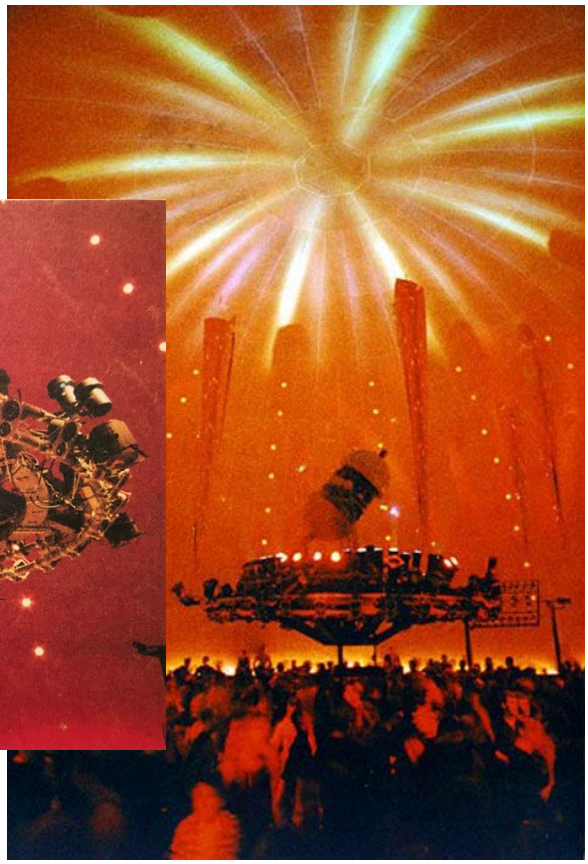
Propuesta para la Beca de Investigación en Nueva York 2019
Fundación Arquia / Real Academia de Bellas Artes de San Fernando

Discotheques in New York 1968-1980: Bodies, Technologies and Space.

Pol Esteve Castelló





Imágenes del interior de la discoteca The Saint, Nueva York, 1980

Objeto y ámbito de estudio

El objeto de la investigación es la aparición de la *discoteca* como tipología arquitectónica en la ciudad de Nueva York entre 1965 y 1980. Esta investigación se enmarca dentro de un proyecto de doctorado que estoy desarrollando a tiempo parcial en The Bartlett (Facultad de arquitectura de University College London), y que lleva el título provisional de *El surgimiento de la discoteca: un desafío a la concepción moderna de espacio*. La tesis doctoral investiga de forma más amplia la emergencia de la discoteca como género arquitectónico en Europa y Estados Unidos durante las décadas de 1950 a 1970 y su impacto en la disciplina arquitectónica de forma directa y en el ámbito cultural en general. Más específicamente, la investigación toma la discoteca como caso de estudio para analizar la introducción de una serie de tecnologías electrónicas y químicas al diseño arquitectónico, que es a la vez consecuencia y catalizador de una serie de cambios culturales que afectan a la relación entre cuerpo y espacio desde el fin de la II Guerra Mundial.

Concretamente, la tesis investiga de la introducción de tecnologías lumínicas, sonoras y psicotrópicas (drogas) en las prácticas espaciales. Las tecnologías lumínicas incluyen luces

estroboscópicas, láser y luz ultravioleta, entre otras; las sonoras incluyen elementos para la producción (sintetizadores) y reproducción sonora (amplificadores y *subwoofers*), entre otros; y las tecnologías psicotrópicas incluyen sustancias psicoactivas como las anfetaminas, el LSD o el MDMA, entre otras. La introducción e interacción de estos tres tipos de tecnologías transformó la práctica arquitectónica, desplazando los instrumentos tradicionales de regulación espacial (pared, escalera, columna, etc.) y creando espacios visual, sonora y climáticamente sintéticos. Esta transformación material afectó a la percepción, generando un tipo de experiencia espacial efímera y multisensorial, que superaba el régimen visual y la concepción cartesiana del espacio que había caracterizado, en grandes trechos, la arquitectura en los últimos siglos .

La investigación no se centra en arquitectos o diseñadores específicos, sino que, como el estudio *La Mecanización Toma el Mando* (1948) de Sigfried Giedion, aborda la relación entre arquitectura, tecnología, cuerpo y espacio de forma transdisciplinar, a partir del análisis de tipologías arquitectónicas concretas. En este caso, a partir del estudio de la discoteca, se ejemplifican los cambios tecnológicos en las formas de producir el espacio y sus implicaciones culturales (entender la aparición de la discoteca como un proyecto colectivo en el que participan una serie de actores: arquitectos, artistas, diseñadores lumínicos y sonoros, ingenieros y científicos, y personas anónimas). En Europa, el proceso de aparición de la discoteca está relacionado con la explosión del turismo y la explotación neocolonial (según cuenta Henri Lefebvre en su estudio *Towards an Architecture of Enjoyment*, publicado póstumamente en 2014) de la costa mediterránea con propósitos lúdicos. Sin embargo, en Estados Unidos, donde el fenómeno surge casi en paralelo, el desarrollo técnico y conceptual de la discoteca está ligado a la construcción de espacios de uso público para colectivos minoritarios. La aparición de la discoteca en la costa este de Estados Unidos, y particularmente en Nueva York, responde a la necesidad de construir lugares de reunión y sociabilización del colectivo *queer* (personas que no se reconocen en los patrones sociales imperantes, que a menudo incluyen aquellos que no se identifican con las prácticas normativas de construcción de género, sexualidad, raza, cuerpo, etc.). En concreto, los colectivos homosexual, latino y afroamericano tuvieron un papel importante en la aparición de las primeras discotecas en la Gran Manzana.

Para trazar la evolución tipológica, se han identificado discotecas específicas que evidencian la introducción de las tecnologías electrónicas y químicas como instrumentos de regulación espacial. En el caso de Nueva York estas son: Continental Baths (1968), Planetarium (1970), Ice Palace (1977), Starship Discovery (1977), Paradise Garage (1977) y The Saint (1980). Para reconstruir la historia de estas arquitecturas, hoy desaparecidas, el estudio abordará una serie de materiales que dan testimonio de su existencia física y sus formas de uso. Las condiciones espaciales de la discoteca, donde las tecnologías lumínicas, sonoras y psicotrópicas construían en espacio cambiante y subjetivo, hacían difícil el registro de éste – ya fuera gráficamente, mediante fotografías, vídeo u otros medios. Por este motivo, es necesario el uso de una multiplicidad de materiales tangenciales que cubren porciones del objeto de estudio, y a partir de los cuales puede ser reconstruido el todo. Entre estos materiales se encuentran elementos visuales, textuales y orales en soportes múltiples: planos, fotografías, revistas, textos legales, cartas, diarios, films, flyers, etc. que, en el caso de Nueva York, en

gran parte han sido conservados en archivos institucionales sobre la comunidad *queer* o en archivos personales.

De antemano, ya se han identificado algunos de estos archivos y colecciones, por ejemplo: en la Beinecke Library de Yale University, se encuentra casi la tirada completa del semanario *Michael's Thing*, que de 1968 a 1982 registró la vida cultural de la comunidad homosexual en Nueva York y cuyas páginas incluyen elementos descriptivos de las discotecas –anuncios, fotografías y algunos dibujos de plantas y planos de situación– así como artículos que describen la implicación social del fenómeno. En el LGBT Community Center National History Archive de Nueva York, se encuentran depositados archivos personales como el de Donald Marshburn o Michael de Falco, que contienen fotografías, invitaciones, cartas y otros materiales diversos de su actividad en las distintas discotecas. La estancia de seis meses en Nueva York es de vital importancia para poder llevar a cabo el trabajo de campo necesario de recopilación, ordenación y análisis de estos materiales que, hasta el momento, están dispersos en múltiples archivos institucionales y privados, poniendo en evidencia la aún pendiente revisión histórica de los mismos.

Objetivos

El objetivo de los seis meses de estancia en Nueva York es elaborar una cronología de la aparición de la discoteca en Nueva York entre 1968-1980 que contribuya al redactado de un capítulo de mi tesis doctoral. Esta cronología es instrumental para responder a una serie de preguntas dirigidas a esta cuidad en concreto y a una serie de preguntas generales de la tesis doctoral. Inicialmente hay una pregunta factual: ¿cuáles fueron las discotecas que operaron en Nueva York entre 1968 y 1980? A partir de ahí, se suceden dos categorías de preguntas, unas de carácter disciplinar y otras descriptivo: ¿cuáles fueron los elementos característicos de estos espacios y los elementos comunes que permiten leerlos como una tipología? ¿Cuáles eran las tecnologías que participaban del diseño y regulaban la experiencia de estos espacios? ¿Quiénes fueron sus diseñadores o agentes productores? ¿Qué tipo de experiencia espacial producían? Para contextualizar los hechos precedentes, otra serie de preguntas se refieren al contexto arquitectónico y cultural: ¿qué relación tenían las discotecas con grupos sociales específicos? ¿Cuál fue la contribución del colectivo *queer* en la conceptualización y diseño de la discoteca como tipología arquitectónica en Nueva York? ¿Cuál fue el impacto de la discoteca en el contexto cultural del momento y, más concretamente, en la disciplina arquitectónica? ¿Cuál ha sido el legado en el campo de la arquitectura y en las formas de entender el espacio que ha dejado la discoteca hasta nuestros días?

