

Unboxing New York

Dark rides, cajas de milagros, y otros contenedores lúdico-ambientales

VI Convocatoria Beca de Investigación en Nueva York
 'Fundación Arquia / Real Academia de Bellas Artes de San Fernando 2020'

Ana Sabugo Sierra

ÍNDICE

- Consideraciones iniciales, p.3
- 1. Objeto y ámbito de estudio, p.4
- 2. Marco teórico y conceptual, p.10
- 3. Objetivos y repercusión, p.14
- 4. Metodología, p.15
- 5. Bibliografía, p.17
- 6. Carta recomendación de Iñaki Ábalos, p.19

CONSIDERACIONES INICIALES

El proyecto **Unboxing New York** se enmarca en la tesis doctoral que actualmente llevo a cabo dentro del Programa de Doctorado en Proyectos Arquitectónicos Avanzados perteneciente a la ETS. de Arquitectura de Madrid. Actualmente me encuentro en el segundo curso del doctorado y, tras un primer año estableciendo el marco teórico de la tesis y los casos de estudio, mi objetivo es la realización de una estancia de investigación que me permita ahondar en aquellos casos que se encuentran situados en la ciudad de Nueva York.

Contexto del proyecto en la tesis doctoral

La tesis busca casos de estudio de la arquitectura con fines lúdicos como ejemplo contemporáneo que ilustre el término diseño ambiental, concepto que engloba la caracterización de un lugar en términos físicos, atmosféricos, estéticos y sociales. Lo que en el siglo XIX surgía como la idea de alterar la atmósfera de un interior arquitectónico con fines higienistas desde una intervención multidisciplinar, en la actualidad puede estudiarse como la forma de planificar la arquitectura con fines lúdicos de acuerdo a una gran cantidad de información que es implementada a través de tecnología.

El máximo exponente es la arquitectura que configura los parques temáticos que, desde su aparición hace aproximadamente un siglo como derivado de los parques de atracciones y ferias tradicionales, han servido como laboratorio para el desarrollo de tecnologías y espacialidades que persiguen la experiencia de la inmersión. Los parques temáticos están planificados por arquitectos en equipos multidisciplinarios para que el modo en el que los objetos arquitectónicos y los dispositivos que los componen se relacionen para producir experiencias en la que el usuario se traslade a una realidad construida de forma artificial.

Para comprender la arquitectura que genera determinadas experiencias dentro de las atracciones conocidas como *'dark rides'* y cómo estos mecanismos se trasladan a la arquitectura de la ciudad contemporánea, se plantea el estudio de sus orígenes, detectados precisamente en la ciudad de Nueva York.

El entendimiento de esta ciudad como origen, no sólo de las construcciones dentro de los parques temáticos, sino de otras manifestaciones arquitectónicas que evidencian el diseño ambiental como estrategia proyectual, es uno de los puntos de partida para la propuesta de este proyecto.

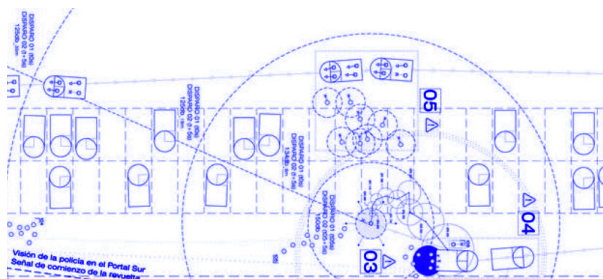
Intereses relacionados con el proyecto

Desde que era estudiante he desarrollado como investigación independiente un sistema de representación que crece día a día como forma de manifestar dimensiones intangibles en la arquitectura. Para estudiar la dimensión ambiental de la arquitectura de los contenedores lúdico-ambientales es esencial, puesto que abarca parámetros no normados como atmósfera, percepción sonora y olfativa, cambios en iluminación.

Este modo de representación se ha consolidado como metodología investigadora en el grupo que he formado junto a varios compañeros, llamado Arquitectura Subalterna, y ha tenido aceptación por parte de diversas plataformas de difusión, como Future Architecture Platform, la Biennale di Venezia, Bienal de Chile y Trienal de Oslo.

(Figura 1)

Dibujos y cartografías realizados por Arquitectura Subalterna para el proyecto 'Lxs hijxs bastardxs del Modulo', que narran dimensiones sensibles de los habitantes de los bloques modernos en la periferia de París.



1. OBJETO Y ÁMBITO DE ESTUDIO

1.1. HIPÓTESIS: La ciudad que da origen los grandes contenedores lúdico-ambientales

Actualmente, existe una creciente tendencia a la creación de experiencias lúdicas contenidas en interiores totales. Como consecuencia, se crean espacios que adquieren su carácter a través de la producción de atmósferas, concebidas para envolver al usuario y activar sus sentidos. Estos ambientes creados de forma artificial producen experiencias inmersivas a través de tecnologías en constante desarrollo.

En la cultura contemporánea del ocio y del entretenimiento, donde el uso de la realidad virtual o aumentada, de tecnología robótica o los continuos flujos de información a través del aire ambiente es cada vez más usual, es necesario estudiar estas tecnologías como parte de la arquitectura. Producen experiencias totalmente descontextualizadas, localizadas en espacios entendidos de forma similar a como Le Corbusier definió las “cajas de milagros”¹. Desprenden una sensación difusa y mágica que se apodera de la percepción del visitante, totalmente ajenos al contexto urbano en el que se encuentran.

Aunque en la actualidad estas atmósferas y ambientes se produzcan con las tecnologías más punteras, hace ya más de un siglo que la ciudad de Nueva York es testigo de manifestaciones arquitectónicas de características muy similares empleando siempre recursos de su tiempo. Como contrapunto a los estudios realizados sobre esta ciudad en torno a la densidad urbana, su trama reticular o su *skyline*, este proyecto propone el estudio de Nueva York como uno de los orígenes más claros de toda una constelación de lugares totalmente aislados del exterior y donde el usuario ha sido capaz de experimentar distintas atmósferas artificiales producidas por la arquitectura.

Por tanto, el proyecto **Unboxing New York** se enfoca hacia el estudio de la ciudad neoyorkina como lugar de origen de la arquitectura de estos contenedores lúdico-ambientales.

Desde principios del siglo XX, ya Coney Island fue el lugar donde surgieron las primeras ‘*dark rides*’, atracciones de sus parques temáticos donde el visitante experimentaba a través de las tecnologías de la época una nueva atmósfera que le sumergía como parte de una historia. Esta tipología de atracción siguió desarrollándose desde entonces y la ciudad neoyorkina es el lugar donde personajes como Walt Disney² propusieron nuevas formas inmersivas para las ‘*dark rides*’ de su parque temático en California.

Además del formato ‘*dark ride*’ como contenedor arquitectónico de experiencias, Nueva York también es testigo de nuevas formas de experimentación del espacio para la evasión gracias a diversos experimentos en cuanto formas lúdicas de la cultura *underground* de los años 60. Eventos que combinaban la producción de efectos espaciales a través de dispositivos lumínicos, sonoros (e incluso la impregnación del aire y del organismo con sustancias psicotrópicas) llenaron tanto galerías de arte como clubs nocturnos.

