Topographies of alterity

IX Beca Investigación en Nueva York 2025
Fundación Arquia + Real Academia de Bellas Artes de San Fernando
Pablo Santacana López

DISNEYFICATION ← MUSEALIZATION →

NOW
1940
1920
1900
1880
1860
1700

MODERNITY
COLONIAL SOVEREIGNTY
INDUSTRIAL REVOLUTION II
COLONIAL EXPANSION
INDUSTRIAL REVOLUTION I
ENLIGHTMENT

New York World's Fair 1939
Paris Colonial Exposition 1931
Chicago World Exhibition 1934
British Empire Exhibition 1924
San Francisco World Exhibition 1915
Panama–Pacific International Exposition San Francisco 1915
St.Louis World Exhibition 1904
Brussels World Exhibition 1900
Paris World Exhibition 1889
Brussels World Exhibition 1897
Chicago Columbian World Exhibition 1893
Prague World Exhibition 1891
Barcelona World Exhibition 1888
Paris World Exhibition 1878
Philadelphia World Exhibition 1876
Paris World Exhibition 1867
London World Exhibition 1862
New York World Exhibition 1853
London World Exhibition 1851

camp
elitism
eugenics
alterity
anachronism
display
sanitization
disciplination

Coney Island
American Wing Metropolitan Museum
American Dime Museum
The Eden Musee
American Museum of Natural History

Disneyland
California, U.S.
-Walt disney-
1951

Knott's Berry Farm
California, USA
1940

Frick Collectiomn
New York, USA
-Henry Clay Frick-
1935

Whitney Museum
New York, USA
-Gertrude Vanderbilt Whitney-
1930

MoMA
nNw York, USA
-Lillie P. Bliss-
-Mary Quinn Sullivan-
-Abby Aldrich Rockefeller-
1929

World War II
1939-1945

Connecticut
1868-70

ROME
ca. 50-40 BCE

Minnesota
1912-14

Renaissance Revival Room
1868–70

Pompeii Room
1903

Frank Lloyd Wright Room
1982

Red Mill
Luna Park
1908

Dragon's Gorge Scenic Railway
Luna Park

Elephantine Colossus
James V. Lafferty
1895

Bostock's Arena
Dreamland
1903

Lilliputa
Reconstructing Nuremberg,
Dreamland
1904

Hell's gate
Dreamland
1911

Hobby Club
Bashford Dean
Theodore N. Vail
George F. Kunz
Alvin W. Krech
Winston H. Hagen
1907

Dragon's Gorge Scenic Railway
Luna Park

Steeplechase Park
1897

Luna Park
Frederic Thompson
1903-1944

Steeplechase Park
George C. Tilyou
1897-1964

Dreamland
William H. Reynolds
1904

Paterson Strike Pageant
NYC, USA
1913

Hagenbecks Tierpark
Hmaburg, Germany
-Carl Hagenbeck-
1907

1924

The Star of Ethiopia
NYC, USA
W.E.B. DuBois
1913

Circus Side show
Dreamland
1901

Congolese replica
Marseille, France
1906

Ota Benga at Bronx Zoo
New York, USA
1906

Russian ride
St.Louis
1904

Sea Lion Park
Frederic Thompson
1903-1944

Midland Mistery
Dreamland
1901

Oriental Diorama
Chicago
1894

World War I
1914–1918

Cinéorama
Paris, France
World Exhibition
1900

"Negro Village"
Over 400 indigenous peoples exhibited

Oriental Diorama
Chicago
1894

Globe Museum

Grand Museum

1891
Open air museum
Skansen, Sweden

Baker's American Museum
1810-1841

Museon Arlaten
Lyon, France
1899

Kaiser Panorama
Berlin, Germany
1890

New York Museum

1893
Swedish Natural History Museum
Gustaf Kolthoff
Stockolm

Windsor Museum

Morris and Hickman's East Side Museum

1884–1915
55 West 23th Street

Coney island
1915-1928

Arab Revolt
1916–1918

World War I
1914–1918

Suriname Village
International Colonial and Export Exhibition
Amsterdam
1883

Hamburg Tierpark
Hamburg, Germany
-Carl Hagenbeck-
1876

Scudder's American Museum
1795-1810

Musée Grévin
Paris, France
1882

Gettysburg Cyclorama
1883

Vesuvio Diorama
Paris, France
-Louis Jacques Mandé Daguerre y Bouton-
1874

Koninklijk Museum
Amsterdam
1801

Smithsonian
Washington, D.C.
1843

Hippodrama
Nyc, U.S.A.
1854

Water Hole diorama
James Perry Wilson
ANNH, NYC, U.S.A.
1937

Crystal Palace
1851

Madame Tussauds
Paris, France
-Marie Tussaud-
1835

Charleston Museum
Charleston, South Carolina
1773

Berlin Conference
1884–85:

Tivoli Gardens
Copnhaguen, Denmark
Georg Carstensen-
1843

Atlantic Garden
1840-60

Atlantic Garden
1840-60

Columbian Garden
NYC, USA
1820–1829

Cabinet de cire
Paris, France
-Philippe Curtius-
1795

Louvre Museum
Paris
1793

Cosmorama
Paris, France
-Abade Gazzera-
1808

Cyclorama
Edinburgh, Scotland
-Robert Barker-
1787

Dirama et Vauxhall
Paris, france
Alexis Donnet et Orgiazzi
1822

Barkers's panorama rotunda
London, UK
(Leicester square)
1793

British Museum
London
1753

Brannon's Garden
NYC, USA
1779-1810

Brannon's Garden
NYC, USA
1779-1810

United States Garden
1785-1811

Vauxhall Gardens
London, UK
-Jonathan Tyers-
1615

Cabinet of curiosities
1599
Ferrante Imperato

Ashmolean Museum
Oxford university
1683

Panorama Rotunda Hittdorf
Paris, France
1838

Eidophusikon
London, UK
(Leicester Square)
1781

Fantasmagoria
Paris, France
-Étienne-Gaspard Robert-
1798

Bowling Green / Vauxhall
(c.1722-1771),

WORLD EXHIBITION · COLONIAL EXHIBITION · HUMAN ZOO · SIDE SHOW · PEAGANT · LIVING MUSEUM · WONDER ROOM · WAX MUSEUM · PROTO-CINEMA · PLEASURE GARDEN

!"#$%&'($)*+&'*,&'- $ $
.*+/&$0*1,*2*1*$)34"5$$
!"#$%&'#!()%*+,-'&,.(#%(#/0%)'#1234#5657#
80(9'&,.(#:3;0,'#<#=%'>#:&'9%?,'#9%#$%>>'*#:3+%*#9%#@'(#8%3('(92

Lowbrow manhattanism: Espectaduría, simulación y disciplina social desde los terceros espacios de Nueva York

Pablo Santacana López
Bauhaus-Universität Weimar
Becas de Investigación Fundación Arquia

01 .Introducción
Simular, entretener, disciplinar

> ! La lobotomía satisface una rama mutante del diseño de interiores que, utilizando las tecnologías más modernas, recicla, convierte y fabrica recuerdos e iconografías auxiliares que registran y manipulan los cambios de la cultura metropolitana".
>
> *Rem Koolhaas, Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan, New ed (New York: Monacelli Press, 1994), 104.*

Desde la publicación de*l manifiesto retroactivo* de Rem Koolhas en 1972, Nueva York ha centrado el debate sobre la urbanización planetaria[1] como ejemplo visible de diversidad y cosmopolitanismo. Desde su creación como colonia inglesa en el siglo XVII, la ciudad no sólo dio cobijo a una población creciente de emigrantes de todo el globo, sino que también construyó escenarios sobre los que conformar una imagen global del mundo. Desde el comienzo de la expansión de la ciudad en la última mitad del siglo XIX, diferentes arquitecturas, desde los populares parques de atracciones de Coney Island a los numerosos teatros, cines, y especialmente museos de la ciudad respondieron a las demandas de ocio del público masificado. Gracias a sus tarifas de entrada extremadamente bajas[2], estas atracciones y espacios recreativos se convirtieron en una extensión del espacio público que ayudó a construir una identidad urbana para la población de Manhattan a través de entornos narrativos y espacios inmersivos. *Dime museums* como el PT. Barnum American Museum o The Eden Musee aunaban la oferta cultural de la ciudad en un espacio condensado, desde exposiciones museísticas tradicionales hasta freak shows, espectáculos de magia o exhibiciones zoológicas. Todos esos entornos sumergían a los visitantes en espacios dislocados utilizando la arquitectura como dispositivo narrativo a través del cual producir una imagen muy concreta del mundo tanto dentro como fuera de Manhattan. Esas infraestructuras urbanas se convirtieron en un instrumento para disciplinar a la sociedad y escenificar una subestimación específica del otro. Los escenarios ambientales que evocaban islas exóticas y paisajes remotos contribuyeron a construir la imagen del mundo exterior del mismo modo que ayudaron a definir la identidad de la ciudad como una mezcla cosmopolita cuya amenidad cultural permitía penetrar en todos los espacios (ubicuidad geográfica) y tiempos (transtemporalidad histórica) posibles. Objetos y sujetos desplazados de sus escenarios originales e insertados en reconstrucciones artificiales ofrecían una ventana al mundo lejano a los muchos habitantes que no podían permitirse viajar fuera de la ciudad, pero que en su mayoría procedían de fuera de ella[3]. ¿Cómo se ha ido reflejando la diversidad de la población inmigrante de Nueva York en la producción arquitectónica de la ciudad? ¿Cómo han contribuido los espacios de ocio de masas a estructurar la diversidad social de la ciudad? ¿Qué prácticas espaciales han contribuido a los discursos de alteridad y exotización desde la ciudad?

1 *Neil Brenner, ed., Implosions - Explosions: Towards a Study of Planetary Urbanization, 2nd edition (Berlin: Jovis, 2017).*
2 *El nombre de los museos de diez centavos proviene de su precio: una moneda de diez centavos = 10 céntimos.*
3 *Ver: Birthplace of New York residents by decade 1850-2018, https://depts.washington.edu/moving1/NewYork.shtml*

! "

Topographies of alterity: Arquitectura, otredad y disciplina social desde los terceros espacios de Nueva York

Pablo Santacana López
Bauhaus-Universität Weimar
Becas de Investigación Fundación Arquia

01 .Introducción
Simular, entretener, disciplinar

> "La lobotomía satisface una rama mutante del diseño de interiores que, utilizando las tecnologías más modernas, recicla, convierte y fabrica recuerdos e iconografías auxiliares que registran y manipulan los cambios de la cultura metropolitana".
>
> *Rem Koolhaas, Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan, New ed (New York: Monacelli Press, 1994), 104.*

Desde la publicación de*l manifiesto retroactivo* de Rem Koolhas en 1972, Nueva York ha centrado el debate sobre la urbanización planetaria[1] como ejemplo visible de diversidad y cosmopolitanismo. Desde su creación como colonia inglesa en el siglo XVII, la ciudad no sólo dio cobijo a una población creciente de emigrantes de todo el globo, sino que también construyó escenarios sobre los que conformar una imagen global del mundo. Desde el comienzo de la expansión de la ciudad en la última mitad del siglo XIX, diferentes arquitecturas, desde los populares parques de atracciones de Coney Island a los numerosos teatros, cines, y especialmente museos de la ciudad respondieron a las demandas de ocio del público masificado. Gracias a sus tarifas de entrada extremadamente bajas[2], estas atracciones y espacios recreativos se convirtieron en una extensión del espacio público que ayudó a construir una identidad urbana para la población de Manhattan a través de entornos narrativos y espacios inmersivos. *Dime museums* como el PT. Barnum American Museum o The Eden Musee aunaban la oferta cultural de la ciudad en un espacio condensado, desde exposiciones museísticas tradicionales hasta freak shows, espectáculos de magia o exhibiciones zoológicas. Todos esos entornos sumergían a los visitantes en espacios dislocados utilizando la arquitectura como dispositivo narrativo a través del cual producir una imagen muy concreta del mundo tanto dentro como fuera de Manhattan. Esas infraestructuras urbanas se convirtieron en un instrumento para disciplinar a la sociedad y escenificar una subestimación específica del otro. Los escenarios ambientales que evocaban islas exóticas y paisajes remotos contribuyeron a construir la imagen del mundo exterior del mismo modo que ayudaron a definir la identidad de la ciudad como una mezcla cosmopolita cuya amenidad cultural permitía penetrar en todos los espacios (ubicuidad geográfica) y tiempos (transtemporalidad histórica) posibles. Objetos y sujetos desplazados de sus escenarios originales e insertados en reconstrucciones artificiales ofrecían una ventana al mundo lejano a los muchos habitantes que no podían permitirse viajar fuera de la ciudad, pero que en su mayoría procedían de fuera de ella[3]. ¿Cómo se ha ido reflejando la diversidad de la población inmigrante de Nueva York en la producción arquitectónica de la ciudad? ¿Cómo han contribuido los espacios de ocio de masas a estructurar la diversidad social de la ciudad? ¿Qué prácticas espaciales han contribuido a los discursos de alteridad y exotización desde la ciudad?

