

rafaela olivares

duality

dualidad

columbia gsapp aad

duality
dualidad

page 4 - 5

section a
sección a

page 6 - 7

summer
verano

the lighthouse

page 8 - 21

fall I
otoño I

powerscapes I

page 22 - 31

fall II
otoño II

powerscapes II

page 32 - 51

spring
primavera

systems of
sympathy

page 52 - 73

section b
sección b

page 74 - 75

theory
teoría

learning from las vegas
vs made in tokió

page 76 - 81

do buildings have
personality?

page 82 - 85

duality

This project is called Duality because of two personal reasons that conditioned my time at GSAPP. The first reason has to do with the language: I was born in Chile and have lived my entire life in Chile; therefore, I am a Spanish speaker. Doing a Master's in English challenged my whole way of thinking. Even though I speak relatively well in English, studying in a different language from the one I usually speak generated a fascinating condition inside my head. I thought in Spanish, but I spoke in English, throughout the program, I began to conceive my projects in English, discovering that the language can condition a project.

Things are explained differently; hence, they can even mean different things and express themselves differently regarding architectural expression. I do not dare to make a value judgment about this, but constantly working in two languages, taking notes in two languages (since sometimes I couldn't translate what I was thinking to be able to write it), it definitely marked my time at GSAPP. That is why I decided to make this portfolio bilingual, to test the translation, and discover if a project is understood in the same way in English as in Spanish. I will surely find this after rereading it several times. The second reason why this project is called Duality has to do with how I decided to structure my program and how I have structured my professional life. I have always been interested in dually approaching my practice, as balanced

as possible. On the one hand, designing things, of different scales, and on the other hand, the academy, reading, researching, and especially teaching. Even before starting my Master's, I did it quite satisfactorily, so I decided to face this challenge with the same approach, face it dually, from two inputs. One of them is the Studio and everything related to project design.

On the other hand, and taking advantage of the incredible list of courses that GSAPP offers, I decided to take classes that could approach architecture from its boundaries or limits. I moved away from the courses of renders and digital tools, I also moved away from the courses that addressed design issues, I took courses where we could talk about architecture from books, television, history, among others. Due to that, this portfolio is divided into two sections, one dedicated to the Studio and the other dedicated to writing. This dual trajectory was developed in parallel, and that always accompanied my time at GSAPP.

dualidad

Este proyecto se llama Dualidad por dos razones, ambas de carácter más personal y que condicionaron mi paso por GSAPP. La primera razón tiene que ver con el idioma, nací en Chile y he vivido toda mi vida en Chile, por lo tanto, soy hispano parlante. Realizar un Magister en inglés desafió toda mi manera de pensar, por más que hablo relativamente bien en inglés, estudiar en un idioma diferente al que normalmente hablo generó una condición bastante interesante en mi cabeza. Pensaba en español, pero hablaba en inglés, de a poco empecé a concebir mis proyectos en inglés y descubrí que el idioma si puede condicionar un proyecto, las cosas se explican diferente, por lo tanto, pueden hasta significar cosas diferentes y expresarse de manera distinta en cuanto al lenguaje arquitectónico.

No me atrevo a emitir un juicio de valor con respecto a esto, pero trabajar constantemente en dos idiomas, tomar notas en dos idiomas (ya que a veces no alcanzaba a traducir lo que estaba pensando para poder escribirlo) marcó definitivamente mi paso por GSAPP. Es por eso que decidí hacer este portafolio bilingüe, de tal manera de testear la traducción y descubrir si un proyecto se entiende de la misma manera en inglés que en español. Seguramente iré descubriendo esto después de releerlo varias veces.

La segunda razón por la cual este proyecto se llama Dualidad tiene que ver con en como decidí estructurar mi programa y como he estructurado mi vida profesional. Siempre me ha interesado abordar mi practica de manera dual, ojalá lo mas equilibrada posible. Por un

lado, diseñar cosas, de diferentes escalas, y por otro lado la academia, leer, investigar y por sobre todo enseñar.

Hasta antes de empezar mi Magister lo logré de manera bastante satisfactoria por lo que decidí enfrentar este desafío de una manera similar y también enfrentarlo de una manera dual, desde dos entradas. Una de ellas es el Taller y todo lo que tiene que ver con diseño de proyectos. Por el otro lado, y aprovechando de la increíble oferta de cursos que ofrece GSAPP decidí tomar cursos que pudieran abordar la arquitectura desde sus bordes o límites. Me alejé de los cursos de renders y herramientas digitales, me alejé también de los cursos que abordaban temas de diseño propiamente tal, y me acerqué a cursos en donde podíamos hablar de arquitectura desde los libros o desde la televisión. Debido a eso, este portafolio se divide en dos grandes secciones, una dedicada al Taller y la otra dedicada a la escritura, una trayectoria dual que se desarrollo de manera paralela y que siempre acompañó mi paso por GSAPP.

section a

As I mentioned in the introduction, this portfolio is divided into two sections. Section A is dedicated to Studio projects and graphic material produced to explain the arguments developed during different terms. The following pages correspond to the development of three studios, all of them very different in terms of their conception, methodology, and how they were addressed. All of them include a dual character, either in their development, plot, or because the circumstances made us have to develop two

different projects within the same Studio. The duality in the Summer Studio is about the double interaction that the user is having with the project: the physical interaction and the media interaction. The Fall Studio has its duality in how a same topic was developed with two different arguments, in this case there are Fall Studio I and Fall Studio II, being the first one part of the process of the second. The Spring Studio addresses one argument but in two different sites.

sección a

Como mencioné en la introducción este portafolio está dividido en dos secciones. La sección A está dedicada a los proyectos de taller y al material gráfico producido para poder explicar los argumentos desarrollados durante los talleres. Las siguientes páginas corresponden al desarrollo de tres talleres, todos ellos muy diferentes en cuanto a su concepción, su metodología y en como fueron abordados. Todos incluyen un carácter dual, ya sea en su desarrollo, argumento o porque las circunstancias hicieron que tuviéramos que

desarrollar dos proyectos diferentes dentro de un mismo Taller. La dualidad del Taller de Verano se trata de la doble interacción que tienen los usuarios del proyecto con este: la interacción física y la interacción a través de los medios tecnológicos. El taller de otoño encuentra su dualidad en como un mismo tópico fue desarrollado con dos argumentos diferentes, en este caso hay Taller de otoño I y Taller de otoño II, siendo el primero parte del proceso del segundo. El Taller de primavera aborda un argumento en dos lugares diferentes.

the light- house

summer studio taller de verano

Title: Advanced Studio
Project: The Lighthouse
Studio: For Your Entertainment
Instructor: Ana Paula Ruiz
Galindo & Mecky Reuss
Site: Roosevelt Island
Team: Oscar Caballero

Título: Advanced Studio
Proyecto: The Lighthouse
Taller: For Your Entertainment
Instructores: Ana Paula Ruiz
Galindo & Mecky Reuss
Sitio: Roosevelt Island
Equipo: Oscar Caballero

This project explores the possibility of architecture to absorb media to become a medium. The influence of human actions in a physical and digital way on and within a space to transform an obsolete (lighthouse) architectural object into a prosthetic device that expands bodies beyond their own spatiality. Turning the night sky in a communicational spectacle. Entertainment becomes the force to enable an interconnected network of media, artifacts and social interaction.

Este proyecto explora la posibilidad de como la arquitectura puede abordar los medios digitales para convertirse en un medio en sí misma. La influencia de las acciones físicas y digitales humanas en y dentro de un espacio buscan transformar el objeto arquitectónico obsoleto (faro) en un dispositivo protésico que expande la dimensión física de las personas más allá de su propia espacialidad. El proyecto convierte el cielo nocturno en un espectáculo comunicacional, detonado por la interacción de las personas y el proyecto. La idea de entretenimiento se convierte en la fuerza para habilitar una red interconectada de medios digitales, artefactos, espacios e interacción social.

lighthouses system / sistema de faros



The different lighthouses around New York are part of a bigger system of water displacement.

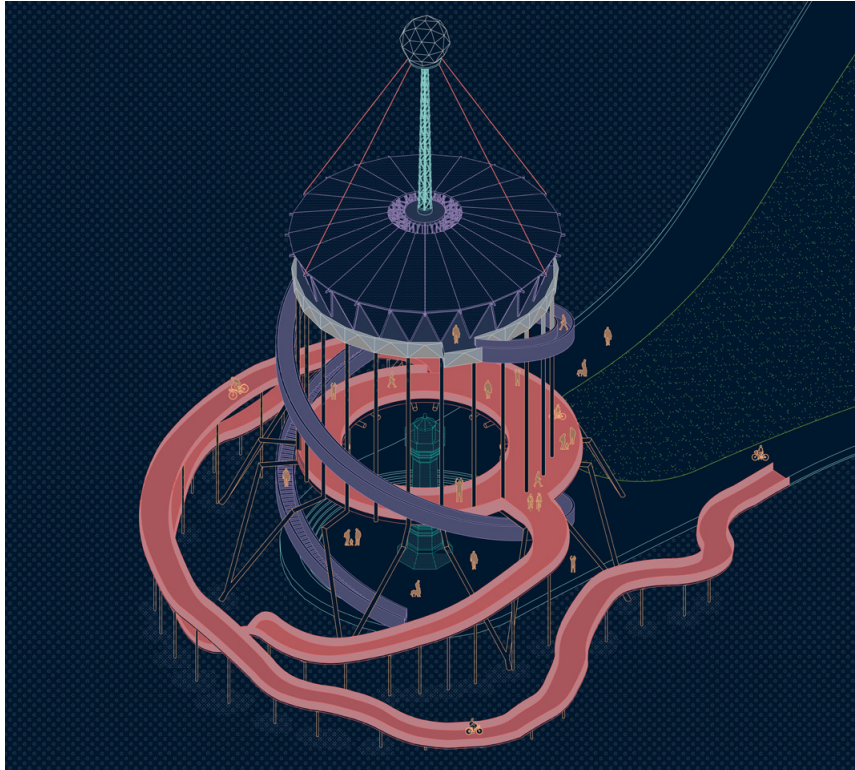
Los diferentes faros en Nueva York son parte de una sistema mayor de desplazamiento acuatico.



The project is located on the tip of the island in direct connection with the lighthouse.

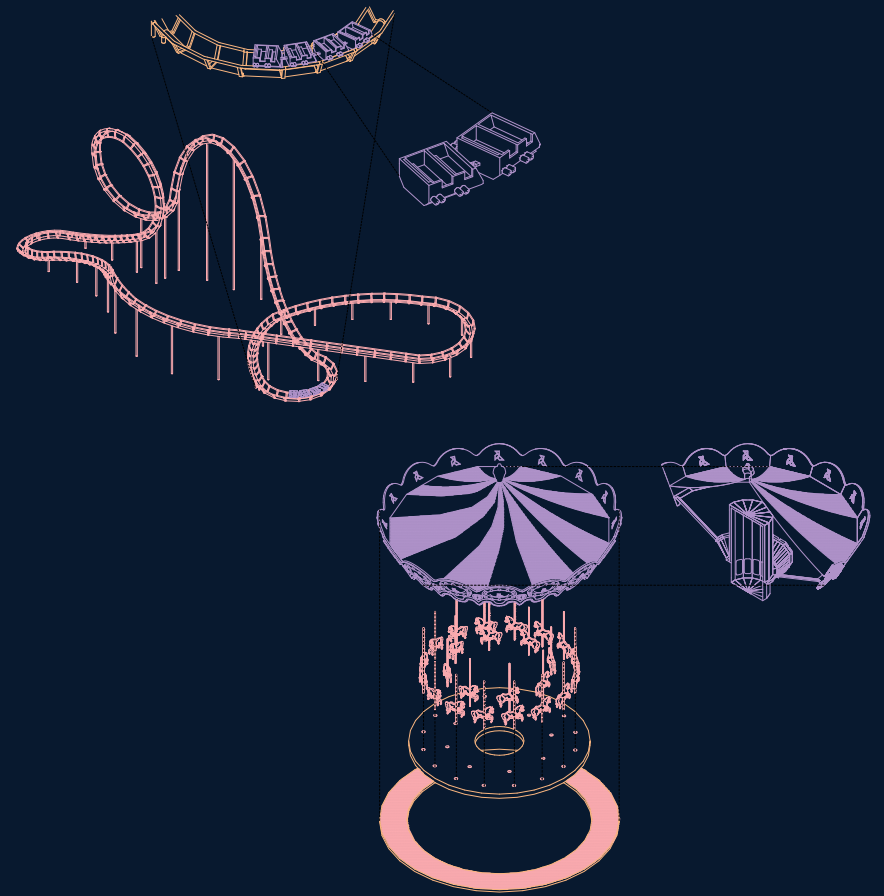
El proyecto está ubicado en el extremo superior de la isla en conexión directa con el faro.

conection island-water / conexión isla-agua



The different parts of the project are connected with the water in different ways: views or touching it directly.

Las diferentes partes del proyecto están conectadas con el agua de diferentes maneras: mediante vistas o tocándola directamente.



The different parts of the project are formally based on entertainment devices: the carousel and the roller coaster.

