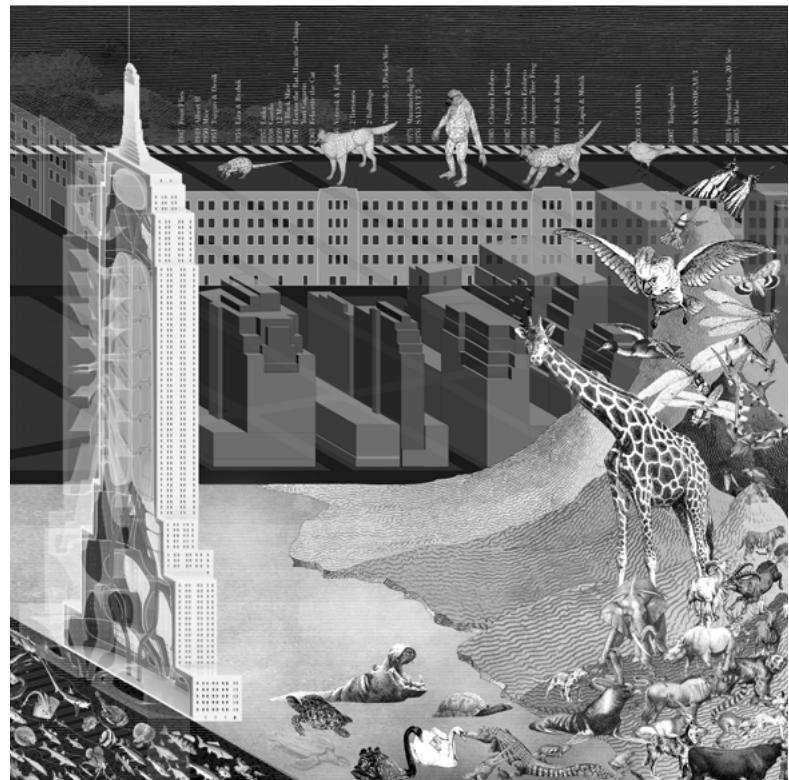


DOCE FÁBULAS URBANAS

Una Exposición Sobre La Ciudad:
No Lo Que Es, Sino Lo Que Podría Ser

© DESIGN EARTH, Cosmorama, Planetary Ark, 2018.



13FEB-19JUL

NAVE 16 INTERMEDIAE MATADERO

DOCE FÁBULAS URBANAS

→ UNA EXPOSICIÓN SOBRE LA
CIUDAD: NO LO QUE ES, SINO
LO QUE PODRÍA SER

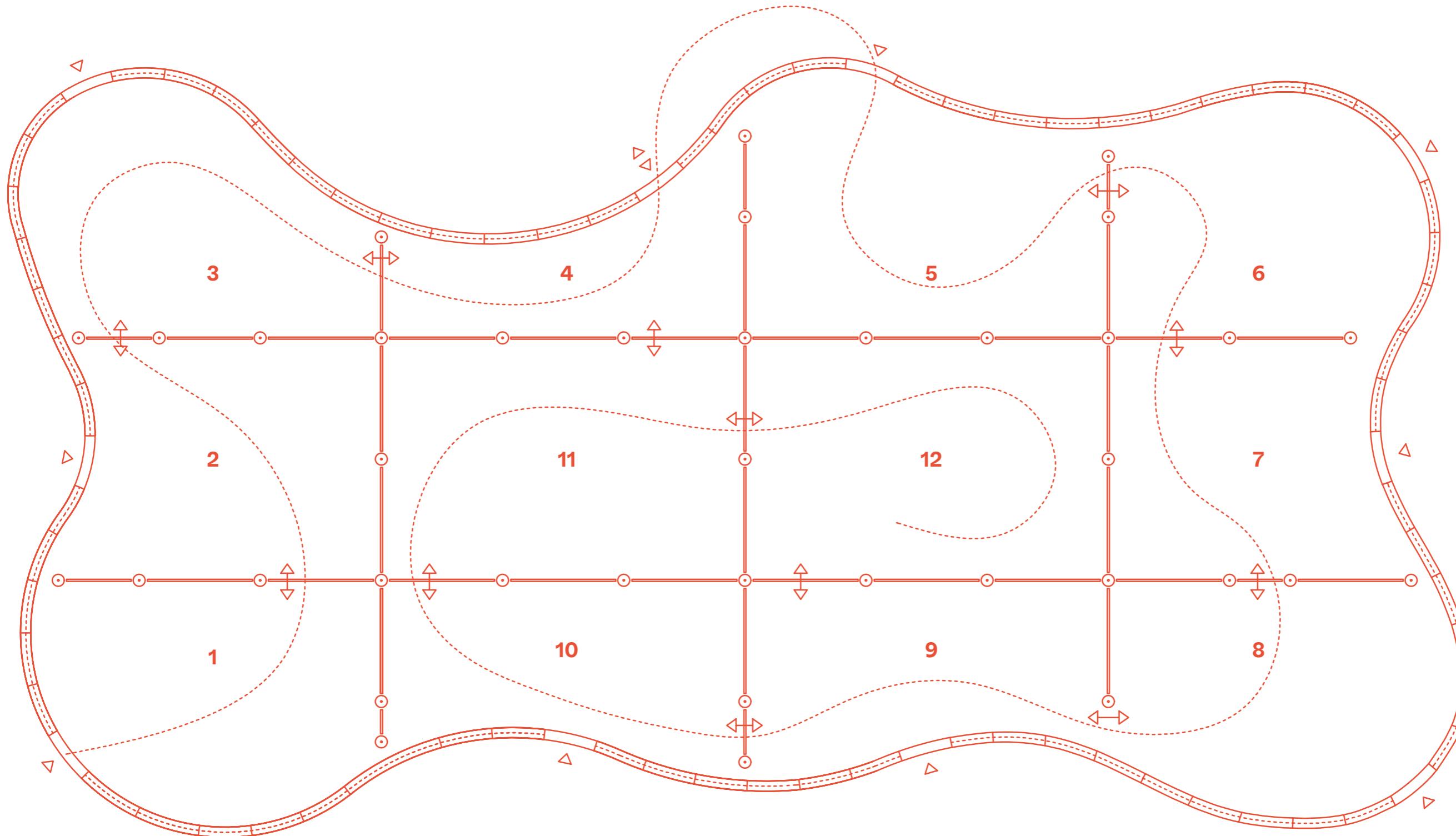
Según Alberto Manguel «hay ciudades que comienzan con unos pocos libros»,^[1] de la misma manera que hay ciudades que se transforman en libros, cuentos o fábulas. Y es en la ciudad, así como en las páginas de los libros, donde nace el imaginario colectivo, donde se crean las narrativas que llevamos grabadas en nuestras mentes y que guían nuestros comportamientos; donde las relaciones sociales tienen lugar y generan ficciones y fricciones, sueños y fantasías, recuerdos y deseos, pesadillas y miedos, también. La imposibilidad de dar una sola definición de lo que es una ciudad permite interpretaciones múltiples e incluso divergentes, que son ante todo constructos sociales. Las ciudades son también el escenario de los grandes desafíos contemporáneos —la crisis económica que parece no tener fin, las crecientes migraciones globales, el aumento de la desigualdad, la crisis de la vivienda, y el colapso medioambiental. Esta necesidad de encontrar o crear herramientas para subvertir el *statu quo* también requiere formas de comunicación diferentes y radicales, que nos permitan acercarnos a toda esta información para poder decodificarla adecuadamente, analizarla y hacerla comprensible, y de esta forma poder imaginar cómo son las ciudades que podrían llegar a existir. Así, la exposición se articula alrededor de una simple pregunta: ¿cómo es tu ciudad ideal?

Doce fábulas urbanas es una exposición que intenta responder a esta pregunta, tomando inspiración del proyecto «Twelve Cautionary Tales for Christmas», del grupo de arquitectos radicales Superstudio, publicado por primera vez en 1971 en la revista *Architectural Design* —que consistía en una serie de doce cuentos cortos ilustrados con un dibujo cada uno, evocando propuestas para doce ciudades ideales. Se ha invitado a un grupo de prácticas contemporáneas, pertenecientes a diferentes generaciones y con diversas experiencias profesionales, para dar forma a estas *Doce fábulas urbanas* al reconceptualizar el formato original de los doce cuentos de Superstudio y transformar la exposición en una herramienta que nos ayude a repensar cuál es nuestro papel en la construcción de la ciudad. Para ello, cada una de estas prácticas nos contará una fábula en forma de instalación artística, creando a una serie de narrativas abiertas a múltiples lecturas. Estas nuevas fábulas, como si surgieran de las páginas de un libro, tienen la intención de cuestionar lo que entendemos como «ciudad» y, de esta forma, ayudarnos a reimaginar lo que la ciudad podría llegar a ser —como ese espacio donde las relaciones, la naturaleza, los cuerpos y las geografías coexisten. Los relatos y las historias planteadas en esta exposición nos ayudarán a problematizar y cuestionar la definición convencional de «ciudad», revelándonos a través de sus narrativas, formas nuevas y diferentes de habitar el mundo.

