

Exhibición Doce fábulas urbanas. Una exposición sobre la ciudad: no lo que es, sino lo que podría ser

Comisaría Ethel Baraona Pohl, con la colaboración de César Reyes

Expositores Aristide Antonas, Katayoun Arian, Assemble, Bartlebooth, Studio Celine Baumann, Clara Nubiola, Chloe Rutzerveld, Design Earth, Merve Bedir, Chong Suen y Sampson Wong, MAIO Architects, Traumnovelle, Canadian Centre for Architecture (CCA) con Francesco Garutti, Reinier de Graaf / OMA

Ubicación Nave 16, Matadero Madrid, España

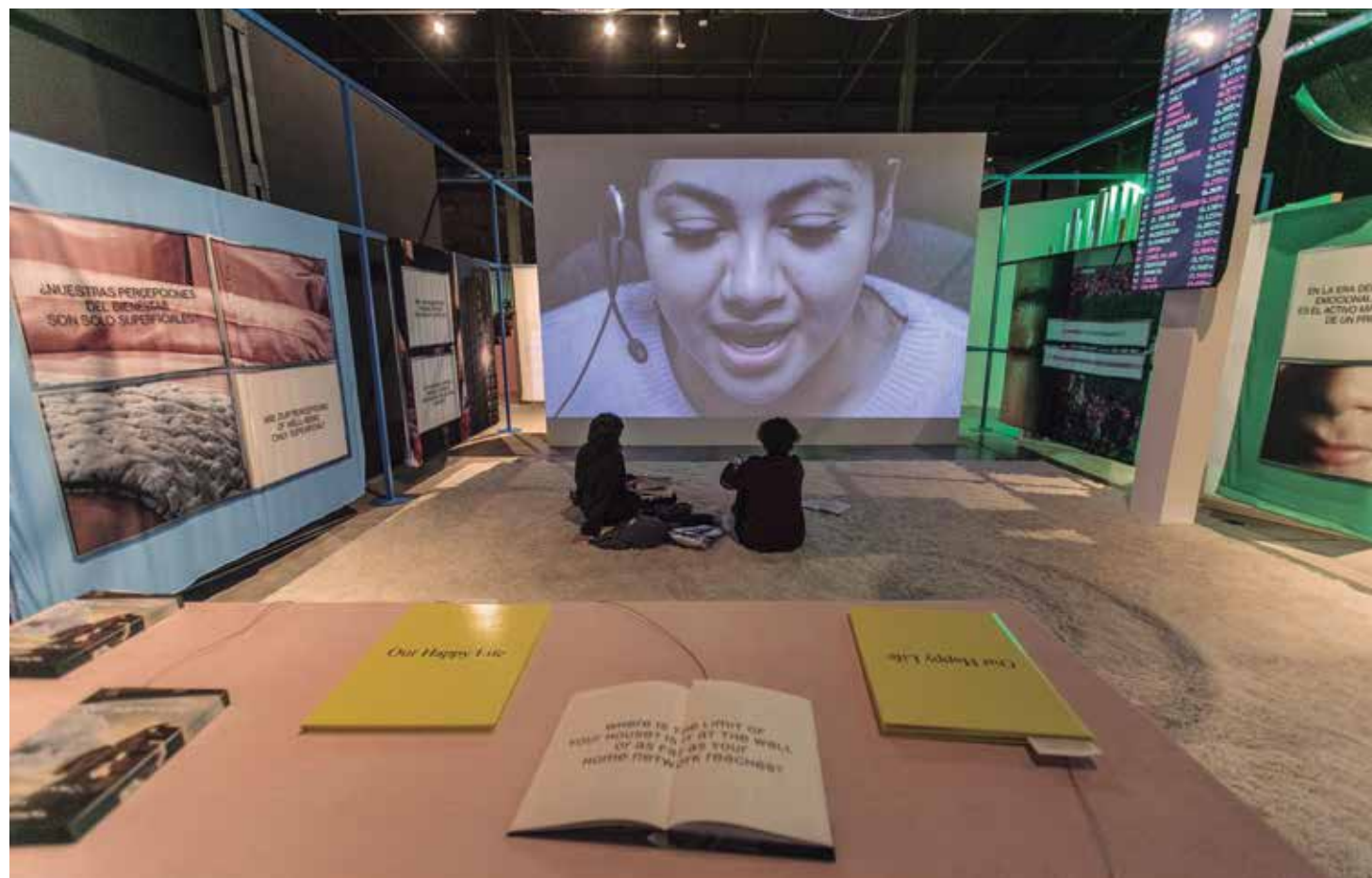
Fecha del 13 de febrero de 2020 al 31 de enero 2021

Fotografía Matadero Madrid; Lukasz Michalak Estudio Perplejo. Galerna; Ángela Losa, María Eugenia Serrano

DOCE FÁBULAS URBANAS

Autora Ethel Baraona Pohl
CV Ver página de colaboradores

En medio de este presente distópico, que no deja de asombrarnos desde inicios de 2020 con una pandemia, además de las múltiples y complejas situaciones que afectan nuestro planeta y nuestra sociedad, se presenta esta exhibición (premonitoria en algún aspecto, porque fue planificada antes de la irrupción del COVID-19): Doce fábulas urbanas. Curada por Ethel Baraona Pohl, en colaboración con César Reyes, y expuesta en la Nave 16 del Matadero Madrid entre el 13 de febrero de 2020 y el 31 de enero 2021, presenta una selección de trabajos e investigaciones de doce estudios internacionales en formato de instalaciones, por medio de los cuales nos invitan a reflexionar sobre nuestro rol en la construcción de la ciudad.



“Hay ciudades que comienzan con unos pocos libros”.⁽¹⁾

- Alberto Manguel

La ciudad es el lugar donde nace el imaginario colectivo, donde se crean las narrativas que habitan nuestras mentes y guían nuestros comportamientos, donde surgen las relaciones sociales y producen espacios y lugares, sueños y fantasías, recuerdos y deseos, pesadillas y miedo, también. La imposibilidad de dar una sola definición de lo que es una ciudad permite interpretaciones múltiples e incluso divergentes, basadas ante todo en construcciones sociales. Las ciudades también son el escenario de los grandes desafíos contemporáneos, como la crisis económica que parece no tener fin, las crecientes migraciones globales, el aumento de la desigualdad, la crisis de la vivienda y los desastres medioambientales. En este contexto, la necesidad de encontrar o crear herramientas para subvertir el *statu quo* requiere formas de comunicación diferentes, quizás incluso radicales, pero siempre abiertas e inclusivas, que nos permitan acercarnos a toda esta información para poder decodificarla, analizarla y hacerla comprensible, y poder imaginar cómo son aquellas otras ciudades que podrían llegar a existir.

