

REIA #22/2023
222 páginas
ISSN: 2340—9851
www.reia.es

Miguel Luengo Angulo

Universidad Europea / miguel.luengo@universidadeuropea.es

Cesar Daniel Sirvent

Universidad de Alicante / sirvent@ua.es

Alberto Galindo Muñoz

Universidad Europea / alberto.galindo@universidadeuropea.es

Jugando a la arquitectura / *Playing architecture*

Tradicionalmente la arquitectura ha asociado su permanencia a la codificación y transmisión de determinadas normas para garantizar un reconocimiento disciplinar. Cada intención arquitectónica verdaderamente novedosa ha tratado de trasgredir dichas reglas para su renovación. El presente artículo pretende analizar algunos ejemplos donde es notable la importancia que la indisciplina (como desatención de normas compartidas) y el juego (como proceso de entretenimiento explícito) tienen para una mejor comprensión de la arquitectura contemporánea.

Traditionally, architecture has conditioned its continuance to the codification and transfer of certain rules in order to guarantee effective recognition. Every new architectural vision has surpassed such rule for a necessary updating. The aim of this paper is to analyze the importance of indiscipline (as volunteer disregard of shared rules) and the game (as an explicit entertainment process) for a comprehensive understanding of contemporary architecture.

Historia, indisciplina, juego, invención, tradición, efímero, utopía, lúdico, concurso, collage ///
History, indiscipline, game, invention, tradition, ephemeral, utopia, ludic, competition, collage

Fecha de envío: 17/08/2022 | Fecha de aceptación: 21/05/2023

...the first of the ...

...the second of the ...

...the third of the ...

...the fourth of the ...

...the fifth of the ...

...the sixth of the ...

...the seventh of the ...

...the eighth of the ...

...the ninth of the ...

...the tenth of the ...

...the eleventh of the ...

...the twelfth of the ...

...the thirteenth of the ...

...the fourteenth of the ...

...the fifteenth of the ...

...the sixteenth of the ...

...the seventeenth of the ...

...the eighteenth of the ...

...the nineteenth of the ...

...the twentieth of the ...

...the twenty-first of the ...

...the twenty-second of the ...

*“¿Por qué tenemos una mente si no es para hacer lo que nos dé la gana?”¹
7 de Mayo: Querido diario, sin novedades hoy. Solo intentando ser
obediente.²*

La historia de la arquitectura sufrió un cambio radical cuando el socratismo le exigió una legitimación. A partir de ese momento dejó de ser evidente que la transmisión de contenidos tradicionales vagamente aceptados e interpretados (la disciplina misma) poseyera el derecho a la verdad que reivindica. Como dice Gadamer³ *“Este tema, viejo y serio, se plantea cada vez que una nueva pretensión de verdad se opone a la forma tradicional que se sigue expresando en la invención poética o en el lenguaje artístico”*.

En el debate sobre la arquitectura, desde entonces, aparecerá un polizón indisciplinado que articulará desde la novedad, la imaginación y el juego nuevas formulaciones anti-históricas. Aún no siendo el objetivo del presente artículo, podríamos rastrear dicho linaje indisciplinado y juguetero en lo teórico desde Laugier, Rondelet y Guadet o en lo proyectual por el iluminismo de Boullée, Ledoux, la locura de Piranesi, Durand, Labrousse, el positivismo de Viollet Le Duc, la ingeniería de Paxton, la indolencia de la Escuela de Chicago, las intuiciones de Adolf Loos, el efervescente Futurismo, Constructivismo o Expresionismo, pasando por los maestros modernos Mies o Le Corbusier, por el inventor Buckminster Fuller, el constructor Jean Prouvé, y encontramos una formalización ya clásica (aunque reciente en términos absolutos) en el Centro Pompidou de Piano y Rogers. También podemos incluir las primeras obras de Zaha Hadid, Coop Himmelblau, Peter Cook (que en el siglo XXI encuentra el Zeitwille apropiado) o Rem Koolhaas en esta genealogía.

El presente artículo plantea analizar la importancia que la indisciplina (como desatención de normas compartidas) y el juego (como proceso de entretenimiento explícito) tienen para la total comprensión de la arquitectura. Estos dos conceptos estructuran el presente artículo en dos apartados autónomos.