Ethel Baraona Pohl

Crítica, editora, comisaria y cofundadora, junto a César Reyes, del estudio de investigación independiente y editorial dpr-barcelona, que se mueve en los campos de la arquitectura, la teoría política y el ámbito social.

^[1] Alberto Manguel, «La lectura como acto fundador». En José Antonio Millán (ed.), *La lectura en España: informe 2017*, Federación de Gremios de Editores de España, 2016.



Recorrido sugerido pero no por ello, único.

Esta exposición, al igual que la novela Rayuela, de Julio Cortázar, quiere abrirse a múltiples lecturas. Cada espacio es una fábula que, junto a las demás, puedes visitar en el orden sugerido o a saltos desordenados. La verdadera historia de tu ciudad ideal, la escribes tú.

1. Tiendas de campaña invertidas → Aristide Antonas
2. *Queering the city*: una sonorientación → Katayoun Arian
3. El gran interior: Hacia una casa difusa → MAIO Architects
4. De 3 derivas y 2 paseos → Clara Nubiola
5. El pueblo átomo → Traumnovelle
6. El parlamento de las plantas → Studio Céline Baumann
7. Políticas de la alimentación: un nuevo y radical sistema alimentario para la ciudad del Antropoceno → Chloé Rutzerveld
8. *Selling Bricks* → Bartlebooth
9. Urbanismo inquieto → Merve Bedir, Chong Suen y Sampson Wong
10. Cosmorama → Design Earth
11. La voz de los niños → Assemble
12. Nuestra vida feliz: la arquitectura y el bienestar en la era del capitalismo emocional → Canadian Centre for Architecture (CCA) con Francesco Garutti

TIENDAS DE CAMPAÑA INVERTIDAS

→ Aristide Antonas

Tiendas de campaña invertidas es uno de los protocolos urbanos con los que el arquitecto Aristide Antonas plantea diversas posibilidades arquitectónicas y legislativas para ocupar espacios urbanos vacíos, abandonados o en desuso. El proyecto propone organizar un sistema de «tiendas de campaña» colgadas de los techos de edificios, introduciendo un nuevo conjunto de reglas para habitar estos pequeños espacios individuales. Similar a una batería de camas sin orden ni articulación, esta propuesta plantea un nuevo conjunto de reglas o protocolos para habitar los espacios urbanos que se generan a partir de ella. En todo caso, lo más importante de *Tiendas de campaña invertidas* no está en la forma de habitar estas tiendas de campaña, si no en el espacio que se genera en el exterior de estas «tiendas invertidas», en el que se deben encontrar y generar formas colectivas de satisfacer las necesidades básicas de los habitantes; baños, armarios, cocinas... se tendrán que ubicar en espacios comunes, dando origen a comunidades de convivencia que escapan a la categoría tradicional de familia.

2020

La narrativa de estas «tiendas invertidas» nos presenta una ciudad casi a punto de echar a volar, aunque nunca llega a hacerlo. En lugar de las historias que conocemos (ficticias o no) de elementos habitables voladores, como los zepelines o los nuevos drones tripulados, esta ciudad vuela al paralizar las infraestructuras que la rodean. Es una ciudad que se ha fragmentado en piezas autónomas (las tiendas o «células para dormir»), lo que hace que sea cada vez más difícil entender la noción de ciudad como un todo habitable.

El proyecto *Tiendas de campaña invertidas* es más una pregunta que una respuesta sobre la ciudad. La estructura continua donde se colocan estas tiendas permite que sus ocupantes puedan pasar de una tienda a otra en completa libertad. Es una historia onírica en la que vemos cómo una ciudad se vacía a pesar de estar completamente equipada para ser ocupada.

Doce fábulas urbanas

convenciones de un pasado y un presente de (no) escucha, mientras apuntan hacia un futuro en el que el sonido mismo se entiende como queer.

Este grupo de artistas nos invita a prestar atención a los sonidos que nos rodean, así como a las realidades y los significados que crean, sugiriendo al visitante que, además de percibir a través de nuestros habituales sistemas de escucha, también podemos entender que se puede escuchar de manera diferente y en consonancia con una ecología política queer. La

instalación nos muestra señales acústicas en las rocas, que actúan como archivos sonoros, también desafía la lógica binaria de lo «urbano», que habitualmente implica que hay un exterior a la ciudad, cuando en realidad, los límites entre interior y exterior de la ciudad no existen. ¿Qué quedará de lo binario cuando comencemos a escuchar más dinámicamente nuestro zumbido planetario? ¿Cuáles son las características sonoras de un futuro en el que el sonido mismo se entiende como queer?

QUEERING THE CITY: UNA SONORIENTACIÓN

→ Katayoun Arian, junto a los artistas Angela Anderson, Irene Cassarini, Karachi Beach Radio y Gayatri Kodikal

A medida que la crisis ecológica se hace más evidente, el planeta pide de múltiples maneras que prestemos atención y, entre otras cosas, que actuemos de forma discordante ante las diferentes convenciones encubiertas y latentes que rodean los ámbitos de la escucha y comunicación humanos. Disentir de estos convencionalismos implica una forma colectiva de relacionarse con las secuencias de vibraciones fuera del espectro humano de audibilidad y perceptibilidad. Es, básicamente, una rendición de nosotros mismos que nos permite comenzar a formar parte del continúum de las fuerzas vibratorias

de la tierra y forjar relaciones radicales con una ecología política queer.

Queering the city es una intervención sonora formada por diversas obras de artistas invitados por Katayoun Arian. Sus contenidos y relaciones están sujetos a formaciones y deformaciones rítmicas, que incluyen desde sonidos cotidianos, narraciones especulativas, variaciones de lo que se entiende por ruido, e incluso una inmersión en lo ultrasónico. Estas piezas pueden coexistir o ser escuchadas de forma independiente y, a su vez, mutan, desplazan y transforman las

2020

EL GRAN INTERIOR: HACIA UNA CASA DIFUSA

→ MAIO Architects

2020

«The Grand Interior: Towards the Diffuse Home» es el segundo episodio de «Invisible Landscapes: Home (Act I)», un proyecto originalmente encargado por la Royal Academy of Arts, Londres, como parte de la exposición *Invisible Landscapes*.

Esta es una nueva versión de una instalación expuesta en la Royal Academy of Arts en Londres en el 2018, con la que MAIO Architects investigan cómo las tecnologías digitales están transformando nuestras vidas y entornos cotidianos, observando en particular el impacto del uso en los espacios domésticos de sistemas de inteligencia artificial, plataformas de economía colaborativa o *sharing economy* y otras «apps» de intercambio de bienes y servicios. La casa se presenta no simplemente como un espacio aislado, sino como una parte más de un sistema más amplio, donde los límites entre las esferas pública y privada, urbana y doméstica, son borrosos.

Hoy en día, la casa ya no es un espacio inmutable donde tenemos nuestras pertenencias, sino un espacio transitorio y multiconectado que se puede ampliar y reducir dependiendo de nuestras necesidades, mediante el uso de aplicaciones y productos similares. No hace mucho tiempo, la imagen de una familia convencional sentada alrededor de la televisión (como se reunían en siglos anteriores alrededor de una chimenea) era una imagen familiar. En la actualidad surge una nueva realidad social de la atomización a través del uso de dispositivos digitales y la creciente demanda de servicios. La televisión ahora ha perdido su lugar central, los usos de los espacios domésticos se superponen y las formas en que usamos estos espacios se vuelven cada vez más frágiles y efímeras.

Bajo esta mirada, toda la ciudad forma parte del ámbito doméstico, redefiniendo y difuminando los límites de la casa y convirtiendo lo doméstico en un terreno genérico, difuso y en continua expansión. Esto problematiza y cuestiona el papel de los ciudadanos en la construcción de esta ciudad de límites imprecisos. ¿Es Alexa o Siri un habitante más de tu casa? ¿Cuáles

son los límites de tu hogar, la puerta, las ventanas o el alcance del Wi-Fi? ¿Quiénes son tus nuevos vecinos, los que viven en la vivienda de al lado o el *rider* de Deliveroo que te trae la cena a casa?