Escribo este texto mientras la mayoría vivimos, acaso por primera y única vez en la vida, la experiencia de una pandemia global, que

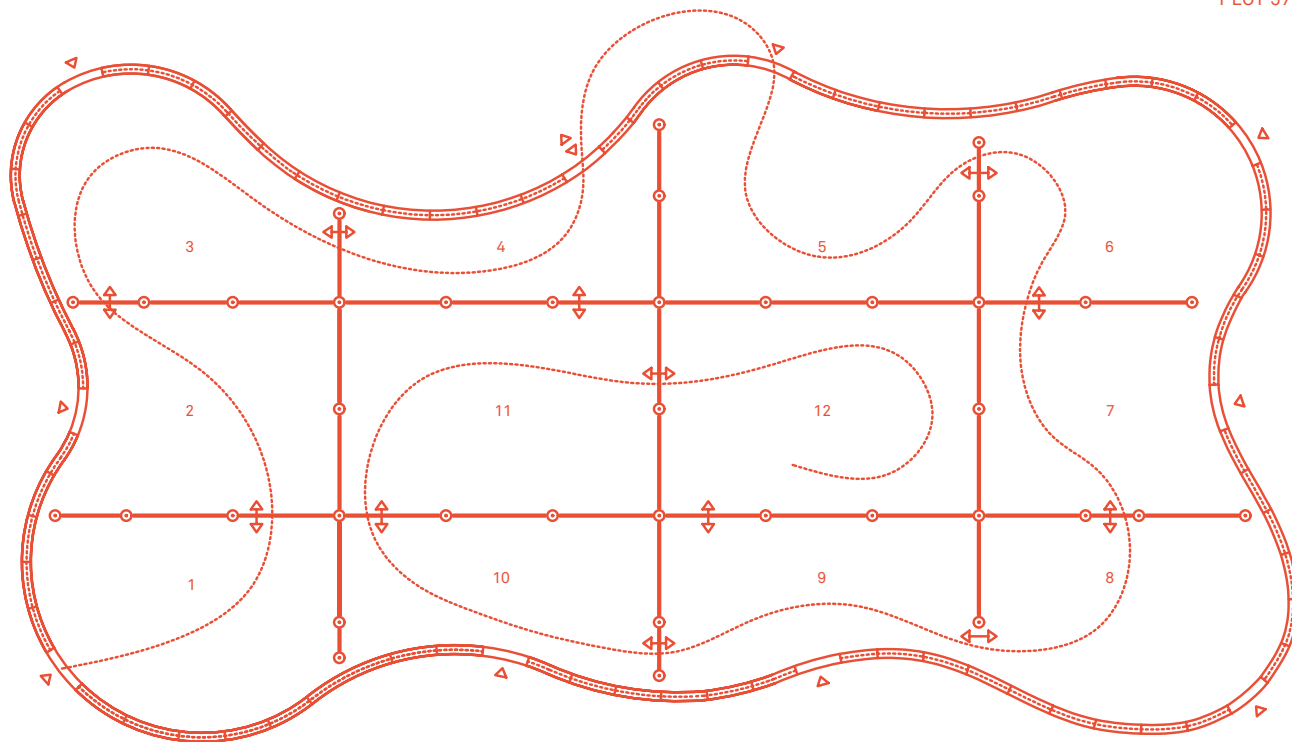
coincide con una oleada mundial de indignación colectiva por el racismo estructural manifestado en el enésimo caso de brutalidad policial que sufre la población negra en Estados Unidos. Estos dos fenómenos han transformado la experiencia espacial de nuestras ciudades en un lapso muy corto de tiempo y han puesto en evidencia la urgente necesidad de cuestionar la agencia política implícita en la forma en que las habitamos.

En 1966 el dramaturgo salvadoreño Álvaro Menen Desleal escribió un breve ensayo llamado *Ciudad, Casa de Todos...* en el que hace un listado de diferentes formas de entender la ciudad, citando a varios personajes: “Para Thomas Mann, la ciudad es una obra de arte colectiva. Para Le Corbusier, una máquina. Para Clark, un ideal realizado, un sueño hecho realidad”, etc.; y al final, declara de forma contundente: “Para mí, la ciudad es la casa de todos. No *mi* casa, no es *tu* casa, sino la casa de *todos*”.⁽²⁾ Entonces, ¿cómo hablar, escribir, debatir acerca de esta “casa de todos” al mismo tiempo que se crea un espacio en el que *todas* tengamos voz? Quizás el primer paso sea comprender la importancia de cómo se cuentan las historias. Si hacemos caso a Donna Haraway cuando escribe: “Importa qué historias hacen mundos, qué mundos hacen historias”,⁽³⁾ tendremos claro que para hablar de estos mundos -que son las ciudades- deberíamos primero aprender a escuchar las historias que nos cuenta la ciudad misma a través de las voces ocultas

1 Alberto Manguel, “La lectura como acto fundador”. En José Antonio Millán (ed.), *La lectura en España: informe 2017*, Federación de Gremios de Editores de España, 2016.

2 Álvaro Menen Desleal. *Ciudad, casa de todos...: Contribución al estudio del fenómeno urbano. Plan general (proyecto) para las ciudades capitales de América Central*. Vol. 36. Ministerio de Educación, Dirección de Publicaciones, 1970.

3 “It matters what matters we use to think other matters with; it matters what stories we tell to tell other stories with; it matters what knots knot knots, what thoughts think thoughts, what descriptions describe descriptions, what ties tie ties. It matters what stories make worlds, what worlds make stories”. En Donna Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, 2016.



Plano del espacio expositivo. Taller de Casquería, 2020.

- | | | |
|--|---|---|
| 1. TIENDAS DE CAMPAÑA INVERTIDAS, Aristide Antonas | 5. EL PUEBLO ÁTOMO
Traumnovelle Leone Drapeaud, Manuel Leon Fanjul y Johnny Leya | 9. URBANISMO INQUIETO
Merve Bedir, Chong Suen, Monique Wong, Sampson Wong. |
| 2. QUEERING THE CITY: UNA SONORIENTACION
Katayoun Arian, junto a los artistas Angela Anderson, Irene Cassarini, Karachi Beach Radio y Gayatri Kodikal | 6. EL PARLAMENTO DE LAS PLANTAS
Studio Céline Baumann | 10. COSMORAMA
Design Earth |
| 3. EL GRAN INTERIOR: HACIA UNA CASA DIFUSA
MAIO Architects | 7. POLÍTICAS DE LA ALIMENTACIÓN: UN NUEVO Y RADICAL SISTEMA ALIMENTARIO PARA LA CIUDAD DEL ANTROPOCENO
Chloe Rutzerveld | 11. LA VOZ DE LOS NIÑOS
Assemble |
| 4. DE 3 DERIVAS Y 2 PASEOS
Clara Nubiola | 8. SELLING BRICKS [VENDIENDO LADRILLOS]
Antonio Giraldez López y Pablo Ibanez Ferrera (Bartlebooth) en colaboración con Alberto de Miguel (horror.vacui) | 12. NUESTRA VIDA FELIZ: ARQUITECTURA Y BIENESTAR EN LA ERA DEL CAPITALISMO EMOCIONAL
Una exposición organizada por el Canadian Centre for Architecture (CCA) Comisariada por Francesco Garutti |

del paisaje urbano -lo no dicho, lo real y lo fantástico, los recuerdos compartidos, los imaginarios de futuros posibles que se crean de manera colectiva. De ahí la necesidad de crear nuevos vocabularios, de inventar otras literaturas que construyan ciudad.

