERLIN

Tresor, 1991. Tresor II, 2005-hoy.
Ostgut, 1998-03. Berghain, 2003-hoy.
Holzmarkt, 2010-hoy. Hütten un Pälaste, Carpaneto Schöning.

Resumen

Este estudio presenta una visión arquitectónica de la disco como ejemplo de muchos de los valores defendidos por las disciplinas arquitectónicas contemporáneas: espacio de liberación, performativo, adaptable indeterminado, tecnológico digital, artístico creativo, y lúdico global. Un enfoque que recupera las teorías de Cedric Price, y su proyecto del Fun Palace, la arquitectura de los radicales italianos, con la creación de las primeras discos, y las performances multimedia de Andy Warhol como precursores de este tipo de espacios, para proponer un recorrido por la cultura de baile a través de los ejemplos más destacables arquitectónicamente. Desde las fiestas glamorosas del Studio 54 de Nueva York, pasando por la cultura underground del techno de Berlín hasta las últimas propuestas de espacio disco realizadas por OMA, que revelarán las infinitas posibilidades que ofrecen estos espacios para el diseño de diversas tipologías arquitectónicas, que conscientes o no, harán uso de sus mecanismos y herramientas para la producción de innovadoras y fantásticas soluciones.

Palabras clave: disco, posthumano, tecnología, liberación, performativo

Abstract

This work presents an architectural approach of the disco as an example of many of the values defended by contemporary architectural disciplines: liberation space, performative, adaptable indeterminated, technological digital, artistic creative and global play space. An approach that recovers the theories of Cedric Price, and his project of the Fun Palace, the architecture of the Italian radicals, with the creation of the first albums, and the multimedia performances of Andy Warhol as precursors of this type of spaces, to propose a dance culture tour through the most architectural examples. From the glamorous parties of Studio 54 in New York, through Berlin's underground techno culture to the latest proposals for disco space made by OMA, which will reveal the infinite possibilities offered by these spaces for the design of various architectural typologies, which aware or not, will make use of their mechanisms and tools for the production of innovative and fantastic solutions.

Key words: disco, posthuman, technology, liberation, performative

0

1. Introducción	9
Tres detonantes del espacio disco	10
2. DISCO. Espacio Transformador de Liberación	13
Diseño radical para un cambio radical	13
Una heterotopía liberadora	15
El cuerpo auto-diseñado	18
La modificación de la percepción	20
3. DISCO. Espacio Performativo	23
El espacio representacional	23
Fun Palace. El nuevo concepto de programa	24
Radicales. La construcción de ambientes	26
La desmaterialización del espacio disco	29
Espacio disco para una arquitectura performativa	33
4. DISCO. Espacio Adaptable Indeterminado	37
Reconfigurable	37
La malla	44
Cambios de uso	47
Ensamblaje híbrido	54
Temporal	59
5. DISCO. Espacio Artístico Creativo	63
La influencia del Pop	63
Nueva York. El arte en la disco	66
Dj. Arquitecto de sueños	70
6. DISCO. Espacio Tecnológico Digital	73
Del maquinismo de Banham a la cibernética de Gordon Pask	73
Espacios amplificados tecnológicamente	75
El ser posthumano amplificado tecnológicamente	84
7. DISCO. Espacio Global Posthumano	87
Filosofías del juego y el hedonismo	87
Mundos visionarios	88
Post-trabajo. Vida creativa	92
8. Conclusiones	95
Bibliografía	98

1

Introducción

Este estudio presenta una visión arquitectónica de la disco como ejemplo de muchos de los valores defendidos por las disciplinas arquitectónicas contemporáneas: espacio performativo, adaptable, indeterminado, temporal, digital, colectivo, artístico, y de liberación del individuo. Un enfoque que recupera las teorías de Cedric Price, y su proyecto del Fun Palace, la arquitectura de los radicales italianos, con la creación de las primeras discos, y las performances multimedia de Andy Warhol como precursores de este tipo de espacios, para proponer un recorrido por la cultura de baile a través de los ejemplos más destacables arquitectónicamente. Desde las fiestas glamorosas del Studio 54 de Nueva York, pasando por la cultura underground del techno de Berlín hasta las últimas propuestas de espacio disco realizadas por OMA, que revelarán las infinitas posibilidades que ofrecen estos espacios para el diseño de diversas tipologías arquitectónicas, que conscientes o no, harán uso de sus mecanismos y herramientas para la producción de innovadoras y fantásticas soluciones.

A partir de los 60, en el contexto de la sociedad ociosa de posguerra, las discos canalizaron las grandes transformaciones sociales y la energía creativa de la nueva sociedad liberada a través de la cultura del entretenimiento. Lugares para cuestionar las normas sociales y experimentar otros niveles de realidad, para ser o convertirse, para ensayar nuevos comportamientos y nuevas identidades. Máquinas de placer multisensorial para el nuevo ser hedonista, mediante una arquitectura performativa centrada en el usuario, en la producción de ambientes generadores de efectos. Un espectáculo teatral que constituye todo un aparato fenomenológico en el que surge un arte interdisciplinar, fusionando música, visuales, moda, performance... en un entorno dependiente de la tecnología. Tecnología que en la era digital está facilitando la desaparición de los límites entre ocio y trabajo, entre público y privado, para dar cabida a un espacio disco continuo, solo interrumpido por espacios de reclusión ante un mundo hiperconectado. Un espacio que simboliza las visiones utópicas de arquitecturas para un mundo lúdico y creativo, un mundo que hoy parece plausible. Quizás sea la disco el espacio global posthumano, un campo de juegos infinito.

Lo sorprendente de la disco es que no haya sido considerada como tipología arquitectónica relevante hasta recientemente, a pesar de ser uno de los entornos más innovadores y radicales de la cultura contemporánea. Pero en los últimos años, diversas voces de la crítica arquitectónica contemporánea están dirigiendo sus miradas a este tipo de espacios. En 2014, la Bienal de Arquitectura de Venecia, dedica una sección de la exposición *Monditalia* a este tipo de espacios, atrayendo el interés de Rem Koolhaas, el organizador de la bienal. En 2016 se inaugura la exposición *Radical Disco: Architecture and Nightlife in Italy (1965–1975)* en el ICA de Londres, comisariada por Catharine Rossi; en 2017 tiene lugar la exposición *Radical Excess: a Multi-Sensory retrospective of discotheques* en la Villa Noailles en Francia. Mientras que en la actualidad, está teniendo lugar la exposición *Night Fever: Designing club Culture* organizada por el Vitra Design Museum. Además de otras tantas publicaciones, artículos, libros y revistas sobre este fenómeno que han posibilitado esta investigación y reforzado mis convicciones. A parte de esta idealizada herencia de la disco, su recuperación como posible entorno global posthumano es probablemente un terreno menos desarrollado.

Tres detonantes del espacio disco

Fun Palace

En 1964, Cedric Price y el productor de teatro Joan Littlewood, comienzan a desarrollar el Fun Palace, una idea innovadora que podría integrar la tecnología con la participación social y la improvisación como alternativa al ocio convencional y a la educación tradicional. “El gran “laboratorio de la diversión” resultado de la fusión entre ocio, aprendizaje y creación en un entorno en continua transformación auto-gestionado por los propios usuarios. Price, en colaboración con el cibernético Gordon Pask, es el primero en “soñar” con un edificio completamente re-programable capaz de adaptarse a un futuro impredecible con la ayuda de sistemas informáticos interactivos diseñados para aprender e improvisar junto a los humanos.”¹ A pesar de no llegar a realizarse, supondrá un punto de referencia clave en el diseño del espacio disco y el entretenimiento en general.

EPI Warhol

Andy Warhol realiza en 1966 las performance del Exploding Plastic Inevitable (EPI) en el Dom de Nueva York, un evento artístico multimedia que incluía improvisaciones musicales, teatro experimental, proyecciones de películas, audiovisuales, danza y luces estroboscópicas. Elementos intangibles que transformaban el espacio y amplificaban una experiencia desvinculada del marco físico arquitectónico. Surgía así un espacio entendido como medio de comunicación para la estimulación multisensorial. A través del EPI, Warhol se convierte en Andy Architect™ y la disco en un nuevo modelo de espacio arquitectónico. Una obra de arte total abierta al público. Fabrizio Fiumi, miembro del Gruppo 9999, en su viaje a Estados Unidos para la investigación de la cultura pop, descubre el Dom, y conmovido por la experiencia, difundirá las ideas de Warhol entre los radicales italianos.

¹Marcos Parga; “Experimentación radical italiana en torno al night-club...”, *rita*, n°3 (abril, 2015)

El curso de Savioli

En este periodo de cambio cultural, social y político, Italia se convertía en un gran laboratorio de ideas. El detonante de las discos radicales tiene lugar en 1966 cuando el profesor de arquitectura Leonardo Savioli, influenciado por las ideas que le llegaban a través de su alumno Fabrizio Fiumi tras su experiencia en el EPI de Andy Warhol así como por el trabajo de Cedric Price y su revolucionario Fun Palace; comienza el curso en la facultad de Arquitectura de Florencia titulado *Piper, attrezzature per el tempo libero*. La temática del curso era presentar la disco como espacio para la participación y la creación de nuevas relaciones entre el usuario y el espacio que promovieran el comportamiento libre y la flexibilidad.

“Varios de los participantes, bien como asistentes o como alumnos, se convertirán en los futuros protagonistas del fenómeno radical, entre ellos Adolfo Natalini (fundador de Superstudio), Paolo Deganello (cofundador de Archizoom), Pietro Derossi, Dario Bartolini (futuro integrante de Archizoom), Alessandro Poli y Alessandro Magris (futuros integrantes de Superstudio), Carlo Bachi (cofundador de UFO), Alberto Breschi y Giuliano Fiorenzuoli (cofundadores del grupo Zziggurat) o Paolo Galli y Fabrizio Fiumi (fundadores del grupo 9999)”.¹ Arquitectos que vieron la disco como el único espacio a través del cual expresar el concepto de modernidad, pues fueron los únicos ejemplos construidos de la arquitectura radical. Diseñaron discos alucinantes, que serían difundidos por las revistas más importantes de arquitectura italiana: Casabella y Domus.



[0] L'Altro Mondo, Rimini, 1967

2

DISCO - Espacio transformador de liberación

La disco es una máquina de cambio social, de cambio radical, para el pensamiento no convencional y la experimentación. Un lugar emancipador en el que encontrar respuestas que el mundo "real" no ofrece. El espacio para un mundo en el que la idea de unidad se tambalea desde hace décadas, un mundo sin límites, sin inhibiciones, sin géneros, ocioso y libre. Una arquitectura que facilita la liberación y posibilita nuevos comportamientos, moldeando al usuario a través de la experiencia. Diseños que modifican los cuerpos y las mentes, poniendo en evidencia la plasticidad del ser. Una modificación facilitada por los cambios en la percepción inducidos por las drogas. El ser humano liberado se vuelve egoísta, narcisista y hedonista, pero dependiente de la sociedad, necesitado de su reconocimiento y admiración, la disco es su lugar para la seducción.

Diseño radical para un cambio radical

La década de los 60 simboliza la etapa de mayor transformación social del siglo XX. Una revolución pacífica contra la hegemonía cultural precedente llevada a cabo por una sociedad necesitada de cambio, de evolución, de romper los esquemas. Las sociedades occidentales vivían un clima electrizante en el que el espíritu de cambio se apoderaba de los jóvenes, movidos por un deseo de liberación que afectase a todas las esferas de la vida; cambios profundos en la mentalidad de la sociedad y de los individuos, que conllevarán la aparición de nuevos órdenes políticos, nuevas tecnologías y nuevos perfiles sociales. Las nuevas teorías arquitectónicas comienzan a poner en duda el proyecto moderno, su idea de unidad y sus dogmas, para establecer nuevas posiciones utópicas, para crear una perspectiva inédita en la forma de ver el mundo. Un mundo abierto a múltiples interpretaciones, más indefinido, más complejo.

Surgía así una nueva sensibilidad consciente de las capacidades que poseen los objetos y los entornos diseñados para transformar al usuario. El dictado de Louis Sullivan "form follows function", se convirtió en la creencia de que el uso debía determinar el diseño, de que el humano debía ser el determinante de la forma y que ésta permanecería inalterada por la experiencia. Pero el ser humano es ante todo plástico, cambia, y este cambio se realiza no desde dentro, sino desde los espacios y los entornos en los que vivimos, la información que recibimos, los objetos que nos rodean y la gente con la que nos relacionamos. Como indica Marshall McLuhan, "los medios nos vapulean minuciosamente"; son tan penetrantes en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales, que no dejan parte alguna de nuestra persona intacta, inalterada, sin modificar. "Todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física. El medio es el masaje".¹

¹ McLuhan, Marshall. *The Medium is the Message: An Inventory of Effects* (Londres: Penguin Books, 1967)

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

² Banham, Reyner. *Teoría y diseño en la primera era de la máquina* (Londres: Paidós estética, 1960)

³ Mathews, Stanley. *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price* (Londres: Black Dog Publishing, 2007)



[1] Armarios Superbox de Ettore Sottsass, 1966

Idea a la que también haría referencia Reyner Banham en su libro *Teoría y diseño en la primera época de la máquina*,² donde explica el paso de la “primera época de la máquina”, basada en la producción de objetos industriales en masa en los que se primaba su función mecánica; a la “segunda época de la máquina”, en la que comienzan a producirse objetos individualizables y singulares. Una transición que representa el paso hacia una noción de objeto ampliada, no solamente capaz de realizar una función determinada, sino capaz de modificar el entorno a partir de su presencia, modificando y liberando al individuo, a modo extensión del propio cuerpo humano.

Con el proyecto del Fun Palace, Price extiende esta noción de objeto como medio capaz de facilitar la liberación del usuario, a la arquitectura. Redefine el rol del arquitecto desde el maestro creador de formas hacia el diseñador del campo del potencial humano, los modos mediante los que el arquitecto es capaz de involucrarse con las vidas de los usuarios, potenciarlas y posibilitar el cambio social. Como señala Stanley Mathews,³ “Posibilitar” es la palabra clave en el pensamiento arquitectónico de Price, posibilitar situaciones de elección en el individuo, dotándole de mayor libertad para ser útil. En una conferencia de 1966, Price ya aconseja que: “La arquitectura debe ocuparse de ampliar las capacidades del individuo y de la sociedad para cambiar sus hábitos, apetencias y mentes”.³ Para ello, necesitaba de la implicación directa del visitante para su total desarrollo, por sí mismo, el proyecto estaba incompleto. En el Fun Palace utilizó un esquema abierto e indefinido como una forma de expandir las posibilidades y la libertad de los usuarios, diseñando situaciones en las que los humanos pudiesen jugar y ser libremente. Price imaginaba así una arquitectura del ocio y el entretenimiento como instrumento liberador y de cambio social.

En Italia, Ettore Sottsass, influenciado por la cultura beat y underground, diseña en 1965 objetos muy alejados de la frialdad de la decoración del movimiento moderno. Muebles y objetos innovativos tanto en el lenguaje formal como en la escala, y con una alta carga figurativa, que introducían la posibilidad de estimular nuevos comportamientos ante una diferente concepción del habitar. [1] En 1972 tiene lugar la *Mostra Internazionale dell'Industrial Design*,⁵ organizada por Sottsass, en cuyo texto introductorio evidencia el poder que le atribuye al diseño como herramienta de liberación: “El diseño, limitado por el círculo cerrado producción-consumo, no puede continuar alejado del compromiso social, sino que debe definirse en el ámbito de su disciplina, como acto político, más o menos consciente, hacia la construcción de una civilización de la imagen, liberadora, en la cual puedan reconocerse áreas sociales siempre más amplias”. Más adelante, la discoteca Hacienda de Manchester recreará la estética de sus diseños.

Los radicales italianos estaban insatisfechos con las limitaciones y la ineffectividad del diseño moderno de posguerra y con el statu quo de la sociedad en general, querían centrarse en la realización de la vida del ser humano. Un nuevo renacimiento, el hombre en el centro del universo. Una posición teórica profundamente crítica con las certezas históricas y academicistas, a favor de las sensaciones que el diseño podía evocar. Defendían una práctica arquitectónica en la cual el proyecto ya no se entiende solamente a través de sus dimensiones físicas, sino como instrumento de crítica y cambio social. Jóvenes arquitectos que vieron en la disco una nueva arquitectura para la experimentación, para ensayar nuevas ideas frente a las dogmáticas teorías arquitectónicas del momento, nuevos modelos para un nuevo orden social basado en el entretenimiento. Zonas autónomas libres de la hegemonía de una sociedad normalizada, que facilitaban la liberación

⁴ Branzi, Andrea. Rock e rivoluzione (Casa-bella nº 374, febrero 1973)

⁵ Una nueva antropología del diseño que desarrolla la 3ª Bienal de Diseño de Estambul de 2017: Are we Human. Beatriz Colomina y Mark Wigley, comisarios de la Bienal, tratan cómo diseñamos el mundo acorde a nuestras necesidades y apetencias, y cómo mediante estos diseños nos diseñamos a nosotros mismos. La Bienal explora así las radicales implicaciones del pensamiento que ha sido remodelado continuamente por los artefactos que hemos diseñado. “El diseño es siempre el diseño del ser humano”. El diseño no puede dejar de diseñar al humano, y el humano no puede dejar de diseñar. Analiza como el diseño ha definido y moldeado la humanidad, desde el hacha hasta el smartphone; una historia del diseño entendida como espejo de la sociedad.



[2] Cuerpos en Studio 54, Nueva York, 1979. Hasse Persson.

⁶ Beatriz Preciado. *Pornotopía: Arquitectura y sexualidad en PlayBoy durante la Guerra Fria*. (Barcelona: Anagrama, 2010)

corporal y psicológica. Un lugar único, no limitado por rígidas estructuras, transformado y definido por los cuerpos y los usos que estos practicaban. Andrea Branzi, miembro de Archizoom, declaraba que el impulso de “actividades sicomotrices como el baile o el sexo entendidas como la base de la comunicación espontánea, creaba una nueva libertad” y “consecuentemente un nuevo impulso político dirigido a la destrucción de un equilibrio ficticio basado en la inhibición”,⁴ realizando una defensa del poder emancipador del espacio disco.

Esto supone un cambio de paradigma en el que los arquitectos y diseñadores no sólo crean nuevos objetos o edificios, sino que pueden crear las condiciones que posibilitan alterar los patrones del comportamiento humano, cambiando por completo las prácticas socioculturales. Un nuevo modelo de teoría de la acción en la que el sujeto y el objeto se constituyen mutuamente.⁵

El espacio disco ejemplificará este entendimiento más abierto del mundo del diseño, no limitado a la creación de objetos cotidianos, sino como instrumento para moldear al usuario a través de la experiencia. El diseño de la disco ejerce un gran impacto en el comportamiento del usuario a través de la inserción de objetos que estimulan la imaginación o posibilitan la acción; diseños del universo Pop, ambientes coloridos y lúdicos, superficies perforadas y reflectantes. Un tipo de espacio que además de en su función básica, se centra en lo simbólico y lo representacional, en aspectos psicológicos arraigados en la cultura que atienden a cuestiones humanísticas como el statu, el género o la moda. Toda una serie de herramientas de diseño enfocadas a satisfacer los deseos y las necesidades de una sociedad en transformación.

Una heterotopía liberadora

La oscuridad de la disco se despliega para encubrir los cuerpos y los actos que no podrían ser aceptados a la luz de la calle, géneros y sexualidades no convencionales. Mundos paralelos, mundos subterráneos, en relación con la noche, con lo oscuro, la caverna. Mundos alejados de lo asociado con la vida diaria o diurna, lugares que poseen otra luz. [2]

Siguiendo la analogía que realiza Beatriz Preciado en *Pornotopía*,⁶ la disco funciona igualmente como una heterotopía de Foucault. “Contraespacios” en los que se “juxtaponen en un lugar real distintos espacios”, con la evocación de universos fantásticos que transportan al usuario a otra realidad, mediante la luz, la tecnología, el diseño de los interiores o las diversas temáticas. La disco representa una “heterotopía de la desviación”, un espacio para individuos cuyo comportamiento es considerado esviado en relación con la normal social, para el pensamiento no convencional, para estilos de vida marginales y formas de expresión alternativas. Además, constituye una “heterotopía del tiempo”, un puente para una zona autónoma temporal en la que el tiempo tradicional queda suspendido. Surge así un nuevo tiempo paralelo al real, determinado por el nivel de exaltación, por los ritmos de la música, o por “hasta que el cuerpo aguante”. Un espacio y tiempo ilusorio que considera más ilusorio el espacio real, en el que las normas morales quedan suspendidas para el surgimiento de nuevos mundos y nuevas verdades.

⁷ Aaron Betsky. *Queer Space* (Nueva York: William Morrow and co., 1997)



[3] Fiesta en Studio 54, Nueva York, 1982. Desconocido

Probablemente por esta razón, el arquitecto Aaron Betsky consideró la disco como uno de los entornos más radicales de la sociedad occidental creados en los últimos 50 años. Lugares para excesos radicales, placer y consumismo. En su libro *Queer Space*, Aaron Betsky describe la experiencia de Studio54 [3] : “De repente todo se volvía oscuro [...] cuerpos casi desnudos se envolvían en las sombras, adorándose a sí mismos en movimiento. Arriba, en la galería, los voyeurs observaban o conectaban con ellos mismos, bailes más íntimos, descubriendo sus cuerpos en otros”. Una celebración infinita del fin del mundo, cuyo lema era “vivir cada día como si fuese el último”; Betsky propone el espacio disco como claro ejemplo de “queer space”⁷, lo que Betsky describe como espacio liberador. Un espacio que ayuda a eliminar las características opresoras de la sociedad. Un espacio de puro artificio, sin utilidad, amoral y sensual que vive solo por y para la experiencia.



[4] Madonna en el Palladium, 1982. Desconocido

La disco era el lugar para el espectáculo, el consumo, el baile y la obscenidad, poniendo de manifiesto una vida liberada y una existencia sensual. Suponía un desafío a lo que la sociedad dominante considera “normal”, como reflejo del fin de la moral de la élite dominante. La noción de transgresión [4] como estado germinal, a través del cual se pueden explorar nuevos modos de ser, vivir y actuar, donde el sujeto marginalizado puede momentáneamente escapar de la opresión mediante los diversos colectivos de la pista de baile. Espacios en los que las fronteras entre los cuerpos desaparecen, se difuminan las caras; posibilitando nuevos mapas para la personalidad oculta. El lugar para ocultar o liberar, y a la vez construir nuevas identidades.



[4] Fiestas Bakalas, "Beach and disco project" Massimo Vitali, Italia, 1997

La experiencia de salir suponía una expectativa de lo que está por venir, vestirse para la experiencia. Ante el triunfo del capitalismo, y la pérdida del sentido de rebelión y protesta, la disco surgía como el lugar para el escapismo hedonista, para el escapismo de la rutina del trabajo. Una protesta pacífica contra el sistema de consumo y la cultura comercial, una rebelión contra la propia familia y las convenciones sociales. El estudiante de los 60 se convertía en un hippie psicodélico, evadiéndose de la sociedad conservadora; el trabajador de Detroit en clubber de house, evadiéndose de la esclavitud de la fábrica; el valenciano de la transición en ruter, evadiéndose de la represión de la dictadura. La realidad se paraba dentro de la disco. [4]

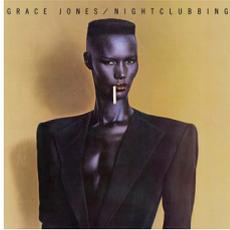
Una maquinaria de liberación que ha simbolizado a lo largo del siglo XX una anticipación al sujeto contemporáneo. El filósofo y sociólogo polaco Zygmunt Bauman ha definido la condición cultural contemporánea como "modernidad líquida".⁸ Una sociedad de valores volátiles, mutable, dinámica y perecedera que vive por y para el presente obteniendo la máxima satisfacción posible, contraria a todo sacrificio ante un futuro incierto y multi-verdadero. "No existe otra preocupación más de lo que pueda ser consumido y disfrutado en el acto: aquí y ahora", un sí a todo. La total liberación del individuo nos ha conducido a una cultura híbrida que no se compromete, no tiene prejuicios, arde en deseos de saborearlo todo, deseos siempre nuevos. La cultura del espacio disco abraza esta hibridez como riqueza, el hecho de no pertenecer o pertenecer a todas partes a través de una pretendida actitud extraterritorial. [5] [6]



⁸ Zygmunt Bauman. Vida líquida (Madrid:Paidós, 2005)



[5] [6] Clubbers bailando, Kiev, 2017. Séan Schermerhorn y Yana Mikhaylenko . *Calvert Journal*



[7] Portada del disco *Night Clubbing* de Grace Jones, 1981.

⁹ Spyros Papapetros. The birth of design. En *Superhumanity: Design of the self*. Nick Axel, Beatriz Colomina, Mark Wigley, et al. (e-flux architecture, 2017)

¹⁰ En *The obligation of design* Boris Groys expone la genealogía del diseño desde el diseño del alma hasta el diseño del cuerpo: “Con la muerte de Dios, el diseño se convierte en el medio del alma, la revelación del sujeto ocultado en el cuerpo humano. Así el diseño adquiere una dimensión ética que no tenía previamente. Con el diseño, la ética se convierte en estética, en forma. El diseño emerge donde se situaba la religión. El sujeto moderno tiene ahora una nueva obligación: la obligación del autodiseño, una presentación estética como tema ético.”

Boris Groys. *The Obligation to Self-Design*. e-flux.com journal 0 (Noviembre 2008)



[7] Leigh Bowery. Werner Pawlok, 1988.

El cuerpo auto-diseñado

Las posibilidades de transformación que ofrecía el espacio disco harán cuestionarse lo que el ser humano podría o debería ser. Según Frederick Kiesler, el nacimiento del diseño tiene lugar en el momento en el que “el hombre descubre su capacidad para convertir su propio cuerpo en una imagen soñada, a través de la pintura o el maquillaje”.⁹ Una transformación que tiene lugar tanto en las superficies pintadas como en la tridimensionalidad de los cuerpos físicos y los artefactos. El cuerpo como instrumento y como superficie para el diseño dará lugar a un nuevo entendimiento del ser humano en constante transformación, frente a la concepción estática del renacimiento.¹⁰

En la época de la liberación sexual, el cuerpo se convierte en el centro de un nuevo régimen económico y político; el objeto de experimentación arquitectónica. Diseños de moda, joyas y accesorios muestran un modo de vida abierto, jocosos, reconfigurables, híbridos. Diseños que posibilitan cambios en el comportamiento y en el modo de vida. La moda como expresión de libertad, de la propia diversidad y de la individualidad. La comunicación a través del cuerpo para expresar un mundo sin límites, sin inhibiciones, sin géneros, ocioso y libre. Surgían nuevos ideales de belleza, como la icónica Grace Jones, [7] asidua a las fiestas de Studio 54, que exponía su cuerpo autodiseñado como medio de comunicación transgresor.

“Pienso en mí como en un lienzo”. [8] Leigh Bowery, artista de performance, diseñador de moda y asiduo a las discotecas; revoluciona en la década de los 80 la concepción del cuerpo humano y su forma. Sus performances grotescas, como la famosa en la que una mujer desnuda es untada con pintura roja y engalanada en salchichas, replanteaban cuestiones sobre la maleabilidad del cuerpo humano y sus propios límites. Inspirado por las deconstrucciones del ser humano realizadas por Picasso y por las performances teatrales de Oskar Schlemmer; las distorsiones de Bowery representaron una arquitecturización del cuerpo humano sin precedentes.¹¹

La disco introduce el cuerpo en el juego, haciéndonos conscientes de su maquinaria, moral, mitos, límites y potencial para ser reconstruido. Los cuerpos, la exageración de los gestos, las poses... activan el espacio y lo transforman en un juego teatral. La estética de esta coreografía es la seducción, conectando un cuerpo físico con el otro, para romper toda división social y sus intentos de definir órdenes, o poner a prueba diferentes géneros y orientaciones sexuales. La acumulación de cuerpos crea una experiencia colectiva de placer sensorial, en la que el cuerpo físico se disuelve en un mar de sensaciones, conectando con la pista como una extensión del propio cuerpo. Cuerpos insaciables alimentados por un capitalismo basado en la seducción, que verán en la disco el soporte técnico del deseo.