MAIO. The Grand Interior. Towards the Diffuse Home.

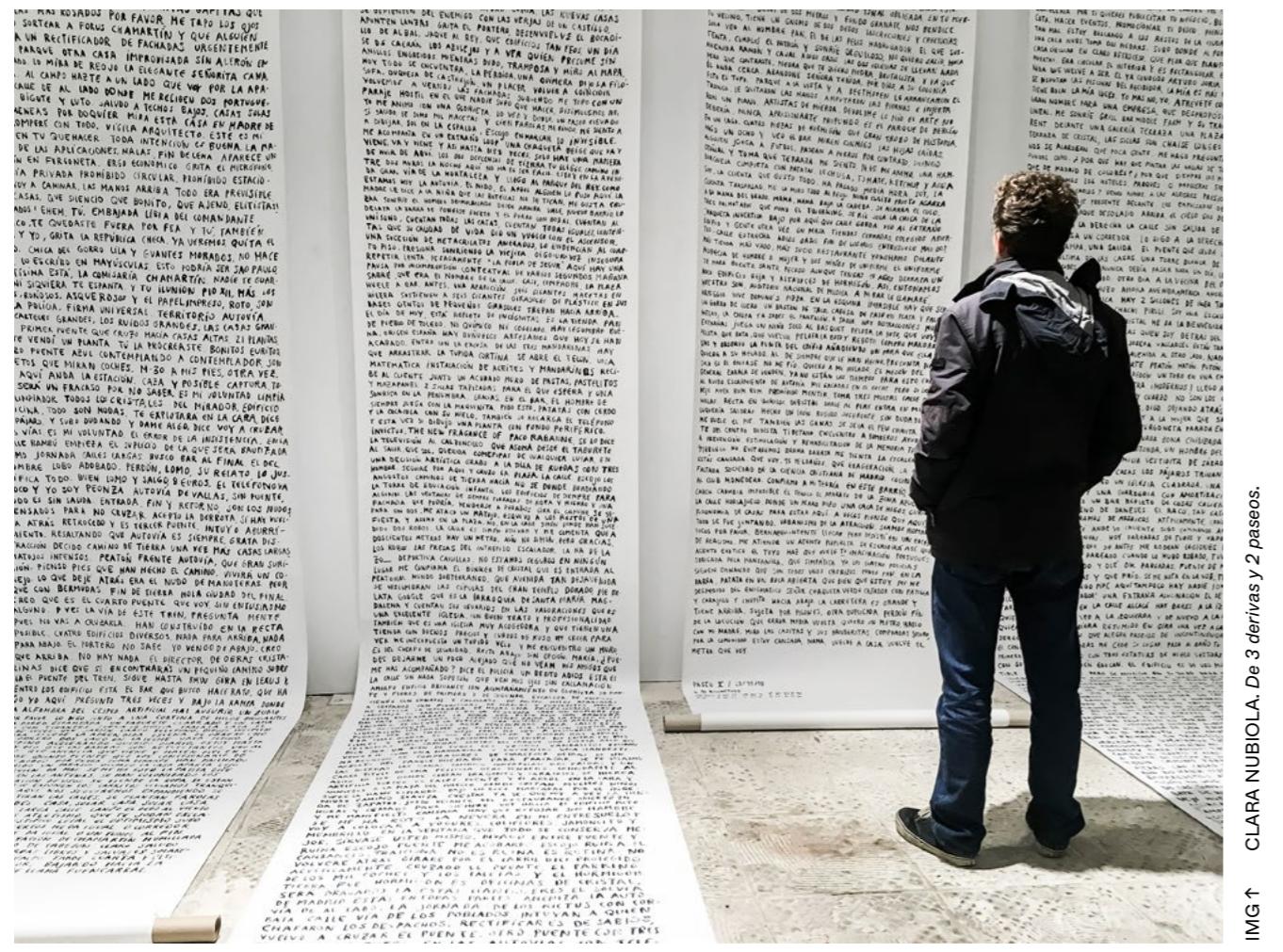
DE 3 DERIVAS Y 2 PASEOS → Clara Nubiola

El trabajo de Clara Nubiola se encuentra en la intersección de las derivas *situacionistas*, la ilustración, la escritura y la crítica urbana, dando como resultado una serie de proyectos que narran la ciudad de formas diferentes, novedosas, divertidas y que nacen de un análisis serio y profundo; una forma de transmitir conocimiento más allá de las formas académicas convencionales.

Con su proyecto *De 3 derivas y 2 paseos*, Clara nos cuenta el Madrid de las infraestructuras, esa ciudad que ha crecido a base de nudos viales, de puentes sobre las autovías, de caminos informales, campamentos ilegales y oficinas de cristal, que configuran el nuevo paisaje «de fuera». Un Madrid que se contrapone y coexiste con el de los barrios de siempre, el del flujo humano, del urbanismo de antaño y las tiendas de siempre, que son el viejo paisaje «de dentro». El proceso para registrar esta ciudad a través de una narrativa literaria, juguetona, pero no por ello menos seria, surge de la práctica del caminar contemplativo, de ese perderse por la ciudad dejándose sorprender y descubriendo trozos urbanos que no se habían observado antes. Desde una irónica

alegoría al caminante campestre y a la observación «romántica» del paisaje, la obra traza con palabras cinco caminos urbanos a partir del relato.

No es el camino el que construye el relato, sino al revés. Esta es una deriva en la que el relato construye el camino paso a paso, metafórica y físicamente. De forma sencilla pero tremadamente poética, cinco rollos de papel kraft, diez metros de largo cada uno, se transforman en una historia, un cuento donde «lo de fuera» y «lo de dentro» se solapan, se transponen y forman esa ciudad sin límites claros. Una ciudad como cualquier otra, donde el paisaje hace camino. Donde el camino construye paisaje.



CLARA NUBIOLA. *De 3 derivas y 2 paseos*.

2018

EL PUEBLO ÁTOMO

↳ Traumnovelle

Léone Drapeaud, Manuel León Fanjul y Johnny Leya

Traumnovelle es un equipo que se define a sí mismo como facción militante que utiliza la arquitectura y la ficción como herramientas analíticas, críticas y subversivas con el fin de enfatizar los problemas contemporáneos y diseccionar sus posibles soluciones.



TRAUMNOUVELLE. *The Atom People*.

De entre sus proyectos de ficción, *El pueblo átomo* es una historia que sucede en un mundo post-apocalíptico, en el cual el planeta tierra se ha sobrecalentado de tal manera que resulta inhabitable. Ante esta emergencia, la humanidad ha creado una nueva ciudad subterránea, que sobrevive gracias a una máquina que produce energía infinita, lo que permite a sus habitantes desarrollar sus actividades habituales. Siendo conscientes de los desastres ecológicos, económicos y políticos que les han llevado a esta situación, los habitantes de esta ciudad utópica prometen aprender de sus errores y vivir en completo equilibrio con la naturaleza.

A lo largo del proceso de excavación, generaciones de seres humanos van perfeccionando esta ciudad-máquina, en la que las estructuras sociales y políticas se vuelven más sencillas. Cada ser humano

encaja de forma perfecta en este nuevo ecosistema autosuficiente y complejo, pero optimizado. Poco a poco, el progreso ecológico de esta civilización se transforma en una búsqueda del jardín del Edén en las profundidades de las capas terrestres, donde sueñan con poder liberarse de los pecados de sus antepasados. En *El pueblo átomo*, la ciudad hace referencia a los nueve círculos del *Infierno* de Dante, donde cada pecado es castigado con un *contrappasso*, una especie de acción contraria.

Esta fábula, basada en la ciudad-máquina, cuestiona la paradoja de las relaciones contradictorias que se originan en la naturaleza cuando esta nace de la búsqueda de la ecología a través de la tecnología, manifestándose en la sublime desesperación de no pertenecer a los ecosistemas de nuestro propio planeta.

EL PARLAMENTO DE LAS PLANTAS

→ Studio Céline Baumann

El parlamento de las plantas es la sexta ciudad del proyecto «*Queer Nature*» de Céline Baumann, con el que propone un entorno urbano en el que la sabiduría de las plantas es muy apreciada, donde la flora es considerada en igualdad de condiciones que la humanidad que habita el planeta. Los ciudadanos tienen un gran respeto por su conocimiento de los biotopos sociales y económicos, así como su profundo saber de los procesos naturales. Leñosas, frondosas y florecientes, lideran el parlamento de la sexta ciudad desde el momento en que se fundó, convirtiéndose en la primera democracia verde que el mundo haya conocido.

