

03.05

05/ Interferencia

Electric Kool-Aid Acid Test, Watts / The Merry Pranksters [1966]

Coche 1966: Thunderbird descapotable
Población: Los Ángeles 6.526 / Región
metro: 8.852 [millones/ 1965]

Alguien voló sobre el nido del cuco
[1962]. Ken Kesey y los Merry
Pranksters. El Autobús: Furthur [1964].
Electric Kool-Aid Acid Test Los Angeles
[1966]. Explorando los límites de la
arquitectura: Territorios tecnológicos efí-
meros.



Alguien voló sobre el nido del cuco

Resumen: MacMurphy, un falso enfermo mental acaba de llegar al hospital psiquiátrico y no parece dispuesto a plegarse a la disciplina:

En la cabina de cristal, la Gran Enfermera ha abierto un paquete con un remite extranjero y está cargando agujas hipodérmicas con el líquido verde lechoso que venía en las ampollas dentro del paquete. Una de las enfermeritas, una muchacha con un ojo inquieto que está todo el tiempo mirando preocupada por encima del hombro, mientras que con el otro se dedica a sus ocupaciones, recoge la pequeña bandeja llena de jeringuillas pero, no se la lleva inmediatamente.

"¿Cuál es su opinión, señorita Ratched, acerca de este nuevo paciente?

Quiero decir, hmmm, es guapo y amable y todo eso, pero en mi modesta opinión, definitivamente, se impone".

La Gran Enfermera prueba una de las agujas en la yema de su dedo. "Tengo miedo - pincha



Imagen: Ken Kesey y Ken Babbs en el *Graduation Acid Test*, San Francisco, 1966. [Procedencia: Perry, 1996]

la aguja en el tapón de goma de la ampolla y tira del émbolo hacia arriba - "eso es exactamente lo que el nuevo paciente está planeando: hacerse con el poder. Es lo que aquí denominamos, un subversivo. Señorita Flinn, un hombre que usará a cualquier persona y cualquier cosa para sus propios fines."

"Pero, bueno, ¿en un hospital mental? ¿Cuál podría ser su propósito?"

"Un montón de cosas." Habla tranquila, sonriente, enfrascada en su trabajo de cargar jeringuillas. "Comodidad y una vida fácil, por ejemplo; el sentimiento de poder y respeto, tal vez; ganancia económica - quizá todo a la vez.

Algunas veces el objetivo de un manipulador es simplemente la perturbación del orden por el gusto de la destrucción. Existe este tipo de gente en nuestra sociedad. Un manipulador puede influenciar a los otros pacientes y descentrarlos hasta tal extremo que pueda llevar meses conseguir que todo vuelva a funcionar de nuevo con fluidez. Con la actual filosofía permisiva en los hospitales mentales, es fácil para este tipo de personajes salirse con la suya. Pocos años atrás era muy diferente. Recuerdo que hace algún tiempo tuvimos aquí a un hombre, un tal señor Taber, - en nuestro departamento -, se trataba de un intolerable manipulador del orden. Por poco tiempo..."

"Pero, ooh", dice la otra enfermera, "qué razón en la tierra podría hacer a un hombre querer desear algo como perturbar nuestro orden, señorita Ratched? ¿Cuáles podrían ser sus motivos...?" [Kesey, 1991, p: 29]

Ken Kesey, el principal arquitecto de los *Electric Cool Aid Acid Tests*, fue también el autor, en 1962, de esta célebre novela llevada al cine con gran éxito, algún tiempo después, con Jack

Nicholson haciendo de MacMurphy - de alguna manera, el alter ego de Kesey [27]. Ya entonces había iniciado las investigaciones que le llevarían junto a su grupo de colaboradores, *The Merry Pranksters*, - *Los Alegres Payasos*, más o menos -, a protagonizar una de los experimentos artístico-sociales más sobresalientes de los años 60 en los EU, - lo cual es bastante decir [28].

Procedente de Oregón, Kesey llegó a a Universidad de Stanford en el área de la Bahía de San Francisco hacia 1959. Allí entró en contacto con la bohemia literaria y junto a un amigo psiquiatra, Vic Lovell, se ofreció como conejillo de indias en el Hospital de Veteranos de Menlo Park para la experimentación con nuevos psicofármacos, que por entonces estaban siendo objeto de investigación clínica, - entre otros el LSD. La CIA también estaba investigando el fármaco desde principios de los años 50, así como gente como Richard Alpert y Timothy Leary, en la Universidad de Harvard o, poco antes, el Dr. Osmond y Aldous Huxley, en Los Ángeles [Perry 1996, p: ; Dunaway, 1991, p:].

Resultó que Kesey y Lovell quedaron fascinados por la experiencia, en la que aprendieron mucho más que los investigadores que trabajaban con ellos, a los que no contaban todo lo que les sucedía... y que no llegaban a imaginar la dimensión de ampliación de la experiencia y la mente con la que ellos estaban fascinados. Decidieron entonces empezar a investigar por su propia cuenta. En palabras de Tom Wolfe: "Se habían topado con un tremendo pequeño secreto; de hecho, un gigantesco supersecreto... ¡el triunfo de los conejillos de indias!" [Wolfe, 1999, p: 44] [29].

La experimentación personal y social con éste y



27: Milos Forman, 1975, *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. <http://us.imdb.com/title/tt0073486/>

28: La década de 1960 fue una época de singular brillantez social y artística en los EUA, en la que destacan personajes y acontecimientos fundacionales del tiempo que vivimos, como las carreras de los hermanos Kennedy, Martin Luther King, los Black Panthers, Angela Davis, Muhamad Ali, César Chavez, el movimiento chicano, los movimientos psicodélicos y hippies, el movimiento contra la guerra de Vietnam, Abbie Hoffman, Allen Ginsberg, Timothy Leary, William Burroughs, Marshal McLuhan, John Perry Barlow, John Cage, el Pop Art, el *happening*, Jim Morrison y los Doors, el principio del New Hollywood, la construcción de los primeros ordenadores y la fundación de Arpanet, la llegada a la Luna, el programa Case Study Houses, etc.

29: En 1968, el entonces joven y experimental Tom Wolfe publica *The Electric Cool Aid Acid Test*, una de las mejores narraciones de los años climáticos de los Merry Pranksters, que usaré como una de las principales referencias en este capítulo. Las citas corresponden a una edición reciente: Tom WOLFE, 1999, *The Electric Cool Aid Acid Test*, Bantam Books, Nueva York

otros fármacos, - en conexión con las incipientes tecnologías audiovisuales -, conducida por Kesey y sus amigos durante los 6 siguientes años forma ya parte de la historia de la cultura del siglo 20 - o al menos de la contracultura. La parte de estos experimentos sobre la que quiero centrar la atención aquí es la de la creación de una serie de producciones espaciales, que hoy nos resulta interesante estudiar como exploración de los límites de la arquitectura en su acepción convencional. Este tipo de producciones han vuelto a ser relevantes durante los últimos años [renovado interés por la movilidad, lo efímero, lo inmaterial en relación con la ciudad y la arquitectura], e incluyen cosas tales como habitares móviles [el autobús *Furthur*], y la construcción de situaciones/ eventos efímeros caracterizados por un uso intensivo de dispositivos tecnológicos, - luz, sonido, modificación de la conciencia - [los *acid tests*]. Las reflexiones más recientes sobre los habitares informacionales [Castells], los habitares ciborg [Wigley, Mitchell] o la proliferación de ciertos nuevos espacios públicos que no han merecido aún un excesivo interés académico [*raves*, festivales...], añaden interés adicional al estudio de estas experiencias de los años 60.