0 Maite Borjabad López-Pastor, La producción de la otredad, (Barcelona:FAD, 2024)
1 Neil Brenner, ed., Implosions - Explosions: Towards a Study of Planetary Urbanization, 2nd edition (Berlin: Jovis, 2017).
2 El nombre de los museos de diez centavos proviene de su precio: una moneda de diez centavos = 10 céntimos.
3 Ver: Birthplace of New York residents by decade 1850-2018, https://depts.washington.edu/moving1/NewYork.shtml



Partiendo del ejemplo específico de los diversos espacios privados de uso público que configuraron la opinión pública del Nueva York previo a la segunda guerra mundial, esta investigación quiere analizar la forma en que determinadas prácticas espaciales dedicadas al entretenimiento de masas se utilizaron para construir una imagen disciplinada de una creciente sociedad urbana en necesidad de nuevos espacios de proyección, entendiendo tanto el lugar (Nueva York) como la época (1846-1936) como pioneros de una forma de construir ciudad que se ha replicado globalmente y que aún influencia la forma de definir espacios urbanos de ocio.

Entender dicha época y su importancia sirve para comprender la vigencia de discursos, perspecticas y prácticas que aún informan el presente y que requieren de una tan necesaria revisión crítica, como tantos colectivos reclaman desde la subalternidad.



↑ *The Sambar stag diorama, AMNH, 1911*

↑ *Advertisement campaign, PT Barnum´s American Museum, n.d.*

Aplicando dispositivos arquitectónicos como los dioramas antropológicos ya populares en el Natural History Museum de Nueva York[4], las inmersivas Salas de Época exhibidas en el Metropolitan Museum[5] o los Zoológicos Humanos tristemente popularizados en la Exposición Universal de Nueva York de 1939, los *dime museums* presentaron formas innovadoras de diseño ambiental que atrajeron a millones de visitantes y ayudaron a construir una imagen específica de normatividad a través de experiencias espaciales. El uso radical del espacio y la experiencia encuerpada influyeron en la posterior producción arquitectónica de la ciudad y en cómo su población entendía el espacio público, y desarrollaron una esfera pública que fijaba ideas de normatividad y entropía a través de la comercialización de lo "extraordinario" y lo "exótico". A principios de siglo, Nueva York se convirtió en un laboratorio para la construcción urbana de la alteridad y el camp cuyos experimentos influirían en el posterior desarrollo de una de las ciudades más pobladas (y mediatizadas) del mundo, y se reflejaría en tantas otras metrópolis de todo el planeta.

Dispositivos espaciales como los zoológicos humanos escenificados de Carl Hagenbeck, los dioramas antropológicos de Franz Boas o los gabinetes de curiosidades de P.T. Barton ofrecían un lugar para la subalternidad y lo extraordinario a través de artefactos arquitectónicos que jugaban con la percepción, la simulación y la interactividad. Los dime museums presentes por toda la ciudad convirtieron Nueva York en un laboratorio tecnosocial[6] de otras identidades y otros territorios para construir una imagen jerarquizada de todas partes y de todos. Todos estos espacios, coincidentes con la categoría de "tercer lugar" definida por teóricos como Homi Bahba o Edward William Soja, e indetificada en estudios urbanos críticos como el espacio entre lo laboral y lo doméstico, lo público y lo privado, lo representacional y lo representado. ¿Qué infraestructuras arquitectónicas y tecnologías espaciales sustentaron el ocio de masas neoyorquino y cómo se utilizó para disciplinar a la sociedad? ¿De qué formas ha contribudio la arquitectura a la normativización de las socidedes urbanas, y como eso se ha reflejado de vuelta en el paisaje urbano?

New York Laboratory es una reconceptualización de los espacios públicos de Manhattan y las atracciones de ocio de masas como dispositivos arquitectónicos de normativización. La investigación parte del análisis de las arquitecturas de los dime museums, los parques de atracciones y los side shows como sedimentaciones de los discursos sociales contemporáneos para comprender el papel que tales entornos temáticos tuvieron en el desarrollo de la normatividad urbana y la disciplina social. Siguiendo los recientes planteamientos académicos sobre las formas en que la cultura popular se entrecruzó con los avances en la creación de las naciones, este proyecto pretende responder a la pregunta de cómo contribuyeron las prácticas espaciales a la construcción de identidades urbanas específicas y discriminatorias.

La investigación se enmarca dentro de los recientes enfoques para incluir perspectivas marginadas (BiPoC, LGTBQ+, discapacitación, neurodivergencia y precarización) dentro de los discursos académicos—teoría arquitectónica y los estudios urbanos incluídos—donde hay un largo trabajo por hacer en la investigación de la agencia de las prácticas espaciales en la construcción de la desigualdad y la exclusión. La investigación también se sitúa dentro de un nuevo enfoque de la investigación arquitectónica que negocia los artefactos arquitectónicos como objetos epistémicos[7], donde se hace un esfuerzo por comprender el valor de creación de significado del artefacto arquitectónico y el papel de las prácticas de investigación a la hora de hacer este conocimiento explícito y accesible.

La investigación se presenta como una continuación de mi investigación actual dentro de la escuela de formación en investigación "Identidad y patrimonio" en la Facultad de Arquitectura de la Fachhochschule Erfurt y la Facultad de Arte y Diseño de la Bauhaus-Universidad de Weimar sobre la instrumentalización política de las tecnologías de inmersión en las prácticas de la historia pública.

← *Advertisement campaign, PT Barnum´s American Museum, n.d.*



4 Noemie Etienne, The Art of the Anthropological Diorama: Franz Boas, Arthur C. Parker, and Constructing Authenticity, 1st ed. (Boston: De Gruyter, 2021).

5 Sandra Costa, Dominique Poulot, and Mercedes Volait, eds., The period rooms: allestimenti storici tra arte, collezionismo e museologia, Prima edizione, Arte (Bologna: Bononia University Press, 2016).

6 techno-social laboratory is a term borrowed by Iván L. Munuera, who uses the term to define how spatial technologies redefined the realm of the social in the 1970s New York nightlife culture. "Munuera, Ivan L. "Discotecture: The Bodily Regime of Archi-Social Exploration." Night Fever: Designing Club Culture from 1960-Today, 2017.

7 "Architectural artefacts (presented) as epistemic objects offers an autonomous and innovative form of knowledge capable of inaugurating and institutionalising architectural research" In: Matthias Ballestrem and Lidia Gasperoni, Epestemic Artefacts A Dialogical Reflection on Design Research in Architecture, 1. Auflage (Baunach: AADR - Art Architewcture Design Research, 2023).

02. Objeto de estudio
La arquitectura como dispositivo narrativo, la ciudad como estructura disciplinante.

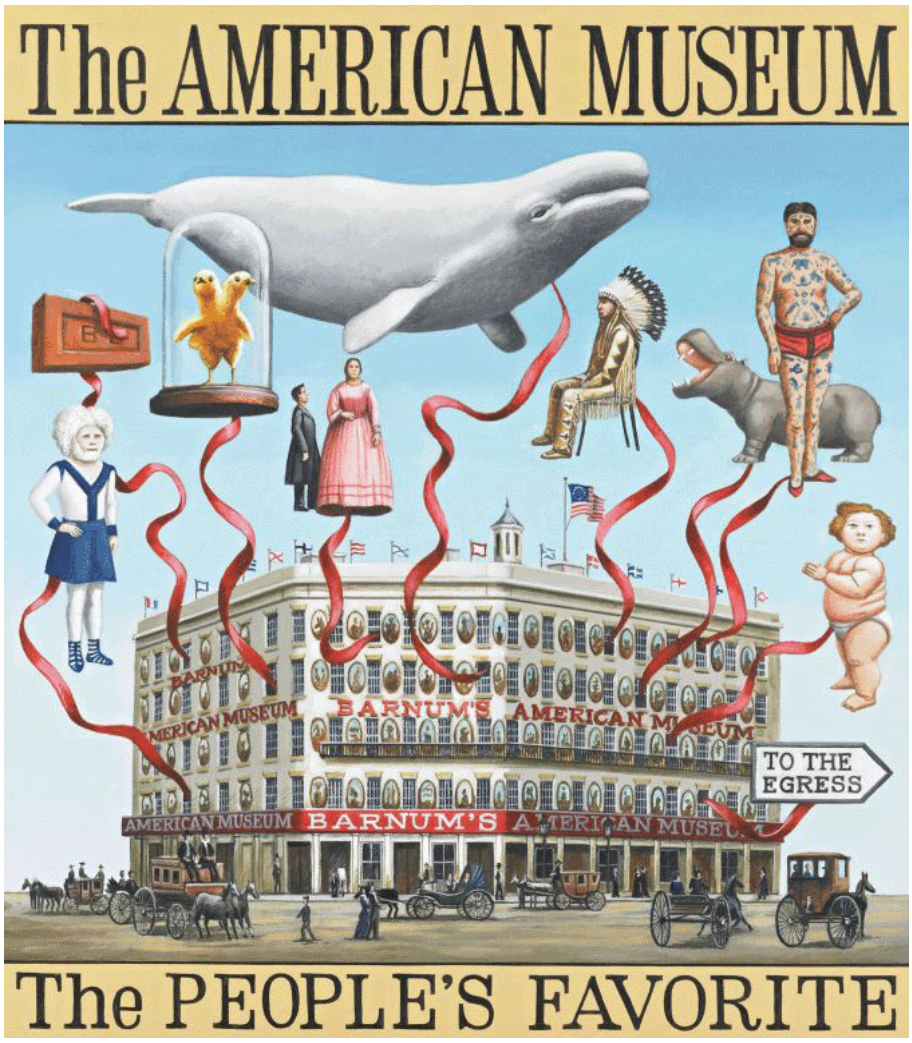
El proyecto parte de cuestiones en torno a lo ordinario y lo popular, para investigar la agencia de la arquitectura en la construcción de significados sociales y la solidificación de discursos públicos relacionados con la construcción de lo normativo y lo otro. Este objetivo más amplio se consigue mediante el estudio de los edificios e infraestructuras espaciales dedicados al entretenimiento de masas en el Nueva York de los primeros tiempos, más concretamente entre 1841 (inauguración del Museo P.T. Bartum) y 1936 (fecha de la Exposición Universal de Nueva York). Partiendo de estos ejemplos, se intenta extrapolar métodos y modelos de dispositivos espaciales de disciplinamiento social para identificarlos en otras geografías y contextos.

Entretenimiento de masas y assemblages sociales.

Tras el final de la guerra civil americana, Nueva York experimentó un crecimiento exponencial que alcanzó su punto álgido durante las primeras décadas del siglo XX[8]. La emigración rural y la inmigración europea se concentraron en ciudades configuradas por poblaciones diversas que requerian nuevos espacios de identificación y sociabilidad. Esta heterogeneidad de nacionalidades, religiones y clases creó sentimientos de desplazamiento y ansiedad descritos por el historiador Lawrence Levine como una "sensación de cambio anárquico, de caos inminente y de fragmentación"[9]. Para la investigadora en performance Andrea Stullman, las nuevas clases medias y trabajadoras "pedían una cultura compartida que minimizara las desigualdades laborales y de vivienda causadas por la urbanización y la industrialización", promoviendo "la asimilación, el patriotismo y la templanza"[10].