1. Fiodor Dostoievski, extraído de Rem Koolhaas, *Delirio de New York* (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 9
2. Rem Koolhaas y Bruce Mau, *SMLXL*, op.cit., 610
3. Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello* (Barcelona: Paidós, 1991), 29

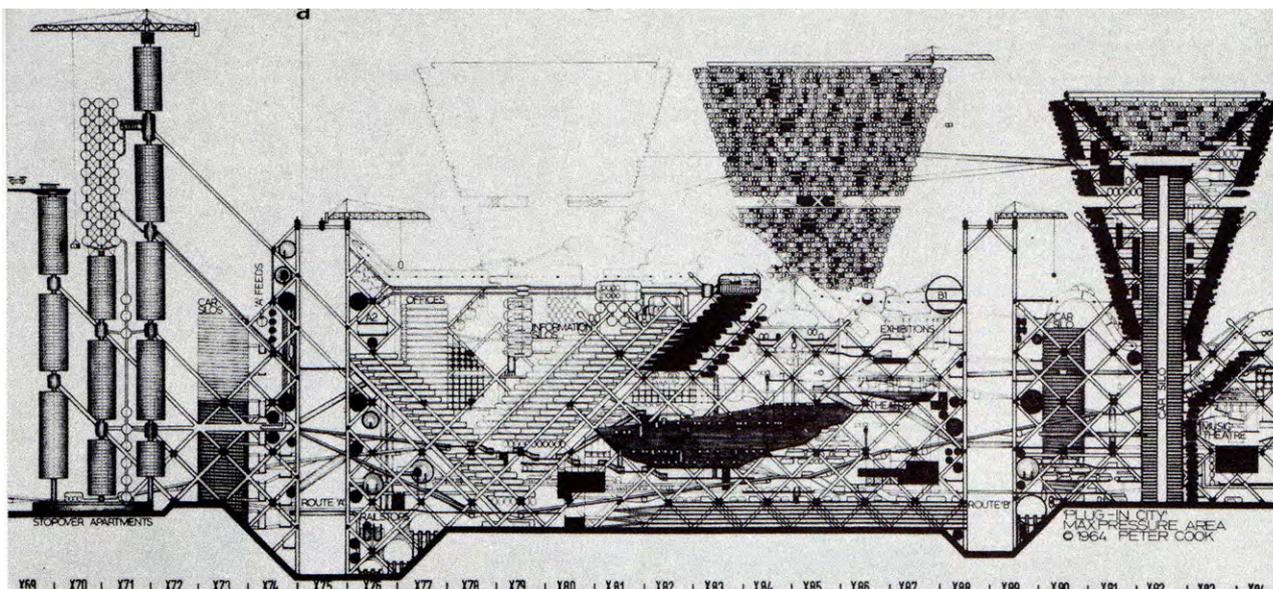


Fig. 01. Plug-in-city, Archigram en COOK, Peter. Archigram. New York: Princeton Architectural Press, 1999. ISBN 1-56898-194-5.

1. LA INDISCIPLINA

Aristóteles observaba con justicia que el arte marcha adelantado con respecto a sus teorías. El creador es intuitivo, la obra surge espontáneamente de sus manos, conforme a sus propias reglas. Toda la ciencia, toda la investigación, toda la percepción no pueden reemplazar la certeza ingenua del artista. Por lo tanto, lo nuevo no puede juzgarse sobre la base de reglas antiguas, o de estas reglas deducidas.⁴

La arquitectura fue (desde Vitruvio) y sigue siendo una disciplina acotada y pre-cocinada⁵ para su correcta digestión; son precisamente las reglas del juego, acordadas, conocidas y compartidas por todos, las que hacen posible su comprensión, análisis y posterior transmisibilidad. Requiere encriptarse en enigmáticos códigos privados para su defensa frente a “otras cosas”. Para ilustrarlo podríamos dirigirnos al siglo XIX con el extrañamente familiar “problema del estilo”, desazón propio de los arquitectos en paralelo a la aparición de la ingeniería y su enseñanza reglada en las escuelas politecnicas, que separó (para no volver a juntar) las ramas de los arquitectos y los ingenieros.

Como apunta Zaera: *Las formas son instrumentos de codificación o captura, soportes para la reproducción, mecanismos para el establecimiento de competencias y genealogías*⁶. La asexuada reproducción de la arquitectura será, por lo tanto, una angustiosa tarea que anticipa una extraña descendencia y seguras críticas si los vástagos no son reconocibles por la tradición. La disciplina, de existir⁷, asumiría la responsabilidad de clasificar y validar cada gesto para eventualmente incorporarlo a la genealogía arquitectónica. No es sorprendente que Jean Prouvé declarara que si hubiera

