

INSTRUMENTOS DE REFLEXIÓN

INSTRUMENTS OF REFLECTION

Catherine Spellman

Arizona State University, catherine.spellman@asu.edu

EN BLANCO. Revista de arquitectura Nº 29. TIEMPOS DE MIRALLES. Año 2020.
DOI: <https://doi.org/10.4995/eb.2020.14386>



DESENLACE. INSTRUMENTOS DE REFLEXIÓN

En octubre de 1991 Enric Miralles conoció a su primera promoción de estudiantes de la *Staedelschule*. Éramos un grupo de doce alumnos internacionales seleccionados por el profesor Peter Cook para pasar un año trabajando sobre diferentes temas elegidos por nosotros, en torno a un proyecto común. Poco antes de que comenzara el semestre, Cook regresó a Londres como decano de la *Bartlett School of Architecture* y fue Miralles el elegido como profesor de este grupo de estudiantes de arquitectura. El siguiente texto relata la experiencia de un aprendizaje único acontecido ese año.

Se propuso, que a través de nuestro trabajo, tratáramos de establecer una pedagogía de *práctica reflexiva*, un nuevo enfoque hacia la educación arquitectónica. Fue un año de experimentación en torno a las ideas y métodos propios de un proyecto arquitectónico. Se estableció el emplazamiento del proyecto y el tipo de usuarios, podría haber sido cualquier cosa. La definición individual de las ideas de proyectos se dejó a elección de cada estudiante. Juntos intentamos definir nuevas formas de explorar y aplicar ideas de manera productiva. El primer paso fue eliminar las divisiones entre alumno, profesor y profesional. Todos éramos igualmente responsables de hacer progresar el trabajo. Se nos pidió que dejáramos de lado nuestras expectativas de aprendizaje y que aceptamos que no se nos podía enseñar, sino que teníamos que descubrir lo que necesitábamos saber para ser arquitectos por nosotros mismos. Dicho esto, Miralles aportó una excelente orientación y conocimiento a nuestro trabajo. Él era profundamente inteligente y con una gran experiencia para ser un arquitecto joven. Su actitud positiva, en absolutamente todos los aspectos, era tan contagiosa como su sentido del humor. En relación con este experimento pedagógico, bromeaba diciendo que era un guía de montaña sin mapa y sin equipo, solo con una dirección bien encauzada, "la cima está arriba."

Más tarde, cuando comencé a enseñar con Miralles, explicó que estas ideas iniciales de enseñanza fueron una reacción a su propia experiencia como estudiante, arquitecto y profesor, junto con dos libros influyentes: *A Reflective Practice* de Donald Schön y *Eight Lessons on Architecture* de Ludovico Quaroni.

'NO IDEAS BUT IN THINGS'

Como es común en un entorno académico, la fase de definir ideas y encontrar recursos para expandirlas tomó bastante tiempo. Estábamos motivados a empezar el proyecto con intenciones claras. No había un proceso prescrito para hacer esto, aparte de poner las ideas de forma física. El razonamiento era que los objetos físicos transmitían intenciones directamente y podían iniciar métodos de creación. Esto aproximó las ideas hacia la conversión en un proyecto arquitectónico. Se equiparó a la

DÉNOUEMENT. INSTRUMENTS OF REFLECTION

October of 1991 Enric Miralles met his first class at the *Staedelschule*. We were a group of twelve international students selected by Professor Peter Cook to spend a year working on topics of our choice around a common project. Shortly before the semester began, Cook returned to London as the Dean of the Bartlett School of Architecture and Miralles was chosen as the Professor of the Architecture class. The following text presents a glance at the unique learning experience of that year.