La cronología utilizada para responder a estas preguntas incluirá hechos que demuestren los avances científicos en tecnologías lumínicas, sonoras y psicotrópicas, su aplicación en la arquitectura, y su impacto en el contexto arquitectónico y cultural. Para su elaboración se ordenarán e interrelacionarán pruebas factuales de qué discotecas y en qué lugares estaban –cómo aparecen descritas en revistas, dibujos y fotografías, etc.–, la descripción formal de los espacios –a partir de planos, fotografías, historias orales, etc.– la identificación de las

tecnologías que incorporaban –a partir de los anuncios, *flyers*, dibujos y otros documentos técnicos, etc.– y hechos que demuestren su influencia en la concepción y uso del espacio como instrumento político y social – a partir de artículos, cartas personales, historias orales, etc..

Finalmente, el objetivo último y posterior a la estancia en Nueva York es la finalización de la tesis doctoral y publicación de la misma (2020-21). La intención es contribuir a la historia de la arquitectura cubriendo un capítulo parcialmente ignorado de esta y aportar evidencias históricas y un argumento relevante a la discusión contemporánea sobre arquitectura, espacio y tecnología y, más específicamente, diseño multisensorial y espacio social. Por el momento, el editor Moisés Puente a mostrado su interés en publicar el texto a través de la editorial que dirige, Puente Editores (carta adjunta al final de este documento). La intención es que esta pueda interesar a una amplia audiencia, empezando por la comunidad arquitectónica, seguido por una audiencia interesada en la historia del espacio, la tecnología y la ciudad y, finalmente, para un público especializado interesado en la relación entre cuerpo, percepción y espacio y, más específicamente, turismo y producción espacial y teoría *queer* y arquitectura.

Marco Teórico y Conceptual

El argumento central de la tesis doctoral, de la cual la investigación llevada a cabo en Nueva York formará parte, es que la discoteca, como una tipología arquitectónica pionera en la incorporación de tecnologías avanzadas de regulación espacial, tuvo un fuerte impacto en la forma de pensar la arquitectura y más específicamente el concepto de 'espacio'. Quizá uno de los aspectos más interesantes de la investigación, es la hipótesis de que la experiencia espacial que ofrece la discoteca desafía la concepción moderna de espacio y propone, en contra partida, una nueva forma de espacio tecno-sensorial que sitúa al cuerpo en el centro de la experiencia.

El marco teórico que se expone a continuación proporciona los referentes e instrumentos conceptuales para el análisis critico, no solo de las cuestiones generales sobre espacio, tecnología, cuerpo, percepción y subjetividad que atraviesan toda la tesis doctoral, si no también para abordar las preguntas especificas a la investigación que se llevará a cabo en Nueva York.

Inicialmente, se toma como referencia el trabajo de autores contemporáneos que se han aproximado a la arquitectura de una forma transversal, entendiéndola como resultado de una serie de relaciones materiales, tecnológicas y espaciales que definen lo político y social. Entre estos autores de referencia se encuentran Iain Borden (*Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body,* 2006), Paul B. Preciado (*Pornotopía: Arquitectura y Sexualidad en Playboy durante la Guerra Fría*, 2010), Felicity D. Scott (Architecture or Techno-utopia: Politics after Modernism, 2010), Sylvia Lavin (*Kissing Architecture*, 2011) y Andrés Jaque (*Políticas Transmateriales,* 2017). A la vez, se tiene en consideración la literatura producida sobre el tema en las últimas décadas y los proyectos arquitectónicos y obras artísticas que contextualizan el fenómeno. Las publicaciones y textos *Discoteca,*

L'Architettura Straordinaria (Fulvio Ferrari, 1968), *Au 'Palace' ce Soir* (Roland Barthes, 1978), *Bares, Discos y Otras Amenidades por el Estilo* (Oriol Bohigas, 1985), *La Fine del Mondo* (Felicity D. Scott, et. Al., 2014) y *DISSS-CO (A Fragment): From Before Pictures, A Memoir of 1970s New York* (Douglas Crimp, 2016) son algunos ejemplo de arquitectos, historiadores y pensadores que han abordado la discoteca como tema de estudio. La exposición de op art *The Responsive Eye* (MoMA, 1965), los movimientos y grupos artísticos *Light and Space* (California, 1960s) y *Group Zero* (América y Europa, 1960s), los artistas y diseñadores pluridisciplinares como Nicolas Schöffer, Iannis Xenakis y Gyorgy Kepes (Center for Advanced Visual Studies, MIT, 1960s-70s) son ejemplos de experimentos en el mundo del arte y diseño con materiales y tecnologías similares a los de la discoteca. En el campo de la arquitectura es en la década de 1960 y 1970 que se encuentran proyectos construidos y en papel que abordan cuestiones similares; entre ellos destacan construcciones como Philips Pavilion (Le Corbusier y Iannis Xenakis, Bruselas, 1958) o Pepsi Pavilion (Experiements in Art and Technology, Osaka, 1970) y proyectos no construidos como *Room of 1000 Delights* (Peter Cook, Archigram, 1969) o *Fun Palace* (Cedric Price, 1959-61).

El objeto de estudio y las referencias históricas y contextuales son analizados en un marco definido por el cruce de cuatro áreas de investigación teórica: la historia de la tecnología en arquitectura, las teorías de percepción espacial, las teorías sobre cuerpo y espacio, y finalmente, la historia de la noción de espacio en arquitectura como consecuencia de la intersección de las tres primeras.

En primer lugar, para abordar el papel de las tecnologías lumínicas, sonoras y psicotrópicas en la discoteca, se considerará el trabajo de autores que han estudiado la tecnología en sus implicaciones culturales, así como estudios sobre la evolución científica y arquitectónica de tecnologías concretas. Teóricos como Bernard Stiegler (Technics and Time I y II, 1994 y 1996) o Friedrich Kittler (*Gramophone, Film, Typewriter, 1999*) son relevantes también para entender la relación de la filosofía con la tecnología y, más específicamente el último, para trazar una lectura crítica inicial de una de las tecnologías que concierne a la discoteca, el tocadiscos. Autores como Beatriz Colomina también han mirado a la interrelación entre avances tecnológicos y arquitectura; en *Domesticity at War* (2007) analiza como el desarrollo tecnológico durante la segunda guerra mundial impacto en el paisaje doméstico de posguerra, un proceso paralelo a la incorporación de tecnologías desarrolladas para la uso militar en la discoteca. Finalmente, estudios específicos como la obra de Antonio Escohotado (Historia General de las Drogas, 1998) o Carlotta Darò (Avant-gardes Sonores en Architecture, 2013), y libros como *Chapel of Extreme Experience: A Short History of Stroboscopic Light and the Dream Machine* (John Geiger, 2003), *Altered State: The Story of Ecstasy Culture, and Acid House* (Mathew Collin, 2009) y *Lightopia* (catálogo de la exposición homónima en el Vitra Design Museum, 2013) son utilizados para trazar la historia y entender el impacto cultural de la tecnologías de la discoteca.

En segundo lugar, para entender el régimen perceptivo que se establece en la discoteca y sus singularidades respecto arquitecturas precedentes, se examinará el trabajo de una serie de autores que han estudiado el rol de los diferentes sentidos en la experiencia arquitectónica y de autores que han mirado a los procesos perceptivos desde una perspectiva fisiológica, cognitiva y filosófica. En la discoteca, la atmosfera lumínica y la vibración producida por las

bajas frecuencias de la música construyen un régimen sensual más allá de lo simplemente visual. En este sentido, desarrollan un espacio donde las teorías de Steen Eiler Rasmussen (Experiencing Architecture, 1959) o de Juhani Pallasmaa (*The Eyes of the Skin,* 1996) encuentran resonancia. Además, las substancias psicotrópicas alteran químicamente el sistema cognitivo, exaltando los sentidos y transformando la noción de espacio físico; obras como las de Aldous Huxley (*The Doors of Perception,* 1954) o el trabajo de Alexander Shulgin (*Pihkal: A Chemical Love Story,* 1991) son examinados por su contribución en divulgar la cultura de drogas recreativas que encontró en la discoteca un espacio propio. Para entender las dimensión filosófica de el régimen perceptivo que edifica la discoteca, se tendrán en cuenta trabajos como el de David Michael Levin (*Modernity and the Hegemony of Vision*, colección de ensayos, 1993) y Martin Jay (*Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought,* 1994) que argumentan el dominio de la visión durante siglos en el paradigma de conocimiento occidental y su crisis definitiva a partir de la década de 1970.

En tercer lugar, para examinar el rol del cuerpo en relación con la arquitectura de la discoteca, se siguen dos vías distintas: por un lado, se examina el redescubrimiento del cuerpo como instrumento de emancipación que la filosofía y sociología desarrollaron desde la década de 1950 y, por otro lado, se tienen en consideración trabajos que analizan específicamente la arquitectura y el espacio en relación al cuerpo. En referencia a la consideración filosófica y social del cuerpo en el periodo de postguerra, los trabajos de Herbert Marcuse (*Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*, 1955) y Bataille (*L'Erotisme*, 1957) se toman como referencias principales, por su ambición operativa. En cuanto a la re-consideración política del cuerpo desde 1970 se tienen en cuenta autores como Luce Irigaray (*Ce sexe qui n'en est pas un*, 1977) o Judith Butler (*Bodies that Matter. On the Discursive Limits of 'Sex'*, 1993) por sus ideas de 'economía de fluidos' y 'performatividad' respectivamente. En referencia a la revisión histórica del papel del cuerpo en la arquitectura, se consideran autores como Joseph Rykwert (*The Dancing Column,* 1998), y en referencia al rol del cuerpo en el espacio urbano, autores como Richard Sennett (*Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization*, 1994). Estos trabajos heterogéneos son utilizados para entender el rol del cuerpo en la arquitectura de la discoteca y como esta ha contribuido a repensarlo como herramienta política.

