ANT

10

Ciudad
Coersmeier
Lombardi
Alexopoulos
SPAN
Zanatta
Rehm

Lejos de burocráticas aproximaciones a la ciudad desde el urbanismo metódicamente estadístico y evaluador de circunstancias coyunturales, el especial de Antagonismos dedicado a la Ciudad se enfoca en la presentación de seis aproximaciones al problema contemporáneo de la ciudad que nos interpelarán al punto de cuestionar nuestra propia existencia en las ciudades que habitamos.

ANTAGONISMOS / MARZO 2021 / #10 / ISSN 2683-7749

ANTAGONISMOS

10

Dirección Editorial
Santiago Miret
Federico Menichetti

Transcripciones y montaje
Delfina Amejeiras

Diseño Gráfico
4eAteliers

Sponsors
Centro Poiesis
Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo
Universidad de Buenos Aires

Editorial
Antagonismos Media
www.antagonismos.com
antagonismosmedia@gmail.com
Potosi 4015 3roC
CP.1199
ISSN-2683-7749

Buenos Aires
Argentina
2021

ANT 10

Colaboradores
Collaborators

Jonas Coersmeier
Es Arquitecto y socio de la práctica de diseño Büro NY con sede en Nueva York y Berlín. Estudió en TU-Darmstadt, MIT y la Universidad de Columbia. Es profesor asociado con CCE en Pratt Institute, donde enseña Arquitectura y diseño urbano, conduce el proyecto de investigación de diseño Nanotectonica, y enseña un estudio de vivienda urbana en la Universidad de Pennsylvania. Su trabajo ha sido galardonado con numerosos premios, entre ellos el Empire State Development Corporation por su diseño del Monumento al 11 de septiembre, el premio de la Foundation for the Arts and Culture of the State of North Rhine-Westphalia, el Van Alen Institute and Columbia University Honor Award for Excellence in Design, el The Kinne Fellows Prize y el Lowenfish Prize for Design. Fue miembro del Servicio Alemán de Intercambio Académico. Su trabajo ha sido publicado y exhibido internacionalmente.

Gökhan Kodalak
Es un arquitecto y teórico que recientemente recibió su doctorado por la Universidad de Cornell. Ha sido un crítico externo habitual de los estudios de diseño urbano de Jonas Coersmeier en los Pratt Institute and Urban Housing Studios en la University of Pennsylvania, a los que ha proporcionado generosamente una perspectiva histórica y filosófica. Escribió 'From Cities Lifeless to Cities Alive' como contribución a nuestro proyecto Material Urbanism.

Roberto Lombardi
Es Arquitecto por la Universidad de Buenos Aires. Actualmente se desempeña como profesor en Sistemas de Representación Geométrica y Morfología I y II en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UBA, profesor de Forma Arquitectónica I y II, Forma Urbana I y II y coordinador de las áreas de Representación y Forma en el Instituto de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Martín. Se ha desempeñado como Coordinador del Centro de Estudios de Arquitectura Contemporánea en la Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos de la Universidad Torcuato Di Tella y ha sido profesor visitante en la Arizona State Unversity, Architectural Association School of Architecture, Universidad de Mendoza y Universidad Nacional de Rosario. Su práctica de Arquitectura y Urbanismo ha recibido numerosas premiaciones y ha sido exhibida en las Bienales Arquitectura de Venecia, San Pablo, Quito, Buenos Aires, Montevideo y México.

Matías del Campo
https://span-arch.org/
Es Arquitecto, Magister en Arquitectura por la University of Applied Arts in Vienna y Doctor en Arquitectura por la Royal Melbourne Institute of Technology. Es Profesor Asociado en el Taubman College of Architecture and Urban Planning de la University of Michigan. Sus obsesivas exploraciones en modalidades contemporáneas alimentadas por un amplio repertorio de materialización de protocolos naturales, tecnologías de última generación y búsquedas filosóficas conforman su coherente ecología de proyecto. Recientemente ha sido galardonado con la Accelerate@CERN Fellowship, ha participado como Technical Chair de la ACADIA Conference y ha sido Editor Invitado de la revista de Arquitectura Architectural Design. Su libro más reciente, Sublime Bodies (Tongji Press: Shanghai) ha sido publicado en 2017. En 2003, junto con Sandra Manninger, fundan la oficina de Arquitectura SPAN, la cual ha ganado un amplio reconocimiento con su propuesta ganadora para el Pabellón de Austria en la 2010 Shanghai World Expo, como también el New Brancusi Museum en París. El trabajo de SPAN ha sido exhibido en la Bienal de Venecia 2012; en ArchiLab en Orleans, Francia; en la Bienal de Arquitectura de Beijing 2008 y 2010; en la exhibición Formation en el Museum of Applied Arts MAK en Vienna en 2011 y la Fab Union Gallery en Shanghai en 2017.

Nicolò Zanatta
Es fotógrafo, italiano, y vive en Venecia. Se graduó en 2017 de la Universidad de Arquitectura de Venecia IUAV y la exposición de su tesis de maestría se llevó a cabo en Ca 'Pesaro - International Gallery of Modern Art, Venecia. Es parte del consejo editorial y colaborador frecuente de la revista online La Rivista di Engramma. Su interés principal es la estética y la espacialidad, ambas exploradas a través de múltiples medios y herramientas.

Casey Rehm
Es diseñador y consultor algorítmico con sede en Los Ángeles. Recibió un MSAAD de la Universidad de Columbia en 2009 y su Licenciatura en Ciencias de la Universidad Carnegie Mellon en 2005. Tiene más de diez años de experiencia en arquitectura, trabajando para firmas en Nueva York, Los Ángeles, Berlín y Londres. Tanto su trabajo arquitectónico como de medios interactivos se ha exhibido a nivel nacional e internacional. Además de su experiencia profesional, Rehm ha sido miembro de la facultad a tiempo completo en el Instituto Politécnico Rensselaer, asistió a estudios en la Universidad de Columbia, la Universidad de Pensilvania y el Instituto Pratt y enseñó talleres en la Universidad de Kentucky. Actualmente imparte estudios de posgrado en diseño y seminarios en programación y robótica en diseño en SCI-Arc.

Konstantinos Alexopoulos
Es Arquitecto con experiencia en diseño computacional y fabricación digital. Ha sido parte de ecoLogicStudio en Londres, trabajando en proyectos para Astana EXPO, Tallinn Architecture Biennale, Centre Pompidou, FRAC entre otros. Después de obtener su Diploma en Arquitectura de la Universidad de Patras en Grecia, completó el Programa de Posgrado en Diseño Arquitectónico B-Pro en Bartlett School of Architecture UCL, enfocando su investigación en la autoorganización, con sistemas basados en agentes, hacia el diseño de alta resolución. Ha participado en varios concursos y talleres de arquitectura obteniendo distinciones y ha publicado proyectos en diferentes medios. Es arquitecto registrado en Reino Unido y Grecia.