4. Reyner Banham, *Teoría y Diseño en la primera era de la máquina* (Barcelona: Paidós, 1977), 298

5. Peter Cook, *Archigram* (New York: Princeton Architectural Press, 1999), 16

6. Alejandro Zaera-Polo, *OMA/Rem Koolhaas* (Madrid: El Croquis editorial, 1994), 36

7. “Ojalá existiera una disciplina arquitectónica”. Ignasi de Solà-Morales, (1942-2001)

Fig. 02. Marine City, Kikutake en JARAUTA, Francisco (editor). *Arquitectura radical*. Palma de Gran Canaria: Centro Atlántico de Arte Moderno, 2002. ISBN 978-84-89152-58-8.



estudiado arquitectura o ingeniería no habría hecho las cosas que hizo. Es evidente que la necesidad de conocer una disciplina implica conocer sus límites; cada lección en la academia puede negar cientos de respuestas alternativas.

A pesar del riesgo asumiremos como propia la postura de Koolhaas de que *la principal ventaja de adoptar una postura no-académica está en la posibilidad de experimentar*⁸ para identificar un linaje periférico, una posible forma de proyectar basada precisamente en cultivar la indisciplina frente a la norma. El propio arquitecto holandés nos desvela como, a la hora de plantear el concurso de la Biblioteca de Francia⁹, se dio cuenta con amargura de estar planteando la pregunta en términos estrictamente compositivos (académicos) dividiendo el programa de las cinco bibliotecas en cinco formas: una divertida, una fea, otra bonita, etc... Porque la indisciplina como estrategia proyectual augura errores, Sota ya apuntó la necesidad de fallar como algo inherente a la arquitectura al confesar que la publicación de su obra servirá para que, *a la vista de sus errores, las siguientes generaciones cometan errores nuevos*¹⁰. Parece lo opuesto a una arquitectura complaciente y segura de sí misma, capaz de escribirse de corrido sin necesidad de borrar o añadir ningún párrafo; una forma de hacer perfectamente reconocible y concreta, una disciplina basada en certezas (recuerdo la cara de pasmo de un profesor de proyectos cuando otro colega manifestó la necesidad de ofrecer certezas al alumno) con riesgo limitado o nulo. Lamentablemente la contemporaneidad ha perdido lo que Gadamer llama el *mito*, es decir, aquello que se puede narrar *sin que suscite duda alguna, sin que nadie se pregunte si es cierto o no lo narrado*¹¹.

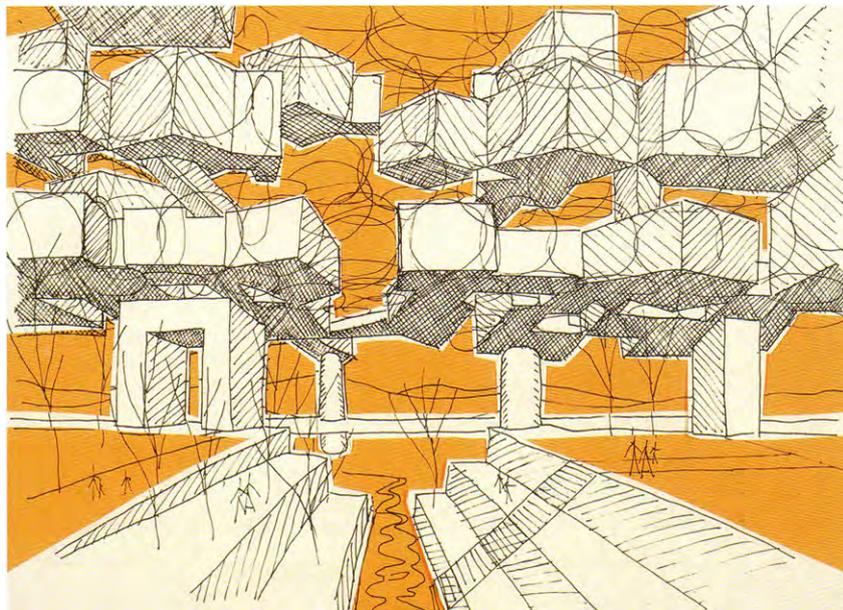
8. Rem Koolhaas, OMA/Rem Koolhaas, op.cit., 24

9. Rem Koolhaas, *Conversaciones con estudiantes* (Barcelona: Gustavo Gili, 2002), 22

10. Alejandro de la Sota, Alejandro de la Sota, *Arquitecto* (Madrid: Pronaos, 1989), 14

11. Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello* (Barcelona, Paidós, 1991), 68

Fig. 03. Spatial City, Yona Friedman
en KOOLHAAS, Rem. Re:CP. Basilea:
Birkhauser, 2003. ISBN 978-3764366360.