En cuarto lugar, la revisión histórica de la noción de 'espacio' en la disciplina arquitectónica ofrece un marco de comparación para analizar los parámetros que son transgredidos en la discoteca en comparación al concepto moderno de espacio – entendiendo este como una categoría central en el desarrollo de la arquitectura desde la invención de la perspectiva. Inicialmente, se adivina un desplazamiento de la idea de espacio moderno, como un ente estable, infinito, cartesiano y primordialmente visual, hacia un espacio efímero, fragmentado, geométricamente inconmensurable y que se percibe con múltiples sentidos. Por el momento, para articular este análisis comparativo, se han considerado cuatro autores principales que han hecho estudios sobre la categoría de 'espacio': Sigfried Giedion (*Architecture and the Phenomena of Transition. The Three Space Conceptions in Architecture*, 1971), Cornelis van de Ven (*Space in Architecture: The Evolution of a New Idea in the Theory and History of Modern Movements,* 1987), Henri Lefebvre (*The Production of Space*, 1974) *y* Anthony Vidler (*Warped Space*, 2000). Los cuatro autores han analizado el concepto de espacio en

arquitectura desde distintas perspectivas, introduciendo Lefebvre una aproximación sociológica específicamente relevante para el análisis de la discoteca como un espacio, no sólo producido por tecnologías y elementos materiales, si no también por los cuerpos que la habitan. Otros autores relevantes para cubrir este campo son Bruno Zevi, (*Architecture as Space*, 1957), Aaron Betsky (*Queer Space*, 1997), Adrain Forty (*Words and Buildings. A Vocabulary of Modern Architecture*, 2000) y Lorens Holm (*Brunelleschi, Lacan, Le Corbusier. Architecture, Space and the Construction of Subjectivity*, 2010).



Imágenes: 1) Anuncio de la discoteca Planetarium publicado en Micahel's Thing, Vol 1, num. 6, 1970. 2) Interior de la discoteca Paradise Garage, Nueva York, 1977.

Metodología

La investigación se centra en tres fuentes de materiales históricos: archivos institucionales, archivos personales e historias orales. La estancia de la beca Arquia en Nueva York se producirá después de dos viajes previos a la ciudad para identificar archivos y testimonios relevantes para la investigación:

En noviembre de 2018 tuve la oportunidad de viajar una semana a Nueva York y New Haven (Yale University) con la ayuda de la Escuela de Arquitectura de la Architectural Association de Londres para identificar archivos relevantes para la investigación. En este primer viaje, localicé colecciones con materiales pertinentes en la Rare Book and Manuscript Collection en la Yale University –que contiene una amplia colección de publicaciones relacionadas con el tema– y en el New York LGBT Community Center National History Archive, que conserva colecciones específicamente centradas en la escena de discotecas, así como archivos personales que aportan una gran cantidad de información visual y textual.

En junio de 2019 tengo previsto realizar otro viaje de diez días a Nueva York, en esta ocasión financiado por el premio recibido de los Architecture Research Funds de The Bartlett (University College London), para poder identificar más instituciones y personas que

conserven archivos relevantes para la investigación. En este viaje la intención es identificar material relevante en otras instituciones (como en el Department of Buildings o Municipal Archives) y archivos específicos dentro de la New York Public Library (como el Black Gay and Lesbian Archive, Schomburg Center for Research in Black Culture) y establecer los primeros contactos con personas que fueron testimonios de primera mano de la aparición de estos espacios.

La estancia de seis meses servirá para estudiar minuciosamente el contenido previamente identificado. El proceso de trabajo se divide en dos etapas: primero, hay un proceso de compilación de material (aprox. 4 primeros meses de estancia) y, luego, un proceso de ordenación, análisis y contraste de dudas con fuentes originales (aprox. 2 últimos meses de estancia).

La metodología de trabajo para la primera etapa varía según el tipo de material de trabajo. Por un lado, los materiales que han sido preservados en instituciones (archivos, bibliotecas, registros, etc.) de una forma ordenada, por otro lado los materiales que han sido preservados por particulares de una manera informal, y finalmente historias orales de testimonios de primera mano de los hechos.

1) Archivos institucionales: En este caso, la investigación se centrará en la inspección visual, anotación, registro fotográfico y escaneado de de materiales físicos – como revistas, cartas, fotografías, flyers, etc..

2) Archivos Personales: En este caso, previamente a la inspección visual, anotación, registro fotográfico y escaneado de de materiales físicos – como diarios, cartas, fotografías, flyers, etc. – se intentará fechar los materiales, identificar su autor y ponerlos en relación con otros archivos, para discernir su relevancia.

3) Historias Orales: En este caso, se utilizará el registro en audio y la transcripción de las historias orales a texto.

Aspectos de interés específicos al proyecto

Este proyecto de investigación tiene la ambición de contribuir a la historia de la arquitectura, aportando una perspectiva contemporánea y transversal de la disciplina y cubriendo un periodo histórico y un caso de estudio que aun no ha sido estudiado en toda su complejidad. Si cada época histórica ha generado unas tipologías que han definido su espacio social y político – en Grecia el ágora y el templo, en la edad media la catedral y la fortaleza, en la época moderna el hospital y la prisión, por ejemplo – podríamos especular que la discoteca es una de las tipologías que han definido la sociedad posmoderna? Si fuera así, cual ha sido el significado de este espacio? De la misma forma que Foucault utiliza el panóptico como metáfora para explicar la sociedad de control, puede la discoteca ser la arquitectura que define la sociedad líquida de final de siglo XX?

El objetivo de este proyecto de investigación es trabajar estas hipótesis para demostrar que este espacio poco considerado en las historias canónicas de la arquitectura, ha materializado algunas de las cuestiones clave entorno la percepción, el cuerpo y el espacio de las últimas décadas. O por lo menos, ha influenciado a la arquitectura contemporánea de forma global; como dice la historiadora y crítica de la arquitectura Sylvia Lavin con cierta ironía "la decoración discotequera puede ser uno de los pocos denominadores comunes en el diseño arquitectónico contemporáneo" (*Flash in the Pan*, 2014).

La pertinencia de desarrollar este estudio en Nueva York y, concretamente, en la universidad de Columbia, queda contrastado por la línea de trabajo de esta universidad, que tienen entre sus facultativos en el programa de doctorado, teóricas como Felicity D. Scott, que han sido una influencia importante para mi investigación, o como facultativos, en sus programas de máster, a Andrés Jaque y Anna Puigjaner, con quien he tenido la oportunidad de discutir mi trabajo anteriormente. Además, en la Columbia GSAPP Incubator, reside QSPACE, una organización de investigación *queer* que ha desarrollado un archivo sobre espacios *queer* en la ciudad de Nueva York en convergencia con mi investigación.

Anexo

El anexo contiene:

a) Dos artículos publicados como autor en relación a la investigación de la tesis.

   1- 'Hacer el Amor en Abstracto', publicado en A. de Caters and R. Ferré (eds.), *1000m2 of Deseo. Arquitectura y Sexualidad*, Barcelona, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2017. (extracto)
   2- 'Total Space', publicado en M. Kries, J. Eisenbrand y C. Rossi (eds.), *Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today*, Weil am Rhein, Vitra Design Museum, 2018. (extracto)

b) Cartas de recomendación.

   1- Carta de recomendación de Anna Puigjaner. Puigjaner es arquitecta y profesora. En la actualidad coordina Core I Architecture Studios en Columbia GSAPP y codirige el estudio de arquitectura MAIO. Fue receptora del Harvard GSD's Wheelwright Prize en 2016.
   2- Carta de recomendación de Iain Borden (primer supervisor de mi tesis doctoral). Borden es historiador de la arquitectura, con un extenso cuerpo de publicaciones, Catedrático de Historia y Cultura Urbana en The Bartlett (UCL) y vice-rector de educación en la misma universidad.
   3- Carta de interés de Moisés Puente. Puente es editor en el campo de la arquitectura. En la actualidad dirige la editorial Puente Editores, es editor en Gustavo Gili y director de la publicación 2G.