10

_44 CIUDAD
CITY
Santiago Miret
Federico Menichetti
Página 8

_45 Urbanismo Material
Material Urbanism
Jonas Coersmeier
Página 10

_46 Cartografías Críticas
Critical Cartographies
Roberto Lombardi
Página 46

_47 Poros Polis
Poros Polis
Konstantinos Alexopoulos
Página 100

_48 Ficciones Urbanas
Urban FIctions
SPAN
Página 116

_49 Ucronía: Espacio de Devenir
Uchronia: Space of Becoming
Nicolò Zanatta
Página 132

_50 HoaxUrbanism y Nuevo Campo Marzio
HoaxUrbanism and New Campo Marzio
Casey Rehm
Página 152

44 CIUDAD
CITY

Santiago Miret
Federico Menichetti

Cuadro de Akira, dirigida por Katsuhiro Otomo. 1988.

La Arquitectura se relaciona con la ciudad en dos aspectos. En primer lugar, la gran mayoría de la Arquitectura construida y proyectada ha sido elaborada en función de un emplazamiento en una ciudad, o como fundacional de una ciudad, o en algún tipo de relación con lo urbano. Esto nos hace pensar el problema de la ciudad como emergente de la Arquitectura o viceversa.

Por otro lado, la Arquitectura se relaciona con la ciudad dado que, según Alberti, "una casa grande es como una pequeña ciudad y una pequeña ciudad es como una casa grande". Esto implica que la Arquitectura, a cierta escala puede ser entendida como constructora de urbanidad. Una ciudad puede ser entendida como una gran obra de Arquitectura, mientras que hay obras de Arquitectura que parecen organizarse como ciudades.

Las ciudades se han caracterizado por ser un lugar de refugio, y la Arquitectura, no sólo ha operado como un símbolo en este contexto, sino como sistemas de contención y hábitat. Ya sea en la Hagia Sophia de Constantinopla como recinto salvaguarda de los peligros de la intemperie, en los muros habitables de la Muralla China, en el ícono urbano que representa la Torre Eiffel, o en el símbolo cultural-religioso de la fastuosa Iglesia de San Pedro en el Vaticano, la Arquitectura emerge como el sistema habilitante para la generación de ciudad.

Lejos de burocráticas aproximaciones a la ciudad desde el urbanismo metódicamente estadístico y evaluador de circunstancias coyunturales, el especial de Antagonismos dedicado a la Ciudad se enfoca en la presentación de seis aproximaciones al problema contemporáneo de la ciudad que nos interpelarán al punto de cuestionar nuestra propia existencia en las ciudades que habitamos.

Architecture is related to the city in two aspects. In the first place, the vast majority of the architecture built and projected has been elaborated according to a location in a city, or as a foundational city, or in some kind of relationship with the urban fabric of cities. This makes us think of the problem of the city as emerging from Architecture or vice versa.

On the other hand, Architecture is related to the city since, according to Alberti, "a big house is like a small city and a small city is like a big house". This implies that Architecture, on a certain scale, can be understood as a builder of urbanity. A city can be understood as a great work of Architecture, while there are works of Architecture that seem to be organized as cities.

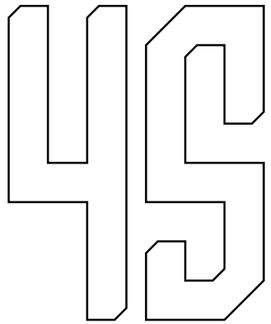
Cities have been characterized as a place of refuge, and Architecture has not only operated as a symbol in this context, but also as containment and habitat systems. Whether in the Hagia Sophia of Constantinople as a safeguarding place from the dangers of the elements, in the habitable thickness of the Chinese Wall, in the urban icon that represents the Eiffel Tower, or in the cultural-religious symbol of the lavish Church of St. Peter in the Vatican, Architecture emerges as the enabling system for the generation of the city.

Far from bureaucratic approaches of methodically statistical urban planning and evaluating circumstantial events, the Antagonisms special dedicated to the City focuses on the presentation of six approaches to the contemporary problem of the city that will challenge us to the point of questioning our own existence in the cities we inhabit.

Urbanismo Material
Material Urbanism

Jonas Coersmeier
Página 10

Composite collage and site drawing based on urban fabric material tracing for Brooklyn Navy Yard proposal 'The Urban Weave' by Mais Abuali, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute.



Urbanismo Material
Material Urbanism

Jonas Coersmeier

Urban Design Studio Jonas Coersmeier at Pratt Institute
Critic Jonas Coersmeier, Co-teacher Emilija Landsbergis
Student work Mais Abuali, Yongmin Lee, Yifei Li, Andrea Monroig, Donghan Kang, Hetali and Yash Patel, Harsh Shah, Riya Sinha, Sindhura Vanamamlai Sowmithri, Yan Zhuang

Urban Housing Studio Jonas Coersmeier at University of Pennsylvania
Critic Jonas Coersmeier, TAs: Shih-Kai Lin, David Forero
Student work Glenn Godfrey, Karen Vankovisch

El trabajo de las páginas siguientes introduce la idea de Urbanismo Material, que ofrece un método y una posición disciplinaria para el diseño urbano, al tiempo que se refiere a la materialidad de la propia condición urbana. El trabajo es producido por un grupo internacional de estudiantes de diseño, y si bien es altamente especulativo y en algunos casos implantado en escenarios ficticios, explora problemáticas muy reales y urgentes de nuestro tiempo, como la urbanización, la densificación y el incremento en el nivel del mar causado por el calentamiento global. Aborda estos problemas en el contexto de un corredor urbano marítimo de desarrollo masivo en el futuro cercano, el Brooklyn Navy Yard en la ciudad de Nueva York.

El Diseño Urbano, quizás la más ambigua de todas las disciplinas del diseño, cubre un espectro de temas que son demasiado amplios para ser enmarcados disciplinarmente. El campo del Diseño Urbano abarca la Arquitectura, el paisaje y la planificación urbana, así como aspectos de la formulación de políticas y el desarrollo inmobiliario. Se ocupa de la forma arquitectónica en el contexto urbano, la relación entre los edificios, las infraestructuras, los espacios en ellos y el tejido urbano integral que las definen. Estas condiciones se entienden a menudo como meras expresiones materiales del sustrato real de la ciudad de fuerzas sociopolíticas y económicas. Con los modelos de materiales presentados, asumimos la posición de que el Diseño Urbano es principalmente una disciplina de diseño, profundamente comprometida, pero distinta de las ciencias sociales adyacentes. El diseño crea contenido cultural que involucra a varias partes interesadas y estimula el discurso público. De esta manera, el Diseño Urbano sirve a la comunidad e informa a los ciudadanos participantes, los responsables políticos, los desarrolladores y otros grupos de interés.

The studio work on the following pages introduces the idea of Material Urbanism, which offers a method and disciplinary position for urban design, while it refers to the materiality of the urban condition itself. The work is produced by an international group of student designers, and while it is highly speculative, and in some cases embedded in fictional scenarios, it is invested in very real and pressing matters of our time, such as Urbanization, Densification, and the rise in sea level caused by Global Warming. It addresses these issues in the context of a maritime urban corridor of near-future massive development, the Brooklyn Navy Yard in New York City.

Urban Design, perhaps the most ambiguous of all design disciplines, covers a spectrum of issues that are too broad to be framed disciplinarily. The field of Urban Design encompasses architecture, landscape and city planning, as well as aspects of policy making and real estate development. It is concerned with architectural form in the urban context, the relationship between buildings, infrastructures, the spaces therein and the comprehensive urban fabric they define. These conditions are often understood as mere spatio-material expressions of the city's actual substrate of socio-political and economic forces. With the presented material models, we take the position that Urban Design is primarily a design discipline, deeply invested in, yet distinct from the adjacent social sciences. Design creates cultural content that engages various stakeholders and stimulates public discourse. It is in this way that Urban Design serves the community and informs citizen participants, policy makers, developers, and other interest groups.

