



LA ARQUITECTURA COMO REFLEJO DE LA SOCIEDAD NUEVA YORK. LA CIUDAD DEL CONSUMO

AUTORA: BEATRIZ MARTÍNEZ RICO
BECA DE INVESTIGACIÓN EN NUEVA YORK
FUNDACIÓN ARQUIA_REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SAN FERNANDO

1. OBJETO Y ÁMBITO DE ESTUDIO

INTRODUCCIÓN

"La ciudad de Leonia se rehace a si misma todos los días: cada mañana la población se despierta entre sábanas frescas, se lava con jabones apenas salidos de su 50 envoltorio, se pone batas flamantes, extrae del refrigerador más perfeccionado latas aún sin abrir, escuchando las últimas retahílas del último modelo de radio. En los umbrales, envueltos en tersas bolsas de plástico, los restos de la Leonia de ayer esperan el carro del basurero. No solo tubos de dentífrico aplastados, bombillas quemadas, periódicos, envases, materiales de embalaje, sino también calentadores, enciclopedias, pianos, juegos de porcelana: más que por las cosas que cada día se fabrican, venden, compran, la opulencia de Leonia se mide por las cosas que cada día se tiran para ceder lugar a las nuevas. Tanto que uno se pregunta si la verdadera pasión de Leonia es en realidad, como dicen, gozar de las cosas nuevas y diferentes, y no más bien el expeler, alejar de sí, purgarse de una recurrente impureza". -

Italo Calvino, *Las Ciudades Invisibles*

Leonia, como Nueva York, es la ciudad del consumo, tema de la investigación que se expone a continuación. Este proyecto comienza tras un viaje de estudios a Nueva York con la Universidad Francisco de Vitoria (Madrid), y con la posterior realización de prácticas profesionales en la misma ciudad, en el estudio CAZA Architects. Estas vivencias han permitido experimentar Nueva York como estudiante y como arquitecto, como turista y como habitante. Esta beca presenta la oportunidad de mirar la ciudad con otros ojos, con los de un investigador, y de analizar y extraer conclusiones que sean de interés para la futura forma de habitar de las personas.

La pregunta que se plantea es la siguiente: ¿Cómo el modelo de sociedad se ve reflejado en la arquitectura? Lo que nos lleva a cuestionarnos si, a la inversa, también se podría transformar la sociedad a través de la arquitectura. Para ello, se elige Nueva York como prototipo actual de ciudad de consumo y como posible motor de cambio.

La imagen de la portada muestra, por un lado, a tres personas que destacan en la sociedad en algún aspecto y que representan las aspiraciones de la sociedad actual a ser EL mejor en algo, ya sea por su altura, por su esbeltez, por su fama o por cualquier motivo que satisfaga nuestro ego. A su vez, se observan tres edificios que resaltan en el skyline de Nueva York por los mismos motivos. Con esto, se quiere representar cómo la sociedad se ve reflejada en la arquitectura, y cómo en la ciudad actual lo que se quiere conseguir son valores vacíos asociados al consumo: dar una imagen, representar un producto, o tener el poder, cueste lo que cueste.

EJEMPLOS A LO LARGO DE LA HISTORIA

"La arquitectura es un medio de contar una historia sobre los que la construyen".

Este proyecto de investigación es una exploración de lo que conduce a los individuos y las sociedades a diseñar y construir como lo hacen, el significado del urbanismo de las ciudades y de los edificios, y los usos que se les dan. Se puede apreciar que los grandes cambios de los movimientos artísticos y arquitectónicos se encuentran habitualmente precedidos de cambios en la sociedad. A continuación, se realiza un breve recorrido a lo largo de la historia, con ejemplos que verifican esta relación sociedad-arquitectura.

Comenzando por la arquitectura clásica en Grecia, al observar sus construcciones se puede apreciar cómo el hombre griego intentaba influir en el mundo para hacerlo más humano, un mundo a su imagen y semejanza, con su proporción, ordenado y armónico. El hombre es la medida de todas las cosas y se potencia la vida pública por encima de la privada, por lo que la vivienda griega es una vivienda humilde. Sin embargo, la arquitectura en Grecia obedece a un orden natural, ya que este orden se impone al del hombre.

La sociedad griega es democrática y esto se ve reflejado en sus ciudades, donde Aristóteles define los parámetros por los que ha de regirse la "polis" para que la democracia se desarrolle correctamente: su localización, el trazado de las calles, dos espacios públicos diferenciados (Acrópolis y Ágora), etc.

En Roma, el concepto de la escala humana también es imprescindible en su arquitectura. Sin embargo, el orden rector del hombre se impone al natural. En la casa romana, el atrio se entiende como una prolongación del espacio público y la vivienda debe ser reflejo del estrato social al que el ciudadano pertenece.

Los tres principios de Vitrubio (utilitas, firmitas y venustas) marcan la arquitectura de la época. Se trata de una sociedad donde la salubridad, la defensa y la organización de la ciudad adquieren un papel fundamental, ya que el mundo romano es un mundo militarizado. Para ellos, Roma es la capital y por ello el centro del mundo, desde donde se impone el orden del templo, y a partir de este se establece un orden axial que ordena su entorno inmediato y que a su vez es congruente con el orden que rige la ciudad, generalmente coincidente con los puntos cardinales.

En el año 410 a.C Roma es saqueada por los bárbaros. Con un Imperio de Occidente en crisis, Agustín de Hipona escribió "De Civitas Dei", La Ciudad de Dios, en donde argumenta que el cristianismo es la solución a una decadente sociedad sin moral y pagana. La iglesia asumirá la jerarquía piramidal y esta jerarquía se hace patente en la arquitectura medieval (disposición de fachadas...).

En el Medioevo, la concepción de libertad es completamente diferente a la griega, que era la democracia, el derecho a la participación ciudadana; aquí la libertad se concibe como una libertad moral, que otorga al hombre la capacidad de salvarse o la de morir y condenarse. La sociedad es en general temerosa, pobre y sucia, y no existe el método científico matemático.