Las atracciones de la cultura *highbrow*[11], como los museos o el teatro, pedían versiones traducidas para las masas *lowbrow,* y así empezaron a surgir atracciones como el circo, los *hippodromes* y los *dime museums* en todos los rincones de la ciudad, mientras un nuevo género específico se concentraba en sus límites: el parque de atracciones (*amusement park*).

El desarrollo de estos nuevos vectores de entretenimiento creció en paralelo a los nuevos paradigmas de exhibición y espectáculo desarrollados en todo el mundo occidental, que hacían uso de escenificaciones inmersivas y representaciones al estilo de las recreaciones históricas. Las grandes exposiciones de la época incluían a menudo exhibiciones folclóricas en las que se recurría a "salvajes" y otros sujetos coloniales para tipificar culturas



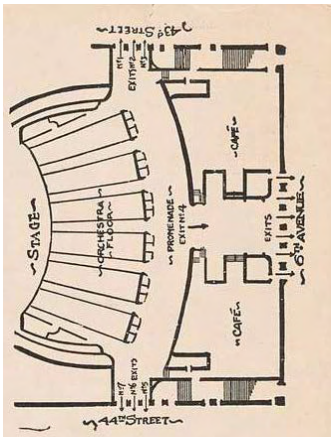
← *Advertisement campaign, PT Barnum´s American Museum, n.d.*

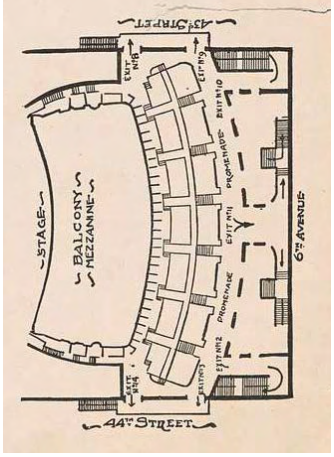
8 *This period corresponds to what has been consensually described as "The Progressive Era (1896–1917)" and later "The Great Migration (1910-1970)"s an example, The Bronx population grew by a factor of six during 1898–1929. Olmsted, Robert A. "Transportation Made the Bronx", Bronx County Historical Society Journal (1998) 35#2 pp: 166–180*

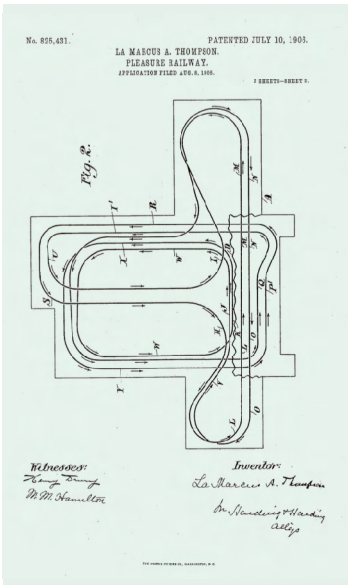
9 *Lawrence W. Levine, Highbrow, Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America, 12. printing, The William E. Massey, Sr. Lectures in the History of American Civilization 1986 (Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 2002).*

10 *Andrea Stulman Dennett, Weird and Wonderful: The Dime Museum in America (New York: New York University Press, 1997), 3.*

11 *Highbrow y lowbrow son conceptos nacidos a finales del siglo XX en los entornos de la frenologia para definir las diferentes clases culturales constituidas entorno al acceso a la educación y la cultura en las nuevas ciudades. Ver: Perry Meisel, The Myth of Popular Culture from Dante to Dylan, Blackwell Manifestos (Chichester, U.K. ; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010).*









exóticas sometidas a la dominación occidental, apoyando así las jerarquías racializadas de la época.

Los espectáculos itinerantes del Salvaje Oeste (*far west*), organizados por empresarios como William "Buffalo Bill" Cody a partir de la década de 1880, se desarrollaron siguiendo lógicas racistas y coloniales similares, ya que las batallas y episodios clave de las Guerras Indias Americanas se representaban en un marco circense en el que "tanto los protagonistas blancos como los nativos americanos actuaban esencialmente como (estereotipos de) sí mismos". [12] Las nuevas tecnologías y medios de comunicación, incluidos las fantasmagorias, los cicloramas los panoramas y, por supuesto, más tarde, el cine que ofrecía imágenes en movimiento, revolucionaron las formas en que el público podía experimentar y sumergirse en acontecimientos pasados, incluidas las batallas dramáticas (Griffths, 2003).[13]

Dime museums: stereotomic manhattanism

Los dime museums eran instituciones privadas que, siguiendo "los pasos de los primeros museos del mundo occidental"[14] para "moldear al público mediante nuevas formas de exposición",[15] presentaban al público diferentes atracciones culturales concentradas en un mismo edificio, cuyo bajo precio de entrada (un dime=10 céntimos de dólar) permitía a las clases bajas asistir a eventos culturales hasta ahora sólo accesibles a las clases más altas. Los dime museums eran montajes –assemblages–[16] de múltiples realidades que no encontraban otro espacio en la sociedad urbana de principios del siglo XX. Esas realidades se exhibían a públicos más amplios, bien inscritas en reconstrucciones de sus escenarios originales, bien combinadas con otras realidades definidas por las mismas categorías sociales de exclusión. A categorías como "freak", "exótico", "esotérico" o "degenerado" correspondían escenarios y arquitecturas de exhibición específicos que debían provocar respuestas paralelas en el público. Al describir el Barnum Museum, el escritor Steven Millhauser explica:

> "El Museo Barnum contiene un número desconcertante e incalculable de salas, cada una con al menos dos y a menudo doce o incluso catorce puertas. (...) Las salas son de todos los tamaños, desde las pequeñas cámaras que albergan piezas individuales hasta los inmensos salones que alcanzan la altura de cinco pisos. Las salas nunca son sencillas, sino que contienen alcobas, nichos, divisiones acordonadas y rincones protegidos; muchas de las salas más grandes albergan coloridas tiendas y pabellones. (...) Esta repetida experiencia de admisión denegada, dentro de las extensiones generalmente abiertas del museo, no hace sino aumentar nuestra sensación de regiones inexploradas".[17]

Los *dime museums* ofrecían una plataforma permanente para los montajes ensayados en las exposiciones universales y mundiales, donde se presentaban atracciones innovadoras a públicos más amplios durante breves periodos de tiempo y a través de arquitecturas temporales. Una de las atracciones más populares de las exposiciones universales eran, de hecho, las exhibiciones de personas, "human zoos" o "side shows". En este tipo de atracciones, personas racializadas (***human zoos***) y con algún rango de discapacidad (***side shows***) eran exhibidas y ridiculizadas en arquitecturas similares a los dioramas de los zoos y casas de bestias de la época. Enmarcados entre ciencia y espectáculo, los zoos humanos eran dispositivos de opresión biopolítica que exhibían cuerpos disidentes y separaban la norma a seguir (el público) de la diferencia a reprimir (el espectáculo). Los dioramas antropológicos (Congolese Village at St.Louis World Exhibition, después llevado al Bronx Zoo), las recreaciones históricas masivas (Boer War Reenactment, Brooklyn , 1905[18]) y los espectáculos de fenómenos (Galveston Flood, Coney Island, 1902) utilizaban intérpretes para representar otras formas de ser que, a través de su exposición al público como cuerpos exóticos, adquirían una mayor validación como marginados y oprimidos.

12 Robert W. Rydell and Rob Kroes, Buffalo Bill in Bologna: The Americanization of the World, 1869-1922 (Chicago: University of Chicago Press, 2005).

13 Vanessa Agnew, Jonathan Lamb, and Juliane Tomann, The Routledge Handbook of Reenactment Studies: Key Terms in the Field, ed. Vanessa Agnew, Jonathan Lamb, and Juliane Tomann, 1st ed. (First edition. | New York: Routledge, 2020.: Routledge, 2019), 26, https://doi.org/10.4324/9780429445637.

14 Katie Stringer, "The Legacy of Dime Museums and the Freakshow : How the Past Impacts the Present," American Association for State and Local History, August 17, 2016, https://aaslh.org/the-legacy-of-dime-museums-and-the-freakshow-how-the-past-impacts-the-present/.

15 Tony Bennett, The Birth of the Museum: History, Theory, Politics, 1. publ (London u.a: Routledge, 2013).

16 Tony Bennett, Collecting, Ordering, Governing: Anthropology, Museums, and Liberal Government (Durham: Duke University Press, 2017)., and Jane Bennett, Vibrant Matter A Political Ecology of Things (Vibrant Matter A Political Ecology of Things: London, 2010).

17 Steven Millhauser, "The Barnum Museum," GRAND STREET, 2023.

18

Las relaciones de explotación basadas en la clase, la raza y el género que surgían entre los artistas "y su público voyeurista"[19] en las exposiciones universales se perpetuaron en las arquitecturas de los *dime museums*, comúnmente definidos como "museos de lo mórbido"[20]. James Fairfield describe cómo la fascinación de finales del siglo XIX y principios del XX por lo monstruoso se sitúa como una consecuencia del movimiento eugenésico de ese periodo, mostrando cómo los "conceptos entrelazados de eugenesia y normalidad recorrían un terreno que iba mucho más allá de los estudios sobre la aberración física y la enfermedad crónica".[21]

La exotización, la aberración, la anormalidad, el desvío, la degeneración, la extraordinariedad, todos estos conceptos expuestos y musealizados en *dime museums* a través de los sujetos expuestos, se reflejaban también en las arquitecturas envolventes que servían para contextualizar lo antinormativo. Opuestas a las líneas rectas del movimiento moderno, estas arquitecturas *camp* se referenciaban en los movimientos orientalistas del siglo XIV y en aspectos naturalistas y neobarrocos.

La fascinación por "el otro'' era imprescindible en la construcción de una normatividad estandarizada que debía disciplinar a las nuevas poblaciones urbanas de Nueva York. Paralelamente a la regularización de los entornos domésticos y los espacios de trabajo derivada del desarrollo del capitalismo, los *dime museums* y otras instalaciones de ocio de masas ofrecían las infraestructuras necesarias para representar y señalar como extraordinarios comportamientos e identidades no normativos. Los *dime museums* participaron así en la consolidación de un relato normalizador creado en torno a la regularización de la sociedad que Michael Foucault definió como dispositivo.[22] Para Foucault, el dispositivo era "un conjunto completamente heterogéneo formado por discursos, instituciones, formas arquitectónicas, decisiones normativas, leyes, medidas administrativas, declaraciones científicas, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas[23], todos ellos considerados como artefactos para perpetuar el *statu quo*.

Dos *dime museums* destacan de entre la variada oferta del Manhattan de principios de siglo: PT Burton American Museum y Eden Museum:

El **Barnum's American Museum** estuvo situado en la esquina de Broadway, Park Row y Ann Street desde 1841 hasta 1865. El museo era propiedad del famoso showman P. T. Barnum, que compró el Museo Americano de Scudder en 1841 (Chung). El edificio se distribuía en cinco plantas y contaba con una menageries, acuario (incluyendo una gran ballena blanca), exposiciones de taxidermia; colección de pintura histórica, figuras de cera, souvenirs, representaciones de piezas de Shakespeare, y una gran Sala de conferencias. Fue el Museo Americano el que inició la tendencia moderna de explotar el cuerpo humano para el entretenimiento de masas.[24]

A su vez, el **Edén Museum** ofrecía una gran colección de figuras de cera, conciertos musicales y una variada selección de espectáculos especiales, como linternas mágicas y marionetas. Se inauguró el 28 de marzo de 1884. Tras la quiebra y cierre del Eden Musee en 1915, gran parte de la colección fue adquirida en subasta y expuesta en el Edén Museum de Coney Island. El Edén Museum incluía dioramas como una figura de Cristóforo Colón, según cita Etienne del Eden Musée, "para demostrar la irresistible victoria de la civilización sobre la barbarie".[25]

El formato de *dime museum* se expandió por todo Estados Unidos e inglaterra en la primera mitad del siglo XX, y aunque fue superado rápidamente por otros modelos menos sensacionalistas de entretenimiento (como la expansión del cine), aún existen *dime museums* en Pexcho (Georgia), Gettysburg (Pennsylvania) y Baltimore (Maryland).