La atmósfera de estos lugares para el ocio de masas y la construcción de estas experiencias son manifestaciones contemporáneas del término diseño ambiental. La tesis doctoral en la que se enmarca el proyecto propuesto pretende utilizar el estudio de este caso como herramienta para comprender este concepto en la contemporaneidad y convertirlo en una herramienta proyectual.

¹ “*Boîte à miracles*” es un término utilizado por Le Corbusier en el escrito “*El espacio inefable*” que describiremos en el siguiente capítulo de este texto.

² Como se explicará en el siguiente apartado, Walt Disney propuso para la Exposición Mundial de Nueva York del 1964 el pabellón para Unicef “*It’s a Small World*”, un gran contenedor divulgativo sobre la unión de los ciudadanos del mundo que luego trasladaría a su parque temático.

1.2- CASOS DE ESTUDIO NEOYORKINOS: CONEY ISLAND, DISNEY Y WARHOL

1.2.1- CONEY ISLAND Y LA 'DARK RIDE' (circa 1900)

Ya en el año 1978, Rem Koolhaas argumentaba en "Delirious New York" que Coney Island constituía un estado embrionario de la ciudad de Nueva York ³. No sólo se trataba del emplazamiento donde las masas neoyorkinas se evadían de su rutina en nuevos ambientes que les alejaban de la vida diaria, sino que era el lugar de experimentación de promotores tan importantes como Frederic Thompson, quien construyó el famoso parque Luna Park.

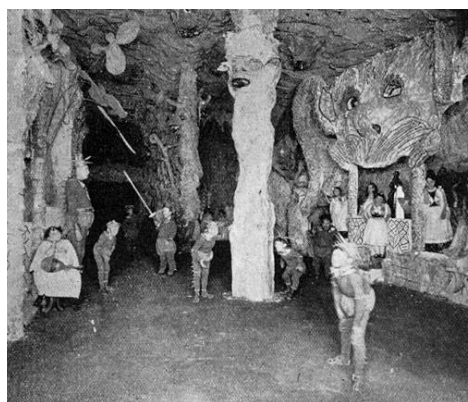
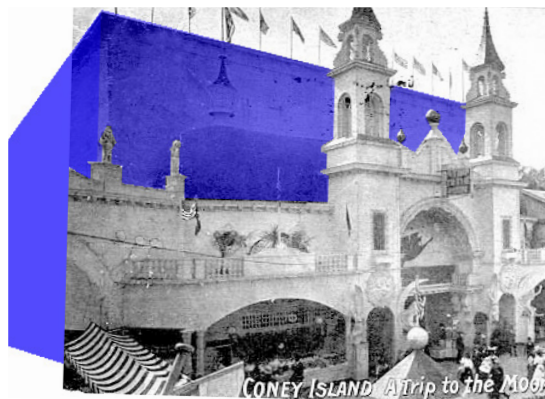
Este promotor, que construye el parque concebido para todas las clases sociales que habitaban la región metropolitana de Nueva York en la primera década del siglo XX, sigue los pasos de George Tilyou, creador de Steeplechase Park y precede al senador Reynolds, creador de Dreamland en su colmatación de Coney Island como el lugar de recreo y evasión en el cambio de siglo.

En este momento clave en la historia de los parques temáticos, comienzan a aparecer atracciones de estos parques en las que los recorridos se desarrollan en el interior de grandes espacios cerrados que separan estas experiencias del ambiente exterior. En la que sería reconocida como una de las primeras 'dark rides', el promotor Thompson buscó desarrollar una nueva forma de entretenimiento que estimulara los sentidos y brindara al público una experiencia alejada de las sensaciones cotidianas. Su solución fue utilizar tecnología moderna (electricidad y bombillas) con maquinaria y gran cantidad de cartón-yeso para crear un simulador de vuelo que simulaba un viaje a la luna en la atracción que sería conocida como "Trip to the Moon" (figs. 3 y 4). El interior lo constituye un recorrido mecanizado y perfectamente

controlado de los visitantes a través de un espacio caracterizado por infinidad de efectos producidos por la tecnología y la decoración de los distintos espacios.

En **Unboxing New York** se propone el estudio de este caso desde el acercamiento a través de fuentes de archivos históricos en la propia ciudad de Nueva York, así como desde el trabajo de campo en la versión actual de Luna Park, la reconstrucción contemporánea en Coney Island.

³ Koolhaas, Rem. "Delirious New York": A Retroactive Manifesto for Manhattan. New ed. New York: Monacelli Press, 1978. p.30.



(Figuras 2 y 3)

Dualidad entre el exterior que acompaña la apariencia general de Luna Park y el interior contenido en una gran caja. Atracción A Trip to the Moon en Coney Island (1902).

1.2.2- EL PABELLÓN DE WORLD FAIR: LA EXPOSICIÓN MUNDIAL DE NUEVA YORK DE 1964.

El año 1966 fue uno de los más prolíficos para Disneyland en California debido a una de sus incorporaciones más importantes en materia de 'dark rides': la atracción 'It's a Small World'. Si ya introducíamos en el caso anterior la importancia de la 'dark ride' primigenia de 'Trip to the Moon' en Coney Island como predecesora de muchos espacios inmersivos contemporáneos, esta atracción constituye un punto álgido en la creación de espacios de este tipo.

Su origen está en Nueva York dos años antes. El fondo Unicef de las Naciones Unidas participó en esta exposición con el objetivo de promover la paz y la unidad mundial a través de la unión de los niños habitantes de todos los países del mundo. En este gran pabellón, patrocinado por la marca Pepsi y diseñado por la factoría Disney, se anticiparon muchas de las características que posteriormente se adaptarían al nuevo espacio contenedor que albergaría Disneyland en la costa oeste de EEUU.

Se trataba de un recorrido distribuido, en las distintas subdivisiones de este contenedor, por los cinco continentes del planeta y donde, a través de luces, decorados mecanizados y una potente melodía (figs. 5 y 6), se reproducen el exotismo de Europa, Asia, África, América Central y del Sur siempre habitados por los niños en lo que llamaron "el crucero más feliz que ha navegado por el mundo"

Cuando se produjo el traslado a Disneyland (fig 7) del pabellón creado para Nueva York, se introdujo de forma muy sutil en la señal de salida de la atracción un mensaje del que sería el mayor patrocinador de Disneyland hasta el año 1992: Bank of America. Desde entonces, la gran marca de juguetes Mattel

se impuso al banco americano y contribuyó a la gran evolución de los pequeños robots audio-animatrónicos que pueblan este gran espacio ⁴.

