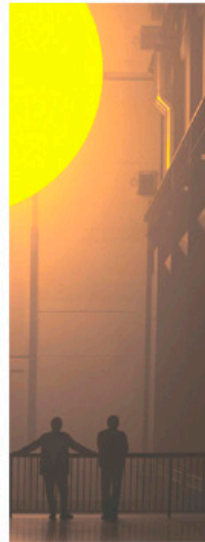
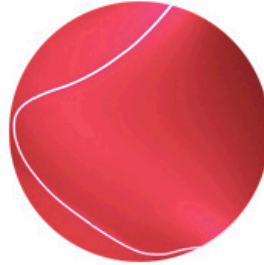


instalación inmersiva

USO DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO



i n s t a l a c i ó n
i n m e r s i v a

USO DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

TRABAJO FIN DE GRADO
CURSO 2019/2020

ALUMNO: Julián Floria Cantero

TUTOR: Ricardo Hernández Soriano

Área de Composición Arquitectónica

Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Granada

Índice

gracias	5
0. vacío. Introducción a la instalación inmersiva	
I ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
II MOTIVACIÓN/ OBJETIVOS	8
III METODOLOGÍA DE TRABAJO	10
1. habitaciones. El Lissitzky: <i>Prounenraum</i>	12
I INTRODUCCIÓN; VIDA Y OBRA	15
II <i>PROUNENRAUM</i>	20
III SÍNTESIS: CONSTRUCTIVISMO	26
2. ambientes. Lucio Fontana: <i>Ambienti spaziali</i>	32
I INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO FONTANIANO	35
II <i>AMBIENTI/ENVIRONMENTS</i>	42
III SÍNTESIS: <i>MODELAR LA LUZ</i>	52
3. atmósferas. Olafur Eliasson: arte experimental	56
I INTRODUCCIÓN; HISTORIA DEL ESTUDIO	59
II PRESENCIA: ESPACIO	62
III TIEMPO	68
IV FRICCIÓN	76
V SÍNTESIS: LA <i>GESTAMKUNSTWERK</i>	84
4. experiencia. James Turrell: el cielo en la Tierra	89
I BREVE INTRODUCCIÓN Y VIDA DEL ARTISTA	93
II AÑOS DE EXPERIMENTACIÓN EN EL HOTEL MENDOTA	96
III <i>SKYSPACES</i>	102
IV PAISAJE TERRESTRE/ PAISAJE CELESTE: EL RODEN CRATER	114
V SÍNTESIS: <i>LA VISIÓN DETRÁS DE LOS OJOS</i>	122
5. conclusiones. La conquista del espacio	126
I <i>LA ERA DEL VACÍO</i>	129
II NUEVA ERA: DISTANCIAMIENTO SOCIAL Y ESPACIO DOMÉSTICO	134
III INSTALACIÓN INMERSIVA: ¿ARTE O LA NUEVA ARQUITECTURA?	138
anexo. Espacio doméstico como gabinete. Estudio y objeto.	140
referencias. Bibliografía, videografía y webgrafía.	142

gracias

A Marta, por hacer de mi una persona más sensible, más interesada por todas las cosas que pasan a mi alrededor y creer más en mi potencial.

A Lidia Bollen, mi profesora de *Art et architecture* en Mons, por hacer que el arte y la arquitectura tuviesen más sentido para mí, siendo una única cosa.

A todos los que cuando tenía algo que decir se interesaron, porque me hicieron ver que mi palabra era importante, que no solo podía aprender yo, que también tenía algo que mostrarle a la gente. A Pablo.

A la música. La música me ha acompañado toda mi vida, y me ha empujado a continuar en muchos momentos. La música también constituye un lugar para mí.

«El arte es vida, no importa lo frágiles que sean los tiempos. El arte es el testimonio de la condición humana; abarca todas nuestras emociones, preguntas y decisiones. El arte es importante porque funciona como portal holístico a un entendimiento más profundo del ser humano y de la identidad propia: tradiciones, creencias, valores y estilos de vida; lo que producimos es arte aunque lo sepamos o no. La arquitectura, moda, música, diversión, danza, pintura, oraciones... Esencialmente, revelamos la cultura de las personas»

— Sevdaliza, cantante y compositora

0 vacío

Introducción a la instalación inmersiva



Alogon 2, R. Smithson (1966) © MoMa

I ESTADO DE LA CUESTIÓN

Una de las nociones básicas que nos han transmitido nuestros profesores de proyectos a lo largo de la formación ha sido que la arquitectura no es una visión enmarcada: no se trata de reproducir fachadas o secuencias de planos atractivos a la vista, sino de crear espacios, espacios que determinen unas condiciones que levanten algún sentimiento en la persona que lo vive, y que, sumados al entorno y emplazamiento dan lugar a esa envolvente. Por tanto, la labor del arquitecto se remite a la interpretación de unas necesidades asociadas a un tipo de actividad concreto, a la vez que el respeto del *genius loci*, que, aplicados simultáneamente, dan pie a los espacios que son utilizados por las personas físicas.

Según el diccionario de la RAE, una de las acepciones para la palabra “arte” es la “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. De este modo, al igual que el arquitecto, se asocia el trabajo del artista también a una interpretación. En este caso, la creación del último apenas carece de función, aunque del mismo modo que la obra arquitectónica tiene como finalidad transmitir una determinada sensación.

Por su parte, la presentación de la pieza artística debe estar asociada un espacio, ya sea dentro de una sala de exposición o en un exterior, en el que las condiciones de luz, temperatura y demás factores sean propicias.

¹ F. Pérez Carreño, *Arte minimal. Objeto y sentido*, España, Ed. Antonio Machado, 2003

² J. Larrañaga, *Instalaciones*, Hondarribia, Nerea, 2001

³ M. Álvarez Fernández, *El arte inmersivo como nuevo primitivismo*, artículo para el blog “SensXperiment”, p. 1.

En este caso, el comisario de arte es el encargado de mediar entre la propia obra y el espacio, reconfigurando, casi sin quererlo, la concepción arquitectónica del mismo: está creando un recorrido, ya sea libre o dirigido, que puede alterar el original; está originando divisiones de espacios con las esculturas si éstas se sitúan en el centro de la sala; puede fijar la importancia en un determinado muro con la colocación de una pintura, etc. En definitiva, el comisario moldea el espacio arquitectónico que ya había sido creado, como si fuese capaz de establecer una nueva jerarquía.