Para entender la indisciplina como categoría arquitectónica desarrollaremos brevemente lo efímero (frente a lo permanente o con voluntad de permanecer) y la utopía (el no lugar, frente al lugar que existe)

Lo efímero

En toda disciplina hay constructores y destructores. La atención se concentra en los primeros pero, de hecho, la segunda categoría es menos común y probablemente más importante para el futuro. Price es un destructor. Desgraciadamente su triunfo es invisible en términos de producción tangible¹².

La actividad indisciplinada de Cedric Price se enfrenta frontalmente a la *firmitas* Vitruviana porque tradicionalmente la arquitectura se ancla para siempre en un lugar concreto; en la arquitectura doméstica se despliega en torno al fuego que ejercía de centro simbólico en las comunidades primitivas que escogían las comodidades de determinados emplazamientos frente al riesgo y la incertidumbre de su anterior vida nómada¹³. Un refugio estable y sólido que nos protegía del agresivo entorno, una piel rugosa que nos protege de la naturaleza y de los otros.

Como nos apunta Federico Soriano existe otra arquitectura más liviana hecha de acciones, de movimiento, de energía imposible de encerrar en las formas vacías de herencia clásica. Como la arquitectura de Archigram, reflejo del espíritu de una época donde se valoraba especialmente lo desechable, intercambiable y producible como cualquier objeto de consumo (...) en directa competencia con la tradición¹⁴. Proyectos de voluntad efímera como la Plug-in-city (fig. 01) que recrea un escenario de permanente

12. Rem Koolhaas, Re:CP (Basilea: Birkhauser, 2003), 7

13. Marco Vitruvio, Los diez libros de la arquitectura (Madrid: Alianza Forma, 1995), 59

14. Josep Maria Montaner, Después del Movimiento Moderno (Barcelona: Gustavo Gili, 2002), 112

Fig. 04. Exposición universal de Estocolmo, Asplund en MONTANER, Josep Maria. Después del Movimiento Moderno. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. ISBN 9788425217821.



cambio en las unidades o cápsulas de menor tamaño y de programada obsolescencia (entre los 3 años los baños, cocina y salón hasta los 40 años de la megaestructura principal).

La utopía

En esta etapa de la utopía inmobiliaria, la arquitectura ya no es tanto el arte de proyectar edificios como la brutal extrusión hacia el cielo de cualquier solar que el promotor haya conseguido reunir.¹⁵

Como estrategia ajena a la disciplina (donde la arquitectura se identifica con el arte de construir), la utopía será especialmente valiosa por su optimista idealización y desconexión explícita de la construcción, de la materialidad, del emplazamiento único, inspirador y objetivo. La energía liberada al carecer de lugar se desarrolla, por ejemplo, en el dibujo, que tendrá la facultad de distorsionar o desatender organizaciones conocidas, formas de hacer y protocolos acordados para introducir súbitamente (el dibujo puede ser súbito, la construcción nunca lo es) características nuevas con la flexibilidad propia de lo que está en proceso.

El potencial de lo utópico lo podemos rastrear ya en el código genético de la Modernidad, pasando por la flotante Marine City (Kikutake, 1958, fig. 02), o la liviana Spatial City de Yona Friedman (fig. 03), hasta la retórica de Koolhaas cuando desvela el potencial de la retícula de Manhattan:

Todas las manzanas son iguales; su equivalencia invalida, de golpe, todos los sistemas de articulación y diferenciación que han guiado el diseño de las ciudades tradicionales. La retícula hace irrelevantes la historia de la arquitectura y toda la enseñanza anterior del urbanismo¹⁶

La especulación conceptual y utópica que se muestra indiferente respecto a la topografía, a cualquier preexistencia, al *genius loci* romano.

15. Rem Koolhaas, Delirio de Nueva York, op.cit., 88

16. Rem Koolhaas, Delirio de Nueva York, op.cit., 20

Fig. 05. Fábrica de aviones Glenn Martin, Mies Van der Rohe en MONTANER, Josep Maria. Después del Movimiento Moderno. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. ISBN 9788425217821.