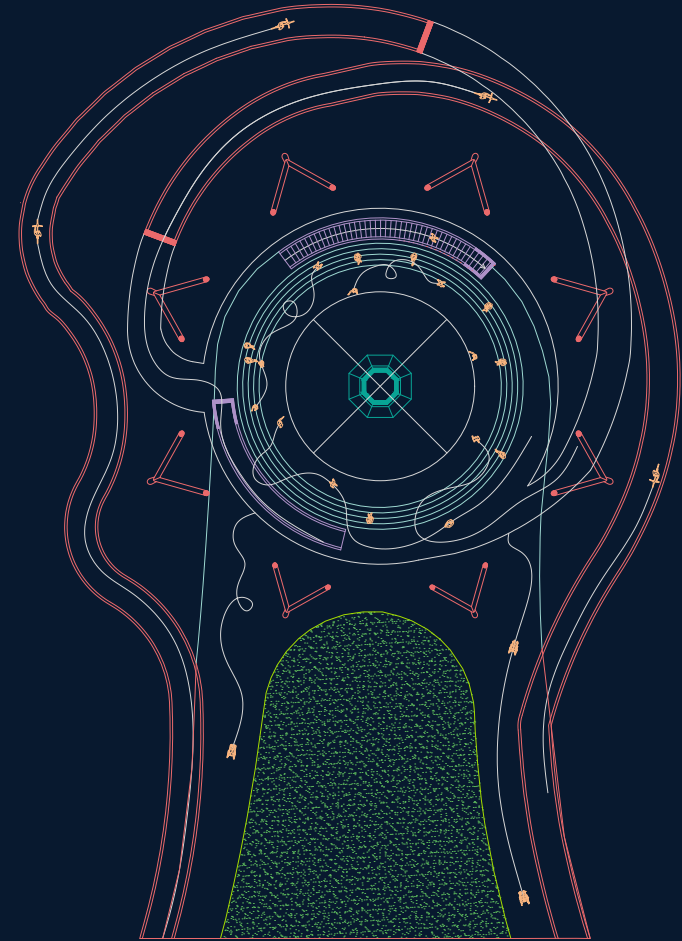
Las diferentes instancias en el proyecto están formalmente basadas en los dispositivos de entretenimiento: Carrusel y Montaña Rusa.

levels · existing vs new / niveles · existente v/s nuevo



The project is involving the original pre existent lighthouse with the possibility of looking at it from different levels.

El proyecto envuelve el faro original preexistente con la posibilidad de ser observado desde diferentes niveles.



First level plan: The project has two main circulations, one for walking and the other one for bicycles.

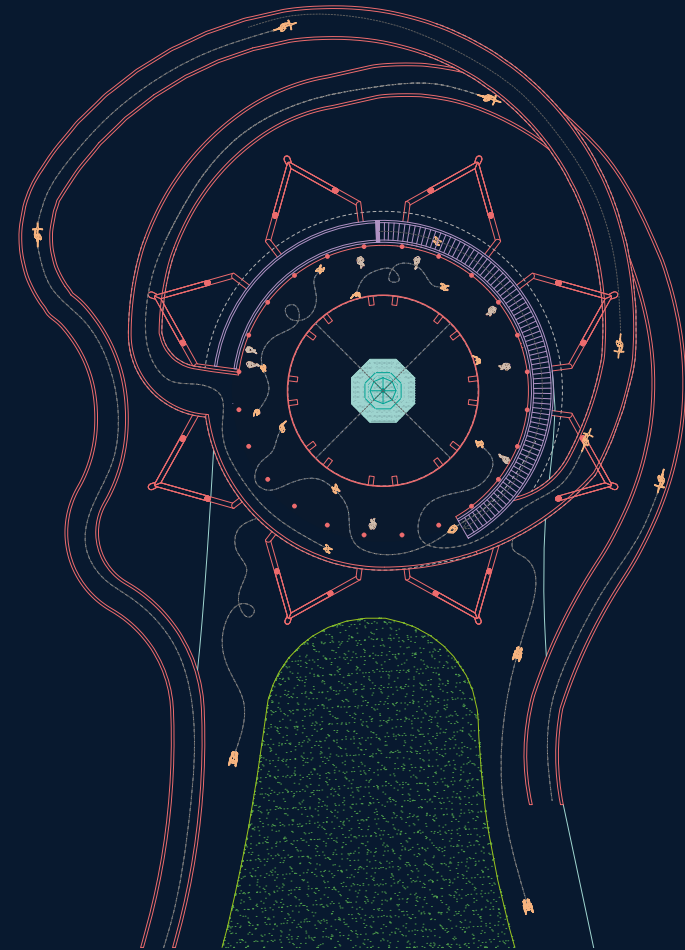
Planta primer nivel: El proyecto tiene dos circulaciones principales, una para caminar y otra para bicicletas.

conexion with the lighthouse / conexión con el faro



The entire project is public and the first level, directly connected with the park within the island is where the bikelane, the lighthouse and the people get together.

El proyecto en su totalidad público y el primer nivel, conectado directamente con el parque dentro de la isla es donde la ciclovia, el faro y las personas se conectan.



Second level plan: this is the level that is directly connected with the light of the lighthouse and with the stairs to the kinetic carousel.

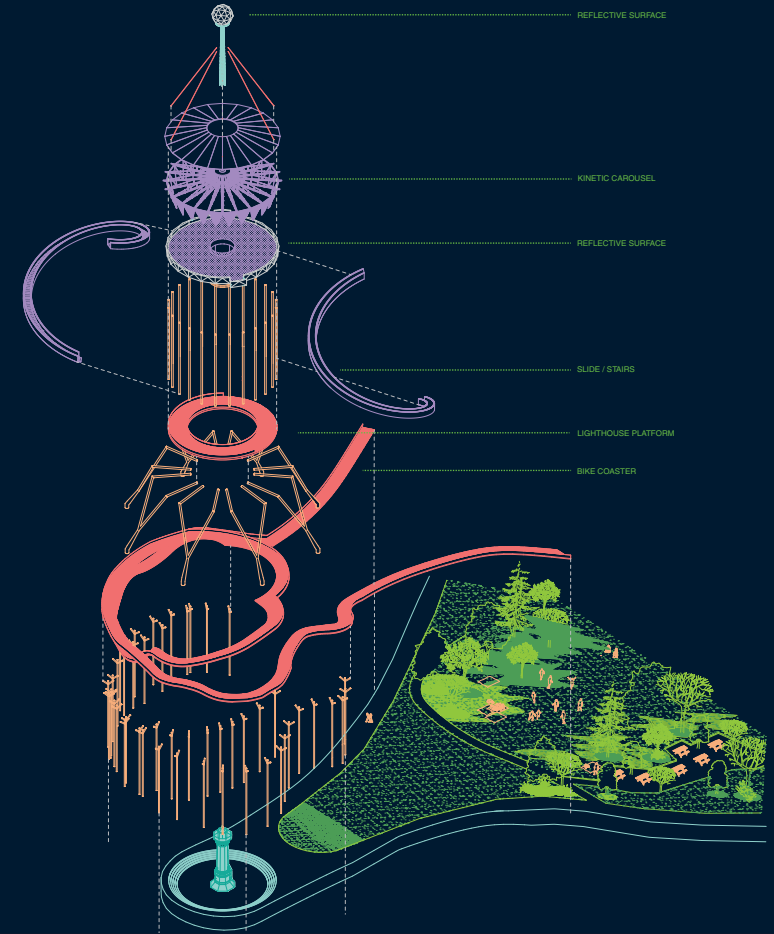
Planta segundo nivel: este es el nivel que está conectado directamente con la luz del faro y con las escaleras que van hacia el carrusel cinético.

kinnetic carousel / carrusel cinético



The people using the kinnetic carrusel is generating the energy for turning on the light of the lighthouse.

Las personas que utilizan el carrusel cinético estan generando la energia para prender la luz del faro.



The project is conformed by five general parts: the original lighthouse, the structure, the bikelane, the kinnetic carousel and the reflective surface at the top.

El proyecto esta formado por cinco partes: el faro original, la estrucra, la ciclovia, el carrusel cinético y la superficie reflectiva en la parte alta.

connection with a bigger scale / conexión con una escala mayor



The project becomes the medium in which the actions of the users are manifested.

El proyecto se convierte en el medio por el cual se manifiestan las acciones de los usuarios.



The smartphones are the devices that are creating the link between the users and the energy accumulated in the project for turning on the light of the lighthouse.

Los teléfonos inteligentes son los dispositivos que crean el vínculo entre los usuarios y la energía acumulada en el proyecto para encender la luz del faro.

power scapes I

fall studio I taller de otoño I

Title: Advanced Studio
Project: Powerscapes II
Studio: Transscalar Towers
Instructor: Andrés Jaque and
Marylynn Antaki
Site: 111 W 57 st, New York.
Team: Victoria Macchi and
Anam Ahmed

Título: Advanced Studio
Proyecto: Powerscapes II
Taller: Transscalar Towers
Instructores: Andrés Jaque y
Marylynn Antaki
Sitio: 111 W 57 st, Nueva York
Equipo: Victoria Macchi y
Anam Ahmed

This studio was about intervening one of the big New York towers, stopping its construction right as it currently stands, and designing a transscalarly green alternative to complete its construction. This first approximation to this project addresses the empowerment of women through their bodies and through their body fluids. This tower includes spaces for living and production, in which body fluids are treated for creating plant fertilization and stem cells.

Este taller se trata de intervenir una de las grandes torres de Nueva York, interrumpiendo su construcción en el estado en el que están ahora y diseñando una alternativa multiescalar sustentable. La primera aproximación a este proyecto aborda el empoderamiento de las mujeres a través de sus cuerpos y a través de sus fluidos corporales. Esta torre incluye espacios para vivir y producir, en donde los fluidos corporales son tratados para crear fertilizantes y células madres.

inspiration / inspiración



Space for sexual liberation.

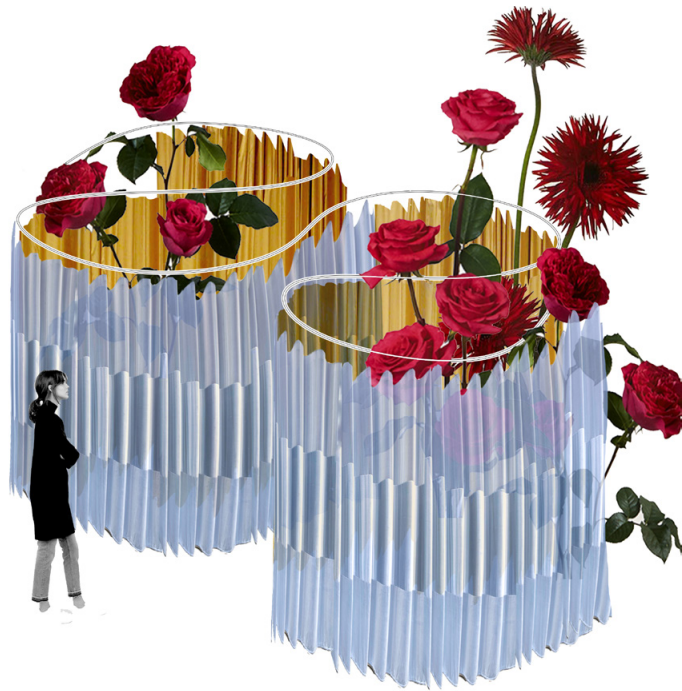
Espacio para la liberación sexual.



The building as a new public street.

El edificio como una nueva calle pública.

inspiration / inspiración



Free space for abortion .

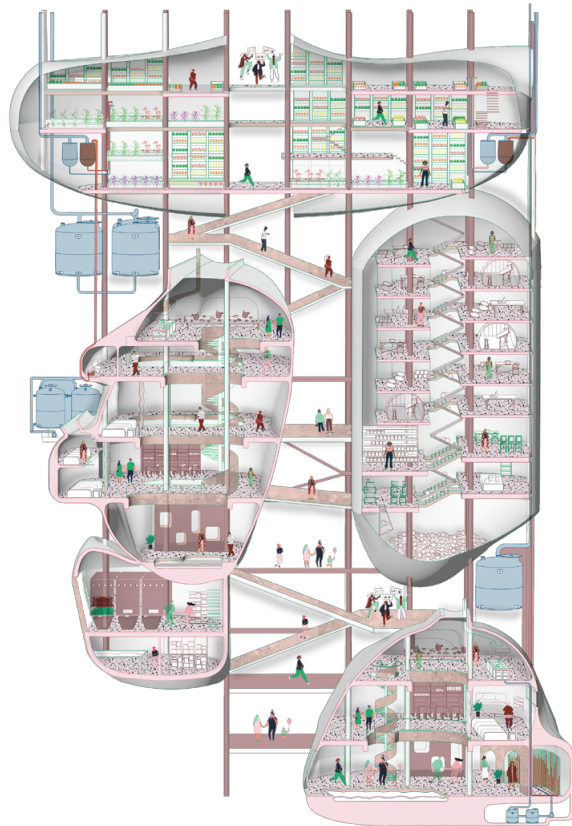
Espacio libre para abortos.