↑ *Página anterior: Plantas de: American Wing del Metropolitan Museum, Manhattan ; Pleasure Railway de Luna Park, Coney Island; Hippodrome Theater, New York.*
← *Cincinnati's Family Freak Show: The Vine Street Dime Museum*

19 *Dennett, Weird and Wonderful.*

20 *Furniss, Harry. Strand magazine : an illustrated monthly; London Tomo 23, N.º 134, (Feb 1902): 180-184*

21 *James C Fairfield, "The American Dime Museum: Bodily Spectacle and Social Midways in Turn-of-the-Century American Literature and Culture," n.d.*

22 *Deleuze, G. (1992). What is a dispositif?, In: Timothy J. Armstrong, ed., Michel Foucault, Philosopher: Essays (New York: Harvester Wheatsheaf, 1992)., pp. 159–168.*

23 *Ver: Michel Foucault, Robert Hurley, and Frédéric Gros, Confessions of the Flesh, The History of Sexuality, volume 4 (New York: Pantheon Books, 2021). y Giorgio Agamben, "What Is an Apparatus?" And Other Essays, Meridian, Crossing Aesthetics (Stanford, Calif: Stanford University Press, 2009).*

24 *Crockett, Zachary. "The Rise and Fall of Circus Freakshows". Priceonomics. Retrieved May 13, 2021.*

25 *Noemie Etienne, The Art of the Anthropological Diorama: Franz Boas, Arthur C. Parker, and Constructing Authenticity, 1st ed. (Boston: De Gruyter, 2021), 37.*



→ *The Peerless Prodigies of Physical Phenomena , Barnum & Bailey Poster 1898-1899, Cross-wiki upload from en.wikipedia.org*

Amusement Park: tectonic manhattanism

Muchos de los *dime museums* presentes en Manhattan experimentaron una segunda vida al incorporarse a la atracción urbana que sustituiría el papel de los *dime museums* en el entretenimiento (y la educación) de las clases medias de la ciudad: el parque de atracciones.En "Delirious New York"Rem Koolhas exponía cómo las arquitecturas de Steeplechase Park (1897-1964), Luna Park (1903-1944) y Dreamland (1904-1911) sirvieron para experimentar con nuevas formas de reconfiguración espacial y disciplinamiento social[26]. Mientras que en los *dime museums* la construcción de exotismo y alteridad se articulaba a través de complejos interiores, los parques de atracciones presentaban la oportunidad de aumentar de tamaño y desplegar hacia el exterior los planteamientos ya popularizados en los museos de diez centavos.

Con la multiplicación del tamaño y el repliegue al exterior, los parques de atracciones extremaron también la conexión entre la construcción de arquitecturas exóticas y la cosificación de cuerpos marginados, todo ello para definir y manifestar una exclusión masiva de lo diverso: lugares no urbanos y rurales, culturas no blancas, disidencias de género y sexuales, neurodivergencias, cuerpos discapacitados. En el desarrollo de la tipología de parque temático que se ensayó en Coney Island -y que luego influirá en la construcción de parques temáticos en todo el planeta (incluyendo la versión más famosa de la misma, Disneyland Florida en 1955)- hay un grupo de personas que son continuamente nombradas como protagonistas: George Tilyou, creador de Steeplechase Park, quien concibió el parque para todas las clases sociales que vivían en la región metropolitana de Nueva York, Frederic Thompson, quien continuó su legado creando Luna Park, y el senador Reynolds, creador de Dreamland, quien concluyó la concepción de Coney Island como lugar de recreo y evasión para la metropoli de NYC.

AMNH, NYSM y MET: teddy-bear manhattanism

El estudio de los dioramas se ha abordado de manera marginal: los historiadores de los medios de comunicación los han considerado principalmente como protocine, mientras que en los campos de la antropología y los estudios museísticos suelen entenderse como representaciones ideológicas. Pero los dioramas no son sólo imágenes: también son arquitecturas físicas hechas de "yeso, madera, papel, pintura, vidrio, cera y metal!"[27] Ya desde su inicio, el éxito de las prácticas expositivas ensayadas a principios de siglo en los dime museums de Manhattan influyeron el modo en que instituciones de mayor perfil, como el Metropolitan Museum o el American Museum of Natural History, transformaron sus espacios y sus relatos para adaptarse a las demandas de un público más amplio. Dos directores desempeñaron un papel importante en la aplicación de arquitecturas inmersivas en en relación con los discursos contemporáneos sobre la ordenación social, la historización y la eugenesia: Franz Boas y Arthur C. Parker.

El antropólogo Franz Boas fue director del Museo Americano de Historia Natural AMNH de 1896 a 1905, donde reestructuró las exposiciones para presentar las piezas de la colección en representaciones de sus contextos de origen. Los dioramas (representaciones

26 *Koolhaas, Delirious New York, 29–81.*

27 *Noémie Étienne, "Dioramas in the Making: Caspar Mayer and Franz Boas in the Contact Zone(s)," Getty Research Journal 9 (January 2017): 1, https://doi.org/10.1086/691287.*

escénicas con figuras esculpidas o reales y detalles realistas) eran el núcleo de tales prácticas. Los dioramas representaban heterotopías urbanas donde encapsular todos los elementos que se suponía no participaban en la vida urbana contemporánea, ya fuera porque esos elementos se identificaban como lejanos en el tiempo, en el espacio o en los modos sociales. Los dioramas reincluían a los excluidos en la ciudad. Donna Haraway describe en su ensayo "teddy-bear patriarchy" los dioramas como "máquinas de significar (...) cortes en los organismos sociales que los hicieron, (...) mapas de poder, momentos detenidos de relaciones sociales que a su vez amenazan con gobernar lo vivo".[28] Para Haraway los dioramas sirven para fijar a través de soportes espaciales las relaciones de dominación de la sociedad. Los dioramas antropológicos combinan "representación y presentación, conservación y activación".[29] Los dioramas antropológicos ponen en escena objetos (denominados artefactos por los antropólogos); al hacerlo, narrativizan fragmentos históricos a través de diferentes estados de los objetos reunidos (recogidos en el campo, recreados en el museo, moldeados en cuerpos humanos, etc.) como prueba y atestación de exactitud científica. La investigadora Noemie Etienne lo define como "hipermedio":

> "Como un altar, cada diorama cuenta una parte de la historia de la salvación; cada uno tiene sus emblemas especiales que indican virtudes particulares. Sobre todo, invita al visitante a compartir su revelación, la verdad, una ventana al conocimiento." [30]

Arthur C. Parker, fue a su vez director del New York State Museum NYSM de 1906 a 1925, donde continuó a articular la colección a partir de dioramas y arquitecturas inmersivas en las que el visitante podía relacionarse directamente con los ambientes reconstruidos. En esta misma línea, y siguiendo otro modelo europeo –el de las stimmungsraume alemanas–, el Metropolitan Museum abierto en 1872 comenzó en 1903 a adquirir techos y paredes pertenecientes a distintos conjuntos arquitectónicos para posteriormente reconstruirlos en las salas del museo.

En el nuevo American Wing del museo, diferentes salas de época (period rooms) mostraban reconstrucciones que combinaban elementos arquitectónicos, artes decorativas y pinturas. Comenzando desde el pompeii room, esta recreación de espacios históricos en las que el visitante podía acceder reflejaban en su mayoría espacios elitistas blancos relacionados con la trata de personas esclavizadas y la coolonización[31] , invisibilizando las arquitecturas ordinarias y "privilegiando miradas eurocéntricas elitistas"[32]. Mientras que los dioramas antropológicos del AMNH redefinían la relación de la sociedad neoyorkina con la naturaleza y lo más-que-humano, los period rooms articularon la relación entre presente y pasado, contextualizando las arquitecturas del presente dentro de la Historia.

Arquitecturas inmersivas: historicismo, simulación y nuevas espectadurías

Uno de los objetivos principales de la investigación es analizar el rol de la disciplina arquitectónica en el desarrollo de estos espacios . Los arquitectos participaban activamente no sólo en el diseño de las envolventes de *dime museums, amusement parks, period rooms y dioramas, sino también en la conceptualización* de los espectáculos y la comisaría de las exposiciones. La experiencia espacial desempeñó un papel fundamental en el triunfo de estos nuevos centros de asimilación cultural, en los que se combinaban nuevas invenciones tecnológicas como el cosmorama, la fantasmagoría o la black ride, con reinterpretaciones del espectáculo teatral (ahora convertido en escenarios transitables), la exposición museística (ahora escenificando personas esclavizadas) o el laboratorio científico (ahora mostrando sus experimentos en proceso). ¿Qué regímenes de inmersión y espectaduría construyeron tales arquitecturas? ¿Qué operaciones espaciales rigieron la construcción de normatividad en el Nueva York de principios de siglo?

28 Haraway, Donna. 1984. "Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden, New York City, 1908-1936." Social Text, no. 11: 20. https://doi.org/10.2307/466593.

29 Etienne, Noemie. 2021. The Art of the Anthropological Diorama: Franz Boas, Arthur C. Parker, and Constructing Authenticity. 1st ed. Boston: De Gruyter.

30 Haraway, 1984.

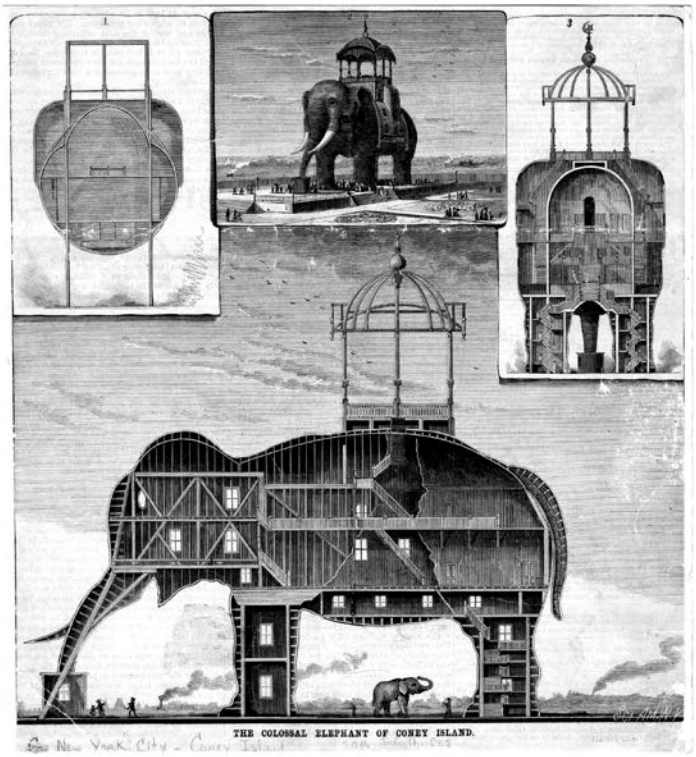
31 Para un ejemplo, leer la descripción de "Richmond Room" en https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/the-american-wing/period-rooms/richmond-room

32 Furey, H., & Smith, R. (2021, March 8). Representing the complicated history of American interiors. The Metropolitan Museum of Art. Retrieved March 8, 2023, from https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2021/period-rooms-history-of-american-interiors



← PT Bartum museum View, 1912





"The places of Amusement [on Coney] ... are liberally patronized by those who constitute what we call 'the masses,' meaning thereby persons whom the humanItarians and reformers would like to house In whitewashed barracks. and who possess a sense of the picturesque that' commend to the careful consideration of their would·be benefactors...."