It was proposed, that through our work, we would try to establish a pedagogy of *reflective practice*, a new approach towards architectural education. It was year of experimentation around ideas and methods that could develop an architectural project. The project site and user group were given, it could have been anything. The definition of individual project ideas was left to each student. Together we tried to define new ways to productively explore and apply ideas. The first step was to erase divisions between student, teacher and practitioner. Everyone was equally responsible for progressing the work. We were asked to set aside our learning expectations and accept that we could not be taught, but had to discover, what we needed to know to be an architect. That said, Miralles provided excellent guidance and insight into our work. He was deeply intelligent with a vast amount of experience for a young architect. His positive attitude, towards absolutely everything, was as infectious as was his sense of humor. Relative to this pedagogical experiment, he would joke that he was a mountain guide with no map and no gear, just a good sense of direction, "the top is up."

Later, when I began to teach with Miralles, he explained that these initial teaching ideas were in reaction to his own experience as a student, architect and teacher, along with two influential books: *A Reflective Practice* by Donald Schön and *Eight Lessons on Architecture* by Ludovico Quaroni.

NO IDEAS BUT IN THINGS

As is common in an academic setting, defining ideas and finding resources to expand them, took quite a bit of time. We were encouraged to start the project with clear intentions. There was not a prescribed process for doing this, other than to put the ideas into a physical form. The reasoning was that physical objects directly conveyed intentions and could initiate methods of making. This brought the ideas closer to becoming an architectural project. This was equated to the expression by poet William Carlos Williams, *no ideas but in things*. Williams favored *things* because they are tangible, they create a visualization of what they signify, bringing the idea closer to reality. Architecture as we were exploring it, was a thing that engaged reality.

The beginning *things* were the first step in creating meaning for the project. They were to separate the project from its existing condition and open possibilities to reconnect to the surrounding context. Our particular

expresión del poeta William Carlos Williams, *no ideas but in things*. Williams prefería las *cosas* porque son tangibles, crean una visualización de lo que significan, acercando la idea a la realidad. La arquitectura, tal y como la estábamos explorando, era algo que comprometía la realidad.

Las *cosas* iniciales fueron el primer paso para darle sentido al proyecto. Debían separar el proyecto de su condición existente y abrir posibilidades para conectarse con el contexto circundante. Nuestro desafío particular fue encontrar una manera de reorientar el proyecto hacia el futuro, prepararlo para nuevos usuarios y nuevas experiencias. Se sugirió que trabajásemos sin jerarquía en relación a nuestras ideas o fases habituales del proyecto. No hubo momento específico para determinar la estructura, desarrollar un detalle, ubicar el programa. Todo podría considerarse a la vez. Diferentes inicios de la *cosas* sugerirían un orden lógico diferente al proceso de creación. Desde el principio, Miralles insistió en que el éxito del proyecto dependía de que cada idea y fase tuviera la misma importancia en el proceso y, por tanto, una contribución equitativa al significado del proyecto.

Dentro de nuestro grupo, las *cosas* iniciales variaron mucho: un tejido de pequeñas ramas para restaurar el bosque a sus cualidades pasadas; estructuras en perspectiva para ampliar la experiencia visual; fotografías en *stop motion* para repetir los ritmos del movimiento; juegos de mesa para estructurar la secuencia de eventos; barra móvil para difundir las actividades por la ciudad. Cada *cosa* traía su propia lógica y materialidad, que a su vez, sugería diferentes métodos de trabajo, relaciones espaciales, materiales y estructura. Por ejemplo, las ramas son unidades finas de madera unitarias pero que estructuralmente funcionan en conjunción. Las estructuras en perspectiva son más planas, direccionales y funcionan a compresión. La movilidad requiere que el proyecto se desarme y mueva con frecuencia. Estas *cosas* también sugerían enfoques para las muchas limitaciones y realidades paralelas de cualquier proyecto: lugar, programa, presupuesto, códigos, etc.