La primera Civitas Dei va a ser el monasterio. Son fortificaciones separadas de las comunidades, islas de paz y de cultura en medio de un mundo dominado por el belicismo. Se crea una red de monasterios con grandes ejes que difundirán la cultura a través de los peregrinos. La disposición de un monasterio busca el dominio del territorio y sigue la Regla de San Benito, en lo referente a su colocación y orientación del claustro, entre otros.

En la segunda etapa, a partir del año 1000, frente al régimen feudal establecido en la primera, es una sociedad más organizada, plural, urbana y optimista, y da lugar a la arquitectura románica y posteriormente a la gótica. La sociedad estará igualmente jerarquizada, presidida por la iglesia, que normalmente se sitúa en el lugar más elevado con sus agujas apuntando al cielo (la jerarquía se aplica a lo visual). Existen dos núcleos, el mundano (la plaza) y el sagrado (la catedral) que suelen estar separados, pero también coincidir en el mismo espacio. La ciudad crece orgánicamente en periodos de paz, incluso fuera de la muralla, y en tiempos de guerra, se amuralla, formando así anillos concéntricos.

El siglo XVI es el momento de la teoría humanista, heredera de la tradición cristiana. El humanismo recupera la cultura clásica, que nuevamente se estudia e imita y surge la arquitectura renacentista, que configura un mundo a la medida del hombre. Este ha dejado de ser un títere en manos de Dios para convertirse en un ser inteligente y superior al servicio de la fe. Se otorga más poder al saber y esto se va a trasladar directamente a la arquitectura, y se percibe el mundo a través de la perspectiva, orden lógico y reproducible de entender el espacio.

Surgen toda una serie de tratados de arquitectos que van a tratar de establecer unas leyes, una forma de hacer universal tanto para el urbanismo como para la arquitectura: retícula ortogonal, plaza central con la iglesia (poder religioso) y el ayuntamiento (poder civil), calles anchas (buena ventilación), etc. Si bien en Europa, el trazado de las ciudades es irregular y es en esas trazas en las que se insertan las obras renacentistas. Será en el Nuevo Mundo en donde se fundarán ciudades de la nada y se pondrá en práctica esas ideas con las Leyes de Indias.

Se produce la revolución científica, lo que se traducirá en la arquitectura en una progresiva racionalización. Y es en el siglo XVII cuando surge el Barroco, que además de apelar a la razón, se va a emplear como instrumento de propaganda tanto al servicio de las monarquías absolutistas como al servicio de la Iglesia Católica, que intenta reafirmarse ante la amenaza protestante. El poder se pone en escena a través de arquitecturas que engañan y envuelven, con juegos ópticos propios del teatro. Las fachadas vibran, se adornan, como un cartel publicitario. A diferencia del espacio renacentista, se busca la sorpresa, el contraste de luces y sombras, las perspectivas infinitas, y los espacios no delimitados.

Por ello, los tipos preferentes de construcciones son las iglesias y los palacios, que definen el paisaje. La trama urbana se va a focalizar y se señalarán estos nodos donde tiene su representación el poder. Las plazas son habitaciones al exterior que buscan ampliar el efecto del edificio y lo ensalzan.

En el siglo XVIII el mundo barroco se resquebraja debido a que los nuevos desarrollos introducen cambios sociológicos y territoriales, y se cuestiona la autoridad y las creencias. La Revolución Industrial cambia por completo las ciudades: se transforma el transporte, surgen las fábricas, la energía, las canalizaciones, y se derriban las murallas debido a la concentración y expansión demográfica. La burguesía cobra protagonismo y poder, y produce el origen de numerosas nuevas construcciones e instituciones estatales y públicas, como las bibliotecas, los museos, o las exposiciones mundiales, donde demostrar al mundo los avances de las potencias industriales.

Durante el siglo XIX se va a producir una intensa transformación de la ciudad barroca, pues sus trazas no están preparadas ni para la industria ni para esa cantidad de población, ya que se han generado numerosos problemas tanto sociales (revueltas) como por cuestiones higiénicas. Destaca el

plan Haussmann de París, que muestra a la perfección cómo se pretende cambiar la sociedad mediante el urbanismo y la arquitectura. Este plan se extiende a toda Europa con los ensanches.

Esta racionalización se radicaliza a principios del siglo XX cuando con la arquitectura moderna, la ciudad se entiende como una máquina de habitar. Durante los años 30 se desarrollan principalmente en Europa los fascismos, y a partir de 1917 el comunismo en Rusia. Estos movimientos extremistas dan forma a la arquitectura de ese momento, revolucionaria e imponente. Tras la Segunda Guerra Mundial se produce la crisis de la cultura occidental y como consecuencia, de la arquitectura moderna. Surge un mundo de bloques con EEUU y la URSS enfrentados, con una Guerra Fría planetaria.

El protagonismo de Europa desaparece y Estados Unidos se presenta como protector de la libertad y del capitalismo. Es un país que no ha sufrido ningún ataque continental, y el desarrollo militar se puede aplicar tras la guerra con fines civiles, dando lugar a una revolución de inventos. Además, acoge a una segunda generación de arquitectos exiliados de Europa, que investigan e intentan enriquecer el discurso moderno entorno a la ciudad (como sumatorio de vida, trabajo, ocio y transporte), con un discurso que apela a las necesidades psico-sociales del hombre, que no es una máquina. De esta manera, el movimiento moderno se fragmenta en diversas corrientes que se conocen como posmodernismo.

Las bases de la sociedad actual son el Carpe Diem, la eterna juventud, el consumismo sin límite y la ausencia de valores tradicionales. La religión continúa, pues es un factor de la humanidad, pero se difumina en medio de la multitud de creencias y de una expansiva sociedad de la información, lo inmediato y la fama. Estados Unidos continúa fiel a estos ideales y Nueva York es la ciudad que mejor representa esta sociedad de consumo. Como un palimpsesto histórico, las políticas urbanas y económicas dejan huellas en la ciudad.