El grupo de gente que experimentaba con el LSD, que muy pronto se extendió mucho más allá del núcleo de iniciados originales, recibía la denominación de *heads*, - cabezas -, contracción de *acid-heads*, cabezas de ácido [LSD]. Sugiere también, sin embargo, la idea de gente que piensa, que usa la cabeza. El más célebre soporte teórico de estas prácticas era el libro de Aldous Huxley, *The Doors of Perception* [1954], en el que el autor explicaba sus experiencias psicodé-

licas [etimológicamente: ampliación de conciencia] y ofrecía una guía para otros usuarios. La idea es que los seres humanos tienen la capacidad de percibir una gama de experiencias mucho más amplia que la que habitualmente perciben. Los milenios de civilización han ido conformando el sistema de los sentidos para recibir y descodificar sólo una parte de la realidad que nos rodea. Un uso consciente de los psicofármacos abre las puertas de la percepción a una gama mucho más amplia de la realidad, que permitiría entre otras cosas sentir una mayor unidad entre los seres vivos y el mundo, otras formas de comunicación entre las personas, un conocimiento superior. Un conocimiento que no era extraño a ciertas culturas antiguas, - ciertas tribus mexicanas o amazónicas, las culturas chamánicas siberianas... -, que por entonces empiezan también a estudiarse. Huxley y los cronistas de los años posteriores hablan de un potencial de experiencias beatíficas del mundo y la comunidad, vinculadas al uso de fármacos naturales o artificiales, como los hongos psicodélicos, el peyote, la mescalina, las semillas *de morning glory* [*Ipomoea violacea*], el LSD-25, el IT-290 o el DMT.

Kesey acaba su primera novela, *Alguien voló sobre el nido del cuco*, en 1962, y consigue con ella un gran éxito. Mientras la escribe, ha seguido experimentado junto a un pequeño grupo de amigos con los psico-fármacos, - escribiendo algunas parte incluso bajo el efecto del peyote [Wolfe, 1999, p: 49]. En la novela, MacMurphy, el perturbador del orden acaba lobotomizado, pero uno de sus compañeros, el *Chief Broom*, un gigante nativo-americano, gracias a su amigo MacMurphy, recupera la voluntad de vivir y escapa del manicomio.

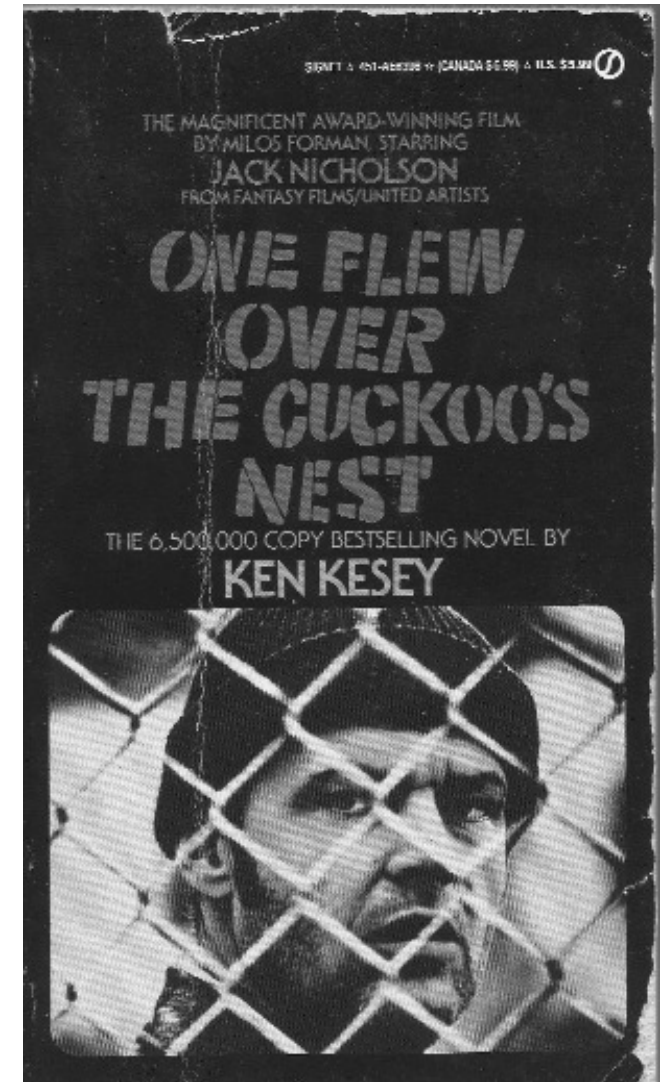


Imagen: Portada de *Alguien voló sobre el nido del Cuco*.
 Página anterior: Ken Kesey en la década de 1990. [Procedencia: <http://www.keyz.com>]

En 1963, Kesey, con su mujer, Faye, y dos hijos, compran una casa rodeada de un bosque de *redwoods*, en La Honda, a una hora de San Francisco. Allí montan una comuna, a la que van llegando viejos amigos y nuevos conocidos del mundo del arte, el cine o la bohemia - que ya había tenido su primera gran época en San Francisco con la generación *Beat*. A La Honda se llevan muchas máquinas, grabadoras / reproductoras de sonido, instrumentos musicales eléctricos, a los que se van añadiendo cámaras de cine, mesas de mezcla, todo tipo de altavoces y micrófonos, - que traen consigo los diferentes personajes que van llegando.

Cada cual que llega, instala una tienda, se hace una cabaña en el bosque, construye una plataforma en un árbol, adosa un cobertizo a la casa principal. Encima de la casa, en los árboles, en diferentes lugares del bosque, se instalan micrófonos y altavoces, que toman sonidos o los reproducen. La casa, los espacios de alrededor, el bosque se va llenando de colores refelctantes y fosforescentes, - *Day-Glo* -, en pancartas, piezas que cuelgan o pintados sobre los propios troncos... La casa-comuna cambia cada día de aspecto, según los proyectos, las fiestas o la gente que viene de visita o a quedarse. Las propias palabras de Tom Wolfe merecen ser leídas en el original por su capacidad de evocación el lenguaje y el ritmo delirante de aquellos días:

Then a sculptor named Ron Boise, a thin guy from New England with a nasal accent [...] who spoke the language of Hip: "Man, like, I mean, you know," and so on. Boise brought in a sculpture of a hanged man, so they ran it up a tree limb with a hangman's noose. He also built a great Thunderbird, a great Thor-and-Wotan bea-

ked monster with an amber dome on its back and you could get inside of it. Inside were some mighty wire strings, which you could pull, which they did, and the Thunderbird twanged out across the gorge like the mightiest vibrating bass beast in the history of the world. [Wolfe, 1999, p: 119]

Kesey by now had [...] the very woods wired for sound. There were wires running up the hillside into the redwoods and microphones up there that could pick up random sounds. Up in the redwoods atop the cliff on the other side of the highway from the house were huge speakers, theater horns, that could flood the entire gorge with sound. Roland Kirk and his half dozen horns funkng away in the old sphenoid saxophone cavities of the redwoods.