Si bien no abordamos estos aspectos del proyecto en el aula, Miralles a menudo compartía ejemplos de su propio trabajo. Los movimientos de un gimnasta implican una estructura de celosía de acero que también permitan salvar largas distancias con poca interrupción del suelo y ofrecer una forma de acomodar a miles de personas bajo un mismo techo. La red de una línea eléctrica urbana indica un sistema de pilares y vigas que se pueden emplear para crear un nuevo sistema de circulación de peatones y vehículos para una estación de tren. Un desfile de gigantes conduce a estructuras pergoladas que proyectan sombras que recuerdan la ciudad en momentos de celebración. Por supuesto, aquí estoy simplificando demasiado las complejidades de proyectos que llegan hasta la construcción así como de las muchas decisiones que se deben tomar en el camino. El tema estriba en que estas *cosas* iniciales se convierten en una especie de piedra angular con la que guiar el proceso proyectual de toma de decisiones. ¿Esta decisión en particular acerca el proyecto a las *cosas* que encarnan las ideas del proyecto o por el contrario lo aleja más?

REGLAS DEL JUEGO

No se nos pasó por alto que Miralles jugaba a baloncesto. Para aquellos de nosotros familiarizados con el juego, era obvio que jugaba de manera competitiva. En el aula nos sentábamos alrededor de una mesa grande con herramientas de dibujo, papel de calco y bolígrafos. Las ideas, en forma de dibujos, se intercambiaban con el objetivo de hacer avanzar el proyecto. Fue muy divertido y un gran ejercicio mental. Antes de pasar una idea, se definían las reglas del juego que argumentaban la lógica del proceso de pensamiento. Reglas que podían ser tanto específicas de las ideas y requisitos del proyecto como relacionadas con los intereses generales. Las reglas específicas determinaban cosas como: cómo entrar, dónde moverse, qué ver, cuánta luz, cuántas personas, dónde poner la basura y cómo

challenge was to find a way to reorient the project in the direction of the future, prepare it for new users, and new experiences. It was suggested that we work without hierarchy relative to our ideas or standard project phases. There was no correct moment to determine the structure, develop a detail, place the program. Everything could be considered at once. Different beginning *things* would suggest different logical order to the making. From the start, Miralles insisted that the project success was contingent on each idea and phase having equal significance in the process and an equal contribution to the project meaning.

Amongst our group, the beginning *things* varied greatly: a weave of twigs to restore the forest to its past qualities; perspectival frames to expand the visual experience; stop motion photography to repeat the rhythms of movement; board games to structure the sequence of events; mobile bar to spread the activities across the city. Each *thing* brought its own logic and materiality, which in turn, suggested methods of working, spatial relationships, materials and structure. For example, twigs are singular, slender wooden units that work structurally in multiples. Perspectival frames are planer, directional and work structurally in compression. Mobility requires that the project be disassembled and moved frequently. These *things* also suggest approaches to the many parallel constraints and realities of any project: site, program, budget, codes, etc.

While we did not engage these aspects of a project in the classroom, Miralles often shared examples from his own work. The movements of a gymnast imply a steel truss structure that will also make it possible to extend long distances with little disruption to the ground and offer a way to accommodate thousands of people under one roof. The web of an urban electrical line indicate a system of columns and beams that can be employed to create a new pedestrian and vehicle circulation system for a train station. A parade of giants lead to pergola structures that cast shadows recalling the city in moments of celebration. Of course, here I am oversimplifying the complexities of projects that make it to construction and the many decisions that must be made along the way. The point is, these beginning *things* become a type of touchstone with which to guide the decision-making progress. Does this particular decision bring the project closer to this *thing* that embodies the project ideas or does it move it further away?

RULES OF THE GAME

It was not lost on us that Miralles played basketball. For those of us familiar with the game, it was obvious that he played competitively. In the classroom we would sit around a big table with a set of drawings, trace paper and pens. Ideas in the form of drawings were passed back and forth with the goal of moving the project forward. It was quite fun and great mental exercise. Before passing an idea, the *rules of the game* were defined which explained the logic of the thought process. Rules could be both specific to the project ideas and requirements, and related to your general interest. Specific rules determined things like: how to enter, where to move, what to see, how much light, how many people, where to put the trash, and how to connect back to the beginning ideas. Rules pertaining to general interest were overarching guidelines that apply to a body of work, something like LeCorbusier's five points of architecture, Mies van der Rohe's adherence to the grid, or Miralles' attention to structural expression. The more explicit the rule, the more progress the project could make in collaborative and individual efforts. It was emphasized that projects are never developed by one person, they pass through many hands and many disciplines to get to a point of construction, where then they are completely in the hands of others. Making rules for the project was a strategy to keep it close to the intended ideas while being flexible enough to allow it to be developed with others. The goal was to create a set of rules assuring that the most important aspects of the project