2. EL JUEGO

Marx predijo correctamente, aunque con injustificado júbilo “el marchitamiento” de la esfera pública bajo condiciones de desarrollo no trabado de las “fuerzas productivas de la sociedad”, y fue también justo, es decir, consecuente con su concepción del hombre como animal laborans, cuando vaticinó que los “hombres socializados” dedicarían su liberación del laborar a esas actividades estrictamente privadas y esencialmente no mundanas que llamamos hobbies¹⁷

La arquitectura no debe ser una cosa seria. Al menos si atendemos a Alejandro de la Sota cuando diferenciaba *la seriedad de la vida frente a una arquitectura que da risa*¹⁸, con estos mimbres trataremos de encontrar una genealogía del juego como estrategia proyectual que podríamos encontrar en las estructuras “ligeras” (de peso y contenido) de las exposiciones universales. Pabellones como el Philips de Le Corbusier de 1958, La Total-Expo de Kenzo Tange en Osaka de 1970 o la exposición universal de Estocolmo en 1930 de Asplund (iniciadora de la modernidad en Escandinavia, (Fig. 04)) los cuales, gracias a su carácter festivo, la disciplina permite. Parece claro que esta permisividad de la academia se debe precisamente a su falta de *firmitas*, esto es, la disciplina está dispuesta a olvidar rápidamente cualquier travesura infantil porque ésta durará poco.

Como apuntó Huizinga en su *Homo ludens: El juego es una función llena de sentido. En él se manifiesta algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo*¹⁹ y nos acerca al sentido real del juego como cualidad humana. Lo lúdico como ingrediente que por su condición superabundante y excesiva trata de encontrar una vía de escape apropiada.

Como ya hicimos con la indisciplina desarrollaremos brevemente el juego utilizando los conceptos del collage, el concurso y lo lúdico.

El collage

Como estrategia arquitectónica éste tiene antepasados ilustres como el *objet trouvé* duchampiano, el montaje para un proyecto de Auditorio en la fábrica de aviones Glenn Martin de Mies Van der Rohe (fig. 05), o el

17. Hanna Arendt, *La condición humana* (Barcelona: Paidós, 1998), 21

18. Alejandro de la Sota, op.cit.

19. Johan Huizinga, *Homo ludens* (Buenos Aires: Emecé, 1954), 12

Fig. 06. Villa Mairea, Alvar Aalto en PALLASMAA, Juhani. Alvar Aalto. Madrid: AV, 1997. ISSN 0213-487X.



espíritu ready-made del Aalto de Villa Mairea donde habla de la mentalidad lúdica como factor importante para la creación: *Solo cuando los elementos constructivos del edificio, las formas que se deriven lógicamente de ellos y los conocimientos empíricos sean coloreados por lo que, con toda seriedad, podemos denominar el arte del juego, iremos por buen camino. La técnica y la economía deben ir siempre unidas a lo que enriquece la vida, a saber, el encanto.*²⁰

Será la libertad del arte como juego un ejercicio claro de autonomía del movimiento. Ahora bien, para poder comprobarlo, Gadamer aconseja alejarse de la visión del arte como obra cerrada y consolidada para aproximarse a otra visión, dinámica, en que la obra es entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuas. *La obra, producto del juego, deja siempre un espacio de juego que hay que rellenar*²¹. Quizás como Villa Mairea, que precisa de dos marquesinas en lugar de una (fig. 06).

Los collages optimistas y luminosos de Archigram (fig. 07), con jóvenes frenéticos usando los hinchables imaginados por el grupo británico muestran más una actitud proyectual de acción vinculada a la tecnología que una representación de arquitectura tradicional. Más cerca del uso activo y la vida que del arte. Un collage similar nos encontraremos en la *Ciudad del globo cautivo* (Fig. 08) en el que *cada ciencia y cada manía tienen su propia parcela*²². Con zócalos idénticos que propician la *suspensión de leyes inoportunas y verdades irrefutables, y para crear condiciones físicas inexistentes*.

20. Juhani Pallasmaa, Alvar Aalto (Madrid: AV, 1997)

21. Rafael Argullol, Introducción. El Arte después de la muerte del Arte en La actualidad de lo bello, op.cit., 20

22. Rem Koolhaas, Delirio de Nueva York, op.cit., 294



Fig. 07. Instant City y Walking City, Archigram en COOK, Peter. Archigram. New York: Princeton Architectural Press, 1999. ISBN 1-56898-194-5.