Dusk! Huge stripes of Day-Glo green and orange ran up the soaring redwoods and gleamed out at dusk as if Nature had said at last, Aw freak it, and had freaked out. Up the gully back of the house, up past Hermit's Cave, were Day-Glo face masks and boxes, and machines and things that glowed, winked, hummed, whistled, bellowed, and microphones that could pick up animals, hermits, anything, and broadcast them from the treetops, like the crazy gibbering rhesus noises from the old Jungle Jim radio shows. Dusk! At dusk a man could put on something like a World War I aviator's helmet, only painted in screaming Day-Glo, and with his face painted in Day-Glo constellations, the bear, the goat, a great walking Day-Glo hero in the dusky rusky forests, and he could orate in the deep of the forest, up the hill only in spectral tones, like the Shadow, any old message, something like: "This is control tower, this is control tower, clear Runway One, the cougar microbes approach, bleeding antique lint from every pore and beg-



Imagen: Gráfica de uno de los eventos organizados por los Merry Pranksters, Muir Beach, 1965. [Procedencia: <http://www.key-z.com>]

ging for high octane... a pro-kit in every light socket - Plug up the light sockets! The cougar microbes are marching in like army ants ... happy to know that someone, somebody, might answer from the house, or some place, over another microphone, booming over the La Honda hills: May Day, May Day, collapse the poles at every joint, hide inside your folding rules, calibrate your brains for the head count ... And Bob Dylan raunched and rheumed away in the sphenoids or some damned place -. He had hi-fi speakers up on the roof of the house, and suddenly out here in God's great green mountain ozone erupts a manic spade blowing on a plastic saxophone, namely, an Ornette Coleman record. [Wolfe, 1999, 51] The terrain Kesey was most interested in, in fact, was inside the house. The house was made of logs, but it was more like a lodge than a cabin. The main room had big French doors, for a picture-window effect, and exposed beams and a big stone fireplace at one end. Kesey had all sorts of recording apparatus around, tape recorders, motion-picture cameras and projectors, and Sandy helped add still more, some fairly sophisticated relay systems and the like. [Wolfe, 1999, p: 52]

Hagen was a benign but inspired con-man in a sweet way. He had a special gift for haggling, bartering, hassling, and Hagen would turn up with his car crammed with gleaming tape-recorder equipment, movie equipment, microphones, speakers, amplifiers, even video-tape equipment, and the audio-visual level started rising around here. [Wolfe, 1999, p: 57]

Además, de todo esto en la casa había una biblioteca con una excelente colección de libros de ciencia ficción y comics, que los Pranksters

leían continuamente y se sabían de memoria. Y un baúl de disfraces, o de extraños vestuarios, que usaban tanto para la vida cotidiana como para las grandes ocasiones.

La casa en La Honda era una buena base, pero como los *beat* o los situacionistas, los *Pranksters* estaban interesados en el conocimiento en movimiento. A mediados de 1963, los *Merry Pranksters* deciden acometer una nueva empresa. En la reciente estela de la generación *Beat*, - *On the Road*, 1954 -, empiezan a pensar en una expedición que cruce de costa a costa los EU. Los pioneros de la frontera del siglo 19 también están seguro en su mente caleidoscópica. En su retórica hablan siempre de una nueva frontera, mental, que está por explorar, que llaman continuamente *Edge City*, la ciudad al final del mundo [30]. El objetivo formal es llegar en el mes de julio a Nueva York para la presentación de la segunda novela de Kesey. Ken Babbs, otro de los principales *Pranksters*, encuentra un autobús escolar de 1939, y rápidamente deciden comprarlo, - a nombre de *Intrepid Trips, Inc.* Neal Cassady, el Dean Moriarty de *On the Road*, un personaje de estatus incierto entre el mito literario y la vida real, iba a ser el conductor.

Comprado el autobús, Kesey dio la orden de empezar y los *Pranksters* se pusieron en marcha una tarde. Comenzaron a pintarlo y a cablearlo para audio y a cortar una abertura en el techo y a arreglar la parte superior del autobús de manera que pudiera uno sentarse allí, a cielo abierto y tocar música, incluso un set de tambores y guitarras eléctricas y bajo eléctrico y demás, o simplemente viajar [allí arriba]. Sandy [31] se puso a trabajar en el cableado y montó un sistema con el cual podían retransmitir



30: Como ya hemos comentado, Joel Garreau, retoma el término *Edge City* para denominar a las nuevas ciudades posmodernas que surgen entre los 70 y los 90, en lo que eran anteriormente las afueras de las regiones metropolitanas. [Garreau, 1991, *Edge Cities. Life in the New Frontier*].

31: Sandy [Lehmann-Haupt] había dejado la Universidad de Nueva York y trabajaba como ingeniero de sonido. Era un genio con las cintas de grabación, los sistemas de audio y demás, pero estaba pasando por una mala época [Wolfe, 1999, p: 50].

desde el interior del autobús, con cintas o con micrófonos, y que sonara estentóreamente afuera a través de potentes altavoces arriba del autobús. También había micrófonos fuera que podían tomar sonidos en la carretera y reproducirlos en el interior del autobús. También había un sistema de sonido en el interior del autobús de manera que se podía retransmitir de uno a otro por encima del sonido de motor en la carretera. También se podía retransmitir a través de un mecanismo de grabación de manera que uno decía algo, después oía su propia voz un poco más tarde, con retraso regulable, y podía rapear a partir de eso si quería. O podías ponerte unos auriculares y rapear simultáneamente a partir de sonidos exteriores, que entraban por un oído, y sonidos provenientes del interior, tus propios sonidos, entrando por el otro. No iba a haber un *pinche* sonido en todo el viaje, fuera del bus, dentro del bus, o dentro de tu propia *freaking* laringe, al que no te pudieras conectar y con el que no pudieras rapear. El trabajo de pintura, mientras tanto, con todo el mundo participando en una aceleración de colores primarios, amarillos, naranjas, azules, rojos, era chapucero como el infierno, excepto las partes pintadas por Roy Seburn, que eran bonitas mandalas maníacas. Bueno, era chapucero, pero una cosa que se podía decir a su favor; era delirantemente sensacional. El manifiesto, la señal de destino en el frente, rezaba: *Furthur*, con dos us [una mezcla de más allá y futuro] [Wolfe, 1999, p: 68].

El autobús tenía grandes posibilidades de alterar el orden normal de las cosas... El ácido iba dentro del zumo de naranja en el refrigerador y lo tomabas con vasos de papel... El plan de los Pranksters era rodar una película de la expedi-

ción, *The Movie*, La Película, - en la que invirtieron más de 70.000 \$ -. En los archivos de los Pranksters hay 45 horas de películas. América iba a ser el escenario de la vida nueva que les había sido revelada, o que habían descubierto, la nueva frontera que como nuevos pioneros se proponían explorar. El bus iba profusamente decorado con banderas de los EU. En uno de los documentos en vídeo editados por los Kesey se oye a uno de los policías que los han parado en Nueva Orleans: Dicen que son freedom-fighters, luchadores por la libertad, un término que también se aplica a los guerrilleros de las luchas de liberación nacional contemporáneas...