conectarse con las ideas iniciales. Las relacionadas con el interés general eran pautas generales aplicadas al conjunto del trabajo, algo así como los cinco puntos de la arquitectura de Le Corbusier, la adherencia de Mies van der Rohe a la cuadrícula o la atención de Miralles a la expresión estructural. Cuanto más explícita fuera la regla, mayor sería el progreso del proyecto en esfuerzos individuales y colaborativos. Se enfatizó el hecho de que los proyectos nunca son desarrollados por una sola persona, sino que pasan por muchas manos y muchas disciplinas hasta llegar al punto de poder ser construidos, donde luego quedan completamente en manos de otros. Hacer reglas para el proyecto fue una estrategia para no alejarse de las ideas previstas y al mismo tiempo ser lo suficientemente flexible como para permitir que el proyecto pueda desarrollarse por otros. El objetivo fue crear un conjunto de reglas que asegurasen que los aspectos más importantes del proyecto permanecen claros hasta el final. A veces fue un proceso de pensar al revés. Usted determina cuánto del proyecto puede cambiar y seguir siendo el proyecto según lo previsto, qué es esencial y qué no.

MAS DE UNA COSA

Las analogías directas se usaban a menudo para explicar ideas e implicar métodos de creación. Uno de mis favoritos era hacer (cualquier parte del proyecto) como una navaja suiza, lo que significaba que haría más de una cosa. Una pared, además de ser un límite entre dos espacios, también podía ser una estructura, un pasillo, una ventana, un marco, un asiento, un almacenamiento, un lugar de reunión y siempre era un reflejo de la idea inicial. El argumento fue por un lado de economía y por otro de estrategia para asegurar que las partes más importantes del proyecto permanecían. Recitar cuantas cosas diferentes podría lograr una parte del proyecto se convirtió en una especie de desafío. Esta idea se reforzó con numerosos ejemplos y debates. Uno de los más memorables fue con Peter Smithson quien acompañó a Miralles en varios viajes a Frankfurt. Smithson nos mostró imágenes de una granja en la campiña inglesa y habló sobre su *orden conglomerado*. Explicó que el muro de piedra entre los campos fue primero un lugar para poner las piedras a fin de configurar espacio para cultivar alimentos y mantener a los animales de la granja en la propiedad y evitar que otros animales deambulaban y proporcionar un refugio contra la nieve y, cuando era necesario, la pared era un lugar para sentarse. La granja era una economía de medios. Para el trabajo de un granjero que requiere tiempo, esfuerzo y material, deben conseguirse múltiples usos. También fue relevante para este argumento que si una parte de un proyecto es multifuncional, es probable que se mantenga, ya que el proyecto sufre recortes y cambios inevitables debido a restricciones presupuestarias, expectativas del cliente y procesos de construcción.

REPETICIÓN

El diseño es un proceso de repetición y revisión continua de las ideas materiales. La memoria y la experiencia informan nuestro trabajo; para un arquitecto experimentado, cada nuevo proyecto, de alguna manera, se convierte en una repetición de los proyectos anteriores. Hablábamos del proceso de diseño como una repetición de trabajos previos, requisitos específicos e ideas iniciales a diferentes escalas y con diferentes materiales. En cada acto de repetición, se produce un cambio de modo que el material original puede no ser reconocible porque se ha convertido en otra cosa.