Composite materials and urban fabric models in Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute, photograph by Adam Elstein. 2019.

La urbanización es enorme. El número de megaciudades, áreas metropolitanas con una población de más de diez millones, se ha más que duplicado en las últimas dos décadas, y la ciudad de Nueva York, la más grande de los Estados Unidos, es un laboratorio viviente para los proyectos de estudio presentados. La urbanización es un impulsor de los principales desafíos que enfrentamos en la sociedad, desde el calentamiento global hasta cuestiones de salud, contaminación y enfermedades[1].

Urbanization is vast. The number of megacities - metropolitan areas with a population of more than ten million - has more than doubled over the last two decades, and New York City, the largest in the United States, is a living laboratory for the presented studio projects. Urbanization is a driver of the major challenges we face in society - everything from global warming to questions of health, pollution and disease[1].

El urbanismo material busca aberraciones en el contexto urbano, condiciones espaciales autónomas y artefactos urbanos

Durante el último medio siglo, el calentamiento global, resultado de la actividad humana en la superficie de la Tierra, ha pasado de ser predecible y medible a palpable de manera intensa y devastadora. Durante ese tiempo, algunos diseñadores e ingenieros han cambiado el enfoque de la sostenibilidad a la resiliencia y la adaptación. En un nuevo estado de crisis constante y recuperación perpetua de los impactos y las réplicas, ya no podemos preservar el "original medio natural", sino que debemos adaptarnos a una "nueva naturaleza". Considerando la creciente frecuencia de desastres ambientales y el crecimiento de la población, el Urbanismo Material investiga modelos de resiliencia que muestran dos grados de elasticidad. Estos modelos apuntan a incrementar la capacidad de la ciudad para absorber simultáneamente las presiones internas y externas causadas por el calentamiento global y la urbanización.

Over the past half-century global warming – the result of human activity on Earth's surface – has moved from predictable and measurable, to intensely and devastatingly palpable. During that time some designers and engineers have shifted focus from sustainability to resilience and adaptation. In a new state of constant crisis and perpetual recovery from shocks and aftershocks, we can no longer preserve the "first natural" environment, but must adapt to a "new nature." Considering the increasing frequency of environmental disasters and the growth in population, Material Urbanism investigates models of resilience that display two degrees of elasticity. These models aim at increasing the city's capacity to simultaneously absorb internal and external pressures caused by global warming and urbanization.

1. Geoffrey West, Santa Fe Institute, on BBC Radio program "The Digital Human" https://www.santafe.edu/news-center/news/bbc-radio-west-smart-city

Los aumentos masivos de población ya no pueden ser absorbidos por ciudades en expansión, que reclaman tierras agrícolas valiosas y aumentan las emisiones de gases de efecto invernadero. Si continúan las tendencias actuales en la densidad de población, para 2030 la cobertura terrestre urbana mundial se triplicará, lo que provocará graves pérdidas de carbono de la vegetación y la biodiversidad mundial[2]. Las ciudades deben crecer hacia adentro, no solo para la sostenibilidad ecológica, sino también para la sostenibilidad socioespacial y económica. Hay algunos indicios de que un siglo de expansión urbana descontrolada en los Estados Unidos ya ha llegado a su fin[3], ya sea debido a esfuerzos políticos coordinados o como consecuencia del deseo de los millennials por un estilo de vida urbano. En medio de una pandemia mundial, algunos se preguntan si esta tendencia continúa, ya que muchos (neoyorquinos) han huido de la ciudad en la primavera y el verano de 2020 por temor a la densidad. Sin embargo, consideramos que el virus es una crisis dentro de una crisis, que causa un subconjunto recurrente, posiblemente permanente, de problemas de un fenómeno masivo más grande que desafía la categorización humana estándar y que no se puede enfrentar con una expansión urbana continua.

La búsqueda de nuevos modelos de densificación está impulsada tanto por la urgente necesidad de crear espacios y estructuras resilientes para la habitación, como por el deseo de densidad en sí, una condición inherentemente urbana. La densidad no es solo una medida numérica, sino una calidad arquitectónica que se registra como sensación espacial y a través de categorías estéticas. El urbanismo material busca estrategias de intervención urbana que realcen esta cualidad y discutan críticamente la noción de contexto sin apoyarse en convenciones pasadas de contextualismo. Construye modelos de densidad que se invierten en la realidad autónoma de la ciudad. Estos modelos no socavan a la ciudad reduciéndola a una red de personajes relacionales, y no se justifican simplemente por sostener la condición actual de la ciudad o su continuidad histórica. El urbanismo material busca aberraciones en el contexto urbano, las condiciones espaciales autónomas y los artefactos urbanos. En lugar de un plan maestro unificado, diseña un lenguaje arquitectónico que eleva la experiencia urbana y ayuda a hacer crecer la "ciudad viva[4]" en su núcleo.

Massive population increases can no longer be supported by sprawling cities, which claim the most valuable agricultural land and increase greenhouse gas emission. If current trends in population density continue, by 2030 the global urban land cover will triple, inducing severe global biodiversity and vegetation carbon losses[2]. Cities must grow inward, not just for ecological sustainability, but for socio-spatial and economic sustainability as well. There are some indications that a century of urban sprawl in the United States has already come to an end[3], whether this is due to coordinated policy efforts or the consequence of millennials' desire for an urban life style. In the midst of a global pandemic some wonder if this trend continues, as many (New Yorkers) have fled the city in the spring and summer of 2020 for fear of density. However, we consider the virus a crisis within a crisis, causing a reoccurring, possibly permanent subset of problems of a larger, massive phenomenon that defies standard human categorization and that cannot be met with continued urban sprawl.

The search for new models of densification is driven as much by the urgent necessity to create space and resilient structures for habitation, as by the desire for density itself, an inherently urban condition. Density is not just a numeric measure, but an architectural quality that registers as spatial sensation and through aesthetic categories. Material Urbanism looks for strategies of urban intervention that heighten this quality and critically discuss the notion of context without relying on past conventions of contextualism. It builds models of density that are invested in the autonomous reality of the city. These models do not undermine the city by reducing it to a network of relational characters, and they are not justified by merely sustaining the city's current condition or its historical continuity. Material Urbanism looks for aberrations in the urban context, autonomous spatial conditions and urban artifacts. Instead of a unified master plan, it devises an architectural language that elevates the urban experience and helps grow the "city alive[4]" at its core.

2. Seto, Grüneralp, Hutyra (Proceedings of the National Academy of Science of the USA): 'Global forecasts of urban expansion to 2030 and direct impacts on biodiversity and carbon pools.'

3. Barrington-Leigh, Millard-Ball (PNAS): 'A century of sprawl in the United States' Recent studies in street network connectivity indicate that for the first time since 1920, we have turned the corner toward less sprawl.