La publicación de la nueva novela de Kesey tuvo una irregular recepción. Sin embargo, Tom Wolfe, en su prosa psicodélica con la que intentaba versionar la de los *Pranksters*, explica que el novelista no le dio demasiada importancia, su entusiasmo por el descubrimiento del *tour*, le hacía ver la novela como una práctica artística que había quedado atrás:

Kesey hablaba ya de como la escritura era una forma anticuada y artificial, llamando la atención a todo aquel a quien le importara para que mirara... el autobús [.../ sin embargo] nadie comprendía realmente que era lo que estaba pasando, salvo que era una fiesta. Era una fiesta, de acuerdo. Pero en julio de 1964, ni siquiera el mundo *hip* de Nueva York estaba suficientemente preparado para el fenómeno de un grupo de gente cruzando a través de los EU continentales en un autobús cubierto por ondulantes mandalas fosforescentes, apuntando cámaras y micrófonos a todo cosa *freaky*, que se le pusiera por delante en todo el *freaky* país, mientras que Neal Cassady conducía el autobús alrededor de las curvas del *high* como si fuera *Super*



Imagen: El *Furthur*, 1966. Fotografías de Gene Anthony. [Procedencia: <http://www.wolfgangsvault.com>]

Hud y la nación estadounidense fluía delante del parabrisas como una de aquellos condenadas cámaras panorámicas de Cinemascope que estiran el nervio óptico como si fuera un elástico de goma en un avión de juguete y tomemos ahora más *speed* y ácido y fumemos más hierba como si todo estuviera justo saliendo de la máquina local de chicles, - preferida -, del propio dios *Cosmo el Prankster*.

¡*Cosmo!*

Furthur.

[Wolfe, 1999, p: 103]

Cosmo era el nombre que los Pranksters le daban al especial estado que lograban con sus performances, la energía creativa y comunitaria, que era el producto, no exento de la participación del azar, de las singulares situaciones que construían, agenciamiento de personas, fármacos, multimedia, escenografías y... espacios.

Incluso en el marco circense e hiperbólico de los años 60 en los EU, los *Merry Pranksters* se resisten a cualquier calificación. Los *Pranksters* comparten el antiautoritarismo y el inconformismo de la época, pero lo declinan de una manera particular, muy diferente de la ansiedad o la seriedad habitual de los movimientos contraculturales de la época precedente [beat, existencialismo, Liga del Descubrimiento Espiritual...]. La crítica de su tiempo, la proyectan optimísticamente hacia el futuro. Tom Wolfe, lo interpreta como proyección del optimismo norteamericano de la época, la cultura juvenil del coche, el *drive-in* y el rock and roll, a partir de una evocación de la juventud de Kesey en Springfield, Oregon:

Gregg's Drive-In, en la avenida Franlyn junto al puente sobre el río. Este era el gran *drive-in* de los estudiantes, con la gigantesca señal de

color pastel, con A-22 escrito en fluidas y aerodinámicas cursivas, focos, bandejas para coches, camareras que atendían a los coches con pantalones azules, hamburguesas en algún tipo de papel encerado con cebollas laminadas y fritas a la plancha y mostaza y ketchup en cilindros de plástico a presión para rebosarlo todo. Los sábados por la noche cuando todo el mundo está paseando [*cruising*] en sus coches... La Vida - ese sentimiento - La vida - La Vida *Drive-In* de los adolescentes al final del los 40 y principios de los 50 - era precisamente de lo que se trataba todo - ¿cómo se podía explicar de que iba algo así?

Pero, por supuesto - el sentimiento - aquí afuera por la noche, libres, con el motor en marcha y la adrenalina fluyendo, *cruising* en las glorias de neón de la nueva noche americana - era como estar en el mismo cielo ser de esa primera ola de los más extraordinarios jóvenes en la historia del mundo - sólo de 15, 16, 17 años de edad, vestidos a la alta costura de las camisas Oxford de color rosa, pantalones ajustados, cinturones estrechos de serpiente, zapatos ligeros - con todo esta potencia, 6 en línea, 8 en V debajo y todo este glamúr de neón encima, que de alguna manera conectaba con la tecnología super heroica de los jets, la TV, los submarinos atómicos, ultrasonidos - ¡Suburbios Americanos de la Posguerra - mundo glorioso! ¡Y al infierno con los intelectuales de bocas sucias que criticaban la América de los coches con alerones... los mismos *Superkids!* La primera generación mundial de pequeños diablos - inmunes, más allá de cualquier calamidad. Los padres recordaban el viscoso orden común, la Guerra y la Depresión - pero los *Superkids* conocían sólo la emergencia emocional de la gran revancha -



Imágenes: En acción en el interior del *Further*, 1964. Fotografías de Ron Bevirt. [Procedencia: Perry, 1996, p: 46]

cuando nada era ya común y normal - ¡La Vida! Un lugar glorioso, un tiempo glorioso, ¡te lo digo! Un auténtico Renacimiento de Neón. Y los mitos que realmente te llegaban en aquel tiempo... Superman, el Capitán Marvel, Batman, La Antorcha Humana... el Capitán América, el Hombre de Plástico, The Flash...

Ya era un mundo de fantasía, esto mundo electro-pastel de Mom&Dad&Buddy&Sis en suburbia. Allí van, en el coche familiar, un sedán Pontiac Bonneville blanco, - ¡el coche familiar! - una gigantesca y loca criatura de fantasía, poderosa como un dios para empezar, con 327 caballos de potencia, conformado como 27 noches de seducción de lujo lúbrico - ya estás ahí en *Fantasyland* - entonces, por qué no dejar atrás el centro muerto del puerto seguro y la cama confortable y soltar amarras - vamos adelante y digámoslo: - ¡Shazam! - ... [hacia] *Edge City*, y las fantasías definitivas, actuales y futuras... Billy Batson dijo ¡Shazam!, y se convirtió en el Capitán Marvel. Jay Garrick inhaló un gas experimental en el laboratorio de investigación... Y comenzó a viajar y a pensar a la velocidad de la luz como... The Flash... [Wolfe, 1999, pp: 38-39]

Sin duda, Tom Wolfe resulta convincente explicando que estaban haciendo los Pranksters. Frente al pesimismo de los intelectuales de corte europeo, Kesey y sus compañeros abrazan el potencial de la vida en Norteamérica en los años 60, como la materia prima de su trabajo y su arte, - que ya no es algo distinto de su propia vida. Se trata del esfuerzo por agenciar aquellos componentes, los de la *Revolución de Neón*, de una forma diferente, reconociendo en la cultura popular y en la herencia del espíritu experimental y

lleno de fe de la frontera, una fuerza positiva y liberadora.

Kesey y sus compañeros, participan del espíritu crítico y radicalmente antiautoritario de los 60, de la oposición al trabajo asalariado, de la liberación sexual, la libertad de expresión y de conciencia, - a la vez que se sienten unos patriotas norteamericanos. ¡Y a la vez, paradójicamente, cultivan la mística de los *outlaws*, de los forajidos, - también tan característica de la frontera. “Los *outlaws* eran gente que se habían salido de un centro muerto y estaban afuera en algún tipo de Edge City... El viaje de los Ángeles del infierno eran las motos y el de los Pranksters el LSD.” [Wolfe, 1999, p: 170]

Como en el caso de su relación con los *Hell's Angels*, con quien los *Pranksters* mantuvieron una explosivos intercambios, los *Pranksters*, en su gran mayoría de procedencia burguesa y universitaria, preferían relacionarse con tipos populares - y por lo general, se llevaban mal con los intelectuales, y desde luego, muy mal con la alta cultura. Esa era otra de sus formas de crítica social.