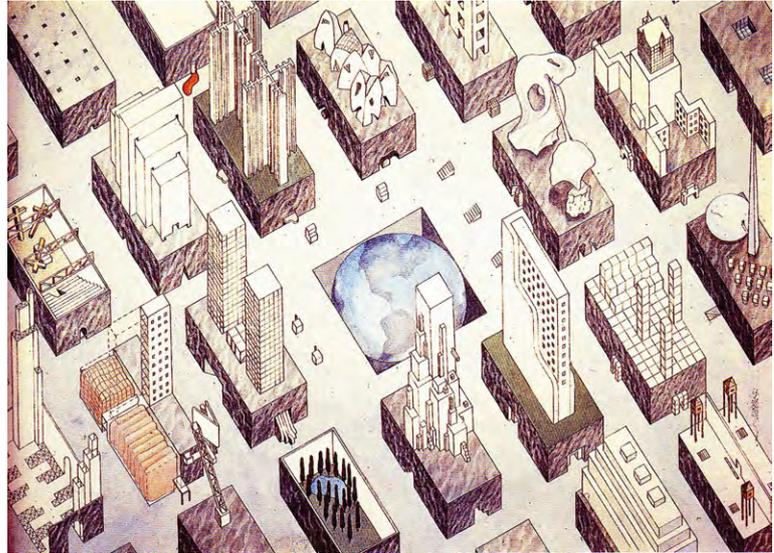


Fig. 08. Ciudad del globo cautivo, Madelon Vriesendorp en KOOLHAAS, Rem. Delirio de New York. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN 978-8425219665.

El concurso

Si la definición de concurso es: prueba a la que se enfrentan varios candidatos para conseguir un premio²³, entonces se convocó uno excepcional en el 12º baile de disfraces organizado por los arquitectos de Manhattan el 23 de Enero de 1931, con título: “*Fête Moderne: Una fantasía de fuego y plata*” cuando los asistentes se preguntaron:

“¿Que es el espíritu moderno en el arte?. Nadie lo sabe. Es algo hacia lo que mucha gente camina a tientas, y a lo largo de ese camino deberían producirse cosas interesantes y divertidas”²⁴

El concurso será el lugar idóneo para jugar a la arquitectura y seguramente lo podemos extender al ámbito de aquellas propuestas especulativas que, por su brillante libertad, compiten con el mainstream arquitectónico que los juzgará: ¿Queremos ganar este concurso, o no?²⁵. Los concursos realizados por OMA para la Biblioteca de Francia y las dos Bibliotecas en Jussieu son excepcionales por su influencia en el curso de la historia de la arquitectura contemporánea, y nunca se construyeron.

El primero se narra desde la propia memoria del concurso al confirmar que la ambición del proyecto es *liberar a la arquitectura de responsabilidades que ya no tiene y explorar violentamente esta nueva libertad*.²⁶ Y se formaliza como cualquier juego de mesa, desde lo casual y poco importante del podio sobre el que *tiramos 5 formas diferentes...ups, bibliotecas: algunas redondas, otras cuadradas, algunas con patas, otras metiéndose en el podio, otras.... etc*²⁷. (Fig. 09)

23. Definición de la RAE

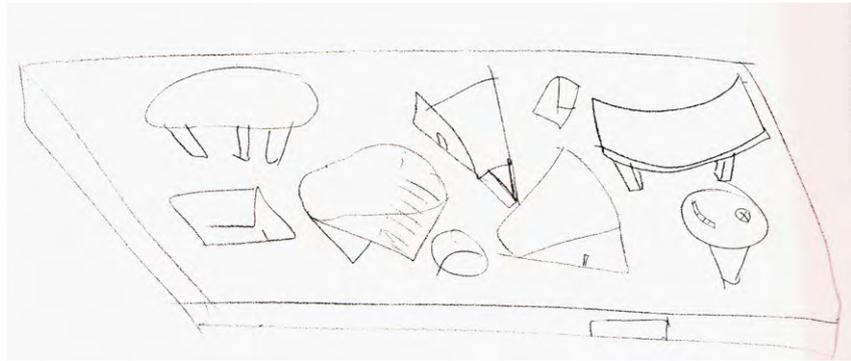
24. Rem Koolhaas, Delirio de Nueva York, op.cit., 126

25. Rem Koolhaas y Bruce Mau, SMLXL (Rotterdam: O10, 1995), 604

26. Ibid

27. Ibid

Fig. 09. Biblioteca de Francia, OMA en KOOLHAAS, Rem y MAU, Bruce. SMLXL. Rotterdam: 010, 1995. ISBN 978-1885254863.



Las dos Bibliotecas en Jussieu no son mucho más serias en su planteamiento inicial, se trata de hacer un edificio sin levantar el lápiz del papel (Fig. 10) y gracias a este dispositivo flexible se logra un boulevard alabeado y continuo (la promenade architecturale del despistado flaneur contemporáneo).