¹¹Tom Wilkinson. "Dark matters: The avant-garde and club culture since the 1960s." En *Architectural-review* (Mayo 2018)

¹²Ruth Lakofski. "Come Back Narcissus-I Love You/Me". En *Architectural Design* 39 (Junio 1969)



[9] Exposición "A.Human" Luke Abby, 2018



[10] Materies Fecales, 2018.

Un espacio que simboliza el lugar de exposición del narciso contemporáneo, hedonista y egoísta. El narciso contemporáneo, movido por el deseo de ser deseado, es dependiente de la sociedad, necesita su reconocimiento. Para ello, ya no puede confiar en su imagen dada, debe ser activo y productivo, practicando el autodiseño. Como sostiene Ruth Lakofski: "El trabajo de una vida se convierte en la propia visión de uno mismo siendo perfeccionado, eligiendo la piel, el pelo, el cuerpo, los ojos, la mente y el espíritu para sentirse mágico, la visión de narciso reflejado en el agua, cambiando suavemente todo el tiempo".¹²

Pero el autodiseño no acaba aquí, también necesitamos producir cosas relevantes estéticamente y rodearnos de cosas para impresionar y seducir. El autodiseño supone reescribir el interior, la psicología, la actitud política y los intereses en los medios externos: en la apariencia física, en la comunicación a través de la moda, en los objetos que nos rodean, en los espacios que habitamos... A través del autodiseño, el sujeto contemporáneo es capaz de experimentar la multiplicidad del ser. La posibilidad de abandonar la propia identidad, rompiendo con la unidad o el origen, para ensayar los diferentes anhelos del yo. La disco ofrecerá así el espacio liberador para poner en práctica la transformación mediante el autodiseño.

En la actualidad, las redes sociales funcionan del mismo modo que el espacio disco, plataformas digitales para el autodiseño del yo, entornos virtuales que nos permiten proyectar cuidadosamente el yo que anhelamos ser, o el que la sociedad espera que seamos, con el objetivo de alcanzar el mayor número de "likes" posibles. Identidades digitales que amplifican o sustituyen nuestra imagen física, fomentando la multiplicidad de identidades. Una identidad proyectada y diseñada constantemente, sin límites, que se convierte en la imagen más real de nosotros mismos, pero nunca lo suficientemente perfecta. Espacio disco virtual para exhibir el yo junto a nuestros premeditados gustos y aficiones, en busca del reconocimiento de nuestros fans virtuales. El cuerpo físico persigue adquirir la imagen virtual autodiseñada, transformarse en el filtro de Instagram, superar los límites de lo humano y la distinción de género; como muestra la exposición A.Human [9] de Nueva York en septiembre de 2018 o diseñadores de moda como Matières Fecales. [10] Implantes, cirugía, amputaciones, prótesis, extensiones... La idea de Lakofski es más real que nunca, el diseño del yo se convierte en el proyecto de vida.



[11] Jóvenes en Bamba Issa, Forte dei Marmi, 1970. UFO Archive

El LSD altera la conciencia disolviendo el ego y la percepción deformando el tiempo y el espacio. Un efecto alucinógeno que te transporta a otra realidad más vívida y sensorial, una sinestesia, en la que los sonidos se transforman en visuales y las formas se distorsionan. Produce una nueva dimensión espacial, un cambio de escala, de forma, y el filtro visual de geometrías fractales en continuo movimiento. Su experiencia depende altamente del entorno, del espacio o “deco-rado”.



[12] Pastillas de MDMA

La modificación de la percepción

A partir de los años 60, en la disco aparece un nuevo tipo de espacio, ya no definido por sus dimensiones físicas ni materiales, si no por la construcción mental del usuario mediante la percepción espacial que proporcionaban tecnologías de iluminación y sonido. Pero una tercera tecnología es clave en esta producción espacial, alterando la realidad e intensificando la experiencia. La droga. El LSD, el éxtasis, la mescalina, las anfetaminas, la ketamina... Sustancias químicas que alteran los procesos perceptivos y el sistema cognitivo aumentando las descargas de dopamina y serotonina en el cerebro. Las tres tecnologías crean una sinergia que envuelve al usuario y lo transporta a un espacio frenético en continuo movimiento.

Florece una nueva cultura cuyo lema era “haz el amor y no la guerra”, pacifistas en busca del hedonismo y la relajación a través de la música y el consumo de sustancias psicodélicas. Una sustancia que saltó rápidamente a la pista de baile, probablemente algo de ácido lisérgico favoreció la revolución creativa que tenía lugar en las Pipers italianas. [11] En el Maddox, como explica Pol Esteve: “La prensa internacional se hizo eco del evento, posicionando a España como “el estado más psicodélico”. Regás describió el evento como “una noche esotérica, convulsa, inquietante, enloquecedora, descarada, impudente, discordante, incongruente, inconexa”. El Maddox, con sus fiestas de los 60, consagró la liberación hedonística que Ibiza, Valencia y otras metrópolis representarían una década después.¹³

En los 70, fruto del abuso de las sustancias psicodélicas y las leyes que clasificaron los narcóticos como ilegales, comenzaron a surgir nuevos centros de crecimiento personal en los que el trabajo psicodélico fue sustituido por la purificación y la meditación. El consumo del LSD cedió paso a la desintoxicación, las dietas, el yoga y un conjunto de terapias orientadas a recalibrar el cuerpo y alma.

La cocaína era la sustancia preferida de las glamorosas fiestas del Studio 54, fiestas que seguían manteniendo una atmósfera hedonista pero más narcisista, en la que se valoraba la popularidad y el ser visto abandonado a la pista de baile. Una droga que limita sus efectos a la euforia y la agitación psicomotriz. Una sustancia que acabaría asociada a ambientes más snobs y a los yuppies de Nueva York. “La cocaína destroza el talento” como dice Steeve Cogan en la película 24 hours Party People.

Pero la revolución de la música de baile o cultura EDM llegará de la mano del éxtasis [12] con el surgimiento del house de Chicago y el techno de Detroit, el acid house del “segundo verano del amor” y la ruta Bakalao valenciana. El house y el techno producían efectos y texturas diseñados expresamente para potenciar los efectos del éxtasis. La música, de ritmos rápidos y repetitivos, sonaba más nítida y aumentaba el efecto sinérgico de la droga, un bombeo en todos los órganos del cuerpo. El MDMA, o éxtasis, es una sustancia química, normalmente en forma de pastillas, que provoca una abrumadora sensación de alegría y euforia, un frenesí que potencia los sentidos y la conexión colectiva de los cuerpos en la pista de baile. La comunión masiva en la que se fusionan los egos, provocando un misticismo ilimitado, y una atmósfera de creatividad e idealismo que abre las puertas a otros “mundos de amor infinito”. En individuo entra en un estado de trance y liberación, se siente más vivo, más humano. La realidad, acelerada y desenfocada.¹⁴

En la ruta “destroy”, la droga más mítica fue la “mescalina valencia”, popularmente conocida como “droga del amor”. Provocaba efectos de euforia, amor incondicional a la humanidad y un “buen rollo infinito” además de un ligero efecto alucinógeno que te hacía “flipar en colores”. Esta sustancia se presentaba normalmente en forma de cápsulas verdes. Hay quien asegura que era auténtica mescalina de peyote, o una mezcla de anfetamina y LSD; pero probablemente se tratase de MDA, una sustancia parecida al MDMA, mezclada con cafeína. Su existencia fue relativamente corta, entre 1983 y 1988.

La verdadera culpable de las noches y días infinitos, del mito de “salir el jueves y volver el lunes”, es el speed. Otra sustancia anfetamínica, muy barata, en forma de polvos blancos, que proporciona el mayor efecto contra el sueño. Una sensación de euforia, un brutal chute de energía que acelera los cuerpos, pero bajo una claridad perceptiva y cognitiva sin efectos alucinógenos.

La ketamina o “Special K” es una sustancia psicodélica utilizada clínicamente como anestésico, que comenzó a popularizarse con usos lúdicos en la década de los 90. El individuo experimenta una leve sensación de sedación, de flotar, y la amplificación de la imaginación, generando un lanzamiento colectivo a un mundo de fantasía que estimula la curiosidad por el entorno. O la posible disociación, la sensación de estar fuera de tu propio cuerpo y experiencias transcendentales de conexión interpersonal. Bajo los efectos de la ketamina, el espacio se distorsiona, se plastifica, y las texturas se intensifican.

¹³ Esteve, P., ‘Total space’, En *Night Fever. Designing Club Culture 1960–Today*, Mateo Kries, Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi, Katarina Serulus (ed.), London, Vitra design museum, 2018.

¹⁴ Simon Reynolds, *Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile*. (Contra, 2017)

¹⁵ Berger, T.W., Chapin, J.K., Gerhardt, et al. *Brain-Computer Interfaces: An international assessment of research and development trends*. (Springer, 2008)

Una experimentación psicotrópica que se remonta al origen de los tiempos. El ser posthumano no cesará en la exploración de nuevos estados perceptivos, la modificación de la conciencia y la ampliación de las capacidades humanas, otra forma de practicar el autodiseño. Aparecen nuevas sustancias, las llamadas “drogas de diseño” o sintéticas, nuevas pastillas y polvos, euforizantes, psicodélicos, o una combinación de ambos; nuevas “drogas inteligentes” para pensar y aprender; o sedantes para relajarse, olvidar y evadirse. Quizá los avances en química y biotecnología proporcionen el sueño que predijo Aldous Huxley en *Un mundo feliz*, seres modificados y mejorados químicamente sin efectos secundarios negativos. Algunos científicos como Theodore Berger ¹⁵, un ingeniero biomédico y neurocientífico, de la a University of Southern California en Los Angeles, auguran un futuro transhumano en el que implantes tecnológicos estimulen el cerebro, la posibilidad de una revolución para la mente. Pero de momento, todo subidón tiene su bajón, las sustancias mágicas tienen su lado oscuro, y sin control; la experiencia sensorial hedonista y liberadora acaba convirtiéndose en un refugio de una realidad que se percibe monótona.

La disco fue definitivamente una parte del movimiento subversivo y de liberación de la contracultura anticipando la condición posthumana. Como dice Pol Esteve: “Nuevas formas, nueva música, nueva luz y nuevas sustancias para una nueva generación de jóvenes en busca de una identidad global. La creación de una nueva experiencia espacial que implicaba un nuevo entendimiento del sujeto posmoderno de la era de posguerra y posindustrial en un contexto conectado internacionalmente.”¹³

3

DISCO - Espacio Performativo

El espacio disco es la máxima expresión del espacio teatralizado, convierte el proyecto arquitectónico en una performance, en un escenario abierto a la interacción. Una arquitectura que abandona la idea moderna de programa para centrarse en las posibles acciones del usuario. Entornos mágicos de ambientes diseñados para sorprender al usuario, atmósferas electrizantes que afectan a cuerpos y mentes, toda una narrativa a través de un espacio escenográfico poblado de acontecimientos. La disco construye nuevas relaciones y conexiones, entre el usuario y el entorno a través de lo sensorial. Constituye un aparato fenomenológico que opera con lo intangible, disolviendo el marco físico arquitectónico.

El espacio representacional

Desde los orígenes de la humanidad, el destino de la arquitectura ha ido mucho más allá del recogimiento y la protección del cuerpo, con espacios para el hedonismo centrados en la estimulación sensorial y en la interacción social, como sucedía en los teatros griegos o en las termas romanas. En era de la industrialización y las teorías totalizadoras del movimiento moderno surge una brecha entre espacio y usuario, una arquitectura a modo de objeto, para su mero consumo, que cumplía los requisitos de funcionalidad, eficiencia y utilitarismo. Pero la nueva sociedad que estaba emergiendo demandaba algo más, aparecían así una serie de teorías arquitectónicas, sociológicas y artísticas que introducían nuevos modelos espaciales y sociales, más orientados a la experiencia del usuario, un llamamiento al espacio disco.

En 1957 John Summerson ofrecía la conferencia *The Case for a Theory of Modern Architecture*, donde explicaba el concepto de programa como “una descripción de las dimensiones espaciales, relaciones espaciales, y otras condiciones físicas requeridas para el adecuado desarrollo (performance) de determinadas funciones”, dando a entender una nueva concepción de programa basado en lo relacional y en la capacidad performativa del espacio, “como si de una representación se tratase, una puesta en escena incorporando una dimensión temporal, contingente y de acción.”¹

Al mismo tiempo, La Internacional Situacionista recomendaba “reapasionar la vida cotidiana” privilegiando la creación de situaciones vividas y aprendiendo de la continua experimentación colectiva y la reconstrucción crítica; en contra de la ciudad reglada y aburrida. Para autores como Guy Debord o Asger Jorn, las ciudades, los edificios y las obras debían ser considerados como elementos de decoración o instrumentos festivos y lúdicos, para escapar de la vida rutinaria y buscar nuevas emociones y situaciones radicales, a la deriva. A través de la psicogeografía analizarían los efectos y las formas del ambiente geográfico en las emociones y el comportamiento de las personas.²

¹ Jacobo García-Germán. *Estrategias operativas en arquitectura: Técnicas de proyecto de Price a Koolhaas* (Buenos Aires: Nobuko, 2012)

² Francesco Careri. *Walkscapes: El andar como práctica estética* (Barcelona: Gustavo Gili, 2002)

Henri Lefevre, vinculado a los situacionistas, compartía con ellos muchos ideales sobre la recuperación de una vida cotidiana poblada de acontecimientos. Con *La Producción del Espacio*, publicado en 1974, el sociólogo francés establece tres conceptos espaciales interrelacionados: la práctica espacial (el espacio físico), la representación del espacio (el espacio simbólico), y el espacio representacional (la experiencia del espacio), situando a este último como activador del espacio. En la descripción que realiza de este nuevo “espacio representacional”, normalmente vinculado a la ciudad, podría estar proponiendo el espacio disco como ejemplo de sus teorías. La práctica espacial “se teatraliza, se dramatiza, gracias a las energías potenciales de diversos grupos que devuelven a su uso el espacio homogéneo. El espacio se erotiza, vuelve a la ambigüedad, al nacimiento común de necesidades y deseos, gracias a la música, gracias a los símbolos y valoraciones diferenciales que desbordan las localizaciones de necesidades y deseos en los espacios especializados, sean fisiológicos (el sexo) o sociales (los llamados lugares de placer).”³ Una investigación que presenta un nuevo entendimiento del espacio no ya como un mero ‘contenedor’ de las relaciones sociales, sino como productor y constitutivo de ellas.

³ Henri Lefevre, *La production de l'espace* (Paris :Anthropos, 2000)

Fun Palace. El nuevo concepto de programa

Price propondrá nuevos conceptos en la arquitectura con un replanteamiento del programa orientado a la producción de un efecto social. Un enfoque centrado en la performatividad de la arquitectura, en su capacidad de activar al usuario mediante la construcción de relaciones, y en la teatralización del espacio como mecanismo para la estimulación sensorial y la satisfacción de sus deseos.



[1] Interior del Mostyn Bar, Londres, 1960

En el Mostyn Bar de Londres, [1] proyecta un elaborado espacio escenográfico. Un refugio del mundo exterior, una gama cromática de negros, grises y blancos y metales cromados para contrarrestar el colorido de los elementos como botellas o las vestimentas de los usuarios. Incluye un novedoso sistema de iluminación mediante una matriz de luces que emanaban de los techos, los armarios y las esquinas. El barman podía controlar los efectos lumínicos y las tonalidades dependiendo de la hora del día y el tipo de ambiente requerido. Persianas y cortinas cubrían las ventanas consiguiendo la sensación de orden y aislamiento de las vistas y ruidos de la ciudad.⁴

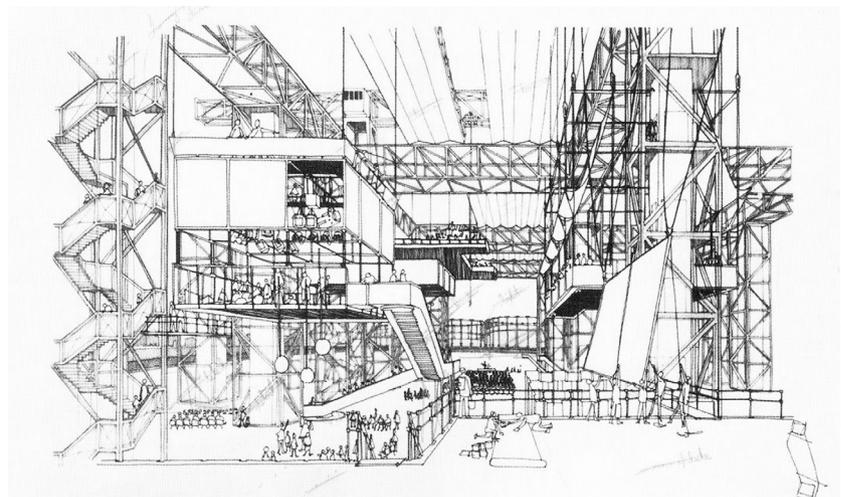
Joan Littlewood, la promotora del Fun Palace, era una productora de teatro cuyas representaciones eran conocidas por borrar los límites entre actor y espectador. Joan Littlewood quería crear algo no clasificable como teatro, quería ofrecer la posibilidad a la gente de activar sus propias vidas y aprender las apetencias y los modos de comportamiento. La intención era aportar un entorno en el que los usuarios pudiesen disfrutar todas las condiciones y servicios que quisieran, pudiesen organizar exposiciones, encuentros y entretenimiento.

Influenciado por su cliente para el Fun Palace y el experto en cibernética Gordon Pask, Price entendía una arquitectura cuyo objetivo era lo performativo, la creación de un entorno generador de efectos en el usuario y un concepto de programa a modo de estrategias o guión de actividades a seguir, superando la organización según superficies y usos. La performatividad sustituye a la funcionalidad en un nuevo entendimiento del programa como generador de acontecimientos, evaluando la arquitectura en términos de comportamiento o rendimiento.¹

⁴ Mathews, Stanley. *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price* (Londres: Black Dog Publishing, 2007)

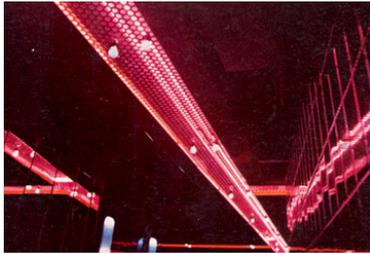
La arquitectura ya no debía dedicarse a la creación de “máquinas de habitar”, sino a estructurar condiciones, facilitar fantasías y provocar cambios en el comportamiento mediante un plan previamente establecido. La importancia de las posibilidades escénicas del edificio, relevaban a un segundo plano la forma del edificio, [2] y el diseño se encargaría de proporcionar un sistema dinámico productor de acontecimientos y retroalimentando por el comportamiento del usuario. Un conjunto definido por la sucesión de eventos que alberga.

Con el Fun Palace, Price se anticipaba a las vanguardistas ideas de los situacionistas, sentando las bases de una arquitectura performativa que se manifestará a través del espacio disco teatralizado. Una revisión de la idea de programa que influenciará el futuro del pensamiento arquitectónico, desde los radicales italianos, pasando por Koolhaas, hasta la actualidad.



[2] Perspectiva interior del Fun Palace, 1964. Cedric Price Foundation. Canadian Centre for Architecture.

⁵ Pino Bruggellis, Gianni Pettena y Alberto Salvadori. *Utopie radicali* (Firenze: Quodlibet, 2017)



[3] Interior del Mach 2 de Superstudio, Florencia, 1967.



[4] Interior del Mach 2 de Superstudio, Florencia, 1967.

⁷ Cristiano Toraldo di Francia. "Mach 2". En *Radical Pipers*. Emmanuelle Piccardo (Génova: Plug_in, 2016)

Radicales. La construcción de ambientes

En el curso *Spazio di coinvolgimento*, impartido por Savioli en 1966, las temáticas centrales del curso fueron el teatro total y las posibilidades de los medios de comunicación, según las teorías de McLuhan, junto a la aplicación de las innovadoras ideas performativas del Fun Palace de Cedric Price.

Los radicales italianos, influenciados por el Fun Palace, se interesaron por la producción de ambientes con memoria, subjetivados, para sorprender al usuario y satisfacer sus deseos. Proyectaron su propio ambiente físico, conscientes del profundo efecto que provocan los espacios en los usuarios, tanto en sus cuerpos como en su psique. Defendían la construcción de atmósferas que favoreciesen la espontaneidad, entornos dinámicos imprevisibles. Una arquitectura no mediada por edificios u objetos de ningún tipo.⁵

Imaginaban que las acciones y los rituales de la vida cotidiana serían toda la arquitectura que la sociedad necesitaría, espacios en los que poder ser actores y espectadores al mismo tiempo. En la construcción de ambientes, y especialmente en la disco, vieron el espacio escenográfico puro, una reflexión alternativa sobre aquellos ingredientes capaces de dotar de rendimiento a la arquitectura: el programa, las condiciones ambientales y la tecnología. Como explica Sylvia Lavin, "aunque fuesen eventos efímeros e instantáneos, dependientes de la activación de medios tecnológicos para generar sus efectos, la elasticidad atmosférica y la duración inestable de los materiales utilizados por los arquitectos de la disco permitió el surgimiento de entornos arquitectónicos ilusorios pero identificables."⁶

En el interior del Mach 2, [3] [4] Superstudio diseña un recorrido marcado por una luminaria de bandejas metálicas colgadas del techo, una banda de luz rosa que guiaba los cuerpos a través del espacio subterráneo junto a un pasamanos de amarillo intenso. Ambientes oscuros en el que solo era posible la orientación a partir de esos elementos, que te direccionaban a la entrada, a la barra, a al DJ o a los baños. Cristiano Toraldo dice sobre el Mach 2: "No se ve la arquitectura, no se entiende cuál es la figura del espacio pero se ven sus trazas, por las guías luminosas".⁷

El Gruppo 9999 crea en el Space electronic [5] un espacio imposible, sin límites, hecho de sueños, de perfumes, de luces y de sombras. Las únicas referencias espaciales eran un brillante y nítido suelo metálico de aluminio sobre el que moverse, bailar o meditar... Y el gran paracaídas blanco, naranja y verde; como una ola espumosa del mar movido por el viento de los aires acondicionados que vaporizaban un ligero perfume a pino.⁸



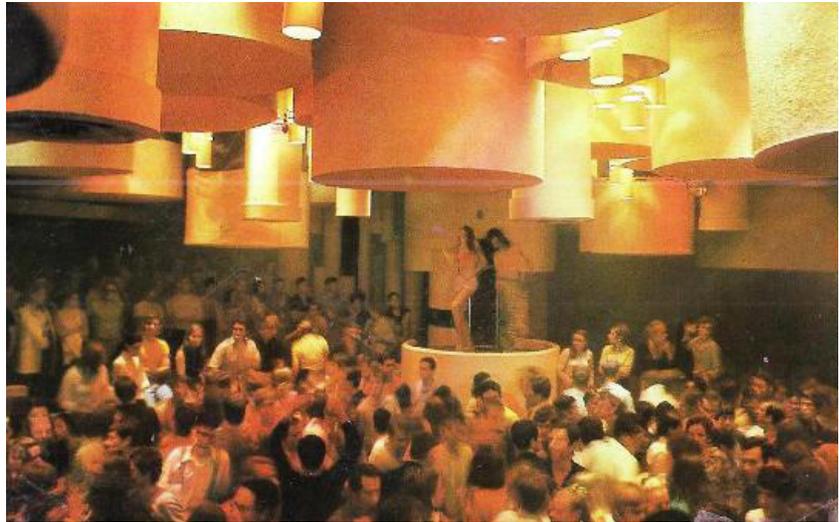
[2] Vista interior del Space Electronic, Gruppo 9999, Florencia, 1969

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

⁹ Pol Esteve. "Total Space". En *Night Fever: Designing Club Culture: 1960-Today*. Mateo Kries, Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi, Nina Serulus. (Vitra Design Museum, 2018)

El Maddox de Carmenatí [6] era un espacio dedicado a la exaltación sensorial. La acumulación de elementos cilíndricos suspendidos del techo a diferente altura y de diferente diámetro, creaban un espacio fluido sin un perímetro definido. Toda una serie de curvaturas que se extendían por toda la sala, provocando la sensación de espacio fluido infinito. La pista de baile, en el centro, hacía del club un espacio centrífugo. Un espacio fantástico y teatralizado, acentuado por las paredes negras, en contraste con la luz y los volúmenes blancos suspendidos del techo. Pero la producción del espacio no solo dependía de estos elementos arquitectónicos tradicionales, sino de la iluminación, el sonido o las drogas, y el efecto que producían sobre los cuerpos, situando al usuario en el centro de la experiencia.⁹

Esto supuso una conceptualización del espacio que abandonaba la perspectiva del espacio cartesiano, estable y permanente, en el que se primaba el aspecto visual, para pasar a un espacio temporal e inestable definido por ambientes, los cuerpos y sus acciones; una idea más cercana a lo performativo. Atmósferas cargadas por las performances multimedia, los efectos lumínicos y los efectos sensoriales que producían en el individuo. Las luces estroboscópicas y los flashes rompían la continuidad del movimiento, produciendo un ambiente rítmico que convertía el espacio en un frenesí de fotogramas, un espacio roto, que aparecía y desaparecía. En el espacio disco se deshacía así la legibilidad del marco arquitectónico a través de la creación de ambientes.



[6] Interior del Maddox de Carmenatí, Platja d'Aro, 1967.