Feminist library

Biblioteca feminista

living and production / vivienda y producción



The living spaces are connected with the blood treatment spaces. All the waste produced within the project is treated as useful material.

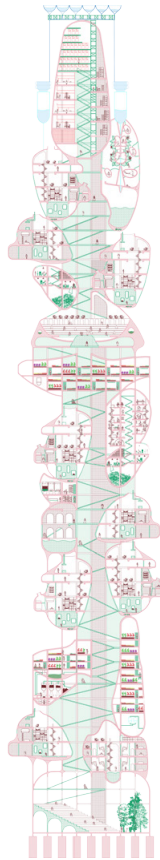
Los espacios de vivienda están conectados con los espacios de de tratamiento de la sangre. Todos los residuos producidos en el proyecto son tratados como materiales reutilizables.



The women inhabiting the building are producing menstrual blood and body fluids that could be used for stem cells research.

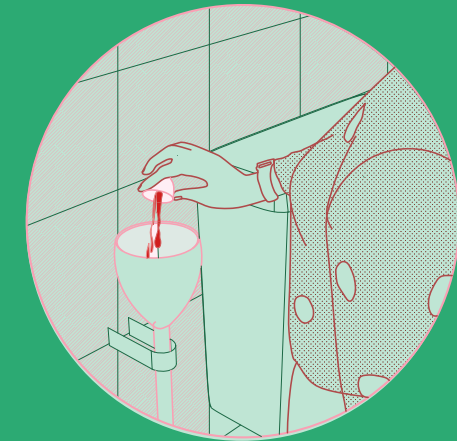
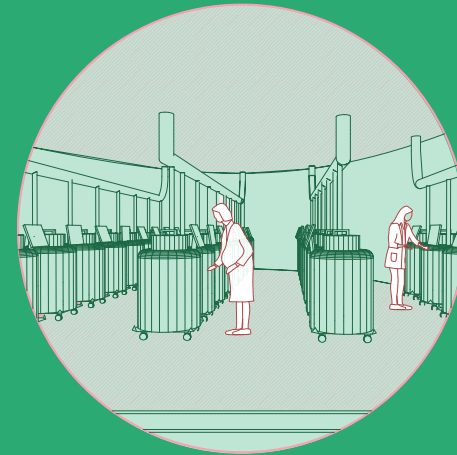
Las mujeres que habitan el edificio producen sangre menstrual que puede ser utilizada para investigación de células madres.

tower system / torre sistémica



All the spaces within the building are interconnected by a central void.

Todos los espacios dentro del edificio están interconectados por un vacío central.



All the bathrooms in the building have blood collectors

Todos los baños del edificio cuentan con recolectores de sangre

power scapes II

fall studio II taller de otoño II

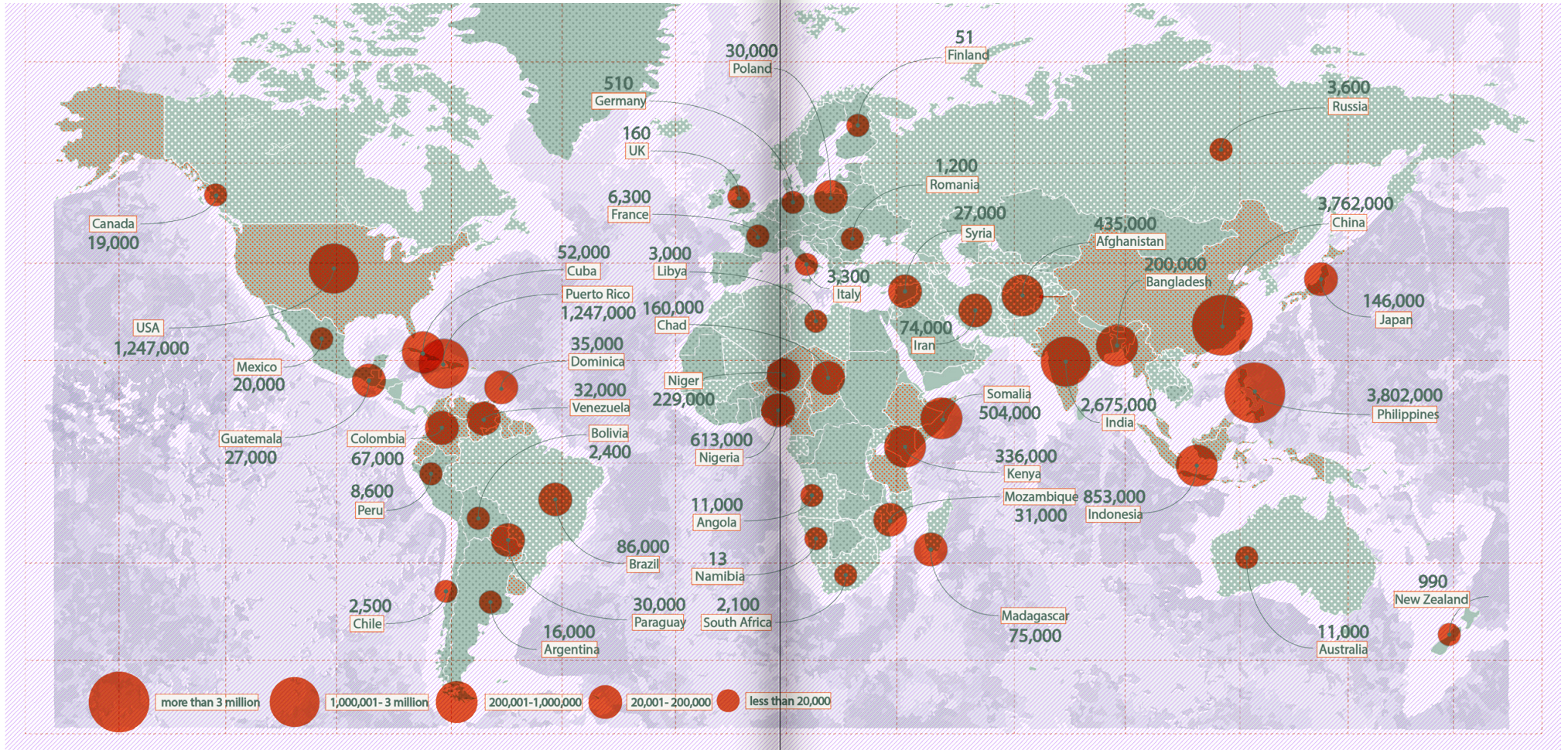
Title: Advanced Studio
Project: Powerscapes II
Studio: Transscalar Towers
Instructor: Andrés Jaque and
Marylynn Antaki
Site: 111 W 57 st, New York.
Team: Victoria Macchi and
Anam Ahmed

Título: Advanced Studio
Proyecto: Powerscapes II
Taller: Transscalar Towers
Instructores: Andrés Jaque y
Marylynn Antaki
Sitio: 111 W 57 st, Nueva York
Equipo: Victoria Macchi y
Anam Ahmed

Powerscapes addresses the gendered dimensions of the climate crisis by focusing on women and the disruption of their socio-economic setups which consequently forces them to migrate. It emphasises the urgent necessity of a new urbanism that functions as a prototype that can be deployed across a bigger network to systematically adapt to this issue at hand. This tower is rethinking the luxury tower located in 111 W 57st, proposing the city of New York as a climate crisis refugee embassy.

Powerscapes aborda la dimensión de género de la crisis climática al enfocarse en las mujeres y la interrupción de sus configuraciones socioeconómicas que en consecuencia las obliga a migrar. Este proyecto hace hincapié en la necesidad urgente de un nuevo urbanismo que funcione como un prototipo que se pueda implementar en una red mayor para adaptarse sistemáticamente al problema de género en las migraciones debido al cambio climático. Esta torre re-piensa la torre de lujo ubicada en 111 W 57st, proponiendo a la ciudad de Nueva York como una embajada de refugiados de crisis climática.

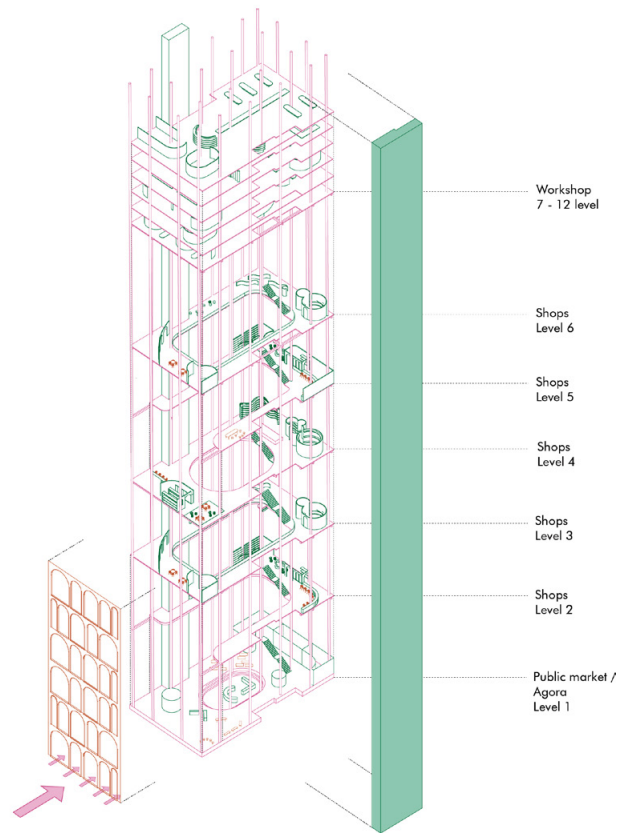
climate crisis refugees / refugiados del cambio climático



One of the major consequences of the Climate Crisis is the massive displacement and migration of people, due to the loss of their environments and homes.

Una de las mayores consecuencias del cambio climático es el desplazamiento y migración masiva de personas debido a la pérdida de sus viviendas y su ecosistema.

market / mercado



The building is developed through the creation of spaces in which the refugees can fully display their skills and gain more knowledge by a communal gathering and exchange of ideas and experiences between them.

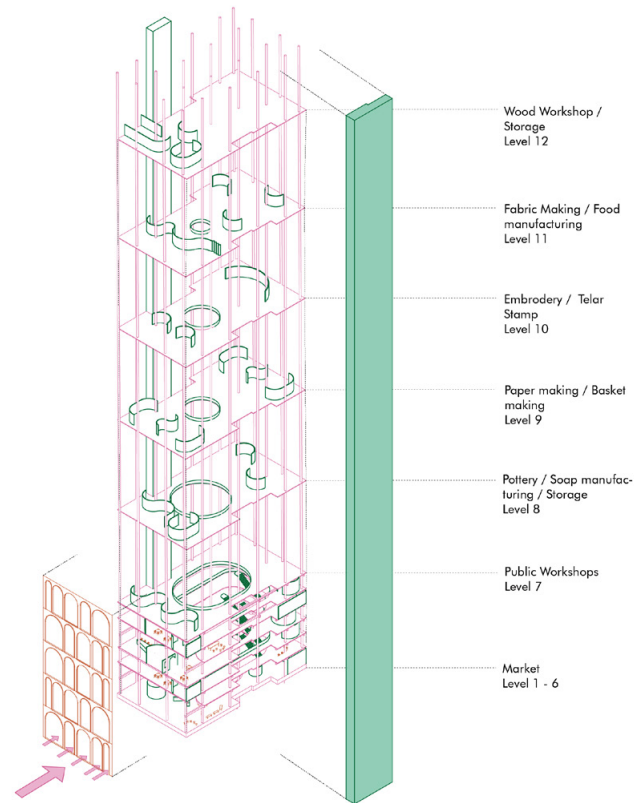
El edificio se desarrolla a través de crear espacios en los que los refugiados puedan mostrar plenamente sus habilidades y obtener más conocimiento mediante espacios de reuniones comunitarias.



The ground floor, houses the market space. The market interacts with the city network and daily life creating a civil space that can be claimed by anyone.

El primer nivel aloja un mercado, el cual interactúa con la red urbana y la vida cotidiana de la ciudad, creando un espacio cívico que puede ser reclamado por todos.

workshop / talleres



The need for interaction between the community leads to the design of workshops in which the refugees are able to manufacture a variety of things.