El urbanismo material como método de diseño fomenta la exploración profunda de materiales y habilita a los comportamientos materiales en modelos físicos. Los proyectos se basan en principios organizativos y estéticos que se encuentran en el estudio de la expresión material aleatoria. Producen tejidos urbanos no planificados a través de modelos detallados compuestos (materiales urbanos) que funcionan en varias escalas (ciudad, barrio, manzana y edificio). El método promueve un enfoque inclusivo de los medios, fomentando una transposición continua entre modelos analógicos y digitales. Se asume una incumbencia tanto para las rutinas de una máquina universal como para el despliegue de materiales. La negociación perpetua entre los objetos físicos y sus contrapartes digitales genera momentos de innovación en el diseño a nivel de la estructura de la ciudad y del edificio por igual. El estudio trabaja con moldes de impresión 3D y fotogrametría reapropiada en el proceso de diseño para avanzar en la mediación especulativa entre material físico y digital. Con la alquimia material jugando un papel activo en su método, el Urbanismo Material propone nuevos modelos de densificación y resiliencia.

El Urbanismo material se invierte en la materialidad de la condición urbana y ofrece una lectura de la ciudad como organismo de materia viva. Señala las atmósferas y sensaciones urbanas como efectos materiales que no pueden producirse mediante operaciones puramente racionales del método de planificación de arriba hacia abajo. Rechaza la idea del plan maestro, no solo como un potencial instrumento autoritario, sino también como un método ineficaz para lidiar con las complejidades de los fenómenos globales masivos (calentamiento global y urbanización) y los frecuentes desafíos a la idea misma de espacio social urbano (cuarentena y distanciamiento social). Al mismo tiempo, se valora la coherencia del diseño a escala de estructuras e infraestructuras urbanas. Lo hace atribuyendo inteligencia de diseño a la propia materia. El urbanismo material intenta desarticular la idea profundamente arraigada de que las interacciones entre el diseñador y el material de diseño siempre son jerárquicas, apunta a un enfoque menos antropocéntrico del diseño urbano y ofrece un método para interactuar con la ciudad en crisis.

Material Urbanism as a design method encourages deep material exploration and gives agency to material behaviors in physical models. Its projects are based on organizational and aesthetic principles found in the study of aleatory material expression. They produce unplanned urban fabrics through detailed composite models – Urban Materials – that work across various scales (city, neighborhood, block and building.) The method promotes an inclusive approach to media, fostering a continuous transposition between analog and digital models. Agency is assumed for both, the routines of the universal machine and the performance of the material engine. The perpetual negotiation between physical objects and their digital counterparts sparks moments of design innovation at the level of the structure of the city and the building alike. The studio introduces 3D-print-casting and re-appropriated photogrammetry into the design process to advance speculative mediation between physical and digital material. With material alchemy playing an active part in its method, Material Urbanism proposes new models of densification and resilience.

Material Urbanism is invested in the materiality of the urban condition and offers a reading of the city as an organism of living matter. It points to urban atmospheres and sensations as material effects that cannot be produced by purely rational operations of the top-down planning method. It rejects the idea of the master plan, not only as a potential authoritarian instrument, but also as an inefficient method of dealing with the complexities of massive global phenomena (global warming and urbanization) and frequent challenges to the very idea of social urban space (quarantine and social distancing.) At the same time it gives value to design coherence at the scale of urban structures and infrastructures. It does so by ascribing design intelligence to matter itself. Material Urbanism attempts to uproot the deep-seated idea that designer and design material interactions are always already hierarchical, aims at a less anthropocentric approach to urban design, and offers a method for engaging with the city in crisis.

4. Kodalak, G.- From Cities Lifeless to Cities Alive (booklet piece for Studio Jonas Coersmeier: Material Urbanism - 12.2019).

Material Urbanism is invested in the materiality of the urban condition and offers a reading of the city as an organism of living matter

Flip side of Urban Fabric model. Macro photography of multi-material 3D print cast by Riya Sinha, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. Macro photography by Adam Elstein reveals finer urban structure. 2019.

Top side of Urban Fabric model (detail) for Brooklyn Navy Yard proposal 'Hydro City' by Riya Sinha, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. Macro photography by Adam Elstein reveals finer urban structure. 2019.

In a new state of constant crisis and perpetual recovery from shocks and aftershocks, we can no longer preserve the "first natural" environment, but must adapt to a "new nature."

Urban Fabric model, multi-material 3D print cast by Sindhura Vanamamlai, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2019.

Detail of Urban Fabric model for Brooklyn Navy Yard proposal "Marsh City" by Sindhura Vanamamlai, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2019.

De ciudades sin vida a ciudades vivas
por Gökhan Kodalak

I.

El urbanismo moderno ha estado dominado durante mucho tiempo por la cosmovisión cartesiana. Al allanar el camino hacia la Ilustración, René Descartes revolucionó la ciencia y la filosofía con su influyente visión de un universo mecánico. Fue un gran salto adelante: Descartes nos mostró que podíamos modelar cada entidad física dentro de su sistema de coordenadas cartesiano; en él podríamos simular todas las relaciones extensivas y los desplazamientos cinéticos; podríamos calcular, manipular y organizar todo dentro de microcosmos geométricos en forma de autómatas mecánicos. La cosmovisión cartesiana se ha convertido en parte de nuestro ADN moderno. Desde el Londres de Wren y el París de Haussmann hasta la Barcelona de Cerdà y el Chicago de Burnham, ha demostrado ser muy influyente en la configuración de las ciudades modernas con un nuevo conjunto de herramientas que consta de planificación de top down, racionalidad excesiva, organización jerárquica, patrones geométricos, zonificación homogénea, modulación tipológica, dicotomía centro-periferia, bifurcación naturaleza-cultura, cortes axiales, amplias avenidas … Es como si el modelo cartesiano ya no se conformara con seguir siendo una cosmovisión abstracta y comenzara a tomar carne, primero, como un sistema de coordenadas organizador, luego, como el tejido físico que constituye las ciudades modernas. No fue una coincidencia, por lo tanto, que Le Corbusier aborreciera el caótico desarrollo urbano de la Nueva York de principios del siglo XX y sugirió arrasar todo hasta el suelo y reemplazarlos con lo que él llamó, "rascacielos cartesianos". El urbanismo moderno se construyó sobre la cosmovisión cartesiana.

From Cities Lifeless to Cities Alive
by Gökhan Kodalak

I.

Modern urbanism has long been dominated by the Cartesian worldview. Paving the path for the Enlightenment, René Descartes revolutionized science and philosophy with his influential vision of a mechanical universe. It was a great leap forward—Descartes showed us we could model every physical entity within his Cartesian coordinate system; we could simulate therein all extensive relations and kinetic displacements; we could calculate, manipulate, and organize everything within geometric microcosms in the form of mechanical automata. The Cartesian worldview has become a part of our modern DNA. From Wren's London and Haussmann's Paris to Cerdà's Barcelona and Burnham's Chicago, it has proved to be highly influential in shaping modern cities with a new toolkit consisting of top-down planning, excessive rationality, hierarchical organization, geometrical patterning, homogenous zoning, typological modulation, center-periphery dichotomy, nature-culture bifurcation, axial cuts, wide avenues… It was as though the Cartesian model was no longer satisfied with remaining an abstract worldview and started taking on flesh, first, as an organizing coordinate system, then, as the very physical fabric constituting modern cities. It was not a coincidence, therefore, when Le Corbusier abhorred the early-twentieth-century New York's chaotic urban development, he suggested razing everything to the ground, and replacing them with—what he called—"Cartesian skyscrapers." Modern urbanism built itself on the Cartesian worldview.