Por supuesto, el ambiente debe tratarse con elocuencia: un ejemplo claro es el arte minimal. Una obra minimal puede reducirse a una o una serie de figuras, ya sea sobre un lienzo o la propia sala de exposición. Si tenemos en cuenta la colocación de objetos en serie, como pueden ser *Alogon* de R. Smithson o *Repetición 19 III* de E. Hesse, entre otros, la configuración de este espacio no se centra en cómo la luz se refleja en estas figuras, o cómo pueden admirarse, sino en que el hueco entre las piezas sea lo más neutro posible, no cargándolo valorativamente; debe pasar desapercibido y no integrarse en la obra. Debe ser un hueco como tal: vacío. De esta manera, estos objetos en serie pueden entenderse como una unidad constituida por un número determinado de elementos, y el espacio que hay entre ellos no formará parte de la obra en sí¹. Por tanto, entendemos que el trabajo de este comisario sería caracterizar ese espacio, o mejor dicho la ausencia del mismo. Josu Larrañaga, profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, describe que el propósito de “hacer una instalación” es precisamente la creación de un espacio y la participación física del espectador: «(la instalación) confiere al espacio una dignidad especial: los sitúa en el centro de la propuesta plástica [...], pero a su vez inviste al espectador como eje y fundamento de la experiencia artística»². A partir de 2016 se da el auge de una corriente o más bien “modo de hacer arte”, conocida como arte inmersivo. ¿De qué se trata? Pues bien, este tipo de arte intenta hacer al individuo partícipe del proceso creativo, lo hace pertenecer a la obra, siendo de este modo el usuario capaz de conectar en mayor medida con la pieza.

Sin embargo, esto no es algo nuevo, ya que investigadores como Iégor Reznikoff, Michel Dauvois o Leigh Dayton afirmaban que, según estudios sociológicos e históricos, desde el principio de los tiempos de la existencia, el hombre ha sentido la necesidad de interactuar con el espacio circundante, convirtiéndose en algo inherente al mismo. Ya, en el Paleolítico superior, el hombre habría comprobado la acústica de la zona de la cueva en la que se realizaría la pintura rupestre, escogiendo los puntos con un mejor efecto³. Con la llegada de la llamada *Era Digital*, el hombre busca apoyo en la tecnología, lo que lleva a la realización de instalaciones interactivas en los espacios expositivos, que permite al público, indiferentemente de su nivel intelectual, conseguir una mejor conexión y un mejor entendimiento de la obra, haciéndola más accesible. No obstante, el arte contemporáneo ya había contemplado esta necesidad del ser humano de interactuar con su entorno, anticipándose a la experiencia como modo de penetrar en el espectador: esto es la *instalación inmersiva*.

II MOTIVACIÓN/ OBJETIVOS

Mediante la apertura de esta línea de investigación pretendo establecer lazos más fuertes, si cabe, entre la arquitectura y el arte —contemporáneo, en este caso—, demostrando que la vivencia de espacios, ya sean fruto de un proceso con un punto de partida artístico o arquitectónico, son el resultado de la evolución de un pensamiento, de esbozos iniciales que cristalizan en experiencias tangibles y acercan al usuario, de primera mano, nuevas ideas, y trazan nuevas líneas y directrices para la construcción de espacios más eficientes, más funcionales y vivibles por los usuarios.

Un claro ejemplo de este tipo de pensamiento es el iniciado por Brian O'Doherty en su manifiesto *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, dividido en tres partes correspondientes a ensayos o artículos presentados en la revista *Artforum*. Este escrito surge como investigación en cuanto al espacio expositivo, y la influencia que ejerce sobre los objetos que se exponen, el espectador, y el conjunto de interrelaciones que se producen entre ellos. Esto tiene mucho que ver con lo que expresa Glicestein Jérôme en su ensayo *L'art: une histoire d'expositions*, donde establece la dicotomía de *entidad material*, asociada a la presentación singular y contextual de algo concreto, y *entidad inmaterial*, referido al conjunto de relaciones entre objetos, espacio y público. Según O'Doherty, en el espacio de la galería, el cuerpo del espectador es superfluo, reducido al estado de *fantasma*, siendo solamente su ojo y su mirada admitidos en él. Para él, el *cuadro blanco* no es solo un espacio neutro, sino una construcción histórica: un lugar que borra el contexto exterior, en que el contexto se convierte en contenido y en que el contenido, el arte, se sacraliza⁴; el *cuadro blanco* surge como *dispositivo transicional*, para borrar las formas de arte pasadas y a la vez establecer un control sobre el futuro de la disciplina, aludiendo a modos supuestamente trascendentales de presencia y poder; modos trascendentales que aluden a formas de pensamiento que se ajustan a una experiencia metafísica a otro nivel del que viven las personas en las superficie terrestre, donde las personas que habitan el espacio ven su experiencia de la realidad desconectada de las formas reales, volviendo a algo similar a lo que Platón proponía con su Mito de la Caverna⁵. Esa simplicidad y purificación de forma y color se entiende por un espacio neutral, que no entorpece la relación entre el usuario y la obra de arte o crea un espacio cargado de contenido entre las obras —como eso que deben evitar las obras de arte minimal—, sino que se trata de conseguir el vacío.

Sin embargo, en ausencia de obras en su interior, ese espacio-vacío se encuentra enclavado en un contexto tan controlado, casi evocando a lo sagrado, con formas puras y luces cenitales, que devora a la pieza, convirtiéndose en el propio objeto de miradas. Es así como ciertas galerías, como el Museo Folkwang de David Chipperfield, cesan su actividad convencional de exposición de objetos para convertirse en un lugar para *experimentar la experiencia*, y se transforma en el auténtico *cuadro blanco*. Bajo la responsabilidad de un colegio de curadores de arte, las salas de la cuarta planta del MNAM, el Pompidou de París, alteran el recorrido original y se presentan durante un mes sin ninguna obra de arte, dando lugar a espacios blancos,

⁴ G. Jérôme, *L'art: une histoire d'expositions*, Presses universitaires de France, Lignes d'art, 2009
⁵ T. McEvelley en «Introduction», B. O'Doherty, *Inside the White Cube. The ideology of the gallery space*, Santa Monica, San Francisco, The Lapis Press, 1986

sin sombras y artificiales. Otro hecho similar, previo al manifiesto de O'Doherty de 1976, es la exposición *Le vide*, que lleva Yves Klein a la Galería Iris Clert en 1958, donde impregna ese espacio de una sensibilidad artística usando el azul como un intermediario: un espacio totalmente blanco “contaminado” de elementos azules: cortinas, sellos de invitación azules, bebidas azules, donde el público es invitado a sentir el espacio vacío, y todo el proceso, desde la invitación al presente vivido en el espacio cobran sentido como un proceso único. Con estos ejemplos, entre otros, se demuestra que el *cuadro blanco* es uno de los triunfos de la Modernidad; su esencia, procedente de un largo proceso de autodefinition del arte moderno. El espacio expositivo como *cuadro blanco* es un espacio indestronable como dispositivo de presentación del objeto artístico: la *experiencia de la experiencia*.