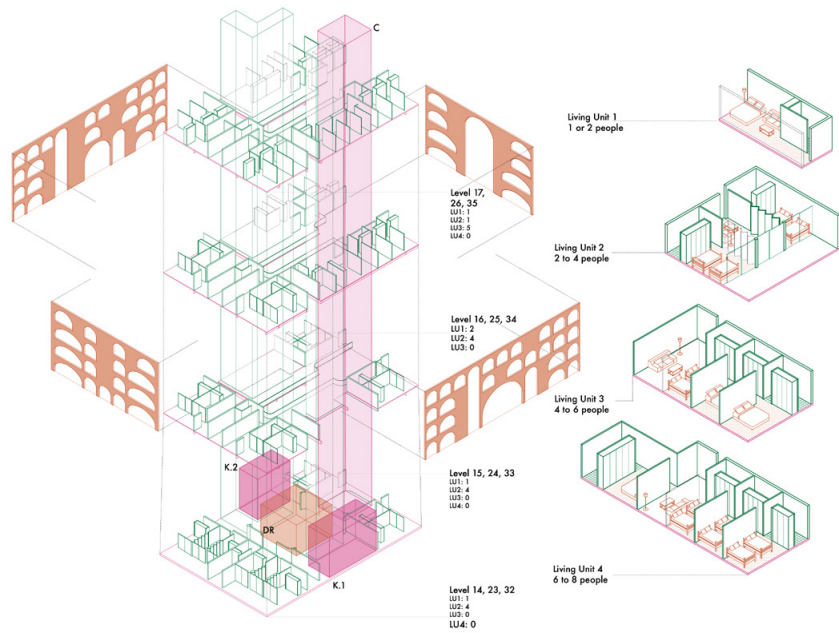
Debido a la necesidad de interacción entre la comunidad se proponen los talleres en los cuales las refugiadas pueden fabricar una gran variedad de productos.



The workshop is to produce pottery, textiles, ceramics combined with the technology required to make them sustainable and able to transform them into goods that can be trade or sell in the market.

El taller es para producir cerámica, textiles, carpintería, comestibles, con la tecnología requerida para hacerlos sostenibles y capaces de ser transformados en bienes que puedan comercializarse en el mercado.

living spaces / espacios de vivienda



The project has two different typologies of living spaces, always following the idea of community and support system.

El proyecto tiene dos tipologías diferentes de espacios de vivienda, siempre siguiendo la idea de comunidad y sistema de apoyo.



The project can house up to four hundred and eighty people. The design of the neighborhood has the notion of openness and interaction between the residents.

El proyecto puede albergar hasta cuatrocientas ochenta personas. El diseño del barrio tiene la noción de apertura e interacción entre los residentes.

mixer A / mixer A



The neighborhoods or living spaces are connected by social mixers in which a variety of spaces are developed in order to fulfill the needs of the people and generate a safe haven for empowerment.

Los barrios están conectados por "mixers" sociales en los que se desarrollan diferentes espacios comunitarios para satisfacer las necesidades de las personas y generar un refugio seguro para el empoderamiento.

mixer B / mixer B



This social mixer includes a theater in which the neighbors can showcase any talent or can be used as a free space to share ideas and generate a debate.

Este mixer incluye un teatro en el que los vecinos pueden exhibir cualquier talento o pueden usarse como un espacio libre para compartir ideas y generar debate.

mixer C / mixer C



Daycares are designed in the social mixers in order to provide a space for the children in which they will share with others children in the same situation.

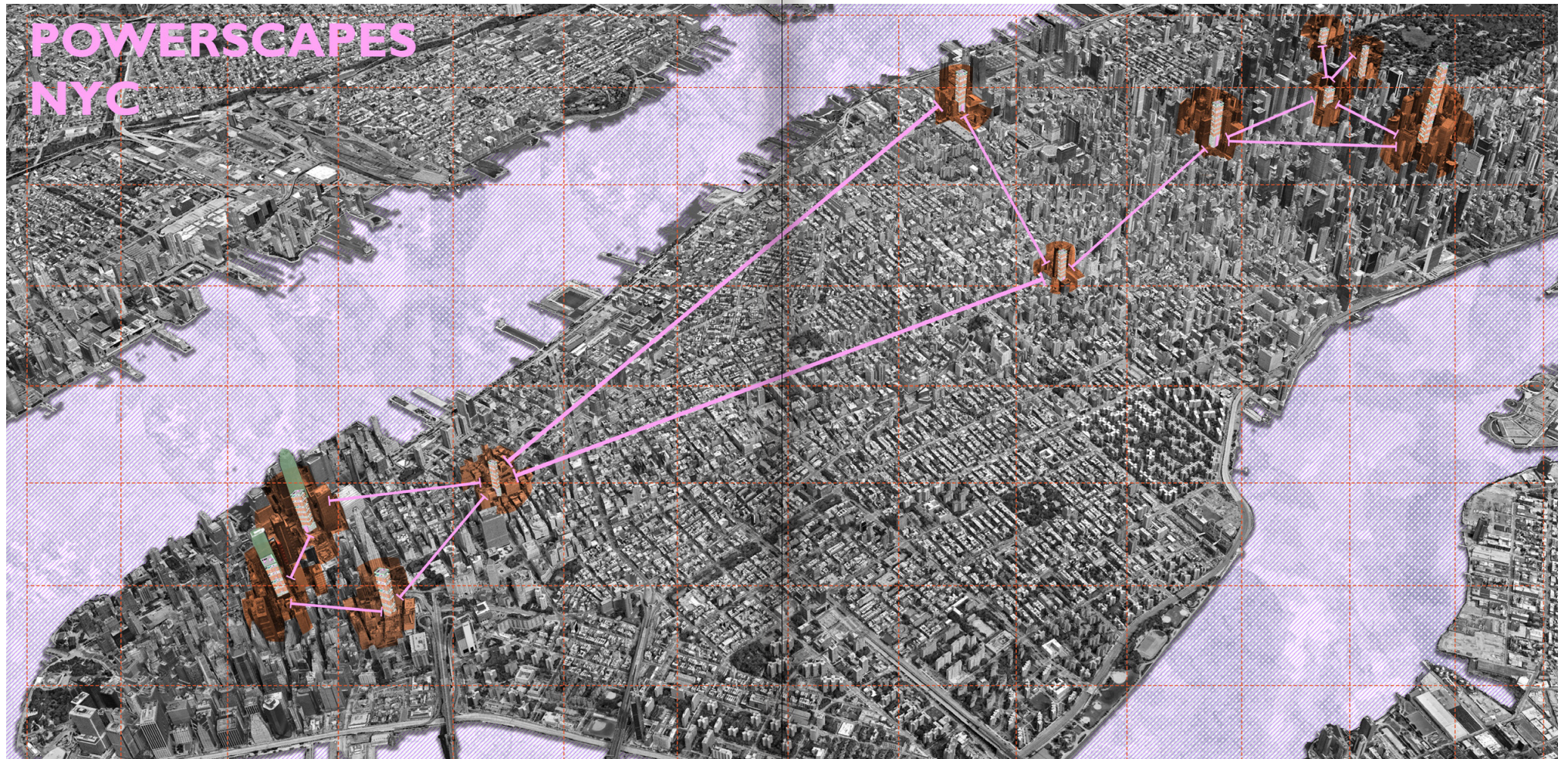
Las guarderías están diseñadas en "mixers" para proporcionar un espacio para los niños en el que compartirán con otros niños en la misma situación.

mixer D / mixer D



On the top of the building, this mixer includes also gathering spaces for the community that are repeatedly appearing throughout the building, in addition to a pool.

En la parte superior del edificio, este "mixer" incluye espacios de reunión para la comunidad que aparecen repetidamente en todo el edificio, además de una piscina.



Powerscapes starts with a prototype located in New York City as it is one of the most developed cities in the world and in which the cultural mixture allows this project to have a future.

Powerscapes parte con un prototipo en la ciudad de Nueva York, una de las ciudades más desarrolladas del mundo y en la que la mezcla cultural permite que este proyecto se desarrolle.

systems of sym- pathy

spring studio taller de primavera

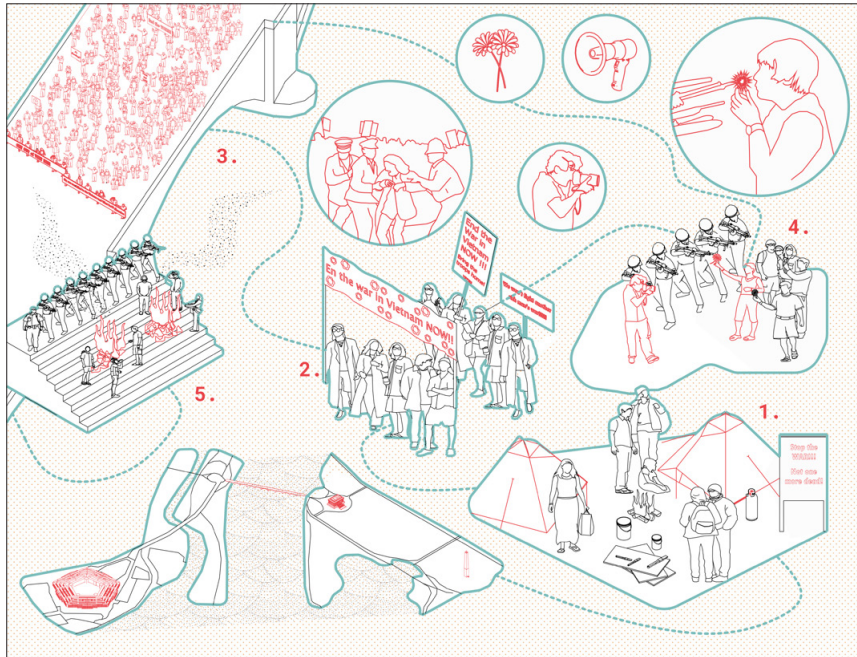
Title: Advanced Studio
Project: Systems of sympathy
Studio: Cultural Agent Orange
Instructor: Mark Wasiuta
and Jarrett Ley
Site: Vietnam

Título: Advanced Studio
Proyecto: Systems of sympathy
Taller: Cultural Agent Orange
Instructores: Mark Wasiuta
y Jarrett Ley
Sitio: Vietnam

This project addresses different kinds of support demonstrations during the war and how they were registered and coordinated to produce different types of images. The anti-war movement was fundamental for the American experience of the war, strengthening the support and empathy of Americans towards the Vietnamese. In addition, the diplomatic meetings between different countries and Vietnam were fundamental for these support demonstrations. This proposal is creating a system of monuments for commemorate the diplomatic and social sympathy occurred during the Vietnam war. This system wants host contemporary demonstrations and events, that through the strategies of theatricality, spectacle and performance seek to generate spaces for triggering image production and mediatic impact.

Este proyecto aborda diferentes tipos de demostraciones de apoyo durante la guerra de Vietnam y cómo se registraron y coordinaron estas demostraciones para producir diferentes tipos de imágenes. El movimiento en contra de la guerra fue fundamental para la experiencia estadounidense de la guerra de Vietnam, fortaleciendo el apoyo y la empatía de los estadounidenses hacia los vietnamitas. También, las reuniones diplomáticas entre diferentes países y Vietnam fueron fundamentales dentro de las demostraciones de apoyo. Esta propuesta propone un sistema de monumentos para conmemorar la simpatía diplomática y social ocurrida durante la guerra de Vietnam. Este sistema quiere acoger demostraciones y eventos contemporáneos, que a través de las estrategias de teatralidad, espectáculo y actuación buscan generar espacios para desencadenar la producción de imágenes y el impacto mediático.

the march on the pentagon / la marcha del pentagono



On October 21st of 1967 more than 100,000 anti-war protesters organized by the Yippies represented one of the most famous manifestations against the War, known as the "March on the Pentagon"

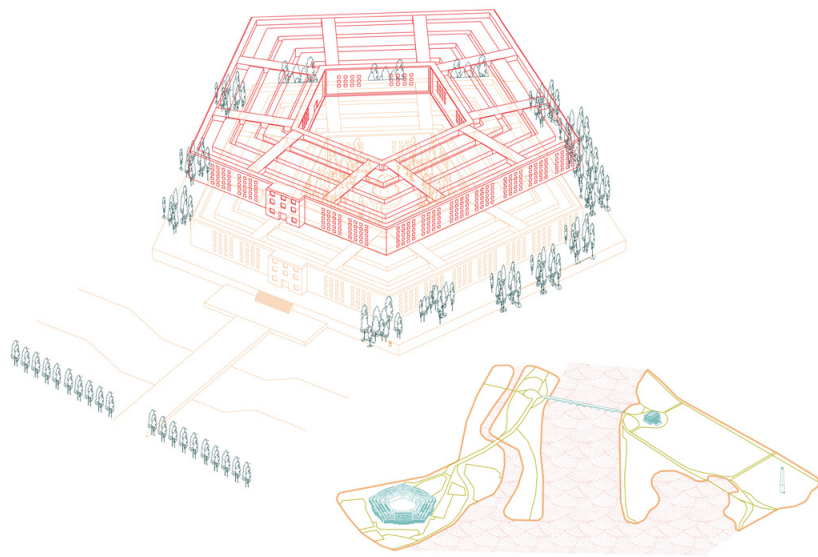
El 21 de octubre de 1967, más de 100,000 manifestantes en contra de la guerra organizados por los Yippies representaron una de las manifestaciones más famosas, conocida como la "Marcha del Pentágono"



The Yippies had a series of strategies for enabling political activism. The main Yippie tactic was creating mediatic spectacle for bringing cameras to the site.

Los Yippies tenían una serie de estrategias para ejercer activismo político. La táctica principal de los Yippies era crear un espectáculo mediático para atraer cámaras al lugar.

yippie tactics / tácticas yippies



The main Yippie tactic of this protest was try to levitate the pentagon , as a symbolic provocation for bringing cameras to the site.