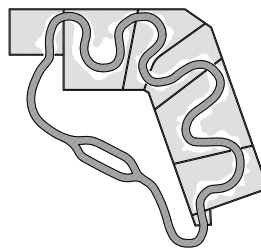
El gran contenedor que albergaba el recorrido en el parque temático californiano tenía una forma externa totalmente distinta al primer pabellón. Sin embargo, la producción ambiental y atmosférica del interior era prácticamente idéntica (figs. 6 y 7).

El interior mecanizado a lo largo de un recorrido es predecesor de muchos de los espacios comerciales diseñados en la ciudad contemporánea como fomento del consumo. El proyecto **Unboxing New York** propone el estudio en archivos de los orígenes y tecnologías de creación de estos ambientes como medio para comprender de igual forma las herramientas de creación de espacios comerciales y la forma en la que el usuario se comporta.



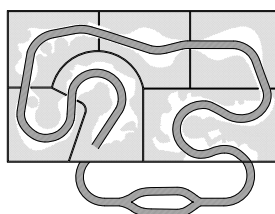
(Figura 4)

Imagen del tránsito de los visitantes del pabellón Pepsi "It's a Small World" posteriormente reproducido en Disneyland Anaheim (California).



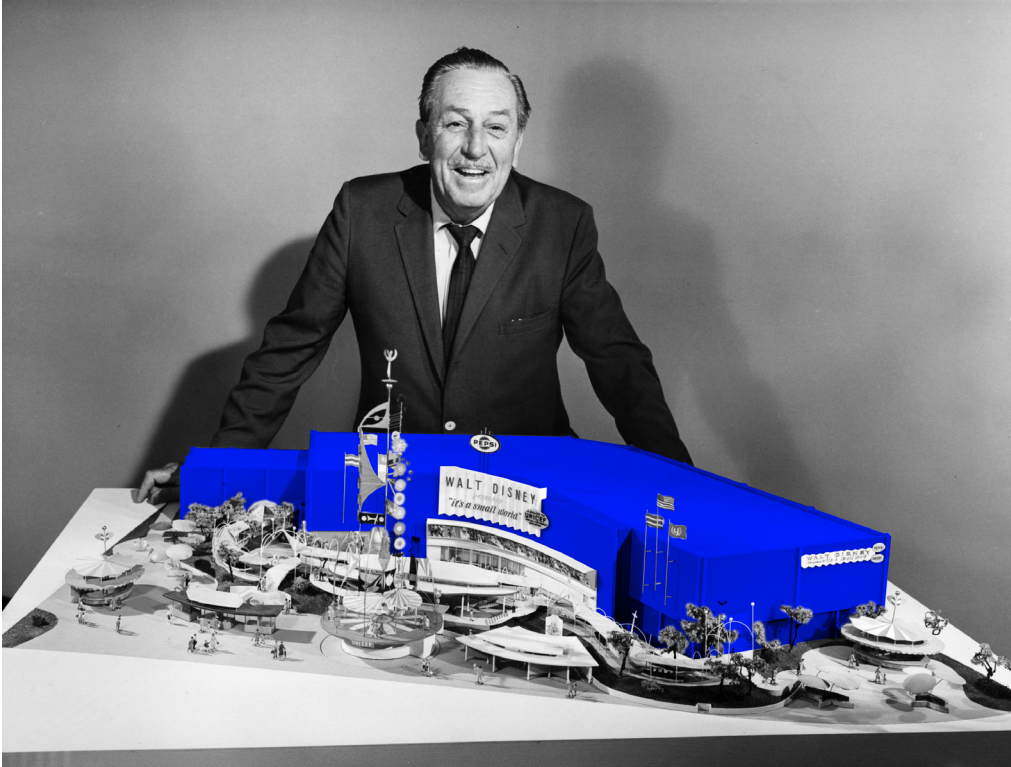
(Figura 5)

Distribución esquemática en planta del pabellón Pepsi de la Expo del 64 de Nueva York.



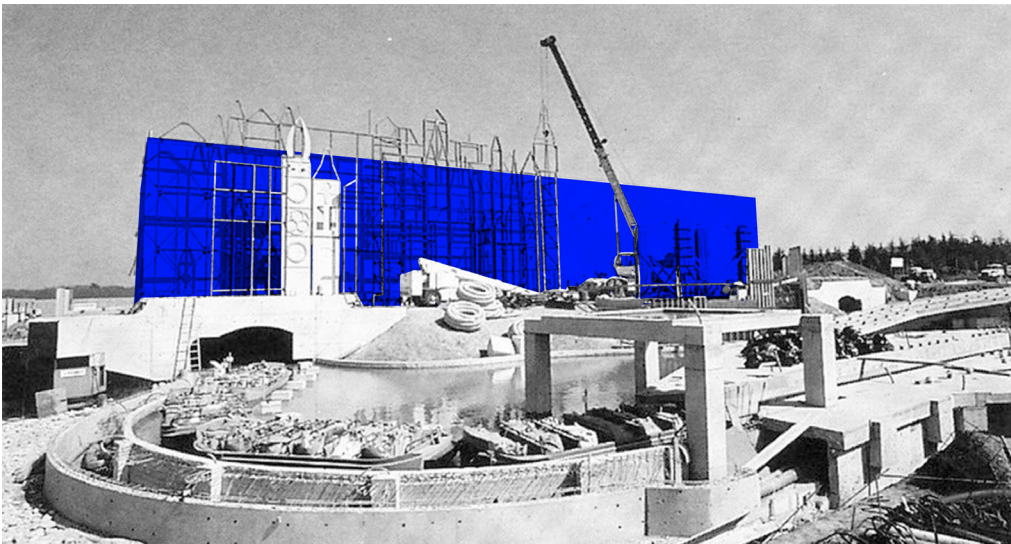
(Figura 6)

Distribución esquemática en planta de la 'dark ride' It's a Small World de Disneyland, inaugurada en el parque temático dos años más tarde.



(Figura 7)

Modelo del pabellón Pepsi realizado en los estudios WED Enterprises para la Expo del 64 de Nueva York. Imagen que muestra el gran contenedor del recorrido y ambientes interiores en contraposición a su imagen exterior.



(Figura 8)

Imágenes de la construcción de la gran caja contenedora de la atracción It's a Small World en Disneyland en Anaheim (California) y su revestimiento en fachada.

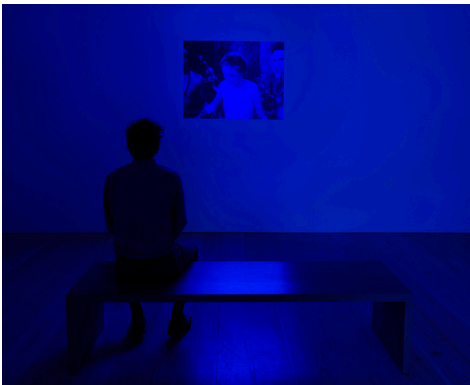
1.2.3- EL NY DE LOS NIGHTCLUBS Y LAS GALERÍAS DE ARTE.