La ciudad, como tema, ha jugado un papel imprescindible en nuestra cultura popular. La canción “We Built This City” de Starship, a pesar de haber recibido el no tan honroso título de “peor canción de la historia”, (4) aún resuena en el imaginario colectivo de más de una generación; así como “London Calling” de The Clash, que se ha convertido en todo un himno, aún vigente por sus referencias a los desastres nucleares o a las preocupaciones medioambientales y económicas. La ciudad en la literatura ha dado origen a títulos que son ya grandes clásicos, desde *Historia de dos ciudades* de Charles Dickens o títulos más contemporáneos como las *Ciudades invisibles* de Italo Calvino, hasta obras con la ciudad como protagonista, como el París de Julio Cortázar en *Rayuela*, o más recientemente, el Nueva York de la novela *Ciudad Abierta* de Teju Cole. Otros autores incluso nos han contado la ciudad a través de los ojos de los ladrones, que transgreden sus protocolos formales y funcionales como lo hace Geoff Manaugh en su libro *A Burglar’s Guide to the City*, o las

aventuras del inspector Tyador Borlú en las ciudades imaginarias de Beszel y Ul Qoma en *La ciudad y la ciudad* de China Miéville; hasta un análisis más filosófico de la ciudad como el que realiza Aristide Antonas en su ensayo *Urban Planning for Murder*, en el que cuenta la ciudad a través de los incidentes alegales y no contabilizados que tienen lugar en ella. El escritor Matthew Stadler lo resume de esta forma: “La ciudad’ no es tanto un hecho arquitectónico o espacial como una historia acordada, un cuento que contamos para dar forma y significado a los lugares donde vivimos”. (5) Lo mismo ocurre con el cine, desde Los Ángeles en *Pulp Fiction* hasta Tokio en *Lost in Translation*, el ámbito urbano juega muchas veces un papel protagonista además de ser el escenario de las películas que forman parte de nuestro imaginario colectivo; ¿quién no se emociona al recordar el Berlín de *El cielo sobre Berlín*, el Río de Janeiro de *Ciudad de Dios*, el París de *Amélie*, o la Buenos Aires de *Nueve Reinas*?

*

Ante el reto de decidir cómo acercarnos al tema de la ciudad desde un formato expositivo, nuestras “Doce fábulas urbanas” toman inspiración de los *Twelve Cautionary Tales for Christmas*, del grupo de arquitectos radicales

Superstudio y publicados por primera vez en 1971 en la revista *Architectural Design*. Conformaban una serie de doce cuentos cortos ilustrados con un dibujo cada uno y evocaban propuestas para doce ciudades distópicas, anticipando ya muchos de los escenarios descritos en las historias, películas y canciones mencionadas. Para esta exposición hemos invitado a doce prácticas contemporáneas, con diversas experiencias y pertenecientes a diferentes generaciones, a reconceptualizar el formato original de los doce cuentos de Superstudio y transformarlos en una serie de instalaciones que nos ayuden a repensar cuál es nuestro papel en la construcción de la ciudad. Cada una de estas prácticas nos cuenta una fábula urbana -en forma de instalación artística-, creando así una serie de narrativas abiertas a múltiples lecturas que tienen la intención de cuestionar, redefinir y redibujar lo que entendemos como “ciudad”, y de esta forma, ayudarnos a reimaginar lo que la ciudad puede llegar a ser -como ese espacio en donde las relaciones, la naturaleza, los cuerpos y las geografías coexisten. Las narrativas e historias planteadas a través de las fábulas que forman esta exposición, tienen la intención de problematizar y cuestionar la definición convencional de “ciudad”, revelándonos a través de sus historias, formas nuevas y diferentes de habitar con ellas el mundo.



Fotografía Lukasz Michalak / Estudio Perplejo

La exposición se articula alrededor de una pregunta, ¿Cómo es una ciudad ideal? ¿Es planetaria, postcolonial, *queer*, autosuficiente, o inteligente?, ¿sucede en el centro o en la periferia?, ¿es una ciudad de afectos y cuidados? ¿Es todo lo anterior al mismo tiempo? En ese sentido, «Doce fábulas urbanas» pretende generar un diálogo entre el expositor y el visitante, y hacer de estas narrativas una herramienta útil para imaginar un futuro en común, algo muy necesario sobre todo en el momento actual en el que muchas libertades están siendo reprimidas, las relaciones interpersonales e interespecies cuestionadas y el concepto de “sobrevivir” se antepone al de “vivir”. Es en momentos así cuando necesitamos instrumentos que nos ayuden a cuestionar cómo vivimos y por qué aceptamos vivir así, y por tanto, preguntarnos cómo quisiéramos vivir. Siguiendo el pensamiento de Athena Athanasiou, (6) podríamos decir que necesitamos plantearnos una reconceptualización crítica de “lo posible” que nos permita reimaginar una vida colectiva que deje atrás las habituales dicotomías de positivo contra negativo o de optimismo contra pesimismo.

Para poder hacerlo, es necesario pensar-nos desde otras perspectivas, declararnos insubmisos ante dogmas e ideologías, desaprender y deconstruir las historias creadas por un sistema

que se queda obsoleto y reinventarnos mientras reinventamos los espacios que habitamos. Por eso, estas doce fábulas no son excluyentes; pueden coexistir y solaparse, contaminarse y complementarse, recordándonos que las ciudades no son únicamente sistemas humanos, sino que son sistemas complejos en los cuales nosotros formamos tan solo una parte del todo, en un entramado de conexiones entre diferentes especies, humanas y no humanas. Estas doce narrativas tienen la intención de ser un catalizador para repensar cómo funcionan esos sistemas de relaciones, cómo se rigen y legislan, cómo evolucionan o desaparecen y por tanto, cómo podemos lograr el objetivo de tener ciudades que sean abiertas, interseccionales, inclusivas y respetuosas con el medio ambiente.