Miralles sostuvo que la repetición era una constante a lo largo de la vida del proyecto; los documentos de construcción eran una repetición del esquema; la construcción era una repetición de los documentos. Él mostraba su obra en construcción y hablaba de cómo el proyecto se había convertido en algo completamente nuevo para él, casi irreconocible porque ya no era un proyecto en papel, sino un proyecto para vivir.

remain clear to the end. Sometimes it was a process of thinking in reverse. You determine how much of the project can change and still remain the project as intended, what is essential and what is not.

MORE THAN ONE THING

Direct analogies were often used to explain ideas and imply methods of making. One of my favorites was to make (any part of the project) like a Swiss army knife, meaning it would do *more than one thing*. A wall, in addition to being a boundary between two spaces, may also be a structure, passage, window, frame, seat, storage, gathering place, and always a reflection on the beginning idea. The argument was one of economy and another strategy to ensure that the most important parts of the project remain. Within the class it became a type of challenge, to rattle off how many different things a part of your project could accomplish. This idea was reinforced with numerous examples and discussions. One of the most memorable was with Peter Smithson who accompanied Miralles several trips to Frankfurt. Smithson showed us images of a farm in the English countryside and spoke about a its *conglomerate order*. He explained that the stone wall between the fields was first a place to put the stones in order to make room to grow food and it kept the farm animals on the property and it kept other animals from wandering in and it provided a shelter against the snow and when needed the wall was a place to sit. The farm was an economy of means. For a farmer to make something that takes time, effort and material, it should have multiple uses. Also relevant to this argument was that if a part of a project is multi-functional, then it is likely to remain as the project undergoes inevitable cuts and changes due to budget restraints, client expectations, and construction processes.

REPETITION

Design is a process of repetition and continuous revision of the material ideas. Memory and experience inform our work; for an experienced architect, each new project, in some way, becomes a repetition of the earlier projects. We spoke about the design process as a repetition of previous work, specific requirements, and beginning ideas at different scales and with different materials. In each act of repetition, change occurs and the original material may no longer be recognizable, for it has become something else.

Miralles contended that repetition was constant throughout the life of the project; construction documents were a repetition of the scheme; construction was a repetition of the documents. He would show his work under construction and talk about how the project had become something entirely new to him, almost unrecognizable because it was no longer a project on paper, but a project to live in.

On a visit to Alicante stadium under construction, I was with Miralles at the point on the entry ramps where you can see across the roof. It was fantastic. I asked him if he knew that it would be like this. He answered that it was not possible to know what a project would be like ahead of it being built and he was not interested in knowing ahead of time. He thought the architect needed to define the strength of the idea and trust it would be there when it was built. For example, in this particular instance, to see across the roof allowed you to see the distance without the immediate context, it was an idea about looking back from where you had started. He said with a laugh "I did not think it would be this good," and adding that, of course, to convince the client to build an idea with no direct use, the idea had to accomplish other things. For example, in a stadium it makes sense to enter at the top and look at the arena when you move to your seat. To develop a project as multiple repetitions, can make it possible for the idea to resolve its many facets.

En una visita al estadio de Alicante en construcción, estaba con Miralles en el punto de entrada de las rampas desde donde se puede ver a través del techo. Fue fantástico. Le pregunté si sabía que sería así. Respondió que no era posible saber cómo sería un proyecto antes de que se construyera y no le interesaba saberlo con anticipación. Él pensaba que el arquitecto necesitaba definir la potencia de una idea y confiar en que permanecería allí cuando se construyera. Por ejemplo, en este caso en particular, ver a través del techo le permitió ver la distancia sin el contexto inmediato, era una idea de mirar hacia atrás desde donde uno comienza. Dijo entre risas “No pensé que fuera tan bueno,” y agregó que, por supuesto, para convencer al cliente de construir una idea sin uso concreto, la idea tenía que lograr otras cosas. Por ejemplo, en un estadio tiene sentido entrar por la parte superior y mirar la arena cuando te diriges hacia tu asiento. Desarrollar un proyecto como múltiples repeticiones, puede hacer posible que la idea resuelva sus múltiples facetas.