Como reflexión con respecto a la exposición que realizó el Whitney Museum of American Art en el año 2016-2017 acerca del cine y el arte inmersivo entre los años 1905-2016 (*Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905-2016*), el proyecto **Unboxing New York** pretende estudiar estas tipologías de espacios-caja contemporáneos a través de la detección de ejemplos concretos analizados en la exposición.

La exposición del Whitney estudiaba el cine y el arte inmersivo en torno al color, el tacto, la música, el espectáculo, la luz y la oscuridad para confundir las expectativas. En definitiva, el espacio real trasgredido por el usuario a través de la animación y la abstracción, o aumentar la ilusión de tres dimensiones.

Con especial interés en los espacios inmersivos creados en el Nueva York *underground* de los años 60, este proyecto pretende detectar diversos ejemplos y convertirlos en herramienta para operar en este campo.

Se propone estudiar diversos eventos acontecidos en galerías de arte y clubs nocturnos.



LA GALERÍA DE ARTE

Con la figura de Andy Warhol a la cabeza, la cultura neoyorkina *underground* de los años 60 colmataba las galerías de arte y los clubs nocturnos de la ciudad.

El propio estudio de Warhol, conocido como *The Factory*, se trataba de un interior totalmente inmersivo donde los artistas de la época experimentaban experiencias sensoriales derivadas de la producción de atmósferas que el pintor allí había recreado. Sus paredes se recubrían con papel de plata casi en su totalidad y era escenario de prácticas artísticas y experiencias inusuales en la vida cotidiana de los años 60 (fig. 11).

NIGHTCLUB

En la década de los años 60, una de las experiencias inmersivas más destacadas de la ciudad de Nueva York era la experimentada por aquellos ciudadanos que se involucraban en la vida nocturna. Los nightclubs, o clubs nocturnos, entre los que se encontraba el conocido *Electric Circus* en St. Marks Place (fig. 12). Una inédita combinación de psicodelia y el encanto de este club nocturno, con una música de ambiente muy particular y las exhibiciones de luces y disfraces de A. Warhol, atrajo de inmediato al público en busca de nuevas experiencias.

De la misma forma, a medio camino entre nightclub y espacio para el arte, el fenómeno *Cerebrum* (fig. 11), que ocurrió en la ciudad neoyorkina en el año 1968 cuando un grupo de artistas de la cultura *underground* decidieron organizar un nuevo tipo de fiesta de forma regular en un club nocturno de Broome Street, combinando el estilo teatral con la cultura de drogas psicodélicas ⁵.

⁵ Ver Elvira, Juan. *Arquitectura Fantasma. Espacio y producción ambiental*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Madrid, 2014.

(Figura 9)

Joseph Cornell.
Rose Hobart (1936).
Whitney Museum of
American Art (2016-
2017)



(Figura 10)

Fotografía del aspecto plateado en el estudio *The Factory* en Nueva York, 1964, característica que Warhol tomó de la apariencia del apartamento de Billy Name, camarero coetáneo participante en la vida social de Warhol.



(Figura 11)

Fotografía del Electric Circus, club nocturno neoyorkino de gran importancia en los años 60.

2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1- MARCO 1: EL BLACK BOX Y LA 'BOÎTE À MIRACLES'

En el marco de la tesis doctoral que estoy realizando, el estudio de las cajas negras arquitectónicas siendo entendidas como grandes contenedores espaciales donde ocurren situaciones inusuales para el usuario, son comparadas como el proceso contrario al concepto de *caja negra* de Bruno Latour.

En su discurso (Latour,1999), el término *Blackboxing* se refiere a un concepto que alude a la forma en que el trabajo científico y técnico se hacen invisibles por su propio éxito.

*"El camino mediante el cual el trabajo científico o técnico se vuelve invisible a causa de su propio éxito. Cuando una máquina funciona eficientemente o un hecho está establecido con firmeza, uno sólo necesita concentrarse en los beneficios que genere y no es su complejidad interior. Así, paradójicamente, sucede que la ciencia y la tecnología cuanto más éxito obtienen más opacas se vuelven."*⁶

Se subraya la dimensión sociológica del concepto. Efectivamente, el modelo propuesto en la teoría de sistemas y física se acerca más al entendimiento de los objetos técnicos en la época contemporánea. En otras palabras, de una caja negra nos interesará su forma de interactuar con el medio que le rodea entendiendo aquello que esta produce a través de nuestros estímulos ante ella, pero sin dar importancia a cómo lo hace.

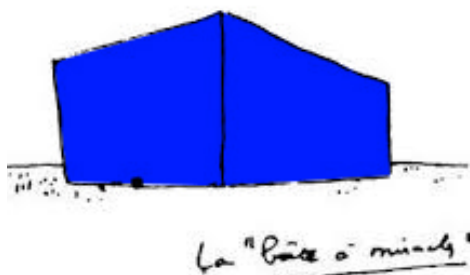
En nuestros casos de estudio, este concepto podría interpretarse como la propia experimentación de los espacios inmersivos sin que el usuario se pregunte realmente cuál es el mecanismo que hace que se experimenten esas dimensiones sensoriales y atmosféricas del gran contenedor arquitectónico. De este

modo, para entender en el marco de esta investigación las espacialidades interiores llenas de ensamblajes arquitectónicos y las experiencias que éstos producen, es necesario la "descajanegrización" de estas espacialidades. El proyecto **Unboxing New York** toma su nombre de este proceso que se propone a través del estudio de los mecanismos y los dispositivos que encierran estas experiencias.

En este contexto, el concepto de 'descajanegrización' en torno al cual desarrollamos esta tesis se asemeja a lo que Le Corbusier definía como *Boîte à Miracles* (fig. 13.):

*"El verdadero constructor, el arquitecto, [...] puede crear una cajita mágica que contenga todo lo que vuestro corazón pueda desear. [...] Materializan el momento en el que la cajita mágica aparece; la cajita tiene forma cúbica y lleva en sí cuanto es necesario para realizar milagros, levitación, manipulación, distracción, etc."*⁷

Así, concluimos que es el arquitecto el que tiene la labor de construir y, por tanto, de estudiar estos mecanismos para que sean sus usuarios los que experimenten los ambientes artificialmente creados. Nueva York ha sido y es testigo de la presencia un sinfín de 'cajas de milagros' que desarrollan experiencias mágicas con la ayuda de determinados trucos arquitectónicos que este proyecto pretende descubrir.



⁶ Latour, Bruno. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*. Harvard university press, 1999. P304.

⁷ Ver Le Corbusier. *"El Espacio Inefable."* Minerva: Revista Del Círculo de Bellas Artes N°2 (2006): 6-11.

(Figura 12)
Dibujo de la *Boîte à Miracles*. Le Corbusier.

2.2- MARCO 2: DISEÑO AMBIENTAL: TÉCNICA Y ESTÉTICA

El proyecto **Unboxing New York** propone el estudio dispositivos arquitectónicos que surgen como representación contemporánea del concepto de diseño ambiental. Por tanto, es necesario plantear la investigación desde el comienzo: definir los términos que se sucederán en la investigación, como son la atmósfera, la inmersión y el origen y entendimiento actual del diseño ambiental desde dos puntos de vista: técnica y estética.