Koolhaas, Rem. Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan. New ed. New York: Monacelli Press, 1994.

03. Ámbito de estudio

Aprendiendo desde Nueva York

Por otro lado, la investigación busca entender la influencia de estos espacios en el pensamiento y práctica arquitectónica y urbana más allá de los ejemplos citados. Siguiendo el interés por la arquitectura ordinaria abierto por Rem Koolhaas y por Robert Venturi, Denise Scott Brown, and Steven Izenour, la Escuela de Arquitectura GSAPP de la Universidad de Columbia y la Escuela de Arquitectura de Princeton han construido un cuerpo de estudio que redefine la arquitectura como herramienta cultural y social. “Architecture and Disjunction”, de Bernard Tschumi, y “Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture” de Anthony Vidler investigan cómo la arquitectura contribuye a la percepción del espacio, el tiempo y la cultura. En el contexto de los Dime Museums, Andrea Stulman Dennett examina en “The Dime Museum in America” cómo la arquitectura de los museos creó nuevos modos de espectaduría, un término utilizado pro Claire Bishop para entender los nuevos formatos de participación pasiva con los que diferentes práctics culturales han involucrado al público.[33]

Los trabajos de Beatriz Colomina sobre arquitectura y medios de comunicación, entre ellos “Privacidad y publicidad: La arquitectura moderna como medio de comunicación de masas”[34], sostiene que la arquitectura y los medios de comunicación están estrechamente relacionados. Sugiere que la arquitectura moderna funciona como una forma de medio de comunicación que difunde ideas e imágenes al público. En el caso de los museos Dime, la propia arquitectura era una forma de medio de comunicación que contribuía a la experiencia de inmersión de los visitantes. Las teorías sociológicas sobre la cultura también permiten comprender la relación entre la arquitectura y la producción cultural. Distinción: Una crítica social del juicio de gusto” de Pierre Bourdieu sostiene que el consumo cultural es una forma de distinción social, en la que los individuos utilizan sus gustos por los productos culturales para señalar su estatus social.

Los museos de diez centavos, con sus precios de entrada baratos y sus exposiciones sensacionales, se dirigían a un público masivo y ofrecían una forma de inmersión cultural que antes no estaba al alcance de la clase trabajadora. Las teorías poscoloniales también arrojan luz sobre la dinámica cultural en juego en los museos Dime. En su libro “Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation”, Mary Louise Pratt analiza el papel de los museos en el proyecto colonial, destacando las formas en que se utilizaron para clasificar y mostrar los artefactos y los pueblos de las sociedades colonizadas.

Aprendiendo sobre Nueva York

No existe una ciudad que haya contribuido más a la cultura popular occidental que Nueva York. Su sobrerepresentación en el cine, la literatura y el ámbito académico[35] hacen de Manhattan un referente para entender las relaciones entre cultura de masas, arquitectura popular y, como define el profesor de Columbia Enrique Walker, lo “ordinario”. [36] Tradicionalmente expulsado del ámbito académico y vaciado de significado, las construcciones masificadas de Coney island y e los dime museums, reproduciendo estereotipos y simplificando discursos, son sin embargo muy necesarias para comprender como la clase media norteamericana construyó su relación social con el entorno construido de la ciudad. A través de los espectáculos de masas pueden explicarse tres entendimientos culturales de



↓ Entrada a Luna Park, Coney island, https://www.lunaparksydney.com/

33 *Claire Bishop, Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship (London ; New York: Verso Books, 2012).*

34 *Beatriz Colomina, “Architecture as Mass Media” Keynote at, Vitra Design Museum, Weil am Rhein 15. September 2016. https://www.museumsfernsehen.de/beatriz-colomina-architecture-as-mass-media/*

35 *See: Kevin Lynch, The Image of the City, 33. print, Publication of the Joint Center for Urban Studies (Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 2008); Julio Fajardo and Mariana R. Eguaras, eds., New York Architecture (Barcelona, Spain, [Cologne, Germany]: LOFT Publications ; FKG, 2013); Robert A. M. Stern et al., New York 1930: Architecture and Urbanism between the Two World Wars, [Nachdr. der Ausg.] 1987 (New York: Rizzoli, 2009).*

36 *Enrique Walker, The Ordinary: Recordings (New York: Columbia Books on Architecture and the City, 2018).*

la arquitectura:

El **orientalismo,** que a través de la exotización de sujetos y objetos construyó un marco de otredad con territorios externos a la metrópoli, construyendo alteridad espacial. El concepto de orientalismo ha sido fundamental para entender la relación entre la arquitectura y la modernidad. Como señala Edward Said en su libro "Orientalismo", este término se refiere a la representación estereotipada y simplificada de los pueblos y culturas del oriente por parte del occidente. Esta representación, según Said, es utilizada por las potencias coloniales como una herramienta para justificar la dominación sobre estos territorios.

En el ámbito de la arquitectura, el orientalismo se manifiesta en la apropiación de elementos estilísticos y ornamentales de la arquitectura islámica y oriental por parte de los arquitectos europeos y estadounidenses en la época colonial y poscolonial. Como señala Bernard Lewis en su libro "La formación del pensamiento islámico", esta apropiación se produce en un contexto de superioridad occidental y subordinación oriental, y busca reflejar la exótica y misteriosa imagen que se tiene del oriente. Sin embargo, como señala Leila Vignal en su artículo "Architecture and Orientalism: A Brief Introduction", esta apropiación también puede ser entendida como una forma de rechazo a la estandarización y uniformidad de la arquitectura moderna occidental, y como una búsqueda de nuevas formas expresivas.

En este sentido, autores como Kenneth Frampton en su libro "Historia crítica de la arquitectura moderna" destacan la influencia de la arquitectura islámica en la búsqueda de una arquitectura que recupere la identidad cultural y que respete el medio ambiente. La apropiación de elementos estilísticos del oriente ha sido utilizada para justificar la dominación colonial y poscolonial, pero por otro lado, ha permitido la búsqueda de nuevas formas expresivas y la recuperación de la identidad cultural. Es necesario, por tanto, analizar esta relación desde una perspectiva crítica que permita comprender sus implicaciones sociales, políticas y culturales.

La **historización,** que a través de la tematización de ambientes y escenarios ubicaba en un pasado lejano prácticas que colisionaban con el desarrollo capitalista de la modernidad, construyendo alteridad temporal Como señala Vincent Scully en su libro "La arquitectura del sueño americano", la arquitectura historicista en Nueva York tuvo un papel fundamental en la construcción de la identidad nacional y en la consolidación de la ciudad como centro económico y cultural. Los edificios históricos, reinterpretados y adaptados a las necesidades del presente, fueron utilizados como herramientas de propaganda para exaltar la grandeza y la historia de la nación. Sin embargo, como señala Lewis Mumford en su libro "La ciudad en la historia", el historicismo también fue una manifestación del temor y la inseguridad que generó la modernidad en la sociedad estadounidense. La arquitectura historicista buscaba para las clases más bajas un refugio en el pasado y en las formas tradicionales.

La sanitización que a través de la exageración y parodia de actitudes y estilos no normativos, denotaba comportamientos peligrosos para la perpetuación del orden y jerarquía social, construyendo alteridad funcional. La extravagancia en arquitectura se tradujo en la teorización de la arquitectura kitch es el crítico alemán, quien en su ensayo "El Kitsch" (1933) Hermann Broch definió al kitsch como una "imitación sentimental de la realidad" que utiliza los estereotipos y las

← Murray's Roman Gardens, Henry L. Erkins, 1890-1910
Water Hole diorama teems with wildlife in search of water in the Guaso Nyiro River Valley in Kenya. © AMNH
Poster of the Cosmorama, 1910







04
Marco teórico y conceptual

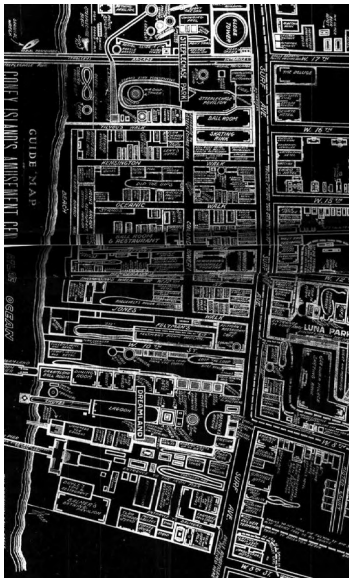
convenciones para complacer al público, en lugar de desafiarlo. La investigación conjuga diferentes campos de acción a través de los que abordar los nuevos formatos espaciales que se generaron en el Nueva York de principio de siglo, entender su desarroyo y analizar la contribución de esos espacios a la constitución de un nuevo orden social en el espacio urbano de manhattan

La investigación se sitúa dentro de una nueva concepción de la teoría arquitectónica que cuestiona nuestro entorno construido como artefactos epistémicos, recuperando aspectos históricos y geográficos de los objetos investigados. Los trabajos de Matthias Ballestrem y Lidia Gasperoni son clave en este sentido. Paralelamente, el proyecto de investigación se impulsa también desde otros tres marcos teóricos diferentes:

- El discurso queer, que reflexiona sobre las identidades y estéticas camp, kitsch y subalternas.
- El discurso decolonial que analiza el control epistémico de las poblaciones y la construcción de la figura del “otro”.
- El discurso post-político que define los enlaces entre populismo, espacio público y medios de comunicación de masa.

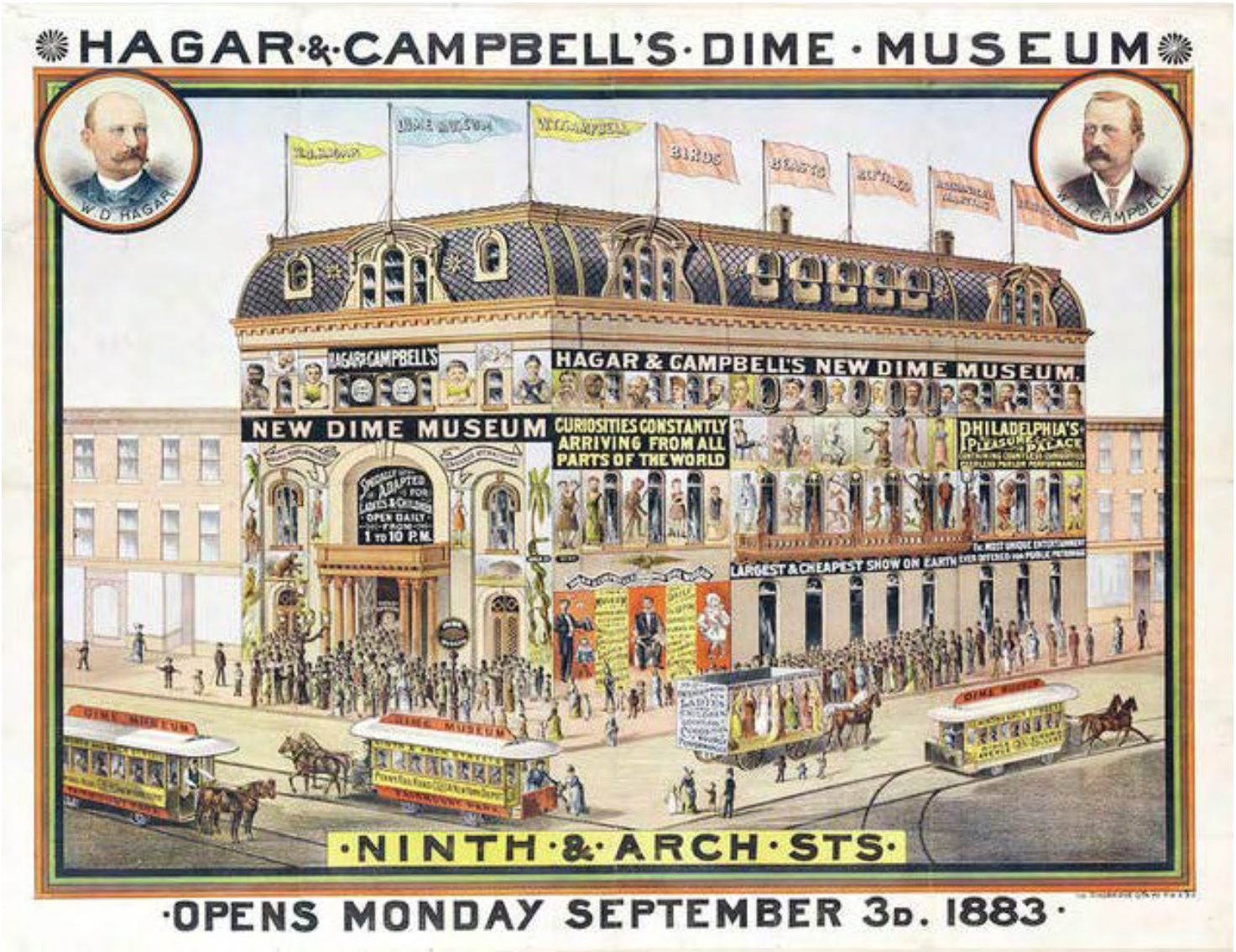
Política espacial y construcción del Otro: exotización, alteridad y subalternidad