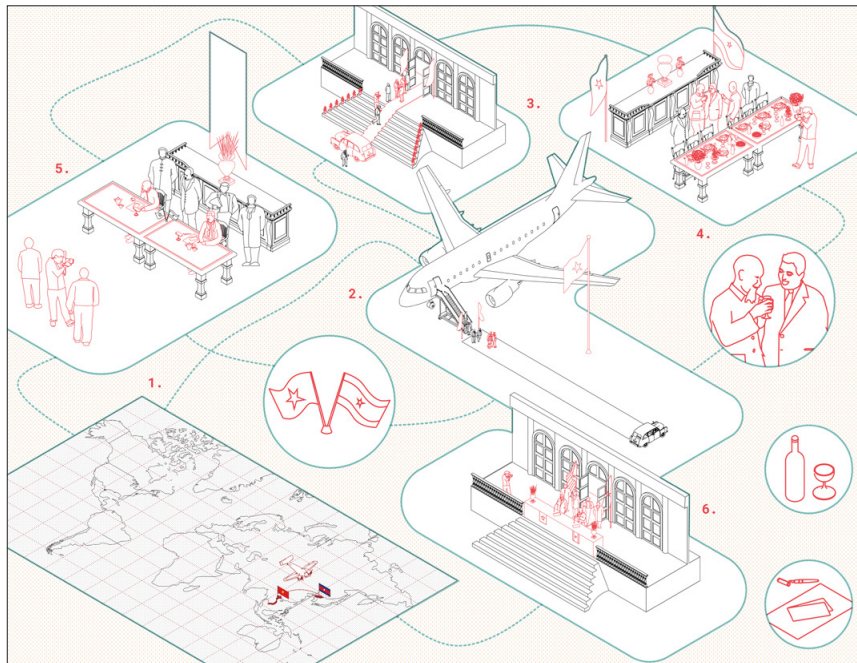
La táctica principal de los Yippies en esta protesta fué intentar levitar el pentágono, como un símbolo provocativo para atraer cámaras al lugar.



Abbie Hoffman (Yippie lider) throwing dollars at the New York Stock Exchange.

Abbie Hoffman (líder Yippie) arrojando dólares en la Bolsa de Comercio de Nueva York.

diplomatic meetings / reuniones diplomáticas



Following a strict protocol was fundamental for trigger the political and social agreements. The drawing represents the meeting between the president of North Vietnam and the prime Minister of North Korea in November of 1958, in Hanoi.

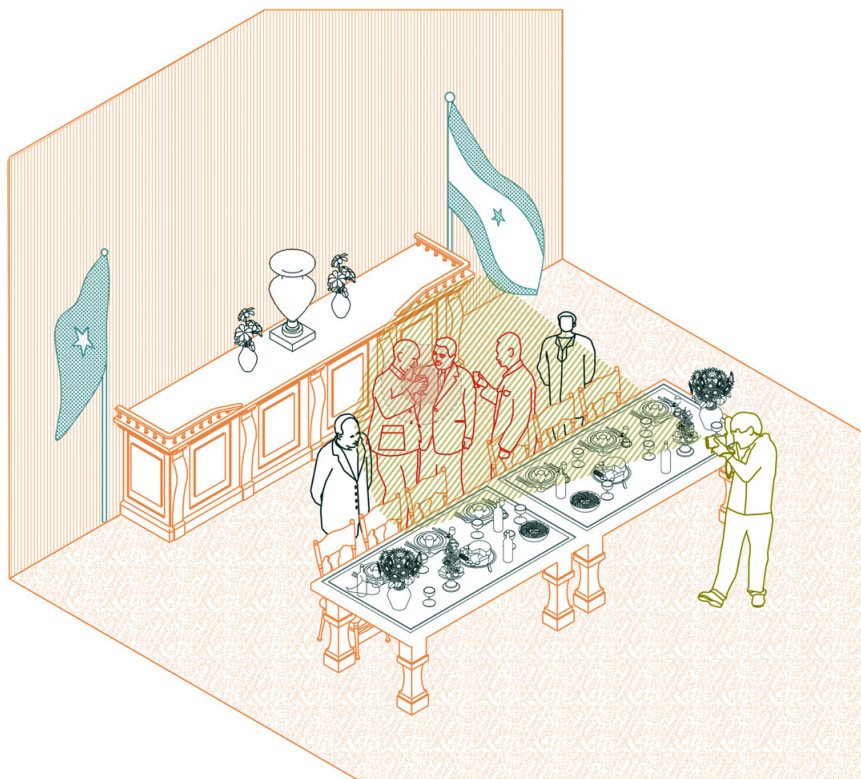
Seguir un protocolo estricto fue fundamental para desencadenar los acuerdos políticos. El dibujo representa la reunión entre el presidente de Vietnam del Norte y el primer ministro de Corea del Norte en noviembre de 1958, Hanoi.



The image and photography production around these meetings was fundamental too, as an evidence but also as a statement for political support.

La producción de imágenes y fotografías en torno a estas reuniones también fue fundamental, como evidencia, pero también como una declaración de apoyo político.

diplomatic protocols / protocolos diplomáticos



The arrangement of bodies, objects and different settings were fundamental to create the political performance around these bilateral meetings.

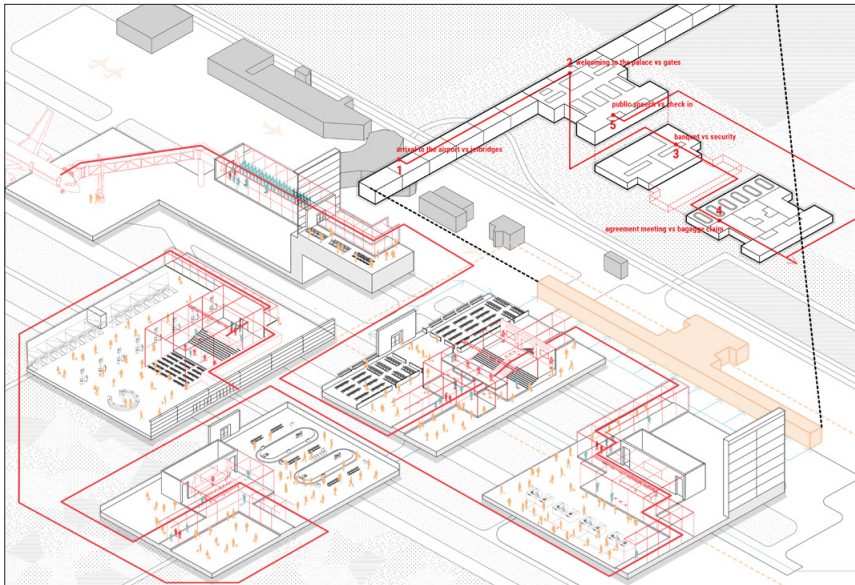
El ordenamiento de los cuerpos, objetos y diferentes escenarios eran fundamentales para crear la performance política alrededor de estas reuniones bilaterales.



The image production of these reunions was fundamental; therefore, the photographer was a principal character in every moment, taking pictures of the authorities interacting, eating, shaking hands and giving speeches to the public.

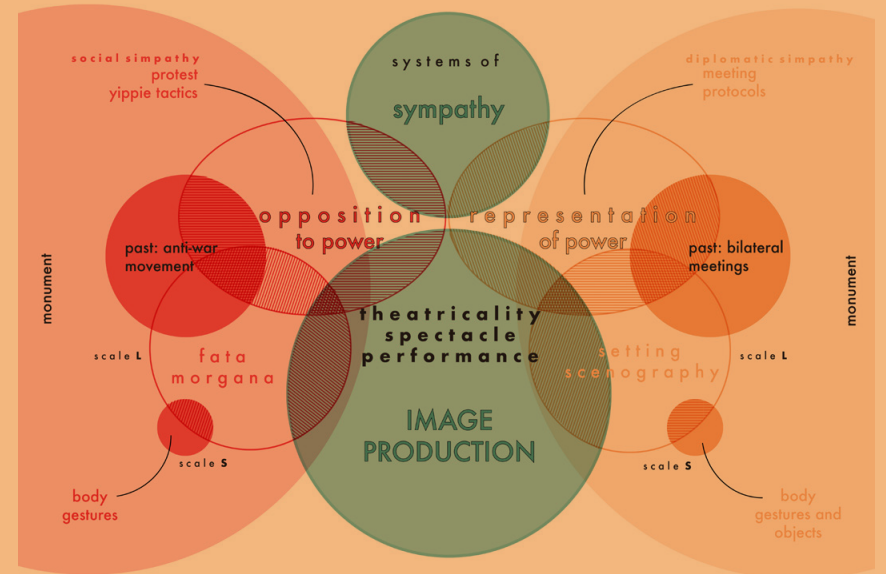
La producción de imágenes de estas reuniones era fundamental, por lo tanto, el fotógrafo era un personaje principal en cada momento, tomando fotografías de las autoridades interactuando, comiendo, estrechando manos y dando discursos.

diplomatic meeting stage monument / monumento para reuniones diplomáticas



The diplomatic stage system is inserted within the organization of the airport including five different sets for specifically arrange bodies in front of cameras around political agreements.

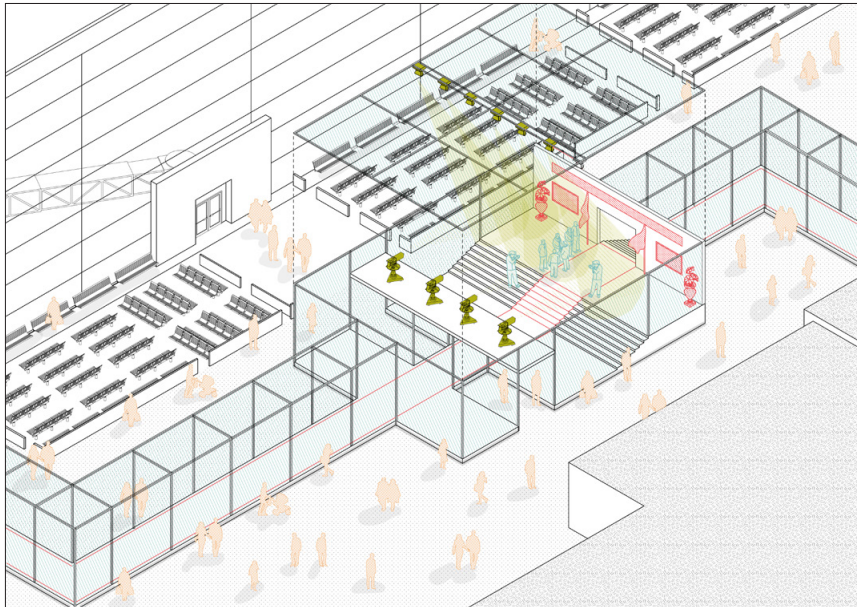
El sistema de escenarios diplomáticos se inserta dentro de la organización del aeropuerto incluyendo cinco sets diferentes para organizar específicamente los cuerpos en frente de cámaras .



The two monuments are structure together conceptually as a paired or dual monument that features the same global structures of sympathy during the war, being part of the same complex system.

Los dos monumentos propuestos se estructuran juntos de manera conceptual, creando un monumento dual que aborda las mismas estructuras de simpatía de la guerra, formando parte de un mismo sistema complejo.

welcome stage / escenario de bienvenida



The delegations depending on the country will provide the necessary objects to comply with the protocol, organizing them following cultural traditions.

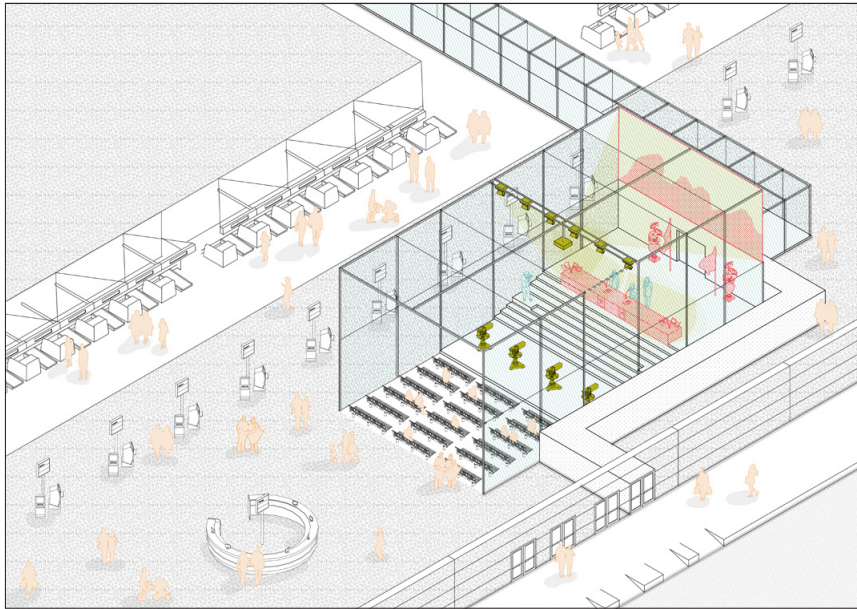
Dependiendo del país del que provengan, las delegaciones proporcionarán los objetos necesarios para cumplir con el protocolo, organizándolos siguiendo sus tradiciones culturales.