[7] Evento *Exploding Plastic Inevitable* de Andy Warhol en el Dom, 1966



[8] Evento *Exploding Plastic Inevitable* de Andy Warhol en el Dom, 1966

La desmaterialización del espacio disco

Los experimentos radicales italianos también fueron influenciados por la contracultura neoyorquina. En 1966, Andy Warhol y el director de cine Paul Morrissey alquilan un antiguo restaurante, el Dom, [7] [8] para reconvertirlo en un club de noche y albergar las performances multimedia del *Exploding Plastic Inevitable* (EPI) de Warhol. Un evento multisensorial en el que la luz y el sonido eran los elementos conformadores del espacio. En el Dom, la atmósfera delirante llena de bits discontinuos de luz y sonido proporcionaban una experiencia arquitectónica electrificante, desvinculada de su dimensión física. El objeto arquitectónico se volvía irrelevante, un simple apoyo para el interior. Para Marshall McLuhan esta atmósfera creada por el despliegue de los medios multimedia creaba una sobrecarga tecnológica multisensorial que facilitaba la inmersión en la experiencia.⁶

Una década más tarde, El grupo Experience Space pone en marcha toda la maquinaria disponible de la época para la creación de un mundo mágico, el Studio 54, [9] [10] [11] consiguiendo unos efectos teatrales sin precedentes. En lugar de paredes, suelos, techos, aquí el espacio aparecía y desaparecía continuamente. Los paneles eran reconfigurables, alterando la percepción de las dimensiones de la pista de baile. El techo volante era espectacular. Una estructura de 28 espejos en rotación cruzada por tubos de neón rosas. Un puente estructural controlado por ordenador, con luces de flash y con capacidad para 250 usuarios o una orquesta, avanzaba sobre la pista de baile, tirando humo y confeti. Lasers y columnas de luz rotaban a través de la oscuridad, seccionando el espacio en diferentes capas o incluso estancias. Luces de neón azules y rojas recreaban techos planos, paredes o platillos giratorios. El grupo Aerographics diseñó todo un universo de planetas que bajaban a la pista, con la famosa luna con la cuchara [12] como final del set. Como dijo Andy Warhol: "Es mucho mejor que ir al teatro". Una máquina nocturna en la que la luz teatral, los neones y la música traían la fantasía y el surrealismo.¹⁰



[4] La luna con la cuchara de Studio 54, 1979. Bill Bernstein

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

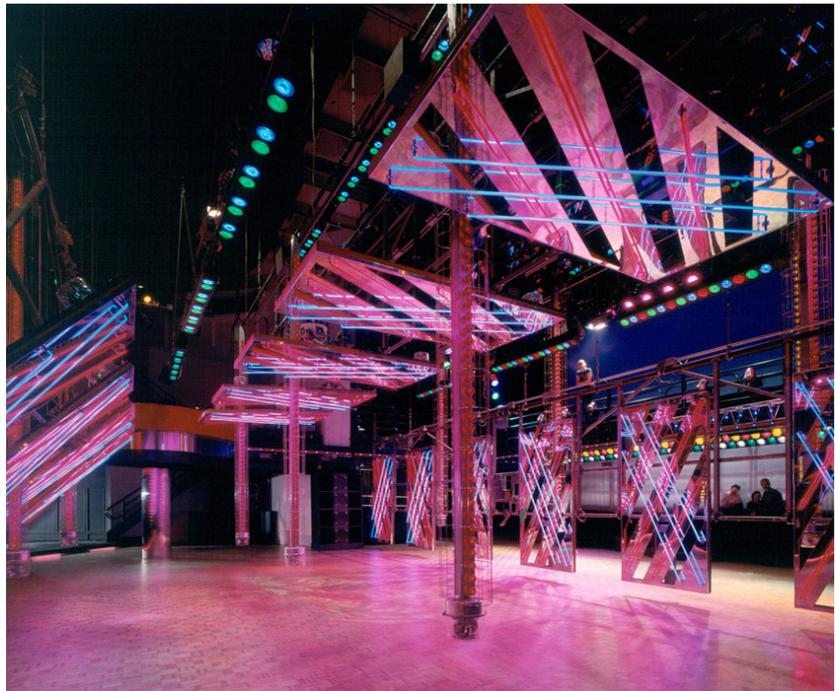
[9] [10] [11] Interior de Studio 54, 1977.
bromleycaldari.com



[9]



[11]



[10]



[13] Evento de moda en Le Palace, París, 1978

En 1978, El filósofo francés Roland Barthes, visita el club parisino Le Palace. [13] Un antiguo teatro en el que todo se convertía en escenario, donde la luz, el sonido, la droga y los cuerpos se unían para crear una experiencia radical. Tras la experiencia, descubre: “la aparición de un nuevo arte, en su materialidad y en su práctica, realmente un arte público, realizado a través del público y no enfrente de él, un arte total”.⁹ Barthes vio como la introducción de nuevas tecnologías crearía un arte público y total, o un espacio total.

En Valencia, Barraca fue la gran pionera de las discotecas valencianas, sembrando el germen de lo que sería la Ruta Destroy. Abierta en 1965 en una típica barraca valenciana, [14] pronto se fueron añadiendo carpas y salas para dar cabida a la enorme afluencia. La sala circo fue la más grande y querida por los “barraqueros”. En la planta superior, la pista giratoria con el mítico caballito de “tío vivo”, [15] creaba un espacio teatralizado que te transportaba a un mundo de fantasías. La discoteca acompañaba sus sesiones de espectaculares performances, además de conciertos y actuaciones de topo tipo, acentuando la atmósfera teatral. De esta forma, la sala pasó a ser un lugar de reunión de artistas y gente de mentalidad inquieta que huía de la vulgaridad que se respiraba en la mayoría de las salas convencionales. El ambiente único, de cordialidad y empatía, que se respiraba en Barraca, contagiaba a todos sus asistentes. Un ambiente colorista, kitsch y estrambótico, en el que solo el hecho de ver como vestía la gente constituía un espectáculo.¹¹

En la Hacienda de Manchester, [16] Ben Kelly construye toda una narrativa de viaje a través del espacio que refleja el carácter performativo del proyecto. Desde la entrada, a través de un arco, divisabas el espacio central. Tras una progresión natural encontrabas el bar al fondo. Desde el bar apreciabas todo el espacio, y decidías si volver a la pista de baile o subir a la galería a observar el espectáculo.¹⁰

El espacio disco se convierte en un modelo de escenario abierto a la interacción, donde el público es el verdadero protagonista del performance. Una arquitectura que construye ambientes más allá de lo físico para amplificar la experiencia mediante la estimulación sensorial, atmósferas electrizantes. Espacios escenográficos que conducen al usuario a mundos fantásticos. El sonido, la luz y las imágenes proyectadas amplifican el entorno y lo estructuran, reemplazando los tradicionales elementos arquitectónicos como paredes, suelos o volúmenes. Un aparato fenomenológico que pone en marcha toda una serie de mecanismos de performatividad, narrativa, y emociones que conducirán a la progresiva desmaterialización del espacio físico.

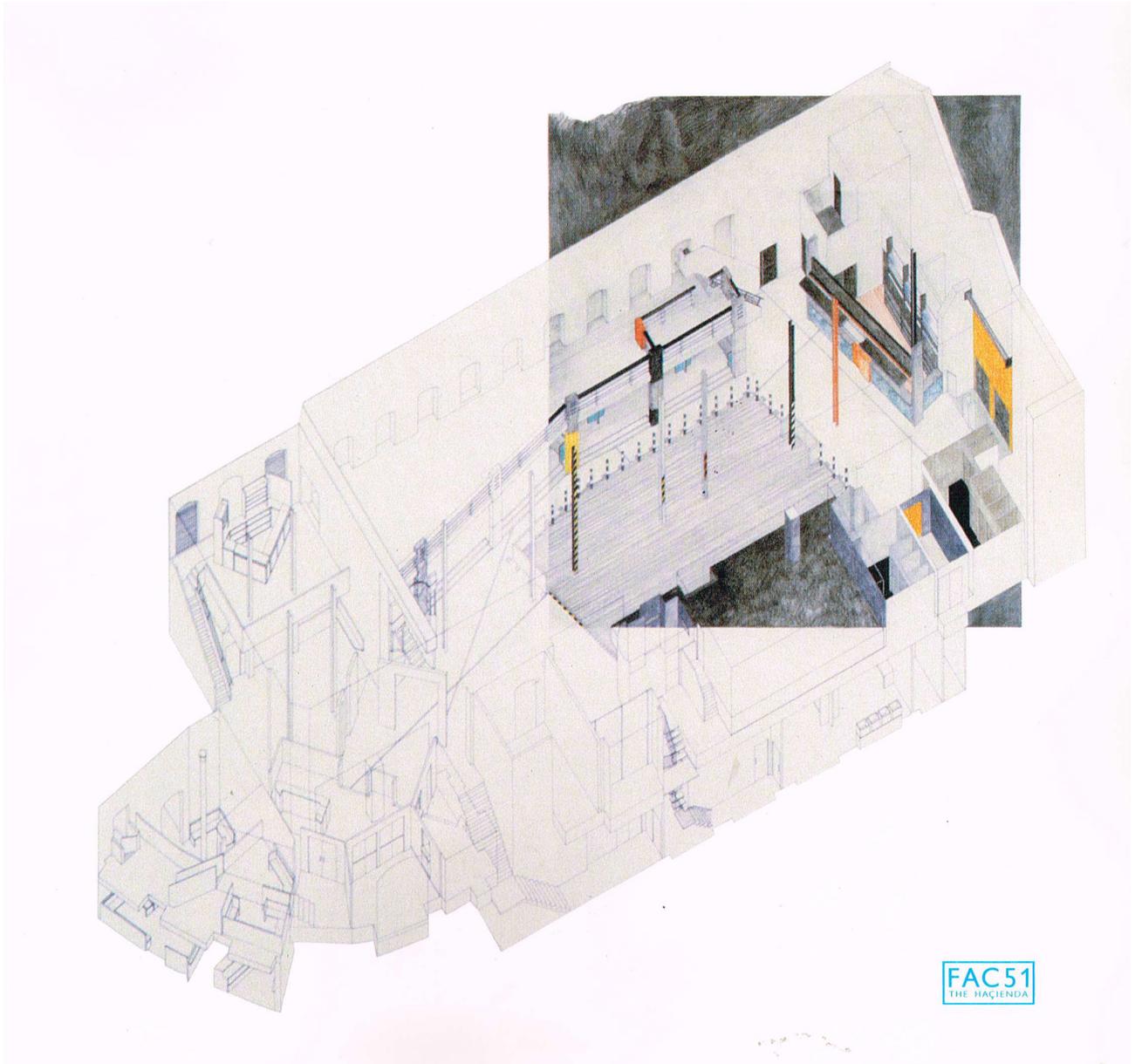


[14] Discoteca Barraca, Valencia, 1965



[15] Pista el circo. Discoteca Barraca, Valencia, 1995

¹¹ Luís Costa. Bacalao. *Historia oral de la música de baile en Valencia* (Contra: Barcelona, 2016)



[16] Axonometría de la Hacienda, Ben Kelly, 1982. *Plans and Elevations*, Ben Kelly Design

En el capítulo “program” de *Delirious New York*, 12 Koolhaas declara: “el único suspenso en el espectáculo proviene de la constante escalada en la intensidad del “performance”, realizando una llamada a la intensificación del espacio mediante la acumulación de actividades y eventos, para reproducir en la ciudad, el subidón sensorial del espacio disco. Además, Koolhaas entiende el programa como sugerencias de ingredientes deseables, una clara muestra de la concepción hedonista del espacio.

Rem Koolhaas. *Delirious New York* (Oxford University, 1978)



[18] Cartel para el concurso del Parque de la Villette, París. Alex Wall, OMA, 1983

¹³ OMA, Rem Koolhaas y Bruce Mau. *S,M,L,XL*. (The Monacelli Press, 1995)

Espacio disco para una arquitectura performativa

La arquitectura performativa que se ponía de manifiesto en el espacio disco será recogida en las teorías arquitectónicas de las próximas décadas hasta la actualidad, desde Koolhaas o Toyo Ito hasta KGDVS, Sylvia Lavin o Andrés Jaque. Una arquitectura “post-programática” cuyo objetivo es la producción de acontecimientos mediante un sistema representacional, trasladando lo físico a la interacción y relación entre elementos tangibles e intangibles. Espacios que serán conformados a través de la construcción de una narrativa a escenificar por la arquitectura y a ser experimentada por el usuario, el protagonista de la trama.

La construcción de una narrativa en la arquitectura pasa a ser tan importante como la construcción del espacio físico propiamente arquitectónico. Pero no una narrativa que dirija el comportamiento humano como las “máquinas de habitar” de Le Corbusier, sino, al igual que en el espacio disco, una narrativa incoherente, aleatoria e imprevisible. Como explica García Germán: “Esta idea de narración se verá reflejada en la descripción de actividades y sus efectos sobre el uso como acontecimientos singulares más que como el cumplimiento de funciones genéricas y en una cierta teatralidad espacial en el movimiento, en forma de “travelling”, que invita al descubrimiento y a la sorpresa, escenificando un programa que se convierte en historia incorporando el tiempo y el suspenso.”¹

El proyecto se plantea como punto de partida de un nuevo relato, que permita el desarrollo de múltiples historias paralelas para recoger las singularidades de los usuarios y sus acciones; como una herramienta que permita conectar múltiples realidades. Un sistema narrativo que se constituye a modo del espacio disco: un compendio de episodios autónomos (salas), singulares en cuanto a ambiente, espacio y utilización, que dan sentido al espacio arquitectónico a través del desenlace o la puesta en escena.

El programa propuesto por OMA para la Tate Modern evidencia la utilización de estos mecanismos: tres paquetes superpuestos de salas de exposición, cada paquete optimizado en cuanto a luz, proporciones y particiones según el carácter del contenido (moderno, contemporáneo o experimental), un sistema circulatorio complejo, haciendo del recorrido una experiencia cinética, y superficies desprogramadas, receptoras de acontecimientos espontáneos y actividades que traspasan la función de un museo. Para el Parque de La Villette [18] OMA llevará el espacio disco al paisaje, como del club al festival. El proyecto plantea un bosque denso de instrumentos sociales con el desarrollo simultáneo de programas independientes (de ocio, deportivos, culturales...) cuya estrategia era otorgar la simple dimensión de la aventura. OMA reduce así la acumulación a puro acontecimiento, densidad sin arquitectura, aportando un marco capaz de absorber un sinfín de significados.¹³

El arquitecto Toyo Ito representa esta línea de razonamiento con la Mediateca de Sendai. Un espacio “líquido” constituido por las situaciones y las relaciones, a través de la acumulación de flujos de datos, la presencia de usuarios y las acciones de éstos. Mediante los sistemas de iluminación se acentúa la diversidad de ambientes en las diferentes plantas, con luces de diferentes colores e intensidades en contraste con la luz blanca de los tubos estructurales. Efectos que construyen la narrativa del proyecto y crean un espacio escenográfico incidiendo en el comportamiento del usuario. Una infraestructura de socialización cultural contemporánea.¹

Hoy se incorporan a este discurso diversas concepciones de espacio que reflejan un tiempo donde las relaciones trascienden lo funcional, lo disciplinar y lo físico, para entremezclarse en nuevos escenarios de límites difusos, donde la “producción de fenómenos” ha sustituido al determinismo programático.

¹⁴ Nicolas Bourriaud. *Estética relacional* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 1998)

Para Nicolás Bourriaud, lo relacional está íntimamente ligado a lo performativo. Explica el paso del objeto artístico como objeto de contemplación al objeto artístico como “objeto relacional”, un objeto que debe facilitar relaciones entre las partes y respuestas emocionales. Según la propuesta de Bourriaud, “Ya no se puede considerar la obra contemporánea como un espacio a recorrer. La obra se presenta ahora más bien como una ‘duración’ que debe ser vivida, como una apertura a la discusión ilimitada.” La obra de arte trasladada a la vida cotidiana para ser apropiada por el usuario, dejando su condición de espectador pasivo e interactuando con la obra de arte o el espacio.¹⁴



[19] Cartel para el concurso del Parque de la Villette, París. Alex Wall, OMA, 1983

Los jóvenes arquitectos de la oficina KGDVS operan con el lenguaje de la experiencia arquitectónica. Activan la experiencia teatral arquitectónica a cargo del usuario, y no a cargo de la propia arquitectura. En uno de sus primeros proyectos, parecen describir el espacio disco, tratándose en realidad de la oficina para un notario **[19]**: “El objetivo era eliminar el aire opresivo de la habitación. Paneles de vidrio ahumado, que ocultan el almacenamiento y se hace visible a través de una malla de luces fluorescentes. La habitación se transforma así desde un lugar para la gente a un espacio escenográfico de efectos arquitectónicos. Un interior a modo de ilusión óptica. El lugar en el que estoy no es el lugar en el que creía estar.”¹⁵

La arquitectura performativa de Andrés Jaque, entiende que la práctica arquitectónica tiene lugar en un campo expandido que supera los límites de lo físico, más allá de lo meramente construido. Un espacio dinámico que promueve el cambio social y la participación colectiva del individuo. Su proyecto Cosmo de 2015 **[20]** **[21]**, además de una estructura de purificación de agua, es un artefacto para la fiesta y la colectividad, que ejerce la concienciación política y ética a través del espacio disco.¹⁶

¹⁵ Kersten Geers y David van severen. “One text and eight projects”. En *Perspecta* N° 44. (Yale School of Architecture, New Haven, 2011)

En los últimos años, los ataques a las capacidades racionales y cognitivas del sujeto y la defensa de lo sensorial y afectivo aparecen en las afirmaciones de la post-crítica arquitectónica de Sylvia Lavin, entre otros. Teorías que ponen en valor la pérdida de racionalidad, la modificación de la percepción, la seducción y la estimulación multisensorial del espacio disco. La sensación actúa inmediatamente en el sistema nervioso sorteando al cerebro como intermediario. Por ello, defienden una arquitectura de superficies flexibles “besables”, Introduciendo elementos de narrativa, sensualidad y emociones; la urgencia de no construir solo con ladrillos, sino con ideas y sensaciones.¹⁷

¹⁶ Andrés Jaque. Exhibición “Políticas Transmateriales” (Madrid: Oficina de Innovación Política, 2017)

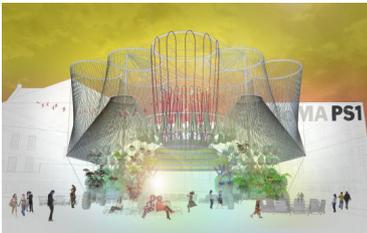
La disciplina arquitectónica contemporánea continúa desarrollando este concepto de programa más cerca de la construcción de relaciones que del alojamiento de funciones. El orden así se vuelve infinitamente más complejo, al tener en cuenta las numerosas cuestiones a las que la arquitectura debe dar respuesta, ya no solo funcional, sino también simbólica, intelectual, estética y emocional. El proyecto arquitectónico es sustituido por la performance de los cuerpos, siendo estos los que dan sentido al espacio, con el lenguaje o la adecuación ambiental como motores de diseño.

¹⁷ Sylvia Lavin. *Kissing architecture* (Point, Princeton University, 2011)

¹⁸ OMA. *Content* (Londres: Taschen, 2004)

“La arquitectura, liberada de la obligación de construir, puede convertirse en un modo de pensar sobre cualquier tema, una disciplina que represente las relaciones, proporciones, conexiones, efectos, el diagrama de todo.” *Rem Koolhaas*¹⁸

El espacio disco proporciona un marco de interacción que articula las relaciones y experiencias entre espacios y usuarios, en el que el cuerpo adquiere la capacidad de desarrollarse libremente. Un modelo arquitectónico que ya trabajaba con lo intangible y cuyos mecanismos están siendo retomados por el pensamiento arquitectónico, para dar respuesta a un mundo de flujos constantes en el que las barreras entre lo físico y lo virtual, entre lo humano y no humano, se difuminan.



[20] Fotomontaje de COSMO, Andrés Jaque, 2015



[21] Instalación COSMO, Andrés Jaque, Museum of Modern Art, Nueva York, 2015

4

DISCO - Espacio Adaptable Indeterminado

“No es la más fuerte de las especies la que sobrevive y tampoco la más inteligente. Sobrevive aquella que mejor se adapta al cambio”. *Charles Darwin*

Para un mundo de flujos constantes e impredecibles cambios futuros, descrito bajo el acrónimo VUCA (volatility, uncertainty, complexity, ambiguity); la disco es posiblemente una de las tipologías del siglo XX que mejor satisface la creación de campos indeterminados capaces de adaptarse a cambios futuros; así como el aprovechamiento de estructuras indeterminadas como los obsoletos espacios industriales. Entornos cuya organización flexible y reconfigurable activan al usuario a través de la intervención. Instrumentos como la malla conforman estos espacios isotropos indeterminados, estructuras espaciales genéricas capaces de adaptarse a las diversas necesidades programáticas. O el ensamblaje híbrido, para los nuevos usos mixtos, agrupaciones heterogéneas conformadoras de nuevas relaciones y significados que favorecen lo impredecible. La disco es consciente de su caducidad, acepta su temporalidad, su obligada transformación para nunca dejar de sorprender a un usuario que demanda nuevos mundos y deseos.

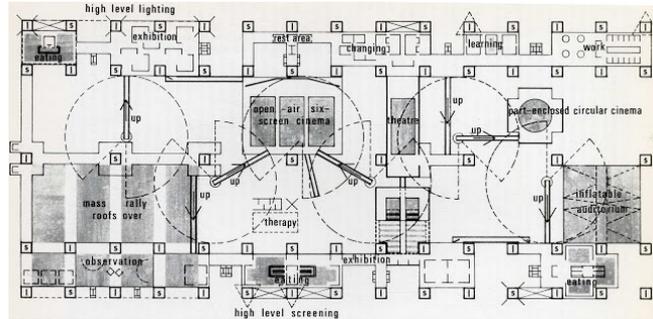
Reconfigurable

Cedric Price desarrolla la convicción de que la responsabilidad del arquitecto no era construir monumentos eternos, sino simplemente proveer entornos habitables fácilmente adaptables al presente y al futuro inmediato. En una de sus primeras obras, el Mostyn Bar de Londres, contruido en 1960, ya pone en práctica sus teorías sobre adaptabilidad. Una composición rectilínea con mobiliario modular y móvil.

Con el Fun Palace propone una nueva forma de arquitectura, no como edificio permanente sino como un contenedor flexible de elementos modulares y prefabricados que podían adaptarse al cambiante programa de entretenimiento y educación; mediante un sistema de grúas que permitiría la transformación constante del conjunto. Un marco estructural capaz de responder a las necesidades sociales, pensado para ser montado y desmontado. Una infraestructura a modo de “hardware” estable, con un “software” re-configurable y adaptable a diferentes áreas temáticas relacionadas con la música, las artes plásticas, la ciencia... Como dijo Price: “Las actividades variadas y cambiantes determinarán la forma del sitio. Para alojar estas actividades los anti-edificios deben tener la misma flexibilidad”. La planta [1], más diagramática que material, reflejaba esta adaptabilidad y flexibilidad. Una serie de posibilidades de distintas configuraciones espaciales y programáticas con las que interactuar, frente a la habitual planta de arquitectura donde lo representado son elementos materiales inmóviles y determinados. Por ello, no existe ningún documento que establezca la forma del Fun Palace.¹

¹ José Hernandez, “Del Fun Palace al Generator: Cedric Price y la concepción del primer edificio inteligente”. En ARQ nº90 (2015)

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



[1] Diagrama de la planta del Fun Palace, Cedric Price, 1963. Cedric Price Funds, Canadian Centre for Architecture, Montreal

El grupo londinense Archigram, gana en 1969 un concurso para el diseño de un complejo de ocio en Montecarlo que incluía un casino y una discoteca. Ofrecían dos diseños posibles, uno con el camaleón como logo y el otro con una palmera. El camaleón [2] simbolizaba la movilidad de una arquitectura flexible que mutaba según los deseos del usuario. La palmera simbolizaba la atmósfera hedonista y libre que transmitía el mediterráneo.²



[2] Axonometría del Chamaleon Summer Casino, Archigram, Monte Carlo, 1969

² Mateo Kries, Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi, Nina Serulus. *Night Fever: Designing Club Culture: 1960-Today*. (Vitra Design Museum, 2018)

³ Pino Bruggellis, Gianni Pettena y Alberto Salvadori. *Utopie radicali* (Florencia: Quodlibet, 2017)

Los radicales italianos también defendían una arquitectura reconfigurable por el usuario, marcos físicos indeterminados sobre los que implementar ambientes en continua transformación. Como dirá Andrea Branzi: “Una nueva arquitectura no puede surgir del simple acto de proyectar, sino del cambio de uso que el individuo realiza en el propio ambiente”.³ En de Las Pipers, los radicales pondrán en marcha todas estas ideas de adaptabilidad para posibilitar la libertad de acción.

La primera disco italiana fue el Piper de Roma [3] [4] [5], abierta en un antiguo cine abandonado en 1965. En el interior, el visitante descubría una sala technicolor con mobiliario reconfigurable.

El Piper de Roma se situaba en el sótano de un antiguo cine, 20 metros bajo el nivel de la calle, con una altura libre de 15 metros en la que todo resonaba. Mantenía el escenario elevado para la proyección, un espacio con palcos y grandes columnas y vigas... Una centralidad que los arquitectos quisieron eliminar mediante una serie de elementos como plataformas móviles a diferentes niveles, algunas iluminadas y otras no.

Utilizaron los materiales más económicos que podían encontrar: madera y ladrillos pintados, revestimientos de caucho, plexiglás iluminado. Un falso techo de aglomerado y cajas de huevos de cartón para absorber el sonido. Una plataforma de andamios para la iluminación dejaba todo el cableado al descubierto. Sillas y mesas de colores fueron añadidas posteriormente. En la pared detrás del escenario había un mural que diversos artistas iban desarrollando.

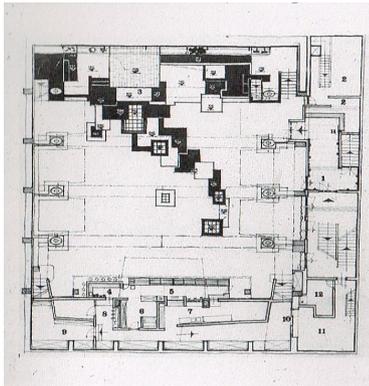
Francesco Capolei, Giancarlo Capolei, Manlio Cavalli. “Piper Roma” En *Radical Pipers*. Emmanuelle Piccardo (Génova: Plug_in, 2016)



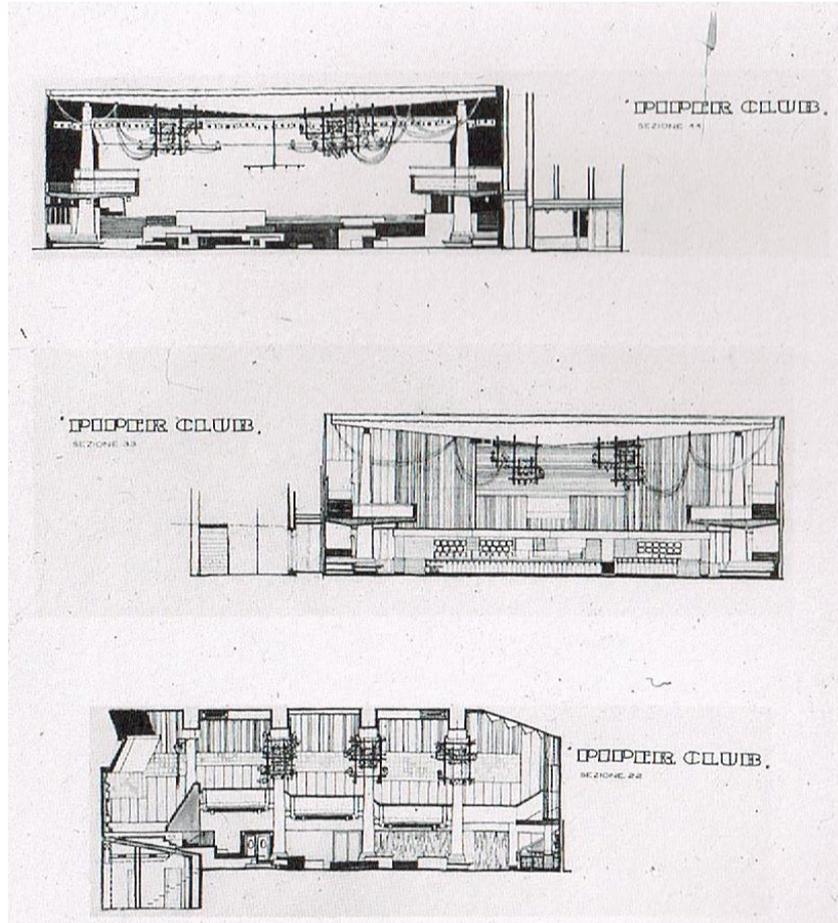
[3] Interior de The Piper, Roma, 1965

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

Radical Pipers. Emmanuelle Piccardo (Gé-
nova: Plug_in, 2016)



[4] Planta de The Piper. Manlio Cavalli,
Francesco Capolei, Giancarlo Capolei.
Roma, 1965



[5] Secciones de The Piper. Manlio Cavalli, Francesco Capolei, Giancarlo Capolei. Roma, 1965

El Piper de Turín [6] [7] [8] era un antiguo espacio industrial con asientos de plástico multicolores, y barras de bar y particiones móviles. El estilo propio de la disco podía ser configurado de diferentes modos para diversos eventos, acogiendo desde desfiles de moda hasta exposiciones o noches desenfundadas. L' Altro Mondo [9] [10] de Rimini continuaba con las ideas de adaptabilidad del Piper de Turín: asientos móviles de plásticos de colores, tecnología audiovisual y torres de estructura de acero se amoldaban a diferentes funciones y eventos. Un espacio que captó la atención de la comunidad arquitectónica internacional; en su libro *Experimental Architecture*, Peter Cook hace referencia a este club como ejemplo en la aplicación de las posibilidades que ofrecía el Fun Palace de Cedric Price.²



[6]



[7]



[8]

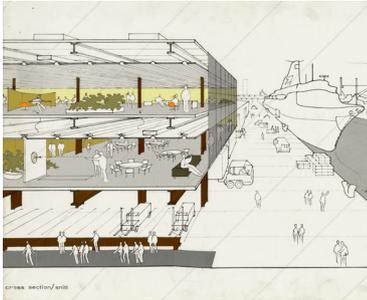
[6] [7] [8] Interior de The Piper, Turin, 1966



[9] Interior de L'Altro Mondo, Rimini, 1967



[10] Hangar metálico de L'Altro Mondo, Rimini, 1967

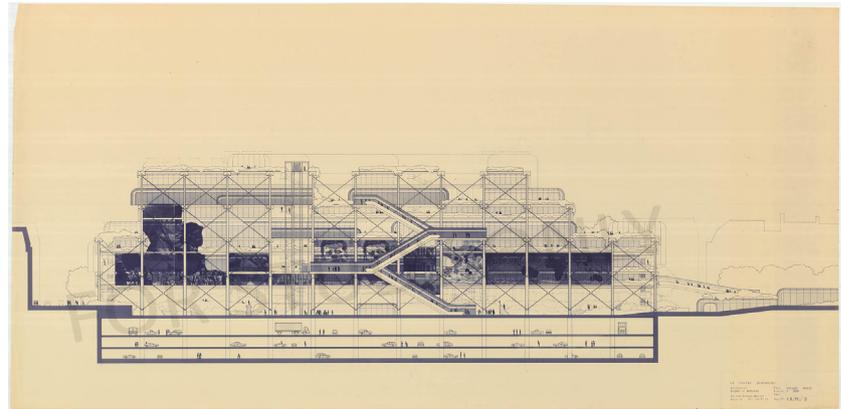


[11] Sección del Fred Olsen Amenity Centre, 1970. Norman Foster Foundation

Un espacio disco flexible y reconfigurable que se implementará en diversas tipologías arquitectónicas. En los años 70, Norman Foster realiza proyectos de grandes salas diáfanas. En el Fred Olsen Amenity Centre [11], un edificio que combinaba oficinas, almacenes y centro de entretenimiento, introduce el ambiente disco en el espacio de trabajo: moquetas de colores, falsos techos de aluminio y mobiliario de plástico, además de una cuidada iluminación artificial. Grandes superficies organizadas libremente mediante mobiliario y particiones móviles que proporcionaban un espacio isótropo equipado para producir intensidades locales.