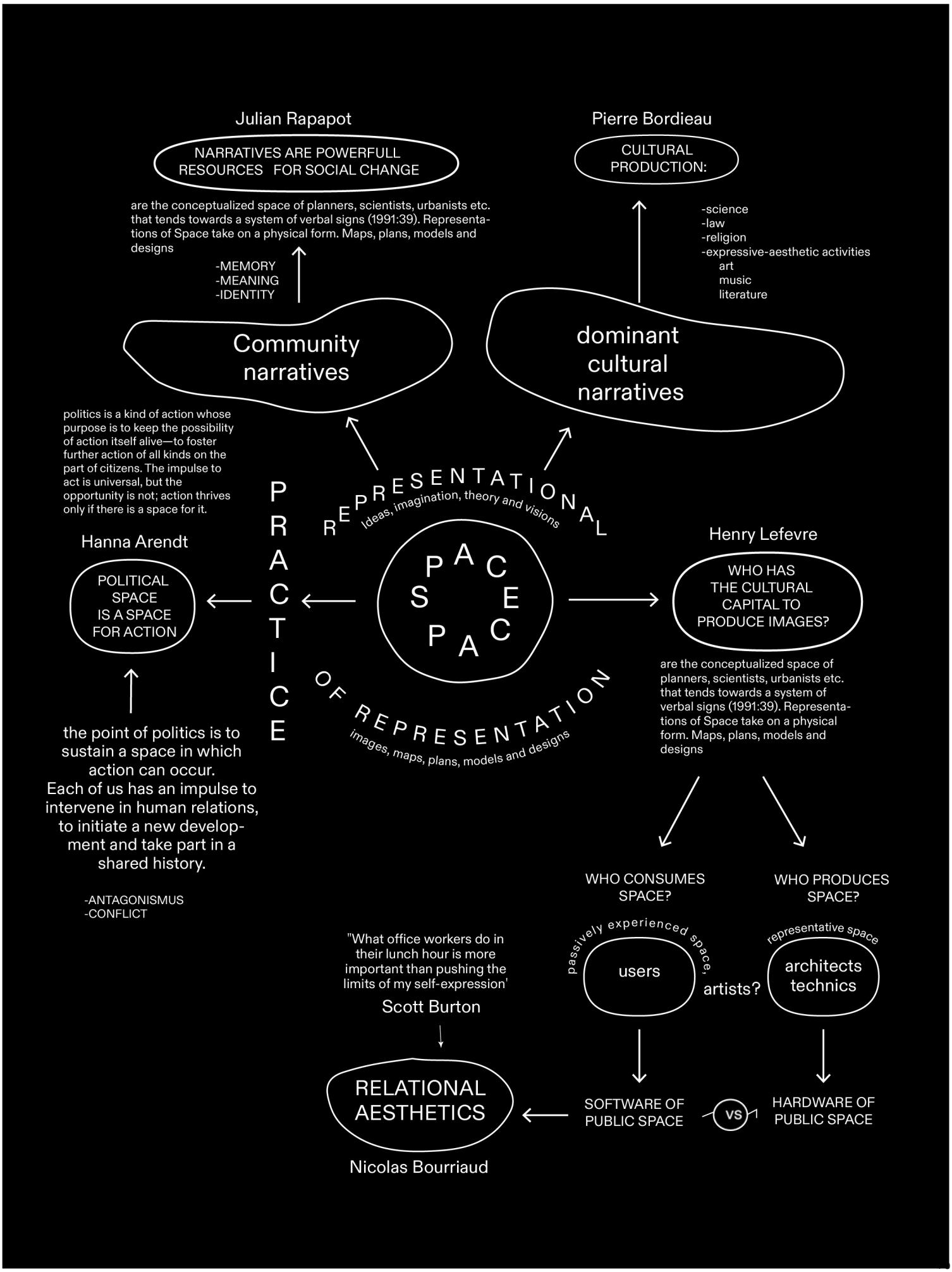
La exotización es un proceso de creación de fascinación por el “otro”, que a menudo implica la representación de culturas no



← An advertisement for the “dime” museum opened in Philadelphia by Wood Campbell and William Hagar in 1893. They sold the enterprise three years later. Courtesy of Museum of

← Detailed Coney Island Map 1907 - en: Koolhaas, Rem. 1994. Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan. New ed. New York: Monacelli Press.




Julian Rapapot
NARRATIVES ARE POWERFULL RESOURCES FOR SOCIAL CHANGE
are the conceptualized space of planners, scientists, urbanists etc. that tends towards a system of verbal signs (1991:39). Representations of Space take on a physical form. Maps, plans, models and designs
-MEMORY
-MEANING
-IDENTITY
Community narratives
Pierre Bordieau
CULTURAL PRODUCTION:
-science
-law
-religion
-expressive-aesthetic activities
art
music
literature
dominant cultural narratives
politics is a kind of action whose purpose is to keep the possibility of action itself alive—to foster further action of all kinds on the part of citizens. The impulse to act is universal, but the opportunity is not; action thrives only if there is a space for it.
REPRESENTATIONAL
Ideas, imagination, theory and visions
Hanna Arendt
POLITICAL SPACE IS A SPACE FOR ACTION
PRACTICE
SPACE
Henry Lefevre
WHO HAS THE CULTURAL CAPITAL TO PRODUCE IMAGES?
are the conceptualized space of planners, scientists, urbanists etc. that tends towards a system of verbal signs (1991:39). Representations of Space take on a physical form. Maps, plans, models and designs
OF REPRESENTATION
images, maps, plans, models and designs
the point of politics is to sustain a space in which action can occur. Each of us has an impulse to intervene in human relations, to initiate a new development and take part in a shared history.
-ANTAGONISMUS
-CONFLICT
WHO CONSUMES SPACE?
WHO PRODUCES SPACE?
passively experienced space,
users
artists?
representative space
architects technics
"What office workers do in their lunch hour is more important than pushing the limits of my self-expression'
Scott Burton
RELATIONAL AESTHETICS
Nicolas Bourriaud
SOFTWARE OF PUBLIC SPACE
VS
HARDWARE OF PUBLIC SPACE

occidentales como exóticas, misteriosas o primitivas. La arquitectura de los dime museums utilizaba nociones de "exotismo" desarrolladas por las clases elitistas para construir entornos destinados a atraer al público de clase trabajadora, que buscaba un respiro en sus rutinas laborales ordinarias y prosaicas. En una época en la que las nociones de freak, camp, queer y kitsch se construían para disciplinar a las nuevas sociedades industriales[37], las arquitecturas del entretenimiento de masas, opuestas a la funcionalidad de la fábrica o la oficina, establecían un espacio en donde componer nociones de alteridad y otredad.. Al organizar y escenificar al otro, las políticas espaciales se utilizaron para reforzar y naturalizar las normas y estándares dominantes, marginando y excluyendo a ciertos grupos de los espacios públicos y reforzando las jerarquías sociales. Analizando la arquitectura de los museos a través de la alteridad y la subalternidad, esta investigación pretende comprender cómo los museos crearon una sensación de otredad y diferencia entre un público de clase trabajadora que pretendía ser espejo de la cultura de élite, y las identidades excluidas. En su ensayo "Campceptualism, sexual insubordination, and performative politics'' el filósofo Paul B. Preciado definió cómo las categorías de "kitsch" y camp nacieron a mediados del siglo XIX para controlar "las tensiones éticas y estéticas, políticas y poéticas'' generadas como adaptación de las diferentes clases sociales al capitalismo industrial. Dicha vigilancia, especialmente visible en escenificaciones sociales como los dime museums, produjo identidades raciales, de género y sexuales que Preciado define como "especies visibles que caracterizaron la biopolítica colonial europea disciplinaria"[38].

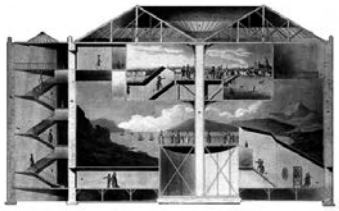
La descripción que hace Judith Butler de las identidades queer, kitsch y camp remite al afuera constitutivo definido en los estudios urbanos. Butler escribe sobre "cuerpos impensables, abyectos, invivibles" que forman "el dominio excluido e ilegible que persigue al dominio anterior como el espectro de su propia imposibilidad, el límite mismo de la inteligibilidad, su exterior constitutivo".

Autores como Susan Sontag, en su ensayo "Notes on Camp",[39] y Mark Wigley, en su libro "White Walls, Designer Dresses: The Fashioning of Modern Architecture",[40] han explorado la relación entre el camp y la arquitectura. Las arquitecturas del entretenimiento de masas, como el freak circus, los sideshows y los dime museums, perpetuaron la idea del afuera constitutivo no sólo relegando tales identidades fuera del orden social, sino también situándolas dentro de la vitrina de exposición y encima del escenario.

Nuevos regímenes de espectatoriedad

Los *dime museums* funcionaban como espacios públicos para las masas, por lo que construían esferas públicas donde se construía y compartía el significado social. Según el politólogo Oliver Marchart, la esfera pública no se limita a instituciones tradicionales como el gobierno o los medios de comunicación, sino que también puede existir en entornos no tradicionales como museos u otros espacios públicos. En este sentido, los *dime museums* pueden considerarse esferas públicas alternativas en las que individuos de diferentes orígenes sociales y económicos podían reunirse y participar en la creación y el intercambio de significados culturales y sociales. A través de sus exposiciones y actuaciones, proporcionaban un espacio para que las masas se comprometieron con temas de interés público, como la política, la moralidad y la identidad cultural.