*

Al darle forma a estas doce narrativas, tuvimos la oportunidad -junto a los equipos participantes formados por arquitectas, artistas e investigadoras independientes- de explorar diversos temas relacionados con esto que llamamos “el futuro de la ciudad”, en un viaje que nos ha ayudado a entender que en la actualidad, cuando hablamos de futuro, no nos referimos a un futuro lejano, ya sea utópico o distópico -como es

4 Ver: <https://www.gq.com/story/oral-history-we-built-this-city-worst-song-of-all-time>

5 Matthew Stadler, *Deventer*. Nai010 publishers, 2011.

6 Athena Athanasiou, «Time and again, no longer, not yet», en *Austerity and Utopia*, Nav Haq, Pablo Martínez y Corina Oprea (eds.), *L'Internationale Online*, 2020.

7 “Utopia is the kind of literature that uses the future to criticise the now”. Lewis Mumford citado por Anna Puigjaner en @s_am_basel, “S AM calls Anna Puigjaner”, *Instagram*, June 12, 2020. <https://www.instagram.com/p/CBTQdtjpWqe>

8 Bayo Akomolafe, “I, Coronavirus. Mother. Monster. Activist”, *The Emergence Network*, Day 27, Year Zero ADc. <http://www.emergencenetwork.org/icoronavirus> (énfasis en el original).

9 El 25 de mayo de 2020 George Floyd fue asesinado con una maniobra de contención por un policía llamado Derek Chauvin en Mineápolis. A lo largo de las siguientes semanas se extendieron rápidamente las protestas denunciando la violencia policial contra la población afroamericana por todos los EE. UU. y a nivel internacional.

habitual en los libros o films de ciencia ficción- sino un futuro cercano, un futuro que ya es hoy, y que pese a la velocidad con que nos alcanza seguimos llamándole “futuro”, quizás porque no tenemos otras palabras para nombrarlo. Tal como nos recuerda Anna Puigjaner, la “utopía es un tipo de literatura que utiliza el futuro para criticar el presente”. (7) En ese sentido, ha sido revelador darle forma a estas doce fábulas urbanas ya que hemos comprobado que, en algunos casos, sus visiones del futuro ya nos han alcanzado y solo debemos cambiar radicalmente nuestros esquemas mentales para poder comprenderlo. Las piezas de la exposición nos cuentan diferentes formas de hacerlo. Parafraseando a Bayo Akomolafe, (8) podemos afirmar que el objetivo de esta exposición es sacudir al visitante para que vea el mundo de manera diferente. Para que pueda sentir la escandalosa fugacidad y verosimilitud de lo imposible. *Percibir el mundo de manera diferente* puede tener consecuencias en el plano físico que podrían marcar la diferencia entre perpetuar los mismos viejos paradigmas e imaginar cómo vivir juntos de manera diferente.

Tan solo en el último año, calles por todo el mundo, desde Líbano a Santiago de Chile, han acogido una multitud de protestas, y la ciudad ha vuelto a ser “la casa de todos”, como sugería Menen Desleal. Esta misma semana hemos podido ver como diversas ciudades de Estados Unidos han estallado y cientos de miles de personas han tomado las calles para unirse al movimiento *Black Lives Matter* para protestar contra la segregación racial y los abusos policiales; (9) en momentos así nos damos cuenta de que la ciudad es también ese aire que compartimos, y que cuando le es negado a una persona, es responsabilidad de todos reclamarlo. Por eso, cuando la gente en Hong Kong se une en un centro comercial para cantar “Do You Hear The People Sing?”, ese espacio se transforma, vibra y por un momento deja de ser la representación más clara del sistema capitalista, y se convierte en un ágora, en un espacio de encuentro y reivindicación. Cuando esas mismas personas, cientos de miles, salen a las calles de la ciudad con paraguas de todos los colores para resguardarse -no de la lluvia sino de la policía, de los gases lacrimógenos, de las balas de goma- entonces las calles de la ciudad adquieren una dimensión nueva, muy diferente a la que aparece en los planos de urbanistas y arquitectos. El paraguas como refugio, el centro comercial como ágora, las calles como ríos... todos estos espacios dando forma a una ciudad nueva, a un *Urbanismo inquieto*, tal como nos plantean Merve Bedir, Chong Suen y Sampson Wong, que nos permite entender que a través de sus formas líquidas y en constante movimiento, pueden surgir múltiples ciudades dentro de una misma ciudad.

Esa ciudad que es de todos y para todos es también el escenario de nuevas formas de apropiación, tal como nos muestra el proyecto *Selling Bricks*, de Bartlebooth en colaboración con Alberto de Miguel, en el cual los edificios más icónicos construidos en España en los últimos años -la mayoría producto de la especulación inmobiliaria que precipitó la crisis económica de 2008 en muchas ciudades del mundo- son elegidos por músicos urbanos como escenario para rapear su escepticismo ante un sistema capitalista global cada vez más difícil de mantener; y lo hacen apropiándose de las mismas herramientas del sistema que cuestionan, con un despliegue de ropa de marca, accesorios de lujo, coches de última generación. Por otro lado, y aparentemente sin quererlo, estos vídeos se convierten en una herramienta de difusión del patrimonio arquitectónico, con unos índices de atención que ya le gustaría tener a la academia, así como unas formas de reclamar y contar el uso de la ciudad que escapan a las narrativas convencionales.