¿Podemos afirmar que las formaciones urbanas tienen una vitalidad singular y propia?

II.

¿Qué sucede hoy en día? ¿Hemos encontrado nosotros, diseñadores urbanos, arquitectos y teóricos contemporáneos una manera de ir más allá de la cosmovisión cartesiana? Para ser honestos, no muchos de nosotros pudimos, no. Incluso hoy, todavía tendemos a concebir el mundo a través de lentes cartesianos. Nuestro software de modelado tridimensional de última generación, las herramientas de planificación bidimensional y los patrones de pensamiento convencionales todavía no pueden hacer frente a la complejidad del tiempo en relación con las ciudades y, en cambio, prefieren unir instantáneas congeladas. Todavía no podemos comprender las ciudades, así como los procesos de diseño y las formas urbanas en sí mismas como formaciones en constante cambio y mutación que alcanzan sus múltiples potencias y singularidades vibrantes a partir de redes ascendentes, operaciones dinámicas y agencias distribuidas, y en su lugar intentan dar forma a las ciudades desde arriba. E, incluso, yendo más allá con imposiciones trascendentales; todavía no podemos dar cuenta de la profundidad de la complejidad social en las ciudades, y tendemos a reducir a los actores urbanos a roles genéricos y comportamientos estereotipados imaginados en castas sociales jerárquicas; todavía no podemos captar la profundidad de las cualidades y potenciales ecológicos en las ciudades, y las ignoramos por completo bifurcando la cultura y la naturaleza, o pretendemos reconocerlas mediante técnicas de cuantificación, instrumentalización y lavado "verde". No muchos de nosotros nos hemos desplazado más allá de la cosmovisión cartesiana.

III.

Mientras tanto, las ciudades prosperaron, las ciudades colapsaron, las ciudades se expandieron, las ciudades se densificaron: las ciudades se apoderaron del mundo. A pesar de nuestros enfoques inadecuados, métodos disciplinares y concepciones poco imaginativas, cada ciudad inventó sus propios modos de vida informales, sus propios callejones, sus propios programas no planificados, sus propios lujos y pobrezas, sus propios momentos de alegría y tristeza. Es como si las ciudades, conscientes de que el mundo real no opera dentro de coordenadas cartesianas, se hicieran cargo de sus propios destinos e improvisaran sus propias soluciones. No es una coincidencia que las obras

II.

What about today? Have we, contemporary urban designers, architects, and theorists, found a way to move beyond the Cartesian worldview? To be honest, not many of us could, no. Even today, we still tend to conceive the world through Cartesian lenses. Our state-of-the-art three-dimensional modeling software, two-dimensional planning tools, and conventional thought patterns cannot still cope with the complexity of time in relation to cities and instead prefer stitching together frozen snapshots; cannot still comprehend cities as well as design processes and urban forms themselves as ever-changing formations in constant mutation that attain their manifold potencies and vibrant uniqueness from bottom-up networks, dynamic operations, and distributed agencies, and instead attempt to shape cities from above and beyond with transcendent impositions; cannot still realize the depth of social complexity in cities, and rather reduce urban actors to generic roles and stereotypical behaviors imagined in hierarchical social castes; cannot still apprehend the depth of ecological qualities and potentials in cities, and rather either completely ignore them by bifurcating culture and nature absolutely, or pretend to acknowledge them via quantifying, instrumentalizing, and greenwashing techniques. Not many of us have moved beyond the Cartesian worldview.

III.

In the meantime, cities thrived, cities collapsed, cities sprawled, cities densified—cities took over the world. Despite our inadequate approaches, disciplinarian methods, and unimaginative conceptions, each city invented its own informal modes of living, its own back alleys, its own unplanned programs, its own luxuries and poverties, its own moments of joy and sadness. It was as though the cities, aware that the real world does not operate within Cartesian coordinates, took charge of their own destinies and improvised their own solutions. It is not a coincidence that the most interesting works of postwar architects, urban designers, and theorists on cities focused less on projecting their top-down solutions on the city, and more on learning from the city itself—like Rem Koolhaas' Delirious New York, Reyner Banham's Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies, Resad Ekrem Koçu's Istanbul Encyclopedia, etc. We have constructed cities for millennia, we have not

más interesantes de arquitectos, diseñadores urbanos y teóricos de la posguerra sobre las ciudades se centraran menos en proyectar sus soluciones top down en la ciudad y más en aprender de la ciudad misma, como Delirious New York de Rem Koolhaas , Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies de Reyner Banham, la Istambul Encyclopedia de Resad Ekrem Koçu, etc. Hemos construido ciudades durante milenios, no hemos dejado de enfatizar su importancia en forma escrita desde la Epopeya de Gilgamesh, pero aún no sabemos qué es lo que las ciudades pueden y no pueden hacer. Las ciudades nos han demostrado, una y otra vez, que, a pesar de nuestros delirios cartesianos, pueden hacer muchas cosas.

IV.

Siempre ha habido intentos, subterráneos, que desafían el canon cartesiano, comenzando por la crítica temprana de Spinoza a este universo mecánico y su alternativa en la forma de un cosmos dinámico. A través de la lente peculiar de Spinoza, no solo los humanos y los organismos basados en el carbono, sino también los edificios y las ciudades están vivos [animata] aunque en diferentes gradaciones [diversis gradibus]. Es una visión fascinante que desafía todas nuestras jerarquías convencionales, incluyendo "sujeto sobre objeto", "cultura sobre naturaleza", "mente sobre cuerpo", "creador sobre criatura", "viviente sobre no viviente", "forma sobre materia". Sugiere un cambio de paradigma total. No es de extrañar que Spinoza fuera excomulgado, sobreviviera a un intento de asesinato en su vida personal y sus libros estuvieran prohibidos en todo el continente durante siglos; no sólo se opusieron teólogos ortodoxos y políticos conservadores, sino también cartesianos, newtonianos, kantianos, todos los modernistas noveles; y su pensamiento todavía se considera peligroso y anatema en muchos campos. No es de extrañar que nosotros, arquitectos, diseñadores urbanos y teóricos, bajo la penetrante influencia de la cosmovisión cartesiana, todavía no hayamos considerado conscientemente la posibilidad de concebir la ciudad de nuevo desde el peculiar punto de vista de Spinoza.

Alfred North Whitehead, uno de los pensadores más originales de principios del siglo XX, que estuvo fuertemente influenciado por el pensamiento radical de Spinoza, argumentó una vez que el mayor cambio de paradigma del siglo XX se referiría a nuestra concepción de la naturaleza, que gradualmente haríamos la transición de "Nature Lifeless" hacia "Nature Alive". ¿Podemos extender eso y argumentar que el mayor cambio de paradigma del siglo XXI podría involucrar nuestra concepción de

stopped emphasizing their significance in written form since the Epic of Gilgamesh, yet we do not still know what cities can and cannot do. Cities have shown us, again and again, that, despite our Cartesian delusions, they can do many things.

IV.