Tras realizar este pequeño análisis, una de las preguntas que surgen y a la que también sería interesante responder tras la investigación es la siguiente: ¿Son los significados de la arquitectura de cada época permanentes o pueden cambiar con el tiempo?

LA ARQUITECTURA DE CONSUMO

"La construcción es una fuente de trabajo que sirve para apaciguar a una mano de obra inquieta".

La arquitectura de consumo actual es fruto de los ideales de las personas que están en el poder, que tratan de seducir, impresionar e intimidar a las masas para que así resulte más fácil controlarlas y manipularlas. Se pretende crear necesidades a las personas para que consuman por encima de sus posibilidades, que gasten hasta el dinero que no tienen y que de esta manera no piensen en los problemas, en lo que de verdad importa.

Para ello, la arquitectura es una herramienta práctica y un lenguaje expresivo, capaz de transmitir mensajes muy concretos y de tener un impacto psicológico importante en las personas. Numerosos dirigentes la utilizan como instrumento político, en cualquier régimen, ya sea democrático o totalitario. Con esto se aprecia la relación arquitectura-poder, ya que la ejecución de un proyecto está más en manos del poder que de los arquitectos. La propia arquitectura se convierte en un fin, seduciendo a sus adictos conforme van construyendo cada vez más y a una escala cada vez mayor.

Por otro lado, existe cierto narcisismo por parte de los arquitectos, que quieren su marca o sello personal en "sus" edificios. Su objetivo también es vender, y esta es una de las razones por las que la herramienta de representación tradicional que es el "dibujo" se ha cambiado por el moderno concepto de "imagen". Una imagen de arquitectura puede no tener valor de uso, pero crea una necesidad de consumo. La arquitectura se convierte en mercancía.

La arquitectura de la sociedad de consumo es puro simulacro, y la generación de un buen render pasa a convertirse en la auténtica finalidad del proyecto. Esto evidencia que existe una preferencia por lo virtual frente a la realidad tectónica, ya que algunos autores prefieren utilizar renders o fotomontajes que maquillan la realidad construida frente a fotografías reales para difundir los proyectos.

En definitiva, la autenticidad artística aplicada a la arquitectura se ve atacada actualmente por tres tendencias culturales, como es la mercantilización de los edificios, la contraproducente búsqueda de lo novedoso y el predominio de las imágenes que pueden comercializarse.

2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

El presente proyecto de investigación se abordará mediante un marco teórico y conceptual relacionado, por un lado, con los arquitectos que han generado más debate en materia de la sociedad y la ciudad actual de consumo mediante sus escritos y, por otro lado, con algunos artistas que tratan este mismo tema a través de sus obras.

Autores de libros o escritos clave para el desarrollo teórico y conceptual de la propuesta:

-**Juhani Pallasmaa**, arquitecto finlandés que también se ha desarrollado en los ámbitos de la planificación urbanística y el diseño gráfico y que, además, ha enseñado arquitectura en varias universidades de todo el mundo y ha publicado numerosos libros y artículos. Entre sus obras sobre teoría arquitectónica, son de especial interés para este proyecto *Los Ojos de la Piel: La Arquitectura y los Sentidos* y *Una Arquitectura de la Humildad*. Para este autor, la arquitectura contemporánea se muestra narcisista, para enfatizar el trabajo del arquitecto, y nihilista, ya que no refuerza la cultura del lugar debido a la globalización, que permite que hoy en día un mismo edificio pueda estar construido en un lugar totalmente diferente. La visión de este crítico denuncia que los edificios únicamente pongan en juego de forma preminente un sentido: la vista. Para cambiar esta corriente, propone enfocar de manera distinta la arquitectura, dejando de buscar una sensualidad banal a costa de perder su esencia.

-**Rem Koolhaas**, arquitecto holandés ganador de un premio Pritzker, teórico, urbanista y profesor en distinguidas universidades como Harvard. Es considerado como uno de los pensadores arquitectónicos y urbanistas más importantes de su generación. La investigación toma como referencia su manifiesto retroactivo para Manhattan *Delirio de Nueva York*, donde analiza la relación entre su cultura metropolitana cambiante y la arquitectura única que se originó en la ciudad en el siglo XX. Sostiene que a menudo la arquitectura genera la cultura y no al contrario, una interpretación que establece Nueva York como el producto de un movimiento: el "Manhattanismo". Otro de sus libros, *Espacio basura*, es otro de los imprescindibles para poder llevar a cabo el estudio. El Espacio basura (o *junkspace*) lo describe como el exceso de los "no-lugares", centros comerciales, recintos o espacios de ocio, "una acumulación condicional y espacio condicionante" que gira en torno al consumo de lo innecesario.

-**Robert Venturi**, arquitecto estadounidense ganador también de un premio Pritzker y una de las principales figuras arquitectónicas del siglo XX. Propone una rebelión contra el dogmatismo con el que se ponen en práctica los principios de la arquitectura moderna. Con su libro *Aprendiendo de las Vegas* afirma que no se puede analizar esta ciudad según los parámetros tradicionales. Se requiere entonces de una interacción entre arquitectura y usuario, pues el espacio está destinado a ser ocupado por el hombre, y esta relación ha de conseguirse según el autor por medio de dos métodos: la forma que te indica que es lo que puedes esperar en su interior o la arquitectura decorada que te informa de lo que su interior contiene. Este escrito aporta gran valor al proyecto de investigación debido a que plantea nuevas formas de hallar la relación entre la sociedad y la arquitectura, en su caso en las Vegas en vez de en Nueva York.

-**Aldo Rossi**, arquitecto y diseñador italiano y ganador de un premio Pritzker que obtuvo reconocimiento internacional en cuatro áreas distintas: teoría arquitectónica, dibujo y diseño, y diseño de producto. Critica el movimiento moderno desde otra perspectiva, alegando que la ciudad funcional

niega la herencia del pasado. Él intenta incorporar la categoría de la memoria a la formación de la ciudad, y la entiende como algo construido a lo largo del tiempo donde cada momento histórico deja su huella. Estos aspectos se ven reflejados en su libro *La arquitectura de la ciudad*, en el que se refleja su visión de la ciudad como arquitectura y la "ciencia urbana" como su estudio.