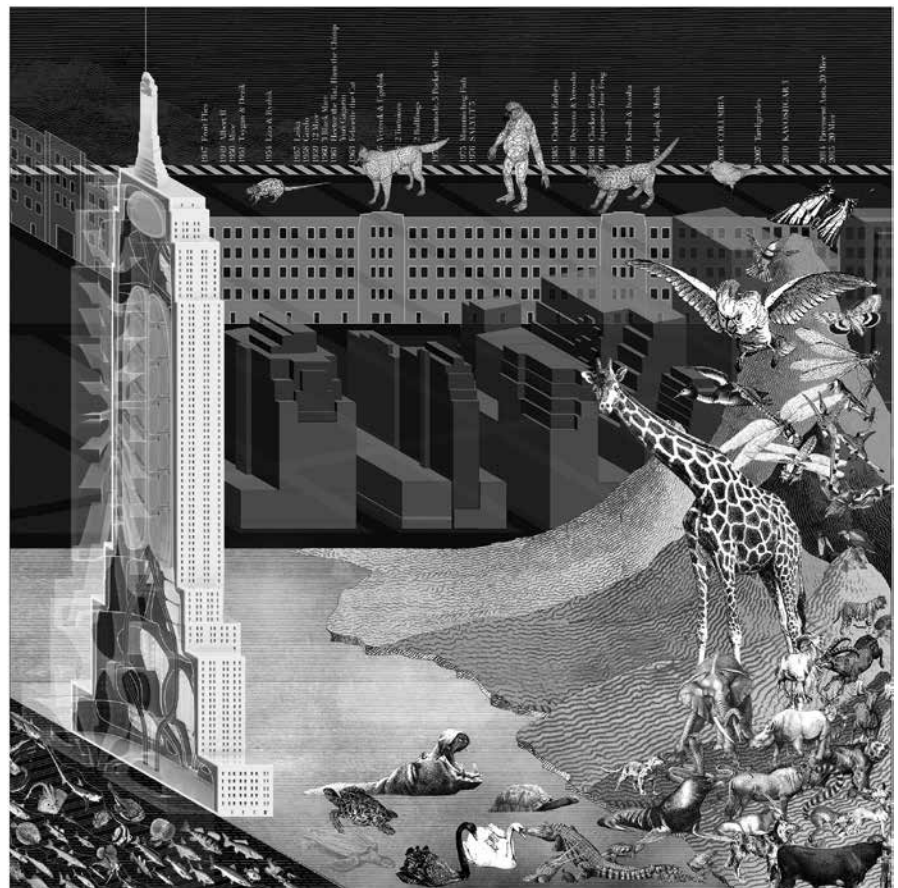
Esta misma forma de narrar la ciudad desde sí misma, como escenario y al mismo tiempo, como herramienta narrativa, es lo que hace Clara Nubiola en su pieza *De 3 derivas y 2 paseos*. Esta instalación es en sí misma una pieza literaria, que se encuentra en la intersección de las derivas situacionistas, la ilustración, la escritura y la crítica urbana. El resultado son cinco rollos de papel kraft de 10 metros de largo cada uno, que sirven de soporte para transcribir el paisaje en palabras y dibujar el camino que surge a partir de la experiencia de caminar. El proceso para registrar esta ciudad a través de un formato literario, divertido aunque no por ello menos serio, surge de la práctica del caminar contemplativo, de ese perderse por la ciudad dejándose sorprender y descubriendo retazos urbanos que no se habían observado antes. De esta forma, genera una serie de miradas diversas que nos ayuden a cuestionarnos conceptos preconcebidos acerca de la ciudad, tales como la dicotomía entre centro y periferia, o lo urbano y rural, y nos muestra que la ciudad y sus infraestructuras pueden ser contadas de otras formas, más allá de pura funcionalidad y eficiencia.

Aristide Antonas se anticipa a la situación de confinamiento que hemos vivido como consecuencia de la pandemia del Covid-19 y nos presenta una ciudad donde las personas viven aisladas y separadas entre sí. En su proyecto *Tiendas de campaña invertidas*, los espacios habitables son tiendas de campaña que cuelgan de los techos de edificios abandonados o en desuso y que parecen estar a punto de echar a volar -dándonos así una visión poética acerca de la fragilidad de vivir en soledad- y así, lo que parece ser una ciudad fragmentada en espacios individuales

y aislados, en realidad es el origen de una serie de infraestructuras tanto físicas como relacionales a través de las cuales se tejen las redes de solidaridad, empatía y cuidados que surgen en esos espacios y momentos habitados de forma colectiva. ¿Estaba Aristide Antonas diseñando *avant la lettre* la ciudad que hemos habitado a nivel global desde inicios del 2020?

¿Qué pasa cuando esa necesidad de confinamiento se lleva al extremo? Esta pregunta, casi retórica, puede plantear múltiples respuestas. Una de ellas es *El pueblo átomo* de Traumnovelle, un proyecto que nos plantea una futura ciudad subterránea, concebida y construida como respuesta a un mundo post-apocalíptico en el que la emergencia climática y el sobrecalentamiento del planeta hacen imposible continuar habitando su superficie. Esta fábula nos cuenta el proceso de crear hábitos críticos basados en un auto-cuestionamiento constante de los habitantes de esta ciudad, en la que su supervivencia como especie depende de una máquina que produce energía infinita y que actúa como un recordatorio constante de los desastres ecológicos que les llevaron hasta ahí. A lo largo del proceso de excavación de la ciudad, generaciones de seres humanos van perfeccionando esta ciudad-máquina, que de forma gradual cambia las estructuras sociales y políticas convencionales, incidiendo también en un futuro posthumano en el que las relaciones entre los seres humanos, la fauna, la flora y las máquinas conforman una única ciudad, basada en la convivencia y la empatía interespecies.

Siguiendo esta misma línea de pensamiento, el proyecto de Katayoun Arian, *Queering the City: una sonorientación*, surge como respuesta a preocupaciones ecológicas y a la sensibilidad de prestar atención a los gritos de auxilio de un planeta que pide ser escuchado de otras maneras, más allá de las formas convencionales de comunicación y escucha que a día de hoy dominan nuestro concepto de habitar. Este trabajo colectivo, que cuenta con el trabajo de Angela Anderson, Irene Cassarini, Karachi Beach Radio y Gayatri Kodikal, es una instalación que invita al diseño, a un activismo *queer* que, superando la preeminencia de lo visual, se basa en la acción de escuchar, de prestar atención a los sonidos que nos rodean y a los significados subyacentes -desde el canto de los pájaros hasta los diversos ruidos urbanos que de normal molestan e incomodan. No podemos pensar en una ecología política *queer* sin entender el concepto *queer* en toda su complejidad, desafiando toda posible categorización y por tanto, entendiendo que las secuencias de vibraciones, los espectros sonoros y la multiplicidad de elementos audibles que habitan el planeta son también parte de este ecosistema.



Planetary Ark – Cosmorama de Design Earth.



El Pueblo Átomo de Traumnovelle. Leone Drapeaud, Manuel Leon Fanjul y Johnny Leya.

10 Judith Butler, «What Makes for a Livable Life», conferencia Festival Aleph, 29 de mayo, 2020. <https://youtu.be/4qhh0SAcqtq>

11 Diane Ackerman, *Deep Play*. Knopf Doubleday Publishing Group, 2011.

El parlamento de las plantas, de Céline Baumann responde a esta misma necesidad de lo que Arian llama “una ecología política *queer*”, en este caso basando su proyecto en el mundo botánico y utilizando el formato de un parlamento, como una de las instituciones legislativas más representativas en una democracia. Este parlamento está formado por plantas, para dar voz a estas especies y abordar las problemáticas urbanas desde un punto de vista interseccional, en un espacio de reflexión post-antropocéntrico. Subvertir las estructuras convencionales de género, raza, orientación sexual y normatividad es uno de los objetivos de este parlamento, que basa su actividad política en el consenso y el debate abierto, aprendiendo de la sabiduría de las plantas, por su entendimiento amplio y complejo de los procesos naturales, entendiendo la empatía, la solidaridad y el concepto de comunidad como algo planetario -y tal como los procesos de polinización de las plantas, con la posibilidad de un impacto político que sobrepasa las limitaciones conceptuales e ideológicas de los estado nación.