El diseño ambiental es un término que define la caracterización de un espacio arquitectónico con medios artificiales, proyectando un lugar con unas herramientas diseñadas especialmente para el hombre. Los mayores expertos en diseño ambiental no han sido siempre necesariamente arquitectos, sino un amplio abanico de profesionales que, desde su saber disciplinar, contribuyeron a la mejora de la calidad ambiental. El arquitecto Eduardo Prieto explica esta evolución en su libro *Historia Medioambiental de la arquitectura* ⁸ a través de varios autores de distintas disciplinas. En el siglo XIX, El más innovador y el que contribuyó con más ahínco a la definición técnica del término 'atmósfera' fue el químico D.B. Reid. El autor toma conciencia de la importancia del diseño del espacio arquitectónico ejerciendo el "control sobre la atmósfera" ⁹ desde un punto de vista termodinámico. En el año 1844 escribió el tratado "*Illustrations of the theory and practice of ventilation with remarks on warming, exclusive lighting, and the communication of sound*". Esta colección de dibujos representa formas termodinámicas de diseño arquitectónico, teniendo en cuenta parámetros como temperatura, humedad, ventilación, etc.

En los años 60, la ciudad de Nueva York es escenario teórico de una de las propuestas más ambiciosas de diseño ambiental a nivel

urbano. La propuesta de Buckminster Fuller para regular la contaminación del aire y de temperatura con una gran cúpula, convierte a esta ciudad de nuevo en escenario del desarrollo de proyectos donde la atmósfera y percepción del espacio se regulan por medios artificiales.

Sin embargo, en el diseño ambiental contemporáneo, especialmente en los espacios para el ocio que nos ocupan, hay más factores en el proyecto arquitectónico, que trascienden la manipulación de temperatura o la humedad, y que incorporan otros como sonoridad, ofagancias. Se producen efectos que pueden ser estudiados desde la estética.

Los efectos transmitirán, por tanto, reacciones sensibles al espectador de los objetos que los emanan, y el ambiente será el medio difusor de éstos. Desde la estética, nos centraremos especialmente en la definición de atmósfera del filósofo Gernot Böhme en su libro *Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics* ¹⁰, cuya aproximación a la estética en relación a este concepto hace la arquitectura un perfecto medio para la producción de estas.

En su escrito, "*The Architecture of Atmosphere*", el arquitecto y actual profesor emérito de la neoyorkina Columbia GSAPP, Mark Wigley, afirma: "*La atmósfera tiene un papel extraño en el discurso arquitectónico, apartando tanto a quienes la ponen en el centro de su pensamiento como a quienes la marginan*" ¹¹. Principalmente, la afirmación de Wigley es que la atmósfera impregna toda la arquitectura, independientemente de la intención, aunque es difícil de precisar y casi se aborda de manera tangencial.

Además, es necesario definir y desarrollar

⁸ Ver Prieto, Eduardo. *Historia medioambiental de la arquitectura*. 1a ed. Grandes temas. Madrid: Cátedra, 2019.

⁹ Ver Reid, David Boswell. *Illustrations of the theory and practice of ventilation with remarks on warming, exclusive lighting, and the communication of sound*, Londres: Longman. Brown, Green, & Longmans, 1844.

¹⁰ Ver Böhme, Gernot. "*Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*". Thesis Eleven, no. 36 (1993): 113-26.

¹¹ Ver Wigley, Mark. "*The Architecture of Atmosphere*." *Daidalos* 68 (1998): 18-27

el concepto de inmersión. Como sugiere el filósofo Peter Sloterdijk en el texto *“Architecture as a art of immersion”*, con tal dimensión afectiva, las atmósferas están asociadas con “situaciones de inclusión”, concretamente “ambientes en que sus habitantes se sumergen completamente”. Para Sloterdijk, la inmersión como procedimiento conlleva

a la desunión de los límites con el entorno circundante, natural o artificial. Indagando en nuestro entendimiento del medio ambiente y sobre la estética ambiental, podríamos decir que el medio ambiente en sí, como sugiere el filósofo *“se disuelve en una compleja red de relaciones, conexiones y continuidades de esas condiciones físicas, sociales y culturales”*¹².

¹² Ver Sloterdijk, Peter. *“Architecture as an Art of Immersion.”* Interstices vol. 12 (2006): 105–9.



(Figura 13)
Cúpula sobre Manhattan. Le Corbusier.

2.3- MARCO 3: RELACIÓN PARQUE TEMÁTICO - CIUDAD CONTEMPORÁNEA

Al introducir como caso de estudio las 'dark rides' pertenecientes a parques temáticos tan conocidos como Coney Island o Disneyland, se ha estimado pertinente aproximarse también al tema desde el marco teórico que relaciona las teorías del parque temático y su importancia para el urbanismo y la arquitectura contemporánea, especialmente la relacionada con el entretenimiento y su dimensión lúdica.

Autores de extrema importancia han relacionado construcciones como los parques temáticos con la ciudad y las transferencias que se producen en materia urbanística y sociológica. Como ya hemos introducido previamente ya Rem Koolhaas repasa la historia de Coney Island asociando su programa a la propia ideología de los promotores de Nueva York, asumiendo que la arquitectura se asocia a la 'tecnología de lo fantástico'¹³. Incluso cuando varios incendios reducen a cenizas la gran extensión de parques temáticos que poblaban la isla hasta la fecha, Koolhaas asume que los nuevos promotores continuaban experimentando nuevos programas aplicables posteriormente en Manhattan.

También a principios de los años 90, el arquitecto Michael Sorkin, recogía en un libro de ensayos denominado "Variaciones sobre un parque temático" las estrechas relaciones y vínculos entre la ciudad americana y sus espacios para el ocio con la arquitectura comercial manifestada en los grandes 'malls'.

Sorkin redacta uno de los ensayos más célebres de su propio libro recopilatorio, "See you in Disneyland"¹⁴, donde analiza con una conciencia descriptiva y eminentemente crítica aspectos urbanos y sociológicos de

la relación de este parque temático con la ciudad americana.

Desde aspectos más cercanos a la sociología, pero también describiendo parámetros arquitectónicos y sus mecanismos de influencia en la sociedad, Gary Cross y Walton describen los parques temáticos y otros derivados en *The Playful Crowd. Pleasure Places in the Twentieth Century*. De nuevo, a través de parques tan emblemáticos como la conocida Coney Island y el parque inglés Blackpool, ambos lugares de referencia a principios del siglo XX, describen los cambios en la búsqueda de la sociedad de nuevas formas de evasión.