← Acceso a Johnstons Flood, Coney Islamd, ca 1930
Sigiente página: spatial diagram (2020), Pablo Santacana López





37 *Paul B. Preciado, "The Ocaña We Deserve: Campceptualism, Sexual Insubordination, and Performative Politics," in Ocaña (Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura : Polígrafa, 2011).*

38 *Ibid.*

39 *Sontag, Susan. 2018. Notes on "Camp." Penguin Modern 29. London, UK: Penguin Books.*

40 *Wigley, Mark. 2001. White Walls, Designer Dresses: The Fashioning of Modern Architecture. 1. MIT Press paperback ed. Cambridge, Mass London: MIT Press.*

05
Objetivos

Dentro de los objetivos principales de la beca de investigación, se encuentran:

- Definir la influencia de la arquitectura en la ordenación social de las ciudades y sus vínculos con agendas políticas;
- Explicar, desde el análisis de ejemplos concretos, la museología como dispositivo de producción de subjetividades y como organizador de alteridades
- Generar herramientas de investigación, análisis y mapeo que sirvan para relacionar los diferentes campos de investigación del proyecto y que combinen los conocimientos de las diferentes disciplinas entre las que la investigación se mueve (arquitectura y media, políticas espaciales y sociología, decolonialidad y estudios culturales, historia del arte y la arquitectura)
- Profundizar en el diagrama como instrumento de investigación arquitectónica, experimentando con herramientas gráficas que avancen nuevos formatos.
- Ocupar espacios interdisciplinares y visibilizar la importancia de las conexiones entre la arquitectura y otras disciplinas sociales que den cuenta del carácter político y situado de la arquitectura, haciendo uso de herramientas de investigación adquiridas de otros campos y relacionadas con otros saberes tradicionalmente excluidos o menospreciados por el ámbito académico (cultura popular, arquitectura comercial y de masas, minorías sociales)
- Comprender el valor epistémico del artefacto arquitectónico, el papel de las prácticas de investigación a la hora de hacer explícito y accesible este conocimiento, y los criterios para calificarlo de investigación basada en el diseño.[41]
- Comprender el papel del entretenimiento de masas en la producción del orden social y en la perpetuación de discursos hegemónicos.
- Trazar las narrativas culturales e históricas integradas en las arquitecturas del entretenimiento de masas de Nueva York.
- Definir la influencia de las políticas y prácticas espaciales en la construcción y difusión de relatos culturales e históricos a través de entornos construidos para el entretenimiento de masas.
- Analizar la importancia de lugares emblemáticos de Nueva York, como Steeplepark, Luna Park, Dreamland, PT Burton American Museum, Eden Musee, AMNH o el American Wing del MET.
- Explorar la naturaleza interdisciplinar de la investigación en los campos de la arquitectura, el urbanismo y los estudios culturales para contribuir a una comprensión más profunda de la relación entre arquitectura y cultura.

La Beca de Investigación 'Fundación Arquia / Real Academia de Bellas Artes de San Fernando' me brindaría la oportunidad única de enriquecer mi investigación ofreciendo los recursos y el tiempo para acceder a importantes archivos y centros de conocimiento relacionados con el objeto de estudio y con el marco teórico aplicado. La estadía en Nueva York se centraría en dos aspectos principales: labores de visitas de archivo y labores de contextualización académica. Más concretamente, la estancia de investigación me permitiría:

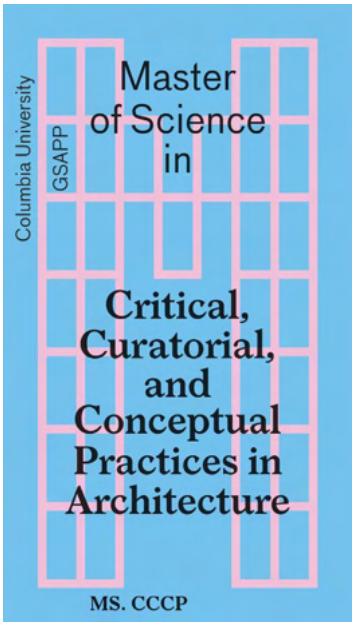
<u>Acceso a Fuentes de Investigación</u>

Acceder y consultar archivos indispensables para la investigación rigurosa del objeto de estudio (los espacios de entretenimiento de masas en la ciudad de nueva york), los cuales no cuentan con acceso online al catálogo y requieren de mi presencia allí (The New York Historical Society; New York International Center of Photography; Museum of the City of New York; The Ringling Circus Museum of Florida State University; Archive of the New York City Department of Parks and Recreation). En estos archivos la labor principal es la de buscar, recopilar y analizar documentación referente a los casos de estudio.

<u>Contextualización Académica</u>

Enriquecer la investigación a través de su contextualización dentro de dos programas de alto prestigio académico en los que la beca me permitiría asistir como visiting scholar:

← Masters of Science in Critical, Curatorial, and Conceptual Practices in Architecture (CCCP), Columbia University, NY



41 Matthias Ballestrem and Lidia Gasperoni (Eds.), Epistemic Artefacts. A Dialogical Reflection on Design Research in Architecture

Columbia GSAPP, a través del Graduate Program in Architecture, y el Master Program in Critical, Curatorial & Conceptual Practices) ofrecería el marco metodológico para acercarse a la investigación arquitectónica desde una perspectiva interdisciplinar y crítica con las estructuras hegemónicas que definen y sustentan la práctica arwuitectójica contemporánea.

La investigación en Columbia GSAPP se enlazará con el trabajo realizado por el profesor Emanuel Admassu dentro de la universidad en relación a la memoría de la diáspora negra y otras comunidades migrantes dentro de la narrativa arquitectónica, y que centra su trabajo dentro de "Black Reconstruction Collective"[42] y de sus seminarios "Immeasurable Spaces"[43] and "Race, Space and Architecture"[44]. Emanuel está al tanto de la investigación y ofrece su disponibilidad para aclarar dudas y recomendaciones: ea2522@columbia.edu.

Otros seminarios de Columbia GSAPP que podrían enriquecer la investigación son:

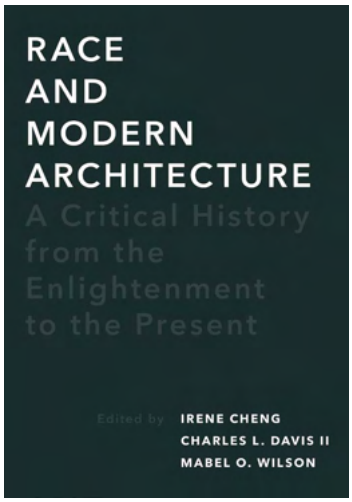
- El seminario impartido por Andrew Dolkart y titulado *"Making Invisible History Visible: Preserving Sites Of Cultural Significance"*, en los que la investigación histórica de espacios de interés cultural que han sido silenciados se presenta como herramienta de emancipación para la regeneración social;
- Los seminarios del programa doctorado coordinados por Mabel O. Wilson, profesora de African American and African Diasporic Studies, y directora del Institute for Research in African American Studies (IRAAS) at Columbia University, and author of "Negro Building: Black Americans in the World of Fairs and Museums" (University of California Press 2012);
- Los seminarios dirigidos por Ira Katznelson, catedrático de Ciencias Políticas e Historia en Columbia;
- El seminario impartido por Joshua Begley, "Points Unknown: Cartographic Narratives" ofrecería herramientas visuales para el mapeo y la documentación del entramado cultural que dio pie a la creación de los dime museums y de los parques de atracciones de la ciudad;
- El seminario "Environments Of Governance", dentro de la Graduate School of Arts and Sciences (GSAS) de la Universidad de Columbia y dirigido por Felicity Scott;
- El seminario "For your Entertainment", dirigido por Ana Ruiz Galindo y Mecky Reuss, que estudia cómo ha cambiado el ocio a lo largo del tiempo frente a lo que ocurre cuando la arquitectura se pone en exhibición, y lo que estar en exhibición significa para la arquitectura.

Princeton University, a través del Graduate Certificate in Media+Modernity, ofrecería el marco teórico para profundizar en la conceptualización de la producción arquitectónica como infraestructura epistémica y organizativa. El programa ofrece un estudio interdisciplinar alrededor de las manifestaciones culturales que han cobrado protagonismo durante el último siglo, con especial atención a la interacción entre cultura y tecnología, centrándose especialmente en las conexiones entre la arquitectura y otros campos culturales como la historia, y los medios de comunicación, desde la radio a la informática. El programa está dirigido por Beatriz Colomina (Arquitectura) e Irene V. Small, (Arte y Arqueología). Felicity Scott también forma parte de este programa, en el que imparte el seminario "Machine Environments of Governance: Architecture, Media, Development", del que estaría interesado en participar. Otros cursos en Princeton incluyen el similar dirigido por Susan Morrow "Media and/as Performance", donde se exploran las relaciones entre arquitectura, performance y medios, desde las interacciones entre prácticas de performance y medios modernos/nuevos hasta las implicaciones de la performance para teorizar los medios en general.

Divulgación e intercambio de resultados

En paralelo a la consulta de archivos y museos, al acercamiento a la producción académica de Nueva York, la beca de investigación ofrece la oportunidad de ser visiting fellow del **Hemispheric Institute,** institución fundada por la profesora Diana Taylor, que se centra en la justicia social y en la investigación de prácticas performativas y culturales políticamente comprometidas. El trabajo de Diana Taylor en torno a las prácticas corporales y perfomáticas es una referencia para la investigación sobre arquitecturas orientadas a la experiencia, como las recreaciones que se llevan a cabo en los dime museums. Reunirme con ella y con el equipo del Instituto Hemisférico me daría la oportunidad de debatir su trabajo en torno a la representación del cuerpo y a través

← Walker, Enrique. 2018. The Ordinary: Recordings. New York: Columbia
Cheng, Irene, Charles L. Davis, and Mabel O. Wilson, eds. 2020. Race and Modern Architecture: A Critical History from the Enlightenment to the Present. Culture Politics and the Built Environment. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
Books on Architecture and the City.

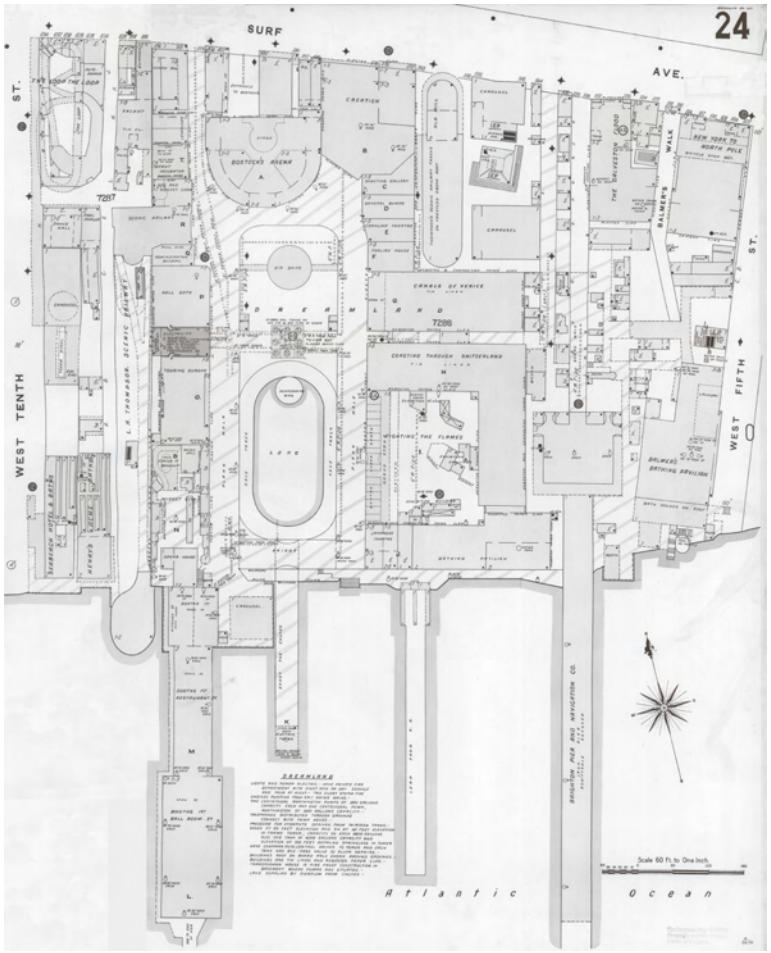




42 See: https://www.blackreconstructioncollective.org/

43 See: https://www.arch.columbia.edu/courses/11291-4101-immeasurable-sites

44 See: https://www.arch.columbia.edu/events/2571-race-space-and-architecture



← Luna Park, the promenade, Coney Island, New York circa 1907 (colorized by Dana Keller), Sanborn Fire Insurance Map from Brooklyn, Kings County, New York. LOC sanborn05791 025 Volume 13, Sheet 26

del cuerpo de las comunidades marginadas en el contexto del proyecto de investigación "Laboratorio de Campamentos de Nueva York". Además, la plataforma del Instituto Hemisférico podría servir para presentar los resultados de la investigación y la realización de actividades públicas en las que socializar el conocimiento acumulado con la posibilidad de abrir la investigación a otros practicantes. Además, este proceso investigativo se complementaría con la inmersión en el discurso entorno a raza, clase y género y modernidad que actualmente se implementa en instituciones relacionadas con el ámbito de la arquitectura y el arte como son el New Museum, el Museo del Barrio, el Bronx Museum, MoMA, Storefront for Art and Architecture, The Van Alen Institute, or Center for Urban Pedagogy. Aprovechando la oportunidad otorgada por la beca, el proyecto de investigación se plantea incluyendo diferentes formatos de divulgación de los resultados que sirvan para ampliar la repercusión de la investigación.