El viaje del *Furthur*, en fin, era como un *cruising* a escala continental, una de las prácticas populares más características de la cultura automovilística californiana. El coche, se había convertido en autobús-casa equipado con un arsenal electrónico y farmacológico, y el *tuning* o *moding*, en una performance psicodélica, parte de la cual era su continua grabación - reproducción en audio - vídeo de todo lo que ocurría. [32]

La relación de los Pranksters con la tecnología puede conectarse con el espíritu de su contemporáneo McLuhan, aunque sus ideas no son

32: Los Beatles, admirados por los *Pranksters* en su primera etapa, imitaron a éstos algunos años después [1967] con un viaje en bus, que serviría de base al álbum y la película *Magical Mystery Tour*.

mencionadas hasta la etapa final de los *acid tests* - en el *Trips Festival* de 1966, en San Francisco, que no fue directamente organizado por los Pranksters, sino por Stewart Brand. [33]

Como McLuhan, que empezó a escribir sobre comunicación y tecnología a principios de los 50, pensaban, - o al menos lo ponían en práctica -, que el cambio social no tenía que ver con la producción, sino con la innovación tecnológica. Además, MacLuhan es bien conocido por su opinión de que el medio [tecnológico] era más relevante que el mensaje. Su teoría de los medios fríos [*cool*] y calientes [*hot*], en la que decía que medios como el teléfono o la televisión [*cool*] hacían posible formas sociales colectivas y abiertas, funcionando con baja densidad informativa, resuena tanto en el nombre de la película del autobús, - *The Intrepid Traveler and the Merry Pranksters Looking of a Cool Place* -, como en las propias prácticas mediáticas que fueron llevadas a cabo en el bus y posteriormente en otros experimentos como los acid tests. [34]

Las 45 horas de grabación cinematográfica, son más una performance y un archivo abierto - herramienta que los *Pranksters*, usaron extensivamente en sus acciones -, que una película en el sentido más convencional del término. No hay historia propiamente, ni guión, ni más significado que el del propio viaje. Tom Wolfe, una vez más de forma sugerente, describe el tono de los experimentos audiovisuales del bus:

Cassady [35] guns the engine some more, and from out of the bus comes a lot of weird wailing, over the speakers or just out the windows.

Paula Sundsten has gotten hold of a microphone with the variable-lag setup and has found out she can make weird radio-spook laughing ghoul

sounds with it, wailing like a banshee and screaming "How was your stay-ay-ay-ay...in San Ho-zay-ay-ay-ay-ay," with the variable-lag picking up the ay-ay-ay-ays and doubling them, quadrupling them, octupling them. An endless ricocheting echo - and all the while this weird, slightly hysterical laugh and a desperate little plunking mandolin sail through it all, coming from Hagen's girl friend, who is lying back on a bench inside, plunking a mandolin and laughing - in what way [...]

goddamn flow of America. The bus barrels into the super-highway toll stations and the microphones on top of the bus pick up all the clacking and ringing and the mumbling by the toll-station attendant and the brakes squeaking and the gears shifting, all the sounds of the true America that are screened out everywhere else, it all came amplified back inside the bus, while Hagen's camera picked up the faces, the faces in Phoenix, the cops, the service-station owners, the stragglers and strugglers of America, all laboring in their movie, and it was all captured and kept, piling up, inside the bus. Barreling across America with the microphones picking it all up, the whole roar, and microphone up top gets eerie in a great rush and then skakkkkkkkkkkkkkk it is ripping and roaring over asphalt and thok it's gone, no sound at all. The microphone has somehow ripped loose on top of the bus and hit the roadway and dragged along until it snapped off entirely - and Sandy can't believe it. [Wolfe, 1999, p: 64-65]

Tras el proyecto del autobús, versionado posteriormente por los Beatles en el *Magical Mystery Tour*, - y por tantas otras *road movies* -, los *Pranksters*, empezaron a investigar nuevas formas de interacción social para sus prácticas.

33: Stewart Brand, que formaba parte del entorno de los Pranksters, participó posteriormente en el movimiento ecologistas [editor del *Whole Earth Catalogue*] y en las primeras comunidades de Internet [*The Well*]. Es autor del texto sobre arquitectura mencionado anteriormente: Stewart Brand, 1996, *How Buildings Learn...*

34: Los trabajos de McLuhan incluyen *Understanding Media* [1964] y *The Medium is the Message* [1967]. Entre 1953 y 1959 fue editor de la revista *Explorations*. McLuhan defendía la idea de que la tecnología es una extensión del sistema nervioso humano y los cambios tecnológicos crean nuevas formas de sentir alterando gradualmente los patrones de percepción. La teoría de los medios calientes y fríos la presenta, en *Understanding Media*, entre otros trabajos. En *The Mechanical Bride* [1951], hace una crítica al carácter lineal de la escritura, también coincidente con las opiniones de Ken Kesey recogidas por Tom Wolfe. También de *The Mechanical Bride*: "Los medios de comunicación de masas han creado un mundo de conciencia instantánea para el que las categorías de espacio perspectivo y tiempo secuencial resultan irrelevantes y en el que el sentido de identidad privada deja de ser posible".

35: Neal Cassady [1926-1968], miembro central de la generación *Beat*, es el modelo para el personaje Dean Moriarty de la novela *On the Road*. Es también mencionado en Howl, el gran poema de Ginsberg: "N.C. el héroe secreto de estos poemas". Proletario y vitalista, se unió a los *Pranksters* y a sus experimentos psicodélicos, convirtiéndose en el conductor virtuoso del bus, a la vez que elemento de conexión con otros caracteres de su generación como Ginsberg o el propio Kerouac, - con quien estuvieron en el viaje a Nueva York. Cassady murió en México pocos años después del período compartido con los *Pranksters*.

Entre finales de 1964 y principios de 1965, conciben *hands-on*, su siguiente línea de intervenciones públicas que se centrarán alrededor de los *acid tests*. La idea surge como consecuencia de un concierto de Los Beatles. Los *Pranksters*, observan una enorme energía colectiva, los músicos, las fans enloquecidas, y a la vez, los espacios alienantes de la sala de concierto, ls vallas, los accesos, el aparcamiento, cuya combinación perciben como frustrantes. Se preguntan: ¿Cómo organizar un evento que canalice este tipo de energía para que todos los participantes salgan enriquecidos de la experiencia? Piensan que cuentan con las herramientas y la experiencia para intentarlo. En la siguiente ocasión que se les presenta, un concierto de los Rolling Stones, también en San Francisco, preparan una fiesta en la que esperan que la gente que salga del concierto pueda reconducir creativamente su experiencia. Consiguen alquilar una casa en la zona, y se llevan allí el arsenal electrónico. Invitan también a unos músicos conocidos, - que pronto serán *The Greatful Dead*, que, liderados por Jerry Garcia, serán los creadores del *acid-rock*. A la salida del concierto se ponen a repartir volantes con la cara del *Tío Sam*, como si fuera una invitación a enrolarse en el ejército. En el volante preguntan a la gente: *Can You Pass the Acid Test?* Llevan el *ponche de ácido lisérgico*.

A la fiesta acuden varios cientos de personas y, salvando los sucesivos apagones de la instalación eléctrica, el *test* resulta un éxito extraordinario. Los *Pranksters* ponen en juego toda su caja de herramientas, - proyectores de cine y de diapositivas, luces de colores y estroboscópicas, luces negras, equipos de sonido para producir todo tipo de efectos en tiempo real y grabados,

mezclas y sampleados... La cabaña en un barrio pobre se convierte durante unas pocas horas en una puerta a otro mundo, *The Doors of Perception*, una casa catabática / anabática, para descender a los infiernos y ascender al cielo.