El Pompidou [12] parece recoger el testigo ideológico y tipológico del Fun Palace. Abrir el museo a la cultura de masas, permitir la apropiación espontánea del usuario y convertir la institución en un evento. Un gran espacio indeterminado de grandes naves longitudinales apiladas sin obstrucciones técnicas ni estructurales. Pero la supuesta flexibilidad no consiguió su objetivo de ofrecer al usuario la apropiación espontánea del lugar, pues ideas iniciales como las particiones móviles o las grandes pantallas de la fachada no llegaron a realizarse.

⁴ Jacobo García-Germán. *Estrategias operativas en arquitectura: Técnicas de proyecto de Price a Koolhaas* (Buenos Aires: Nobuko, 2012)

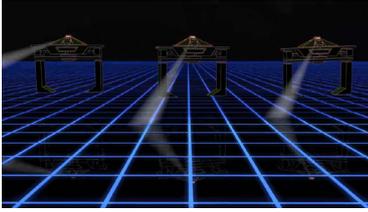


[12] Alzado del proyecto original del Pompidou, 1970. Fundación Renzo Piano



[13] Interior de la Mediateca de Sendai, 2001

En la Mediateca de Sendai de Toyo Ito [13], la acotación de actividades y de los ámbitos diferenciados se produce a través del diseño, posición, escala y apariencia del mobiliario. Piezas que sugieren congregaciones circulares, agrupaciones o desparrames casuales, la posibilidad de dormir, la de estar solo y aislado del entorno inmediato, etc. Un marco libre para el desarrollo abierto de un conjunto de actividades, y así asumir la cualidad genérica y neutra de la organización base del edificio. Como en la disco, las personas, el mobiliario, la luz, las acciones a desarrollarse y el flujo de información, son los encargados de singularizar un montaje inicialmente mudo, de activarlo. ⁴



[15] Fotograma de Tron, Steven Lisberger, 1982

⁵ Rem Koolhaas. Delirious New York (Oxford University, 1978)

La malla

La malla es uno de los instrumentos para la creación de campos indeterminados. Un marco referencial, espacio isótropo genérico y repetible indefinidamente que capacita una cierta abstracción espacial. La malla, al carecer de direccionalidad, expresividad y simbolismo, constituye una estructura abierta capaz de adaptarse a los diferentes requerimientos del programa, caracterizando porciones del espacio. Así, posibilita diferentes estrategias para un sinnúmero de acciones de diseño y reacciones de usuarios, la quintaesencia de un campo de juegos. La malla de la pista de baile, los proyectores, los espacios reticulares... simbolizando el soporte del ciberespacio, el espacio infinito y virtual, como han reflejado películas de ciencia ficción como "2001: Odisea en el Espacio" [14] y "Tron" [15], o novelas ciencia ficción como "Neuromante" de William Gibson. Representa un espacio desvinculado del contexto, un nuevo espacio físico o virtual, donde al igual que en la disco, surge una nueva realidad capaz de albergarlo todo. Como dice Rem Koolhaas en Delirious New York, "La malla es, sobre todo, una especulación conceptual... en su indiferencia a la topografía, a lo existente, reclama la superioridad de la construcción mental sobre la realidad".⁵

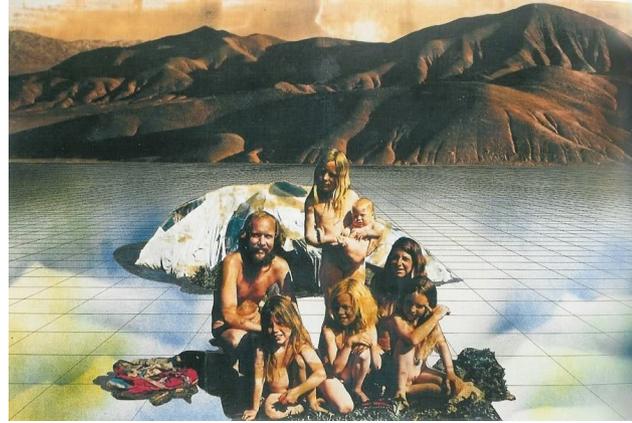


[14] Fotograma de 2001: Odisea en el espacio, Stanley Kubrick, 1968

Con los fotomontajes del Continuous Monument [16], Superstudio ilustraba la imaginación de distopías urbanas llevando estas ideas hasta el absurdo. Publicado por primera vez en la revista Domus en 1969, fue la propuesta de una única estructura cúbica, elevada, que se extendía a lo largo de la tierra conformando una malla isótropa. La uniformidad del edificio se imponía sobre todo tipo de terreno disponible. Conseguida su objetivo, la dominación total del paisaje. La malla simbolizaba el tejido urbano y la red social, el compromiso de la metrópolis con la comunidad, para ofrecerte su propio desarrollo. En el proyecto Supersuperficie [17], Superstudio identifica la malla con la extensión del ser humano en la web, conectado mediante dispositivos electrónicos. Una malla infinita que conecta el mundo con el universo infinito, la proyección infinita de la mente humana.³

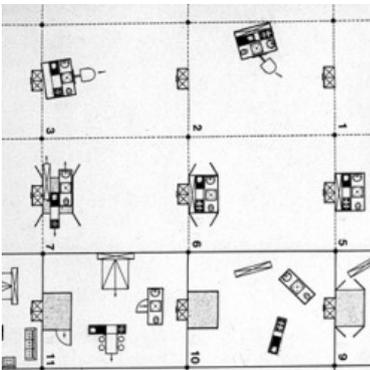


[17] Fotomontaje de Supersuperficie, Superstudio, 1970

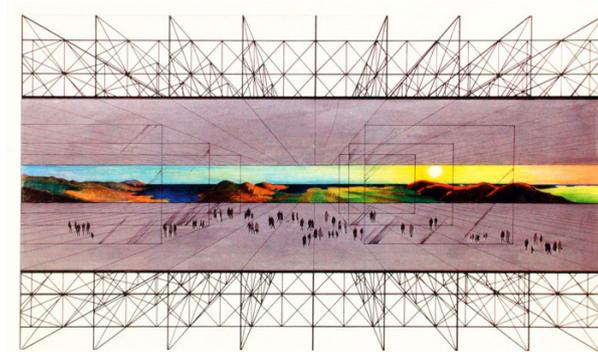


[16] Fotomontaje del Continuous Monument, Superstudio, 1970

Non stop City [18] [19], publicada por Archizoom por primera vez en las páginas de Casabella en 1970, plantea un interior isótropo mediante la distribución de soportes en una malla continua que se expande en todas direcciones. Dos planos horizontales paralelos y de extensión ilimitada que ocupaban el mundo conteniendo una sucesión de posibles actividades y acontecimientos indeterminados. Un marco genérico de luz artificial, climatización, transportes, muebles y conexiones. Las provisiones mínimas para el desarrollo de la vida desperdigadas sobre el plano soporte para la apropiación colectiva. Como en Superstudio, la forma arquitectónica, degradada a superficie neutra, desaparece a través del proyecto de usos.³

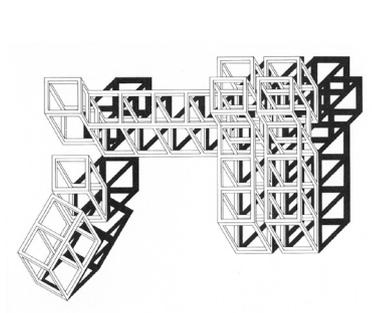


[18] Planta de Non-Stop City, Archizoom, 1970



[19] Fotomontaje de Non-Stop City, Archizoom, 1970

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



[20] Modelo del Museo de Arte Moderno de Gunma, Arata Isozaki, 1974

En el Museo de Arte Moderno de Gunma [20], construido en 1974, Arata Isozaki realiza una declaración conceptual del museo como marco y espacio vacío. Mediante una malla tridimensional de cubos de doce metros desmaterializa la arquitectura proporcionando “simplemente” un marco vacío para el arte. Así como el marco aísla la obra del contexto, la malla tridimensional aísla el espacio interior del paisaje. En 1985, Isozaki vuelve a recurrir a la malla tridimensional para la transformación de la antigua sala de conciertos Palladium [21] [22] de Nueva York en una disco. Diseña una estructura reticular de cubos como elemento central del espacio interior. Elemento que sectoriza el espacio creando diferentes ambientes y actúa como soporte de las instalaciones de iluminación, mientras que en determinadas situaciones no ejerce otra función que la propia teatralización del espacio. Como en Gunma, la malla como aislamiento del mundo exterior, condición necesaria del espacio disco.²



[21] [22] Interior del Palladium, Nueva York, 1974



[22]

Para el Palais Métro de Montreal [23], un importante nudo de transportes subterráneo que incluía centro comercial y espacios de ocio nocturnos, François Dallegret y Joseph Baker proyectan una malla espacial tridimensional. Un gran marco estructural capaz de albergar tiendas, bares, discos, performances y conciertos. Mediante la utilización de colores fluorescentes, grandes gráficos y efectos de luces, la malla dejaba de ser un espacio genérico e indiferenciado para convertirse en un espacio altamente caracterizado y repleto de simbolismo Pop.



[23] Fotomontaje del Palais Metro, François Dallegret , Montreal, 1967

Cambios de uso

Desde el renacimiento hasta OMA, pasando por los radicales italianos y Price, la indiferencia como herramienta capaz de adaptarse al cambio ha estado presente durante toda la historia arquitectónica. Estructuras espaciales que han sido capaces de acoger nuevos usos, basílicas romanas reconvertidas en templos cristianos, así como templos cristianos han pasado a albergar funciones públicas como mercados o centros cívicos. La indeterminación del espacio disco posibilitará su adaptación a diferentes tipologías arquitectónicas. Al final, arquitecturas producidas para ser habitadas, cuyos usos, una vez obsoletos, se adaptan a las necesidades sociales del momento.⁶

Con el paso hacia el capitalismo postindustrial, un gran número de fábricas quedaban obsoletas y eran abandonadas. Pero esta crisis tuvo un efecto inesperado, los jóvenes creativos colonizaban estos espacios industriales atraídos por las rentas bajas y las grandes superficies, permitiendo que emergiesen espacios para la música, el diseño, la cultura, el arte... Una revolución del espacio estaba teniendo lugar, la ciudad se convertía en el epicentro de la cultura posmoderna y la experimentación intelectual. Ciudades industriales como Detroit, Nueva York o Manchester veían como fábricas eran reconvertidas en eventos enfocados al ocio y al arte. Espacios industriales descontextualizados del mundo del trabajo y resucitados como estética del hedonismo. La disco marcaba la transformación de la ciudad desde un lugar de producción industrial hacia la economía de la experiencia; la producción en serie sustituida por el consumo de cultura, y el instrumentalismo y el racionalismo por emociones y sensaciones.

⁶Juan Pedro Leiva López, "Indeterminaciones: La indiferencia y la falta de compromiso en la arquitectura" (Tesis doctoral en Proyectos Arquitectónicos Avanzados, 2016)

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



[24] Fachada del Warehouse, Chicago, 1977

Los radicales supieron adaptar antiguos edificios en desuso a este tipo de espacios. L'Altro Mondo [10] se situaba en un hangar metálico en desuso, mientras que el Space Electronic ocupaba un antiguo taller de reparación de motores; manteniendo los tambores de lavado y las cámaras frigoríficas.

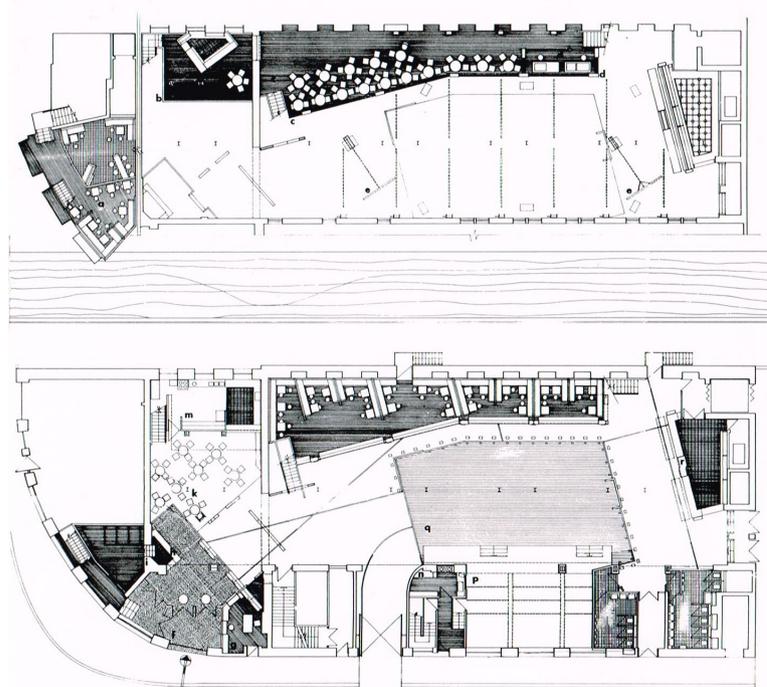
En Estados Unidos, el Warehouse [24] de Chicago, abierto en 1977, se situaba en un almacén de tres plantas, dando nombre al nacimiento de la música House. Pero quizás el mayor icono de arquitectura industrial hedonista sea la Hacienda [25] [26] [27] [28] [29], una antigua fábrica de Manchester adaptada al nuevo uso de la disco en 1982. Mantenía la estética industrial creando la idea de fábrica de la diversión, de todo el día trabajando en la fábrica a todo el día bailando en la fábrica. Así, la estética de la Hacienda se convertiría en un modelo para la reconversión de espacios industriales de las próximas décadas.⁷

En La Hacienda, Ben Kelly diseñó un espacio híbrido y flexible, para ofrecer la posibilidad de ser transformado por los usuarios, de realizar instalaciones. Un entorno adaptable a diversas actividades, el marco estructural para albergar las cambiantes temáticas. El sistema de iluminación flexible mediante barras y poleas, creaba un espacio teatralizado y cambiante. Todo el mobiliario era de Alvar Aalto, práctico, fácilmente manejable y apilable.

⁷ Ben Kelly, *Plans And Elevations*. (Londres: Phaidon, 1990)



[25] Placa en la fachada de la Hacienda, Manchester, 1982



[26] Planta nivel 1 (sup.) y planta baja (inf.) de la Hacienda, Ben Kelly, Manchester, 1982

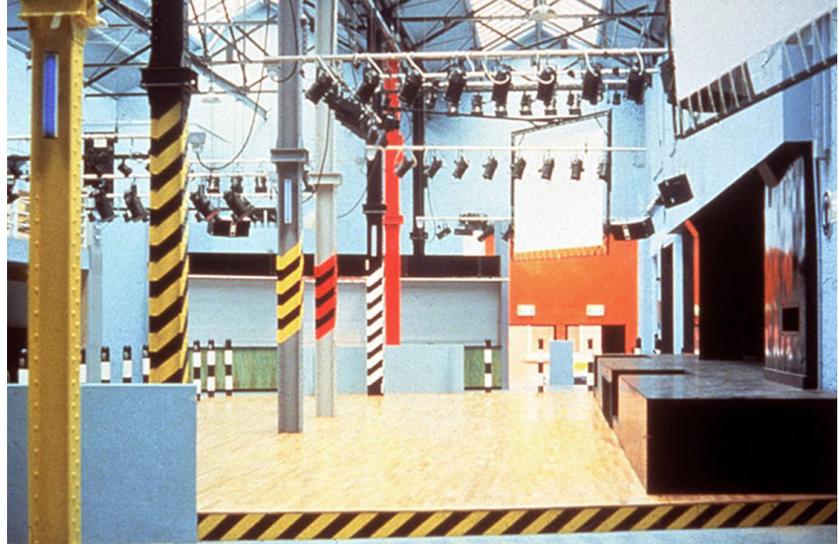


[27] Mobiliario de Alvar Aalto en La Hacienda, Manchester, 1982

Ettore Sottsass, Superstudio y Archizoom fueron quienes influenciaron a Ben Kelly durante la década de los 60 y principios de los 70. Estas influencias determinaron cómo podía ser La Hacienda. Una jornada a través del paisaje industrial potenciado por el teatro y la tecnología. "Una línea de pilares de acero cuyos colores vivos caldean el ambiente, te protegen, nunca sabes con quien acabarás en la pista de baile. Losas monolíticas soportan a galería, marchan en línea, hablan sobre una narrativa de perforaciones." El espacio fue pintado en azul claro, tonos grises, amarillos y naranjas; bandas diagonales en los pilares, señalizaciones de neon, ojos de gato que delimitaban la pista de baile. En el exterior, el único rastro de lo que sucedía era una placa de granito con el nombre: FAC51 The Hacienda. Ben Kelly fue totalmente libre a la hora de convertir este espacio industrial, un único volumen espacial, en un auténtico palacio para la gente.



[28] Interior de la Hacienda, Manchester, 1982



[29] Interior de la Hacienda, Manchester, 1982

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



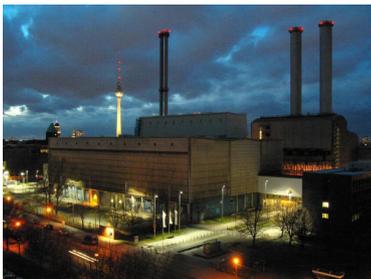
[30] [31] Interior del antiguo Tresor, Berlín, 1991



En Berlín, tras la caída del muro en 1989, abundaban los espacios abandonados del antiguo régimen. En 1991 abre Tresor [30] [31], en unos antiguos almacenes de un local comercial. Paredes de hormigón armado, de varios metros de espesor, puertas de rejas y las antiguas cajas de seguridad empotradas en los muros, contribuían a la tosca y decadente atmósfera cavernosa del club. En 2005 Tresor abandona su local original para trasladarse a una antigua central térmica [32] [33].



[33] Interior del nuevo Tresor, Berlín, 2005



[32] Antigua central eléctrica del nuevo Tresor, Berlín, 2005



[34] Vista exterior del Berghain, Berlín, 2012

El Berghain es un templo dedicado a la música, y posiblemente, el mejor club del mundo. El edificio, con capacidad para 1500 asistentes, se estructura en tres partes: el Lab.Oratory en el sótano, un club gay; la gran sala central dedicada al techno, y el PanoramaBar en la planta superior, una sala más luminosa para el house; junto a, pequeñas salas, cuevas, o celdas para dar rienda suelta a las más oscuras intenciones. En el PanoramaBar, en el “subidón” o clímax del tema, abren las lamas de los grandes ventanales, un rayo de luz que ilumina los rostros, un chute de energía. Los baños son unisex, sin espejos, no existen los espejos en el Berghain. En verano abre la terraza, un espacio lleno de contenedores industriales reciclados que funcionan como cabina de DJ, o como zonas para bailar, descansar, o jugar. En el Berghain te sumerges en un paisaje brutalista, industrial, apocalíptico, con grandes estructuras de hormigón armado y circulaciones laberínticas de corredores y escaleras metálicas. Su estricta política de entrada, aunque nadie sepa definir, alimenta el mito y contribuye a conservar el ambiente único de este club. Un ambiente mágico y hedonista que provoca la unión colectiva a través de la música y el baile, el espíritu del techno.

Las fiestas del Ostgut, el club que precedió al mítico Berghain, tenían lugar en un antiguo almacén ferroviario. En su interior, los grandes ventanales de la sala ofrecían unas vistas espectaculares al paisaje industrial decadente de la rivera del Spree, en el barrio techno de Friedrichshain. Tras su demolición en 2003, el club se traslada a una antigua central eléctrica, el Berghain [34] [35] [36]. Una estructura de hormigón de 18 metros de alto con la gran sala de turbinas en su interior, convertido en la catedral de la música electrónica.



[35] Interior de Berghain, Berlín, 2012



[36] Interior de Berghain, Berlín, 2012

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

Siguiendo la tradición musical de Manchester, en 2006 nace The Warehouse Project, una serie de fiestas itinerantes que ocupan espacios urbanos e industriales. Considerado por todos como el hogar espiritual de The Warehouse Project, Store Street [37] se sitúa en un antiguo refugio antiaéreo debajo de la estación de metro de Piccadilly Station. Un espacio cavernoso de doble personalidad que funciona como aparcamiento durante el día.¹⁰

¹⁰ www.thewarehouseproject.com



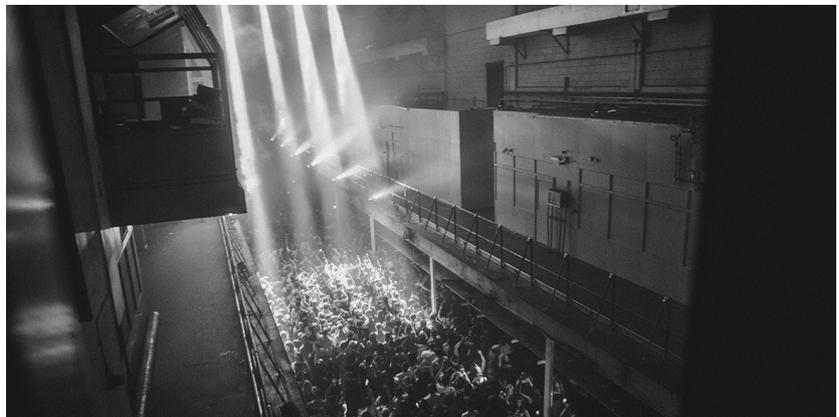
[37] Warehouse Project, Store st., Manchester, 2006

En Londres podemos encontrar uno de los espacios industriales dedicados al arte y el hedonismo más espectaculares de la actualidad, el Printworks [38] [39]. Un lugar innovador de usos múltiples alojado en lo que fue la más importante imprenta de la ciudad. La maquinaria original y las características industriales se conservan desde su época como una imprenta totalmente operativa. Espacios industriales que continúan fascinando a los “clubbers” de la cultura underground.¹¹

¹¹ www.printworkslondon.co.uk



[38] Interior de la antigua imprenta. Printworks, Londres, 2017



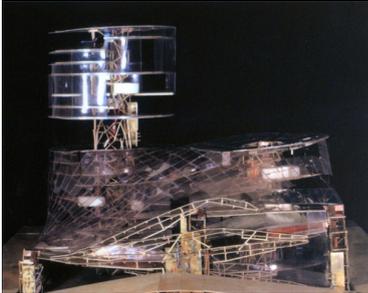
[39] Interior de la antigua imprenta. Printworks, Londres, 2017

Otra de las tipologías que más fácilmente fueron adaptadas a la disco fueron los teatros y las salas de conciertos; economías tradicionales del entretenimiento que dejaban de conmover a las jóvenes generaciones. Espacios estáticos en los que la orquesta o el escenario se sitúa en un lugar y el público en otro, una situación que ya no cumplía con las necesidades de acción, expresión y experimentación. Reconvertidas en discos, el espacio al completo se configuraba como un gran escenario, difuminando los límites entre actor y espectador. En Nueva York, Studio 54 ocupaba el local de un antiguo teatro y posterior estudio de televisión, así como El Palladium, situado en una antigua sala de conciertos. En 1978, el arquitecto Patrick Berger convierte también un antiguo teatro de París en una disco, Le Palace.² Una conversión que tendrá lugar en diversos teatros y salas de conciertos de todo el mundo.



[40] Interior de Le Palace, París, 1978

¹² Pedro Pitarch. Ensamblado. En *Becoming*. (Pabellón español de la Bienal de Arquitectura de Venecia, 2018)



[41] Maqueta de Sin Centre, Michael Webb, 1961

¹³ OMA, Rem Koolhaas y Bruce Mau. *S,M,L,XL*. (The Monacelli Press, 1995)



[42] Maqueta para el concurso de la Tate Modern, OMA, 1994

Ensamblaje Híbrido

Como apunta Pedro Pitarch en *Becoming*, el ensamblaje híbrido representa una herramienta de producción arquitectónica y cultural en la que a través de la combinación, juxtaposición y la mediación entre elementos, una nueva realidad es construida, un nuevo marco de relación independiente del significado original. Una agrupación heterogénea que permite una adaptabilidad no basada en la indiferencia de la malla, sino al contrario, en la diferenciación de espacios capaces de albergar múltiples actividades. Un estado de encuentro para la diversidad y la diferencia.¹²

Archigram y la vanguardia británica del momento trabajará en la visualización, a través de la arquitectura, de nuevos programas públicos híbridos entre culturales, educativos y de ocio. En 1961, Michael Webb realiza el proyecto del Sin Centre [41], alineándose con las teorías de Price. Un innovativo centro de entretenimiento en Leicester Square que alojaba un complejo programa de aparcamientos, cine, teatro, bolera, salas de fiestas, cafés, pubs y oficinas, con el fin de convertirse en un verdadero “condensador social”. Este complejo programa se concentraba en un único edificio con el fin de maximizar la interacción entre las partes. Una planta libre que se enrosca sobre sí misma, algo que posteriormente haría Koolhaas en su proyecto para la biblioteca de Jussieu en París y en la Biblioteca de Seattle.⁴

Los proyectos de OMA combinarán densidad con diafanidad, determinación con libertad y cambio con estabilidad, en una nueva interpretación de la idea de flexibilidad más acorde con las inherentes contradicciones, denominada “flexibilidad a medida”, disponiendo de partes altamente compartimentadas y de otras completamente desprogramadas. OMA explica el Bigness como tipología de gran escala en la que la diversidad programática en continua interacción es capaz de producir nuevos acontecimientos. Una arquitectura basada en los grados de libertad, en la máxima diferenciación, para favorecer lo impredecible.¹³

El planteamiento a la hora de proponer la ampliación de la citada Tate Modern [42] o la del MOMA de Nueva York, será el de ofrecer un amplio abanico de actividades lúdicas, educativas, infantiles, comerciales, salas de audiovisuales, talleres, tiendas, cafeterías y restaurantes; incorporadas al concepto actual de museo y que debían tener una voz y una presencia tan activa como la de las salas de exposición propiamente dichas. Una agrupación de actividades que rechaza el concepto espacial unificador, exaltando la obligada discontinuidad entre las partes, y su condición de montaje cultural.