This image corresponds to the second step, in which the authority representing Vietnam officially welcome the guest president or prime minister.

Esta imagen corresponde al segundo paso del protocolo, en donde la autoridad representando Vietnam le da la bienvenida oficial al presidente o primer ministro invitado.

speech stage / escenario para discursos



This step of the diplomatic protocol is placed in the most public and transited area of the airport, the departure and check in.

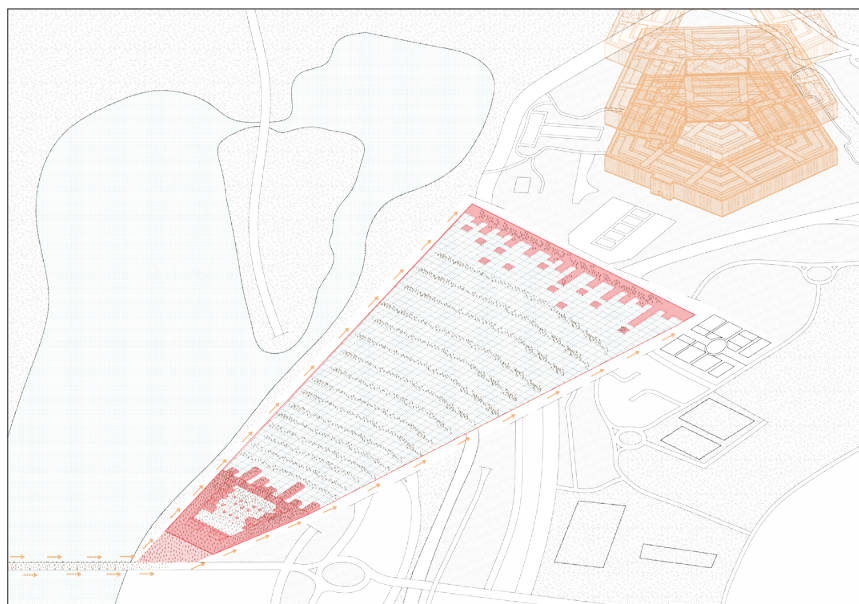
Este paso del protocolo diplomático se sitúa en el área más pública y transitada del aeropuerto, la salida y el check in.



This stage for public speeches is the only one that is open for external audience, in the same way in which the speech of Ho Chi Minh and the Prime Minister of North Korea was organized in 1958.

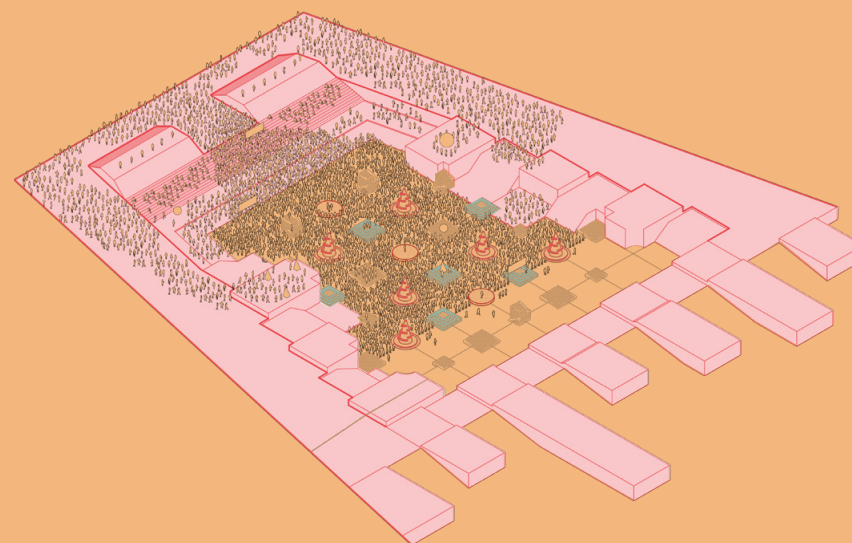
Este escenario para discursos públicos es el único espacio abierto a la audiencia externa, del mismo modo en que se organizó el discurso de Ho Chi Minh y el Primer Ministro de Corea del Norte en 1958.

protest infrastructure / infraestructura para protestas



The idea of levitating the pentagon (as the Yippies claimed in 1967) takes place in this monument as the gesture that will bring the cameras to the site.

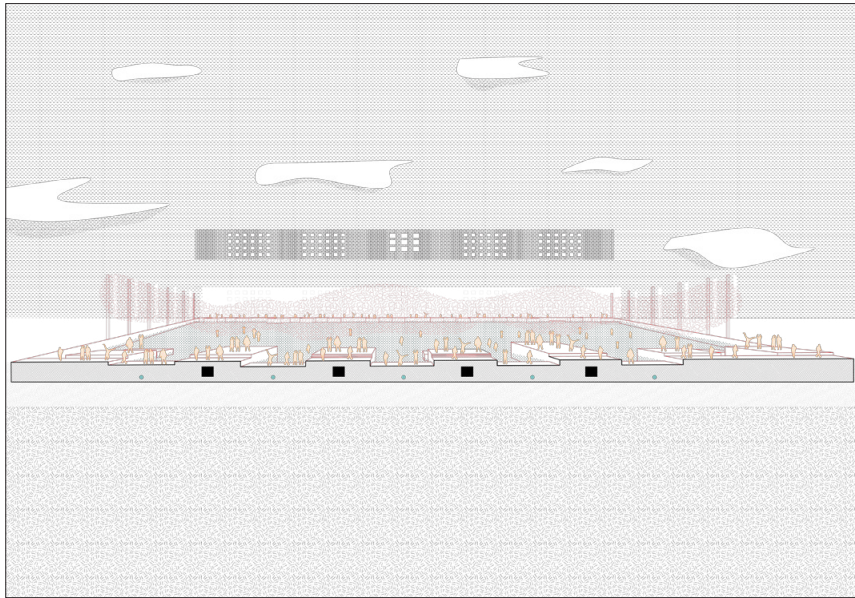
La idea de levitar el pentágono (como afirmaron los Yippies en 1967) tiene lugar en este monumento como el gesto que llevará las cámaras al sitio.



The monument is built from a series of platforms in different levels, these platforms are producing different angles for taking pictures of the levitating pentagon.

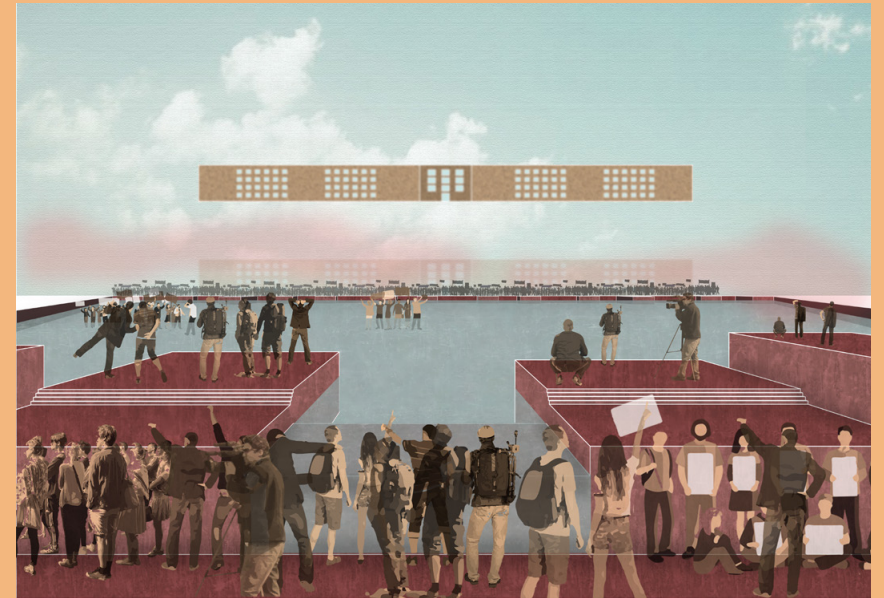
El monumento está construido a partir de una serie de plataformas en diferentes niveles, estas plataformas están produciendo diferentes ángulos para tomar fotografías del pentágono levitando.

levitating pentagon / pentágono levitador



The Protesters will arrive from the Bridge to the monument that is facing the pentagon. The optical illusion will create the symbolic effect of levitation, as the Yippies claimed in 1967.

Los manifestantes llegarán desde el puente hacia el monumento que está enfrentando el pentágono. La ilusión óptica creará el efecto simbólico de levitación, como los Yippies expresaron en 1967.



This protest infrastructure will host contemporary manifestations in front of the pentagon levitating, creating the space for commemoration to the march on the pentagon.

Esta infraestructura de protesta albergará manifestaciones contemporáneas frente al pentágono que levita, creando el espacio para la conmemoración de la marcha en el pentágono.

section b

Section b includes two pieces of text that were written for two theory classes. The first one is from the class *Program Theories* (by Enrique Walker) in which we read 12 books for discuss the different dimentions of program in Architecture. Each group worked win to books, in my case was Learning from las Vegas and Made in Tokio. The second piece fo text was written for *Arguments* (by Andrés Jaque and Ashraf Sami Abdalla) in which the discussion was around the idea of the arguements of architecture and its boundaries .

sección b

La Sección b incluye dos textos que fueron escritos para dos clases teóricas. El primer texto es de la clase *Program Theories* (prof. Enrique Walker) en donde leímos 12 libros para discutir las diferentes dimensiones del programa arquitectónico. Cada grupo trabajó con dos libros y en mi caso fueron Learning from las Vegas y Made in Tokio. El segundo texto fue escrito para *Arguments* (prof. Andrés Jaque y Ashraf Sami Abdalla) en donde la discusión se centraba argumentos de arquitectura y sus límites.

learning from las vegas vs made in tokio

Program as a tool went from simply being the plan for/of action in a building, to replacing function as a term. This move was initiated to put an emphasis on the interdependence of two components being- form and a function. In this vein, recalling Adrian Forty's definition of function: as a central ideology of the modern movement, yet it seemingly was never properly formulated as an idea, until it was critiqued into the 1960s. Program and the architectural language of a building allowed for discussion of actions within buildings disjoining their interdependence on each other. i.e. Program doesn't imply a form, materiality or function but simply the actions of events that will occur inside a building, upon which a project may be designed. These paradigms of program and its stemming rise of re-thinking its relation to the events it holds, could be analyzed through two distinctly different yet closely associated books that have a unique take on program and it's contextual relevance.

In 1972, Robert Venturi and Denise Scott-Brown, together with a group of students from a research studio at Yale University, published *Learning from Las Vegas*. Venturi and Scott-Brown were interested in evolving the traditional architectural studio into a new tool for teaching architecture, understanding the architectural and urban phenomena directly from the site. The studio was distributed in ten days of field research, analyzing Las Vegas from Las Vegas and the other ten months were dedicated to studio work at Yale University. This investigation was originated as a critic to the Modern Movement, but not directly to the ideals of the movement. At the beginning of the book they express their admiration for the founders of Modernism, but at the same time they criticized the long and unjustified prolongation of the idea of the movement. The architecture of Las Vegas is contrary to the philosophy of modern architecture that seeks to be disconnected from

team: aayushi pishoi, rohan parekh and rafaela olivares

past architectural experiences (in response to the neoclassical style). The vernacular architecture of Las Vegas is an opposite idea to the well-known "modern building" that needed to maintain a particular program, hence, the form should follow what is happening inside of the building: function. The type of architecture and urbanism that *Learning from Las Vegas* discovered was a city that completely challenges the typical or desired modern idea of "form follows function". They went to Las Vegas to learn from a city that at that moment was developing a new language of architecture typologies. The ordinary architecture, the one treated as 'ugly, was the type of architecture that Venturi and Scott-Brown were looking for in Las Vegas, that architecture that was authentic from there.

Differently from the modern movement in the case of Las Vegas, form was not necessarily following function or at least the idea of the preconceived program that historically was associated with a specific typology of buildings. One principal idea of *Learning from Las Vegas* was that the architecture of the city was 'symbol in space' rather than 'form in space'. Las Vegas tended to be anti-spatial, the architecture of Las Vegas was a communication system, where buildings through their signs (and not through their form) expressed if they were casinos, hotels, commercial buildings or restaurants. Within the studio, the students created a new way of showing and expressing the urban and architectural phenomena of the city. They created a new way of representation since the typical architectonic drawings were thought for representing space and Las Vegas was not talking about the idea of space, was talking about symbolism and communication.

The idea of the methodology of the studio was not designing the city again, but learning from the original and vernacular architecture of Las Vegas: the commercial strip, the decorated shed, the building as a sign and the idea of symbolism. The idea of the Decorated Shed

learning from las vegas vs made in tokio

El programa como herramienta pasó de ser simplemente el plan de acción en un edificio, a reemplazar el término "función" por uno más técnico. Este movimiento se inició para poner énfasis en la interdependencia de dos componentes: forma y función. En este sentido, la definición de función de Adrian Forty como ideología central del movimiento moderno, aparentemente nunca se formuló adecuadamente como una idea, hasta que fue criticada en la década de 1960. El programa y el lenguaje arquitectónico de un edificio permitieron la discusión de las acciones dentro de los edificios desarticulando su interdependencia entre sí. Es decir, el programa no implica una forma, materialidad o función, sino simplemente las acciones o eventos que ocurrirán dentro de un edificio, sobre las cuales se puede concebir un proyecto. El paradigma de programa y la necesidad de repensar su relación con los eventos que lleva a cabo, pueden analizarse a través de dos libros diferentes, pero estrechamente asociados y que tienen una visión única del programa y su relevancia contextual.