El parlamento de las plantas da voz al mundo botánico, abordando cuestiones de raza, género y normatividad desde una mirada interseccional. Al abrir un espacio post-antropocéntrico para la reflexión, este parlamento desafía la creencia de que la materia y la inteligencia están disociadas, considerando la flora como algo más que una simple mercancía. Explora el



2020

POLÍTICAS DE LA ALIMENTACIÓN: UN NUEVO Y RADICAL SISTEMA ALIMENTARIO PARA LA CIUDAD DEL ANTROPOCENO

→ Chloé Rutzerveld

2020

CHLOÉ RUTZERVELD. *Politics of Food*.
IMG ↑IMG ↑ STUDIO CÉLINE BAUMANN. *Parliament of Plants*.

10

Con su proyecto *Políticas de la alimentación*, la diseñadora y artista Chloé Rutzerveld propone un sistema alimentario nuevo y radical para las ciudades del post-Antrópoco. Para hacerlo, nos lleva al año 2050, en el que la comida y los sistemas de producción, distribución y preparación que conocemos en la actualidad, ya no existen. Ahora, estos sistemas han dejado de girar en torno a los deseos del ser humano, ya no se matan animales para obtener proteínas, ni se importan cultivos exóticos de diferentes partes del mundo para crear una falsa ilusión de «vida sana». En esta nueva época, los nutrientes se producen con microorganismos; las bacterias, hongos y levaduras producen directamente las cantidades necesarias de carbohidratos, proteínas, grasas, vitaminas, fibra y aromas con un uso mínimo de recursos naturales y espacio. Además, los avances científicos basados en el análisis de ADN permiten saber qué alimentos necesita cada cuerpo.

En años anteriores, el aumento de los sistemas de nutrición a base de comida en polvo provocó una fractura entre una alimentación eficiente y el placer sensorial de comer, pero en el año 2050 la tecnología nos permite diseñar y experimentar formas de alimentación que van más allá de lo que nos podamos imaginar. Los seres humanos son más saludables que nunca, la escasez de alimentos y el desperdicio son cosa del pasado y las antiguas tierras agrícolas han sido restauradas a sus ecosistemas originales. *Políticas de la alimentación* muestra seis artefactos de un posible sistema alimentario futuro que se basa en la ingesta de microorganismos, y nos plantea preguntas como: ¿qué influencia tiene este nuevo sistema radical de alimentos en nuestra comida, nuestra experiencia gastronómica, los comportamientos sociales, la cultura, la religión, la evolución física y la situación económica a varias escalas, desde la familiar a la planetaria?

11

SELLING BRICKS

2020

[VENDIENDO LADRILLOS]

→ Antonio Giráldez López y Pablo Ibáñez Ferrera (Bartlebooth) en colaboración con Alberto de Miguel (horror.vacui)



BARTLEBOOTH. Selling Bricks.

IMG ↑

En diciembre del 2017, C. Tangana y Dellafuente publican en YouTube el videoclip del tema «Guerrera». Los artistas despliegan la totalidad de las referencias estéticas heredadas de la escena trap americana: ropa deportiva de marca, ostentosos abrigos de piel y brillantes accesorios de oro. El escenario cilíndrico en el que se filma el videoclip es el de las prematuras ruinas del Museo de la Automoción Eduardo Barreiros. Ordenado su derribo en el 2018, este edificio de 37.000 m² es solo el penúltimo capítulo en una compleja historia de evasión fiscal, ausencia de licencias de construcción, impacto ambiental y prevaricación política. La historia de este edificio, contada *ad infinitum* en las conferencias de los arquitectos por todo el mundo, fue perdiendo peso progresivamente en los discursos de la profesión hasta desaparecer por completo, a medida que las noticias sobre el futuro de la estructura poblaban las páginas de los medios nacionales.

Selling Bricks surge a partir de un proyecto de archivo audiovisual iniciado en el 2018, que hasta la fecha tiene forma de feed de Instagram (@kellycorbusier) y una publicación. En lo que podríamos considerar el tercer episodio de este proyecto, Bartlebooth y Alberto de Miguel (horror.vacui) nos presentan diversas formas de visualizar, comunicar, entender y pensar la ciudad, a través de la música urbana.

Las más de 28 millones de reproducciones del videoclip «Guerrera» (hasta la fecha y subiendo) contrastan con el constante silencio de la prensa cultural,

así como los esfuerzos de los implicados por esconder estos casos de la exposición mediática. Esto nos permite evidenciar hasta qué punto tatuajes en la cara, culos moviéndose, cadenas de oro, botellas derramadas, el chándal, zapatillas de deporte, Auto-Tune, *hi-hats* constantes y el perreo son, hoy por hoy, los mejores vehículos de difusión y popularización de un patrimonio arquitectónico y urbano relegado, de unas formas de habitar la ciudad que se escapan a las narrativas convencionales. ¿A alguien se le ocurre una mejor forma de visitar la obra de Sáenz de Oiza que al son de Ms Nina?

URBANISMO INQUIETO

2020

↳ Merve Bedir, Chong Suen y Sampson Wong

Esta instalación analiza la idea de «la ciudad en movimiento» en un momento crítico de revueltas e insurrecciones a escala global, en el que se puede hablar de un urbanismo inestable, inquieto e incansable. En esta ciudad, las ocupaciones no tienen como único objetivo transmitir un mensaje, sino que su intención es también la de procurar la inmediatez, la velocidad y la efectividad de los flujo relacionales. Las tácticas se organizan y experimentan con los dispositivos pero también con los cuerpos, y se modifican y repiten por iniciativa propia. Aquí no hay lugar para planes heroicos con pretensiones de «salvar el mundo»; la ciudad es de todos y para todos.

Bajo estas circunstancias, el conocimiento se comparte y expande de manera rápida y precisa, la tecnología funciona por su capacidad para ampliar los movimientos sociales desde sus bases, para probarlos, validarlos y acelerarlos. La ciudad se transforma en un espacio cósmico de movimiento conjunto, un sistema abierto y descentralizado joven, fluido y sin forma definida. La ciudad trasciende la ley para proteger los derechos fundamentales a través de actos de solidaridad. En esta ciudad, los lugares del poder institucional se transforman en templos desiertos, fortalezas desmanteladas; no son nada más que escenarios. La plaza ya no es el lugar de la insurrección, pero el centro comercial sí lo es.

Se ven aquí tres aspectos fundamentales de una ciudad en movimiento: la tecnología como foco de

accesibilidad a la información, centrándose en el uso de *smart phones*, aplicaciones de comunicación y foros; «Be Water» nos presenta las formas en las que el movimiento de personas define la ciudad y la condición urbana; y el análisis de los espacios que se transforman al cambiar de uso bajo estas circunstancias, es decir, centros comerciales, estaciones de metro, aeropuerto, escuelas, estaciones de policía, la casa y la calle, entre otros. *Urbanismo inquieto* es un llamado a comprender cómo se crea la inteligencia espacial colectiva y cómo surgen otras formas de vivir la ciudad.