A partir del primero, los *Tests* empiezan a sucederse a pesar de los problemas con la ley y el orden. Aunque el LSD no será ilegalizado en California hasta finales de 1966, Kesey y otros compañeros son sorprendidos en dos ocasiones con marihuana, - lo que les puede llegar a suponer varios años de cárcel. La buena nueva empieza a pasar de boca en boca. Llegan a participar en el encuentro anual de la Iglesia Unitaria, un grupo protestante singularmente avanzado y experimental, y posteriormente a hacer un test en una de sus iglesias en Los Ángeles. Frente a los grupos del Este, liderados por Leary y Alpert [36], que defienden un uso del LSD en entornos de meditación y austeridad, - su ideal espacial era el de un lugar al cual pudiera haber legado Gautama Buda desde el siglo IV y sentirse en casa -, los *Pranksters* ven el LSD como un medio para reinventar el ahora y proyectarse al futuro: Trajes de astronautas y súper-heroes, reciclaje de máquinas industriales, motos y coches, cámaras de cine y de fotos, reproductores y grabadoras, *mixers*, micrófonos y altavoces, guitarras eléctricas y baterías, focos, juegos y efectos de luces y sonido... Como predicaba McLuhan, las tecnologías como extensión del cuerpo, algo que las experiencias psicotrópicas, de la mano de científicos como Owsley o el Mad Chemist, que forman parte del grupo, hace especialmente patente, cuando hace difusos los límites del cuerpo y del mundo, de la conciencia individual y la colectiva...



Imagen: *Disco ball*, que empezó a ser utilizada para la creación de espacios psicodélicos por los *Merry Pranksters*, y que luego se hiciera popular en todo tipo de discotecas.

36: Timothy Leary [1920-1996] y Richard Alpert [1931] experimentaron con las propiedades psicodélicas de la psilocibina y el LSD en la Universidad de Harvard entre 1960 y 1963, cuando fueron expulsados. Continuaron sus experimentos en Millbrook, donde recibieron la visita de los *Pranksters* en 1964. Leary acuñó el lema *Turn on, tune in, drop out*, que fuera posteriormente versionado, para la arquitectura, por Archigram: *Tune up, clip on, plug in*. En la etapa final de su vida, Leary se dedicó a la investigación del incipiente Internet, y aunque no lo logró, había preparado su muerte para que tuviera lugar *online*.

Ya no hay vuelta atrás, *man!* Estamos en la nave espacial, hay que volar... Control... Atención...

Kesey había estado imaginando un edificio especialmente diseñado para los *acid tests*: Durante meses ... había estado tabajando... la fantasía... de la Cúpula. Iba a ser una gran cúpula geodésica situada sobre un tubo cilíndrica. Tendría la imagen de una enorme seta. Múltiples niveles... La gente ascendería por unas escaleras cilíndricas y la gran cúpula tendría un gran suelo de goma-caucho donde podría tumbarse. Hundidos en la goma espuma, bajo el nivel del suelo, habría proyectores de cine, proyectores de vídeo, proyectores de luz. Por todas partes, arriba en la cúpula, por todos lados, habría altavoces, micrófonos, grabadoras, *live*, en *replay* o con *lag* variable [retrasos variables]. La gente podría tomar LSD o *speed* o fumar hierba y recostarse y experimentar lo que fuera, rodeados y sumergidos en un planeta de luces y sonidos tales que el universo nunca antes hubiera conocido. Luces, películas, cintas de vídeo, grabaciones de vídeo de ellos mismos, haciendo flashes y ondulando sobre la cúpula, desde los potentes proyectores, alzándose del suelo entre sus propios cuerpos. Los sonidos arremolinándose en el globo como un tifón. Películas y cintas del pasado, cintas y vídeos, retransmisiones e imágenes del presente, cintas y sonidos humanoides del futuro -pero todo presentado a la vez ahora - aquí y ahora - Kairos [37] - en la corteza cerebral expandida. La idea iba más allá de lo que luego se ha dado a llamar como *mixed media entertainment*, ahora [1968] una práctica estándar en las discotecas psicodélicas... Los *Pranksters* tenían el súper-medio, la cuarta dimensión -el ácido - Cosmo - la Unidad - el Control - la Película...

... algo más que un espectáculo... una increíble concentración de energía... un espectáculo-fiesta en el que no estaban separados actores y espectadores, en el que los espectadores pagaban un ticket y decían, "Muy bien, ahora entreténme"... En la fiesta de los *Angels*... todo el mundo hizo lo suyo y entretuvo a todos los demás, los *Angels* siendo *Angels*, Ginsberg siendo Ginsberg, los *Pranksters* siendo *Pranksters*, y los policías siendo policías. Incluso los policías hicieron lo suyo, haciendo explotar aquellas grandes perversas, brillantes torretas de luz desde la colina y gruñendo y multando y acosando coches. [Wolfe, 1999, pp: 231-232]

La mejor descripción espacial de un *acid test* que he encontrado es la del *Kool Aid Acid Test* que recoge Tom Wolfe en su libro narrando el evento que tuvo lugar en Watts en 1966, pocos meses después de los famosos *riots* de 1965. Es la descripción de una periodista, Claire Brush, que asiste al *test* sin saber bien a qué iba, y que, sin saberlo, ingiere el *ponche de los tigres*... El *Kool-Aid* era una bebida familiar, típica de la época, unos polvos que se echan en agua para hacer una naranjada típicamente veraniega. Hugh Romney, el nuevo colaborador de los *Pranksters* en Los Ángeles, tiene la idea de poner ahí el ácido... Kesey, estaba huido de la justicia en México, pero el resto de los *Pranksters* habían seguido organizando tests, ahora en Los Ángeles.

La improvisación de las primeras ocasiones había dado paso a una gran eficacia organizativa, a una máquina bien ajustada. Demos paso-nosotros al texto de la época:

El Test estaba convocado en Watts, el día del



Imagen: *Tepee* con cúpula geodésica, concepto inspirado por Buckminster Fuller y mencionado por Kesey en su proyecto. En este caso se trata de una cúpula construida más tarde por la *Hog Farm*, el grupo de Hugh Romney, aka *Wavy Gravy*. [Procedencia: Law, 1997]

37: *Kairos* es una palabra en griego antiguo que significa el momento justo u oportuno. En teología se usa para referirse a la forma cualitativa del tiempo [<http://wikipedia.org>]

cumpleaños de Lincoln, el 12 de febrero, de 1966. ¡Watts! El mismo Watts en el que tan solo hacía cinco meses se había producido la revolución de los negros, el símbolo de todo lo que carecía de esperanza y era catastrófico en la vida de Norteamérica, y ¿qué es esta extraña nave espacial aproximándose, al mismo Centro de Oportunidades Juveniles - Oportunidades Juveniles - para un viaje más allá de la catástrofe...?

Claire Brush: El edificio era un almacén, aún vacante... Iba a ser utilizado como un taller de automóviles... Había unas 200 personas. Cuando llegué, nada había empezado aún... la gente se reunía en pequeños grupos, sentadas en cochetos y mantas cerca de las paredes... La habitación era muy grande... Había un espacio de menor tamaño hacia el este, y unos aseos hacia el oeste, y la sala grande tenía una galería sobre la pared del lado Sur que tenía huecos abiertos a la altura de la cintura, sin vidrios, desde la que podía observarse la escena en el interior...

Poco después hubo el anuncio [de Neal Cassady] de que la noche iba a empezar. Se proyectaron películas en la pared Sur, con comentarios... flims de *Furthur*, el autobús, la gente en el autobús... entonces llevaron un gran contenedor de basura, de plástico, hasta el medio de la sala, y se invitó a todos a tomar el *Kool-Aid* que contenía... En realidad, había dos contenedores. Romney cogió el micrófono y dijo, "Éste de aquí es para la gente menuda y este para la gente grande. Éste primero es para los gatitos, y el otro para los tigres..."