-**Jane Jacobs**, a diferencia de los anteriores, no fue arquitecto, sino periodista, autora y activista estadounidense-canadiense que influyó en los estudios urbanos, la sociología y la economía. A través de su libro *Muerte y vida de las grandes ciudades*, refiriéndose a las ciudades americanas, argumenta que la renovación urbana no respeta las necesidades de los habitantes de las ciudades. Esta autora aporta a la investigación procesos para comprender los diferentes mecanismos que intervienen en la integración de la arquitectura dentro de un tejido urbano, pero desde otro punto de vista.

Artistas creadores de obras clave para el desarrollo teórico y conceptual de la propuesta:

-**Andy Warhol y Roy Liechtenstein**, artistas estadounidenses y maestros del Pop Art que convierten en espectáculo las contradicciones de la cultura de masas y la sociedad de consumo. Es un arte que aspira a multiplicar imágenes de forma mecánica, dejando a un lado su profundidad emocional y artística, y creando un lenguaje fácilmente accesible al público pero carente de un significado profundo. Utilizan las técnicas de la publicidad y del diseño industrial, la línea clara y el color expresivo del cómic, al tiempo que centran sus miras en los iconos de los medios de masas. Son artistas que, tras su aparente superficialidad, se esconde una crítica al capitalismo y al consumismo complaciente. Su arte representa el reflejo de una sociedad que ha decidido fingir parecer y poseer, en lugar de ser y crear. En ambos casos reflejan la sociedad del momento en su arte, al igual que se quiere realizar, pero con la arquitectura, en este proyecto de investigación.

-**Keith Haring**, artista estadounidense cuyo arte surgió de la cultura callejera de la ciudad de Nueva York, trabajando sobre las paredes del metro, por lo que muchos le consideran el creador del graffiti. Crea un arte sencillo, con los elementos básicos del dibujo como son la línea y el color, que basta para remover conciencias. Su estilo es una continuación del Pop Art y, al igual que este, critica el consumismo y la cultura de masas y los utiliza para difundir sus creaciones. Como los carteles publicitarios, los dibujos de Haring están concebidos para ser leídos al momento y, aunque a simple vista parecen puramente decorativos, guardan un significado más profundo.

-**Banksy**, artista británico anónimo cuyo arte callejero satírico combina el humor oscuro con el graffiti. Su provocadora obra presentada en calles, paredes y puentes de ciudades de todo el mundo, se entiende como una forma de protesta contra el modo de vida imperante en la sociedad, contra el sistema político, la guerra, el consumismo o la hipocresía del arte contemporáneo. Una vez más, se critican aspectos del arte que también están presentes en la arquitectura actual y que son de ayuda para el análisis en cuestión.

3. OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto de investigación no consiste en atacar a la arquitectura de consumo que se ha realizado en las últimas décadas y que continúa hoy en día. Pretende evaluar objetivamente el reflejo de la sociedad en la arquitectura, además de las nuevas formas de habitar que se pueden desarrollar y enseñar en las universidades para una mejora de la calidad de vida de las personas. Los objetivos que se desean alcanzar a través de este estudio son los siguientes:

- Hallar la relación entre la sociedad y la arquitectura a lo largo de la historia en Nueva York.
- Hallar la relación entre la sociedad actual de consumo en Nueva York y la arquitectura de la ciudad.
- Extrapolar esta relación a otras ciudades del mundo. Nueva York como modelo para Europa: la influencia artística y cultural de la ciudad es de las más fuertes del mundo.
- Plantear otras maneras de hacer ciudad que puedan mejorar la sociedad.
- Plantear nuevas formas de educar a los futuros arquitectos en las universidades para que se puedan crear modelos de ciudad más saludables para las personas.
- Extrapolar estas nuevas formas de habitar a los arquitectos y estudiantes de arquitectura de otras ciudades del mundo.

4. METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación se abordará mediante el estudio de varios parámetros que se consideran relevantes para analizar la relación entre la sociedad y la arquitectura actual de la ciudad de Nueva York. Y son los siguientes: la arquitectura en el pasado de la ciudad, tipo de población, actividad económica, forma de vida y actividades, transporte, precio suelo/vivienda, morfología de la ciudad, espacio público, el *shopping mall*, y la educación en arquitectura.

A continuación, se procede a realizar una pequeña introducción de cada parámetro a analizar, que se completará con una investigación más detallada en caso de obtener la beca. Las conclusiones que se obtendrán pueden ser de gran interés, no solo para la arquitectura del presente, sino para un nuevo planteamiento en cuanto a la forma de habitar y de hacer ciudad de cara al futuro.

ARQUITECTURA EN EL PASADO DE LA CIUDAD

Nueva York tiene edificios arquitectónicamente significativos en una amplia gama de estilos que abarcan distintos periodos históricos y culturales. Desde la Antigüedad hasta hoy, la torre ha servido y sirve, además de como hito de posición en el territorio, como símbolo de los valores de la sociedad de cada época.

En el siglo XVIII, la ciudad recibió por primera vez influencias arquitectónicas británicas, como en la iglesia más antigua de Manhattan, la Capilla de San Pablo. El estilo neogótico aparece en el siglo XIX, incluso para los rascacielos, y algunos ejemplos serían la Iglesia de la Trinidad y la fachada de la Catedral de San Patricio. Se construyeron rascacielos como el Woolworth y la Torre Metropolitana de la Vida, y dado su gigantismo, los elementos decorativos se sobredimensionaron para verse desde la calle. Más tarde, con el American Radiator Building, con colores, luces por la noche, y una decoración dorada de terracota, la arquitectura comienza a servir como un medio publicitario.