En este mundo post-antropocéntrico que resuena en varias de las instalaciones, será de gran importancia cuestionarnos cómo nos alimentamos, ¿de qué forma se produce nuestra comida? ¿qué impacto medioambiental tienen los procesos de producción, empaquetado, transporte,

y ventas?, y lo más importante, ¿hay otra forma posible de alimentarnos que cambie nuestros paradigmas de forma radical? Chloé Rutzerveld afirma que sí la hay; en su pieza *Políticas de la alimentación: un nuevo y radical sistema alimentario para la ciudad del post-antropoceno*, nos lleva por un recorrido a través de seis momentos: la semilla, el ingrediente, la receta, la comida, la experiencia gastronómica y el cuerpo, y con ello nos traslada al año 2050, a un mundo en el que toda la alimentación se basa en la ingesta de microorganismos, de tal forma que el uso de recursos naturales es mínimo y por tanto también lo es su impacto sobre el planeta. El proyecto, más que una afirmación especulativa, es una pregunta abierta, ¿serías capaz de cambiar de forma radical tus hábitos alimentarios por el bien del planeta y por tanto, de las especies que lo habitamos?

De acuerdo con Judith Butler, “cuando hablamos del mundo, ya estamos hablando de habitar. No sería así si habláramos de la Tierra. La Tierra persiste en muchos lugares sin estar habitada por humanos, pero un mundo es siempre un espacio habitado, un tiempo habitado”.⁽¹⁰⁾ Y cuando hablamos de habitar inevitablemente pensamos en la ciudad y en su espacio habitable por excelencia: el espacio doméstico. En este contexto, MAIO Architects han creado una



Fotografía Lukasz Michalak / Estudio Perplejo

instalación, *El gran interior: hacia una casa difusa*, en la que la casa se presenta no simplemente como un espacio aislado, sino como una parte más de un sistema más amplio, donde los límites entre las esferas pública y privada, urbana y doméstica, son borrosos. Siguiendo el planteamiento de Butler, podríamos decir que entendida así, toda la ciudad forma parte del ámbito doméstico, y todo lo doméstico es por extensión, urbano. Esto problematiza y cuestiona el papel de los ciudadanos en la construcción de esta ciudad de límites imprecisos. ¿Es Alexa o Siri un habitante más de tu casa? ¿Cuáles son los límites de tu hogar: la puerta, las ventanas o el alcance del Wi-Fi? ¿Quiénes son tus nuevos vecinos, los que viven en la vivienda de al lado o el rider de Deliveroo que te trae la cena a casa?

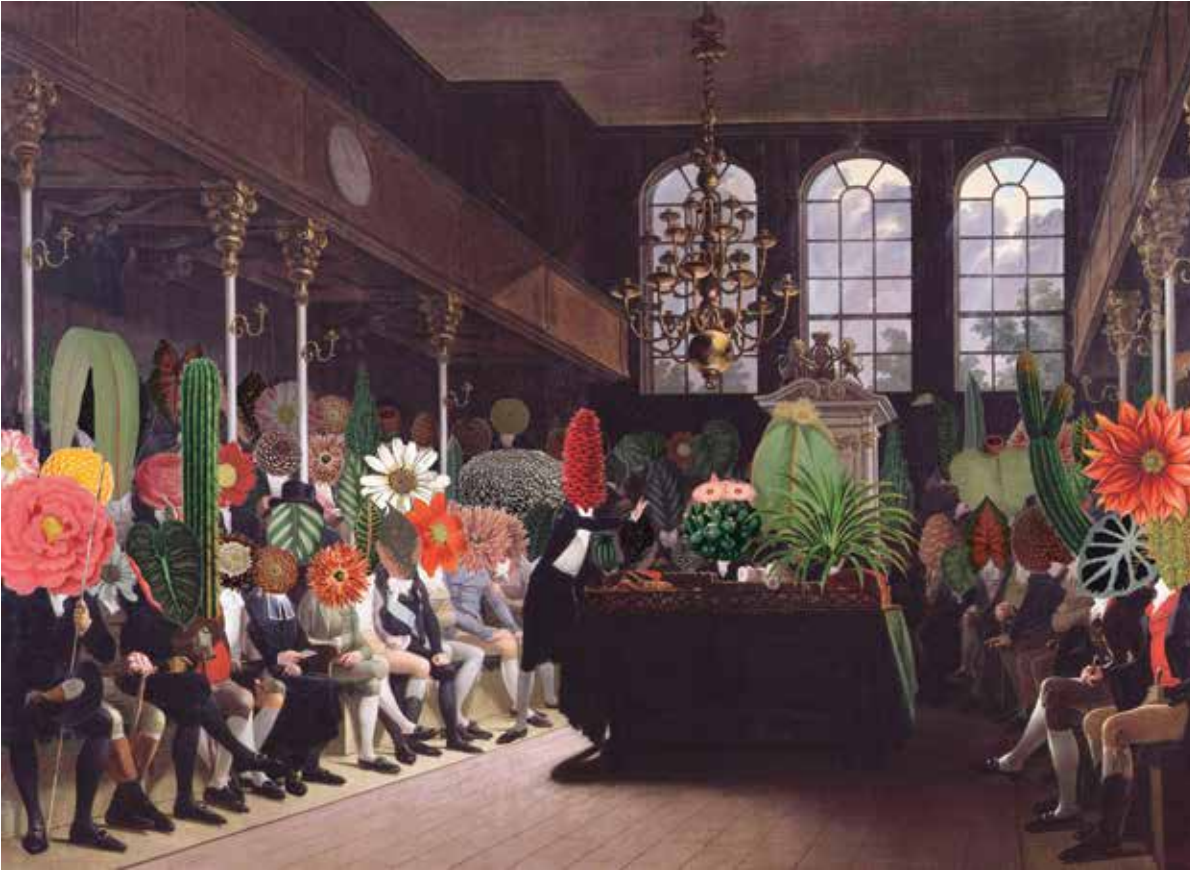
La percepción de ese “tiempo habitado” que menciona Judith Butler cambia por completo no solo dependiendo del contexto, ya sea social, político, o económico, sino que también se ve afectada dependiendo de nuestra edad. ¿Cómo cambia ese tiempo habitado si lo vemos a través de los ojos de los niños? Respondiendo a esta y otras preguntas en su proyecto *La voz de los niños*, Assemble presenta un recorrido que comienza a partir de los conceptos que Dianne Ackerman aborda en su libro *Deep Play*,⁽¹¹⁾ centrado en el ámbito de la creatividad y que explora

uno de los aspectos más esenciales del ser humano: la habilidad de jugar. A través del juego infantil y su potencial en ciudades de todo el mundo, así como su capacidad de crear comunidad, este proyecto de investigación nos presenta una pieza audiovisual nueva sobre la agencia política que pueden llegar a tener los niños y su impacto real a la hora de provocar cambios legislativos, tomando como caso de estudio el Movimiento Nacional de Niños, Niñas y Adolescentes Trabajadores Organizados de Perú, y pone en cuestión -y desde la base- conceptos tan antiguos y aceptados como la autoridad, el paternalismo, la auto-organización y los derechos humanos.