La auténtica arquitectura. En 1948, el historiador y crítico de arquitectura Sigfried Giedion dedicó un libro al estudio del proceso de mecanización al que se vio sometida nuestra sociedad en la era moderna. En una sección de *La mecanización toma el mando*,[1] nos cuenta cómo esta transformación afectó al cuerpo. Giedion investiga cómo la implementación de la máquina vino asociada a un interés por la descripción y optimización del movimiento. En los procesos de producción, tanto el movimiento de la máquina como el del cuerpo fueron sometidos a escrutinio. Los registros de movimientos corporales, que llevó a cabo Frank B. Gilbreth a principios del siglo xx, sirvieron para que el gesto del trabajador fuera depurado.[FIG. 133] Así, se creó un cuerpo «consciente del movimiento»,[2] en palabras de Giedion, en favor de la productividad. Pocos años mas tarde, en 1955, el filósofo y sociólogo Herbert Marcuse publicaría *Eros y civilización*.[3] El libro urgía a rescatar el cuerpo de este engranaje productivo. Marcuse creía necesario sobrepasar la represión del instinto, impuesta por la máquina, para que pudiera emerger un individuo libre en una sociedad post-industrial. «El progreso depende completamente de la oportunidad de activar necesidades orgánicas, biológicas, reprimidas o arrestadas: para hacer del cuerpo un instrumento de placer y no de trabajo». Y añadía: «Y esta tendencia "cultural" en la libido parece ser *genitofugal*, esto es, separada de la supremacía genital y dirigida hacia la erotización del organismo entero».[4] Tendríamos que utilizar las fuerzas libidinales para devolverle al cuerpo la libertad de expresión y el lenguaje simbólico que le había sido arrebatado.

Un par de décadas más tarde, a finales de los años setenta, el crítico de arte americano Douglas Crimp apuntó unas reflexiones sobre la cultura de baile gay en Nueva York. En relación a su experiencia en varios locales de la ciudad, Crimp se preguntaba: «¿Cómo sería si pudiéramos producir éxtasis sintéticamente? ¿Y si pudiéramos conectarnos a una máquina capaz de producir placer?»[5] Sus preguntas se antojaban retóricas. Casi al mismo tiempo, en 1978, Roland Barthes escribía sobre un nuevo arte.[6] Lo había descubierto en un club nocturno de París, Le Palace, un antiguo teatro convertido en pista de baile, donde luces, sonido y cuerpos creaban una experiencia radical.[FIG. 134] Las tecnologías más modernas otorgaban a ese lugar «el antiguo poder de la verdadera arquitectura».[7] Sin embargo, decía Barthes, lo importante no eran los logros tecnológicos por sí solos, sino la posibilidad de edificar un nuevo tipo de experiencia espacial.

Durante la segunda mitad del siglo xx, varios descubrimientos técnicos y una predisposición cultural hicieron que la escena del baile fuera construyendo una serie de espacios altamente tecnificados. No fue un proceso unificado, al contrario, estos espacios de carácter heterodoxo surgieron de forma espontánea y se reprodujeron orgánicamente. Los primeros experimentos aparecieron en Estados Unidos en la década de 1970, el fenómeno llegó rápidamente a Europa donde, hacia finales de la década de 1980 y principios de la década de 1990, alcanzó su apoteosis en Inglaterra de la mano de la música *acid house*. Desde entonces, estos espacios seguirán expandiéndose, con variaciones de significado, hasta la actualidad.

La falta de interés que suscitaron en su momento fundacional –fuera del contexto de la cultura popular–, y la naturaleza efímera de su existencia hicieron que no existan registros oficiales de estos locales que nos permitan esclarecer exactamente cuántos y cómo surgieron. Sin embargo, sabemos que se trata de un fenómeno internacional y de gran escala, puesto que encontramos, ya a finales de la década de 1970, informes y leyes de instituciones públicas que regulaban las tecnologías que los definían. A pesar de la variedad de formas en las que estos espacios se presentan, todos se construyen a partir de tres tipos concretos de tecnologías: acústicas, psicotrópicas y lumínicas. Juntas activan un tipo de experiencia espacial que se repite en todos ellos y que, a pesar de las diferencias, nos permite entenderlos como un caso único. Uno de los primeros textos legales en Europa que regula la aplicación al espacio de estas tecnologías es «Disco Rules OK?». Aprobado por el Greater London Council en 1979, el código definía las discotecas como «eventos caracterizados por música amplificada, baile, luces estroboscópicas y que atraen gente por debajo de los treinta años». La intención era controlar el uso de las luces artificiales y el sonido amplificado para evitar daños en la salud. Otras leyes regularían el uso de distintas sustancias psicoactivas que se asociaban a la experiencia de estos espacios. El también pionero «Misuse of Drugs Act» inglés ilegalizaba, a partir de 1977, la familia de sustancias químicas a la que pertenecía el MDMA, el psicotrópico por excelencia de la cultura de baile.

1 Sigfried Giedion, *La mecanización toma el mando*, Gustavo Gili, Barcelona 1978. La primera edición en inglés fue publicada por Oxford University Press en 1948. **2** Ibid., p. 118. **3** Herbert Marcuse, *Eros y civilización*, Ariel, Barcelona 1981. La edición original en inglés fue publicada bajo el título de *Eros and Civilization*, por Beacon Press, Boston 1955. **4** Ibid., p. 172. **5** Douglas Crimp, «DISSS-CO (A fragment). From Before Pictures, a Memoir of 1970s New York», en *Criticism*, vol. 50, núm. 1, Número especial: Disco (invierno 2008), p. 5. **6** Roland Barthes, «Esta noche en el Palace…», en *Incidentes*, Anagrama, Barcelona 1987. Originalmente publicado en *Vogue Hommes*, núm. 10, mayo 1978. **7** Ibid., p. 77.

De la pared al estrobo. Esta serie de textos legales evidenciaban un fenómeno arquitectónico que desplaza los instrumentos de regulación espacial tradicionales a favor de las nuevas tecnologías. De la pared, la ventana o la escalera, como elementos primordiales en la construcción de la experiencia espacial, se pasa a la micro-tecnología de la electrónica y la química. Las tecnologías acústicas incluían desde cajas de sonido a dispositivos reproductores. Tras una larga tradición de experimentación con instrumentos electrónicos que arranca a finales del siglo XIX, es a partir de la década de 1960 cuando el sonido sintético se populariza. Aparatos hoy míticos, como la caja de ritmos Roland TR-808, generaron un sonido futurista y rítmico que, al ser reproducido por una línea de graves de 25kW, proyectaba intensas vibraciones. Los habituales del mítico club de baile Paradise Garage, en Nueva York, atestiguan cómo el DJ residente, Larry Levan, manipulaba los bajos y agudos para actuar en distintas partes del cuerpo.[8] Todo el espectro de frecuencia era utilizado para proveer ondas sonoras que, al resonar en las cavidades corporales, adquirían presencia física. Las tecnologías psicotrópicas incluían toda una serie de substancias psicoactivas que emergieron con fuerza en las décadas de 1960 y 1970, a pesar de haber sido descubiertas, en la mayoría de casos, con bastante anterioridad. No fue hasta los años cincuenta, que en California se desató un renovado interés por la exploración de la neuro-consciencia. Desde que Aldous Huxley publicara en 1954 *Las puertas de la percepción*,[9] se inició una carrera para experimentar con sustancias capaces de alterar la percepción y ampliar el espacio cognitivo. Universidades como Stanford y laboratorios semiclandestinos como el de Alexander Shulguin promovieron la investigación con psicotrópicos como la mescalina, el LSD (dietilamida de ácido lisérgico) o el MDMA (3,4-metilendioximetanfetamina), también llamado éxtasis, y que fue catalizador de la experiencia de la cultura de baile. El éxtasis, o en su abreviación E, era una sustancia sinérgica que tenía propiedades empáticas y sinestésicas. La popularización de estos psicotrópicos abarcaría América y Europa en las dos próximas décadas.

Las tecnologías lumínicas incluían la luz de neón, la luz ultravioleta, la luz láser y la luz estroboscópica. Todas ellas fueron descubiertas en la primera mitad del siglo XX pero hasta la década de 1970 no se aplicaron al espacio. La luz de neón, obtenida en la década de 1910, se utilizó inicialmente para la telegrafía; en la década de 1930 aparecen la bombilla ultravioleta, que se usa en dermatología, y la luz estroboscópica que se utiliza para el estudio de cuerpos en movimiento; ya en la década de 1960, después de años de especulaciones teóricas, se llega a producir la luz láser para la investigación en el campo de la física. El primer registro que se encuentra del uso de estas tecnologías, con el propósito de estudiar la respuesta cognitiva, es de 1946, cuando el neurofisiólogo británico, Dr. William Grey Walter introduce la luz estroboscópica en la experimentación psicofísica.[FIG.132] Los ensayos, que se sucederían en diversas universidades europeas y americanas, revelaron que al exponer el cuerpo a este tipo de luz, se inducían las ondas alfa del cerebro. Las ondas alfa son aquellas que desaparecen al realizar tareas mentales racionales mientras que aumentan con el solo hecho de cerrar los ojos. El aumento de estas ondas parece que puede conectar distintas zonas cerebrales y llevar el sistema cognitivo a una nueva dimensión. Se asocian a experiencias de belleza transcendental. El científico Stanislav Grof del Maryland Psychiatric Research Center afirmaba que la experiencia de exponerse a la luz estroboscópica bajo la influencia del LSD lo catapultó fuera de su cuerpo ampliando su consciencia a «una dimensión cósmica».[10] Es difícil saber en qué momento las tecnologías lumínicas saltaron de los laboratorios al espacio para, conjuntamente con las tecnologías sonoras y psicotrópicas, construir la experiencia espacial característica de la cultura de baile. Lo que es seguro es que, en poco más de una década, tuvo lugar una revolución. De los primeros conciertos de rock psicodélico con luces estroboscópicas en los años 1960, pasamos a la versión más refinada de los clubs gay de Nueva York y Chicago, donde la combinación de las tecnologías sonoras, psicotrópicas y lumínicas puso en marcha el dispositivo arquitectónico que transformaría al individuo de finales de siglo XX.