Fotografía de una de las salas vacías del Museo Folkwang de Chipperfield, Essen
© David Chipperfield Architects

Dado el carácter algo menos convencional del presente trabajo, es cierto que la extensión es un poco superior a la usual. Sin embargo, el contenido textual se aproxima al objetivo. Esto deviene del uso de imágenes en un formato algo mayor, a página completa y a sangre, ya que las mismas se convierten, en ocasiones, casi más importantes que las propias palabras. Este trabajo se trata de investigar cómo el ser humano experimenta la instalación inmersiva, por lo que el objetivo de dichos documentos gráficos será el de ilustrar al lector y acercarlo lo máximo posible a imaginar cómo se sentiría inmerso en estos espacios que se presentan. Por otra parte, la estructura del mismo se construye de manera similar a la del libro *Especies de espacios*, de Georges Perec, el cual parte de lo particular alejando el zoom hasta lo más general y lo más abstracto.

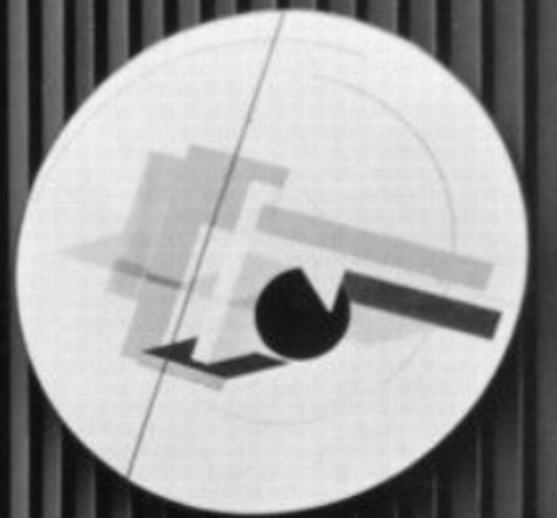
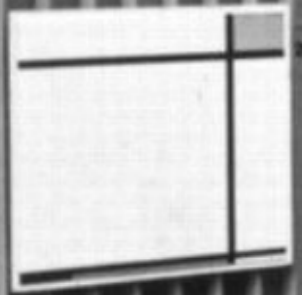
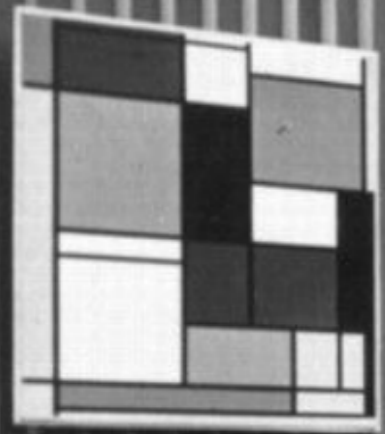
Se pretende analizar la instalación inmersiva de arte a través de las obras contemporáneas realizadas a partir del siglo XX, estableciendo como punto de partida las obras suprematistas; en concreto cómo el *Prounenraum* de El Lissitzky (1923, Eindhoven) usa el gran número de pinturas, ilustraciones y dibujos que el artista produjo entre los años 1919 y 1927. El término *Proun* es el acrónimo de “proyecto para la afirmación de lo nuevo” en ruso y expresaba en dos dimensiones, a través de líneas y formas geométricas, un espacio abstracto que plasmaba su radical concepción de los cambios que él esperaba que la Revolución Rusa produjese, y que después se materializó en salas vivibles por los usuarios, como el *Prounenraum*, el *Kabinett der Abstrakten* o la *Raum für Konstruktive Kunst*, espacios que calaron en el panorama artístico europeo y cambiaron la concepción del arte, influyendo en movimientos artísticos tan importantes como son el De Stijl o la Bauhaus. No solo esto, sino que, derivado del suprematismo, dentro de la propia Unión Soviética, surge una corriente artística más enfocada a la construcción de espacios y a la arquitectura: el constructivismo, del que destacan figuras como el propio Lissitzky o Vladimir Tatlin (*Torre Tatlin* o *Monumento a la Tercera Internacional*). De manera similar, en Hannover, Kurt Schwitters comienza en 1927 los llamados *Merzbau*, quien durante veinte años se dedicó a disponer objetos en su casa-estudio de Hannover, dando lugar a un “espacio de acumulación”, combinando arquitectura y arte para dar una muestra representativa de su vida y su propia obra.

Por otra parte, la corriente espacialista, encabezada y fundada por el artista italiano Lucio Fontana, quien desarrolló entre 1931 y 1968 los denominados *Ambienti spaziali*, una serie de obras que pretenden superar cualquier forma de arte pasada, originando un arte mayor, acorde a las exigencias del nuevo espíritu. Estos ambientes obedecen, por primera vez, a unas condiciones específicas de lugar y tiempo, a un contexto concreto y, por tanto, se manifestarán durante un período limitado, pasan a ser inimitables, incluyendo el factor tiempo en el arte. El tiempo real es igual al del usuario que experimenta la obra, venciendo a los anacronismos las obras de pedestal y caballete por las que Lissitzky ya habría mostrado su rechazo. A partir de lienzos rajados o perforados, los llamados *tagli* y *buchi* que constituían la serie *Concetti Spaziali*, desarrolló espacios con luces de neón y limitación de materiales, en los que Fontana contribuía a la participación del individuo en el mismo, sintiéndose integrado en la obra de arte y constituyendo el agente motor de la misma.

En tercer lugar, Olafur Eliasson, quien a través de los proyectos experimentales que desarrolló en su estudio en Berlín unió arte, ciencia y arquitectura, en un proceso único e indisoluble, en que cada átomo por el que quedaba constituido no podía ser comprendido por separado. Así, se aprecian en su carrera obras como *The weather project*, donde la presencia del usuario es un factor imprescindible para la comprensión y aprehensión de la misma, en el que la nave de turbinas del Tate Modern de Londres de Herzog & de Meuron se llena de un ambiente neblinoso e, inexplicablemente, el sol aparece como un elemento perteneciente al interior. No solo el usuario es invitado a descubrir los engaños ópticos a los que él mismo es sometido, sino que tanto ese individuo como Eliasson descubren que el espacio se convierte en un lugar de interacción entre la obra en sí misma y el usuario y entre los usuarios mismos, que se sientan en la gran rampa de la nave que conduce al interior de la sala para contemplar el ambiente onírico generado por el artista y conectar con otros habitantes de ese espacio. A través de conceptos fundamentales presentes en su obra, como la *presencia*, el *tiempo* o la *fricción*, Eliasson consigue diseñar dispositivos cuyo fin mismo no está claro en un principio, y que se completan con la actuación del visitante, de nuevo elevado a agente fundamental del proceso artístico.

Por último, coetáneo, aunque ligeramente anterior a Eliasson, James Turrell se ha entregado, desde 1976, a la creación de un complejo de observación celeste, conjugando arquitectura, arte y astronomía en el sitio de un antiguo volcán extinto. Sus estudios en psicología, en los que se especializó en el ámbito de la percepción y el arte, junto a los años de piloto de una avioneta durante la Guerra de Vietnam y sus raíces en una familia cuáquera, le llevaron a querer traer el cielo, la luz, al espacio cercano de los usuarios. Esto originó una especie de salas en las que, no es que solo estuviese presente el factor tiempo en el espacio, sino que se hacía evidente para el individuo que lo experimentaba al ser consciente del movimiento de los astros.