Uno de los sueños más antiguos y recurrentes del ser humano es habitar el espacio. Infinidad de libros y películas de ciencia ficción narran historias de colonias espaciales, ya sea en la luna, en Marte o en planetas inventados. Este es el punto de partida de Design Earth y su proyecto *Cosmorama*, que intenta ir más allá y crear las narrativas adecuadas para que podamos imaginar cómo sería una “nueva era espacial”, donde se abordan temas tan contemporáneos como la minería de asteroides, la gestión de la basura espacial y las condiciones de vida en un sistema de gravedad cero, aunque llevándolos un paso más allá de lo contemporáneo, especulando acerca de futuros posibles basados en una

tecnopolítica y éticas medioambientales que los alejan de los planes puramente comerciales de empresas como SpaceX, Blue Origin o Virgin Galactic, poniendo de manifiesto que otra forma de vida es posible, más allá de la mera réplica de los hábitats terrestres en el espacio.

¿Seríamos más felices si habitáramos una ciudad en el espacio? Esta es una pregunta de difícil respuesta incluso aquí en la Tierra, excepto si eres Gallup. Para esta agencia especializada en estudios de opinión, sí que es posible cuantificar e indexar los múltiples significados que puede tener el concepto de “felicidad” y utilizarlos como parte de una agenda política. El proyecto *Nuestra vida feliz*, una exposición organizada por el Canadian Centre for Architecture (CCA) y comisariada por Francesco Garutti, se basa precisamente en los dos documentos que Gallup publica cada año, el *World Happiness Report* y el *Global Emotions Report*, y a partir de ahí investiga cómo se utilizan las emociones a nivel político y qué tipo de activo juegan dentro del entramado de la economía neoliberal. La pieza principal con la que el CCA se une a estas doce fábulas es el film *Now, Please Think About Yesterday*, que observa detalladamente los procesos y las personas que diseñan y realizan esta encuesta mundial, que Gallup autodenomina “el dispositivo de escucha más grande del mundo”.



El Parlamento de las Plantas de Studio Celine Baumann.

12 Elvia Wilk, "What's Happening? Or: How to name a disaster", *Book Forum*, Summer 2020.

Creemos junto a Alberto Manguel que "hay ciudades que comienzan con unos pocos libros", y por eso al formato de doce cuentos de Superstudio hemos sumado las páginas de otros libros, para construir con ellos la narrativa de esta exposición. De *Rayuela* hemos tomado prestada la forma abierta y diversa en que la exposición puede visitarse -y leerse-, generando múltiples narrativas dependiendo del recorrido que se tome. De *Alicia en el país de las maravillas*, tomamos la valentía de imaginar ciudades en las que pueden suceder "hasta seis cosas imposibles antes del desayuno". Formalmente, la estructura metálica en forma de ameba que envuelve la exposición, diseñada por Taller de Casquería, funciona como las tapas de un libro, todo está contenido dentro de ella, pero son unas tapas fabulosas que permiten abrir ese libro en cualquier punto y comenzar la lectura sin un orden predefinido. Una escalera externa funciona como «índice en el espacio» desde el que pueden verse todas las instalaciones y así el visitante/lector puede decidir por dónde comenzar su recorrido.

Con un gesto se pueden crear nuevas narrativas. Elvia Wilk nos lo recuerda con el sencillo pero poderoso gesto de Donna Haraway de nombrar "Capitaloceno" a lo que hemos

dado por llamar "Antropoceno". De esta forma redirige la responsabilidad sobre los desastres medioambientales de la especie humana per se, al capitalismo en sí, ya que es un sistema basado en el extractivismo y la explotación. Wilk añade: "El Capitaloceno es, en muchos sentidos, un título más optimista para nuestra era que el Antropoceno, porque implica que hay otra forma: aunque sigamos siendo *antropos*, aún podemos construir nuestro mundo de acuerdo con un conjunto de prioridades y principios diferentes a los que el capitalismo permite".(12)

Las "Doce fábulas urbanas" en exposición, y que ahora llegan a tus manos, están repletas de gestos. Con ellos queremos contarnos la ciudad de manera diferente a las historias de productividad, control, eficiencia y austeridad con las que hemos crecido hasta ahora. Después de recorrerlas tomamos prestadas las líneas finales de los doce cuentos de Superstudio para preguntar:

De las doce ciudades que has visto, ¿cuántas te gustaría que se hicieran realidad? ¿Sientes o piensas que podrían ser una ventaja para la humanidad?

Piensa tu respuesta cuidadosamente.—



El Gran Interior: Hacia una casa difusa de MAIO Architects.



TIENDAS DE CAMPAÑA INVERTIDAS

—

Aristide Antonas

La poesía de este proyecto subyace en la fragilidad de los espacios habitables que plantea: células domésticas que, aunque pretenden liberarse del espacio físico y habitar el espacio en libertad, solo funcionan por medio de las escaleras que las mantienen vinculadas a tierra y que generan los protocolos sociales entre sus habitantes.

- Ethel Baraona Pohl

Tiendas de campaña invertidas es uno de los protocolos urbanos con los que el arquitecto Aristide Antonas plantea diversas posibilidades arquitectónicas y legislativas para ocupar espacios urbanos vacíos, abandonados o en desuso. El proyecto propone organizar un sistema de “tiendas de campaña” colgadas de los techos de edificios, introduciendo un nuevo conjunto de reglas para habitar estos pequeños espacios individuales. Similar a una batería de camas sin orden ni articulación, la propuesta plantea una nueva serie de reglas o protocolos para habitar los espacios urbanos que se generan a partir de ella. En todo caso, lo más importante de *Tiendas de campaña invertidas* no está en la forma de habitar estas tiendas de campaña, si no en el espacio que se genera en el exterior de estas “tiendas invertidas”, en el que se deben encontrar y generar formas colectivas de satisfacer las necesidades básicas de los habitantes; baños, armarios, cocinas... se tendrán que ubicar en espacios comunes, dando origen a comunidades de convivencia que escapan a la categoría tradicional de familia.