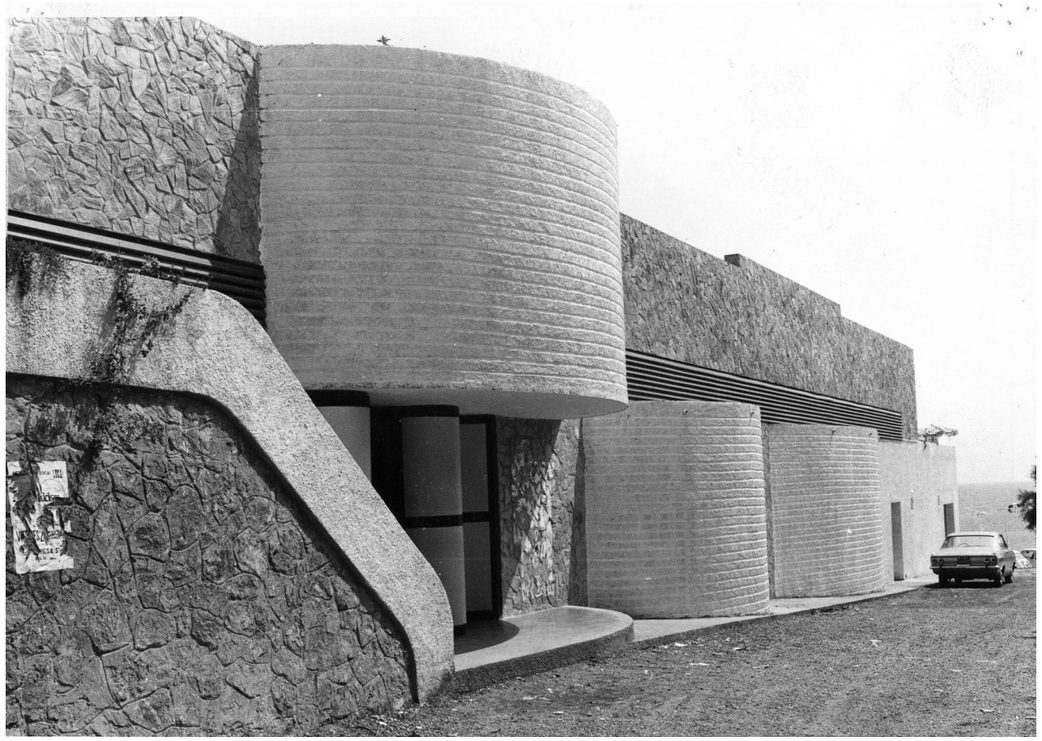
La máquina de Marcuse. La música invitaba al movimiento desinhibido, las sustancias psicotrópicas, y en particular el MDMA, agudizaban la percepción y la empatía, y la luz se proyectaba, de forma reveladora, sobre los asistentes. Raras veces en la historia, el cuerpo anónimo había sido iluminado. Tradicionalmente, el personaje público es iluminado en el escenario, para exponerlo a la vista, mientras que el cuerpo anónimo queda en

8 Matthew Collin y John Godfrey, *Estado alterado: la historia de la cultura del éxtasis y del acid house*, Alba, Barcelona 2002, p. 27. **9** Aldous Huxley, *Las puertas de la percepción*, Edhasa, Barcelona 1984. **10** John Geiger, *Chapel of Extreme Experience. A Short History of Stroboscopic Light and the Dream Machine*, Soft Skull Press, Berkeley 2003, p. 37.

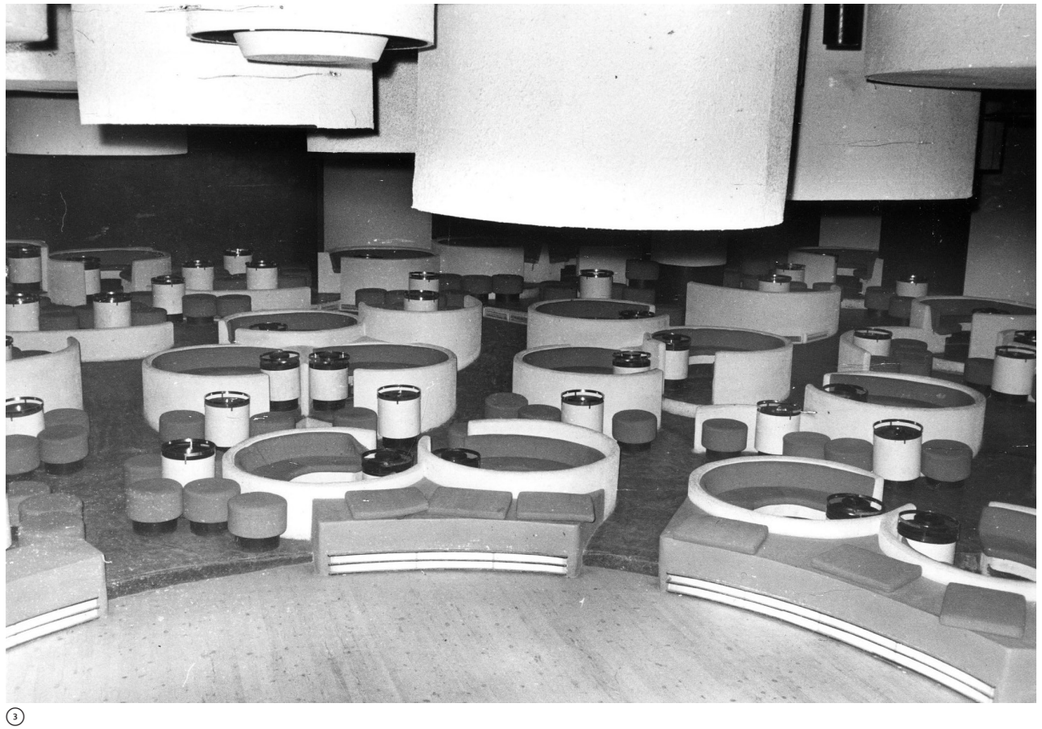
la oscuridad. Si es iluminado, es para su análisis y control, en la mesa de operaciones del cirujano o ante la policía. En la cultura de baile, el espectador y el protagonista se fusionan. Como apuntaba Barthes, en Le Palace todo el espacio se había vuelto escenario. Las luces enfocan ahora el patio de butacas. El mismo individuo que mira es ahora mirado. No es casualidad que las primeras expresiones de este fenómeno se den en la comunidad gay afroamericana de la costa este de Estados Unidos. Los clubs pioneros Warehouse de Chicago y Paradise Garage de Nueva York, que darían nombre a los estilos de música *house* y *house garage* respectivamente, eran locales frecuentados por esta comunidad. El individuo negro y homosexual, que había sido doblemente marginado, por el color de su piel y por su sexualidad, era ahora objeto de atención. Es en ese momento, en que se sabe observado cuando, además, mutará físicamente. Al mismo tiempo aparecen las máquinas de entrenamiento Nautilus, pensadas para el ejercicio aislado de grupos de músculos. Los gimnasios proliferarían en Nueva York al ritmo que crecían los pectorales de una comunidad gay cada vez más numerosa. Crimp dice que si miramos en fotografías la musculatura «natural» de los hombres de la escena gay de Nueva York de los años 1970,[FIG. 136] entenderemos por qué estaba «tan fascinado por "los cuerpos producidos sintéticamente", los "cuerpos bailantes"».[11] Sin embargo, estos cuerpos modificados artificialmente no respondían ni aspiraban a ningún tipo de sexualidad carnal. Como también nos cuenta Crimp, la experiencia de la cultura de baile «hace el sexo redundante, por lo menos durante la noche que ibas a bailar».[12] Los nuevos cuerpos sintéticos eran producto y querían participar de una nueva forma de ser mirados. El régimen visual que definía la cultura de baile se regía por un flash que acariciaba el cuerpo intermitentemente. Expuesto a la luz y oscurecido a intervalos, su movimiento descompuesto adquiría una dimensión erótico-sintética que construía una sexualidad desplazada.