En 1972, Robert Venturi y Denise Scott-Brown, junto con un grupo de estudiantes de un taller de investigación en la Universidad de Yale, publicaron *Learning from Las Vegas*. Venturi y Scott-Brown estaban interesados en convertir el taller de arquitectura tradicional en una nueva herramienta para enseñar arquitectura, comprender los fenómenos arquitectónicos y urbanos directamente desde el lugar. El estudio se distribuyó en diez días de investigación de campo, analizando Las Vegas desde Las Vegas y los otros diez meses se dedicaron al trabajo de taller en la Universidad de Yale. Esta investigación se originó como una crítica al Movimiento Moderno, pero no necesariamente directa a los ideales del movimiento. Al comienzo del libro expresan su admiración por los fundadores del Modernismo, criticando al mismo tiempo la injustificada prolongación del movimiento. La arquitectura de Las Vegas es totalmente contraria a la filosofía de la arquitectura moderna que busca desconectarse de las experiencias arquitectónicas pasadas (en respuesta al estilo

neoclásico). La arquitectura vernácula de Las Vegas es una idea opuesta al conocido "edificio moderno" en donde la forma debía seguir lo que sucede en el interior del edificio: la función. El tipo de arquitectura y urbanismo que descubrieron con *Learning from Las Vegas* fue una ciudad que desafiaba por completo la idea moderna típica o deseada de "la forma sigue a la función". El trabajo realizado en Las Vegas sirvió para aprender de una ciudad que en ese momento estaba desarrollando un nuevo lenguaje de tipologías arquitectónicas. La arquitectura ordinaria, la tratada como "fea", era el tipo de arquitectura que Venturi y Scott-Brown buscaban en Las Vegas, auténtica y podríamos decir vernácula de ese lugar.

A diferencia del movimiento moderno, el caso de Las Vegas, la forma no seguía necesariamente la función o al menos a la idea del programa preconcebido que históricamente se asociaba con una tipología específica de edificios. Una idea principal de *Learning from Las Vegas* fue que la arquitectura de la ciudad era "símbolo en el espacio" en lugar de "forma en el espacio". Las Vegas tendía (y tiende) a ser anti espacial, la arquitectura de Las Vegas era un sistema de comunicación, donde los edificios a través de sus carteles (y no a través de su forma) expresaban el programa que contenían en el interior: casinos, hoteles, edificios comerciales o restaurantes. Dentro del taller, los estudiantes crearon una nueva forma de mostrar y expresar los fenómenos urbanos y arquitectónicos de la ciudad. Crearon una nueva forma de representación, ya que los dibujos arquitectónicos típicos fueron pensados para representar el espacio y Las Vegas no hablaba de la idea del espacio, sino que del simbolismo y la comunicación. La idea de la metodología del estudio no fue re diseñar o re pensar la ciudad, sino aprender de la arquitectura original y vernácula de Las Vegas: la franja comercial, el cobertizo decorado, el edificio como cartel y la idea del simbolismo.

El cobertizo decorado es una caja que no cambia su forma dependiendo el programa, lo único que cambia es la fachada, el letrero que decora el

as a box that doesn't change its form with the program, the only thing that changes was the facade, the billboard or the sign that was decorating the shed, and all of that for being seen from the street from inside of the car. In this case the program is not directly related with the typology of the building. The notion of the piazzas, water channels and other elements symbolizes very specific functions in very specific styles of Europe, but when those types of architecture are applied to programs in Las Vegas's Hotels or Casinos, the type is redefined: an Italian Palazzo can be a Casino and a Piazza can be a Shopping Mall. This type of architecture, that in Italy or in general Europe is associated with a specific kind of program, in the United States or specially in Las Vegas is immediately associated with Casinos. Thus, not only the type is re-defined, the program is also re-defined and this new typology of building became part of the collective memory and part of the "original" architecture of Las Vegas. In this case, the type and consequently the program changes depending on the physical, social and political context.

In contrary to Learning from Las Vegas, a book that highlighted the disjunction of the type to its program, *Made in Tokyo*, a book published by Momoyo Kaijima, Junzo Kuroda and Yoshiharu Tsukamoto while adapting a very different path of methodology, highlighted the fundamental strategies of architecture development in the city of Tokyo. The format of the book, differing to the research studio compilation approach of Learning from Las Vegas, is intended to form a guidebook. The idea of the format stemmed from the fact that Tokyo, being a maze-like city without physical navigational aids such as axes or urban boundary lacked a navigation guide without the burden of having an order to the book, that more or less suited the character of the city. The book is a catalogue of buildings that have small descriptions about them and a picture, resembling a tourist guidebook.

Made in Tokyo picks up tools to see architecture, with a sense of 'flatness', that is, thinking of architecture without any preconceptions and having an open eye. The writers of the book were interested in the buildings that gave priority to the stubborn honesty in response to their surroundings and programmatic requirements without insisting on architectural aesthetics and form. These buildings were mostly anonymous, unnatural to architectural cultural acceptance and probably built by the users themselves and not designed by famous architects. They are not perfect examples of architectural planning. They are not A-grade cultural building types. These buildings are B-grade and as they don't have only one component of the program is always not a recognizable program since is a mix of more than one and also because they are all different so it is kind of impossible to put each building in a recognizable category. This is termed as Da-me Architecture.

The architecture exposes several programs that emerge to the surficial platform that are not only interesting, but unique to the city. The book explores various kinds of programs that have emerged into becoming the character of the city. Solely by looking at architecture through its structural, category and the use, a matrix of new types of buildings emerge that hold activities and programs, unique to its kind. Buildings in Tokyo constitute programs of extremely contradictory nature, in one structure that gives the hybrid building a new type. For example, a karaoke building, a supermarket with a rooftop football stadium and housing complex that holds a cliff in its position. The book also highlights the emergence of new types of programs by the occurring conflicts between architecture and civil engineering, like a shopping mall right under an expressway bridge. While buildings situated next to each other, the tightly packed city leaves very little scope of architecture between these spaces. The locals, aware of the city's cringing space demand utilize these

cobertizo, y todo eso para ser visto de la calle desde el interior del auto. En este caso, el programa no está directamente relacionado con la tipología del edificio. La noción de plaza, canales de agua y otros elementos simbolizaba funciones muy específicas en estilos muy específicos de Europa, pero cuando ese tipo de arquitectura se aplicó a programas en los hoteles o casinos de Las Vegas, la tipología logre redefinirse: un Palazzo italiano puede ser un casino y una plaza pueden ser un centro comercial. Este tipo de arquitectura, que en Italia o en general en Europa se asocia con un tipo específico de programa, en los Estados Unidos o especialmente en Las Vegas, se asocia inmediatamente con los casinos u hoteles. Por lo tanto, no solo se redefine el tipo, el programa también se redefine. Esta nueva tipología de construcción se convirtió en parte de la memoria colectiva y parte de la arquitectura originaria de Las Vegas. En este caso, el tipo y, en consecuencia, el programa, son capaces de cambiar según el contexto físico, social y político.

Al contrario de Learning from Las Vegas, *Made in Tokyo* destacó por la disyunción de la tipología con su programa. Este libro fue publicado por Momoyo Kaijima, Junzo Kuroda y Yoshiharu Tsukamoto utilizando una metodología muy diferente que logró destacar las estrategias fundamentales del desarrollo arquitectónico en la ciudad de Tokio, Japón. El formato del libro es una especie de guía que difiere del enfoque de compilación del taller de investigación de Learning from Las Vegas. La idea del formato surgió del hecho de que Tokio, al ser una ciudad similar a un laberinto sin ayudas físicas para el desplazamiento, carecía de una guía de navegación. de la ciudad. El libro es un catálogo de edificios que tienen pequeñas descripciones sobre ellos y una imagen, que se asemeja a una guía turística.

Made in Tokyo plantea herramientas para ver la arquitectura desde una mirada desprejuiciada, es decir, pensar en arquitectura sin preconceptos y manteniendo los ojos siempre abiertos. Los autores estaban interesados en los edificios que daban prioridad a la terca honestidad en respuesta a su

entorno y requisitos programáticos sin insistir en la estética y la forma arquitectónicas. Estos edificios eran en su mayoría anónimos, poco aceptados dentro de la cultura arquitectónica clásica y probablemente construidos por sus propios usuarios y no diseñados por arquitectos: no eran ejemplos perfectos de planificación arquitectónica. El libro plantea estos edificios como edificios de grado B, no de grado A. Generalmente no tienen un solo componente visible que corresponda al programa y no siempre es un programa reconocible, ya que es una combinación de más de uno. Todos los edificios son todos diferentes, por lo que es muy difícil ordenar cada edificio en una categoría, a esto le denominaron arquitectura da-me.

El libro explora varios tipos de programas que surgieron para convertirse en uno de los símbolos más latentes de la ciudad de Tokio. Solo al observar estos edificios a través de su estructura, categoría y uso, surge una matriz de nuevos tipos de edificios que albergan actividades y programas, únicos en su tipo. Los edificios en Tokio constituyen programas de naturaleza extremadamente contradictoria, en el cual edificio se convierte en un híbrido y por lo tanto se genera un nuevo tipo. Por ejemplo, un edificio de karaoke, un supermercado con un estadio de fútbol en la azotea y un complejo de viviendas que tiene un acantilado. El libro también destaca la aparición de nuevos tipos de programas por los conflictos que ocurren entre la arquitectura y la ingeniería civil, como un centro comercial justo debajo de un puente de la autopista. En Tokio, los edificios están situados uno al lado del otro, es una ciudad muy densa que deja muy poco espacio intersticial entre los edificios. Los habitantes conscientes de la abrumadora demanda de espacios de la ciudad, utilizan estos espacios que solo podrían ser ocupados por una mascota para constituir carteles, tiendas, aparcamientos para bicicletas, etc. Pet Architecture es, por lo tanto, otro tipo de desarrollo programático, exclusivo de Tokio, que ha surgido por las limitaciones del espacio.

Los dos libros analizados tienen abordan temas que puede compararse y contrastarse con las

spaces that could possibly be occupied only by a pet, (hence named pet architecture) to constitute signages, shops, cycle parking, etc. Pet Architecture is hence another kind of programmatic development, unique to Tokyo, that has emerged by the constraints of space.

The two books have projects which can be discussed, compared and contrasted with the notions of type that they represent. Venturi and Scott Brown in *Learning from Las Vegas* claimed that, "learning from an existing landscape is a way of being revolutionary for an architect" They were attracted to Vegas architecture and what was considered 'ugly' as an aesthetic and reconditioned it to be studied, understood and examined. To study the city, they needed measures as unusual as the city itself. Denise Scott Brown mentions that in her *Form Forces and Function Studio* they proposed that long before architects arrived there were social, natural and technological conditions which established city patterns and these forces exist up to this day, affecting the way we design buildings. They critically analyzed the physics of crowds and herein established their notion of movement while reading Las Vegas architecture. How the exterior of the buildings, the bright ornamental signage and imagery created for mental and seductive routes for the visitors, while the insides of these decorated sheds didn't mimic the intention of the exterior. For them the urban design strategy and making has become more about the use of the insides but the dependence of this use and the ability to access this, is from the outside relationship is the front door and signage; not the innate knowledge of the site itself. Their claim of the architecture moving to a more commercial vernacular where buildings are being designed for man and not people is in support of their attitude towards the modern movement's rejection of ornamental and historical symbolism, they prefer to study the shocking and complex while establishing strong reasons for their existence.

Both the books bring the public into the picture while talking about the vernacular nature of the buildings and how vernacular architecture has an expression of its form and program. However, it is important and plenty ways interesting, to notice that even though the territory of conversation has been opened up to discuss vernacular architecture in these two books it is in two different contexts and mannerisms. In their own way the architects are supporters of circumstances leading to different forms of architecture while allowing for movement and events of occupancy to bring narrative into architecture.

nociones tipológicas que plantean. Venturi y Scott Brown en *Learning from Las Vegas* afirmaron que "aprender de un paisaje existente es una forma de ser revolucionario para un arquitecto" Se sintieron atraídos por la arquitectura de Las Vegas y lo que se consideró 'feo' fueron capaces de re direccionarlo para estudiarlo, entenderlo y examinarlo. Para estudiar la ciudad, utilizaron medidas tan "inusuales" en esos tiempos como lo era la ciudad misma. Denise Scott Brown menciona en su *Form Forces and Function Studio* que mucho antes de la llegada de los arquitectos existían condiciones sociales, naturales y tecnológicas que establecieron los patrones de la ciudad y que estas fuerzas existen hasta el día de hoy, y que esto claramente va a afectar la forma en que diseñamos los edificios. Analizaron críticamente la física de las multitudes y establecieron aquí su noción de movimiento mientras leían la arquitectura de Las Vegas. El exterior de los edificios, la señalización y los carteles brillantes creaban rutas mentales y seductoras para los visitantes, mientras que el interior de los cobertizos decorados no tenía relación alguna con el exterior. Para ellos, la estrategia y la fabricación del diseño urbano se había convertido al uso de los interiores, pero la dependencia del interior y la capacidad de poder acceder, es desde el exterior, es la puerta de entrada y los carteles; no el conocimiento innato del lugar. En *Learning from Las Vegas* se planteó que la arquitectura debía volver a trasladarse a su lengua vernácula, donde los edificios están siendo diseñados para el hombre, poniendo en cuestión la prolongación del movimiento moderno y su rechazo al simbolismo ornamental e histórico.