COSMORAMA

2018

↳ Design Earth

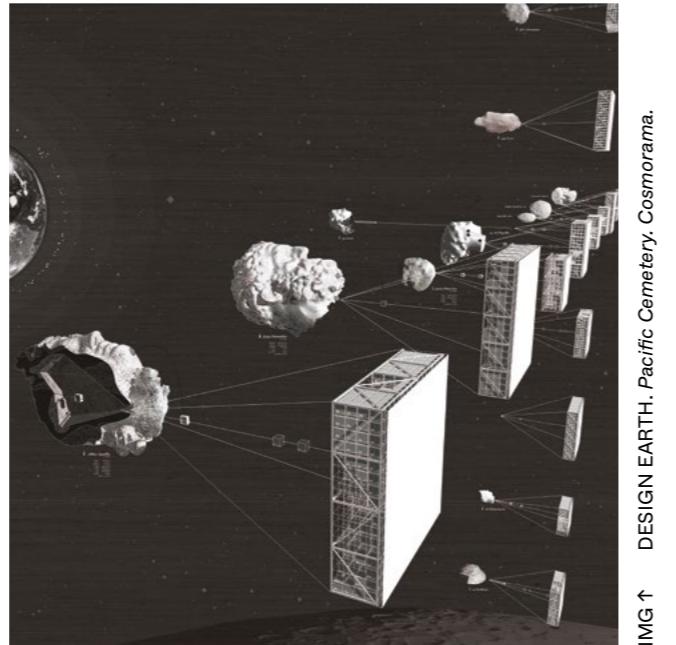
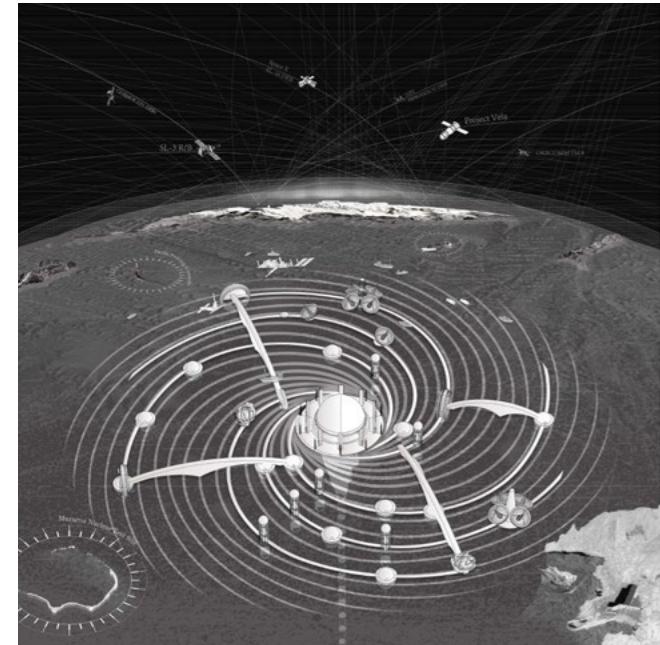
Design Earth es un estudio de investigación que se especializa en el análisis geográfico y crea formas de especulación medioambiental en la era del cambio climático. En este contexto, su proyecto *Cosmorama* intenta dar respuesta a la pregunta de cómo narrar y abordar las historias del siglo XXI referentes a la «nueva era espacial», incluyendo la minería de asteroides, la vida en condiciones de gravedad cero y los desechos espaciales. Estas ficciones tienen como eje central el espacio, que en tiempos recientes ha recuperado su importancia (después de la gran relevancia que tuvo durante los años de la carrera espacial y la llegada del hombre a la luna), debido al cambio climático, el urbanismo extraterrestre

y las iniciativas espaciales privadas que especulan sobre nuevas formas de extractivismo.

Ahora que las empresas comerciales invierten cada vez más en misiones exploratorias para cartografiar, visitar y concebir formas de vida similares a las de la Tierra en otros planetas, *Cosmorama* propone una serie de proyectos para esta «nueva era espacial», en forma de tres ficciones especulativas: «Minería del cielo», «Arca planetaria» y «Cementerio del Pacífico». Estas (geo)historias hacen visibles temas y actores de gran importancia que no se han tomado en cuenta después del triunfalismo tecnológico y las narrativas convencionales de la primera era espacial. Por lo tanto,

también plantean escenarios polémicos, a través de prácticas estéticas que rearticulan lo político dentro de imaginarios tecnoambientales.

En una nueva era espacial, donde el espacio exterior ya no es el «patrimonio común de la humanidad», se ha creado una extensión de las corporaciones privadas vinculadas a la política económica en la tierra; se llama «Minería del cielo». El «Arca planetaria» es el sitio



2019

NUESTRA VIDA FELIZ: ARQUITECTURA Y BIENESTAR EN LA ERA DEL CAPITALISMO EMOCIONAL

→ Una exposición organizada por el Canadian Centre for Architecture (CCA) Comisariada por Francesco Garutti

Nuestra vida feliz es una exposición organizada por el CCA, que en este caso se transforma en «una exposición dentro de la exposición», con la intención de hacernos reflexionar sobre cómo una nueva «agenda de la felicidad» influye cada vez más en la forma en que habitamos las ciudades y, por tanto, cómo afecta también la forma de concebir las ciudades del futuro.

¿Cómo medimos la calidad de nuestras vidas? ¿Cuáles son los datos detrás del concepto de «felicidad»? Estas y otras preguntas llevan varios años regulando los índices de habitabilidad del entorno urbano. A escala global, las consecuencias de esta agenda incluyen una redefinición de los parámetros que regulan la relación entre riqueza y bienestar y el surgimiento de una ciencia social basada en nuevas estrategias de recolección de datos. Los documentos que sustentan y explican estos «índices de la felicidad» se transforman en aparatos políticos y mediáticos que dan forma a nuestro entorno construido a través de su influencia en

los procesos de diseño. Los cada vez más abundantes «manuales de la felicidad» conforman un nuevo tipo de protocolo mediante el cual se evalúan y se conciben de nuevo los principios del diseño tradicional, influidos ahora por cuestiones como la sostenibilidad, las medidas de seguridad, nuestra concepción del confort y una nueva visión de la relación entre trabajo y tiempo libre.

Actualmente, la capacidad de rastrear y cuantificar nuestras emociones es un factor clave de las dinámicas que controlan la economía neoliberal y el nuevo fenómeno (a menudo abrumador) de un mercado inmaterial y estructuralmente inestable de «afectos». *Nuestra vida feliz* es un antimanual narrativo que explora e interpreta los paradigmas que hoy dan forma a nuestra percepción del entorno al otorgar una nueva identidad a la noción de espacio privado, reimaginar nuestros entornos de trabajo y transformar el concepto mismo de planificación de nuestras ciudades.

LA VOZ DE LOS NIÑOS → Assemble

En su libro *Deep Play*, Dianne Ackerman aborda el ámbito de la creatividad, explorando uno de los aspectos más esenciales del ser humano: la habilidad para jugar. Alrededor en este concepto, Assemble con su proyecto *La voz de los niños*, explora el juego infantil y sus posibilidades en ciudades de todo el mundo. En esencia una colección de vídeos cortos, esta documentación de niños jugando libremente, sin intervención adulta indebida, dirección externa u objetivos concretos, en entornos que han sido (o no) diseñados para permitir el juego, nos muestra cómo el juego libre y profundo es una necesidad biológica y un derecho legal, además de ser el mejor mecanismo para el aprendizaje. Desde una rayuela pintada con tizas de colores en la calle, hasta un columpio improvisado en las ramas de un árbol, los niños se expresan a través del juego.

Los niños pueden plantear visiones radicales, imaginativas y diferentes del mundo. En momentos de gran vulnerabilidad económica y política, podemos aprender mucho de su capacidad de navegar y participar en el proyecto de *hacer ciudad*, como hemos visto

recientemente con movimientos como el *Fridays for Future*, las movilizaciones estudiantiles contra las armas en Estados Unidos o el «Movimiento nacional de niños, niñas y adolescentes trabajadores del Perú» (NATs), entre otros. A pesar de que cada vez es más frecuente encontrarse con el diseño de ciudades que favorecen un entorno construido que inhibe de manera activa el juego de los niños al diseñar espacios urbanos sobreregulados, es evidente que se necesitan espacios que la gente pueda apropiarse y usar libremente, donde reunirse y hablar de sus problemas, de sus ideales, de sus sueños. Espacios para jugar. Los niños son actores relevantes para entender cómo deben ser las ciudades por venir, ciudades de relaciones abiertas, empáticas, interseccionales y diversas, como suelen ser sus juegos.

Estos videos tienen como objetivo mostrar cuán importante es el entorno para permitir el juego, y las relaciones creativas, complejas y evolutivas que los niños desarrollan con el mundo físico si se les da suficiente espacio y tiempo.

72	ESTONIA	(5.517)+
73	JAMAICA	(5.510)+
74	CROATIA	(5.488)+
75	HONG KONG	(5.458)+
76	SOMALIA	(5.440)
77	KOSOVO	(5.401)+
78	TURKEY	(5.389)+
79	INDONESIA	(5.314)+
80	JORDAN	(5.303)+
81	AZERBAIJAN	(5.291)+
82	PHILIPPINES	(5.279)+
	PERU	(5.245)+



ENG

TWELVE CAUTIONARY URBAN TALES

↳ An exhibition not about what the city is, but about what it can be

According to Alberto Manguel, “there are cities that begin with a few books”, in the same way that there are cities that become books, stories or fables. And it is in the city, just like in the pages of books, where the collective imaginary is born, where the narratives we have carved in our minds and which guide our behaviour are created; where social relations take place and produce fictions and frictions, fantasies and dreams, memories and desires, nightmares and fears too. The fact that it is impossible to give one single definition of what a city is provides a wealth of diverse, even divergent interpretations, which are primarily social constructs. The cities are also the setting of the great contemporary challenges —the seemingly never-ending economic crisis, growing global migration, increasing levels of inequality, the housing crisis, and environmental collapse. This need to find or create tools that will subvert the status quo also calls for different and radical forms of communication, ones that will bring us closer to all this information and allow us to appropriately decode it, analyse it, and make it understandable, to allow us to imagine those cities that could be. With this in mind, the exhibition gravitates around one simple question: what is your ideal city like?