La comunidad gay ya había adoptado patrones no convencionales en sus prácticas sexuales. En la década de 1970,[FIG. 135] existían locales exclusivos para hombres, dedicados a los encuentros sexuales múltiples y anónimos. Las casas de baños, o saunas, desplegaban toda una serie de espacios adecuados para las prácticas carnales. Fue dentro de uno de estos establecimientos donde se celebró una de las primeras fiestas de baile de Nueva York, en Continental Baths, en 1970. El experimento llevó los placeres corporales a otro plano. Tanto la sauna como la pista de baile tenían un claro componente erótico, pero la última desactivaba el tipo de prácticas sexuales habituales del establecimiento. Tal como reclamaba Marcuse, la sexualidad era desplazada de los genitales, al resto del cuerpo. Las sustancias químicas, las ondas sonoras y las ondas lumínicas funcionaban al unísono como un engranaje lubricado que extendía el placer desde el torso a las extremidades. En los momentos álgidos, donde la música y las luces incrementaban la intensidad, el pensamiento se diluía en un goce fluido. La experiencia espacial de la cultura de baile llevaba al danzante a un estado de *jouissance*, término que utilizaba Barthes para referirse a un tipo de placer que opera desde la materialidad corporal. La sensación se asimilaba a un orgasmo. En la mayoría de casos, múltiple, repitiéndose con los subidones músico-lumínicos que se sucedían cíclicamente durante una noche. No era necesaria la interacción física. No era una sexualidad de pareja o de un grupo reducido, sino una experiencia erótica colectiva que expandía los patrones afectivos. Como indicaba Barthes, ya no estábamos ante una *boîte*, una caja, como los franceses llamaban a un club nocturno, sino ante un refinado aparato que reunía toda clase de placeres sensuales antes dispersos: el gozo de los cuerpos sintéticos, el masaje mecánico de la música y el deleite visual de luces y formas artificiales. Era como hacer el amor en abstracto. Un orgasmo cubista, que hacía implosión en el cuerpo para darle un nuevo significado. Quizá no parecía un artilugio industrial, pero era capaz de producir placer en serie. Miles de personas eran afectadas cada noche, reconstruyendo su relación con el cuerpo y con la comunidad. Es precisamente en esos años, cuando se empieza a hablar de biopolítica y cuando las «minorías» se autoreconocen como grupos con derecho. El cuerpo bailado, y cargado políticamente, ocupó el centro del debate de emancipación sexual, racial y productiva que definiría el panorama intelectual de finales de siglo. Paradójicamente, una máquina vino a rescatar al individuo alienado que denunciaba Marcuse. Desde las reducidas comunidades homosexuales, fue popularizándose progresivamente entre el resto de la sociedad. A finales de la década de 1980, en Inglaterra, se calculaba que eran cientos de miles los jóvenes que cada fin de semana se dejaban llevar por este engranaje fenomenológico. Quizá no todas sus consecuencias fueron positivas, lo que es seguro es que pocas veces en la historia nos hemos encontrado con un fenómeno arquitectónico que haya dejado semejante huella cultural.

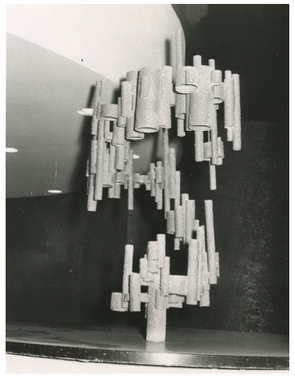
11 Crimp, op. cit., p. 11. **12** Crimp, op. cit., p. 16.



②



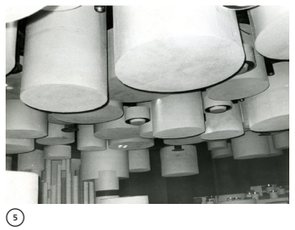
③



④

3 → Article cut out of an unidentified French newspaper, c.1967, preserved in the Carmenati family archive, Platja d'Aro, Catalonia.

4 → Ibid.



⑤

② Der Club Maddox in Platja d'Aro, Spanien, eröffnet 1967.
③ Innenansichten des Maddox, 1967.
④ Plastik von Vincenzo Carmenati im Eingangsbereich des Maddox.
⑤ Innenansichten des Maddox, 1967.

Grotto

A sculpture made by Carmenati, which was positioned at the club entrance, exemplified his design concept ②. The piece could easily be a model for the building, resembling an exploded grotto, or as a French newspaper would say, "a drop of blood enlarged a million times".[3] An accumulation of suspended cylindrical elements, like stalactites, created a flowing space without a clear perimeter. With its affirmation of a spatial continuity and use of free-standing elements, the sculpture appears reminiscent of neoplasticism, yet its curves denote a rejection of orthogonality. The singularity of the plane was diluted within the multiplicity of the cylindrical. On arrival, the organic-constructivist sculpture announced to the public a space with a centre, but with no cardinal directions, having neither top nor bottom, back nor front.

Once inside, the transposition from the sculptural model to the building was rather literal. Revellers encountered a curving and predominantly white interior made of plaster-coated brick. A series of circles defined different seating areas, fixed circular sofas for small groups of people, alongside circular stools that could be freely moved around. At the edges were a couple of bars with undulating counters, which mirrored the wavy walls behind them. The largest open area was a circular surface for dancing, placed in a central hollow position ③.

The curves extended to the ceiling, where the most impressive forms appeared, in a series of cylinders of different heights and diameters ④⑤. A French journalist described it as a "massive squadron of white cheeses, comparable to a disembarkation of Martians".[4] This free aggregation of volumes, along with the multi-levelled surfaces, movable furniture, and the emptiness of the dance floor at the club's core, made manifest the unstable and centrifugal space of Carmenati's sculpture.

Wave design

A few months after its inauguration, the club was bought from Balletvó by Oriol Regás and a couple of other investors. Bocaccio, Regás's other club, had just opened in Barcelona, but he was immediately fascinated by Carmenati's design. Maddox, which was nothing like the traditional Bocaccio, presented a radically different space. Regás introduced a series of improvements, some of which were immediately obvious, such as the enlargement of the dance floor carried out with Carmenati; some were less obvious at first sight, completed with the help of Cesare Fiorese, who was the fourth important personality, thus closing the Regás, Crocetta, Carmenati circle.

After the highly successful reopening of the club in 1968, it was soon noticeable to the dance club's visitors that, despite the express flamboyance of the interior, it was not the shape and arrangement of the brick and plaster elements that made Maddox an unprecedented kind of space. Nor was it its multi-functionality or futuristic style. The elements that made the space of Maddox unique at the time, which are virtually invisible in any documentation and near-impossible to capture in photography or film were, specifically, the design of the light- and sound systems. Regás, Carmenati, and Fiorese introduced these two types of electronic technology, fixed and camouflaged in the club's ceiling and walls ⑥, and it was the implementation of these that made Maddox an example of pioneering and technologically advanced spatial practice.



6

Behind the design of the light- and sound system was Fiorese. Age forty-one at the time of Maddox's opening, he had already gained expertise in environmental electronics with previous projects, having been involved in Italy's experimental theatre scene and having designed the lighting for clubs including Boom-Boom in Milan and the Piper in Rome, the latter being where he was probably first introduced to Crocetta.

The lighting technologies at Maddox were large in number and complex. There was a centralised electronic system that controlled 200 lighting devices, including stroboscopic lights, lasers, and UV lights, special slide-projector machines, and a diversity of other machinery to produce visual effects. In 1967 such technological deployment was undeniably innovative; most of the devices, while common today, were not industrially produced at the time.

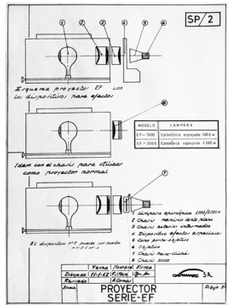
Some of the lighting technologies—like the stroboscopic light, the UV light, or laser—had existed before, but their initial application had a totally different purpose. Invented in the 1930s, UV and stroboscopic technologies were used initially for the scientific study of moving elements and skin therapies, respectively. Lasers, which became a reality in 1960 after decades of theoretical speculation was a technology used initially for scientific research in the field of physics. It was only at the end of the 1960s that the full potential of these technologies was starting to be exploited architecturally.

Some of Maddox's lighting elements had to be imported as they were still not commercially available in Spain: the stroboscopic lights came from New York[5] and the laser lights were imported from Paris.[6] A series of lighting machines were specially produced by an engineering company called Lumex, which was based in Barcelona.

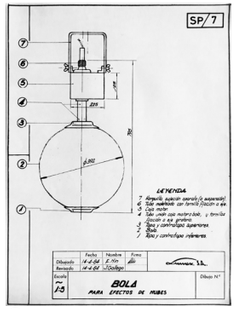
5 → Ibid.
6 → Oriol Regàs, *Los Años Divinos*. Barcelona: Destino, 2010, p. 98.

6 Das Licht- und Soundsystem im Maddox war in die Decke integriert, 1968.
7 Episkop für das Maddox, entworfen 1962.
8 Projektor für die Erzeugung von Wolkeneffekten, entworfen 1964.
9 Projektor für die Erzeugung von Wassereffekten, entworfen 1965.
10 Horizontlampe, entworfen 1965.

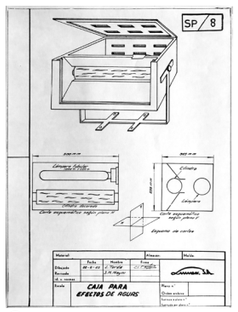
7 → Article cut out of *Usted* magazine, c.1968, p. 48, preserved in the Carmenati family archive, Platja d'Aro, Catalonia.