Por un lado, se plantea escribir en un artículo académico en el Avery Review, la revista académica de GSAPP centrada en" iluminan los puntos ciegos de la arquitectura, que se oponen a sus múltiples complicidades, que se resisten a su producción de normas y a su participación en la violencia espacial, y que defienden un entorno construido más

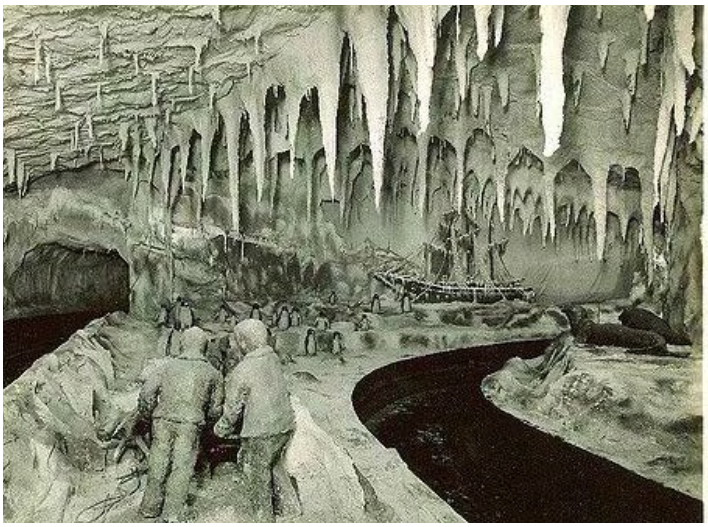


06. Epílogo
Resonancias, Reverberaciones y Ecos

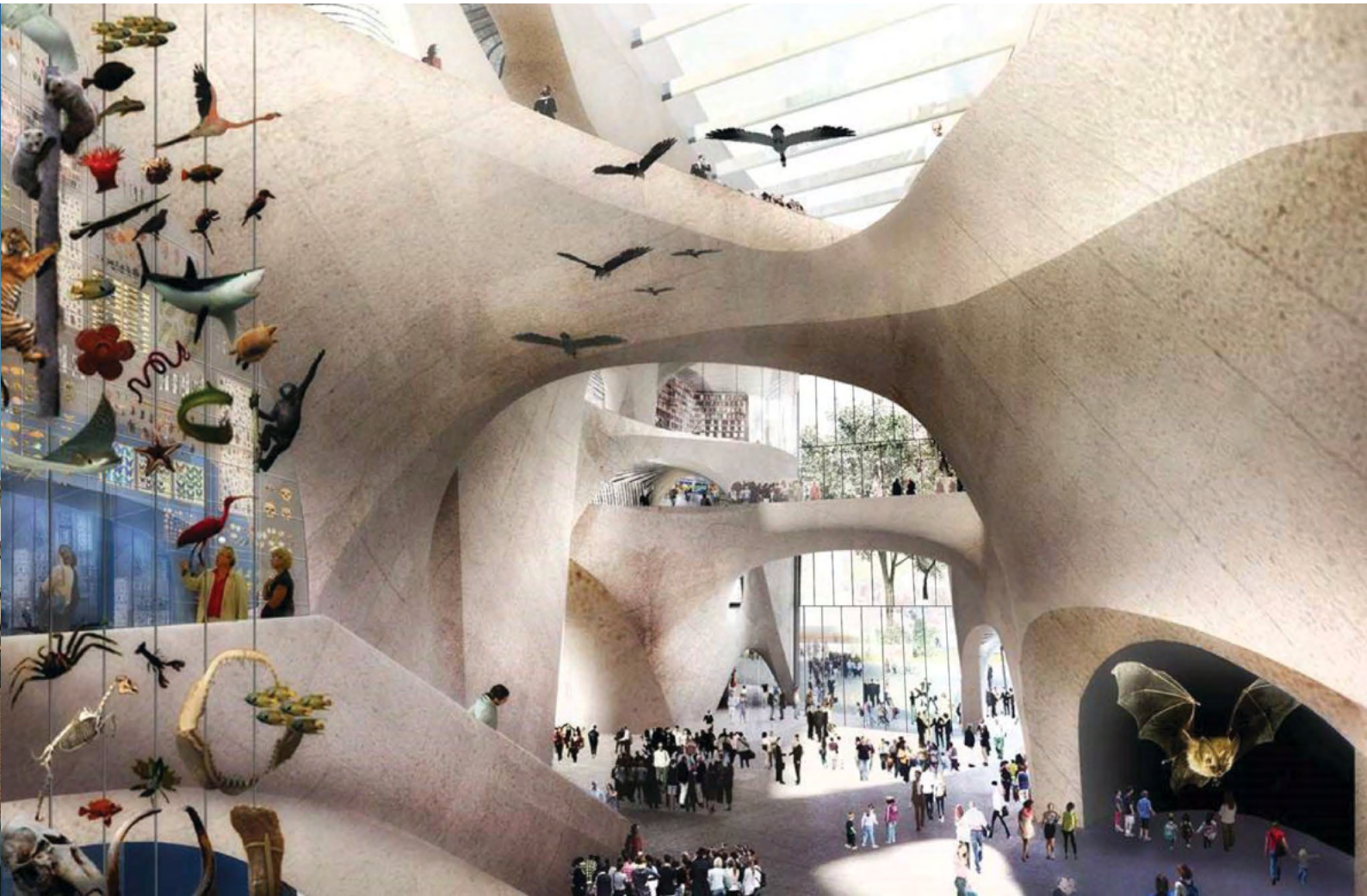
Más allá de la investigación histórica, la investigación quiere centrarse también en entender formas contemporáneas en las que las prác ticas espaciales de los ejemplos citados informan prácticas arquitectónicas del presente. Uno de los principales ejemplos a explorar es la recien estrenada ampliación de AMNH diseñada por XXXX, basada en la simulación de una cueva.

Esta mirada hacia el presente quiere ser tambiñen una mirada más allá del ámbito norteamericano para buscar dispositivos de simulación social que construyen formas de otredad a través de la arquitectura. Para este último aspecto de la investigación, la catalogación de ejemplos y el naálisis de las características y construcciones culturales de cada ejemplo histórico se utilizartán para generar un listado contemporáneo de ejemplos globales inspirados explicitamente por los espacios públicos analizados en Nueva York.

Mientras que diversas olas regresivas ocupan las principales organizaciones públicas desde Estados Unidos a Europa, Asia y el resto de América, resulta cada vez más relevante entender las formas en las que la arquitectura y el urbanismo son utilizados para reprimir relatos alternativos y normativizar unas ciudades cada vez más diversas y globales.



↑ Sydney River Caves, Luna Park, ca. 1960
← The Richard Gilder Center for Science, Education, and Innovation, Studio Gang, 2023- Visualización © Studio Gang



09.
Bibliografía

abierto y más igualitario"[45]. Por otro lado, y en relación a la devolución de conocimiento al ámbito español, se propone realizar una conferencia dentro del Máster de Comunicación Arquitectónica de la ETSAM en donde exponer los resultados de la investigación, y donde ya he contribuido previamente.

Agamben, Giorgio. "What Is an Apparatus?" And Other Essays. Meridian, Crossing Aesthetics. Stanford, Calif: Stanford University Press, 2009.

Agnew, Vanessa, Jonathan Lamb, and Juliane Tomann. The Routledge Handbook of Reenactment Studies: Key Terms in the Field. Edited by Vanessa Agnew, Jonathan Lamb, and Juliane Tomann. 1st ed. First edition. | New York: Routledge, 2020.: Routledge, 2019. https://doi.org/10.4324/9780429445637.

Armstrong, Timothy J., ed. Michel Foucault, Philosopher: Essays. New York: Harvester Wheatsheaf, 1992.

Ballestrem, Matthias, and Lidia Gasperoni. Epestemic Artefacts A Dialogical Reflection on Design Research in Architecture. 1. Auflage. Baunach: AADR - Art Architecture Design Research, 2023.

Bennett, Jane. Vibrant Matter A Political Ecology of Things. Vibrant Matter A Political Ecology of Things: London, 2010.

Bennett, Tony. Collecting, Ordering, Governing: Anthropology, Museums, and Liberal Government. Durham: Duke University Press, 2017.

———. The Birth of the Museum: History, Theory, Politics. 1. publ. London u.a: Routledge, 2013.

Bishop, Claire. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London ; New York: Verso Books, 2012.

Brædder, Anne. "Embodied Simulations of Pasts." Public History Review 25 (December 31, 2018): 28–45. https://doi.org/10.5130/phrj.v25i0.6391.

Brenner, Neil, ed. Implosions - Explosions: Towards a Study of Planetary Urbanization. 2nd edition. Berlin: Jovis, 2017.

Costa, Sandra, Dominique Poulot, and Mercedes Volait, eds. The period rooms: allestimenti storici tra arte, collezionismo e museologia. Prima edizione. Arte. Bologna: Bononia University Press, 2016.

Dennett, Andrea Stulman. Weird and Wonderful: The Dime Museum in America. New York: New York University Press, 1997.

Étienne, Noémie. "Dioramas in the Making: Caspar Mayer and Franz Boas in the Contact Zone(s)." Getty Research Journal 9 (January 2017): 57–74. https://doi.org/10.1086/691287.

Etienne, Noemie. The Art of the Anthropological Diorama: Franz Boas, Arthur C. Parker, and Constructing Authenticity. 1st ed. Boston: De Gruyter, 2021.

Fairfield, James C. "The American Dime Museum: Bodily Spectacle and Social Midways in Turn-of-the-Century American Literature and Culture," n.d.

Fajardo, Julio, and Mariana R. Eguaras, eds. New York Architecture = New York Architektur = New York Architectuur = Arquitectura de Nueva York. Barcelona, Spain, [Cologne, Germany]: LOFT Publications ; FKG, 2013.

Foucault, Michel, Robert Hurley, and Frédéric Gros. Confessions of the Flesh. The History of Sexuality, volume 4. New York: Pantheon Books, 2021.

Gottehrer, Barry. "Urban Conditions: New York City." The Annals of the American Academy of Political and Social Science 371 (1967): 141–58.

Koolhaas, Rem. Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan. New ed. New York: Monacelli Press, 1994.

Lang, Jon T. Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design. New York: Van Nostrand Reinhold Co, 1987.

Levine, Lawrence W. Highbrow, Lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America. 12. printing. The William E. Massey, Sr. Lectures in the History of American Civilization 1986. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 2002.

Lynch, Kevin. The Image of the City. 33. print. Publication of the Joint Center for Urban Studies. Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 2008.

MacCannell, Dean. "Staged Authenticity: Arrangements of Social Space in Tourist Settings." American Journal of Sociology 79, no. 3 (1973): 589–603.

Meisel, Perry. The Myth of Popular Culture from Dante to Dylan. Blackwell Manifestos. Chichester, U.K. ; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010.

Millhauser, Steven. "The Barnum Museum." GRAND STREET, 2023.

Paul B. Preciado. "The Ocaña We Deserve: Campceptualism, Sexual Insubordination, and Performative Politics,." In Ocaña. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura : Polígrafa, 2011.

Rydell, Robert W., and Rob Kroes. Buffalo Bill in Bologna: The Americanization of the World, 1869-1922. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

Sontag, Susan. 2018. Notes on "Camp." Penguin Modern 29. London, UK: Penguin Books.

Stern, Robert A. M., Gregory Gilmartin,