In an attempt to respond to this question, the exhibition “Twelve Cautionary Urban Tales” takes its inspiration from the project “Twelve Cautionary Tales for Christmas”, by the group of radical architects Superstudio, first published in 1971 in *Architectural Design*. It was a series of twelve short stories, each accompanied by a single illustration, conjuring the image of twelve proposals of ideal cities. A group of contemporary practices, from different generations and a range of professional expertises, have been invited to give shape to these “Twelve Cautionary Urban Tales” by reconceptualising the original format of Superstudio’s twelve tales and transforming the exhibition into a tool to help us rethink our role in the building of the city. Each of the practices will tell a fable through an artistic installation, creating a series of narratives open to multiple interpretations. These new fables, as if emerging from the pages of a book, have the intention of questioning what we understand as ‘city’, and thus, help us to reimagine what the city could become —as that space where relations, nature, bodies, and geographies coexist. The narratives and stories put forward in this exhibition will help us problematise and question the conventional definition of ‘city’, revealing in their storytelling, new and different ways of inhabiting the world.

INVERTED TENTS

↳ Aristide Antonas

Inverted Tents is one of the urban protocols that architect Aristide Antonas uses to propose a range of architectural and regulatory possibilities of occupying empty, abandoned or derelict spaces in the city. It proposes setting out a system of tents suspended from the ceilings of buildings, introducing a new set of regulations to inhabit these small individual spaces. Like a series of beds with no order or articulation, this proposal puts forward a new set of rules or protocols to inhabit the urban spaces that emerge from it. Nevertheless, the most important part of *Inverted Tents* is not the way these tents are inhabited, but rather the space generated around them, where new ways of collectively satisfying its inhabitants’ basic needs must be found; bathrooms, storage units, kitchens... they will all have to be placed in common spaces, bringing about co-living communities that escape traditional family categories.

The narrative of these “inverted tents” presents a city almost about to fly off, although never quite. Instead of the stories (fictional or not) we have heard about habitable flying elements, like zeppelins or the new manned drones, this city flies by paralysing the infrastructure that surrounds it. It is a city fragmented into autonomous pieces (the tents or “sleeping cells”) that make it increasingly difficult to understand the idea of the city as an inhabitable whole.

Inverted Tents is more of a question than an answer about the city. The continuous structure where the tents are placed allows their occupants to move from one to the next with complete freedom. It is an oneiric story where we see a city becoming empty despite being completely equipped for occupation.

QUEERING THE CITY: A SONO-ORIENTATION

↳ Katayoun Arian, along with artists Angela Anderson, Irene Cassarini, Karachi Beach Radio, and Gayatri Kodikal

As the ecological crisis becomes increasingly evident, the planet is asking us in a wide range of ways to take heed and, among other things, to respond in a discordant way to the multiple undercover and latent conventions that surround the field of human hearing and communication. Dissenting from these conventionalisms implies a collective form of relating to the sequences of

vibrations outside the human spectrum of audibility and perception. It is basically by surrendering ourselves that we can begin to be part of the continuum of vibratory forces of the planet, forging radical relationships with a queer political ecology.

Queering the City is a sound installation with a range of works by artists invited by Katayoun Arian. Its content and connections are subject to rhythmic formations and deformations, including everyday sounds, speculative storytelling, variations of what is understood as noise, and even an immersion into the ultrasonic. These pieces can coexist or be listened to independently and, at the same time, they mute, displace, and transform the conventions of a past and present of (not) listening, while they aim towards a future where sound itself is seen as queer.

This group of artists invites us to pay attention to the sounds that surround us, as well as the realities and meanings they create, suggesting that, as well as perceiving our usual hearing systems, we can also understand that it is possible to listen differently, according to a queer political ecology. The installation reveals signs of sound in rocks, like sound archives of sorts; it also challenges the binary logic of the ‘urban’, which usually implies the existence of some kind of exterior to the city, when in fact these limits between the interior and the exterior of the city do not exist. What will remain of the binary when we begin listening more dynamically to the planetary hum? What are the sound features of a future where sound itself is understood as queer?

THE GRAND INTERIOR: TOWARDS THE DIFFUSE HOME

↳ MAIO Architects

This installation is a new version of one previously exhibited in 2018 at the Royal Academy of Arts in London. MAIO Architects investigate how digital technologies are transforming our lives and everyday environments, looking in particular at the impact of using artificial intelligence systems, collaborative or sharing economy platforms, and other apps for the exchange of goods and services, in domestic spaces. Here, the house is not simply an isolated space but part of a wider system where the boundaries between the public and private sphere, urban and domestic, are blurred.

Today the house is no longer an unchanging space where we have our belongings, but a multi-connected, transient space that can be expanded or reduced depending on our needs, with the use of applications and similar products. Not long ago, the image of a conventional family, sitting together around the television —as they did centuries before around the



fireplace— was a familiar one. Nowadays, a new social reality emerges from this atomisation through the use of digital devices and the growing demand for services. Television has now lost its central place and the uses of domestic spaces are overlaid, and the ways we use these spaces become more and more fragile and ephemeral.

Under this light, the whole city is part of the domestic realm, redefining and blurring the boundaries of the house and making the domestic generic, a diffuse territory in continuous expansion. This questions and makes a problem of the role the citizens play in the construction of this city of unclear boundaries. Are Alexa or Siri another inhabitant of your home? Which are the limits of your house: the door, the windows, or the reach of your Wi-Fi? Who are your neighbours, those who live in the house next to you or the Deliveroo rider who brings your dinner home?

3 WANDERS AND 2 STROLLS

↳ Clara Nubiola

Clara Nubiola's work is at the intersection of the Situationist *dérives*, illustration, writing, and urban critique, resulting in a series of projects that narrate the city in different, novel, and fun ways, born from serious and deep analysis; a way of transmitting knowledge beyond conventional academic means.

With the project *3 Wanders and 2 Strolls*, Clara tells us about the Madrid of its infrastructures, the city that has grown from junctions, bridges over motorways, informal paths, illegal camps, and glass office buildings; shaping the new landscape "outside". A Madrid that stands in contrast and coexists with that of its historic neighbourhoods, human flows, urban planning of the past, and the local stores that have been there forever; the old landscape "inside". The process of recording this city through a literary narrative, playful but no less serious for it, emerges from the practice of contemplative walking, losing one's way in the city, letting it surprise you and discovering urban fragments never previously encountered. With an ironic allegory to the rural wanderer and the "romantic" view of the landscape, the work uses words to trace five urban paths from its narration.

It is not the path that builds the story, but the other way around. This is a *dérive* where the story creates the path step by step, metaphorically and physically. In a simple yet immensely poetic way, five rolls of kraft paper, ten-metres-long each, transform into a story, a tale where "the outside" and "that inside" overlap, switch, and form that city without clear boundaries. A city like any other, where the landscape creates the path. Where paths create landscapes.

THE ATOM PEOPLE

↳ Traumnovelle

Léone Drapeaud, Manuel León
Fanjul y Johnny Leya

Traumnovelle is a team that defines itself as a militant faction using architecture and fiction as analytical, critical, and subversive tools to emphasise contemporary problems and dissect their potential solutions. Among their fiction projects, *The Atom People* is a story that happens in a post-apocalyptic world, where the planet has overheated to the point of becoming uninhabitable. Confronted with this emergency, humanity has created a new underground city, keeping themselves alive thanks to a machine that produces infinite energy, allowing its inhabitants to develop their normal activities. Aware of the ecological, economic, and political disasters that led them to this situation, the inhabitants of this utopian city promise to learn from the mistakes of the past and live in complete balance with nature.

Throughout the excavation process, generations of human beings perfect this machine-city, where social and political structures are simplified. Each human being fits perfectly into this new self-sufficient ecosystem, complex yet optimised. Slowly, the ecological progress of this civilisation transforms into the search for the Garden of Eden in the depths of the planet's crust, where they dream of becoming free of their ancestors' sins. In *The Atom People*, the city is a reference to the nine circles of Dante's *Inferno*, where each sin is punished with a *contrappasso*, a kind of opposite action.

This fable, based on the machine-city, questions the paradox of contradictory relations that occur in nature when it is born from the search of ecology through technological means, becoming manifest in a sublime desperation of not belonging to the ecosystems of our own planet.