There have always been attempts, subterranean ones that challenge the Cartesian canon, starting with Spinoza's early critique of this mechanical universe and his alternative in the form of a dynamic cosmos. Through Spinoza's peculiar lens, not only humans and carbon-based organisms, but also buildings and cities are alive [animata] albeit in different gradations [diversis gradibus]. It is a mesmerizing vision that challenges all our conventional hierarchies including Subject over object, Culture over nature, Mind over body, Creator over creature, Living over nonliving, Form over matter. It suggests a total paradigm shift. No wonder Spinoza was excommunicated, survived an assassination attempt in his personal life, and his books were banned all over the continent for centuries; he was opposed by not only orthodox theologists and conservative politicians, but also Cartesians, Newtonians, Kantians, all the novel modernists; and his thinking is still considered dangerous and anathema in many fields. No wonder we, architects, urban designers, and theorists, under the pervasive influence of the Cartesian worldview, have not yet consciously entertained the possibility of conceiving the city anew from Spinoza's peculiar viewpoint.

Alfred North Whitehead, one of the most original thinkers of the early twentieth century, who was heavily influenced by Spinoza's radical thinking, argued once that the greatest paradigm shift of the twentieth century would concern our conception of Nature, that we would gradually transition from "Nature Lifeless" to "Nature Alive." Can we extend that and argue that the greatest paradigm shift of the twenty-first century could involve our conception of cities, transitioning from "Cities Lifeless" to "Cities Alive"? Can we acknowledge at last that cities are living creatures today? Not as a metaphor,

It is time to experiment further and find new ways in thinking and design to do justice to cities' dizzying vibrancy, generative complexity, and surprising openness

las ciudades, pasando de "Ciudades sin vida" a "Ciudades vivas"? ¿Podemos reconocer por fin que las ciudades son criaturas vivientes hoy? No como una metáfora, sino como una afirmación ontológica, tal como argumentarían audazmente personas como Spinoza y Whitehead. ¿Podemos afirmar que las formaciones urbanas tienen una vitalidad singular y propia? que tienen la capacidad de afectar y ser afectadas por todo lo que está a su alcance; que pueden modificarnos tanto como nosotros podemos modificarlas; que hay un potencial increíble en el intercambio de ciudades y diseñadores y teóricos, si nos concebimos como sujetos en toda regla, en lugar de como objetos pasivos; que las ciudades son continuos de cultura y naturaleza, albergando potenciales sin explotar de simbiosis naturaleza-cultura; que las ciudades operan sin jerarquías sociales preestablecidas ni patrones estereotipados, sino a través de redes distribuidas, relaciones de poder asimétricas y potenciales colectivos. ¿Podremos reconocer que las ciudades son simultáneamente sustantivos individualizados únicos y verbos de individualización en constante cambio, es decir, las ciudades siempre están urbanizando?

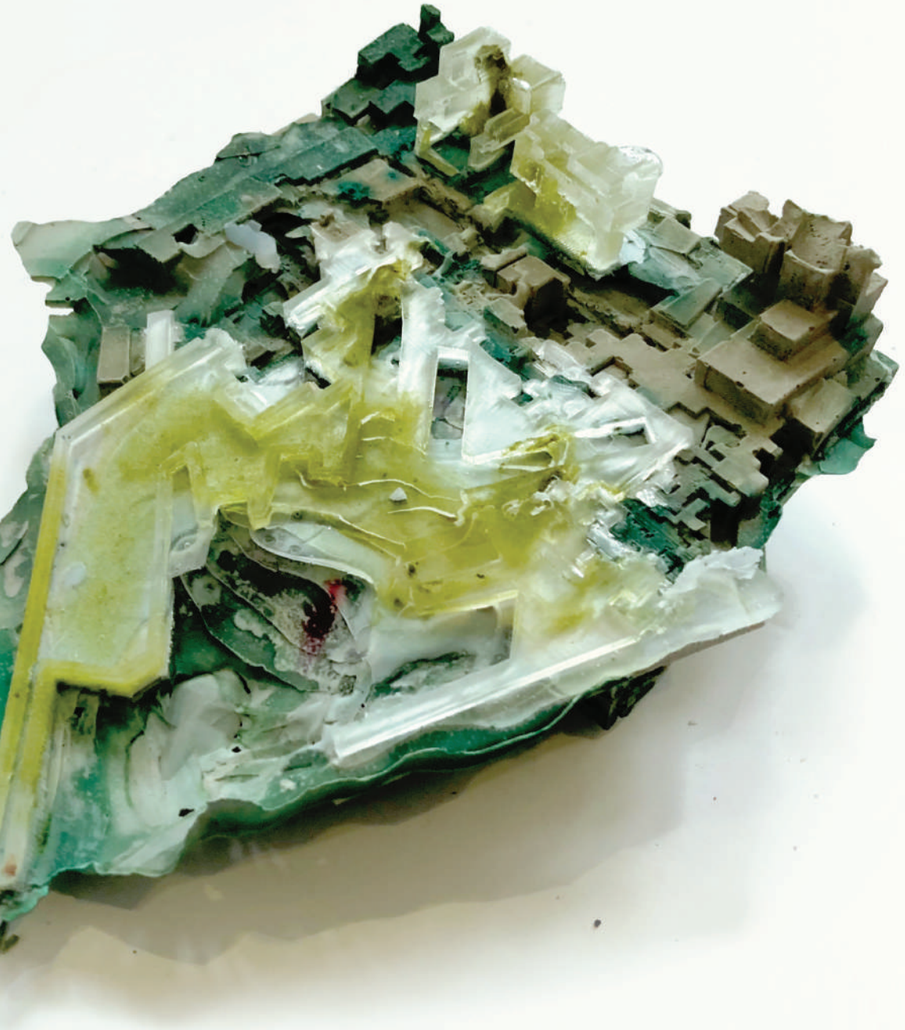
Todavía no sabemos qué pueden y qué no pueden hacer las ciudades. Porque las ciudades albergan un potencial infinito; y solo hemos sido testigos de algunas de sus actualizaciones. Es hora de experimentar más y encontrar nuevas formas de pensar y diseñar para hacer justicia a la vertiginosa vitalidad, la complejidad generativa y la sorprendente apertura de las ciudades. Es hora de cambiar nuestras perspectivas convencionales de imaginar la transformación de ciudades sin vida a visiones del mundo radicales que conciban las ciudades como son, vivas.

but as an ontological claim, just as the likes of Spinoza and Whitehead would boldly argue for. Can we affirm that urban formations have a singular vitality of their own; that they have the capacity to affect and be affected by everything within their reach; that they can modify us as much as we can modify them; that there is incredible potential in the exchange of cities and designers and theorists, if we conceive each other as full-fledged subjects, rather than passive objects; that cities are continuums of culture and nature, harboring untapped potentials of nature-culture symbioses; that cities operate without preset social hierarchies and stereotypical patterns, but through distributed networks, asymmetrical power relations, and collective potentials; that cities are simultaneously unique individualized nouns and ever-changing individuating verbs, that is, cities are always citying?

We do not yet know what cities can and cannot do. For cities harbor infinite potentials; and we have witnessed only a select few of their actualizations. It is time to experiment further and find new ways in thinking and design to do justice to cities' dizzying vibrancy, generative complexity, and surprising openness. It is time to shift our conventional perspectives away from imagining cities as lifeless to radical worldviews conceiving cities as they are, alive.