En el siglo XIX, Nueva York experimenta un aumento brusco de la población, las consecuencias de la revolución industrial con sus nuevos materiales y técnicas, y el desarrollo de la burguesía empresarial. Todo ello se refleja de manera evidente en la arquitectura. Algunos ejemplos son el edificio Haper, que imita la fachada de un palacio renacentista, y la fachada del EV Haughwout Building en SoHo, equipado con el primer ascensor de vapor que subía cinco pisos. En el distrito del SoHo se encuentran la mayoría de edificios de hierro fundido en Nueva York, que generalmente son de cinco o seis plantas, con grandes ventanales y la presencia de escaleras añadidas a principios del siglo XX. Además, como imagen del progreso, se construye el puente de Brooklyn.

A causa de este crecimiento de la población, de la invención del ascensor y del progreso de la industria siderúrgica, surgen los rascacielos. Finalmente, la competencia capitalista fomenta este crecimiento vertical de los edificios. Desde la década de 1920, el estilo Beaux-Arts fue rivalizado con la tendencia Art Deco, con el énfasis en la simplificación geométrica, la estilización y el uso de materiales de lujo, como en el edificio Chrysler y el Empire State Building. El Centro Rockefeller, marca la idea de construir una ciudad en la ciudad, en un momento de dudas relacionadas con la crisis económica.

Desde la década de 1930 hasta la de 1960, el estilo internacional se presenta como una tendencia modernista con una decoración sobria, como en la Sede de las Naciones Unidas. El Edificio Seagram, es un ejemplo del clasicismo modernista. La década de 1970 marcó un punto de inflexión, se critica el estilo internacional y surge el posmodernismo, como en el Lincoln Center y el Metropolitan Opera. También los museos necesitan una renovación arquitectónica, y se construyen obras como el Museo Guggenheim. En la actualidad, Nueva York continúa siendo un referente internacional y se construyen nuevos rascacielos como símbolos de poder económico y social.

TIPO DE POBLACIÓN

Las características más relevantes de la población de Nueva York son su elevada densidad, frente a la baja densidad de la periferia, y su diversidad cultural. Con más de 8 millones de habitantes, es la ciudad más poblada de Estados Unidos y una de las mayores del mundo, además de que su densidad de población continúa creciendo. También cabe destacar que Nueva York es excepcionalmente diversa. Aproximadamente un tercio de la población es extranjera y se hablan cerca de 170 idiomas diferentes.

Otro dato importante es la gran disparidad de ingresos entre las regiones más adineradas y las más pobres.

Según el censo de 2010, el porcentaje más elevado en el rango de población de la ciudad se concentra entre los 25 y 44 años. Esto probablemente se deba a que mucha gente se va a vivir Nueva York para desarrollarse personalmente y profesionalmente en este laboratorio de experiencias, pero a la hora de formar una familia o de jubilarse muchos se marchan.

ACTIVIDAD ECONÓMICA

Desde finales del siglo XIX, Nueva York es uno de los centros de economía mundial y un enlace global para el comercio y los negocios internacionales. Destaca por su gran cantidad de empresas extranjeras y, además, muchas de las corporaciones estadounidenses tienen su sede en la ciudad. El PIB de Nueva York representa un porcentaje importante del total nacional (entre un 8 y un 10%), por lo que, si fuera un país independiente, seguramente sería una de las 15 principales economías del mundo.

Wall Street ha sido uno de los centros mundiales más destacados de finanzas desde la Segunda Guerra Mundial. Es la sede de la Bolsa de Nueva York, que es la primera Bolsa del mundo por volumen de intercambio y por capitalización general del mercado.

Las industrias más creativas, como es la publicidad, el diseño y la arquitectura, entre otros, cuentan con una fuerte ventaja competitiva y con el mayor crecimiento de empleo. La construcción de edificios altos está muy supeditada a los ciclos económicos, ya que las torres más altas se proyectan en épocas de bonanza y se inauguran usualmente en los puntos bajos del ciclo económico.

FORMA DE VIDA Y ACTIVIDADES

El modo de vida norteamericano está inspirado en ideales de consumo de masas, y es el modelo para otras ciudades del resto del mundo. Es el sueño americano, en el que se evaden de sus problemas gastando dinero y pidiendo créditos a menudo superiores a sus posibilidades actuales. Se trata de un mecanismo para imponer que se consuma, que se endeude, que se sea optimista en el futuro. Es una sociedad ansiosa, siempre quiere más para tener poder.

Nueva York es una ciudad con un ritmo rápido, casi frenético, donde parece que todo te llama. Cabe destacar que no solo eres llamado a consumir en general, sino a consumir lo que ellos quieren. Esto se puede apreciar, por ejemplo, al observar que el precio de la comida basura es más barato que el de la comida sana, y que una Coca Cola te cuesta menos que una botella de agua, y es que es el producto ideal del sistema capitalista ya que cuando lo destapas y bebes, más sed tienes, y consecuentemente, más quieres y más compras. Se trata de una lógica frustrada de acceso al deseo y a la felicidad.

Sin embargo, a diferencia de otras zonas de Estados Unidos, en la ciudad de Nueva York es muy importante la imagen, hacer ejercicio e ir a la moda. Incluso se ve a la gente con menos recursos con ropa de marca, cuestionando así nuestra escala de valores. En este factor han influido mucho las redes sociales, en las que es más importante subir la foto del momento que disfrutar de este.

TRANSPORTE

El transporte público es el medio más utilizado por los neoyorkinos para moverse en la ciudad. Con su metro en funcionamiento las 24 horas del día, el movimiento de tráfico y gente es constante. Se trata de un sistema de metro muy antiguo, y del más grande del mundo según la longitud de sus vías, y también es el que más estaciones activas tiene. Sin embargo, es la ciudad estadounidense en la que más tiempo tardan sus habitantes en llegar al trabajo, ya que mucha gente no vive en Manhattan.

El sistema vial de la ciudad es grande y complejo. La red ferroviaria y la flota de autobuses son las más grandes de Norteamérica. Además, la ciudad es la principal puerta de entrada de viajeros aéreos internacionales.