THE PARLIAMENT OF PLANTS

↳ Studio Céline Baumann

The Parliament of Plants is the sixth 'Queer Nature' project by Céline Baumann, where she proposes an urban environment where the wisdom of plants is highly valued, where the flora is on equal terms as the humans inhabiting the planet. Citizens have a great respect for their knowledge of social and economic biotopes, as well as their deep knowledge of natural processes. The woody, leafy, and flowering beings head the parliament of the sixth city since its founding, becoming the first green democracy known to the world.

The Parliament of Plants gives voice to the botanic world, addressing issues of race, gender, and normativity from an intersectional perspective. By opening a post-anthropocentric space for reflection, this parliament challenges the belief that matter and intelligence are disassociated, considering flora as something more than a mere commodity. It explores the power of trees, shrubs, flowers, and grasses as a source of inspiration and it poses alternatives in the way we design and act in our current times of political uncertainty and climate change.

With similar protocols to those currently used in the legislative arena, in this parliament of vegetation, plant legislators from different origins convene on a daily basis to debate current issues. Yet in contrast to the constant confrontation and tension found in 'human' political contexts, this parliament of plants usually comes to a consensus and manages to come to agreements—despite having divergent views—because its members are aware of the importance of taking measures and acting decisively in areas regarding ecology, inclusion, tolerance, and diversity, with the understanding that their administration can only act towards the common good, basing their decisions on the principle of mutual care and support.

THE POLITICS OF FOOD: A RADICAL NEW FOOD SYSTEM FOR THE ANTHROPOCENE CITY

↳ Chloé Rutzerveld

With her project *The Politics of Food*, the designer and artist Chloé Rutzerveld proposes a new and radical food system for post-Anthropocene cities. For this purpose, she takes us to the year 2050, where the food and the systems of production, distribution, and preparation we know today no longer exist. Now, these systems have stopped revolving around the wants of human beings, animals are no longer killed for protein, nor is exotic produce imported from around the world to create the false illusion of a "healthy life". In this new era, nutrients are produced using microorganisms. Bacteria, fungi, and yeasts can directly produce the necessary amounts of carbohydrates, proteins, fats, vitamins, fibre, and aromas with a minimal need for natural resources and space. Scientific developments using DNA analysis make it possible to know what nutrients each body needs.

In previous years, the increase of nutritional systems based on powdered food led to a separation between efficient nourishment and the sensorial pleasure of eating, but in the year 2050, technology allows us to

design and experience forms of nutrition beyond our imagination. Human beings are healthier than ever, food poverty and waste are a thing of the past, and agricultural lands have been restored to their previous native ecosystems. *The Politics of Food* shows six artefacts from a possible future food system based on the intake of micro-organisms and poses questions like these: what impact does this new radical food system have on our food, our gastronomic experience, social behaviours, culture, religion, physical evolution, and the economic situation on a number of scales, from the family to the globe?

SELLING BRICKS

↳ Bartlebooth in collaboration with
Alberto de Miguel (horror.vacui)

In December 2017, C. Tangana and Dellafuente publish the music video of the song "Guerrera" on YouTube. The artists unfold the whole repertoire of aesthetic references from the North-American trap scene: branded sportswear, ostentatious fur coats, and shiny gold accessories. The cylindrical setting for the filming of the video is the premature ruins of the Automotive Museum by Eduardo Barreiros. With its demolition approved in 2018, this 37,000 m² building is just the latest chapter in an elaborate story of tax evasion, lack of building permits, environmental impact, and political prevarication. The story of this building, told *ad infinitum* in architectural conferences around the world, gradually lost ground in the profession's discourse until it disappeared altogether, while news about the future of the structure filled spreads in the national media.

Selling Bricks emerges from a audiovisual archiving project started in 2018, which to date is found in the form of an Instagram feed (@kellycorbusier) and a publication. In what we could think of as the third episode of this project, Bartlebooth and Alberto de Miguel (horror.vacui) present a range of ways of visualising, communicating, understanding, and thinking the city, all through urban music.

The more than 28 million playbacks (to date and rising) of the music video for "Guerrera" are in stark contrast to the continued silence of the cultural press, as well as to the efforts of those involved in hiding these cases from the public eye. This reveals the extent to which face tattoos, twerking, gold chains, spilt bottles, sportswear, sneakers, Auto-Tune, continuous hi-hats, and *perreo* are, today, one of the best vehicles for the dissemination and popularisation of a sidelined architectural heritage, of ways of inhabiting the city that escape conventional narratives. Can anyone think of a better way of visiting the work of Sáenz de Oiza other than to the sound of Ms Nina?

UNSETTLED URBANISM

↳ Merve Bedir, Chong Suen and Sampson Wong

This installation analyses “the city in movement” at a critical moment of protests and uprisings on a global scale, where one can talk about an unstable, restless, and untiring urbanism. In this city, occupations do not only have the aim of sending a message, their intention is rather to cause the immediacy, speed, and effectiveness of relational flows. They organise tactics and experiment with devices, but also with bodies, and they change and repeat on their own accord. There is no place here for heroic plans with the pretence of “saving the world”, the city is of the people and *for* the people.

Under these circumstances, knowledge is shared and expanded quickly and precisely, technology works because of its capacity to expand social movements from the bottom up, in order to trial, validate, and accelerate them. The city becomes a cosmic space of joint movement, an open and decentralised system which is young, fluid and of undefined form. The city transcends law in order to protect the state of law through acts of solidarity. In this city, the places of institutional power are left like deserted temples, “disbanded citadels”; they are no more than stages. The square is no longer the site of the insurrection, but the shopping centre is.

Here we have three fundamental aspects of a city in movement: technology as an accessibility hub for information, revolving around the use of smart phones, communication apps, and forums; ‘Be Water’ reveals the ways in which the movement of people defines the city and the urban condition; and the analysis of the spaces that are transformed when their use changes with the circumstances, i.e. shopping centres, metro stations, airports, schools, police stations, the house, and the street, among others. *Unsettled Urbanism* is a call to understand how collective spatial intelligence is produced and the other ways of living the city that emerge.

COSMORAMA

↳ Design Earth

Design Earth is a research office specialising in geographical analysis, creating forms of environmental speculation in the era of climate change. In this context, the project *Cosmorama* tries to answer the question of how to narrate and address the twenty-first century stories of the ‘New Space Age’, including the mining of asteroids, life in zero gravity, and space waste. These fictions share space as their common ground, which

has recently regained prominence —after the great relevance it had during the years of the space race and the landing on the moon— due to climate change, extraterrestrial urbanism, and private space ventures that speculate with new forms of extractivism.

Now that commercial corporations invest more and more in exploratory missions to map, visit, and conceive ways of living on other planets similarly to how we live on Earth, *Cosmorama* proposes a series of projects for this ‘New Space Age’ in the form of three speculative fictions: “Mining the Sky”, “Planetary Ark”, and “Pacific Cemetery”. These (geo)stories visibilise issues and actors of great importance that have not been taken into account following the technological triumphalism and mainstream narratives of the space age. So it also suggests controversial settings, using aesthetic practices that re-articulate the political within techno-environmental imaginaries.

In a new space age, where outer space is no longer the “common heritage of humanity”, there is an extension of private corporations linked to Earth’s political economy, called “Mining the Sky”. The “Planetary Ark” is where endangered species are taken during the sixth mass extinction of the planet as well as being a refuge for scientists and environmentalists. The “Pacific Cemetery” is a vortex spiral island where decommissioned satellites and other space debris is processed and put back into orbit. These are our new space cities, welcome to *Cosmorama*.

THE VOICE OF CHILDREN

↳ Assemble

In her book *Deep Play*, Dianne Ackerman looks at the field of creativity, exploring one of the most essential aspects of human beings: their ability to play. Around this concept, Assemble use *The Voice of Children* to explore child play and its potential in cities around the world. Basically a collection of film clips, this documentation of children playing freely, without undue adult intervention, external direction or goals, in environments which have been —or not— designed to enable play, shows us how free deep play is a biological need and a legal right, and is the best conduit for learning. From a colourful chalk-drawn hopscotch on the street to an improvised swing on the branches of a tree, children express themselves through play.

Children can propose radical, imaginative, and diverse visions of the world. At a time of great economic and political vulnerability, we have a lot to learn from their capacity of navigating and participating in the project of “making city”, as we have recently seen with movements such as Fridays for Future, the student movement for gun control in the USA, or the

National Movement of Organized Working Children and Adolescents in Peru (NATs), among others. Although it is increasingly common to find city designs that favour a built environment that actively inhibits children’s play by designing over-regulated urban spaces, it is clear that they need spaces that can be appropriated and used freely, where to gather and discuss their problems, their ideals, their dreams. Spaces to play. Children are relevant actors when trying to understand what the cities yet to come should look like, cities of open relations, empathetic, intersectional, and diverse, like their games tend to be.