Estos artistas, que han protagonizado la escena de la instalación inmersiva en el arte contemporáneo, serán el escenario perfecto para comprender más de cerca cómo ellos conciben el proceso creativo que da lugar a las diferentes configuraciones espaciales, y acabar concluyendo si la tarea que desempeñan puede seguir englobándose dentro del ámbito artístico, o si, de otro modo, se trata de la campaña arquitectónica enfocada hacia una sociedad que demanda a gritos un cambio de los espacios que habita, en un momento en que las formas de vivir que desempeña no se ajustan a los cánones socioculturales que se producen en estos momentos.



1

habitaciones

El Lissitzky: Prounenraum



Fotografía de El Lissitzky ext. Fundació Catalunya La Pedrera

habitación

3. f. En una vivienda, cada uno de los espacios entre tabiques destinados a dormir, comer, etc.

Fotografía de la portada: *Kabinett der abstrakten*, El Lissitzky © Proyecto IDIS

I

INTRODUCCIÓN; VIDA Y OBRA

Al pensar en un edificio cualquiera, sin proveerle de materialidad alguna o de función, ¿cuál es el último escalón espacial que podemos llegar a imaginar en él, capaz de ser ocupado por el ser humano? Sería la habitación, una habitación privada de mobiliario, un espacio totalmente neutro que se presenta al artista como un lienzo en blanco sobre el que crear —el *white cube*—. Cuando El Lissitzky produce su obra, bajo sus respectivas condiciones de lugar y entendidas en un contexto artístico, social y político concreto, encontró en el espacio vacío un lugar perfecto donde plasmar su ideario. Además, el artista no solo participó de su obra, sino que colaboraría junto a múltiples personalidades de numerosos campos, entre los que estaban Kasemir Malevich, Kurt Schwitters o Mies van der Rohe, entre otros. Eliezer Lissitzky, en su caso, vivía en un momento convulso de la historia de Rusia: nacido en Pochinok, Smolensk, en 1890, usó el arte como plataforma de cambio social, siendo sus primeras obras abstractas una especie de mensaje político. De hecho, trabajó con los soviets después de la Revolución de octubre de 1917 y sus últimos años de vida; durante la década de los 30 se dedicaría a la propaganda del régimen estalinista.



Esta es una obra tan sencilla como eficaz a nivel comunicativo y propagandístico: a través de las formas geométricas y colores representa la lucha de su bando —los rojos— con el ejército blanco anti-bolchevique.

Golpead a los blancos con la cuña roja (1920), Lissitzky ext. historia-arte.com

Cabe destacar que el suprematismo, corriente a la que pertenecía, es uno de los movimientos más radicales del arte contemporáneo. Fundado por Kasemir Malevich, el suprematismo se consideraba superior a cualquier corriente artística del pasado y expresaba, según el propio Malevich, “la supremacía de la sensibilidad pura en las artes figurativas”¹. Con la influencia de poetas vanguardistas, como la corriente dadá o la poesía del momento, el *zaum*, Malevich desafiaba a la regla del lenguaje y la razón, creando un proyecto experimental que, a pesar de su complejidad, es bastante esencialista. Además, el artista defendía que las palabras no podían definir en su totalidad sus obras, incapaces de tener alcance suficiente para expresar con pura fidelidad el mundo que creaba. Las autoridades comunistas atacaron el movimiento dado su carácter radical, el cual, sin embargo, consigue penetrar en la sociedad rusa de los años 20 y ayuda a dar forma a otra corriente artística muy ligada a la arquitectura: el constructivismo.

Un punto de vista que Malevich y Lissitzky compartían era que el arte no podía concebirse como una expresión personal de producción de objetos, sino que respondía más a una dimensión social, una actividad colectiva que respondía a las demandas de la Revolución. Juntos diseñaron un nuevo lenguaje, el llamado *suprematismo revolucionario*, que se usaría en pintura, diseño gráfico y proyectos arquitectónicos y teatrales. También trabajó con el colectivo suprematista UNOVIS —*Promotores del Nuevo Arte*—, una iniciativa de Malevich en la que se diseñaron posters de agitación como *Los bancos de la fábrica os esperan*.

En 1914, Lissitzky comenzó a estudiar Ingeniería Arquitectónica en el Instituto Técnico de Darmstadt y en la década de los 20 realiza su primer

¹ K. S. Malevich, *Manifiesto del suprematismo*, 1915

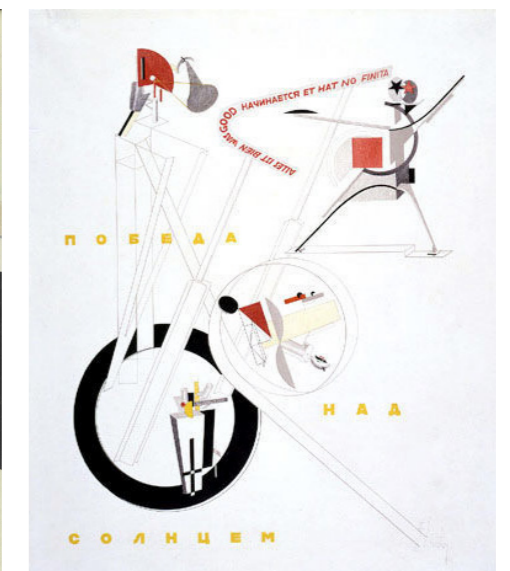
² O. M. Rubio, “La experiencia de la totalidad”, en *El Lissitzky: la experiencia de la totalidad*, Madrid, La Fábrica, 2014.

viaje importante fuera de Rusia como, aunque no de manera oficial, embajador cultural de la Unión Soviética, viaje con el cual consiguió conectar dos culturas, promoviendo ideas y el arte rusos en Occidente y recogiendo información de la cultura de los lugares que visitó. Además, destaca su presencia en el mundo de la cultura por su gran implicación en el arte, quedando patente en las cartas y el contacto que mantuvo con grandes personalidades: realizó proyectos junto a Mies, Le Corbusier, Schwitters o Theo van Doesburg, entre otros. Además, en su obra recalcará su pensamiento de que el trabajo artístico debía estar ligado al diseño, la arquitectura y la construcción. En 1919 se traslada a Vitebsk, Kiev, momento en el que se aprecia en su trabajo un cambio de la estética modernista a la abstracción geométrica, formando progresivamente su identidad en el movimiento suprematista. Una vez allí, es invitado por el pintor Marc Chagall para dar clases de arquitectura y artes gráficas en el Instituto de Arte Popular de Vitebsk, junto a otras personalidades como Malevich.