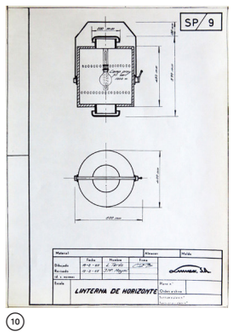
7



8



9



10

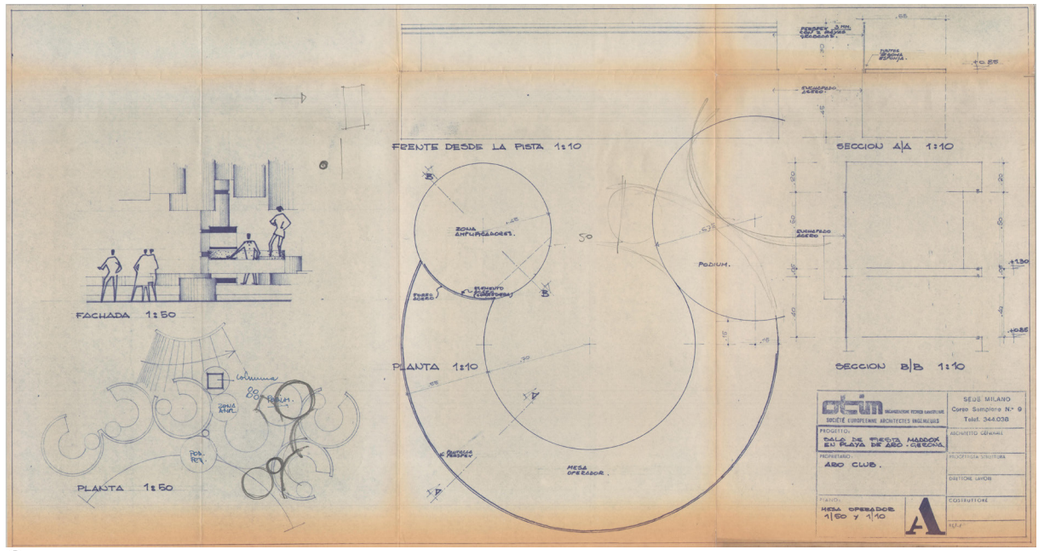
Carmenati's archive contains technical drawings relating to some of these devices, all of them designed between 1962 and 1965. The oldest of these is an episcopic projector that used a system similar to that of a slide machine; it allowed a silhouette to be inserted into the projected ray of light to modulate it and produce light forms (7). Another device, designed in 1964, was used to produce "cloud effects". This was composed of a circular ball, with an opaque and a clear surface, which had a light source inside it to project cloud-like shapes (8). Two other devices were designed in 1965: a box to create water effects and a lantern to simulate a horizon. In the water-effect box, the light went through a perforated cylinder that shaped it into watery-looking patterns (9). The horizon lamp was a very simple instrument, containing a row of holes on a cylindrical surface that projected a horizontal line of light (10).

These four quite primitive instruments were the heirs of similar devices previously used in theatres and dioramas, and they exemplify a broader, growing interest in experimenting with light in order to create an interior ambience. At Maddox these technologies were used in conjunction with the much more sophisticated systems that were the result of scientific advances—UV, stroboscopic, and laser light. Together, all of these made possible a new kind of lighting spectacle. What's more, instead of projecting light onto a screen or a stage, as in a cinema or theatre, the light waves were inverted and, surprisingly, projected onto the audience.

Fiorese also designed an advanced sound system for Maddox; the quantity and power of the speakers used there, outstripped the sound system of any other venue at the time: at Maddox there were six loudspeakers suspended above the dance floor and twelve complementary columns of loudspeakers distributed around the space. Together, these provided high-intensity sound widely across the audible range. They included subwoofers; a particular kind of loudspeaker that permitted the emission of sound waves in the lowest frequencies, and whose first patent had been granted only three years earlier in the United States. Its invention made possible for the first time the reproduction of the lower tones of recorded music.

Two further systems for sound reproduction featured at Maddox: vinyl and magnetic tape. Magnetic tape was a common recording- and reproduction system at the time. It facilitated the first experiments in musical composition using recorded sounds, which would have an impact on the emergence of dance-music genres such as house music. Vinyl, which had existed for almost a century, eventually became the medium *par excellence* on which to play dance music. As the press reported,[7] the vinyl records played at Maddox arrived directly from New York and London. Two turntables were used in parallel to link songs without interruption: a continuous flow of recorded music created an endless sonic atmosphere with the freshest beats.

Carmenati paid special attention to the design of the decks, which were housed in a booth, and contained not only the mechanisms for playing music but for controlling the lighting as well. Described on a floor-plan as the "table of the operator", the decks were circular in shape, designed to merge with all the other elements in the club (11). Another drawing, this time an elevation, depicts the DJ at work. The booth had a series of buttons, dimmers, and switches that enabled the DJ—or in Carmenati's terms "the operator"—to accurately regulate the atmosphere: a multisensory spatial experience created from sound- and light waves could be activated simply by pressing a button. Whoever controlled the technologies became the co-designer of the space (12).



11



12

In addition to light and sound, a third micro-technology was crucial to the production of the spatial experience at Maddox. It was not part of Carmenati and Fiorese's design, and could not be controlled from the "table of the operator", although it did influence the design of its special effects and was ever-present at Maddox. This third category of technologies was chemical in nature; also known as "psychotropic technologies", due to their effect on a person's perception. In other words, recreational drugs.

Like today, these psychotropic technologies consisted of a series of chemical substances, both organic and synthetic, to produce a mood-altering effect. While there are many different kinds of psychotropic technologies producing diverse effects, the synesthetic properties of some of these have been particularly relevant to the evolution of social dance spaces. Three drugs were predominant at the time and most probably freely available at Maddox: mescaline, lysergic acid diethylamide—or LSD, and amphetamine. In late-1960s Spain there was a permissive law controlling psychoactive substances. Mescaline and LSD, which were available in Spain by 1967, grew in popularity due to an interest in the cultural and philosophical implications of their consumption.[8] Amphetamines were legal at the time and were sold in pharmacies. All of these substances, despite their differences, provide a chemical framework for an intensified experience of space. As their chemical components interact with the brain by modifying neurotransmitters and brainwaves, typically they provoke an alteration of the perceptual processes and the cognitive system. If psychotropic technologies are experienced at the same time as the person is being subjected to the effects of light- and sound technologies, an exponential increase in the effects of all the components is felt, compared to when the three are experienced separately. Perceptions of colour, form, and time, among other perceptive parameters, are altered. Not only is the space itself perceived differently, but with light- and sound technologies designed specifically to intensify the effect of the psychoactive mediators, an individual is immersed in a constantly changing space where beams of light and musical rhythms, combined with psychotropic drugs, produce an extra-real dimension.

8 → Almost coinciding with the opening of Maddox, in April 1967, the renowned Spanish magazine *Revista de Occidente* published an article by Antonio Escohotado titled "Hallucinogens and the everyday world". The text addressed the physiological, cultural, and philosophical implications of the consumption of psychoactive drugs, which had an important impact on the use of recreational drugs in Spain.

11 Detailplan des DJ-Pults im Maddox, 1967.
12 DJ-Pult im Maddox zur Steuerung von Musik und Licht, 1967.

Super-psychedelic

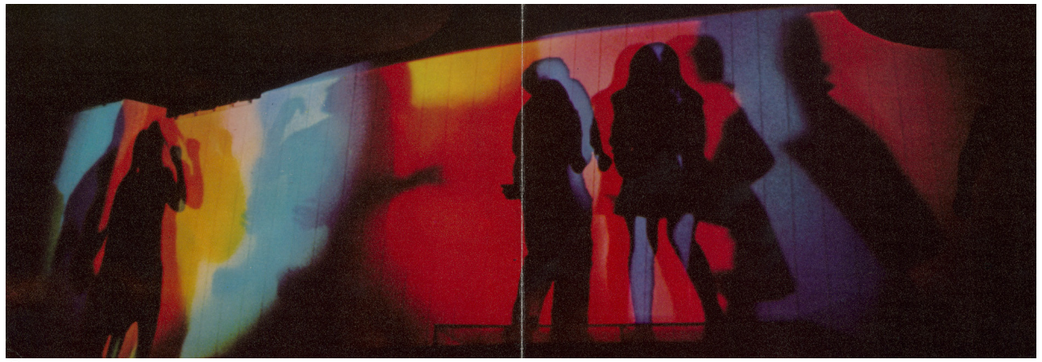
The impact of psychotropic technologies on the whole spatial experience is evident in the multiple press reviews that described Maddox as a psychedelic space. Press headlines, such as "The super psychedelic Costa Brava"[9] followed the inauguration of Maddox. Other articles affirmed that Spain's coast reached "the highest psychedelic state with the opening of Maddox, one of the most formidable 'boîtes' of the Mediterranean Sea".[10] Maddox was seen as a space that provoked the same effect as psychoactive substances. Common to all reports was a fascination with the new psychedelic experience ⑬⑭. One French newspaper highlighted how "the shadow competes with the gloom and the electric flashes are measured with the rhythm of the music".[11] A Spanish publication described how "a myriad of light beams and intermittent flickers produce effects of the more depurated phantasmagorical style".[12]

Such interpretations were shared by the club's owners. Regás described the opening event as "an esoteric night, convulsive, disquieting, maddening, sassy, impudent, discordant, incongruous, disjointed". The last adjective seems to refer to the lighting; one newspaper reported Regás as saying that light "when flickering at [a] certain rhythm, produces the effect of an old film by eliminating the continuity of the movement. The result is the creation of a syncopated ambience, overwhelming, when shifting from the absolute darkness to a dazzling clarity."[13] Sound also contributed to the psychedelic experience—it was reported that Maddox offered the "most suffocating sonority required for the psychedelic state".[14] Some years later, a then quite elderly Regás would describe Maddox in three words, as a "white pulsating box".[15] Even when not under the influence of psychotropic technologies one was assured a psychedelic experience at Maddox, but when chemicals were involved too, then the affect could reach a disorienting level of intensity.