These film clips attempt to show how important the environment is in making play possible, as well as the creative, complex, and evolving relations children develop with the physical world when given enough space and time.

OUR HAPPY LIFE: ARCHITECTURE AND WELL-BEING IN THE AGE OF EMOTIONAL CAPITALISM

↳ An exhibition organised by the Canadian Centre for Architecture (CCA)
Curated by Francesco Garutti

Our Happy Life: Architecture and Well-Being in the Age of Emotional Capitalism, an exhibition organised by the CCA, becomes here “an exhibition within the exhibition”, with the intention of making us reflect on how a new “happiness agenda” impacts the way in which we inhabit our cities and, therefore, also on the way we conceive the cities of the future.

How do we measure the quality of our lives? What is the data behind the notion of “happiness”? These and other issues have been molding the liveability indexes of our urban environments for a number of years. On a global scale, the consequences of this agenda include the redefinition of the relational parameters between wealth and wellbeing, and the surge of a social science, rooted in new data collection strategies. The documents that underpin and justify these “happiness indexes” are transformed into political and media apparatuses that shape our built environment through their influence on design processes. The ever-increasing number of “happiness handbooks” are a new kind of protocol, from which the principles of traditional design are re-evaluated and reconceived, from sustainability perspectives to security measures, from the actual idea of what comfort

is to a new understanding of the relation between work and free time.

Currently, our capacity to track and quantify emotions is key to the dynamic that controls neoliberal economies and to the ongoing phenomenon —often overwhelming— of the immaterial and structurally unstable market of “affections”. *Our Happy Life* is a narrative anti-manual that explores and interprets the recent paradigms that shape our perception of our surroundings, giving a new identity to the notion of private space, reimagining our work environments, and transforming the planning of our cities.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PÚBLICAS

HISTORIAS SOBRE LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA: UN CUENTO PARA NIÑOS, UN CUENTO DE TERROR, UN CUENTO SINESTÉSICO

Un programa paralelo que acompaña la exposición *Doce Fábulas Urbanas*.

→ 15 de Febrero de 2020

Dirigido por Ethel Baraona, Gonzalo Herrero Delicado, Adolfo Estalella y Pol Esteve Castelló.
Organizado por Matadero Madrid e Intermediae.

Siguiendo la narrativa de la exposición, con estas jornadas queremos hacer uso de la palabra para pensar y discutir la ciudad a través de cuentos, reimaginar qué es la ciudad a través de diversas narrativas que, en forma de ficciones, nos permitan adentrarnos en la diversidad de mundos—infantiles, aterradores, libertinos—que conforman la ciudad, lo que entendemos por ciudad, lo que soñamos al decir la palabra 'ciudad'. En este seminario, estructurado en tres partes, un grupo de participantes internacionales (arquitectos, artistas y teóricos) que vienen de contextos y experiencias diversas, nos contarán tres cuentos utilizando diferentes formatos narrativos, con los cuales especular acerca de la ciudad contemporánea en toda su complejidad, de lo visible y lo invisible, lo diáfano y lo profano, lo infantil y lo adulto, en el contexto urbano actual.

Con: Amica Dall (Assemble), Traumnovelle, Rosario Talevi, Martin Savransky, Vanessa Keith, Jaime Palomera, John Birmingham-Hall, Paula García Masedo, Ashkan Sepahvand and Virgil B/G Taylor.

El programa incluye un taller para niños dirigido por la artista, ilustradora y escritora Elena Arévalo Melville, y la fiesta de clausura con la DJ, comisaria y activista holandesa-iraní, Katayoun Arian.

EL HOSPITAL DEL FUTURO

→ En Abril, conferencia de Reinier de Graaf / OMA y presentación del catálogo de la exposición.

A Europa se la conoce como el viejo continente. Según las previsiones demográficas actuales, pronto será declarado el continente más envejecido del planeta. En la actualidad podemos ser más longevos, pero no por ello somos más saludables.

El arquitecto Reinier de Graaf del estudio OMA presentará su proyecto de investigación El Hospital del Futuro y nos explicará cómo deben ser los hospitales por venir. ¿Qué pasaría si pensáramos en el hospital del futuro no como una solución arquitectónica finita, sino como un gran proyecto urbano? ¿Cómo sería esa ciudad?

A CHILDREN'S STORY, A HORROR STORY, A SYNESTHETIC STORY

A parallel program accompanying the exhibition *Twelve Cautionary Urban Tales*

→ February 15, 2020

Convened by Ethel Baraona, Gonzalo Herrero Delicado, Adolfo Estalella and Pol Esteve Castelló.
Organised by Matadero Madrid and Intermediae.

Following the exhibition's narrative, this programme intends to make use of the word in order to tell the world. Structured in three main parts, a group of international participants—architects, artists and theorists—from diverse contexts and experiences, will tell us three stories, using several formats, narratives and performative skills, in order to speculate about the contemporary city and the future city navigating through the many different layers that form the current urban context—the visible and the invisible, the diaphanous and the profane, the childish and the adult.

With: *Amica Dall (Assemble), Traumnovelle, Rosario Talevi, Martin Savransky, Vanessa Keith, Jaime Palomera, John Birmingham-Hall, Paula García Masedo, Ashkan Sepahvand and Virgil B/G Taylor.*

The program includes a children's workshop led by artist and writer Elena Arévalo Melville, and the closing party with Iranian-Dutch DJ, curator, and activist, Katayoun Arian.

HOSPITAL OF THE FUTURE

→ In April, conference by Reinier de Graaf / OMA and presentation of the exhibition catalog.

Europe is known as the old continent. Current demographic trends may soon declare it the elderly continent. We may live longer, but we are by no means healthier.

Architect Reinier de Graaf from OMA will share their research project Hospital of the Future and their thoughts about what should the hospital of tomorrow be. What if we thought of the hospital of the future not as a finite architectural solution but as an urban project? How does a city like this should be?

EXPOSICIÓN DOCE FÁBULAS URBANAS UNA EXPOSICIÓN SOBRE LA CIUDAD: NO LO QUE ES, SINO LO QUE PODRÍA SER

Producción: Matadero Madrid

Comisariado: Ethel Baraona con la colaboración de César Reyes

ORGANIZACIÓN EN MATADERO MADRID

Diseño espacio expositivo: Taller de Casquería

Diseño gráfico de la exposición: Naranjo – Etxeberria

Transporte: TTI

Producción del montaje: RJ Stands

Seguros: HISCOX S.A.

Diseño gráfico de la comunicación: Tres Tipos Gráficos

Traducción de los textos: Daniel Lacasta Fitzsimmons

MATADERO MADRID

Directora artística: Rosa Ferré
Gerente: Alma Fernández Rius

OFICINA DE COORDINACIÓN

Responsable de programación: Ana Ara
Gestión de proyectos: Eva Gonzalo
Comunicación: Miriam González, Marisa Pons
Diseño gráfico: Mario Cano
Relaciones institucionales:
Marta García Santo-Tomás
Coordinación técnica: Javier del Valle
Coordinación producción: Miriam Bosch
Apoyo coordinación producción: Santiago Jiménez
Producción: Vicente Fernández,

Andrés Fernández, David Romero
Coordinación gerencia: Adela Fernández
Administración: Susana Arranz, Paloma Benito, Nieves Montalegre, Mila Pinel
Infraestructuras: Raúl Cano

INTERMEDIAE

Responsable de programación: Zoe López Mediero
Gestión de proyectos: Francisca Blanco, Azucena Klett, Tommaso Marzocchini

ARQUITECTOS Y ARTISTAS PARTICIPANTES / ARCHITECTS AND ARTISTS PARTICIPANTS

Aristide Antonas

Katayoun Arian

Assemble

Bartlebooth

Studio Céline Baumann

Clara Nubiola

Chloé Rutzerveld

Design Earth

Merve Bedir, Chong Suen y Sampson Wong

MAIO Architects

Traumnovelle

Canadian Centre for Architecture (CCA) con Francesco Garutti

Comisariado:

Ethel Baraona Pohl

ENTRADA GRATUITA / FREE ENTRANCE

#12FábulasUrbanas #12CautionaryTales
#UrbanismosRadicales #RadicalUrbanisms

MATADERO MADRID

Paseo de la Chopera 14, 28045 Madrid
info@mataderomadrid.org /// @mataderomadrid
T. 91 318 46 79

Colabora:

CCA

INTERMEDIAE MATADERO