Partiendo de una estética similar a Malevich, inventa su propia forma de arte abstracto: trabajos en forma de pinturas, grabados o dibujos que adoptarían el nombre de *Proun* —“proyectos para la afirmación de lo nuevo”—. Estos *prounen* eran una especie de estación de intercambio entre la arquitectura y el arte, adoptando algunos de ellos nombres arquitectónicos, como son *La ciudad* o *El puente*. En definitiva, se trataba de representaciones bidimensionales de una realidad imaginada por el artista, las cuales se esbozarían posteriormente en algunos proyectos arquitectónicos, aunque nunca materializados. Los *prounen* rechazan la representación tradicional del arte y reafirman esperanzas utópicas, desafiando un orden lógico y racional, como puede apreciarse en sus axonometrías que flotan, que podrían casi cuestionar las leyes de la gravedad². Se trataba, por tanto, de una revolución material, del espacio y de la actividad creativa. Estos *prounen* se trasladaron a la realidad en el diseño escenográfico de vestuario y maquinaria para una ópera futurista llamada *Victoria sobre el sol*, estrenada en San Petesburgo en 1913, en la que también participarían otros artistas.



Proun 4B, El Lissitzky (1919-20)
© Museo Thyssen



Tramoya para *Victoria sobre el sol*, El Lissitzky (1923) ext. elrepertorio.wordpress.com

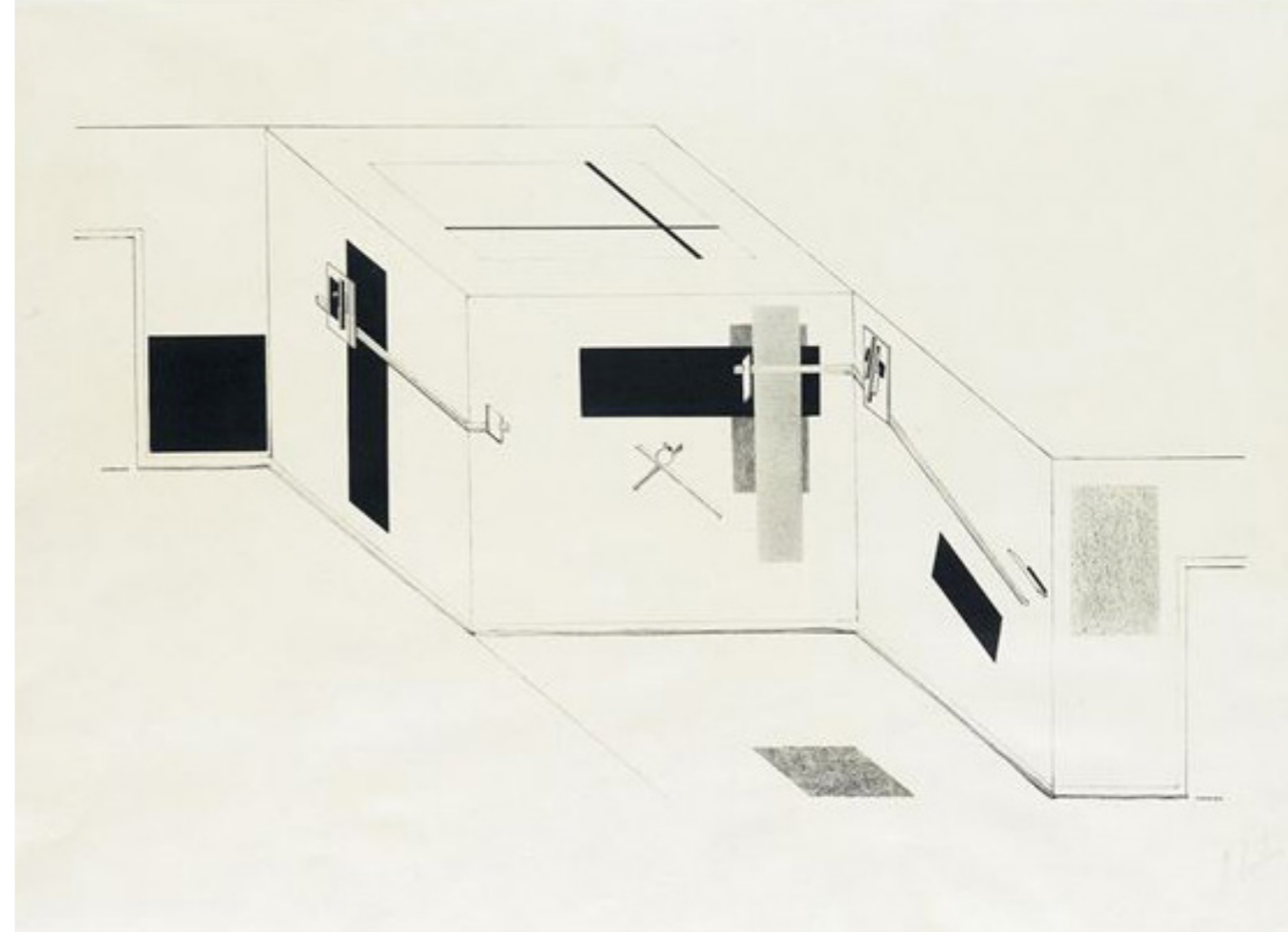
En 1921 se traslada de Vitebsk a Moscú, donde participará en unos talleres artísticos organizados por el estado llamados VJUTEMAS. Además, intervendrá en conferencias en el INJUK —Instituto de Cultura Artística— sobre el nuevo arte suprematista, el arte monumental y la nueva ciudad. Esto dio lugar a numerosos viajes por Europa y su intervención en congresos, oportunidad perfecta para dar a conocer su obra y venderla a coleccionistas alemanes. El resultado fue un intercambio de artistas progresistas en Alemania y Rusia, previamente acordado por sus respectivos estados. En 1922 participaría en la primera Exposición de Arte Ruso en la Galería Van Diemen, Berlín. Gracias a esta oportunidad, su concepción del arte se modificó tal y como la conocemos, creando en 1923 en la Grosse Berliner Kunstausstellung su famosa *Prounenraum*, un cubículo de 3,2x3,6x3,6 metros, a modo de expresión tridimensional del concepto espacial que había estado desarrollando en sus trabajos “planos” previos —los *prounen*—. En este caso, se trataba de una experiencia visual en la que el visitante participaba activamente, un conjunto de formas geométricas que se definían en el espacio horizontal, vertical y diagonalmente, resultado de la búsqueda de lo que las vanguardias de los años 20 denominaban “la experiencia de la totalidad”³. Éva Forgács lo define como una «creación de una secuencia rítmica ininterrumpida de formas y colores relacionadas entre sí en el espacio real de una habitación»⁴. Con esto, Lissitzky había roto la forma tradicional de exposición de obras, invitando al espectador a entrar en el *Prounenraum* y a pasearse por la sala sin ajustarse a un eje preciso.