VISITANDO AMIGOS

Dentro del aula, la repetición comenzó con estudios de casos de proyectos existentes para encontrar conexiones con nuestro trabajo. Esto significó volver a dibujar el proyecto con precisión y, si era posible, hacer una visita al lugar para experimentar el emplazamiento. De ninguna manera se basaba en copiar. Se trataba de construir una memoria mental y física de los proyectos, conocer las dimensiones de diferentes tipos de espacios, comprender el contexto, la topografía, la circulación, la estructura y el uso. Con estos estudios, el alumno está mejor equipado para utilizar la repetición en su propio trabajo y permitir que el trabajo se guíe por la experiencia. Teniendo esto en cuenta, los estudiantes de la *Städelschule* realizaban frecuentes visitas. Salíamos a buscar ejemplos construidos de ideas arquitectónicas y, al mismo tiempo, nos sumergimos activamente en las realidades de lo que encontrábamos; cómo se comporta la gente en el lugar y cómo la arquitectura crea posibilidades para las personas. Miralles se refirió a estos viajes como *visitando amigos*. Creo que quiso decir esto literalmente, porque cuando visitas a unos amigos disfrutas de su compañía, escuchas sus pensamientos, sientes preocupación por sus desafíos y ves cómo se involucran unos con otros.

Las visitas fueron variadas, pero conectadas por una misma manera de explorar obras que conscientemente rompieran con la tradición. Nos centramos en visitar lugares que introdujeran mejores formas de vida para las personas. Nos interesaba cómo las estructuras y los espacios reflejaban nuevas formas de vivir y trabajar. A lo largo de toda Alemania visitamos conjuntos residenciales posteriores a la Segunda Guerra Mundial, los cuales redefinieron los bordes urbanos, integraron elementos naturales en los espacios públicos e introdujeron enfoques modernos de la vida cotidiana con esquema de planta abierta, nuevos equipamientos y acceso directo al transporte público. Visitamos estructuras industriales masivas que introdujeron nuevas escalas de comercio, transporte y fabricación en las ciudades y utilizaron nuevos materiales de construcción y sistemas estructurales. Recorrimos numerosos espacios culturales y recreativos que brindaron oportunidades para la reunión y el enriquecimiento de la comunidad. Viajamos a Barcelona para ver los primeros proyectos de Miralles / Pinos, así como los numerosos proyectos que se estaban construyendo para los Juegos Olímpicos de 1992; a través de los cuales mantuvimos largas conversaciones sobre cómo brindar oportunidades a las partes desatendidas de una ciudad y el potencial real de un proyecto para lograr un cambio positivo y duradero en la vida urbana. Además, viajamos a India y Bangladesh para ver las obras de Le Corbusier, Kahn y la histórica India. En ese viaje espectacular, la riqueza notable, la pobreza inexplicable, la historia y la tradición estaban en continuo contraste. Si bien las arquitecturas fueron más que impresionantes, experimentarlas en



FIG. 1

VISITING FRIENDS

Within the classroom, repetition started with case studies of existing projects to find connections to our work. This meant redrawing the project with precision and if possible making a site visit to experience the place. This is in no way about copying. It was about building a mental and physical memory of projects, learning the dimensions of different types of spaces, understanding the context, topography, circulation, structure, and use. With these studies, a student is better equipped to use repetition in their own work and allow the work to be guided by experience. With this in mind, the students of the *Städelschule* made frequent field trips. We went out searching for built examples of architectural ideas, and at the same time, we were actively immersed in the realities of what we found; how people behaved in place and how architecture created possibilities for people. Miralles referred to these trips as *visiting friends*. I think he meant this literally, when you visit a friend you enjoy their company, you listen to their thoughts, you feel concern for their challenges, and you see how they engage others.