Lo lúdico

*Recuérdese que un cuadro, antes de ser un caballo de batalla, una mujer desnuda o una anécdota cualquiera es, esencialmente, una superficie plana cubierta de colores según un cierto orden.*²⁸

La sencillez con la que Denis expresa la naturaleza real del cuadro conecta con la componente del juego en arquitectura. Edificios explícitamente destinados a lo lúdico como el Fun Palace (Price, 1960-1965, fig. 11) nos muestran la penúltima y más nítida manifestación del potencial del juego como estrategia proyectual.

Como apunta Koolhaas la habilidad de Price *consiste en usar el ridículo y el humor para dismantelar una a una las ambiciones más sagradas de una profesión incuestionada*²⁹. El Fun Palace se identificaba precisamente por su *no parecido con absolutamente nada sobre la tierra*³⁰ por su siempre incompleto armazón lúdico donde cualquier actuación era posible (ya fuera como laboratorio de la diversión o universidad de la calle). Dicha estructura para el placer activo o pasivo³¹ nunca se cerraba del todo, sino que devenía un proceso de posibilidades ilimitadas:

La obra, producto del juego, deja siempre un espacio de juego que hay que *rellenar*.³²

Otra posibilidad de juego arquitectónico la encontramos en la libertad que proporcionan los recintos no destinados a los humanos como el

28. (Maurice Denis) Amalia Martínez Muñoz, *Arte y Arquitectura del siglo XX* (Madrid: Montesinos, 2001), 7

29. Rem Koolhaas, *Re:CP*, op.cit., 6

30. Reyner Banham, op.cit., 29

31. Cedric Price, *Re:CP*, op.cit., 32

32. Rafael Argullol, Introducción. *El Arte después de la muerte del Arte en La actualidad de lo bello*, op.cit., 20

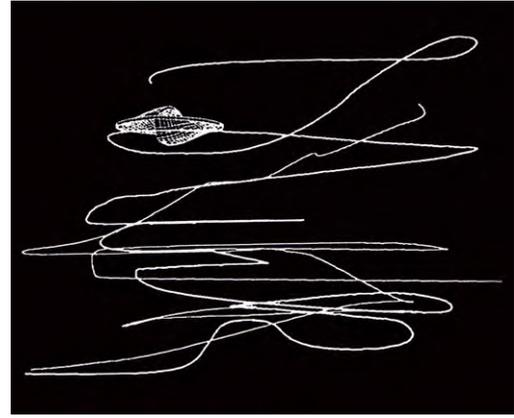
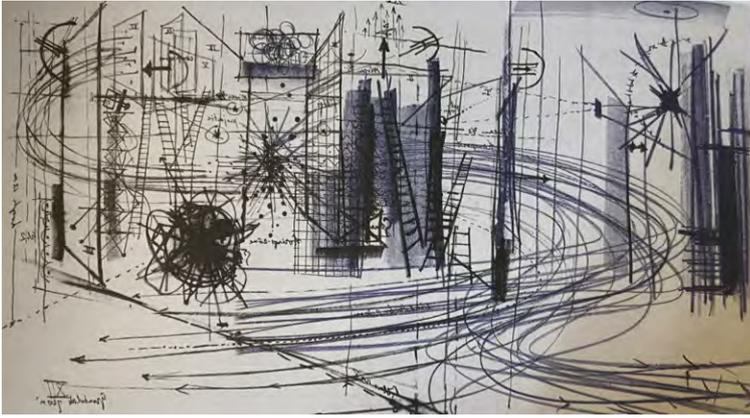


Fig. 10. Dos Bibliotecas en Jussieu, OMA en KOOLHAAS, Rem y MAU, Bruce. SMLXL. Rotterdam: 010, 1995. ISBN 978-1885254863.

aviario en el zoo de Londres (Price, fig. 11) o el estanque de los pingüinos en el Zoo de Londres, en el que la prensa de la época afirmó:

“...muchos londinenses, acodados en las barandillas, han envidiado el modo en el que se ha respondido al modo de vida de esos animales, mientras los humanos no obtienen una arquitectura capaz de responder a sus necesidades.”

Resulta significativo el lamento de los periodistas por no disponer de una arquitectura que responda a nuestros deseos, entendidos en un sentido mucho más amplio que los estrictamente higienistas o funcionales (sobre todo a la vista de las magníficas espirales de Lubetkin por las que resbalarán juguetonamente los pingüinos). Quizás fuera dicha condición lúdica y excesiva la que demandaban los cronistas de la época donde la propia falta de necesidad, la renuncia a definir una finalidad específica, su condición ficticia distingue, determina y acota su carácter extraordinario.