Tres años más tarde de acabar su primera gran obra es invitado a intervenir en la Exposición Internacional de Arte de Dresde, en 1926. Paralelamente, se le encarga un proyecto que sería el punto final del recorrido del Provinzialmuseum de Hannover, el cual retrasaría y terminaría entre 1927 y 1928. Ambos proyectos presentaban una iluminación muy cuidada, resultado de los estudios lumínicos específicos, texturas diferentes en sus paramentos, paneles correderos y estructuras geométricas que dividían el espacio virtualmente. Lo más importante de ambos proyectos, a pesar de todas estas innovaciones, era la introducción del usuario como agente imprescindible en la obra de arte, la cual, para ser comprendida, era fundamental la participación activa del espectador. Después de esto, el artista mostró su interés por la fotografía, realizando proyectos que conjugaban lo pictórico y lo arquitectónico, que dieron lugar al diseño de exposiciones y proyectos de arquitectura reales, abandonando momentáneamente la obra abstracta. Entre los proyectos arquitectónicos que realizó pueden distinguirse tres fases: la primera, durante su estancia en Vitebsk (1919-1920), la segunda, entre 1923 y 1925 y la tercera y última coincidente con el comienzo del Primer Plan Quinquenal, entre 1928 y 1932. De entre ellos, ninguno fue realizado, aunque podemos destacar el cine a Lenin, ideado durante la primera etapa o el rascacielos horizontal o *Volkenbügel* de 1925. Sí que hay que destacar que en 1929 participó en un importante proyecto urbano, nombrado arquitecto jefe para la creación del Gorky Park y, posteriormente, un trabajo a mayor escala, centrándose en dar color a las calles, rediseño de señales, iluminación de plazas, unificación de tejados y color de las chimeneas⁵... En definitiva, esto es una muestra de que lo que Lissitzky hizo a pequeña escala podía ofrecerse también a la ciudad: combinando arquitectura y diseño consiguió crear una atmósfera y dar identidad a una escala mayor.

³ ibid.

⁴ N. Perloff y E. Forgács, *Monuments of the future: designs by El Lissitzky*, Los Angeles, Getty Research Institute, 1999.

⁵ O. M. Rubio, “La experiencia de la totalidad”, en *El Lissitzky: la experiencia de la totalidad*, Madrid, La Fábrica, 2014.

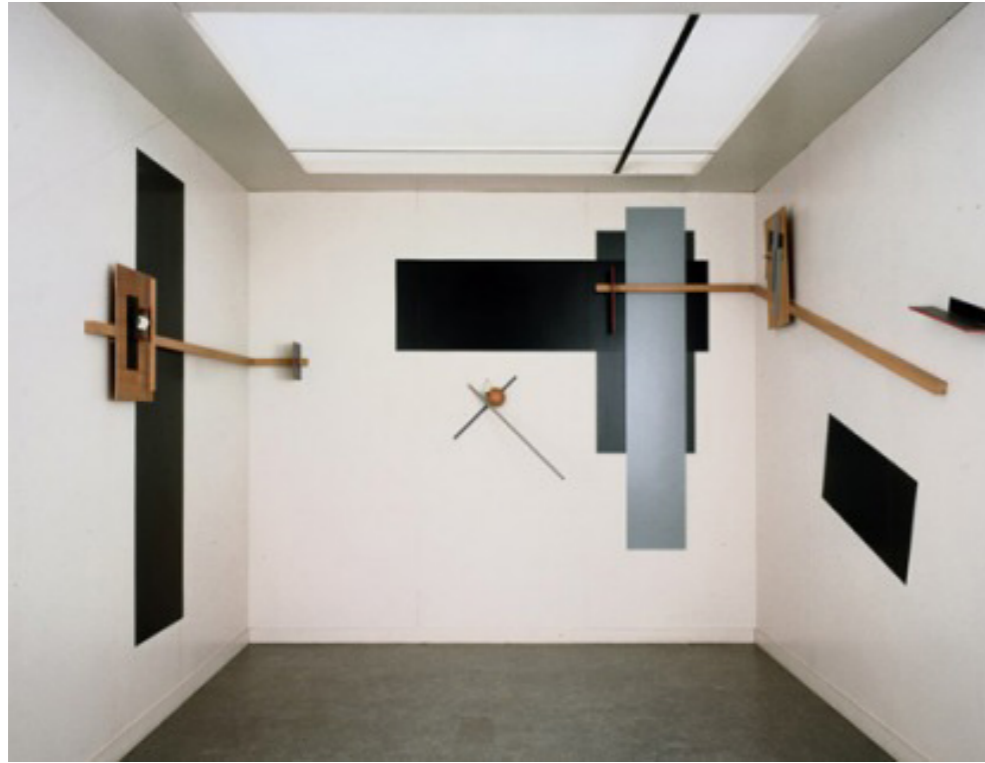


Prounenraum. Primera carpeta Kestner (1923) © Artnet



Fotomontaje del Wolkenbügel. ext. *La experiencia de la totalidad*

II
PROUNENRAUM



Segunda reconstrucción de la *Prounenraum* en el Museo Tate de Londres (1971) © Tate

En 1922, Lissitzky e Ilyá Ehrenberg expusieron sus ideas en la revista *De Stijl*, expresando un “rechazo del arte de su función ornamental para satisfacer el espíritu de algunos individuos aislados”, afirmando que el “progreso consistía en probar y explicar que la creación es un derecho de todos”⁷. Con tintes políticos, Lissitzky veía el arte realizado hasta el momento como un privilegio burgués, y era necesario este cambio en las estructuras sociales y la activación de los ciudadanos en todos los ámbitos, sociales y culturales. El artista no diseñó exclusivamente pinturas, sino que se dedicó a idear fórmulas de presentación de los objetos, los cuales generaban miradas y determinados comportamientos en el espacio. En esta concepción del arte se insinuaba cierta vocación política, usando un lenguaje que rechazaba las narrativas del arte pasadas —iconografía, discursos formales, instrumentos retóricos—, y así alentando a los artistas a formar parte del cambio social, todo ello uniendo el arte nuevo a la política revolucionaria.

En 1923, en la Grosse Berliner Kunstausstellung, había materializado en tres dimensiones las investigaciones que ya llevaba tiempo plasmando en sus pinturas, fundiendo sus conocimientos en esta práctica con sus estudios en arquitectura a través del *Prounenraum*. Como se ha expuesto, llenó la sala de diferentes formas y colores, geometrías que se extendían por las esquinas y paramentos rectos, alterando ritmo y simetría. Además,

⁷ M. Tupitsyn, *El Lissitzky, Beyond the Abstract Cabinet*, New Haven, Yale University Press, 1999, p. 64.