Ambos libros traen la noción de lo público a la escena mientras hablan sobre la naturaleza vernácula de los edificios y cómo la arquitectura vernácula tiene una expresión de su forma y programa. Sin embargo, es importante y muy interesante observar que, aunque el territorio de la conversación se ha abierto para discutir la arquitectura vernácula en estos dos libros, siendo que ambos fueron realizados en contextos diferentes y con objetivos absolutamente distintos. En ambos

libros, los arquitectos son partidarios de las circunstancias temporales que conducen a diferentes formas de arquitectura y de esta manera permitir que sus usos, situaciones y eventos creen la narrativa arquitectónica de los edificios.

do buildings have personality?

Andreas Angelidakis established in his text “Unauthorized” the next statement: *Afthereto*¹ that had turned into an architectural portrait of Greek society. The author makes in the text a series of comparisons between buildings and people, and even entire cities and society, specifically the society of Athens: the city where he grew up. The people of Athens, who lived in that city between the first and the last refugee crisis offers a very clear image of the reality that they were living, especially in urban and housing terms. This crisis increased considerably the population in the city; therefore, the necessity of social housing became very urgent.

That necessity is reflected in the different *architecture typologies*² mentioned in Angelidakis’s text, which he compares to family development over time and how the buildings were adapted to the family traditions and also how they learned to shape their way of living to this open structure, which he compares to Le Corbusier’s dom-ino frame. Because of this necessity of social housing, the city started to grow illegally in suburbs around Athens. The “unauthorized” status of these buildings leads Angelidakis to compare them to his own “unauthorized” status growing up queer or with a different sexual orientation in Greece. This analogy leads the author to ask the following questions: Do buildings have personalities? Do they remember things and do they react to those memories? Do we see these characteristics in buildings because we want to, or do the buildings make us see them because we grew up in them? With these questions, Angelidakis refers to his queer and at that time “non-accepted” characteristics, to better explain the “unauthorized” urban conditions and housing development of Athens. Making this analogy Angelidakis introduces his exhibition and work at Documenta 14³.

The method that Angelidakis uses for explaining his arguments about the Athens urban, political and social phenomenon and how build-

ings are the reflected images of the people who use them, is to draw a connection to his personal experiences and evolution. That approach produced quite different opinions in our discussion in the Arguments session. The points of view came from two different sides. One of the parties took the position of questioning the method of explaining or justifying an argument (or phenomenon) with personal experiences, that this method is not reliable and has a very low scientific value to give validity to the argument. Moreover, the author explains that was very “eye opener” to see himself in these buildings, and also mentions that he understand that this idea is very classical-Freudian.

The same part or side of the class argued that supporting this method with the dependence on Freudian psychoanalysis calls into question the credibility of Angelidakis’s entire thesis because of the subjectivity of the comparison. On the other hand, the opposite side of the class argued that it is not necessary to explain or justify everything (referring to the author’s work) with data or scientific support since Angelidakis uses his own life experiences as a means to explain something bigger. Talking about his sexuality and his childhood in Athens was not the final purpose of the text and less of the lecture at GSAPP. Listening the lecture of Andreas Angelidakis was very clarifying for me, because he explained his work (most of them art exhibitions talking about architecture) and explained also how helpful was for him to find an analogy in his own life experiences as a way to help the audience relate to his work.

After the lecture of Andreas Angelidakis I started to think about whether it is necessary to have an objective explanation to justify a work of architecture or art, and in this specific case: art talking about architecture. I think that it depends on the purpose of the specific work. In architecture for instance, maybe it is better to have a more concrete or objective justification, however, it will also depend on the type of project and in the intentions of the proposal. Nev-

¿los edificios tienen personalidad?

Andreas Angelidakis establece en su texto “Unauthorized” el siguiente concepto: *Afthereto*¹, que se ha convertido en el retrato Arquitectónico de la sociedad griega. En el texto, el autor hace una serie de comparaciones entre personas y edificios, incluso entre ciudades y sociedades completas, especialmente la sociedad de Atenas: la ciudad que lo vio crecer. El pueblo de Atenas que vivió en esa ciudad entre la primera y la última crisis de refugiados es la clara imagen de la realidad que ellos viven, especialmente en términos urbanos y de vivienda.

La crisis que se estaba viviendo incremento notoriamente la población de la ciudad, por lo que la necesidad de vivienda social se hizo muy urgente. Esa necesidad se reflejó en las diferentes *tipologías arquitectónicas*² mencionadas en el texto de Angelidakis, que también lo compara con el desarrollo de la familia a través del tiempo, como los edificios se van adaptando a las tradiciones específicas de cada familia y como ellos mismo fueron aprendiendo a desarrollar su manera de vivir en estas estructuras que originalmente son muy abiertas como la Casa Dominó de Le Corbusier. Debido a la necesidad de vivienda social, la ciudad comenzó a crecer de manera ilegal in suburbios alrededor de Atenas.

El estado “desautorizado” de estos edificios llevó a Angelidakis a compararlos con su propio estado “desautorizado” creciendo como un niño Queer o con una orientación sexual diferente en Grecia. Esta analogía llevó al autor a preguntarse las siguientes preguntas: ¿Los edificios tienen personalidad? ¿Recuerdan cosas y reaccionan frente a esos recuerdos? ¿Vemos ese tipo de características en los edificios porque nosotros queremos verlas o son los mismos edificios los que detonan esos sentimientos porque crecimos en ellos? Con estas preguntas, Angelidakis se refiere a sus car-

acterísticas Queer que no eran aceptadas y de esta forma explicar de mejor forma las condiciones urbanas y desarrollo de vivienda no autorizadas de Atenas. Angelidakis introduce la exhibición que hizo en *Documenta 14*³ haciendo la analogía mencionada anteriormente.

El método que utiliza Angelidakis para explicar sus argumentos de fenómeno urbano, político y social de Atenas y como los edificios son el reflejo de las personas que los utilizan, es conectar este fenómeno con sus experiencias personales y su evolución a lo largo de los años. Esta aproximación produjo diferentes opiniones en nuestra discusión de la sesión de la clase de Argumentos. Los puntos de vista vinieron desde dos lados opuestos. Uno de los lados, tomo partido por cuestionar el método de explicar o justificar un argumento (o fenómeno) con experiencias personales, que no era un método confiable y con un bajo valor científico lo cual no le daba validez al argumento. Sin embargo, el autor explica que le abrió mucho los ojos verse a el mismo en estos edificios, también menciona que esta idea es bastante Freudiana clásica. Desde el mismo punto de vista, relacionar este método con la dependencia en el psicoanálisis Freudiano cuestiona la credibilidad de la tesis de Angelidakis porque la comparación se vuelve muy subjetiva.

Por otro lado, el lado opositor al argumento anterior defiende que no es necesario justificar con respaldo científico o datos, ya que Angelidakis usa su propia experiencia de vida como un medio para explicar algo que es mucho mas grande. Que el hablara de su sexualidad mientras crecía en Atenas no era el propósito final del texto y mucho menos de la conferencia que hizo en GSAPP. Fue muy clarificador para mi escuchar la conferencia de Andreas Angelidakis, porque explico su trabajo y sus exhibiciones (la mayoría de ellas exposiciones de arte

ertheless, a very important thing to understand is that Angelidakis consider him self an architect who does not built, and that in his work he has developed an artistic voice that switches between the languages of architecture, curating, writing and internet.

Regarding with the art field, using subjective evidence or personal experiences to explain the intentions or the purpose works correctly, since art is open to interpretation and because art does not have the necessity to be useful as architecture. To better explain this statement I found the next quote of Andreas Angelidakis: *"I kind of realize that architects think different than artist and sometimes architects have to do hundred of drawings and write hundred of texts to explain one idea and artists goes with just one gesture that could be analyze in many ways, but only with one simple gesture it can hold so many information, in a way I thought it was faster and more precise in the way of communicate, so I was attracted to that even in the time that I was studying. Architecture itself requires so much production of documents that didn't have much meaning just to support a simple thing and the artist can go to the simple thing directly and have a speak for it self"*⁴.

The differences that the author found between architecture and art justify, in my point of view, the strategy that he uses for better explain the urban and housing phenomenon that happened in Greece after the three-refugee crisis. This crisis shaped and gave "personality" to the city of Athens, which is evident until today. In conclusion, no, buildings doesn't have personality, but making and analogy between people and buildings for explaining a situation (artwork in this case), can be, in my opinion, a very useful and revealing method to get closer to the audience. All people have life experiences, thus, connect with that examples is easier and equal for everyone.

1 Any construction to take place outside the official map of the city was officially deemed unauthorized, or "afthereto," as the legal wording went. It is an instantly recognizable building typology.

2 Antiparochi, Afthereto and Polykatoikia.

3 Documenta 14 is the fourteenth edition of the art exhibition Documenta and took place in 2017 in both Kassel, Germany, its traditional home, and Athens, Greece.

4 "Interview with Andreas Angelidakis." Documenta 14. Accessed August 06, 2019. <https://www.documenta14.de/en/public-education/25534/interview-with-andreas-angelidakis>.

sobre arquitectura), además de explicar cuan útil había sido para el encontrar esta analogía en su propia experiencia de vida como método para ayudar al espectador a relacionarse y a entender su trabajo.

Después de la conferencia de Andreas Angelidakis comencé a pensar si es que es necesario tener una explicación objetiva para justificar una obra de arte o arquitectura, y sobretodo en el caso del autor que es arte hablando de arquitectura. Creo que depende del objetivo específico de cada trabajo. En arquitectura, por ejemplo, quizás es mejor tener una justificación mas objetiva, sin embargo, va a depender del tipo de proyecto y también de sus intenciones. No obstante, es muy importante considerar que Angelidakis se define como un arquitecto que no construye y que ha desarrollado su trabajo desarrollando una voz desde el arte que se mueve entre el lenguaje de la arquitectura, la curatoría, la escritura y la cultura del internet.

Con respecto al mundo del arte, usar experiencias personas y evidencias subjetivas para explicar correctamente las intenciones de un trabajo, dado que el arte esta abierto a interpretaciones, no tiene la necesidad de ser algo "útil" como lo debe ser la arquitectura. Para explicar de mejor manera esta afirmación, encontré la siguiente cita de Andreas Angelidakis: *"Me he dado cuenta que los arquitectos piensan diferente a los artistas, a veces los arquitectos tienen que hacer cientos de dibujos y escribir cientos de textos para explicar una idea. En cambio, los artistas pueden hacer un solo gesto que puede ser analizado de diferentes maneras, pero solo con un simple gesto pueden manejar mucha información, en ese sentido pensé que era más rápido y mas preciso en la manera de comunicar, por lo que me atraía incluso desde el momento en el que estaba estudiando. La arquitectura en sí misma requiere mucha más producción de documentos que no tenían mucho senti-*

*do solamente para justificar algo tan simple y el artista puede ir a esa cosa simple de manera directa que pueda hablar por si misma"*⁴. Las diferencias que el autor menciona entre arte y arquitectura justifican, en mi punto de vista, la estrategia que el utiliza para explicar de mejor manera el fenómeno urbano y de vivienda que sucedió que Grecia después de la tercera crisis de refugiados. Esta crisis formó y le dio personalidad a la ciudad de Atenas, que es evidente hasta hoy.

En conclusión, no, los edificios no tienen personalidad, pero hacer una analogía entre las personas y los edificios para explicar una situación específica (arte en este caso), puede ser en mi opinión, un método muy útil y revelador para acercarse de mejor manera a la audiencia. Todas las personas tienen experiencias de vida, por lo tanto, conectar con ese tipo de ejemplos es mas igualitario y fácil para todos.

1 Cualquier construcción que se ubica a las afueras del mapa oficial de la ciudad era llamada "desautorizada" o "afthereto" para entrar dentro del marco legal. Es una tipología de edificio que se reconoce de manera instantanea.

2 Antiparochi, Afthereto o Polykatoikia.

3 Documenta 14 es la decimo cuarta edición de la exhibición de arte con el mismo nombre, realizada en 2017 en Kassel, Alemania, su lugar tradicional y en Atenas, Grecia.

4 Entrevista con Andreas Angelidakis. Documenta 14. Acceso 06 de Agosto, 2019. <https://www.documenta14.de/en/public-education/25534/interview-with-andreas-angelidakis>.

the end

fin