Otros autores, como Ignasi de Solà Morales, tratan el tema del parque temático de forma más somera para comparar el efecto turístico y la conversión de los objetos arquitectónicos en 'museos' que, en su gran afluencia, pierden su valor y sustancia cultural de inicio para convertirse en un "cuadro" o una imagen predeterminada de un lugar. El autor describe en su artículo "*Patrimonio arquitectónico o parque temático*", varios lugares asumiendo, de forma despectiva, que el parque temático se ha extendido fuera de sus límites hasta ciudades abarrotadas de turistas.

Otras visiones corresponden a filósofos, como Jean Baudrillard en "*Simulacra and Simulation. The Body, in Theory*", quien deduce de la existencia del ser humano que se trata de una suerte invención similar a la de un parque temático, y no tanto a la realidad en la que creemos vivir.

¹³ Ver Koolhaas, Rem. *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New York: Monacelli Press, 1978. p.79.

¹⁴ Ver Sorkin, Michael, ed. "*Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*". New York: Hill and Wang, 1992. p. 205.

3. OBJETIVOS Y REPERCUSIÓN

Con el proyecto **Unboxing New York**, el objetivo principal consiste en trabajar sobre la que se considera la ciudad de origen de esta producción de efectos en espacios interiores. Por lo tanto, los objetivos podrían enmarcarse en cuatro:

3.1- LA CREACIÓN DE UN MARCO CONTEXTUAL PARA LA ARQUITECTURA DEL OCIO Y EL DISEÑO AMBIENTAL.

Lo que actualmente se experimenta en forma de obra artística o incluso como atracción de un parque temático con las tecnologías actuales, en su origen, Nueva York fue testigo de las primeras manifestaciones de estas formas arquitectónicas con las tecnologías del momento. Entender la producción de ambientes a través de la arquitectura de cada tiempo puede ser una herramienta de carácter instrumental para la construcción de ambientes controlados por los arquitectos del presente.

3.2- TRABAJO BAJO LA SUPERVISIÓN DE ARQUITECTOS QUE HAN HABLADO DE LA IMPORTANCIA DE ASPECTOS COMO LA ATMÓSFERA EN LA ARQUITECTURA EN TÉRMINOS SIMILARES A COMO SE ENTIENDE EN LA TESIS.

La presencia de arquitectos que han producido investigaciones en torno al tema que ocupa esta tesis, como Marc Wigley en el entorno de la Universidad de Columbia, puede incentivar un salto cualitativo en la certeza de muchas de las afirmaciones de esta tesis doctoral a través del proyecto propuesto para esta estancia en Nueva York.

Durante el verano de 2019, se impartió en Columbia GSAPP un summer school denominado 'For your Entertainment', dirigido por Ana Ruiz Galindo y Mecky Reuss estudiando manifestaciones arquitectónicas para el ocio de masas. Me gustaría discutir

los resultados de este programa con los profesores que lo llevaron a cabo, y aplicar los conocimientos generados en la Universidad de Columbia a la investigación que propongo.

3.3- EL DESARROLLO DE UN LENGUAJE ARQUITECTÓNICO CAPAZ DE TRANSMITIR ASPECTOS INMATERIALES DE LA ARQUITECTURA DE ESTOS "BLACK BOXES".

Como herramienta clave para comprender el espacio arquitectónico, el sistema de dibujo desarrollado para estudiar los espacios propuestos por el proyecto puede ser de gran valor para posteriores investigaciones en torno a temas relacionados con la producción ambiental.

En ambientes inmersivos, esta labor de 'descajanegrización' corresponde a los arquitectos que investigan la producción de estas atmósferas como una capa adicional a los ya conocidos modos de entender la arquitectura (cotas, grosores de línea y otros parámetros normalizados).

3.4- ENTENDER LAS REPERCUSIONES EN LA ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS PRECEDENTES ENCONTRADOS EN NUEVA YORK.

El objetivo de la tesis no acaba en comprender solamente el diseño ambiental de la actualidad y sus tecnologías, sino la repercusión que estas tienen en el modo de vida contemporáneo. Cada vez más, la ciudad se inunda de estos mecanismos arquitectónicos que, a través de su planificación, pueden controlar de forma inimaginable el modo de comportarse del ciudadano.

La comprensión de su origen es un modo más de ser conscientes de que el espacio que nos rodea está previamente planificado hasta el más pequeño dispositivo.

4. METODOLOGÍA

4.1- EL TRABAJO DE CAMPO

Afirmar que la arquitectura de estas ‘cajas de milagros’ debe ser estudiada en términos de producción de efectos ambientales, atmósfera e inmersión, conlleva confiar entonces en la necesidad de la experiencia por parte del sujeto que investiga (fig. 14). Es por eso que, sin duda, el trabajo de campo en esta tesis va a constituir una cuestión fundamental, pues entendemos que el objeto arquitectónico emana unos efectos que sólo pueden ser percibidos por los espectadores. La posibilidad de realizar, bien en una estancia internacional o bien una cotutela en la Universidad de Columbia abriría un camino para realizar un trabajo de campo en la ciudad que se detecta como origen de esta arquitectura.

Los medios de los que este centro dispone, así como la amplia variedad de temas que se tratan en las tesis doctorales que allí se llevan a cabo, pueden ser un entorno favorable para el desarrollo de este trabajo.

4.2- EL TRABAJO EN ARCHIVOS Y ENTREVISTAS CON EXPERTOS.

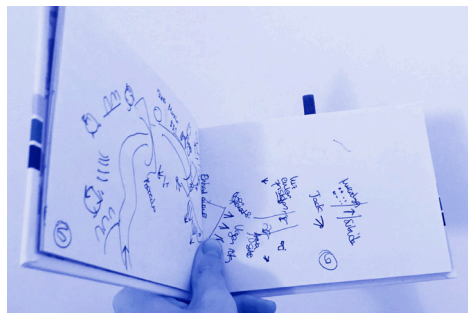
Resulta especialmente interesante el entorno para investigar de la Universidad de Columbia, pues allí se encuentran vinculadas figuras importantes para esta tesis, como la de Marc Wigley. Sus escritos sobre atmósferas en arquitectura han tenido una importante influencia en el desarrollo de mi tesis y un posible acercamiento y conversaciones sobre este tema con este profesor podrían influir en gran medida la dirección que ésta tome. Me gustaría realizar una posible entrevista al profesor Wigley, así como a otros profesores de la universidad que han investigado temas tangenciales a mi investigación.

De igual forma, sería interesante trabajar en el entorno del GSAPP Incubator y de la Avery Library, pues los recursos con los que allí cuentan pueden vincular la investigación con nuevos descubrimientos a los que en el

contexto español es difícil acceder.

4.3- EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE CONOCIMIENTO

Esta tesis quiere poner en valor la capacidad de la arquitectura como “cajas de milagros” para producir efectos ambientales mediante unos dibujos que representen esa dimensión concreta, y la construcción y soporte de la misma escondida tras su apariencia exterior.