Nueva York es la única ciudad del país en la que más de la mitad de los hogares no disponen de un coche. En Manhattan, más del 75% de sus residentes carece de automóvil propio, mientras que a nivel nacional este porcentaje es diez veces menor. Esto probablemente se debe a que es bastante común que se formen largas congestiones de tráfico a diario en la ciudad, en particular durante las horas punta.

PRECIO SUELO/VIVIENDA

Un tercio de los neoyorkinos son dueños de las propiedades en las que viven, una cifra mucho menor que la media nacional, es más común alquilar. En Nueva York es muy difícil encontrar vivienda, y especialmente una económica.

Según los datos, y de manera estimada, el coste del alquiler al mes de un apartamento de una habitación en el centro de la ciudad es de 3100 \$ y fuera del centro de 2000 \$. Y, de un apartamento de tres habitaciones en el centro de la ciudad es de 6400 \$ y en las afueras del centro de 3500 \$ aproximadamente. Además, y también haciendo una estimación, el precio de la compra de un apartamento por metro cuadrado en el centro de la ciudad es de 13800 \$ y fuera de la ciudad es de 6200 \$.

MORFOLOGÍA DE LA CIUDAD

“La palabra “rascacielos” se banaliza hoy en día. Un rascacielos es un edificio bastante más alto que los edificios circundantes, y que establece un hito en un lugar, como solían ser las torres de las iglesias de los pueblitos en el pasado. Un edificio que marca un lugar en el horizonte. El eje de su nombre es la conexión de la tierra con el cielo”. –César Pelli

Los rascacielos constituyen el símbolo del poder económico americano, del modelo de bienestar de su sociedad democrática, imagen que muchos otros países, sobre todo asiáticos, han querido imitar en sus ciudades desde finales del s. XX y hasta la actualidad. En ciudades como Nueva York, son los rascacielos los que crean el paisaje. Durante los últimos más de cien años, la tipología edificatoria que predomina en esta ciudad es la construcción en altura, y resulta interesante cuestionarse si actualmente es una solución razonable a las necesidades del ser humano.

"La transparencia paradójicamente opaca de estos edificios hace que la mirada rebote sin quedar afectada ni conmoverse; somos incapaces de ver o de imaginar la vida detrás de esas paredes".

–Juhani Pallasmaa

Pallasmaa en su libro *"Los ojos de la piel"* habla del predominio de la vista respecto al resto de sentidos en la arquitectura actual. Se han producido edificios imponentes y dignos de reflexión como los rascacielos, pero muchos de ellos son planos, de bordes afilados, inmatrimales e irreales, en definitiva, son superficies implacables que no expresan su esencia material ni su edad. El hombre hoy en día crea estos símbolos de poder en los que no se tiene en cuenta la escala humana, a diferencia del hombre primitivo, que utilizaba su cuerpo como sistema para dimensionar y dar proporciones a sus construcciones.

Del afán del hombre por alcanzar el cielo y por elevarse por encima de los demás nacieron las torres, como con la torre de Babel. En la actualidad, continúa este deseo por construir la torre más alta del mundo, pero en este caso como símbolo de poder de la empresa propietaria. Los rascacielos se han convertido, por lo tanto, en símbolos del consumo.

Los primeros rascacielos surgieron en Chicago y posteriormente se relevó a Nueva York. Poco a poco se empezó a abusar en la ciudad de la concentración de edificación en altura para rentabilizar al máximo el valor del suelo, convirtiéndose así Nueva York en un laboratorio de estructuras de edificios de gran altura.

A continuación, se realiza un breve resumen del estudio de casos de algunos de los rascacielos más característicos de la ciudad por diferentes motivos, el cual se completará en caso de obtener la beca recopilando más información en la propia ciudad de Nueva York.

Flatiron Building (1902, 87 m)

Construido por la empresa de George A. Fuller y diseñado por Burham, se ha convertido en icono por su forma en planta. En su extremo triangular, el ancho de la torre es de sólo 2 m. Es uno de los primeros rascacielos de la ciudad.

Chrysler (1930, 319 m)

Los promotores de Nueva York a finales de los años 20 pugnaban por construir el rascacielos más alto del mundo. Prueba de este afán es por ejemplo que el edificio Chrysler escondió celosamente su característico remate hasta un mes después de que el edificio 40 Wall Street se acabara de construir.

Empire State Building (1931, 381 m)

Once meses le duró el honor al Chrysler de ser el edificio más alto, que se lo llevaría durante las siguientes cuatro décadas el Empire State Building, edificio que culmina esta etapa.

El edificio, con 102 plantas, a pesar de haber sido superado en altura por otros rascacielos del mundo, sigue constituyendo un símbolo. Fue diseñado por la empresa de arquitectura Shreve Lamb & Harmon. Ostentó el título de rascacielos más alto del mundo durante cuarenta y un años, hasta la construcción de las Torres Gemelas del World Trade Center (1972, 411 m).

En dos años, tres edificios batieron el récord de altura. Eran los dorados años 20. Justo antes de que se manifestaran plenamente las consecuencias de la Gran Depresión que siguió al crack de la bolsa de Nueva York de 1929.

Rockefeller Center (1939, 266 m)

Fue un proyecto urbanísticamente innovador, aunque no superó en altura al Empire State Building. Se pretendía generar "una ciudad dentro de otra ciudad". Se mezclan en el mismo espacio oficinas, comercio, y lugares de ocio. Se puede considerar el complejo como precursor de operaciones similares en París (La Défense), Madrid (Azca) o Londres (Canary Wharf).

Seagram Building (1958, 157 m)

A partir de la década de 1940 el Estilo Internacional pasó del papel a la realidad de Estados Unidos. Llegó a América la influencia europea. En la década de 1950 Mies van der Rohe construyó sus rascacielos de vidrio. En el Seagram Building de Nueva York, Mies proyectó una gran plaza urbana entre el edificio y la alineación de las edificaciones de la avenida, que permite observar adecuadamente su sencilla forma de prisma rectangular desprovisto de ornamentos y manifestando su estructura.