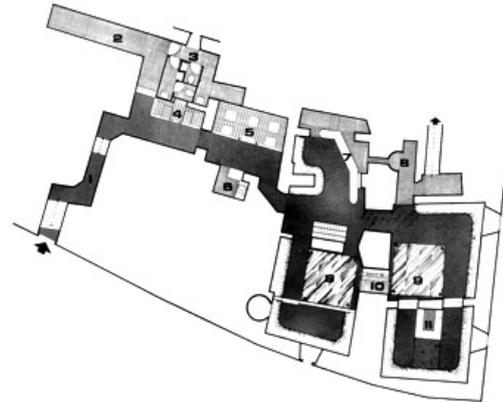
Operaciones equivalentes se encuentran en la biblioteca de Seattle, distinguiendo entre aquellos componentes del programa de almacenamiento, acotados dimensionalmente y otros lugares de configuración formal más abierta y resultado de los intersticios dejados entre la situación de los paquetes estables que se apilan en altura. La hipótesis de partida del proyecto es que una biblioteca hoy no puede estar planeada en base a espacios flexibles universales, ya que la flexibilidad real del uso produce en el tiempo interferencias entre actividades y colonizaciones no deseadas.

¹⁴ *Radical Pipers*. Emmanuelle Piccardo (Gé-nova: Plug_in, 2016)

Muchas Pipers italianas fueron pioneras en este tipo de espacios. Altre Cose y Bang Bang, diseñada por Ugo La Pietra, era una tienda de moda con una disco en su interior. El local se configuraba mediante tres ambientes en tres niveles. A través de la tienda, el visitante accedía a la disco subterránea descendiendo por un pequeño ascensor inclinado para dos personas. Una transición entre la dicotomía del ambiente ordenado, claro y preciso de la tienda y el ambiente oscuro, confuso y caótico de la disco. En la planta superior se situaban los probadores. El Mach 2 [43] [44] de Superstudio consistía en un espacio laberíntico hecho de pequeños ambientes oscuros. Durante el día, Space Electronic acogía S-Space [45], una escuela de arquitectura experimental.¹⁴

MACH 2

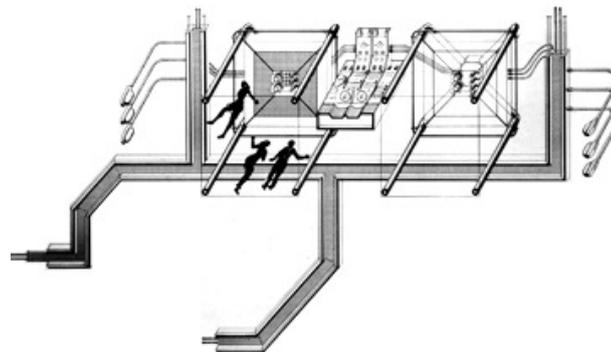
- 1 Ingreso
- 2 Guardarropía
- 3 Baños
- 4 Boutique
- 5 Restaurante
- 6 Cocinas
- 7 Bar
- 8 Servicio bar
- 9 Pista de baile
- 10 Cabina DJ
- 11 Pequeño bar



[43] Planta del Mach 2, Superstudio, 1967



[45] Interior del Space Electronic reconver-tido en aula de arquitectura, con la instala-ción del jardín vegetal, Florencia, 1971



[44] Axonometría del Mach 2, Superstudio, 1967

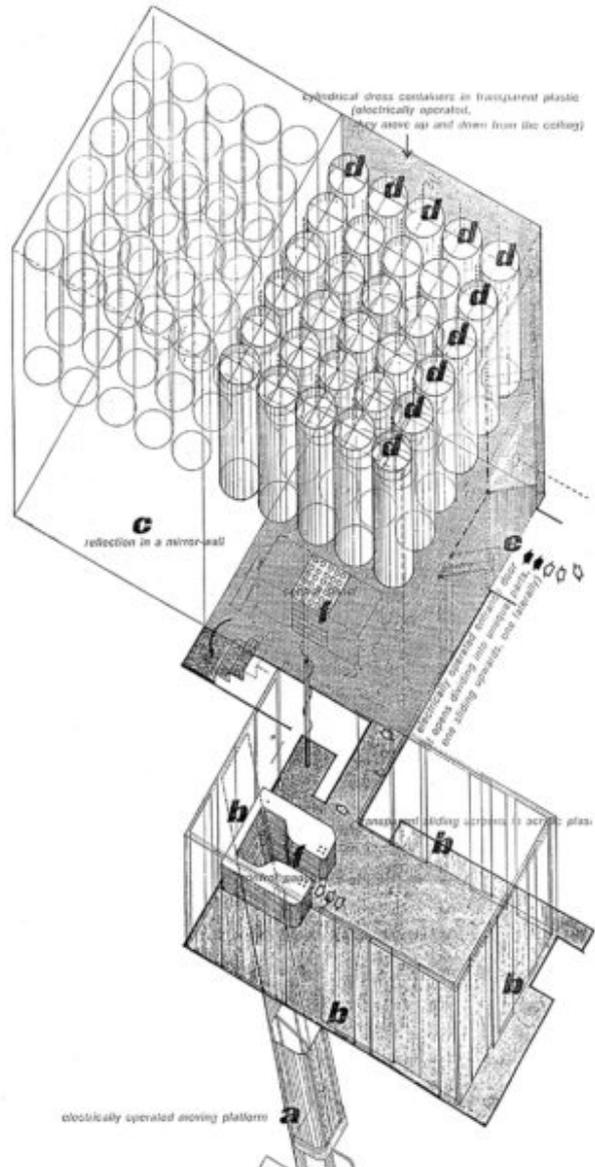


[46] Interior de Altre Cose / Bang Bang, Milán, 1968

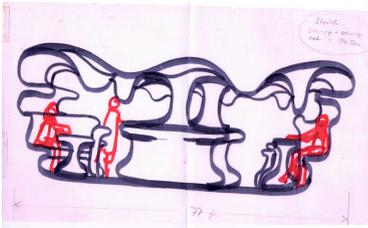
[48] Axonometría de Altre Cose / Bang Bang, Ugo la Pietra Milán, 1968



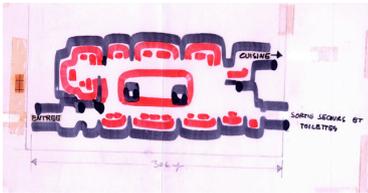
[47] Interior de Altre Cose / Bang Bang, Milán, 1968



[48]



[49] Croquis de la sección de Le Drug, François Dallegret, 1964



[50] Croquis de la planta de Le Drug, François Dallegret, 1964

En Le Drug de Montreal [49] [50] [51] [52], en 1964 el arquitecto François Dallegret recibe el encargo de diseñar una super farmacia para su amigo farmacéutico en el centro de Montreal. La farmacia incluía una galería de arte, un restaurante, una biblioteca y una disco. Dallegret diseñó un espacio en un blanco clínico, con cuevas moldeadas orgánicamente, a base de estalactitas de cemento pintadas con epoxi blanco. El nombre del club hacía referencia tanto a la farmacia como a la conexión a base de sustancias químicas para la experimentación de la disco.²



[51] Interior de Le Drug, Montreal, 1964

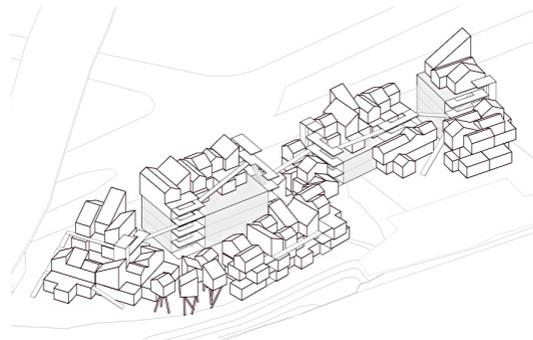


[52] Interior de Le Drug, Montreal, 1964

En Berlín, siguiendo la propuesta para el desarrollo de Leipzig Platz en los 90, según el concepto de Aldo Rossi, el fundador del club encarga el proyecto de la Tresor Tower, en la que coexistirían la disco, la sala de grabaciones, los productores de música, y las editoriales de publicaciones entre otras actividades culturales. Pero debido a problemas con los inversores, el proyecto nunca se llegó a realizar. También en Berlín, El Holzmarkt [53] [54], un poblado creativo en la riva del Spree, fue creciendo y conformando una agrupación de estructuras realizadas por colectivos de artistas. En 2010 se realiza una renovación para la construcción de una villa del arte y el ocio nocturno. El master plan, creado por el estudio de arquitectura Hütten un Paläste y Carpaneto Schöningh, contempla cuatro salas principales, construidas con bajo coste mediante elementos de hormigón prefabricados, y con la posibilidad de expandirse de forma flexible mediante unidades menores acorde a usos individualizados.²



[53] Vista del Holzmarkt desde el Spree, Berlín, 2017. Studio Eyecandy



[54] Axonometría del conjunto. Holzmarkt, Hütten & Paläste Architekten y Carpaneto Architekten.

Toda una serie de herramientas que han sido empleadas en la disco. Espacios híbridos multituosos que albergan diferentes espacios para cada tipo de ambiente o actividad. Diferentes salas para bailar diferentes estilos de música, ambientes para el relax y la conversación, el bar, el acceso, la zona de baños, espacios exteriores, salas para las prácticas más obscuras... Espacios caracterizados mediante necesidades espaciales específicas contra grandes espacios indeterminados multituosos. Así como discos que combinan programas dispares inimaginables, conformando un ensamblaje híbrido que enriquece la experiencia.

Temporal



[55] Temática "Feria" en Bamba Issa, Forte dei Marmi, 1971

Para un tiempo "líquido", son necesarias arquitecturas elásticas cimentadas en la incertidumbre del tiempo futuro, conscientes del ritmo frenético de las modas, la esencia de nuestra contemporaneidad. Una arquitectura sin pretensiones de permanencia o durabilidad, necesariamente temporal. El objetivo ya no es construir para perdurar, sino construir espacios que respondan al tiempo presente y sean adaptables al futuro, si no están condenados a morir. Los entornos efímeros están cada día más presentes en nuestra sociedad, la cultura del Pop-up, desechable y transitoria. Quizás nos dirijamos hacia una arquitectura desmaterializada y convertida en acontecimiento temporal, la transformación de la cultura digital: un mundo poblado por acontecimientos y eventos más que por objetos.

La disco es de naturaleza caduca y transitoria, surge como respuesta a los gustos y deseos presentes. La forma en la que la gente disfruta y consume la noche cambia al ritmo de la música y la disco integra este ciclo natural mediante una arquitectura fluida y móvil. Las temáticas de las discos proporcionaban entornos mutables y cambiantes creando nuevos mundos cada fin de semana, para no dejar de sorprender al visitante sediento de nuevos estímulos y nuevas experiencias sensoriales.

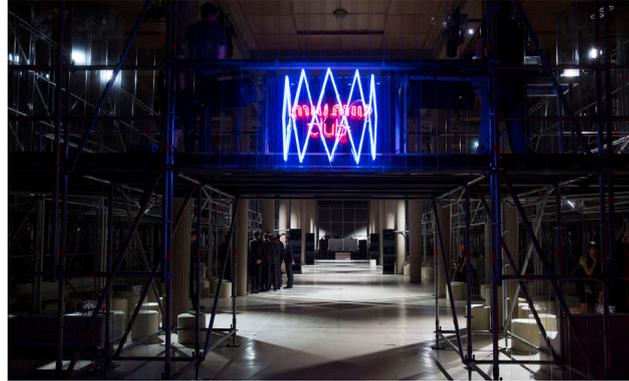
Bamba Issa [55] [56] abría únicamente para el periodo estival, los arquitectos rediseñaban su interior cada verano. El diseño inaugural recreaba un oasis, con asientos sobre ruedas en forma de camello y enormes relojes de arena; el segundo año representaba una autopista en construcción abandonada en la selva africana, con descubrimientos de restos arqueológicos; mientras que el tercer año los arquitectos convirtieron la disco en una feria de atracciones. En Studio54 los elementos decorativos y la iluminación cambiaban regularmente para explorar otras temáticas, para transportar a los clubers a otros entornos mágicos en los que imaginar nuevas identidades. Cada seis semanas el club Area era transformado en una nueva temática; durante los cuatro años de su existencia, presentó veinticinco temáticas diferentes, como ciencia-ficción, suburbia, natural history o deporte.



[56] Temática "Oasis del desierto" en Bamba Issa, Forte dei Marmi, 1971



[57] Desfile en el Miu Miu Club, París, 2015



[58] Interior del Miu Miu Club, París, 2015

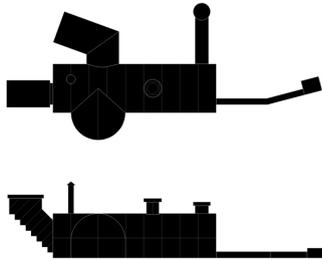
En la actualidad cada vez es más evidente la condición efímera de mundo del ocio. Festivales anuales o eventos que disuelven los clubs de su permanencia física para convertirlos en un fenómeno temporal y disperso, como demuestra la exposición Night Fever.³ En París, Miu Miu en colaboración con AMO, crean en 2015 el Miu Miu Club [57] [58], organizado para el lanzamiento de su colección y su primer perfume. Un pop-up club que ocupa el Palais d'Iéna, un edificio neoclásico de Auguste Perret cuya estructura de hormigón armado conjugaba a la perfección con la temática industrial noventera del evento. El estudio de arquitectura Akoaki de Detroit crea en 2015 El Mothership [59] [60], una cabina de DJ móvil de paneles desmontables de aluminio y patas metálicas tubulares que la elevan del suelo. La cabina, contiene todo el equipamiento necesario de un DJ. Un espacio conceptual para los eventos de Parliament Funkadelic.



[59] The Mothership, Detroit, 2015



[60] The Mothership, Detroit, 2015

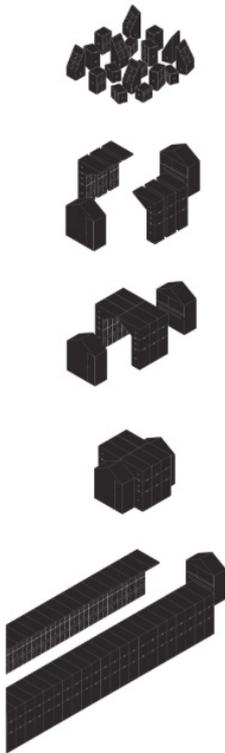


[62] Planta y alzado de Shelter, 2016. Daniel Zamarbide y Leopoldo Banchini. Bureau architecture.



[61] Vista exterior de Shelter, 2016. Daniel Zamarbide y Leopoldo Banchini

En 2016 los jóvenes arquitectos suizos Daniel Zamarbide y Leopoldo Banchini diseñan dos estructuras móviles, Shelter y The Club. Shelter [61] [62] consiste en un tubo hinchable de PVC con chimeneas extrusionadas que contiene un bar y la cabina de DJ. Cuando se acaba la fiesta, la instalación se desinfla y se transporta a otro lugar. The Club [63] [64] [65] consiste en una agrupación de módulos negros de madera contrachapada, en el que cada módulo alberga una función del club, como el módulo de sonido, de DJ, el bar... pudiendo adoptar múltiples configuraciones. En 2018, El festival del Primavera Sound alberga un club underground en su escenario Thewarehouse, una instalación cubierta de hormigón que recrea una atmósfera industrial y apocalíptica. Un ambiente de sonido envolvente en el que el espacio desaparece en un mar de humo para centrar la experiencia espacial en la propia percepción del visitante.



[63] Diagrama de posibles configuraciones de The Club, Bureau architecture, 2016.



[64] Vista interior de The Club, Trienal de arquitectura de Lisboa, 2016



[65] Módulos de The Club desmontados, Trienal de arquitectura de Lisboa, 2016

5

DISCO - Espacio Artístico Creativo

Con el surgimiento del pop, el arte pasa a centrarse en la cultura popular, en el consumo, el glamour, lo desechable y lo cotidiano. Un nuevo arte reflejado en los nuevos espacios de la disco, espacios para una nueva realidad tecnológica, hedonista y colorida. La disco se convierte en el lugar de acción y exhibición del usuario creativo. Se instaura la interdisciplinariedad artística, con discos que conjugaban el mundo del arte, la moda, la música y el cine. Nuevos espacios para todo tipo de eventos, difuminando las fronteras entre la performance, el teatro, la música, el happening... entre artista y espectador. Un evento multisensorial guiado por la figura del dj, para revolucionar la música de baile a través de la tecnología.

La influencia del Pop

En la década de los 50, la noción de objeto utilitario heredada del movimiento moderno sufre una profunda transformación tras la irrupción de la cultura de masas y la publicidad que dan origen al movimiento Pop y a la incorporación de las primeras tecnologías electrónicas. Los jóvenes artistas sentían que el arte que enseñaban en las academias y el arte que veían en museos ya nada tenía que ver ni con sus vidas ni con el presente. Muchos de ellos, desde Price hasta Warhol, pasando por los radicales, veían en el espacio disco el lugar en el que poner en práctica el nuevo arte al servicio de las masas.

Los orígenes del arte pop se sitúan en Londres con el surgimiento del Independent Group, un pequeño grupo de jóvenes arquitectos, artistas, diseñadores y críticos formado por Alison y Peter Smithson, James Stirling, Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton, Theo Crosby, Reyner Banham y Lawrence Alloway entre otros. Con las exposiciones *Parallel of Art and Life* en 1953 y *This is Tomorrow* en 1956, expresarán su entusiasmo por la cultura popular y su visión de un futuro mucho más colorido y hedonista que el pasado gris y bélico.¹ Fueron pioneros al elevar la cultura popular al nivel del arte, igualando a su vez el arte a la vida cotidiana. [1] Sus fuentes de inspiración eran las revistas, las películas de ciencia-ficción, la publicidad, la música pop... introduciendo toda la simbología y la parafernalia de la cultura de masas en el mundo del arte.; todo ello a través de la parodia y manteniendo siempre un tono de ironía.

Banham, el crítico del grupo, denunciaba la brecha existente entre arquitectura y vida, por lo que la disciplina debía incorporar la nueva "cultura de lo obsolescente, lo efímero o desechable, el consumo, el glamour, el Pop y lo cotidiano".² En 1957, el artista pop Richard Hamilton enumeraba las características del arte pop en una carta a los arquitectos Alison y Peter Smithson: "El arte Pop es: popular (diseñado para las masas), transitorio (una solución a corto plazo), reemplazable (olvidado fácilmente), de bajo coste, producido en masa, joven (dirigido a la juventud), ingenioso, sexy, artificioso, glamoroso, un gran negocio."¹ Tanto Banham como Hamilton realizan así una llamada a la consideración de las características que serán las que definan el nuevo espacio disco.

¹ Mathews, Stanley. *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price* (Londres: Black Dog Publishing, 2007)

² Jacobo García-Germán. *Estrategias operativas en arquitectura: Técnicas de proyecto de Price a Koolhaas* (Buenos Aires: Nobuko, 2012)



[1] *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* Collage de Richard Hamilton. 1956. Kunsthalle Tubingen

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

³ Pino Bruggellis, Gianni Pettena y Alberto Salvadori. *Utopie radicali* (Florenca: Quodlibet, 2017)

⁴ Ross K. Elfine "Discotheques, magazines and plexiglás: Superstudio and the architecture of Mass Culture". En *Footprint Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, (Primavera 2011)



[1] Instalación *Vegetable Garden House*. Space Electronic, Florenca, 1971

⁵ Marco Ornella. "Space Electronic". En *Radical Pipers*. Emmanuelle Piccardo (Génova: Plug_in, 2016)

⁶ Lapo Binazi. "Bamba Issa". En *Radical Pipers*. Emmanuelle Piccardo (Génova: Plug_in, 2016)

⁷ Mateo Kries, Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi, Nina Serulus. *Night Fever: Designing Club Culture: 1960-Today*. (Vitra Design Museum, 2018)

Price anticipará con el Fun palace la arquitectura del usuario creativo. Propone un marco en el que llevar a cabo toda una serie de actividades que potencien la creatividad del usuario, alejadas de la cultura elitista del momento. El visitante podría experimentar de forma activa actividades artísticas como la pintura, la música, el baile... y otras más experimentales como el "generador de fantasías", "universos inhabitados", "viajes espaciales virtuales" o "cine cibernético". Un entorno dedicado al arte, al desarrollo de la creatividad del usuario y a la satisfacción de sus deseos. A pesar de no utilizar la simbología pop, Price implementa así las características de este arte en su arquitectura.

Los radicales italianos trajeron un soplo de aire fresco y diversión, que rompía con los esquemas rígidos de la cultura tradicional. Se nutrían de música experimental, de arte pop, de teatro, de performance, de grandes eventos y festivales que profesaban la paz y el amor, de Woodstock, de los Beatles, de Archigram, de Price... buscando ser los intérpretes de una nueva sociedad de jóvenes que reclamaban el derecho a la felicidad para todos. La exposición *Superarchitettura*, inaugurada en la galería Jolly 2 de Pistoia en 1966, puede entenderse como el acto fundacional de este movimiento. La exposición mostraba al visitante el nuevo universo Pop, animado por objetos y ambientes coloridos; un ambiente lúdico que introducía el relax y proponía nuevas experiencias sensoriales. *Superarchitettura* como incentivo para la superproducción, como fenómeno social de consumo, relegando a un segundo plano los parámetros técnico-físicos del ambiente.³ Como explica Ross K. Elfine: "La fascinación de estos arquitectos por lo cotidiano fue establecida a través de un compromiso con el lugar, los objetos y con la lógica económica de la cultura popular y las formas de producción en masa. La cultura de masas y el consumismo fueron sinónimo de la liberación individual."⁴

La disco conectaba con los ideales de los radicales y su interés en arte pop el arte en general. Con la creación de las Pipers italianas introdujeron la simbología del arte pop en la creación de espacios que liberaban todo el potencial creativo de estos jóvenes arquitectos. Una arquitectura espontánea y colorida centrada en el arte y no en el funcionalismo. El Piper de Turín era conocido como el "Pluriclub" por su rico programa cultural que incluía eventos de moda, jazz, performances de teatro e instalaciones y happenings de arte. También El Space Electronic fue un lugar a la vanguardia en términos artísticos y musicales y un lugar para el encuentro y el intercambio de ideas, donde organizaban conciertos de bandas británicas emergentes, así como happenings y performance de teatro experimentales. Para un festival organizado por Superstudio en 1971, 9999 inundó el espacio instalando un gran jardín vegetal en la pista de baile [1], expresando su deseo de reconciliar naturaleza y tecnología.⁵ Para el diseño de La disco Bamba Issa, el Grupo UFO se inspiró en Disney, el pato Donald y en el reloj de arena mágico; a modo de alegoría y parodia del capitalismo. Influencias que se reflejaban en el diseño del club, con grandes farolillos de papel, mobiliario con forma de reloj de arena, o el Dj que volaba (aparentemente) sobre una alfombra mágica.⁶

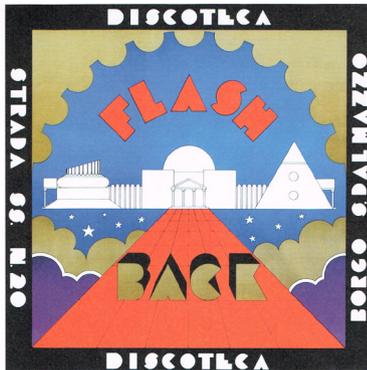
Barbarella [2] [3], diseñada por Studio65, era una disco de temática espacial. El interior incluía techos dorados, una nave espacial a modo de cabina del Dj y bar, y mesas con forma de fragmentos de columnas jónicas que representaban descubrimientos arqueológicos de antiguas civilizaciones. En la disco Flash Back [4] [5], Studio65 proyecta un conjunto posmoderno formado por una pirámide, un templo y una columna jónica truncada. Una simbología pop que continuaba igualmente en el interior, con grandes y complejas escaleras rojas, columnas griegas, ricos mosaicos y luces de neón.⁷



[2] Acceso a Barbarella, Dubbione di Pinasca, 1972



[3] Cabina del DJ de Barbarella, Dubbione di Pinasca, 1972



[4] Cartel de Flash Back. Gianni Arnaudo (Studio 65), 1972. Colección Gianni Arnaudo



[5] Interior de Flash Back, Borgo San Dalmazzo, 1972

Nueva York. El arte en la disco



[6] Trabajando en The Factory. Nueva York, 1965. Phaidon

Después de la Segunda Guerra Mundial, Nueva York se posicionaba como centro del mundo artístico, reemplazando a París. En la década de los 60, la ciudad vivía una revolución contracultural que daría forma a un nuevo tipo de vida vinculado al arte y a la fiesta. Fruto de la decadencia industrial, los artistas comenzaron a ocupar estos espacios abandonados para convertirlos en lugares de reunión y experimentación artística, aplicando las artes multimedia en la arquitectura, en la música, en el teatro y en la propia tecnología. Uno de los casos más conocidos fue The Factory, el loft en el que Andy Warhol reunía a todo tipo de artistas, estrellas porno, drogadictos, y excéntricos para realizar las fiestas más extravagantes. Pero en The Factory [6] [7], Warhol no dejaba de producir arte, era su espacio de trabajo, instalación, galería de arte... las fiestas eran su estímulo para la creación. Bajo la influencia del arte desbordante de Warhol, en la mayoría de casos, y otros tantos artistas como Basquiat o Keith Haring, la escena de clubs de Nueva York conjugará arte, moda, música y cine, a través del espacio disco.