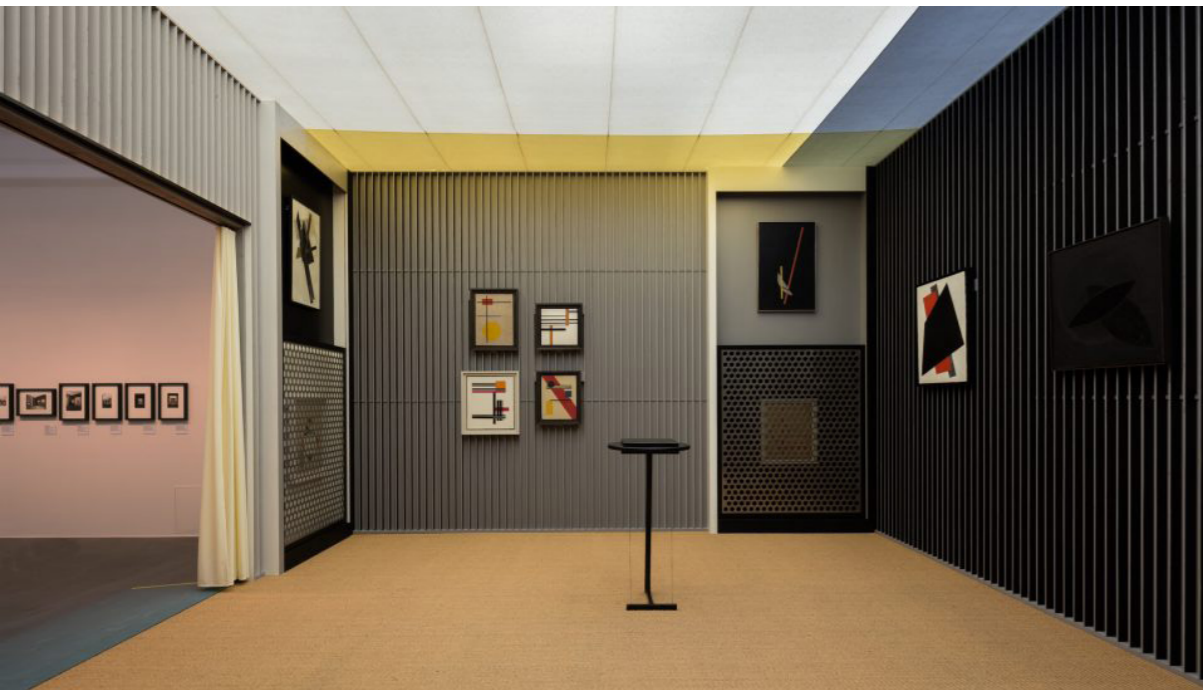
⁸ E. Lissitzky, 1929, *La reconstrucción de la arquitectura en la URSS*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1970, p. 120.

⁹ O. M. Rubio, *El Lissitzky: la experiencia de la totalidad*, Madrid, La Fábrica, 2014

⁶ O. M. Rubio, *El Lissitzky: la experiencia de la totalidad*, Madrid, La Fábrica, 2014

integraba todo elemento en el conjunto y lo hacía formar parte de la obra. No es casualidad ese curioso diseño de la luminaria, la cual podría ser cualquier otra pintura de las que albergaba la sala. Esto conecta un poco con las ideas de Herbert Beyer, profesor de la Bauhaus, quien debido a la influencia de Lissitzky decía que toda superficie de una habitación era susceptible de ser utilizada, tanto paredes como suelo y techo⁷. “El espacio no solo existe para la mirada, no es un cuadro (visible), requiere vivir dentro”⁸. Con esto, Lissitzky pretendía expresar la idea de que el espacio no es una ventana a través de la que mirar, lo cual implicaría que estaríamos prisioneros en un cubículo y tan solo podemos percibirlo a través de la vista, como enmarcado, es algo que precisa de todos nuestros sentidos, de la experiencia y lo táctil. Se aprecia en esta afirmación ese afán por vivir y recorrer el espacio y eliminar los límites de la obra de arte, y de nuevo el rechazo a la obra como un objeto de observación. Lissitzky había superado, por tanto, la portabilidad del cuadro, entendido por el artista como objeto burgués, y proclamó que “el nuevo espacio no quiere cuadros” sino que debía “destruir la pared como lecho de reposo”⁹. Además, se intuía un proceso extraído, inconscientemente, de sus estudios de arquitectura: primero, la elección de la superficie sobre la que proyectaría su obra; segundo, la construcción de un modelo espacial, que se materializaría a través de los tabiques y las estructuras que sustentaban las pinturas; y por último, la construcción de objetos cotidianos en su interior—pinturas, dibujos, textos...—. La creación de este modelo espacial llevaría al diseño de las exposiciones posteriores, con la diferencia de que en ese momento podría ya desarrollar sus teorías con obras de importantes artistas de la vanguardia internacional, entre los que estaban Picasso, Mondrian, Schwitters, Laszlo Moholy-Nagy, Kandinsky o Klee, a las que sumó las suyas propias.

Los espacios a los que Lissitzky dio vida a mitad de los años veinte, a pesar de contar con un aspecto funcional muy parecido entre ellas, incluso compartiendo algún dispositivo interactivo que el artista ideó, contaban con una gran diferencia aun habiéndose creado en el mismo período temporal: el *Espacio de arte constructivo* se trataba de un evento temporal, mientras que el *Gabinete de los abstractos* para Dorner se consagraba como un proyecto para pervivir, culminando la colección permanente del museo y enlazando pasado y contemporaneidad. Durante la década de los años 20, Hannover era uno de los mayores exponentes alemanes del dadaísmo y el constructivismo, con la Sociedad Kestner o Kurt Schwitters, en cuya casa se reunían los miembros del movimiento dadá de Berlín y Zurich. Estos artistas contaron con el apoyo de Alexander Dorner, quien durante mucho tiempo estuvo a cargo de la dirección del Landesmuseum de Hannover —Provinzialmuseum hasta 1902—. Este era un museo caduco, pues seguía los cánones de la tradición decimonónica, con pinturas colocadas en hilera y disposición simétrica, el cual consiguió acondicionar ateniéndose a las características específicas de cada sala: cada una tendría el color pertinente en sus paramentos y bajaría los altos techos palaciegos, convirtiéndose el pionero en las llamadas *period room* —mientras que en las salas medievales aparecían tonos oscuros que creaban un ambiente místico envolvente; para la sala barroca eligió un rojo pompeyano mucho más adecuado—. Además de todo esto, Dorner había hecho una interpretación evolutiva de los estilos artísticos, los cuales culminaban con las obras de artistas abstractos que albergaba el Provinzialmuseum.