La narrativa de las “tiendas invertidas” nos presenta una ciudad casi a punto de echar a volar, aunque nunca llega a hacerlo. En lugar de las historias que conocemos (ficticias o no) de elementos habitables voladores, como los zepelines o los nuevos drones tripulados, esta ciudad vuela al paralizar las infraestructuras que la rodean. Es una ciudad que se ha fragmentado en piezas autónomas (las tiendas o “células para dormir”), lo que hace que sea cada vez más difícil entender la noción de ciudad como un todo habitable.

El proyecto *Tiendas de campaña invertidas* es más una pregunta que una respuesta sobre la ciudad. La estructura continua donde se colocan estas tiendas permite que sus ocupantes puedan pasar de una tienda a otra en completa libertad. Se trata de una historia onírica en la que vemos el modo en que se vacía una ciudad a pesar de estar completamente equipada para ser ocupada. —



Fotografía Galerna Foto

In her book *Deep Play*, Dianne Ackerman explores one of the most important human beings: their ability to play. *Assembly* uses *The Voice of Children* to explore its potential in cities around the world. *How to Deep Play* is a biological need to play. It is the best conduit for a colourful chalk-drawn street to an imagination on the tree, or them.

The Voice of Children

Children can propose radical, integrated systems of the world. At a time of great political vulnerability, we have a lot to learn from their capacity of navigating and participating in "making city", as we have recently seen with *Playdays for Future*. *Assembly* is a relevant actor when trying to understand what cities should look like: cities of empathy, interaction, and diverse and to be.



URBANISMO INQUIETO

—

Merve Bedir, Chong Suen
y Sampson Wong

¿Qué sería de la ciudad sin su capacidad inmanente de ser apropiada, transformada y reconceptualizada por sus habitantes? Lo que da sentido al diseño urbano y al concepto mismo de ciudad, es su función como lienzo político; un lienzo en el que se dibujan nuestras luchas y sueños por habitar un espacio más justo y equitativo.

- Ethel Baraona Pohl

Esta instalación analiza la idea de “la ciudad en movimiento” en un momento crítico de revueltas e insurrecciones a escala global, en el que se puede hablar de un urbanismo inestable, inquieto e incansable. En esta ciudad, las ocupaciones no tienen como único objetivo transmitir un mensaje, sino que su intención es también la de procurar la inmediatez, la velocidad y la efectividad de los flujos relacionales. Las tácticas se organizan y experimentan con los dispositivos pero también con los cuerpos, y se modifican y repiten por iniciativa propia. Aquí no hay lugar para planes heroicos con pretensiones de “salvar el mundo”; la ciudad es de todos y para todos. Bajo estas circunstancias, el conocimiento se comparte y expande de manera rápida y precisa, la tecnología funciona por su capacidad para ampliar los movimientos sociales desde sus bases, para probarlos, validarlos y acelerarlos. La ciudad se transforma en un espacio cósmico de movimiento conjunto, un sistema abierto y descentralizado joven, fluido y sin forma definida.

La ciudad trasciende la ley para proteger los derechos fundamentales a través de actos de solidaridad. En esta ciudad, los lugares del poder institucional se transforman en templos desiertos, fortalezas desmanteladas; no son nada más que escenarios. La plaza ya no es el lugar de la insurrección, pero el centro comercial sí lo es. Se ven aquí tres aspectos fundamentales de una ciudad en movimiento: la tecnología como foco de accesibilidad a la información, centrándose en el uso de *smartphones*, aplicaciones de comunicación y foros; “Be Water” nos presenta las formas en las que el movimiento de personas define la ciudad y la condición urbana; y el análisis de los espacios que se transforman al cambiar de uso bajo estas circunstancias, es decir, centros comerciales, estaciones de metro, aeropuerto, escuelas, estaciones de policía, la casa y la calle, entre otros.

Urbanismo inquieto es un llamado a comprender cómo se crea la inteligencia espacial colectiva y cómo surgen otras formas de vivir la ciudad. —





Tras años con un aumento constante de la esperanza de vida, parecía que podíamos declarar la llegada de una era "de buena salud"

HOSPITAL DEL FUTURO

OMA / Reinier de Graaf

El Hospital del Futuro es una valiosa adición a la exposición, ya que plantea preguntas vitales sobre el futuro de la ciudad en términos de salud, economía, espacio y automatización, en un contexto mundial que afecta nuestra forma de entender la ciudad.

- Ethel Baraona Pohl

Podríamos proclamar que somos la generación más longeva en la historia de la humanidad. La esperanza de vida media se ha doblado en los últimos cien años. Gracias a las mejoras en saneamiento, nutrición y medicina, la mayoría de nosotros podríamos llegar a vivir hasta los 73 años. Las enfermedades ya no son algo de lo que morir, sino algo con lo que vivir. Pero el año 2020 ha trastocado todas estas presuposiciones. Las enfermedades crónicas asociadas al envejecimiento y a nuestro estilo de vida se han convertido, de repente, en una cuestión crucial. Las autoridades insisten en llamarlo la "Nueva Normalidad", pero ¿cómo de Nueva es, y cómo de normal era la Normalidad?

¿Cuáles tienen que ser los ingredientes de la arquitectura de la salud del mañana? ¿Nos va a salvar la tecnología? ¿Aprobaremos la terapia génica y la impresión de órganos en 3D? ¿Revolucionarán las redes 5G el sistema sanitario, desencadenando ese gran salto en eficacia que prometen? ¿Y qué pasa con el hospital en sí? ¿Puede mantener el ritmo de esos avances tecnológicos? Cada vez son más las evidencias de que probablemente el modelo sanitario occidental ha alcanzado su límite, ¿cuáles son las alternativas? ¿Será el hospital del futuro un edificio siquiera?—

Equipo Reinier de Graaf, Hans Larsson, Alex Retegan, Adam Kouki, Magdalena Narkiewicz, Jonas Trittman, Lucas Piquemal, Santiago Palacio Villa, Anton Anikeev, Anahita Tabrizi, Helena Gomes, Nuria Ribas Costa, Claire Jansen, Isabella Rossen, Matthew Bovingdon-Downe, Sofia Hosszufalussy, Elisa Versari

Año 2020



Si se volviera automático, ¿sería el Hospital del Futuro más humano?



La industria farmacéutica no produce lo suficiente para satisfacer la demanda. El Hospital del Futuro será autosuficiente, como un invernadero, produciendo su propia cosecha.



¿Qué tan sanos hemos estado hasta ahora? La persona promedio estaba cada vez más acosada por dolores ordinarios y las enfermedades no transmisibles se convirtieron en la principal causa de muerte en todo el mundo.



Hubo una época en que se diseñaban hospitales más funcionales, más eficientes, más masivos. Pero el edificio no podía seguir el ritmo de los cambios en el sistema económico y de salud y su vida útil se hacía cada vez más corta.