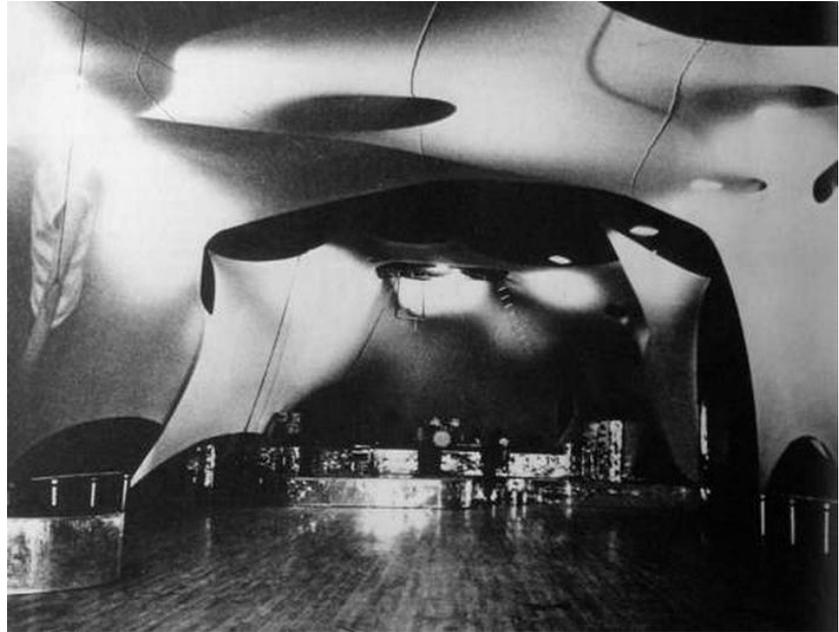
Las performances del Exploding Plastic Inevitable (EPI) que realizaba Warhol en el Dom eran un evento artístico multimedia que incluía improvisaciones musicales, teatro experimental, proyecciones de películas, audiovisuales, danza, luces estroboscópicas, fotografías... Marshall McLuhan, atraído por el evento, mostró un gran interés por este tipo de espacios: "Lo que empezó como algo innovador se estaba convirtiendo en un espectáculo de imprevisibilidad extrema que fusionaba alta y baja cultura, misticismo secreto y consumismo pop".⁸ Pero las EPI no trataban simplemente de arte, sino de la transformación del espacio entendido como medio de comunicación para la estimulación multisensorial. A través del EPI, Warhol se convierte en Andy Architect™ y la disco en un nuevo modelo de espacio arquitectónico. Una obra de arte total abierta al público.⁹

⁹ Silvia Lavin. Andy Architect. Or a funny thing happened on the way to the disco. (Log#15. Invierno 2009)



[7] Fiesta en The Factory. Nueva York, 1965. Fred W McDarrah, Getty Images

Tras la era Warhol el local se convierte en el Electric Circus [7], rediseñado por Charles Forberg, y un grupo de artistas. Al entrar, el visitante era recibido por un mural psicodélico del artista Louis Delsarte, una gran estructura textil orgánica moldeaba el interior y servía de base para proyecciones de arte. Un nuevo lugar para el arte contemporáneo, la moda y las nuevas producciones del diseño industrial. Life Magazine llamó al Electric Circus “una juerga para la mente (...) que combina vida y arte como nunca se había hecho. Los medios, el mensaje y la audiencia están en el mismo saco, simplemente llamarlo participación de la audiencia es un flagrante malentendido.”⁹



[7] Interior del Electric Circus, Nueva York, 1967



[8] Jean-Michel Basquiat y Keith Haring en Danceteria. Nueva York 1982

Posteriormente comienzan a aparecer las art-punk discos como el Mudd Club, en el Club 57 y el Danceteria [8], continuando con la fusión del arte multidisciplinar en el espacio disco. El Mudd Club, situado en una antigua fábrica, contenía una galería de arte comisariada por Keith Haring y ofreció performances de música experimental y literarias con iconos como Allen Ginsberg y William Burroughs, así como shows de moda de diseñadores emergentes... Danceteria dedica una de sus plantas a la música en vivo, otra a sesiones de Dj, otra planta sala de proyecciones, y una cuarta a bar y zona lounge. Espacios para la música underground, el arte y la contracultura, que representaban un rechazo a las discos de ambientes sofisticados como Studio54.

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

Area [9] [10] [11] [12] abre en 1983, con una fusión del arte y la vida nocturna sin precedentes. Como dijo el DJ Johnny Dynell: "En parte era más un museo que una disco". Sus imágenes muestran la extravagancia del lugar, una instalación flexible inspirada en el espacio, con instalaciones que iban mucho más allá de la decoración. El club se convertía en un entorno autónomo, era a la vez instalación para el arte y escenario para performances.⁷



[9] Baño unisex del Area, Nueva York, 1983. Volker Hinz



[10] Performance para la fiesta Fellini en Area, Nueva York, 1984



[11] Interior de Area, Nueva York, 1983. Ben Buchanan



[12] Interior de Area, Nueva York, 1983. Ben Buchanan



[13] Dibujo de Keith Haring 1987. Kunzt Gallery.

En 1985 el arte inundaba el Palladium. Henry Geldzahler, comisario del Metropolitan Museum, es el encargado del trabajo artístico del espacio. Un gran mural de Keith Haring [13] [14] presidía la pista de baile, además de otros dos murales de Jean-Michel Basquiat. Kenny Scharf diseñó los extravagantes baños repletos de grafitis y animales de peluche. En las paredes podías encontrar frescos de Francesco Clemente y las pantallas proyectaban todo tipo de videoarte. Andy Warhol fue el encargado de diseñar las consumiciones. El Palladium fue el producto de una verdadera colaboración multidisciplinar.⁷



[14] Interior del Palladium. Nueva York, 1985

El espacio disco quedará así asociado al mundo del arte, tanto para su difusión como para impulsar la creatividad, convirtiéndose en promotor de la eliminación de fronteras disciplinarias gracias a la conexión entre las artes visuales, la música, la tecnología y la arquitectura. Al final todo surge del arte.

Dj, arquitecto de sueños

Pero el arte que realmente da sentido al espacio disco es la música, a cargo de la figura del DJ [15], arquitecto del performance del espacio, quien construye un relato musical, la sesión, que guiará el comportamiento del individuo a lo largo de su experiencia. El DJ, a modo de arquitecto, enlaza elementos (discos) en un determinado orden, interviene en ellos, los modifica, para construir un encadenamiento destinado a la estimulación sensorial del usuario, representando al mismo tiempo un producto, una herramienta y un soporte.

Durante los años 80, gracias a la democratización de la informática y la aparición del sampling, los DJs provocarían una revolución musical sin precedentes, una sensación de libertad que rompía con todo lo anterior, centrándose más en los tiempos y en los ritmos que en las melodías. Surgirían así el house y el techno, los géneros más importantes y las raíces de la música de baile. Una música que tendrá mucho que ver con la producción espacial y el paisaje urbano de las ciudades postindustriales.

La música house nace a principios de los años 80 en las discotecas gay y en la cultura afroamericana underground de Chicago. Donde DJs y productores como Frankie Knuckles y Ron Hardy empiezan a utilizar la nueva tecnología disponible como amplificadores, sintetizadores, samplers, secuenciadores... para manipular los temas disco y funk de la época, para darles un ritmo más mecánico y unos bajos más graves, y mezclarlos con sonidos como el gospel, el jazz o la música clásica. Representa el hedonismo del espacio disco, un género alegre y fresco asociado a la extravagancia, a los excesos y al placer. Adopta una actitud nihilista que acepta y parodia las condiciones de vida del capitalismo.¹⁰

¹⁰ Simon Reynolds, *Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile.* (Contra, 2017)



[15] Larry Levan en Paradise Garage, Nueva York, 1979

¹¹ Avril Berthet "Dancing in the ruins". Texto para la instalación "The Club" de a-bureau (2016)

¹² Alvin Toffler. *La Tercera Ola*, (1984)

¹³ Nicolas Bourriaud, *Postproducción* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007)

"Underground Resistance es un sello para un movimiento. Un movimiento que quiere el cambio a través de la revolución sónica. Urgimos a unirse a la resistencia y a ayudarnos a combatir la mediocre programación visual y sonora con la que se está alimentando a los habitantes de la Tierra, esta programación está estancando las mentes de la gente, construye un muro entre razas e impide la paz mundial. Es este muro el que queremos derribar. Mediante el uso de toda la energía aun por liberar del sonido vamos a destruir este muro igual que ciertas frecuencias pueden quebrar el cristal. Techno es una música basada en la experimentación; es la música para el futuro de la raza humana. Sin esta música no habrá paz, no habrá amor, no habrá visión. Mediante la simple comunicación a través del sonido, el techno ha unido a las gentes de diferentes nacionalidades bajo un mismo techo para disfrutar. ¿Es que no es obvio que la música y el baile son las claves del universo? ¡Los llamados animales primitivos y las tribus humanas conocen esto desde hace miles de años! Urgimos a todos los hermanos y hermanas del underground a crear y transmitir los tonos y las frecuencias sin importar cuan primitivos son sus medios. ¡Transmite este sonido y causa estragos en los programadores! Larga vida al underground..."

Manifiesto Underground Resistance, 1989.

Mientras, en los sótanos y fábricas abandonadas de Detroit, el techno comenzaba a desarrollarse como alternativa al house de Chicago. Detroit era la ciudad que representaba la relación entre el hombre y la máquina. Un entorno tecnológico y maquinico que alimentaría la creación de este género musical, reproduciendo el paisaje industrial en los sonidos mecánicos del techno. Como explica Marie Avril Berthet en su artículo "dancing in the ruins",¹¹ el techno representa el ciborg y la asexualidad de la máquina, así como refleja las condiciones de trabajo del capitalismo tardío y la desmaterialización de la cultura. Los DJs de Detroit como Juan Atkins, Kevin Saunderson y Derrick May, popularizaron un sonido menos vocal y más agresivo, complejo y mecánico que hacía referencias a la estética de ciencia-ficción europea de bandas como Kraftwerk y Art of Noise. Desarrollaron una filosofía afrofuturista inspirada en las obras de Alvin Toffler,¹² que entendía el techno como una forma elevada de conciencia a través de la relación con las máquinas. Underground Resistance, un colectivo de música techno fundado en 1989, creía en el techno y en el baile como un medio de liberación y conexión para una sociedad global.⁷

El entorno tecnocultural emergente y la cultura DJ suscitó el desarrollo de nuevas clases de arte que ignoraban la separación entre la emisión y la recepción, la composición y la interpretación. El DJ se volvía más importante que el instrumentista y la disco más excitante que un recital o un museo, para un consumidor activo, dinámico y subversivo.

La figura del DJ representa un entendimiento de la arquitectura a modo de ensamblaje o collage de objetos insertados en un nuevo contexto, resignificados; una cultura de la apropiación y el procesamiento de las formas para producir la singularidad, superando los límites de la autoría. Como explica Nicolas Bourriaud en *Postproducción*,¹³ en nuestra vida cotidiana, el intersticio que separa a la producción del consumo se acorta día a día, podemos producir una obra musical sin saber tocar una sola nota de música, sirviéndonos de discos existentes. Quizá el futuro de la tecnología permita al nuevo usuario creativo ser el propio productor del espacio arquitectónico, a modo de DJ, sirviéndose de todas las formas de la arquitectura.

6

DISCO - Espacio Tecnológico Digital

La arquitectura ha sido siempre un modo de representación de las relaciones entre la humanidad y la tecnología, entre el ser humano y las máquinas. La cibernética y los sistemas tecnológicos posibilitan la continua adaptabilidad de la arquitectura a las transitorias condiciones sociales, mediante un sistema algorítmico retroalimentado que genera un entorno autoregulado. La disco será el espacio para poner en práctica la interacción lúdica del ser humano con la tecnología. Un entorno amplificado electrónicamente por las luces, la música, el video y las performances, que completan un espacio desvinculado de toda materialidad, un ambiente elástico y exagerado. En la actualidad ya estamos extendidos a través de dispositivos tecnológicos que nos ofrecen nuevos mundos virtuales, discos virtuales; con la inteligencia artificial se abren futuros infinitos, la idea de la singularidad tecnológica ha pasado de ser ciencia ficción a una predicción plausible del futuro próximo.

Del maquinismo de Banham a la cibernética de Gordon Pask

Desde Giedion a Price pasando por Summerson y Banham, contemplan la tecnología como un medio de liberación, una plataforma para repensar el papel de la arquitectura en la sociedad y lo que ésta puede ofrecer. Tecnología que facilitará la efectividad y el descreimiento en los grandes asuntos que habían sido trascendentales para la primera modernidad tales como el espacio, la forma, la luz, las metáforas maquinistas o la interrelación entre las disciplinas artísticas.

El propio Giedion en su libro *Mechanization takes command* de 1948, propone una mirada exhaustiva sobre la incorporación de los accesorios mecánicos y tecnificados a la vida cotidiana y entiende el habitar de acuerdo con las posibilidades técnicas del hombre en interacción con los objetos, una aproximación que se convertirá en el tema principal de Reyner Banham. Giedion, lejos de fascinarse acríticamente con el desarrollo tecnológico que describía, evidencia la contradicción entre la estabilidad orgánica del hombre y las posibilidades de transformación que ofrecían los avances tecnológicos, anticipando el ciborg posthumano.

Unos años después, en 1955, la exposición del ICA, *Man, Machine and Montion*, representa la nueva relación simbiótica entre humanos y máquinas, representadas como agentes protésicos que aumentan las capacidades del cuerpo humano para conformar un híbrido que actúa como un único ser.¹

⁴ Jacobo García-Germán. *Estrategias operativas en arquitectura: Técnicas de proyecto de Price a Koolhaas* (Buenos Aires: Nobuko, 2012)

² Mathews, Stanley. *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price* (Londres: Black Dog Publishing, 2007)

El crítico Reyner Banham, publica en 1960 de *Theory and Design in the first Age Machine*, una genealogía y desarrollo de cien años de modernidad en arquitectura y diseño, pero trazando una posible evolución alternativa, precisando la importancia en la capacidad de incorporar los avances tecnológicos de forma activa y actualizada y de avanzar sobre la percepción de los objetos y la relaciones con estos. Este cambio será considerado como el paso de la "primera época de la máquina" a la "segunda época de la máquina", una fase en la cual la tecnología no se veía ya idealizada y empleada como metáfora, tal y como habían hecho Gropius o Le Corbusier, sino que se incorporaba a la vida cotidiana de manera descomprometida y práctica.

Cedric Price, influenciado por las teorías de Banham y la asistencia a la exposición *Man, Machine and Motion*, del ICA, implementa en el Fun Palace [2] la cibernética y los sistemas tecnológicos como modos de asegurar la continua adaptabilidad de la arquitectura a las transitorias condiciones sociales. La cibernética permitía sistemas dinámicos autorreguladores mediante criterios fluidos sujetos a la modificación del propio sistema. El programa del Fun Palace constituía un conjunto de funciones algorítmicas que controlarían los procesos temporales en un dispositivo virtual. Price pretendía una arquitectura que respondiese de forma inteligente a su entorno y a sus usuarios a modo de inteligencia artificial arquitectónica. Su estructura tridimensional era la matriz espacio-tiempo de la arquitectura virtual que fusionaba arte y tecnología.

Price estableció el Comité Cibernético del Fun Palace en 1963, bajo la dirección del prestigioso investigador cibernético Gordon Pask, quien se convirtió progresivamente en la tercera fuerza ideológica del proyecto. Para Pask, el tema central de la cibernética era "el estudio de las formas en las que se organizan complejos sistemas biológicos, sociales o mecánicos, auto-regulándose y auto-reproduciéndose, evolucionando y aprendiendo". Para Price significaba un grado más de libertad a favor del usuario, al que supuestamente se iba a permitir modelar su entorno, y un grado menos de decisión en manos del arquitecto o el planificador. El sistema de control cibernético sería el encargado de fijar que tipos de actividades son las más deseadas retroalimentando el sistema mediante el comportamiento de los usuarios, y evitando así los posibles conflictos y la necesidad de normas. Un entorno autorregulado por una democracia cibernética.²

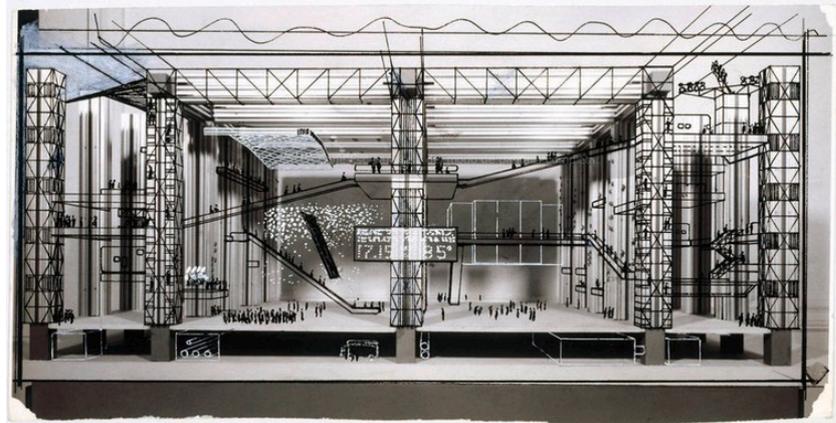
Para Pask, la cibernética era la gran promesa para la arquitectura y el diseño, la arquitectura, según Pask: "solo tiene sentido como entorno humano. Constantemente interactúa con sus usuarios, por una parte sirviéndoles y por otra controlando su estado". Por ello, defendía el desarrollo de nuevas formas de entornos capaces de adaptarse a los posibles cambios en las necesidades de la población incorporando también la participación humana en el proceso.

En 1968, el cibernético y arquitecto Gordon Pask presenta *The Colloquy of Mobiles* [1], un sistema de aprendizaje informático compuesto por cinco móviles, en el que a través de los efectos de luz y sonido, los elementos suspendidos del techo se comunicaban entre sí de forma autónoma. El visitante de la exposición, mediante el uso de luces y espejos, podía entrar en la conversación entre máquinas; así como tiene lugar en la pista de baile, donde el espacio es cedido para el intercambio de pasos entre cuerpos, luces y sonidos. El modo de interacción ocupará el tema central de *Conversation Theory* de Gordon Pask publicado en 1976: humano-humano, humano-computacional, computacional-computacional, y la necesidad de acciones mutuas.³



[1] Colloquy of Mobiles, Gordon Pask. ICA, Londres, 1968

³ Usman Haque, *The Architectural Relevance of Gordon Pask*, 2007



[2] Perspectiva interior del Fun Palace, Cedric Price, 1962. Cedric Price Fonds, Canadian Centre for Architecture, Montreal.

Espacios amplificados tecnológicamente

Artistas y arquitectos vieron en la disco lugares amplificados electrónicamente como los únicos capaces de expresar el concepto de modernidad, aprovechando su elasticidad atmosférica para incorporar el compromiso con las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. La disco es un tipo de espacio que confía y depende de la tecnología para verse completado, un contenedor cuyo interior es posible gracias al sonido sintético y a la iluminación artificial. El sonido, la luz y las imágenes proyectadas amplifican el entorno y lo estructuran, reemplazando los tradicionales elementos arquitectónicos como paredes, suelos o volúmenes. Medios tecnológicos que transforman la arquitectura articulando el espacio y organizando la experiencia, para potenciar así la performatividad de la arquitectura.

Ya en 1967 el crítico Pierre Restany anunciaba en las páginas de Domus la aparición de “un nuevo tipo de ambiente, que no es solo un club nocturno, sino un lugar de reuniones, exposiciones y otros eventos. Es un nuevo tipo de espacio, continuamente roto y modificado por efectos de luz, un espacio ilusorio creado a partir de dispositivos, proyectores, reflectores, así como la música es creada por instrumentos: un espacio que no existe sino solo cuando está en acción”. El espacio disco consigue así algo que Walter Benjamin ya deseaba que produjese el cine, pero que nunca llegó a alcanzar. La interacción lúdica del ser humano con la tecnología, una relación colaborativa que le permitiría crear nuevas y no comprometidas posibilidades para el ser humano en la era de la máquina.⁴

⁴ Marcos Parga; “Experimentación radical italiana en torno al night-club...”, *rita*, n°3 (abril, 2015)



[3] Cartel del Electric Circus. Chermayeff y Geismar, 1967.

⁵ Silvia Lavin. *Andy Architect. Or a funny thing happened on the way to the disco.* (Log#15. Invierno 2009)

Las capacidades performativas del espacio y el evento artístico que supuso las *Exploding Plastic Inevitable* de Warhol fueron posibilitadas por un ambiente innovador y tecnológico. Las EPI del Electric Circus [3] [4] constituían un diseño arquitectónico que utilizaba la luz y el sonido como materiales conformadores del espacio vacío. Un interior que a través de la creación de ambientes deshacía la legibilidad del marco arquitectónico. Como explica Sylvia Lavin: “A través de la utilización de luces flash estroboscópicas, música, video y performances como elementos constituyentes, la arquitectura se convirtió en el supermedio caracterizado por la exageración de los efectos ambientales, la desvinculación de la experiencia arquitectónica del soporte técnico del edificio, y la extensión de la superficie arquitectónica con la superimposición de nuevas capas de materia mediatizada”.⁵

Marshall McLuhan, atraído por el evento, describiría la atmósfera del Electric Circus como una sobrecarga tecnológica multisensorial creada por el despliegue de los medios que facilitaba la inmersión y la cohesión del conjunto. La villa global de McLuhan se condensaba en la táctil pista de baile local, efectos visuales y acústicos que conectaban a la gente en el nuevo entorno “verbi-voco-visual” que McLuhan exploró.



[4] Evento multimedia en el Electric Circus, Nueva York, 1968

⁶ Marco Ornella. "Space Electronic". En *Radical Pipers*. Emmanuelle Piccardo (Génova: Plug_in, 2016)

En 1969, influenciados por la visita al Electric Circus de Nueva York y las teorías sobre los medios de comunicación de Marshall McLuhan; el Gruppo 9999 crea el Space Electronic. Una envolvente estructural en cuyo interior los dispositivos electrónicos operan para la continua activación de la percepción del usuario. La arquitectura pierde su fisicidad, convirtiéndose en experiencia sensorial, a través de la estimulación electrónica. El ser humano, su cuerpo y su sistema nervioso suponían para el grupo, el último y definitivo ámbito de intervención. El Space Electronic ponía en práctica las teorías de Marshall McLuhan sobre las posibilidades transformadoras de los medios electrónicos, depositando toda la confianza en los avances tecnológicos. El Space Electronic, una de las obras más famosas de los radicales, constituyó una muestra del futuro, una nave espacial en el centro de Florencia, constantemente conectada con el resto del mundo y disolviéndose en un mar tecnológico.⁶



[5] Interior del Space Electronic, Florencia, 1968

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

Las olas de luz y sonido que se proyectaban directamente sobre los cuerpos ejercían un efecto en el cerebro de los individuos. Experimentos realizados en los 40 y 50 demostraron como la exposición a luces parpadeantes era capaz de inducir ondas Alpha en el cerebro, y como la presencia de estas ondas podían conectar diferentes áreas del cerebro y engendrar experiencias de belleza trascendente. Además de los efectos del sistema estéreo, el subwoofer producía una longitud de onda que se podía sentir dentro del cuerpo. Una sensación que se manifestaba desde la piel hasta el interior del abdomen.

⁷ Pol Esteve. "Total Space". En *Night Fever: Designing Club Culture: 1960-Today*. Mateo Kries, Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi, Nina Serulus. (Vitra Design Museum, 2018)

En el Maddox fueron implementados los más sofisticados sistemas tecnológicos de la época para construir un espacio virtual sin precedentes. Se instalaron dos tipos de tecnología electrónica, fija y camuflada en techos y paredes. Un sistema centralizado controlaba 200 dispositivos de luces, incluyendo luces flash, lasers, UV, proyectores y diversos efectos visuales. Unos sistemas de iluminación que ya existían antes, pero con aplicaciones muy diferentes a la cultura de baile. Otro dispositivo fue diseñado para producir efecto niebla, así como una caja efecto agua, en la que la luz a través generaba patrones que parecían el mar. La lámpara horizonte proyectaba líneas de luz horizontales. Una serie de dispositivos que creaban el efecto de olas invertidas luminosas proyectadas sobre los cuerpos en movimiento. El sistema de sonido contaba con seis altavoces suspendidos sobre la pista de baile, y doce columnas de altavoces complementarios distribuidas por la sala, que incluían el novedoso subwoofer capaz de reproducir los tonos más bajos.⁷

En Studio 54 la parte más importante recaía sobre la iluminación. La pista de baile se independizaba del interior encargando su iluminación a diferentes diseñadores. Como dice Ian Schranger: "La iluminación de los interiores debía ser suave y acentuar el diseño y las formas arquitectónicas, donde menos es más. Para la iluminación de la pista de baile, queríamos más es más. La combinación de luz arquitectónica y luz teatral creó un espacio que hizo a la gente sentirse y estar bien, fue la clave del éxito del club." Utilizaron luces de pista de aeropuerto, flashes, luces de policía... que hacían parecer todo en stop-motion. "Una iluminación que se movía al ritmo de la música, el club se volvía oscuro con los graves, y con los altavoces en el suelo, sentías las vibraciones a través de tu cuerpo. Luego de repente todo se iluminaba, era electrizante. Studio 54 era un entorno cinético y dinámico". Las luces y la tecnología audiovisual moldeaban la experiencia del usuario.⁸

La intención de Isozaki en el Palladium [6] [7] era crear una fuerte tensión entre arquitectura high-tech y la ruina. La pista de baile estaba flanqueada por dos paneles de veinticinco pantallas, que proyectaban todo tipo de videoarte, las paredes laterales de la retícula también se iluminaban produciendo hasta sesenta tonalidades por segundo. Todo un sistema de control tecnológico nunca visto anteriormente. El Palladium fue el producto de una verdadera colaboración multidisciplinar, pero lo culminaban sus usuarios: una comunidad de ciborg-dancers para los que la arquitectura, la iluminación, el sonido, y las piezas de artes eran extensiones de su cuerpo.

El Palladium se convierte así en el laboratorio de las ideas de Isozaki, especialmente las relacionadas con los entornos tecnológicos. Alejado del optimismo tecnológico de los metabolistas, para Isozaki, el lado oscuro de la tecnología fue un tema central para el diseño del Palladium. En su proyecto no defendía ni rechazaba la tecnología, sino que el edificio era imaginado como un espacio de posibilidades. La tecnología como un medio para experimentar estados espaciales alterados.

⁸ Mateo Kries, Jochen Eisenbrand, Catharine Rossi, Nina Serulus. *Night Fever: Designing Club Culture: 1960-Today*. (Vitra Design Museum, 2018)

Isozaki empieza trabajando en el estudio de Kenzo Tange. En 1970 Tange encarga a Isozaki un trabajo para la exposición internacional de Osaka, para la que Isozaki crea un robot activado por un entorno cibernético que emitía luces, sonidos y humo en respuesta al entorno. Trabajo que supuso una gran influencia para su intervención en el Palladium.



[6] Interior del Palladium, Nueva York, 1985

El concepto estaba en la mente de Isozaki desde el principio: “En un discoteca, la tecnología se vierte por todo el cuerpo. Es como si se evocase un deseo oculto. Estaría mejor decir que una ducha de tecnología permite la aparición de deseos sucesivos (...) ofrece la posibilidad de una teofanía revelada en la banalidad de la vida diaria”. El uso de la tecnología aquí iba mucho más allá del “well-tempered environment” descrito por Reyner Banham. Junto a los controles de humedad, temperatura, luz y sonido; los efectos de la drogas psicoactivas, la música y los cuerpos bailando, construían un ambiente que no podía ser descrito como climatizado o natural.⁹

La disco introducía así un nuevo entendimiento de la aplicación tecnológica en la arquitectura para la configuración de un nuevo tipo de espacio que se verá reflejado en diversas tipologías arquitectónicas. Proyectos que comparten la fascinación por los avances tecnológicos y supondrán una anticipación al presente mundo hiperconectado de flujos y redes.



[7] Escalera de acceso al Palladium, Nueva York, 1985

“fully serviced landscape” es la propuesta que realiza Archigram en 1970 para el edificio multiusos de Montecarlo, un paisaje activado dotado de servicios artificiales invisibles. El proyecto, planteaba la construcción de un edificio enterrado bajo una colina artificial camuflado en la densidad edificatoria de la ciudad de Montecarlo mediante la estrategia de la invisibilidad, ocultando el grueso del programa y ofreciendo una “montaña artificial”. Esta actuaba como superficie a través de la cual se establecía una conexión virtual con los acontecimientos que estaban teniendo lugar debajo o en otros lugares del complejo. Asimismo, este paisaje artificial proporcionaba energía eléctrica, luz y una red similar al “wi-fi”, que hacían de esta topografía un entorno aparentemente natural pero activado social y funcionalmente por redes invisibles de energía que emanaban de objetos-gadgets integrados en la arquitectura.

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



[8] Maqueta del ZKM, Center for Art and Media Technology de Karlsruhe, OMA, 1989

⁹ OMA, Rem Koolhaas y Bruce Mau. *S,M,L,XL*. (The Monacelli Press, 1995)

Koolhaas continuará explorando las posibilidades que ofrece la tecnología para la construcción del espacio y entenderá la progresiva desmaterialización de la arquitectura como una oportunidad para promover nuevos escenarios en los que coexistan el mundo real y el virtual.