Torres Gemelas del WTC (1973, 417 m)

Las Torres Gemelas del WTC de Nueva York se construyeron con la idea de ser los edificios más altos del mundo. El trágico acontecimiento del atentado terrorista del 11 de septiembre de 2001, en el que se derribaron, fue una aceptación literal del poder icónico de la arquitectura y un intento de desestabilizar ese poder de una manera aún más contundente mediante la eliminación. Tras el suceso, se han creado dos fuentes como memorial sobre lo que era la planta de las torres, con los nombres de las víctimas escritos.

AT&T Building, actualmente SONY Building (1984, 197 m)

Entre 1970 y 1990 se buscaron formas alternativas a los edificios del Movimiento Moderno. Se recuperó el ornamento y se huía de formas puras y limpias prefiriendo la yuxtaposición de elementos, como en el AT&T Building.

Torre Hearst (2006, 182 m)

Diseñada por Norman Foster junto con la empresa de Arquitectura Gensler, es el primer edificio certificado en Nueva York con el gold LEEDS del Consulado Americano de Edificios Verdes. En este caso no se compite por la altura, pero sí por ser "EL MÁS" sostenible.

One World Trade Center (2014, 541 m)

En la zona del memorial a las víctimas del 11s, se están ejecutando otros edificios como la Freedom Tower, basada en el proyecto de Daniel Libeskind, ganador del concurso que se convocó y llevada a cabo por David M Childs, de SOM. Se conoce desde 2009 como One World Trade Center. Es el rascacielos más alto del hemisferio occidental y el sexto más alto del mundo.

432 Park Avenue (2015, 426 m)

Es uno de los edificios más altos de Estados Unidos, así como el edificio más alto de Nueva York por altura de azotea, y el segundo más alto por altura total tras el One World Trade Center. Pero, más allá de estos títulos, se caracteriza por ser "EL MÁS" esbelto.

Via 57 West (2015, 142 m)

Se trata de un proyecto residencial de gran escala diseñado por el estudio de arquitectura Bjarke Ingels Group. Combina el concepto de manzana cerrada europea que utiliza el estudio en operaciones

como el 8 House en Copenhague, con el concepto de rascacielos tan propio de la ciudad de Nueva York. Habría que analizar si realmente esta nueva tipología funciona y si la luz del sol llega al patio fomentando así su uso.

Por otro lado, en Nueva York se están generando otras nuevas tipologías de edificación distintas a los rascacielos, pero que también son arquitecturas icónicas ligadas al consumismo. Son concebidas no tanto por su valor de uso como por su valor de cambio simbólico en la sociedad para así ser consumidas. Son monumentos habitables de marca cuyas fachadas son las encargadas de atraer a gente hacia su interior y de ofrecer la imagen visible que permita reconocer fácilmente el edificio y asociarlo a la marca. Muchas de las importantes han querido asociarse a "archistars".

Los productos se exhiben como en una exposición y se acompañan a menudo de actividades culturales de todo tipo, ligando cultura con mercado. Un ejemplo de esto es el encargo de Prada a OMA para su sede en Nueva York, 2002, que es el proyecto con el que se puede datar el nacimiento de esta nueva tipología. Ofrece un nuevo concepto de compras, difícilmente asimilable a otras experiencias consumistas, donde la misión fundamental es la venta de su imagen, y no del producto.

ESPACIO PÚBLICO

Nueva York es una de las ciudades del mundo en las que el espacio público incita más al consumo, no solo de productos, sino también de experiencias. Se generan también atractivos alternativos a los del comercio, como pistas de patinaje o cines, pero realmente sigue siendo consumo, aunque de una manera más sutil y discreta. Además, esta sociedad urbana hace que todos los edificios públicos, como las estaciones, los museos o los centros culturales, sean centros comerciales camuflados bajo otras funciones.

La ciudad ofrece la imagen y responde a la lógica de un gran centro comercial, por las relaciones impersonales y cuantitativas de los ciudadanos, por su forma de presentarse artificialmente, y por la manipulación que en ella se lleva a cabo de la realidad. Si los nuevos centros comerciales son como pequeñas ciudades, ¿por qué la ciudad no puede llegar a ser entendida como un inmenso centro comercial?

Por otro lado, en Nueva York el espacio verde está concentrado en Central Park y está muy poco presente en otras partes de la ciudad, lo que hace que la gente se tenga que desplazar y que no pueda disfrutar de estos espacios a diario, lo que fomenta que el entretenimiento se base en otras actividades. Recientemente se ha construido el High Line, que ha supuesto la conexión peatonal de varios barrios del lado oeste de Manhattan y que, además, regala a la ciudad una nueva zona llena de vegetación, tan escasa en la ciudad.

Sin embargo, los lugares de la ciudad que más guardan relación con el consumo como una fuerza productora del espacio urbano son los que se presentan como espacios-publicidad, subrayando el caso de **Times Square**. Se trata de una arquitectura de imágenes visuales en la que la aplicación de nuevas técnicas supercargadas digitalmente forma parte de la publicidad, que nos impide reflexionar. Son estos entornos más avanzados tecnológicamente los que a menudo generan una sensación de distanciamiento e indiferencia. Times Square es un espacio muy interesante para un análisis detallado sobre el efecto que tiene en las personas y en la sociedad.

“En lugar de una experiencia plástica y espacial con una base existencial, la arquitectura ha adoptado la estrategia psicológica de la publicidad y de la persuasión instantánea; los edificios se han convertido en productos-imagen separados de la profundidad y de la sinceridad existencial”. –Juhani Pallasmaa

EL SHOPPING MALL

También la sociedad del consumo tiene sus catedrales: los *shopping mall*. Son uno de los principales escenarios de vida urbana y, con un interior magnífico y un acceso relativamente liberado, se asimilan al rol de la iglesia en la ciudad tradicional. Se publicitan en los medios como lugares de sociabilización y reunión además de como espacios excepcionales a los que se puede ir a mirar. De esta manera, se produce la mercantilización de la vida social y la divinización del placer de la compra ociosa.