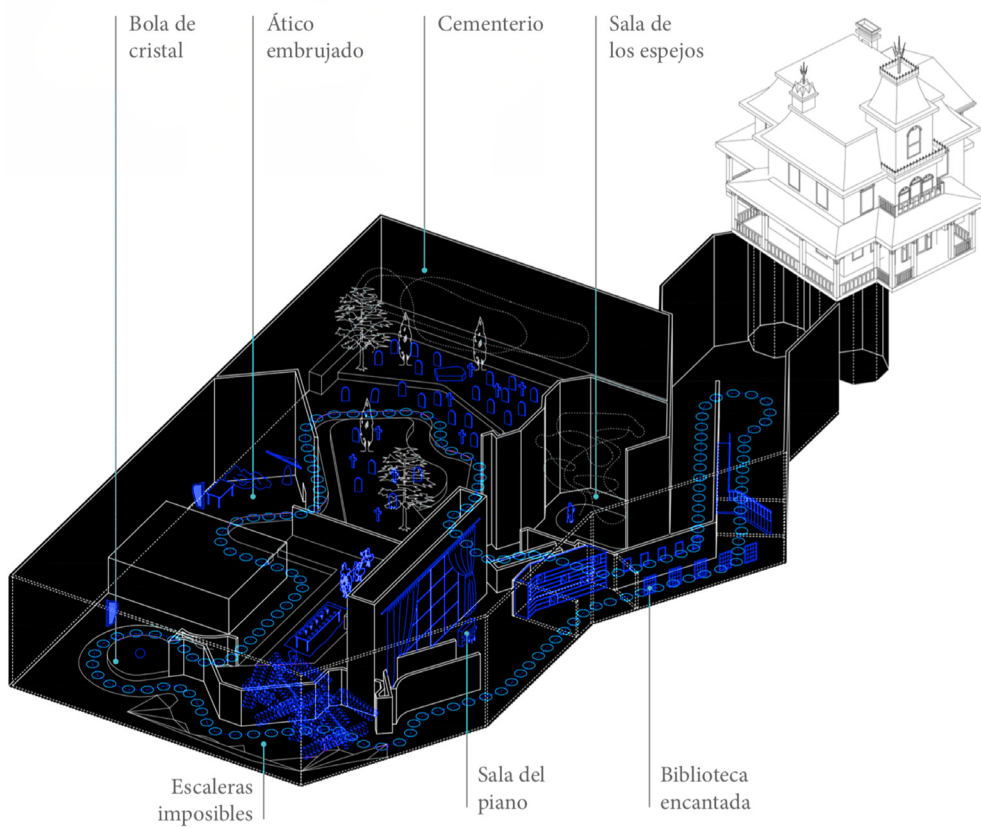


La metodología tratará de establecer un protocolo referido a cómo crear dibujos que representen esta dimensión sensible (fig 14), para configurar una forma precisa de cartografiar elementos que desde la más pura disciplina arquitectónica es imposible de medir.

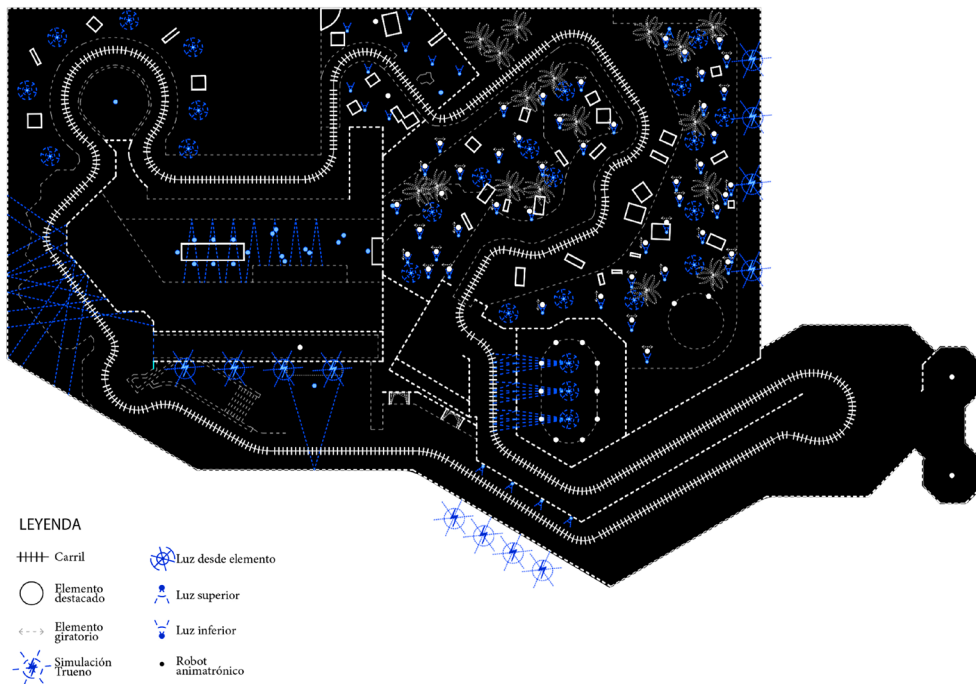
Se creará un catálogo de elementos simplificado que ofrezca una visión global de la totalidad de los dispositivos arquitectónicos y las figuras animadas, efectos de sonido, uso del color, movimiento del recorrido principal del visitante, radio de influencia del efecto de cada uno de los objetos, etc. A continuación, se situarán en un mapa conceptual de los espacios estudiados indicando las interferencias entre ellos. Con estos dibujos diagramáticos se cartografiarán estas interrelaciones entre sí y respecto a los usuarios con un cuadro esquemático. Estos elementos formarán un diagrama que relaciones de forma conceptual, y atendiendo a las dos relaciones establecidas anteriormente, de forma que sea posible elaborar un mapa sintético de estos elementos y los efectos que producen con un rigor adquirido a través de esta metodología.

(Figura 14)

Aproximaciones al dibujo tomadas desde el trabajo de campo realizado hasta la fecha, en la que se trata de parametrizar los efectos producidos en mí misma como usuaria y que posteriormente se trasladaron a dibujos más precisos como el que representa la figura 16.



(Figuras 15 y 16) Exploraciones gráficas realizadas hasta la fecha en lo que se refiere a cartografías que narran la dimensión ambiental de la 'dark ride' "The Haunted Mansion", perteneciente al parque temático Disneyland en Anaheim, California.



5. BIBLIOGRAFÍA

**Diseño
ambiental**

Abalos, Iñaki; Sentkiewicz, Renata. *Essays on Thermodynamics. Architecture and Beauty.* Actar/birkhauser, 2014.

Banham, Reyner. *The Architecture of Well-tempered Environment.* Londres: Architectural Press, 1969.

Fernández-Galiano, Luis. *El fuego y la memoria: sobre arquitectura y energía.* Alianza forma 110. Madrid: Alianza Editorial, 1991.

Fourier, Charles. *Manuscrits de Charles Fourier.* París: Imprimerie J. Voisvenel, 1858

Fuller, R. Buckminster. *Operating Manual for Spaceship Earth.* Carbondale, IL: Southern Illinois University Press. 1969.