Entonces Claire se tomó un par de vasos de papel del *Electric Kool-Aid*, al cabo de un rato, repentinamente, cuando estaba bailando bajo un proyector estroboscópico, empezó a reír compul-

sivamente, de forma incontrolable... Miré alrededor y las caras de la gente estaban deformadas... flashes luminosos por todos lados... la pantalla [una sábana] en el fondo de la sala tenía tres o cuatro proyecciones a la vez... la banda, los *Greatful Dead*, estaba tocando pero no podía oírlo... la gente bailaba... tenía miedo, porque sinceramente pensaba que estaba todo en mi cabeza, y que finalmente me había vuelto loca...

En este momento, encontró la ayuda de algunos conocedores de lo que estaba pasando, que le explicaron qué era lo que había ocurrido, y pudo empezar a disfrutarlo, las diferentes salas y efectos luminosos, sus propias percepciones...

Ya no tuve más miedo y empecé a mirar por el lugar... la sala más pequeña que estaba iluminada sólo con luz negra, que convierte a la gente en bellas imágenes y texturas. Vi como a diez personas sentadas directamente bajo la luz negra, que tenía como fondo una sábana blanca [entonces de un color lavanda luminiscente], estaban pintando maniqués descompuestos con pintura fluorescente... y [pintándose] entre ellos, la ropa, etc. Me quedé de pie bajo la luz y gotas de pintura cayeron en mis pies y mis sandalias, y era exquisito. Volví a esta luz frecuentemente... era de una paz y belleza más allá de cualquier descripción...

Había mucha actividad en la sala grande. La gente estaba bailando y la banda tocando... la vibración era muy intensa... Me quedé cerca de la banda y dejé que las vibraciones me invadieran. Empezaron por los dedos de los pies y cada centímetro de mi estaba temblando con ellas... hicieron un viaje a través de mi sistema nervioso... a través de cada mínimo camino,



Imagen: Bailando en el *Trips Festival*, San Francisco, 1966. Ken Babbs en la mesa de audio. Fotografías: Gene Anthony.

[Procedencia:
<http://www.wolfgangsvault.com>]

finalmente alcanzando la parte superior de mi cabeza, en la que explotaron en gloriosas formas de color y líneas... Recuerdo intensos colores, pero siempre con líneas negras... no exactamente patrones, pero con algunos contornos y definiciones...

La luz estroboscópica dejó de funcionar a media noche... jugar con el sentido del tiempo era algo que nunca había hecho... y lo encontré irresistible y me dio miedo...

Los disfraces de los *Merry Pranksters* me había parecido extravagantes, y ahora eran bellos y adecuados...

Calificaría el *Acid Test* sobre todo como una producción magistral. Todo estaba cuidadosamente combinado y calculado para producir el efecto del LSD, de forma que no tengo la menor idea de cuando acababa la producción y cuando mi propia cabeza tomaba la vez... Me vino un gran flash de visión interior. Ahora lo he olvidado, pero hubo un instante en el que todo encajó en su lugar y tenía sentido...

Finalmente, incluso en el test de Watts, la gente empieza a cansarse y a irse disolviendo... Sólo quedan los más duros y algunos de los descubridores como Claire Brush... Norman [uno de los viejos Pranksters] puede contar que está llegando, la hora mágica, y Hassler se levanta en un disfraz azul de paje y hace una graciosa y bella danza lenta al ritmo de la música que es perfecta... y Page está trabajando detrás suya con los proyectores, de cine y de diapositivas, y compone una especie de extraordinario collage, moviendo proyecciones sobre otras proyecciones fijas... y los *Pranksters* está allí sentados y entusiasmados y él hace lentas modificaciones, patrones abstractos y proyecciones de las diapositivas... y todo encaja... [Wolfe, 1999, p: 281]

Los *acid Tests* fueron una de esas indecencias, uno de esos escándalos que crean un nuevo estilo o un nuevo mundo.

Los Acid Tests fueron la serie de eventos que caracterizaron el estilo psicodélico y prácticamente todo lo que ha entrado a formar parte de éste. No sólo quiero decir que los Pranksters lo hicieron primero, sino que más bien todo salió directamente de los *acid tests* en una línea directa que venía del *Trips Festival* en enero de 1966 [38]. Sacaron toda la cosa al gran público. El *mixed media entertainment* [multimedia] - salió directamente de la combinación en los *acid tests* de proyecciones de luz y películas, luces estroboscópicas, cintas, rock and roll, luz negra. El *Acid Rock* - el sonido de los Beatles en el álbum *Sergeant Pepper* y el sonido electrónico y el alto vibrato de los Jefferson Airplanes, The Mother of Invention y muchos otros grupos. Los Dead eran la contraparte sonora de las proyecciones de luz de Roy Seburn. Owsley [el químico fabricante del mejor LSD] fue responsable de parte de esto, indirectamente. Owsley... empezó a meter mucho dinero en los Greatful Dead y, a través de ellos, en los tests. Quizá pensaba que los tests era el camino hacia el futuro... Empezó a comprar a los *Dead* equipos como ninguna otra banda había antes tenido, incluidos los Beatles, todo tipo de tuners, amplificadores, receptores, altavoces, micrófonos, cartuchos, cintas, bocinas, booms, luces, tocadiscos, instrumentos, mezcladores, *muters*, *servile meschroics*, todo lo que hubiera en el mercado. El sonido pasaba a través de tantos micrófonos y se conectaba a través de tantos *mixers* y retardos variables y resonaba en tantos amplificadores y recorría tantos altavoces y se retroalimentaba en tantos micrófonos, que [aquello] resultaba una refinera



Imágenes: espacio psicodélico y equipos de luces y proyecciones, 1966. Fotografías de Gene Anthony. [Procedencia: <http://www.wolfgangsvault.com>]

38: El *Trips Festival* fue un gran evento celebrado en el Longshoreman Hall de San Francisco en el que participaron los Merry Prankster. Stewart Brand, uno de los principales organizadores, lo promocionaba citando a McLuhan: "Una experiencia electrónica... un happenig artístico electrónico de la aldea global mcluhaniana" [Wolfe, 1999, pp: 45-46].

química. Había algo completamente nuevo y delirantemente extraño en el sonido de los *Dead*, y prácticamente todo lo nuevo en rock n' roll, que he oído llamar rock jazz, salió de allí.

Incluso detalles como el arte de los posters psicodélicos, la ondulación casi Art Nouveau de los textos, el diseño y los vibrantes colores, el *Day-Glo* electro pastel y espectral, salió de los *acid tests*. Más tarde, otros empresarios y artistas recrearían el estilo de los *Pranksters* con una sofisticación que los *Pranksters* nunca llegaron a soñar... Algunos llegarían a hacer la cosa del mixed-media hasta que fuera puro caramelo de ambrosía para el cerebro con rellenos cada vez más cremosos. A lo que diría Kesey: "Sabes dónde está, pero no sabes lo que es." [Wolfe, 250-251]

"Habrá espacios más conducentes a sueños que cualquier droga, y casas en las que uno no pueda hacer otra cosa que amar." [Iván Tcheglov, Formulario para un nuevo urbanismo, 1953]

Los *Pranksters*, de algún modo, perseguían este tipo de espacios. Lo consiguieron, aunque no sin ayuda de las drogas. Hubo intentos de hacerlo sin drogas, como el citado *Trips Festival*, promovido en San Francisco por Stewart Brand. Esa era la forma de promoción oficial, pero claro, cada cual era libre de tomar lo que quisiera...