En Nueva York, la sociedad se hace consciente de la magnitud de los sistemas urbanos de su tiempo, reconoce la intensa actividad de la gran ciudad como un lugar de encuentro de multitudes, y lo aplica al centro comercial. Lo que se persigue idealmente es la hibridación del espacio comercial y su tendencia al gigantismo para que el habitante no tenga apenas necesidad de salir del centro, ofreciéndole todo un cuadro integral de vida.

Esta monumentalización tanto interior como exterior de la arquitectura del comercio y del consumo, se ve reflejado en la obra Oculus en Nueva York, diseñada por el arquitecto español Santiago Calatrava con la idea de representar una paloma blanca. El edificio se posa en el vacío que dejaron las Torres Gemelas, junto al museo dedicado a las víctimas del 11-S y a los nuevos rascacielos del WTC.

La estructura acoge una estación de tránsito en un enorme centro comercial. Los cristales que cubren el nervio principal de la cúpula se abrirán los días cálidos en verano y cada 11 de septiembre para crear un espacio abierto, como una plaza pública. No se trata del típico centro comercial americano sin ventanas ni sutilezas volumétricas y rodeado de estacionamientos, sino que más bien todo lo contrario, se asemeja a un gran templo, pero de las compras.

EDUCACIÓN EN ARQUITECTURA

Nueva York es la sede de importantes y prestigiosas instituciones educativas, como la Universidad de Columbia, la Academia Americana de Artes y Letras y el Instituto Cervantes de Nueva York. Por ello, es el lugar idóneo para investigar sobre las posibles nuevas formas de habitar de la sociedad. El futuro de la arquitectura está en las manos de los estudiantes del presente y, evidentemente, también en las de sus docentes.

El objetivo de la arquitectura en la actualidad es venderla como arte y que se revalorice en el mercado, más allá de ofrecer un servicio a la sociedad o de resolver problemas técnicos. En muchas universidades se enseñaba y se continúa enseñando la disciplina arquitectónica como ejercicio meramente formal o de marketing, reduciéndola a una mera moda estilística, fingiendo para seducir.

Se trata de una forma de construir desprovista de cualquier voluntad más allá de la generación de formas sorprendentes por el simple hecho de que la informática permite calcularlas, traduciéndose por tanto en objetos de consumo. El proceso de construcción o ejecución no se suele tener en cuenta durante las fases de diseño, lo cual no deja de ser sorprendente a la vez que significativo.

Tanto la enseñanza como la práctica se beneficiarían de un análisis cultural riguroso de la situación general de la disciplina. En caso de obtener la beca, se mantendrían una serie de conversaciones con varios de los docentes de estas instituciones para indagar sobre el enfoque que se le da a la enseñanza de la arquitectura hoy en día. En función de si a los estudiantes se les anima a seguir con la arquitectura actual o si se experimentan nuevas formas de crear ciudad, se extraerán unas conclusiones u otras.

Por último, y si se presenta la oportunidad de poder estudiar de manera rigurosa los parámetros anteriormente expuestos en la propia ciudad de Nueva York, posteriormente se extraerán los resultados de cada uno de los análisis realizados. Se compararán entre ellos para así sacar conclusiones y dar respuesta a las cuestiones y objetivos planteados. Para ello, se visitarán los lugares descritos, se estudiará la información relativa a estos, y se buscará el momento de entrevistar a los docentes y profesionales en el ámbito de la arquitectura y del arte que puedan completar la investigación. Además, el marco teórico y conceptual servirá como base al proyecto.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ÁBALOS, I., HERREROS, J., *Técnica y Arquitectura en la Ciudad Contemporánea. 1950-1990*, Editorial Nerea, Madrid, 1992
- CALVINO, I., *Las ciudades invisibles*, Siruela, Madrid, 2017.
- CÁMARA-MENOYO, C., LEÓN-CASERO, C., *La arquitectura de la seducción: Un análisis de las arquitecturas digitales en la sociedad de consumo*, Universidad San Jorge, Zaragoza, 2015
- DE SIMONE, R., *Instalando la ciudad del consumo: el palimpsesto urbano del primer "shopping mall" chileno en el fundo San Luis, vol. 44, nº 133*, Santiago, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 2018
- FERNÁNDEZ-GALIANO RUIZ, D., *Arquitectura y vida el arte en mutación*, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid, 2012.
- JACOBS, J., *Muerte y vida de las grandes ciudades*, Editorial Capitán Swing, Nueva York, 1961.
- KOOLHAS, R., *Espacio Basura*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- KOOLHAS, R., *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, Editorial Thames & Hudson, Nueva York, 1978.
- LYNCH, K., *Echar a perder. Un análisis del deterioro*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- PALLASMAA, J. *Una arquitectura de la humildad*, Colección La Cimbra nº8, Fundación Arquia, 2010.
- PALLASMAA, J. *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2014.
- PALLASMAA, J., Entrevistado por ZABALBEASCOA, A., *EL PAÍS*, 12 agosto 2006, <https://elpais.com/diario/2006/08/12/babelia/1155337575_850215.html>.
- PALLASMAA, J., Entrevistado por INDIAN ARCHITECT & BUILDER, *ARCHDAILY*, 7 noviembre 2015, <<https://www.archdaily.com/tag/indian-architect-and-builder>>.
- PALLASMAA, J., Entrevistado por SÁNCHEZ, E. y FRANCO, F., *ARQUINE*, 22 julio 2016, <<https://www.arquine.com/conversacion-con-juhani-pallasmaa/>>.
- PÉREZ GUTIÉRREZ, M., *Evolución del tipo estructural "torre" en España*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Madrid, 2009
- ROSSI, A., *La arquitectura de la ciudad*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2015.
- SERRANO SÁSETA, R., *La arquitectura del comercio y del consumo en la historia y en la ciudad contemporánea*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Sevilla, 2012
- SUDJIC, E., *La arquitectura del poder*, Editorial Ariel, Barcelona, 2015
- VENTURI, R., *Aprendiendo de las Vegas*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2015.