The visits were varied, yet they were united under the theme of exploring works that made a conscious break with tradition. We focused on visiting places that produced better ways of life for people. We were interested in how the structures and spaces reflected on new ways of living and working. Across Germany we toured the post-WWII housing communities that redefined urban edges, integrated natural elements into public spaces and introduced modern approaches to everyday life with open floor plans, new

contexto fue abrumador, humilde y notablemente inspirador. Presente en cada proyecto que visitamos y en cada grupo de personas encontramos un constante sentido de esperanza.

Al cierre del año académico, era evidente que no habíamos desarrollado soluciones finales para nuestros proyectos pero, en última instancia, este no era el objetivo de nuestro trabajo. Con la guía de Miralles, cada uno de nosotros siguió una línea de pensamiento bien definida hasta un punto de resolución, generando muchas preguntas sin respuesta. Estábamos en un punto de bloqueo con los proyectos pero, al mismo tiempo, bien preparados para continuar con las ideas exploradas durante ese año. Miralles habló de nuestro trabajo como *instrumentos de reflexión* para conocer lo que puede ser posible de nuestros proyectos, educación y práctica (**Fig. 1**).

Muchos años después, así es como veo ese año en la *Städelschule*, como un instrumento de reflexión sobre las posibilidades de la arquitectura y sobre las muchas formas en que se puede ensayar para proporcionar un futuro mejor.

Figuras / Figures

FIG. 1. Autorretrato del barroco alemán con globo de cristal. "Recuerdo haber visto uno en Alemania (en algún lugar) con Enric y hablar de lo interesante que era el globo de cristal... como instrumento de reflexión. / German Baroque self-portrait painting with a glass globe. "I remember seeing one in Germany (somewhere) with Enric and talking about how interesting the glass globe was...as an instrument of reflection." Fuente y autor / Author and source: wikicommons.

appliances and direct access to public transportation. We visited massive industrial structures that introduced new scales of commerce, shipping, and manufacturing into cities and utilize new building materials and structural systems. We toured numerous cultural and recreational spaces providing opportunities for community gathering and enrichment. We travelled to Barcelona to see the early Miralles/Pinos projects, and as well as the numerous projects being built for the 1992 Olympics; which initiated long conversations about bringing opportunity into neglected parts of a city and the real potential of a project to make positive and lasting change in urban life. Additionally, we traveled to India and Bangladesh to see the works of LeCorbusier, Kahn and historic Indian. On that spectacular trip, remarkable richness, inexplicable poverty, history, and tradition were in constant contrast. While the architectures were beyond impressive, experiencing them in context, was overwhelming, humbling and remarkably inspiring. Present in each project we visited and every group of people we encountered was a constant of a sense of hope.

By the close of the academic year, it was apparent that we had not developed final solutions to our projects and ultimately this was not the goal of our work. With Miralles' guidance, we each followed a well-defined line of thought to a point of some resolution and many unanswered questions. We were at a stopping point with the projects and at the same time, well-prepared to continue with the ideas explored that year. Miralles spoke of our work as *instruments of reflection* to know what might be possible in our projects, education and practice (**Fig. 1**).

These many years later, this is how I see that year at the *Städelschule*, an instrument of reflection on the possibilities of architecture and the many ways that it can be practiced to provide a better future.

Catherine Spellman

AIA is the Associate Director and Professor of architecture at The Design School, Arizona State University. Additionally, she has taught at several universities in the US and Europe, including the Staatliche Hochschule für Bildende Kunst (Frankfurt, Germany) with Enric Miralles, and the Bartlett School of Architecture (University College London) with Sir Peter Cook. Professor Spellman is the recipient of numerous awards for teaching. Her research interest includes the design of quality public places that make a strong connection between architecture and its site context. To this end, she has authored and published three edited books: *Re-Envisioning Landscape/Architecture, A Space for our Generation, Conversations with Students, Peter Smithson*(with co-author/ editor Karl Unglaub) and *Conversation and Allusions to Enric Miralles*. Her design work includes multiple not-for-profit community engaged projects, national and international design competitions, and exhibitions.