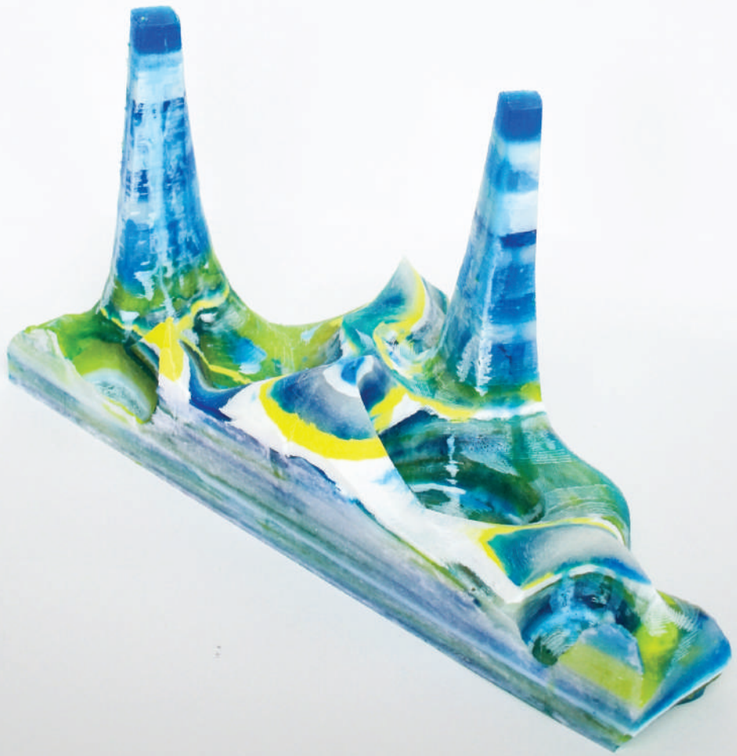
Urban Fabric Chunk model, multi-material 3D print cast by Andrea Monroig, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018.

Urban Fabric model, subtracted urban 'voxel' structure via mold-cast inversion for Brooklyn Navy Yard proposal 'Urban Crafting' by Andrea Monroig, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018.



Urban Fabric model, multi-material 3D print cast by Riya Sinha, Studio Jonas Coersmeier with co-teacher Emilija Landsbergis at Pratt Institute. 2019.

Detail of composite model, multi-material 3D print cast and 3D color print joinery. (top left); composite drawing based on urban fabric material tracing (top right); site Plan, composite drawing of Brooklyn Navy Yard proposal 'Hydro City' by Riya Sinha, Studio Jonas Coersmeier with co-teacher Emilija Landsbergis at Pratt Institute. (bottom left); photogrammetry study, photogrammetry texture collage (bottom right). 2019.



Urban Chunk section model, multi-material 3D color print (top); material massing model, 3D print cast resin (bottom) by Yongmin Lee, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018.

Mismapping Photogrammetry. Photogrammetry textures from digitized material massing models are remapped onto the primary massing geomnetry for the Brooklyn Navy Yard proposal 'Adaptive Urbanism' by Yongmin Lee, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018.

Chunk model, 3D print, resin- and plaster cast joinery by Yan Zhuang, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018.

Urban Fabric model, multi-material 3D print cast for Brooklyn Navy Yard proposal 'Hyper Density' by Yan Zhuang, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018.

Urban Chunk model, multi-material 3D print cast joinery for Brooklyn Navy Yard proposal ‘Urban Joinery’ by Harsh Shah, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2019.

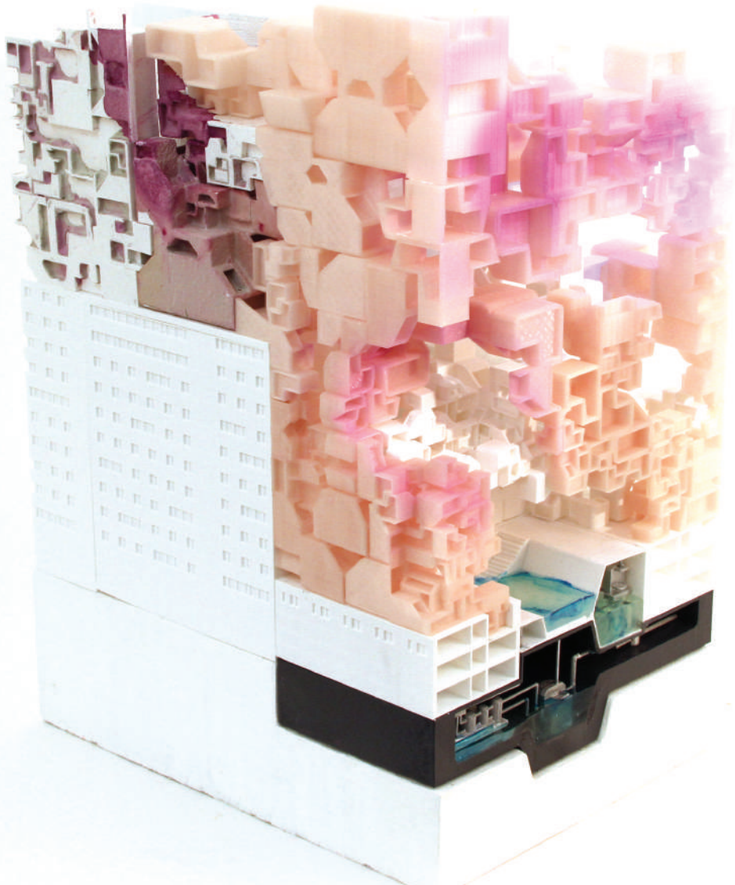
These models aim at increasing the city’s capacity to simultaneously absorb internal and external pressures caused by global warming and urbanization.

Urban Fabric model for Brooklyn Navy Yard proposal ‘The Urban Weave’, multi-material 3D print cast by Mais Abuali, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2018..