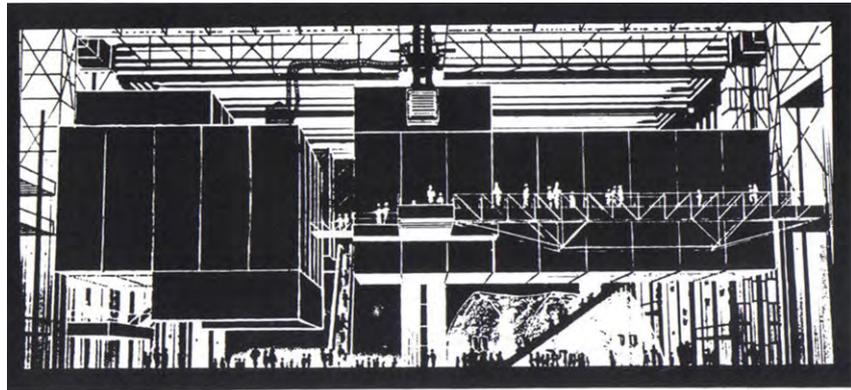
A los pingüinos se les ofrece un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. A nosotros nos quedan las sobras serias.

En un proceso cíclico como el de la historia de la arquitectura, la urgencia por el proyecto de cambio social que provocaron las vanguardias de principios del siglo XX se actualizó con las propuestas radicales de los años 60 instaladas en el optimismo, la tecnología y el consumismo; éstas se mejoraron con las propuestas deliberadamente utópicas de los años 80 de OMA y podrían (quizás) resucitar hoy precisamente al estar acorralados por una sociedad que nos ignora con total naturalidad.

Es hora (otra vez) de apropiarnos de ese reto lanzado por otros, que reniega de una arquitectura de valores permanentes, imitativa, epidérmica, evocativa, formalista, artesanal y manierista³³, para encajar el uppercut en forma de Zeitgest. Ser capaces de detectar dicha energía latente en una sociedad cambiante es nuestra responsabilidad.

33. “Pasando rápidamente por cuevas, cabañas primitivas, fuertes y cottages, llegamos a un amplio grupo de manierismos conocidos como Lo Clásico” en Peter Cook, Primer, (Londres: Academy Editions, 1996), 98

Fig. 11. Fun Palace, Cedric Price en
KOOLHAAS, Rem. Re:CP. Basilea:
Birkhauser, 2003. ISBN 978-3764366360.



BIBLIOGRAFÍA

- AAVV. *OMA/Rem Koolhaas*. Madrid: El Croquis editorial, 1994. ISSN
- ARENDDT, Hanna. *La condición humana*. Barcelona: Paidós, 1998. ISBN: 978-84-49331-63-3
- BANHAM, Reyner. *Teoría y Diseño en la primera era de la máquina*. Barcelona: Paidós, 1977. ISBN 978-8475093475
- COOK, Peter. *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press, 1999. ISBN 1-56898-194-5
- COOK, Peter. *Primer*. Londres: Academy Editions, 1996. ISBN 1854903888
- DE LA SOTA, Alejandro. *Alejandro de la Sota, Arquitecto*. Madrid: Pronaos, 1989. ISBN 84-85941-05-5
- GADAMER, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona, Paidós, 1991. ISBN 9788475096797
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé, 1954. ISBN 978-84-206-3539-2
- JARAUTA, Francisco (editor). *Arquitectura radical*. Palma de Gran Canaria: Centro Atlántico de Arte Moderno, 2002. ISBN 978-84-89152-58-8
- KOOLHAAS, Rem. *Delirio de New York*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. ISBN 978-8425219665
- KOOLHAAS, Rem. *Conversaciones con estudiantes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. ISBN 9788425218903
- KOOLHAAS, Rem. *Re:CP*. Basilea: Birkhauser, 2003. ISBN 978-3764366360
- KOOLHAAS, Rem y MAU, Bruce. *SMLXL*. Rotterdam: O10, 1995. ISBN 978-1885254863
- MARTÍNEZ MUÑOZ, Amalia. *Arte y Arquitectura del siglo XX*. Madrid: Montesinos, 2001. ISBN 978-84-95580-13-9
- MONTANER, Josep Maria. *Después del Movimiento Moderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. ISBN 9788425217821
- PALLASMAA, Juhani. *Alvar Aalto*. Madrid: AV, 1997. ISSN 0213-487X
- VITRUVIO, Marco. *Los diez libros de la arquitectura*. Madrid: Alianza Forma, 1995. ISBN 9788420671338