El ZKM, Center for Art and Media Technology de Karlsruhe [8], sería una institución futurística, también conocida como la Bauhaus electrónica. Su programa consistía en una amalgama de museo del arte de los media, del arte contemporáneo, de investigación y producción musical, de video y de realidad virtual, un teatro de los media, sala de conferencias, mediateca... Una gran pantalla en la fachada transformaría completamente el carácter del edificio; una superficie metálica, fina y transparente que proyectaría las actividades del centro y mensajes comerciales. Por uno de sus núcleos, un gran robot de piel de poliéster corrugado, circularían escenarios, dispositivos electrónicos, cápsulas, proyectores, arte... Para ser insertados en las diferentes plantas creando nuevas condiciones espaciales. Representaba un laboratorio abierto al público, un gran aparato para la investigación de la relación entre arte y tecnología.⁹

Con las tiendas de Prada [9], OMA-AMO realiza un giro salvaje y entra en un juego eterno. En cambio de desentenderse después de la terminación del proyecto, AMO se ha involucrado continuamente con la tienda y sus eventos. Prada Soho no es solo arquitectura, sino una sucesión de eventos y producción mediática. Implementa el concepto de la desestabilización. La tienda no es el santuario de la marca, sino un proceso experimental; aloja eventos para conectar el espacio público comercializado del SoHo, el evento como potencial fuente de contenido. La tienda posee capas de intercambiabilidad, en la que los media son la más flexible. La tecnología de la información intenta impregnar el espacio de información, un ornamento digital, una ventana itinerante.¹⁰



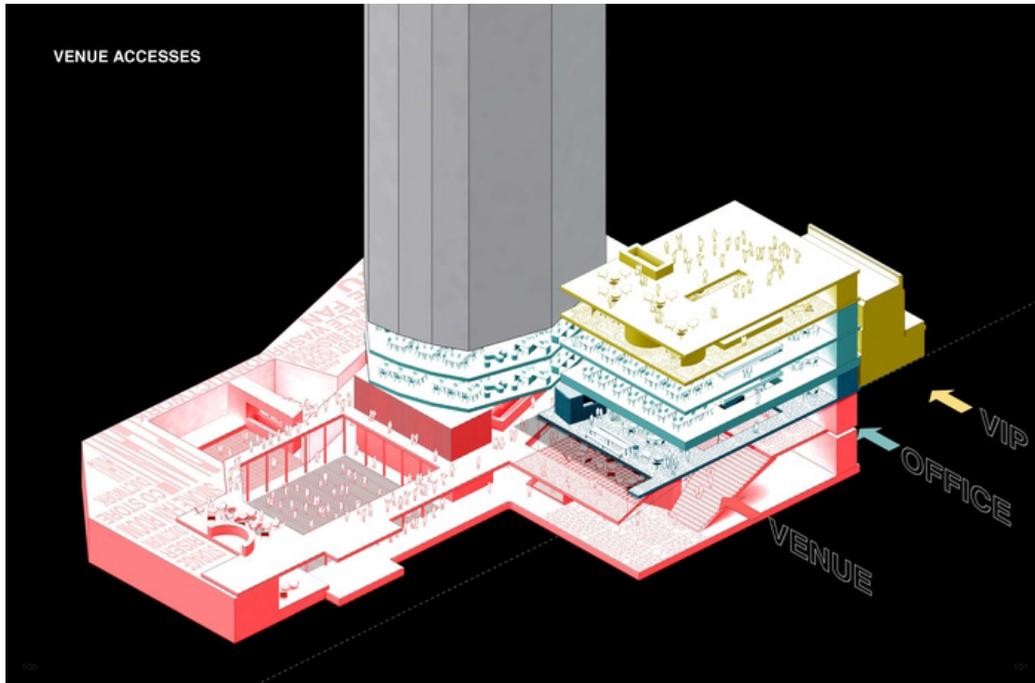
[9]Tienda Prada Soho. Nueva York, 2001

¹⁰ OMA. *Content* (Londres: Taschen, 2004)

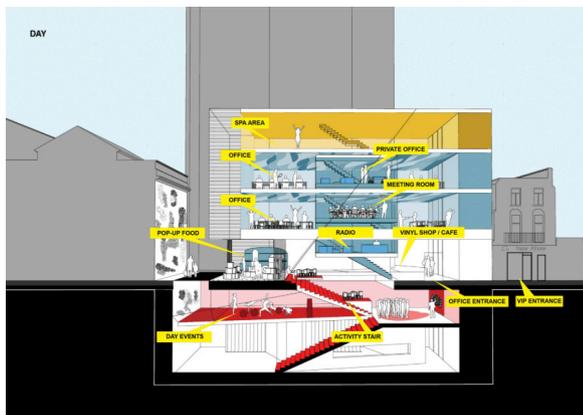
¹¹ oma.eu

Toyo Ito también utilizará el mundo intangible de flujos y redes de la información como esquema organizativo de la Mediateca de Sendai, y el microchip como unidad metafórica de medida. La elección del modelo microchip representa una opción ideológica, ya no referible a la experiencia de la arquitectura: los flujos de información de la industria informática y mediática, y el diseño y fabricación de circuitos impresos y redes informacionales.

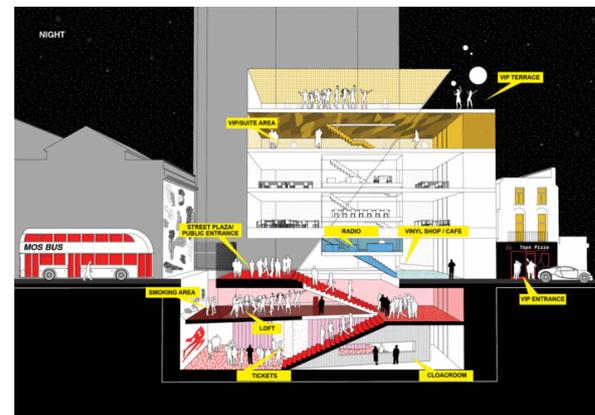
En 2015, OMA recibe el encargo de participar en el concurso para el diseño del nuevo Ministry of Sound de Londres [10] [11] [12], la nueva disco para el siglo XXI. A través de AMO, la firma de investigación de OMA, realizan un estudio de la cultura de club desde los años 60 hasta la actualidad. AMO atribuye el cierre de los clubs a partir de los años 90 a la aparición de las redes sociales y las tecnologías digitales, que aparentan mermar las características físicas que definen el club. En respuesta, OMA propone un volumen de usos mixtos metamórfico y reconfigurable, bajo el concepto de la flexibilidad y la informalidad, con paredes y escenarios móviles. Durante el día, la malla exterior de estructura metálica para proyecciones abstractas, se cierra; por la noche, parte de la fachada se eleva para exponer un espacio social a nivel del suelo. El Ministry of Sound II, activo 24 horas al día, combinando espacios de co-working, una cadena de radio, spa y la disco. Además de una sala de inmersión digital repleta de pantallas por paredes y techos. Un collage de diferentes espacios con diferentes condiciones ambientales creadas por la tecnología.¹¹



[10] Axonometría del Ministry of Sound II, OMA, 2015



[11] Sección del Ministry of Sound II, modo día, OMA, 2015



[12] Sección del Ministry of Sound II, modo noche, OMA, 2015

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



[13] Sesión en el MIRA, Barcelona, 2017

En la actualidad, diversos festivales de música constituyen un evento cultural multidisciplinar para la exploración y experimentación de la tecnología y el mundo digital aplicados al arte y la cultura de baile. Citas anuales que ofrecen todo tipo de experiencias sensoriales y artísticas amplificadas por los últimos avances digitales. La translación del espacio disco convertido en evento temporal.

MIRA [13] [14] [15] es un festival de artes digitales basado en tres áreas conectadas: exhibición, divulgación y educación, que se celebra anualmente en Barcelona (desde 2011) y Berlín (desde 2016). Enfocado a las nuevas tendencias de la cultura digital y la tecnología, el festival cuenta con una programación compuesta por shows audiovisuales en formato tradicional y fulldome, instalaciones de arte digital, shows con sonido 3D, screenings en formato fulldome, conferencias, presentaciones y workshops. Un evento como espacio de intercambio, difusión y colaboración entre artistas visuales y musicales. El festival se celebra en un antiguo espacio industrial reconvertido en centro cultural, la Fàbrica de Creació Fabra i Coats. La edición MIRA 2018, Bajo el título "The search for (modern) pleasure" explorará distintos proyectos sobre la noción del placer dentro de la era digital y el arte como catalizador de experiencias hedonistas.¹²

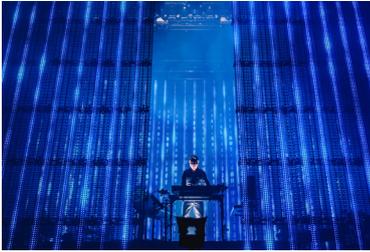
¹² mirafestival.com



[14] Instalación del MIRA, Barcelona, 2017



[15] Instalación del MIRA, Barcelona, 2017

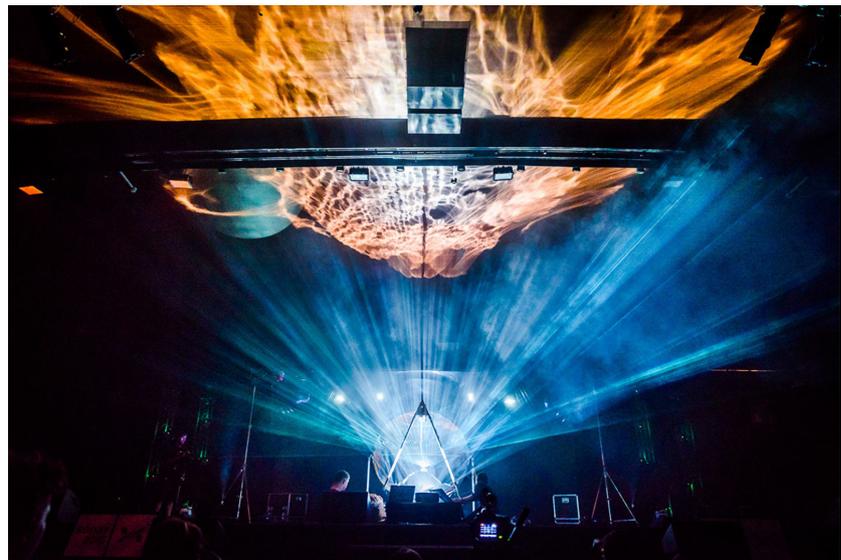


[16] Jean-Michel Jarre, Sónar, Barcelona, 2018



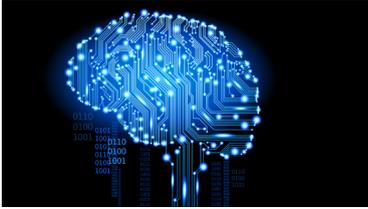
[17] Grace and the colour of sound, Sónar, Barcelona, 2018

El Sónar [16] [17] [18] es el Festival Internacional de Música Avanzada y el Congreso de Creatividad y Tecnología que se celebra anualmente en Barcelona desde 1994. El evento constituye un acontecimiento cultural pionero y único en su formato y contenidos: un referente internacional de primer orden gracias a una oferta que combina lo lúdico con lo artístico, la vanguardia y la experimentación con las nuevas corrientes musicales de la electrónica de baile. Sónar explora el panorama actual de la música electrónica y sus interacciones e hibridaciones con la creación digital, reuniendo a los artistas más consolidados y al talento emergente. Sónar ha apostado desde sus primeros años por ser algo más que un festival de música, ofreciendo varias actividades paralelas a los conciertos y sesiones: la feria discográfica y tecnológica, conferencias, proyecciones de videoarte e instalaciones artísticas, exposiciones, demos, performances, conferencias, música a la carta y contenidos online. Los valores fundacionales de Sónar han definido al festival desde su nacimiento como link entre creatividad y tecnología, y su compromiso como evento global y lugar de encuentro para diferentes disciplinas y comunidades creativas de todo el mundo.¹³



[18] Koreless, Sónar, Barcelona, 2018

¹³ sonar.es



[19] Inteligencia artificial

¹⁴ Marshall McLuhan, *Understanding Media* (McGraw-Hill, 1964)

El ser posthumano amplificado tecnológicamente

Marshall McLuhan ya concebía la relación entre humano y tecnología como un modelo de extensión de las capacidades físicas y cognitivas. Como escribe en *Understanding Media*: "Cualquier medio es una extensión, una proyección en el espacio o tiempo de nuestros diversos sentidos... Las tecnologías son amputaciones de nuestros propios organismos". ¹⁴

La sociedad actual es una comunidad extendida en sus dispositivos técnicos, con la figura del ciborg como representación de la forma en la que nos relacionamos con nuestro entorno a través de extensiones tecnológicas. El Homo Sapiens viene equipado con una extraordinaria serie de facultades sensoriales, las cuales pueden verse aumentadas por diversas capas de diferentes combinaciones, como los sensores de los teléfonos móviles, las imágenes virtuales, los sonidos electrónicos, etc.; una infinita variedad de mundos perceptivos, conectados entre sí.

La tecnología que usamos en el día a día enmarca nuestra relación con el mundo y cómo lo experimentamos. Diseñamos máquinas y las máquinas nos diseñan a nosotros, pues mediante su uso podemos transformarnos. El ser humano ya está completamente entrelazado con las máquinas, los vehículos, los instrumentos, la arquitectura y la infraestructura. Pero los avances en la inteligencia artificial [19] prometen un futuro cercano en el que las máquinas empiecen a aprender a modificarse ellas mismas según nuestro uso. La inteligencia artificial observará las interacciones humanas y aprenderá gradualmente las preferencias de vida y el comportamiento, complementando la inteligencia humana, extendiéndola y mejorándola; de forma que cambiaría radicalmente la concepción de nosotros mismos y nuestras relaciones sociales. Por ello, necesitamos entender el poder y el potencial que tienen para hacernos una idea de lo que queremos de ellas, qué queremos hacer con ellas y qué queremos que ellas hagan con nosotros. Además, surgen cuestiones como quién tendrá el control sobre una inteligencia capaz de actuar de forma autónoma. Un control necesario para mantener la capacidad de rediseñarnos en el futuro. Al final, la tecnología nunca es el factor determinante, sino quién tiene el control, la misma tecnología puede ser utilizada para construir distintos tipos de sociedades.

El ser humano se encuentra en un punto de inflexión en la evolución de la especie hacia algo que aún no somos capaces de imaginar, hemos llegado hasta aquí y no hay vuelta atrás. La ciencia social ha perseguido los sueños de grandes visionarios de diversas disciplinas, pero nunca el potencial para diseñar la vida había sido tan grande. Un contexto que requiere nuevos esfuerzos para expandir la conciencia y la sensibilidad hacia nuevas perspectivas y experiencias no-humanas y post-humanas. Un paso de un entendimiento del mundo antropocentrista hacia nuevas y múltiples formas de existencia e inteligencia, como una nueva etapa evolutiva. Un entendimiento del proceso tecnológico que ya compartía Jean François Lyotard,¹⁵ uno de los precursores del pensamiento posthumano.

¹⁵ Jean François Lyotard, *La condición posmoderna* (París: Éditions de Minuit, 1979)

¹⁶ Raymond Kurzweil, *The singularity is near: when humans transcend biology* (New York: Penguin 2005)

Durante los últimos años, diversos científicos y sociólogos como Raymond Kurzweil contemplan la idea de alcanzar la singularidad tecnológica [20], el momento en el que la inteligencia artificial sea capaz de auto-mejorarse, o diseñar otra inteligencia artificial mejorada. Un ciclo infinito fuera de control, alcanzando niveles de inteligencia inimaginables, donde las máquinas inteligentes podrían diseñar generaciones de máquinas sucesivamente más potentes. Una creación de inteligencia que sería muy superior al control y la capacidad intelectual humana, por lo que probablemente acabaríamos siendo reemplazados por entidades superiores, versiones mejoradas de nosotros mismos.¹⁶

¹⁷ Yuval Noah Harari, *Homo Deus: Breve historia del mañana* (Barcelona: Debate, 2016)

Según el historiador israelí Yuval Noah Harari, estamos ante la mayor revolución en la historia. Durante miles de años hemos cambiado el mundo alrededor nuestro, hemos cambiado la economía, la geografía, el sistema político, pero el mundo dentro de nosotros no ha cambiado. Seguimos teniendo los mismos cuerpos, los mismos cerebros y las mismas mentes que teníamos en la edad de piedra hace 300.000 años. Ahora vamos a cambiarnos a nosotros mismos, ya que, gracias a la ayuda de los algoritmos, obtendremos habilidades divinas para crear. Diseñaremos nuestro propio entorno, nuestros cuerpos y cerebros, animales y humanos, tomando el total control creativo tanto de nuestro mundo exterior como del interior.¹⁷

En el sistema ciborg, el cerebro orgánico todavía controla todas las extensiones tecnológicas, pero la nueva forma de vida será abandonar el cerebro orgánico, para formar seres cuyos sistemas de control centrales sean inteligencias artificiales, no basados en la química, sino en la electricidad. Por lo que el auténtico reto es la creación de un nuevo hardware que pueda reemplazar al cuerpo humano, encontrando un nuevo medio en el que insertar el software humano, el pensamiento. Si esto ocurre, por primera vez en la historia, la vida podría salir del planeta tierra, liberándonos de las necesidades climáticas y atmosféricas. La liberación total de la arquitectura en un mundo en el que ya no tienen sentido el cobijo ni el confort, sino la estimulación sensorial, la producción de acontecimientos, o el juego colectivo... La arquitectura convertida en espacio disco. Las visiones de Superstudio o Constant parecen que se hacen realidad, pero serán apreciadas en lugar de criticadas y parodiadas.



[20] Singularidad tecnológica

7

DISCO - Espacio Lúdico Global

Utopías visionarias de los 60 ya predecían un futuro en el que el individuo sería liberado de la esclavitud del trabajo por la tecnología. Un mundo libre, nómada, sin distinciones entre ocio y trabajo, dedicado a la creatividad y al aprendizaje. Un mundo “genérico” en el que todo es posible. Estamos en un momento de similares características, tratando grandes dilemas éticos que originan los avances tecnológicos. La liberación del trabajo parece ser una realidad cercana, la automatización es un hecho imparable. La sociedad presente se convierte en una gran disco que celebra la diversidad, la creatividad y la cultura activa. Entornos convertidos en experiencia sensorial amplificada por la tecnología. Una sociedad posthumana sin distinción entre ocio y trabajo, un campo de juegos infinito, creaciones colectivas. Una disco global, el espacio posthumano.

Filosofías del juego y el hedonismo

La revolución industrial estableció la división del trabajo y el ocio, la jornada de ocho horas laborales, cinco días de trabajo y dos de descanso, moldeando las relaciones sociales, la familia y los modos de habitar. El *Homo economicus* de la era industrial estaba motivado por intereses materiales, en lugar de la diversión o el honor, y todo tipo de acción productiva que no persiguiese el beneficio económico era vista como innecesaria o incluso irracional. En la historia, diversos filósofos del siglo XX reclamarán el valor del tiempo libre, la recuperación del juego y el arte incorporado a la vida cotidiana en contra de la opresión del trabajo.

Karl Heinrich Marx predijo que con el desarrollo de la tecnología se vería reducido el tiempo de trabajo necesario, incrementándose el valor añadido. El sujeto se vería emancipado a través del tiempo libre, en un nuevo modo de producción que permitiría el desarrollo de los intereses y deseos individuales para contribuir al progreso social y científico. Según Marx, la producción evoluciona e innova cuando el trabajo es voluntario en lugar de forzado. Mediante la libertad, los humanos crean con sinceridad y deseo, y no bajo las imposiciones de las necesidades materiales.

Max Weber dice que nuestra era se caracteriza por “la intelectualización, la racionalización y el desencanto”. Rene Descartes pensaba que ser racional implicaba excluir la imaginación. La racionalización del trabajo que surgió tras la revolución industrial acabo desterrando todo tipo de ambiente de juego del ámbito del trabajo. Según Weber, a través de este proceso, el Homo Ludens del pasado fue convertido en Homo Sapiens y en *Homo economicus*, carente de imaginación y solo preocupado por el trabajo, suprimiendo los deseos y emociones de sus intereses.¹

¹ Chin Jungkwon. “Play and Labour” *En Superhumanity: post-labor, psychopathology, plasticity*. Nick Axel, Beatriz Colomina, Mark Wigley, et al. (e-flux architecture, 2017)

En el 58 Herbert Marcuse publica *Eros y civilización*, en el que evidencia como en la sociedad industrial moderna la energía emocional del individuo ha sido sometida y sacrificada por la lógica del rendimiento. A su juicio es necesario recuperar la fantasía a través de una renovada dimensión estética que concilie ocio y trabajo. En 1959 se hace eco de sus ideas el *Manifiesto della pittura industriale*, del pintor Pinot Gallizio: “El mundo será la escena y la contraescena de una representación continua, la tierra se transformará en un inmenso Luna Park (parque de atracciones) [...] tendremos las máquinas para jugar o nosotros mismos las construiremos en el tiempo libre, que el resto, de manera insana, gusta de ocupar en la banalidad y en el atrofiamiento progresivo del cerebro”.²

El concepto de tiempo libre y los nuevos modos de comportamiento ocuparan un lugar central en las teorías de las disciplinas artísticas, una línea de pensamiento que en la arquitectura se manifestará bajo la forma de proyectos utópicos y visionarios, en la mayor parte irrealizables, pero que sentarán las bases de una nueva arquitectura para el ser posthumano.

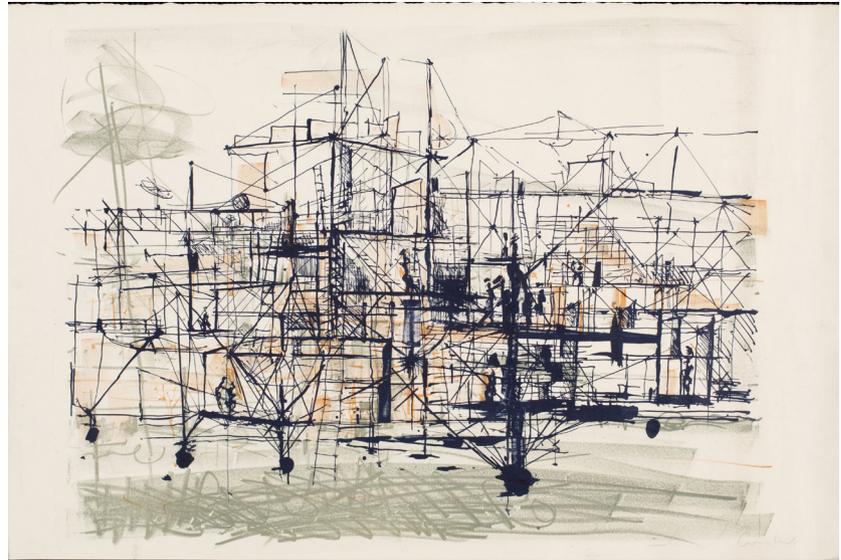
² Pino Bruggellis, Gianni Pettena y Alberto Salvadori. *Utopie radicali* (Floencia: Quodlibet, 2017)

Mundos visionarios

Arquitectos y críticos de la década de los 60 y 70, fascinados por los avances tecnológicos, sentían que estábamos comenzando a vivir en una sociedad basada en la red global y querían representar este mundo de redes. Un mundo definido por las conexiones interculturales en lugar de las características específicas del lugar. Un compromiso con estos flujos de información amplificadas que ha sido calificado por el historiador arquitectónico Mark Wigley como una “fiebre por la red”. Además, defendían el derecho al tiempo libre y una vida creativa y hedonista, centrada en el desarrollo personal y en la satisfacción de los deseos facilitados por esta red tecnológica que posibilitaría la liberación del trabajo.

En 1956, el artista Constant Nieuwenhuys, miembro de La Internacional Situacionista, comienza a trabajar en una idea visionaria, el proyecto New Babylon [1]. Constant imagina un mundo futuro en el que la tecnología avanzada y la automatización de la producción han liberado al ser humano de la necesidad del trabajo, posibilitando una vida nómada. La gente puede disfrutar de un tiempo libre casi infinito, las máquinas lo realizan todo, no hay diferencia entre ocio y trabajo, la creatividad y el juego son los únicos recursos. New Babylon es una estructura para la vida, una red global de estructuras que se elevarían sobre el terreno mediante andamiajes, conformando apartamentos adaptables, espacios abiertos y áreas libres, conectados mediante vías rápidas; un gran interior, un entorno infinito. Pero New Babylon no es arquitectura en sí misma, sino sus potencialidades, la multiplicación de diferentes sistemas con la capacidad de ser transformados, pues cada elemento quedaría indeterminado, móvil y flexible. Un patrón arquitectónico continuamente reestructurado por la creatividad del usuario, en función de sus deseos. Todas sus imágenes representan una arquitectura ambigua, sin los elementos tradicionales de la arquitectura, no hay exterior ni interior, ni privado ni público; representan atmósferas, pues Constant pensaba que no vivimos en espacios definidos por líneas, sino en atmósferas, en colores, estados anímicos, temperaturas, y emociones, como en el espacio disco. En New Babylon no existen las convenciones sociales, ni las normas morales, no hay instituciones, pero sí una absoluta colectividad. New Babylon es como una disco multiplicada por mil, una fantasía del espacio disco a escala planetaria.³

³ Mark Wigley, “Constant Dialogue” en *Work, Body, Leisure*. (Rotterdam: Hatje Cantz, 2018)



[1] Dibujo de New Babylon, Constant, 1961. Collection Academie van Bowkunst, Amsterdam.

Price y Littlewood vieron al Fun Palace como un outlet educacional y creativo para el tiempo libre. Usan los términos “aprendizaje” y “ocio” de forma intercambiable, pues creían en el Fun Palace como un modo constructivo de utilizar el tiempo libre. Price defendía que el trabajo y el ocio no debían ser excluyentes, sentenciando que se debían eliminar la división artificial entre el tiempo de ocio y el tiempo de trabajo. Como dijo Littlewood: “Quienes actualmente trabajan en fábricas, minas y oficinas tendrán muy pronto la posibilidad de vivir como sólo unos pocos pueden hasta ahora: elegir el trabajo que les agrade, haciendo tan poco de él como quieran, y llenando su tiempo de ocio con cualquier cosa que les plazca. Entendían la necesidad, y el derecho, de disfrutar de la totalidad de nuestras vidas y que el problema era descubrir cómo. Cedric Price y Joan Littlewood pensaban que cada ciudad debía tener un espacio disponible en el que las últimas tecnologías y dispositivos de ingeniería y ciencia ofreciesen un entorno para el placer y el descubrimiento, “un lugar para mirar a las estrellas, para comer, pasear, interactuar y jugar”, un entorno en el que la mente humana y su espíritu pueda relajarse o encontrar los estímulos y deleites que permitan su actividad creativa.⁴

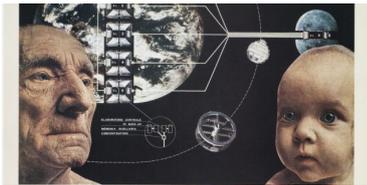
⁴ Jacobo García-Germán. *Estrategias operativas en arquitectura: Técnicas de proyecto de Price a Koolhaas* (Buenos Aires: Nobuko, 2012)

Los radicales italianos defendían la búsqueda de una mayor libertad, de espacios libres donde ejercitarla y cultivarla, la creación de territorios mágicos de la imaginación, la precariedad forzada de la existencia, el rechazo de la esclavitud del trabajo, y el crecimiento de la conciencia y la rebelión contra la estructura piramidal de la sociedad.