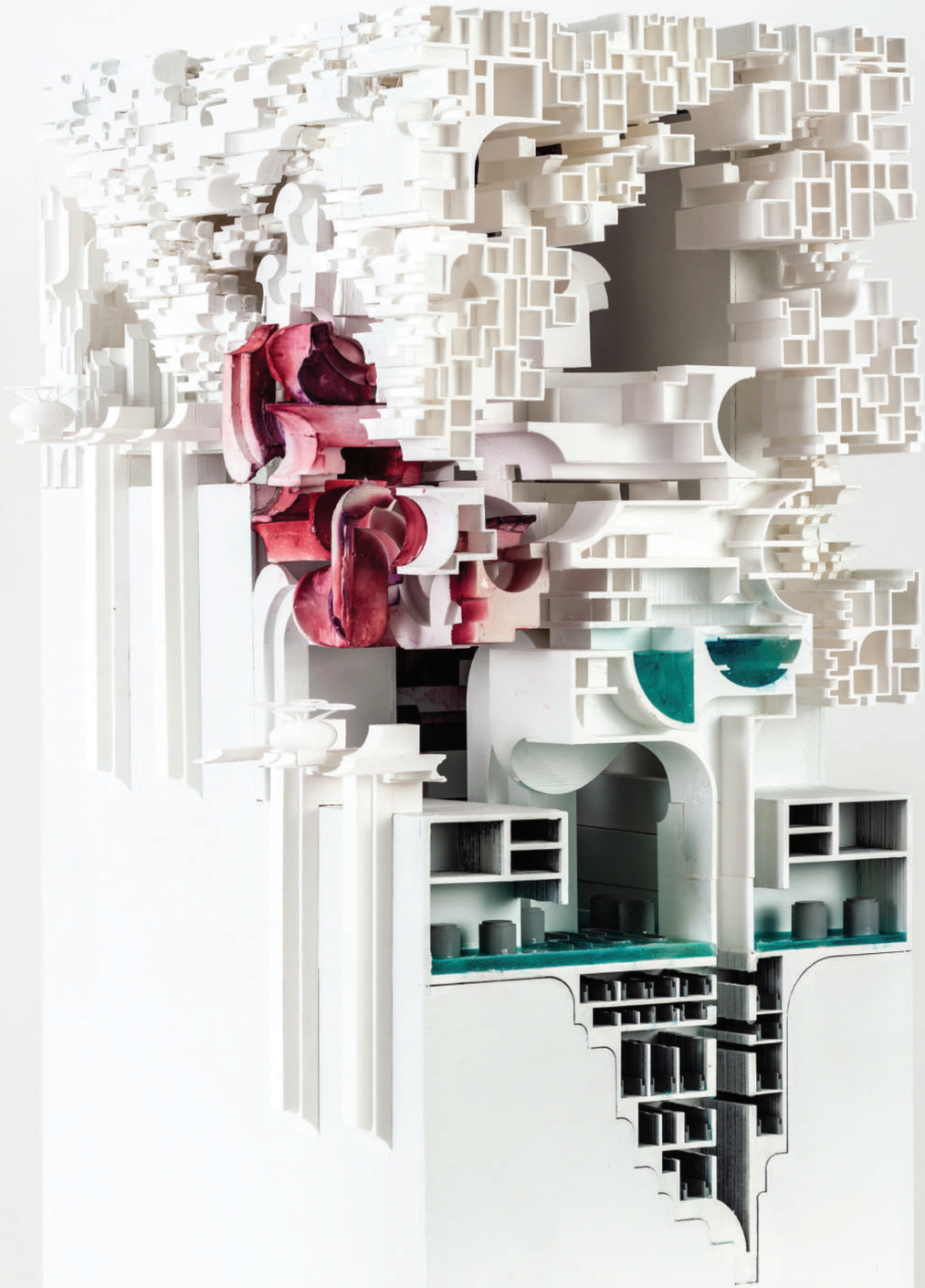
Urban Chunk model, concrete 3D print cast for Brooklyn Navy Yard proposal ‘OSMO City’ by Yifei Li, Studio Jonas Coersmeier with Emilija Landsbergis (co-teacher) at Pratt Institute. 2019.

Material study, multi-material 3D print cast (left); elevation of housing tower proposal with integrated cremation services at the Brooklyn Navy Yard (right) by Glenn Godfrey, Studio Jonas Coersmeier with David Forero (TA) at University of Pennsylvania. Composite drawing based on photogrammetry of material study. 2019.

Detail model showing integration of housing units with spaces for remembrance, tectonic andf facade articulation. Multi-material 3D print cast joinery by Glenn Godfrey, Studio Jonas Coersmeier with David Forero (TA) at University of Pennsylvania. Composite drawing based on photogrammetry of material study. 2019.



UV reactive 3D printing, Urban Chunk section model (top); Material casting, Photogrammetry composite drawing and UV reactive model of Brooklyn Navy Yard proposal (bottom) by Hetali and Yash Patel, Material Urbanism Studio Jonas Coersmeier at Pratt Institute. 2019.



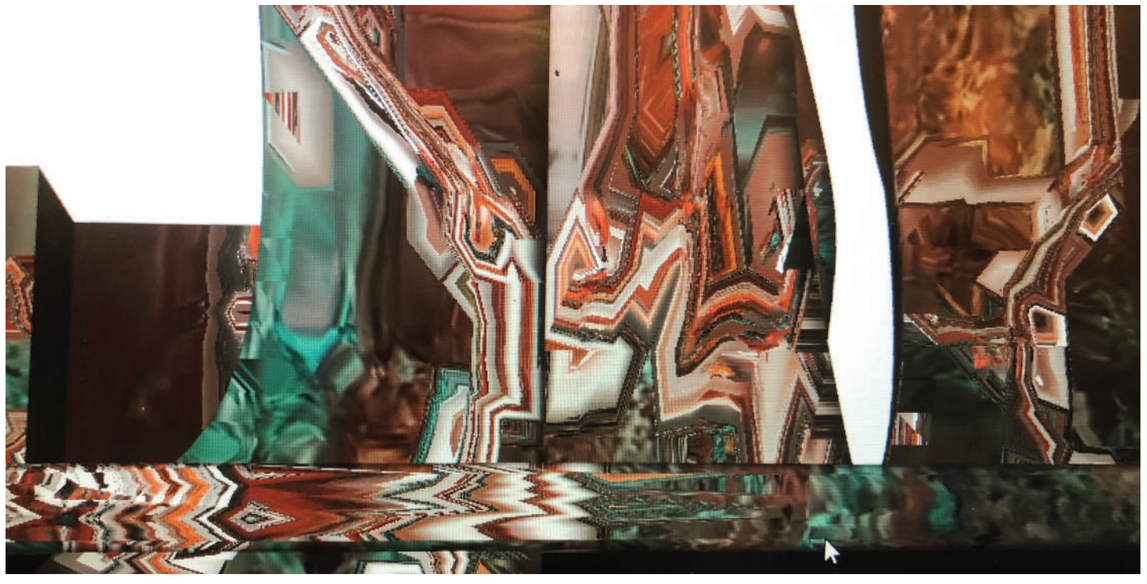
Urban Chunk section model of Brooklyn Navy Yard proposal by Donghan Kang, Material Urbanism Studio Jonas Coersmeier at Pratt Institute. 2019.

Material massing. Multi-material 3D print casting for Brooklyn Navy Yard proposal ‘Painterly Mismap’ by Karen Vankovisch, Studio Jonas Coersmeier with Shih-Kai Lin (TA) at University of Pennsylvania. 2019.

Material massing. Multi-material 3D print casting for Brooklyn Navy Yard proposal ‘Painterly Mismap’ by Karen Vankovisch, Studio Jonas Coersmeier with Shih-Kai Lin (TA) at University of Pennsylvania. 2019.

Considering the increasing frequency of environmental disasters and the growth in population, Material Urbanism investigates models of resilience that display two degrees of elasticity.

Mismapping Photogrammetry. Photogrammetry textures from digitized material massing models are remapped onto the primary massing geomnetry for the Brooklyn Navy Yard proposal 'Painterly Mismap' by Karen Vankovisch, Studio Jonas Coersmeier with Shih-Kai Lin (TA) at University of Pennsylvania. 2018.



Mismapping Photogrammetry. Photogrammetry textures from digitized material massing models are remapped onto the primary massing geomnetry for the Brooklyn Navy Yard proposal 'Painterly Mismap' by Karen Vankovisch, Studio Jonas Coersmeier with Shih-Kai Lin (TA) at University of Pennsylvania. 2018.

ANTAGONISMOS

10

ANT

10

Ciudad Coersmeier Lombardi Alexopoulos SPAN Zanatta Rehm

Far from bureaucratic approaches of methodically statistical urban planning and evaluating circumstantial events, the Antagonisms special dedicated to the City focuses on the presentation of six approaches to the contemporary problem of the city that will challenge us to the point of questioning our own existence in the cities we inhabit.

ANTAGONISMOS / MARZO 2021 / #10 / ISSN 2683-7749