La pregunta es, en fin, ¿hasta que punto estas experiencias de los *Pranksters* son relevantes para una reflexión relacionada con la arquitectura? Y, ¿por qué podrían ser relevantes en el caso de que lo fueran?

Hacia el año 2000, Rem Koolhaas, probablemente el más influyente arquitecto de finales del siglo 20, afirmaba que la arquitectura cada vez más consistirá en la organización de eventos. La declaración, hecha en la prensa de Los Ángeles, se relacionaba con su propuesta ganadora del concurso de ampliación del LACMA, el Los Angeles Museum of Contemporary Art. En mi opinión, esta afirmación abre, o más bien reconoce, la existencia de un interesante campo de investigación para la arquitectura. Se trata de pensar en cómo la arquitectura puede dar lugar a que ocurran cosas, acontecimientos - más allá de limitarse a la reproducción de lo que hay, o de hacer funcionar la máquina incansable de la economía inmobiliaria.

Si nos retrotraemos a una definición de la arquitectura como una actividad que tiene que ver con la organización del habitar, cabe pensar en estrategias arquitectónicas fuertemente decantadas por lo tectónico, pero también en otras en que la parte tectónica sea menos importante, y que ponga en juego otros mecanismos proyectuales o de acción, que también son capaces de crear ciertas condiciones de habitación.

Por un lado, estarían las prácticas que tienen que ver con construcciones o situaciones en las que la durabilidad no es relevante; por otra, se puede pensar en estrategias escasamente materiales, pero que efectivamente transformen o creen espacios habitables. Estarían aquí, entre los ejemplos clásicos de la historia de la arquitectura contemporánea, las ideas y prácticas de los situacionistas, o muchos de los inventos de la llamada arquitectura radical. Entre estos, estarían sin duda los casos de las *Instant Cities* de Archigram, buena parte de cuyos dibujos se rea-



Imagen: Neal Cassady preparándose para el *Acid Test Graduation*. Fotografía: Ted Streshinsky. [Procedencia: Perry, 1996, p: 120]

lizaron en Los Ángeles [UCLA]. Tal como ya se mencionó anteriormente, el propio Peter Cook, se declara deudor de las prácticas de los *Pranksters*: “Las repetidas visitas a Los Ángeles... yendo a barracones a ver los shows de luces de los acid-heads... uno no puede evitar preguntarse si esta ciudad no habría podido convertirse en una muy creativa base [de operaciones] para Archigram.” [Crompton, 1998, p: 123]

Otra contribución arquitectónica interesante de los experimentos de los *Pranksters*, es la relacionada con los espacios de la fiesta en general, y más particularmente con los de las experiencias religiosas o espirituales. Ciertas culturas o ciertas épocas han codificado con tipos arquitectónicos de carácter monumental los espacios dedicados a estas prácticas, mientras que otras han usado la naturaleza o el espacio urbano, acondicionado para la ocasión, sin llegar a una codificación edificatoria precisa, - aunque sí ritual. La Feria de Sevilla, sería, por ejemplo, un espacio arquitectónico - urbano, comparable a los producidos por los *Pranksters* - aunque de genealogía bastante diferente.

Cada grupo social en cada época, construye este tipo de espacios, que con Foucault podríamos llamar heterotópicos, de importancia central para la comunidad, en el cual tienen lugar sus rituales festivos, que la antropología interpreta como forma de conocimiento y de sociabilidad constituyente, - momentos fundacionales que se actualizan periódicamente, en los que se representan - viven - construyen, los valores de la comunidad.

Son espacios-acontecimientos, por tanto, de gran relevancia, que podrían ser objeto del interés y de las capacidades de invención de una

arquitectura, dispuesta a inventar el habitar, el mundo. Sería, no obstante, otra práctica de la arquitectura - una arquitectura como la de los *Merry Pranksters*, por ejemplo.

Los espacios pensados, para/ desde una conciencia modificada, o diseñados para participar en la modificación de consciencia, no deberían por otra parte parecernos algo tan extraño. Desde los jardines o palacios sufíes medievales - como pudiera ser La Alhambra -, pasando por la modestia de un café o un bar en el que poder fumar, hasta toda la gama de espacios para la música o el baile, desde los 50-60 al presente - del rock'n'roll, al hip-hop, pasando por los conciertos, las *raves* o las macrofiestas actuales, - cada uno de ellos diseñados para combinaciones determinadas de agentes modificadores de la consciencia - de la cerveza al cuba libre, pasando por la marihuana y el éxtasis -, con las diferentes músicas y ambientes - del jazz y el bop, al tecno o la infinita variedad de ritmos electro-cíborg de los últimos años. Salvo, algún estudio aislado, y salvo los conocimientos exclusivos de promotores y gente especializada, - que raramente son arquitectos -, se trata de un campo de conocimiento fuera de los estudios habituales de arquitectura. Y sin embargo, han sido y siguen siendo algunos de los espacios más vitales e intensos de nuestro tiempo. [39]

Otra perspectiva que confiere actualidad a las prácticas de los *Pranksters* radica en su anticipación de las transformaciones espaciales que llegaría a inducir, y en ello estamos, la era informacional. Castells, en una hipótesis tentativa de 1996, calificó los cambios inducidos en el espacio / tiempo que habitamos por la era de la infor-

39: Estudio aparte merecería el estudio de los dispositivos modificadores e la consciencia asociados a los espacios de de la arquitectura comercial contemporánea.

mación en dos grandes conceptos: el espacio de los flujos y el tiempo atemporal. Negri y Hardt, siguiendo las sugerencias de Donna Haraway, hablan de la necesidad de devenir cibernético, según comentaré más adelante. [40]

El ciberpunk, y William Gibson como uno de sus principales intérpretes, parte de los *Pranksters* para imaginar el futuro en la era digital. Entre los 60 y los 80, muchas de las prácticas de los *Pranksters* y de su entorno pasaron a ser parte de la vida cotidiana del ambiente contracultural, al menos en California: los lofts y el continuo *Do It Yourself* y la experimentación *hands-on* [40], el continuo farmacología-electrónica-música-imagen, el ideal de la frontera en los suburbios o los barrios en ruina, la movilidad equipada con potentes herramientas, el *white-trash* artístico [41], el no-trabajo [aunque este aspecto difícilmente puede atribuirse sólo a California]... De esta prácticas cotidianas surge el imaginario ciberpunk, que es bien diferente de la ciencia ficción precedente - y al que se dedica un capítulo en este trabajo.

Finalmente, desde el punto de vista de este trabajo, el interés de los *Pranksters* radica en su construcción de situaciones caracterizadas por el devenir inmaterial-electrónico, - que hoy parece una posibilidad mucho más próxima que entonces. Trabajos pioneros como los de Diller y Scofidio, Asymptote, Derrick de Kerckhove o hackitectura, investigan hoy los nuevos territorios, inaugurados hace ya 40 años por los *Pranksters*. Aunque hoy tengamos un nuevo *Cosmo*, la Red, la conectividad ubicua, que nos hace decir: ¡Del LSD al aDSL! “El arte no es eterno”. Esa era una de las frases preferidas de Ken Kesey. Y además: *Never Trust a Merry Prankster!*

Watts Electric Kool-Aid Acid Test
12 de febrero de 1966
Youth Opportunities Center
Frontera entre Compton y Watts
Los Angeles



40: *Hands-on*, que podría traducirse libremente por “manos a la obra”, es uno de los principios de la cultura hacker contemporánea.

41: *White-trash*, “basura blanca”, es el nombre, en principio despectivo, usado coloquialmente para referirse a la clase trabajadora blanca norteamericana.