DISCO. ESPACIO POSTHUMANO

⁵ Ross K. Elflin "Discotheques, magazines and plexiglas: Superstudio and the architecture of Mass Culture". En *Footprint Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, (Primavera 2011)

Para Superstudio la arquitectura debía ser el medio a través del cual los individuos realizarían todo su potencial creativo, lo cual no sería mediante la construcción de edificios u objetos, sino a través de la conexión directa con la vida cotidiana. Con proyectos como la Supersuperficie o el Continuous Monument [2], basados en la malla genérica infinita, imaginaban una vida sin objetos en una tierra transformada en un único dispositivo que organiza y hace posible la existencia humana. Sus ideas fueron reflejadas en uno de los últimos trabajos de Superstudio "Five Fundamental Acts" [3]: vida, educación, ceremonia, amor y muerte; una serie de fotomontajes y textos publicados en Casabella en 1973. En el apartado vida propone una red conectada por cables eléctricos, anticipando internet, que cubriría cada superficie habitable del planeta; todo edificio sería demolido, y los habitantes convertidos en nómadas que podrían establecerse temporalmente en según qué partes les aporten mayor significado. Esta red proveería a sus habitantes de las necesidades básicas para la supervivencia y aportaría protección contra las condiciones climáticas. Los usuarios podrían viajar por el mundo de acuerdo a sus deseos, complaciendo al ciudadano global en la elección de su modo de vida. Un nuevo tipo de humano libre de las necesidades inducidas, una nueva sociedad ya no más basada en el trabajo, el poder o la violencia, sino en las propias relaciones humanas. Como Superstudio reivindica en su declaración final "nuestra única arquitectura será nuestras vidas".⁵



[3] Fotomontaje para Five Fundamental Acts, Superstudio, 1971. Fondazione MAXXI, Roma.

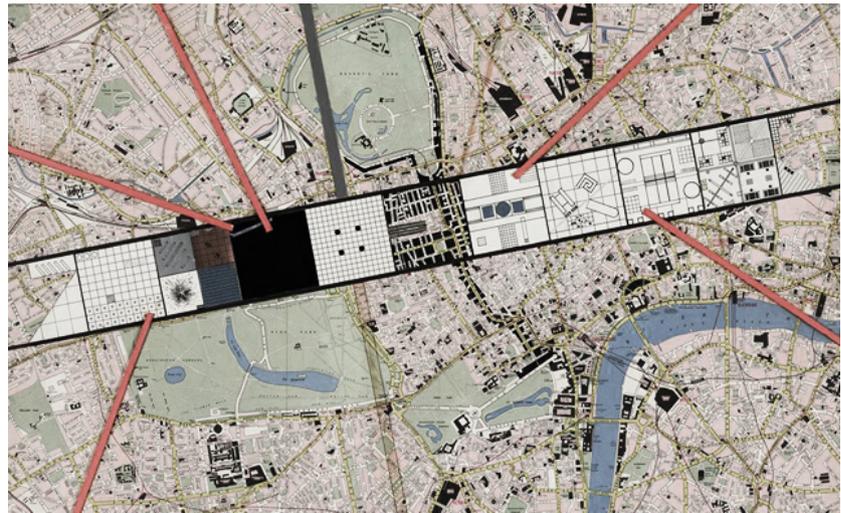


[2] Perspectiva de The Continuous Monument, Superstudio, 1969. MoMa Collection. Nueva York

⁶ Pino Bruggellis, Gianni Pettena y Alberto Salvadori. *Utopie radicali* (Firenze: Quodlibet, 2017)

Archizoom, con la Non-Stop City, presenta el habitar como un incubador vacío para actividades indeterminadas, un armario infinito habitable, que asume la forma de plásticos, muebles o prototipos. El proyecto arquitectónico, como en New Babylon o el Continuous Monument, es sustituido por un marco genérico altamente tecnificado que emancipa al individuo y le permite la configuración espacial a través de objetos nómadas. Objetos que sirven como vínculo performativo entre el individuo y el mundo real.⁶

Exodus o The voluntary Prisoners of architecture [4] fue una propuesta para un concurso sobre la ciudad organizado por la revista Casabella en 1973. Koolhaas y Elia Zenghelis realizan una crítica-celebración de las propuestas teóricas de los radicales italianos, reproduciendo fielmente las técnicas gráficas de Superstudio y haciendo referencia a la cultura de la megaestructura, tan relevante durante los años 60 y 70. Lo que el proyecto intenta es una crítica de la inocencia y el optimismo sin límites que caracterizan a la arquitectura visionaria. En cambio, Koolhaas y Zenghelis sí que mantendrán la creencia en el poder de la arquitectura como una ciencia hedonista, así como una existencia urbana a modo de flaneur, el clubber del siglo XIX. Frente a la dispersión descentralizada de Non-Stop City, Exodus introducirá la necesidad de recuperar la densidad y la congestión programática, creando la máxima diversidad y el máximo contraste. Dos bandas que cruzaba el lado derecho de Londres, un paraíso arquitectónico destinado a incitar a los londinenses a abandonar su metrópolis, para introducirse en un ambiente que cumple con todos sus sueños y pesadillas. Sujetos voluntariamente segregados de la realidad cotidiana para dedicar su vida a actividades culturales y recreativas. Los habitantes de esta arquitectura experimentarían una paradójica liberación: “Una libertad extasiante en los confines de lo arquitectónico.”



[4] Planta de Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture, Rem Koolhaas y Elia Zenghelis. Londres, 1973.

⁷ OMA, Rem Koolhaas y Bruce Mau. *S,M,L,XL*. (The Monacelli Press, 1995)

Post-trabajo. Vida creativa

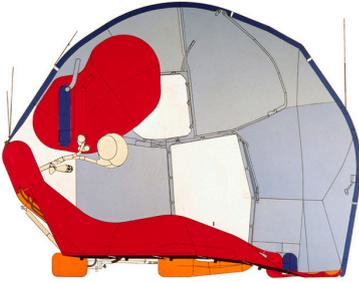
Hoy en día, el ser humano y sus deseos han cambiado profundamente, desde la lógica industrial a la post industrial. Los salarios comienzan a dejar de ser el único incentivo para la actividad económica, rechazando una moral que impone el trabajo y la productividad, la obligación de ser útil. Un número creciente de individuos deciden dedicarse a lo que más les gusta, potenciando así sus opciones creativas. El fin del trabajo asalariado reemplazado por el ocio creativo que ya fue visionado por los proyectos utópicos de Constant, Superstudio y Archizoom y por diversas teorías sociológicas y filosóficas, ya no es ciencia ficción. La transición de una sociedad humana a una posthumana demanda una transformación no sólo de las relaciones entre humanos y máquinas, sino del significado de trabajo en sí mismo. Por ello, es necesario superar la separación entre ocio y trabajo, entendidos como incompatibles y en tiempos diferentes, para explorar otras formas de vida.

Muchos puestos de trabajo empiezan a observar la inminente amenaza de las máquinas capaces de alcanzar niveles de eficiencia que el humano no puede alcanzar. Los procesos productivos, repetitivos, operaciones logísticas, gestión de información o redes de comunicación, son ya realizados de forma mucho más eficiente por las máquinas. La automatización es un hecho imparable, la cuestión no es si llegará o no, sino imaginar la organización de la vida diaria en un mundo automatizado. La inteligencia artificial ofrece la posibilidad de reformar estas relaciones y explorar regímenes mucho más flexibles. Quizás necesitamos explorar el potencial productivo de la irracionalidad y la ineficiencia, pues la automatización será la encargada de la ganancia financiera.

Si la unión entre humanos y máquinas significaba trabajo en el pasado, hoy significa entretenimiento. La creatividad, la espontaneidad, la originalidad y el juego serán los elementos centrales de la sociedad, abandonando su condición de actividad improductiva para pasar a formar una fuerza importante del sistema productivo. Esta nueva economía basada en la experiencia es conducida por los consumidores activos, quienes, por el simple hecho de estar ahí, aportan valor a la experiencia. El usuario, a través de su experiencia y sus acciones, crea valor económico y genera datos para el funcionamiento del sistema postcapitalista. El ocio, las redes sociales, el consumo, nuestras opiniones, nuestra visión estética, nuestras reacciones, sensaciones y afecto... crean significado e información sobre nuestro comportamiento, intereses y deseos, implicándonos en el proceso de diseño. De esta forma desaparecen los límites entre juego y producción, entre trabajo y placer, y entre producción y consumo.

El ser posthumano, liberado del trabajo, es un artista que convierte su vida, sus experiencias y a él mismo en su obra de arte, pero al servicio de la colectividad. El arte deja así de ser una mercancía para convertirse en una condición de vida. El ser humano es creativo, está su nuestra naturaleza intervenir en el entorno y en las relaciones que nos rodean. El arte, y los diferentes campos del diseño, nos enseñan otros mundos, nos moldea como individuos y nos define como sociedad.⁸

⁸ Marina Otero y Nick Axel, *Work, Body, Leisure*. (Rotterdam: Hatje Cantz, 2018)

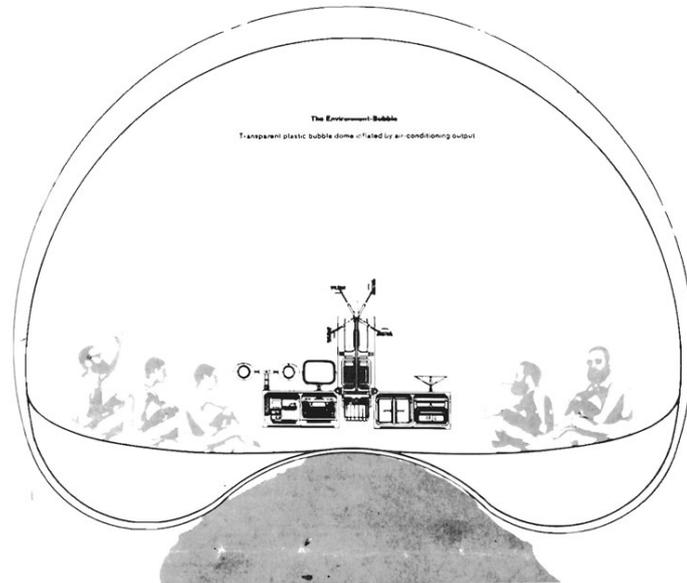


[6] Cushicle, Michael Webb, 1964.

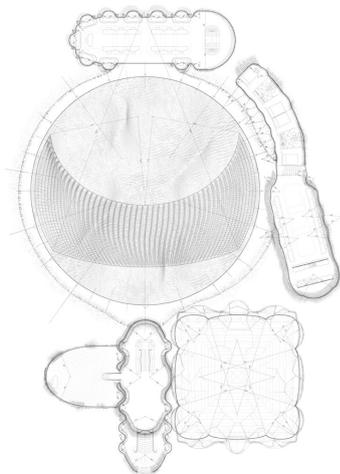
La Cushicle se compone de un chasis tubular capaz de ser propulsado, un colchón o silla de aire ergonómico y una membrana con doble recubrimiento de tela que, en combinación con el chasis, puede ser hinchada, dando lugar a un habitáculo o estancia unipersonal. Estaría equipado con pequeños contenedores de alimento y abastecimiento de agua; así mismo, contaría con un brazo articulado con radio y una proyección de televisión en miniatura.

⁹ proyectos4etsa.wordpress.com

Pero la creatividad no solo se nutre del juego y la experiencia, de la colectividad y de la interacción; sino que requiere espacios para la soledad, para la meditación, el crecimiento personal y cognitivo, y el desarrollo de la conciencia. Aumentar nuestros placeres acaba siendo una tarea agotadora, nuestro cuerpo se encuentra tan acelerado en el espacio disco que necesita su espacio de reclusión. Los mismos arquitectos que imaginaron el espacio disco, proyectaron estos espacios de reclusión. Banham y François Dallegret The environment bubble [5], la vivienda reducida a una situación atmosférica y un paquete tecnológico de comunicación. El Cushicle [6] de Michael Webb es la "vivienda como cáscara o envolvente fácilmente transportable y de fabricación en serie, un artefacto capaz de variar su forma y tamaño en función de las necesidades del usuario."⁹ Archizoom crea el Padiglione della meditazione de Poltronova para Allen Ginsberg, y en la exposición de *Italy: The new Domestic Landscape* organizada en el MoMa, el grupo Archizoom presenta la Stanza Grigia: un espacio vacío en el que la voz de una niña relata una estancia luminosa y colorida, que cada uno puede imaginar libremente. El espacio es dejado así a la creatividad individual, reconociendo la capacidad del individuo de crear su propio ambiente, su propio hábitat. Superstudio proyecta para un concurso austriaco, la Stanza della meditazione, un espacio integralmente revestido de plástico blanco cuadriculado, y definida por los arquitectos como una estancia para meditar a la medida perfecta, una arquitectura que construye una actividad clarificadora "exterminadora de desacuerdos".⁶



DISCO. ESPACIO POSTHUMANO



[7] Planta del París hermitage, Valle Medina y Benjamin Reynolds, 2016. Palacepalace.com

El Hermitage está hecho de cristales de cuarzo meteorizados, microscópicos e infinitesimales; representando la extrema pulverización de la materia. Su forma emerge de sistemas de cilindros neumáticos que mediante un compresor meteoriza los cristales de cuarzo al ritmo acordado por los asistentes. Placas de mallas pesadas capaces de sufrir deformaciones son moldeadas por extensas estructuras hexagonales de acero. La malla configura todo el espacio, en la que fibras de acero perpendiculares sostienen el cuarzo meteorizado que ha sido fundido in situ a grandes temperaturas. La gran sala del Hermitage es un desierto, la quintaesencia de la soledad. La estructura del techo soporta lámparas de xenón que producen el espectro de la luz solar, ajustando su ángulo en función de la hora del día y el día del año. Una metaestructura textil de resina flota sobre el desierto, de la densidad necesaria para soportar los 30 metros de diámetro de la sala. Dispositivos Leds crean la iluminación ambiental del espacio, variando su color en función de la atmósfera requerida.

⁹ Valle Medina y Benjamín Reynolds. "Here and Anywhere in the world". En *Volume 49* (Archis, 2016)

En 2018, Benjamin Reynolds y Valle Medina proyectan el París Hermitage [7] [8] un lugar para conocerse a sí mismo a través del conocimiento total, para reconfigurar las prácticas vitales, sociales, familiares y laborales, mediante abstracciones extremas gracias al poder de la tecnología. El Hermitage expande la esfera de nuestras emociones y sensibilidades. Aporta elaboraciones profundas del pensamiento, difícilmente adquiribles a través de la automatización colectiva. Un sistema que registra los comportamientos y las discusiones a modo de aglomeración revisable de material para su propia definición y construcción. De esta forma, la relación entre lo material, el deseo de los usuarios y la construcción de su ideal de realidad es atendida para originar un nuevo modo de vida. ⁹



[8] Infografía del desierto de Judea en la Gran Sala del París hermitage, Valle Medina y Benjamin Reynolds, 2016. Palacepalace.com

Contraespacios del espacio disco, un concepto de espacio privado que van mucho más allá de la función del hábitat moderno. Un entorno híbrido entre físico y virtual aumentado por la tecnología y la red global para el conocimiento infinito y la satisfacción de nuestros deseos, donde se difuminan los límites entre descanso y trabajo, entre trabajo y educación, entre aislamiento y conexión. La casa del alma para un ser posthumano nómada y creativo.

Conclusión. Espacio disco global posthumano

El espacio disco posthumano es toda heterotopía que el usuario sea capaz de imaginar, infinitos mundos ilusorios, nuevas realidades. La celebración infinita de la comunidad a través de los cuerpos y el uso de la tecnología, intensificando la experiencia vital. El espacio disco posthumano no impone límites, no separa, no identifica, es un híbrido inclasificable; rompe con el pasado, abraza la novedad, la modificación y la adición, es mutable, elástico, se puede descomponer y recomponer según la situación para adaptarse a los procesos rompedores del rápido cambio social.

Su condición es la informalidad, no entiende de formas, no tiene prejuicios, capaz de invadir todo espacio en desuso. El espacio disco posthumano es genérico, un campo indiferenciado, libre y abierto; pero que permite lo específico, conformando una sucesión de espacios muy caracterizados y grandes espacios indeterminados en los que todo es posible. La abstracción del espacio disco es la malla, el espacio infinito virtual capaz de albergarlo todo, una red isótropa poblada de acontecimientos y eventos que invitan al juego y la interacción. Recurre al ensamblaje híbrido mediante la agrupación de espacios heterogéneos y flexibles, la máxima diferenciación para favorecer lo imprevisible y satisfacer todo tipo de deseos. Asume su condición temporal, efímera y desechable, para no dejar de sorprender.

El espacio disco posthumano es un escenario abierto a la interacción, productor de acontecimientos que estimulan al usuario, protagonista del performance. La sucesión de eventos define el espacio como una puesta en escena, una coreografía de espacios y experiencias, incorporando la dimensión temporal. No existe el concepto de programa, el único objetivo es la performatividad, facilitar fantasías, operando con las relaciones y conexiones de elementos tangibles e intangibles. Elementos como la luz, el sonido, los bits... para la creación de atmósferas electrizantes y la construcción de narrativas imprevisibles. Un sistema fenomenológico que satisface la experiencia multisensorial y emocional.

El espacio disco posthumano para un individuo nómada, que habita el mundo sin pertenecer a ningún lugar, es global, rechaza toda clasificación nacional, racial y de género. Un ser que deambula y experimenta el mundo como el mismo lo imagina, movido por el deseo de exploración, a modo de Flaneur en busca de estímulos y sensaciones, una especie de hedonismo espiritual. Liberado por la tecnología, el ser posthumano no trabaja más, no existe noción de utilidad o eficiencia, pero actúa: es productor y producto. El arte, el cuerpo, la experiencia, el juego y los deseos son los nuevos medios productivos. Un consumidor activo capaz de crear su propia cultura, con todo el conocimiento a su alcance, para desarrollar sus capacidades expresivas. El diseño del yo es su proyecto de vida, practicando el autodiseño, proyectando y ensayando múltiples identidades. El artista convertido en obra de arte total.

El espacio disco posthumano produce campos que potencian la creatividad, la creatividad de la infancia, que no entiende de disciplinas. Un campo de juegos infinito para una vida lúdica y productiva en colectividad. La actividad colectiva extiende al individuo en todas direcciones, activando cuerpos y mentes a través del juego y la interacción. Pero este entorno de relación no es unitario, permite la asociación libre y acoge la diversidad y la multiplicidad mediante la diferenciación y la creación de interferencias, relaciones y flujos que conectan el conjunto de pluralidades que alberga. El contraespacio disco

o espacio de reclusión es la única interrupción del espacio disco, laboratorio vital para la creación y la evaluación de la conciencia que singulariza al usuario segregándole en parte de la colectividad. Una traslación continua entre lo individual y lo colectivo, conservando la identidad deseada y la singularidad.

El sujeto posthumano habita el mundo junto a otras formas de vida y sujetos no-humanos, ya no domina las máquinas, sino que coopera conformando un híbrido que se relaciona con el mundo como un colectivo transindividual. Mediante las extensiones tecnológicas amplifica sus capacidades cognitivas y sensoriales, superando las limitaciones del cuerpo y del entorno físico, liberado y transformado en un ser inmaterial que actúa a nivel universal. Paradójicamente, el retorno al estado de equilibrio con la naturaleza a través de la artificialidad y la tecnología.

El espacio disco posthumano es dinámico y excitante, exaltando el movimiento y la hiper-conexión de las redes; existe en el mundo físico y en el ciberespacio, no es ni material ni virtual, un híbrido inclasificable que potencia las capacidades performativas del espacio. Entornos ampliados tecnológicamente, gobernados y organizados por redes inteligentes que anticipan los deseos del ser posthumano y analizan su comportamiento retroalimentando el sistema. El espacio disco no necesita arquitectos, la inteligencia artificial algorítmica construye el espacio que diseñan los usuarios con sus deseos y apetencias; la imaginación colectiva es la herramienta de diseño.

El espacio disco posthumano es el espacio público total. Han desaparecido las tipologías y la función, liberando a la arquitectura de su dimensión física. Los museos, las bibliotecas, las oficinas, las universidades... han quedado obsoletas y el espacio disco ha ocupado su lugar. Solo existen entornos para la experimentación, el juego, y la creatividad colectiva, las emociones tribales han vencido al alfabetismo. Un sistema que se expande en todas direcciones, conformando un nuevo espacio extraterritorial, una red global libre y sin fronteras poblada de diferentes sensibilidades y formas de vida.

Aun no somos capaces de imaginar el impacto del mundo digital, la fusión de lo físico y lo virtual y la aparición de la inteligencia artificial. El espacio disco global es sólo uno de los escenarios que posibilita el desarrollo tecnológico, mi opción soñada. Imagino que todo esto puede sonar un poco Neo-hippie, pero debemos entender una aproximación a la realidad desde una sensibilidad diferente; un delirio fantástico que gracias a la tecnología cada día parece más racional. La utopía reclama un mundo mejor, es ambiciosa, desafía constantemente las convenciones, provoca y sorprende para inspirar las ideas del futuro soñado. Todo es posible. Necesitamos imaginar lo inimaginable, recuperar el espacio disco como un espacio onírico en el que imaginar las vidas soñadas y el mundo que queremos habitar.

“No estoy interesado en vivir en un mundo de fantasías... lo que me interesa es lo que el mundo podría ser si estuviésemos liberados de los límites convencionales. Quizá pueda mostrar que pasaría si viviésemos bajo otro tipo de normas” (Lebbeus Woods)

Bibliografía

Libros

- ÁBALOS, Iñaki. *La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2000)
- AXEL, N., COLOMINA, B., WIGLEY, M., et al. eds. *Superhumanity: Design of the self.* (e-flux architecture, 2017)
- AXEL, N., COLOMINA, B., WIGLEY, M., et al. eds. *Superhumanity: post-labor, psychopathology, plasticity.* (e-flux architecture, 2017)
- BANHAM, Reyner. *Theory and design in the first age machine* (Londres: Paidós estética, 1960)
- BANHAM, Reyner. *Architecture of the well-tempered environment* (Londres: The Architectural Press, 1969)
- BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida* (Madrid: Paidós, 2005)
- BETSKI, Aaron. *Queer Space* (Nueva York: William Morrow and co., 1997)
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 1998)
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007)
- BRUGELLIS, P., PETTENA, G., y SALVADORI, A., eds. *Utopie radicali* (Firenze: Quodlibet, 2017)
- BRONCANO, Fernando. *La melancolía del ciborg* (Barcelona: Herder, 2009)
- CARERI, Francesco. *Walkscapes: El andar como práctica estética* (Barcelona: Gustavo Gili, 2002)
- COSTA, Luís. Bacalao. *Historia oral de la música de baile en Valencia* (Contra: Barcelona, 2016)
- GARCÍA-GERMÁN, Jacobo. *Estrategias operativas en arquitectura: Técnicas de proyecto de Price a Koolhaas* (Buenos Aires: Nobuko, 2012)
- HARARI, Yuval Noah. *Homo Deus: Breve historia del mañana* (Barcelona: Debate, 2016)
- HAQ, Nav. *RAVE: Rave and its Influence on Art and Culture* (Londres: Black Dog Publishing, 2016)
- HAYS, K. Michael. *Architecture's desire: Reading the Late Avant-Garde* (Cambridge: MIT Press, 2009)
- KELLY, Ben. *Plans And Elevations.* (Londres: Phaidon, 1990)
- KOOLHAAS, Rem. *Delirious New York* (Oxford University, 1978)
- KOOLHAAS, R., y MAU, B. *S,M,L,XL.* (The Monacelli Press, 1995)
- KRIES, M., EISENBRAND, J., ROSSI, C., et al. eds. *Night Fever: Designing Club Culture: 1960-Today.* (Vitra Design Museum, 2018)

KURZWEIL, Raymond *The singularity is near: when humans transcend biology* (New York: Penguin 2005)

LAVIN, Sylvia. *Kissing architecture* (Point, Princeton University, 2011)

LAVIN, Sylvia. *Flash in the pan* (Londres: AA publications, 2014)

LEFEVBRE, Henri. *La production de l'espace* (Paris :Anthopos, 2000)

LYOTARD, Jean François. *La condición posmoderna* (París: Éditions de Minuit, 1979)

MATHEWS, Stanley. *From Agit-Prop to Free Space: The Architecture of Cedric Price* (Londres: Black Dog Publishing, 2007)

MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media* (McGraw-Hill, 1964)

MCLUHAN, Marshall. *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects* (Londres: Penguin Books, 1967)

MITCHELL, William. *E-topía: Urban Life, Jim but not as we know it* (Massachusetts Institute of Techonology: MIT Press, 1999)

MITCHELL, William. *Me++: the cyborg self and the networked city* (Massachusetts Institute of Techonology: MIT Press, 2003)

MONTANER, Josep Maria. *La modernidad superada* (Barcelona: Gustavo Gili, 1997)

OMA. *Content* (Londres: Taschen, 2004)

OTERO, M. y AXEL, N. eds. *Work, Body, Leisure*. (Rotterdam: Hatje Cantz, 2018)

PICCARDO, Emmanuelle. *Radical Pipers*. (Génova: Plug_in, 2016)

PICCARDO, E., GUIDO, L., GRESLERI, L., et al. eds. *Visionary Thinkers* (Génova: Plug_in, 2017)

PRECIADO, Beatriz. *Pornotopía: Arquitectura y sexualidad en PlayBoy durante la Guerra Fría*. (Barcelona: Anagrama, 2010)

QUESADA, Fernando. *Del cuerpo a la red. Cuatro ensayos sobre la descorporeización del espacio* (Madrid: Ediciones Asimétricas, 2014)

REYNOLDS, Simon. *Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile*. (Contra, 2017)

SCOTT, Felicity D. *Architecture or Techno-Utopia. Politics after Modernism* (Massachusetts Institute of Techonology: MIT Press, 2017)

TOFFLER, Alvin. *La Tercera Ola*, (P&J,1984)

WRIGHT STEENSON, Molly. *Architectural intelligence* (Massachusetts Institute of Techonology: MIT Press, 2017)

Revistas

New Geographies 07: Geographies of information (Harvard University Graduate School of Design: Mariano Gomez-Luque y Ghazal Jafari, 2017)

New Geographies 09: Posthuman (Harvard University Graduate School of Design: Mariano Gomez-Luque y Ghazal Jafari, 2017)

PIN-UP Magazine for architectural entertainment issue 24 (New York: Felix Burrichter, Spring 2018)

Volume 49: Hello World! (Amsterdam: Archis + AMO, 2016)

Volume 51: Augmented Technology (Amsterdam: Archis + AMO, 2017)

Artículos

Marcos Parga; "Experimentación radical italiana en torno al night-club...", *rita*, nº3 (abril, 2015)

Kersten Geers y David van severen. "One text and eight projects". En *Perspecta N° 44*. (Yale School of Architecture, New Haven, 2011)

Avril Berthet "Dancing in the ruins". Texto para la instalación "The Club" de a-bureau (2016)

Tom Wilkinson. "Dark matters: The avant-garde and club culture since the 1960s." En *Architectural-review* (Mayo 2018)

Usman Haque, *The Architectural Relevance of Gordon Pask*, 2007

José Hernandez, "Del Fun Palace al Generator: Cedric Price y la concepción del primer edificio inteligente". En *ARQ* nº90 (2015)

Ross K. Elflne "Discotheques, magazines and plexiglás: Superstudio and the architecture of Mass Culture". En *Footprint Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, (Primavera 2011)

Pedro Pitarch. Ensamblado. En *Becoming*. (Pabellón español de la Bienal de Arquitectura de Venecia, 2018)

Otros

Juan Pedro Leiva López, "Indeterminaciones: La indiferencia y la falta de compromiso en la arquitectura" (Tesis doctoral en Proyectos Arquitectónicos Avanzados, 2016)

Andrés Jaque. Exhibición "Políticas Transmateriales" (Madrid: Oficina de Innovación Política, 2017)

RUIZ, Alan. *Life After Sundown: Disco Architecture in the Global City* (2017)

<<https://archinect.com/features/article/149990612/life-after-sundown-disco-architecture-in-the-global-city>>

SHAFRIR, Tamar. *Machines for dancing: club design and the evolution of desire, seduction and utopia*. (2018)

<<https://pinupmagazine.org/articles/night-fever-designing-club-culture-vitra-design-museum-exhibition-review#12>>

About Space Electronic: Then and Now (Exhibición Monditalia. Bienal de arquitectura de Venecia 2014. Cat Rossi.)

<<https://spaceelectronic.wordpress.com>>

Elettra Fiumi. *Orgies on a dancefloor: Space Electronic*

<<http://www.theflorentine.net/art-culture/2018/01/space-electronic-flashback/>>