Together, Carmenati, Fiorese, Regás, and the light- and sound-tech set-up operator were the designers of a new spatial experience, one that challenged the modern conception of "space" in the architectural realm. When Maddox opened its doors the architectural historian Sigfried Giedion was working on a history of "space", which was published in 1971, under the title *Architecture and the Phenomena of Transition: The Three Space Conceptions in Architecture*. Giedion divided the history of architecture into three spatial stages. The first existed up until the Romans, which was when exterior space was predominant; the second lasted until the modern movement, defined by the interior's status as the focus of architecture; finally, there was the modern movement, when interior and exterior merge in a spatial continuity.

The notion of "space" that Giedion had used for his research had been central to architectural discourse since the eighteenth century, when it was incorporated into architectural theory as a consequence of the development of instruments of representation, such as the use of perspective, as well as conceptual constructs brought into play by the emerging areas of the natural sciences and German philosophy. Space had become a stable category informing the discourse and practice of architecture. It was commonly understood as measurable and Cartesian, two qualities that necessarily prioritized the visual sense. A single eye—as often represented in perspectival drawings—would perceive space under stable, permanently lit conditions, and thus be able to recognise its volume and position.

9 → Page from an unidentified Spanish magazine, c.1968, preserved in the Carmenati family archive, Platja d'Aro, Catalonia.
10 → Article cut out of an unidentified Spanish newspaper, c.1968, preserved in the Carmenati family archive, Platja d'Aro, Catalonia. See also Vincenzo Carmenati, *Carmenati*. Platja d'Aro: OTIM, 2013, unpaginated (n.p.), on stroboscopic light.
11 → Article cut out of an unidentified French newspaper, c.1968, preserved in the Carmenati family archive, Platja d'Aro, Catalonia.
12 → Ibid.
13 → Ibid.
14 → Ibid.
15 → Regàs, *Los Años Divinos*, 2010.



⑬



⑭

⑬ Psychedelische Projektionen und tanzende Körper im Maddox, 1968.
⑭ Psychedelische Projektionen und tanzende Körper im Maddox, 1968.

Nueva York, 31 de marzo 2019

Estimados miembros del Jurado,

Es un honor escribir esta carta en favor de Pol Esteve. Como arquitecta, Associate Professor of Professional Practice de la Universidad de Columbia - GSAPP, y ex-editora de la revista *Quaderns d'Arquitectura i Urbanisme* del Colegio de Arquitectos de Cataluña, he podido conocer de cerca el trabajo de Pol. En mi posición, siempre estoy alerta ante la aparición de nuevos talentos arquitectónicos, y Pol ha emergido en los últimos años produciendo un trabajo extraordinario.

En 2013, tuve la oportunidad de conocer por primera vez su trabajo. En aquel momento estábamos preparando la propuesta para el pabellón de verano del MOMA-PS1 en Nueva York y Pol nos facilitó como referencia su trabajo *Dark Rooms Atlas*, un catálogo pormenorizado, e inédito, de los espacios de intercambio sexual de Barcelona. A partir de aquel momento empecé a seguir sus pasos. Un par de años más tarde, tuvimos la ocasión de publicarle una vivienda que acababa de construir en uno de los números que editamos para la revista Quaderns. En aquel momento me sorprendió notablemente su capacidad de combinar la práctica con la investigación. Dos mundos que a veces solapa y relaciona de forma maravillosa.

Pocos arquitectos jóvenes trabajan hoy en día tejiendo la teoría y la práctica de una manera tan reflexiva y convincente. Desde que lo conocí, me ha impresionado profundamente su actitud hacia su trabajo. Posee una sólida capacidad para investigar y desarrollar nuevos temas de interés e ideas arquitectónicas. Su trabajo se visualiza a través de sus clases en la Architectural Association de Londres, sus artículos y las obras que lleva a cabo en su despacho GOIG con sede en Barcelona. Sus habilidades lo convierten en un magnífico joven arquitecto que puede contribuir activamente a la disciplina.

Pol se encuentra en el momento adecuado de su carrera profesional para recibir la beca. Un reconocimiento que le permitirá expandir sus limites, ampliando su investigación y relación académica con los Estados Unidos, y obteniendo el acceso a archivos específicos. Claramente, la estancia de investigación propuesta resulta imprescindible para acceder a documentos que únicamente se encuentran en la ciudad de Nueva York, por lo que el impacto de la beca será notable en su trabajo. Asimismo, a través del programa de Visiting Scholar, Pol podrá tener acceso a la tutorización de su trabajo por parte del profesorado de la Universidad de Columbia, entre ellos la profesora Felicity Scott quien ha trabajado sobre temas similares y actualmente dirige el Master Critical, Curatorial, Conceptual Practices.

Por otra parte, hay pocos estudios arquitectónicos sobre el uso de las tecnologías lumínicas, sonoras y psicotrópicas en el diseño de el espacio. Tampoco existe un recopilatorio pormenorizado y bien catalogado de la tipología arquitectónica de la discoteca. Por lo que la investigación de Pol resulta de gran relevancia para la disciplina. Estoy convencida que la Fundación Arquia se enriquecerá notablemente apoyando su trabajo.

Por estos motivos, expreso mi mayor apoyo a la candidatura de Pol Esteve, y asimismo apoyaré su estancia en la Universidad de Columbia en la formo parte. Espero que esta carta sea de ayuda.

Atentamente,

Anna Puigjaner
Associate Professor of Professional Practice
GSAPP - Columbia University
Principal Architect MAIO
t. +34619673740
anna@maio-architects.com

+34 932 138 770 maio-architects.com

MAIO ARCHITECTS S.L.P. Bruniquer 23, 08012 Barcelona NIF B67135749

UCL BARTLETT SCHOOL OF ARCHITECTURE

29 March 2019

Reference for Pol Esteve

I am writing on behalf of Pol Esteve, who is a PhD candidate at the UCL Bartlett School of Architecture. I am his primary supervisor.

Pol's PhD research concerns the emergence of the discotheque as a new architectural typology. As his primary supervisor, my view is that this promises to make a very welcome, timely and original contribution to architectural history and theory.

By focusing on discotheques in general and, more specifically, in Europe and the USA from c. 1955-1980, the work expands on our understanding of architecture by looking at an underexplored yet highly distinctive and evocative building type and leisure space. Furthermore, these discotheques (aka discos, nightclubs, clubs etc.) typically occupy a range of unusual urban locations, that is within subterranean, out-lying and/or post-industrial sites, and which are often very different to the kinds of highly visible, central or otherwise celebrated sites of much of architectural history.

Perhaps more important though, and as the project's subtitle suggests, is the way that Pol's research seeks to reconceptualise architectural space (and particularly interior space), that is not as a purely physical or designed entity, but as a co-production also of new electronic and technologies directed at bodies, including new forms of electric light and audio reproduction.

In order to tackle this rather unusual kind of architectural production, Pol is drawing upon numerous historical and archival sources (from documents and drawings to policy documents, legal definitions, diaries, photographs, videos, artworks and ephemera such as flyers, 'zines and posters), while setting these both alongside cultural and social theory

Prof Iain Borden BA MA MSc PhD HonFRIBA
Professor of Architecture and Urban Culture
Vice-Dean Education
The Bartlett, UCL, 22 Gordon Street, London WC1H 0QB, UK
i.borden@ucl.ac.uk www.bartlett.ucl.ac.uk

(e.g. Barthes and Crimp) and within a longer history of twentieth century technology (particularly for lighting, music and psychological effects).

As noted, this is a very original and therefore also potentially very challenging project. Nonetheless, Pol has shown that he is very much the master of his topic, as is evidenced by several pieces of writing and chapters for the PhD which he has already completed.

I am therefore very strongly in support of this application, which will enable Pol to undertake some fundamental and essential archival work for his PhD studies, this time focusing on some original archival materials in the New York and Yale, and which, I have no doubt, will provide further evidence and support for his research.

Yours,



Prof Iain Borden

Prof Iain Borden BA MA MSc PhD HonFRIBA
Professor of Architecture and Urban Culture
Vice-Dean Education
The Bartlett, UCL, 22 Gordon Street, London WC1H 0QB, UK
i.borden@ucl.ac.uk www.bartlett.ucl.ac.uk

PUENTE EDITORES

Barcelona, 1 de abril de 2019

A los miembros del comité de selección de candidatos a la Beca de Investigación en Nueva York 2019 de Arquia:

Moisés Puente, director y fundador de Puente editores, una editorial de arte y arquitectura independiente, confirma el interés en la publicación del estudio “El surgimiento de la discoteca: un desafío a la concepción moderna de espacio” que está llevando a cabo el arquitecto Pol Esteve en la escuela de arquitectura Barlett del University College de Londres sobre el uso de tecnologías lumínicas, de sonido y psicotrópicas en los espacios nocturnos de la costa mediterránea y de la costa este de Estados Unidos entre las décadas de 1950 y 1980. Creo que la difusión en forma de libro de este estudio puede contribuir al ensanchamiento de las fronteras disciplinares del estudio de la arquitectura.

Moisés Puente
Director
Puente editores, Barcelona
www.puenteeditores.com