Reid, David Boswell. *Illustrations of the theory and practice of ventilation with remarks on warming, exclusive lighting, and the communication of sound,* Londres: Longman, Brown, Green, & Longmans, 1844.

Prieto, Eduardo. *Historia medioambiental de la arquitectura.* 1a ed. Grandes temas. Madrid: Cátedra, 2019.

Sachs, Avigail. *Environmental design: architecture, politics, and science in postwar America. Mid-century : architecture, landscape, urbanism, and design.* Charlottesville: University of Virginia Press, 2018.

Baudrillard, Jean. *De la séduction.* Francia: Folio Essais, 1979. Ed. consultada **Baudrillard, Jean.** *De La Seducción.* Barcelona: Planeta-Agostini, 1993.

Estética

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation. The Body, in Theory.* Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.

Böhme, Gernot. "Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics." Thesis Eleven, no. 36 (1993): 113–26.

Böhme, Gernot, and Jean-Paul Thibaud. *The Aesthetics of Atmospheres. Ambiances, Atmospheres and Sensory Experiences of Space.* London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016.

Elvira, Juan. *Arquitectura Fantasma. Espacio y producción de efectos ambientales.* Tesis Doctoral, E.T.S. Arquitectura de Madrid, 2014.

Griffero, Tonino. "Architectural Affordances: The Atmospheric Authority of Spaces." En Architecture and Atmosphere. Espoo: Tapio Wirkkala-Rut Bryk Foundation, 2014.

Gunning, Tom. "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the Incredulous Spectator." In William, Linda. *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, 114–33. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995.

Gunning Tom. 'Illusions Past and Future: the Phantasmagoria and its Spectres'. Conferencia Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology.

Poe, Edgar Alan. "The Philosophy of Composition." *Graham's Magazine*, Philadelphia, Abril 1846.

Sloterdijk, Peter. "Architecture as an Art of Immersion." *Interstices* 12 (2006): 105–9.

Sloterdijk, Peter. *Sphären III – Schäume. Plurale Sphärologie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2004
Ed. consultada **Sloterdijk, Peter.** *Esfemas III: Espumas.* Madrid: Siruela, 2014.

Sloterdijk, Peter. "Insulamientos. Para Una Teoría de Las Cápsulas, Islas e Invernaderos." en *Esfemas III: Espumas*, 237-43. Madrid: Siruela, 2014.

Wigley, Mark. "The Architecture of Atmosphere." *Daidalos* 68 (1998); 18-27

Bolter, J. David; Richard A. Grusin. *Remediation: understanding new media.* Cambridge, Mass: MIT Press, 1999.

Calder, Neil. *Robots: Fantasy and Reality.* SLAC Public Lecture Series, SLAC National Accelerator Laboratory, United States 2007

Dixon, Steve. "A Brief History of Robots and Automata". *TDR: The Drama Review*, vol. 48 no. 4, 2004, pp. 16-25.

Ryan, Marie-Laure; María Fernández Soto. *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos.* Barcelona: Paidós, 2004.

Goodman, Nelson. *Ways of Worldmaking.* Indianapolis, Ind: Hackett, 1995.

Findlay, John M. *Magic Lands: Western Cityscapes and American Culture after 1940.* First paperback printing. Berkeley Los Angeles London: University of California Press, 1993.

Iles, Chrissie y Whitney Museum of American Art. *Dreamlands : immersive cinema and art, 1905-2016.* New York: Whitney Museum of American Art, New Haven, CT: Distributed by Yale University Press, 2016

Kipnis, Jeffrey. "La astucia de la cosmética". *El Croquis* 84, Madrid 1997 p.22-28

Koolhaas, Rem. *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan.* New York: Monacelli Press, 1978.

Latour, Bruno. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies.* Harvard university press, 1999

Le Corbusier. "El Espacio Inefable." *Minerva: Revista Del Círculo de Bellas Artes* N°2 (2006); p.6-11.

MacCannell, Dean. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class.* Los Angeles: University of California Press, 1976. Ed. consultada **MacCannell, Dean.** *El turista: una nueva teoría de la clase ociosa.* Barcelona: Melusina Editorial, 2003.

Solà-Morales, Ignasi. "Patrimonio arquitectónico o parque temático". *Loggia, Arquitectura & Restauración*, [S.l.], n. 5, p. 30-35, abr. 1998.

Verhoeven, Cornelis. *Wonder and knowledge.* Nueva York: The MacMillan Company, 1972.

**Teoría sobre
avances tecno-
lógicos para la
producción de
ambientes**

Otros

Estimados miembros del jurado,

A través de esta carta me gustaría expresar mi más sincera recomendación de Ana Sabugo, quien desde septiembre de 2017 colabora en la Unidad Docente que dirijo en la ETS. de Arquitectura como *Teaching assistant*.

Su colaboración comenzó cuando Ana empezó sus estudios en el programa del Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados (MPAA), habiendo escogido nuestra Unidad Docente para realizar sus prácticas docentes en un curso del Grado en Fundamentos de la Arquitectura. Ana desde el principio se implicó con dedicación y entrega aportando, además de labores de apoyo en docencia, una ayuda esencial para la gestión y organización del taller de proyectos 5 y 6 que entonces llevábamos a cabo en lengua inglesa. Su figura mediadora entre alumnos y profesorado se convirtió en esencial, estableciendo un diálogo fluido siempre con alumnos de diferentes cursos, procedentes de muchas partes del mundo.

En los cursos siguientes, Ana ha continuado realizando la misma labor en el curso de Máster Habilitante que actualmente impartimos. Su conocimiento de nuestra metodología docente y su capacidad de transmisión de conceptos demuestran su habilidad para la investigación arquitectónica y producción teórica.

Su tesis doctoral trata temas que estoy seguro de que aumentarán en rigor y valor si se complementan con experiencia y acceso a fuentes de la Universidad de Columbia en Nueva York. En esta ciudad donde puede también llevar a cabo un interesante trabajo de campo en el lugar de origen de uno de los parques temáticos más influyentes, como es Coney Island.

A pesar del desarrollo de sus estudios de posgrado en paralelo a sus actividades docentes junto a nosotros, Ana ha mostrado disponibilidad total y una gran capacidad de trabajo. Como conocedor de la universidad americana, creo que Ana sería un excelente perfil para desarrollar parte de su tesis doctoral en el ámbito de la Universidad de Columbia en Nueva York.

Su trabajo con nosotros, así como su interesante currículum investigador son prueba de que, a mi parecer, Ana Sabugo es una excelente candidata para recibir la beca que la Fundación Arquia, junto con la Academia de Bellas Artes de San Fernando, otorga para estudiar en Nueva York.

Sin otro particular, reitero nuevamente mi recomendación. No duden en contactar conmigo para cualquier pregunta que les pueda surgir.

Atentamente,



José Ignacio Ábalos
Catedrático de Proyectos Arquitectónicos ETSAM/UPM
Former Chair and Professor in Residence, GSD Harvard University
Master of Science, Tongji University