Recreación de la *Raum für Konstruktiv Kunst*. © sisterMAG

Es en este momento se decide contar con Lissitzky para diseñar la *Raum für Konstruktive Kunst* o Habitación para el arte constructivo en Dresde. Según el propio artista, había diseñado una “máquina de visión”¹⁰, con efectos lumínicos concretos, muros con diferentes texturas, paneles correderos y estructuras geométricas que segregaban el espacio expositivo. El autor explicaba que esta “máquina” no sería otra cosa que el prototipo para el *Gabinete de los abstractos* que se desarrollaría en la sala 45 del monumental edificio palaciego que era el Museo de Bellas Artes de Hannover en tan solo 20 m². Como se ha expuesto, ambos espacios presentaban una notable diferencia: mientras que la sala de Dresde tenía un carácter temporal, con el gabinete para el Provinzialmuseum se completaría la colección permanente con una obra que conseguía enlazar pasado y contemporaneidad. Desde el punto de vista del aspecto funcional, sí que es el mismo, incluso ambas salas llegan a compartir el dispositivo interactivo ideado por el artista. Además, y lo más importante, el propósito era el mismo: abandonar la idea de la pared como “lecho de reposo”, que Lissitzky asociaba al arte burgués. Para ello ideó y aplicó en ambas salas ciertos mecanismos.

En primer lugar, una especie de “paredes ópticas” con las que consiguió la expresión dinámica del dispositivo mediante el movimiento del espectador: manifestándose de nuevo esa idea de que el usuario es un elemento activo e imprescindible para la existencia y sentido de la instalación. Así, no se diseñarían las paredes como mero soporte, sino como fondo óptico, las cuales repercutirían directamente en la percepción de las obras que se posaban sobre ellas. El modo de hacerlo fue la disposición perpendicular al paramento de unos listones finos de madera —en el caso de Dresde— o metálicos —en el de Hannover—, de unos siete centímetros de grosor a intervalos regulares de mismo módulo que los listones. La parte

¹⁰ El Lissitzky, *La reconstrucción de la arquitectura en la URSS*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1970

¹¹ *El Lissitzky: la experiencia de la totalidad*, Madrid, La Fábrica, 2014

¹² B. Nobix en «El Lissitzky. L'Espace des Abstraits pour le Musée Provincial de Hannover, 1927-1928» en *L'Art de l'exposition. Une documentation sur trente expositions européennes du 20e siècle*, París, Éditions du Regard, 1991

izquierda está pintada de blanco, mientras que la derecha es negra, gris la pared. Dependiendo de la ubicación del visitante, la pared se podría percibir negra desde la derecha, blanca desde la izquierda o gris desde el frente, apareciendo el cuadro sobre un fondo cambiante que dependía de la posición del espectador en el espacio; de este modo Lissitzky conseguía aportar una “triple vivacidad”. El artista había logrado, así, alejarse de la neutralidad del muro que tanto rechazaba y había creado un dispositivo óptico que no solo activaba la participación, sino que también desorientaba en cierto modo al usuario, sensación vinculada a los experimentos constructivistas de Lissitzky a algunas articulaciones expográficas del movimiento dadá.

En segundo lugar, para evitar la monotonía y alterar el ritmo colocó una serie de bastidores entre los listones a una distancia variable entre 1,10 y 1,90 metros¹¹ sobre los que podían colgarse obras de menor tamaño, superficies que optaban por la verticalidad, diferenciándose del resto de la exposición donde las pinturas seguían una disposición mucho más horizontal, y por la asimetría. En definitiva, era esta estructura geométrica la que articulaba el muro y el sentido de la exposición. Por una vez, el muro no se subordinaba a la obra, sino que ocurría al contrario, lo cual se conseguía mediante la aparición y la desaparición de la pared, construyéndola de manera inestable, desmaterializándola. Con la estructura surgía la idea de “una arquitectura dentro de la arquitectura”, la cual conseguía cohesionar el conjunto y negaba la neutralidad de la superficie sobre la que se disponía el cuadro. Lo más interesante de la estructura era que daba la posibilidad de introducir paneles móviles: cambiando las obras de lugar el visitante conseguía adueñarse de la obra durante unos instantes y le permitía ocultar o descubrir ciertas pinturas para focalizar su atención sobre determinado cuadro. Beatrix Nobis afirma que estos los proyectos de Hannover y Dresde no son una exposición al uso, sino que Lissitzky consiguió crear «la arquitectura de una exposición»¹², de modo que la indisolubilidad de lo construido, junto a la creación de un espacio y la posterior colocación de pinturas dan lugar a este tipo de exposición. Lissitzky consideraba este arte como una arquitectura inacabada, un proceso en constante cambio y un espacio en continua creación con la introducción del usuario como agente capaz de transformarlo a través de los paneles móviles que se deslizaban a través de los bastidores.

Otro hecho curioso, era que los cuadros no estaban a la altura de los ojos, sino que había algunos pegados casi a la altura del techo, de modo que el espectador debía recorrer el espacio con el cuerpo y la mirada, como si fuese capaz de danzar a través de él. Estos cuadros no solo pertenecían a artistas abstractos, sino que consiguió reunir en el espacio a futuristas, cubistas, surrealistas, movimiento *De Stijl*, constructivismo expresionista alemán o incluso obras dadaístas de Schwitters. Esta variedad del lenguaje nos da una idea de la amplitud del término “abstracto” de los años 30. El proyecto fundía así el afán de conformar el espacio y también de elegir lo que se expondría en él: la figura del artista y del curador.

En 1937 los soldados nazis destruyeron el *Kabinett* por considerarlo un arte degenerado. Si la obra tuvo que acabar de ese modo, lo hizo de la mejor manera: Lissitzky no solo consiguió la reacción del bando rival, sino que hizo que participase en el *Kabinett* con su desaparición total. En este momento Dörner se marcharía a Estados Unidos habiendo presenciado la destrucción de su colección del Provinzialmuseum, cuyos fondos fueron o

bien vendidos fuera de Alemania o destruidos por los nazis; seguiría experimentando en el Landesmuseum, anticipando la relación pieza-espectador que propondría Alfred Barr en el MoMa, aunque estas obras no terminaban de contar con la participación de la gente como los espacios de Lissitzky, sino que se remitían al mero acto de observación, eso sí, en claves modernistas. Por su parte, Lissitzky partiría a Moscú donde seguiría diseñando pabellones expositivos que sirvieran de propaganda estalinista en las manifestaciones industriales internacionales, antes de morir cuatro años después. Los espacios diseñados en Dresde y Hannover añadían dimensiones al arte, eliminaban las fronteras entre la obra y la realidad e introducían el aspecto táctil, el factor tiempo y numerosas variables imposibles de predecir que recaían sobre la percepción del propio espectador. Los espacios de demostración no tendrían sentido, por tanto, sin el público: los dispositivos que Lissitzky había ideado rescatan al usuario de su atonía contemplativa y servían para despertar su autoconciencia en términos marxistas.

¹⁵ [Aparece en mayúsculas en el ensayo original] El Lissitzky, *Suprematismo y reconstrucción del universo*

El artista ruso había creado una especie de microcosmos; de hecho, cuando nombró a uno de ellos “gabinete” quizá no era algo casual: los *cuartos de maravillas* de los siglos XVI y XVII, también llamados *gabinetes de curiosidades*, ya trataban de crear un ambiente y de asombrar al visitante con toda clase de rarezas traídas de todo el mundo, fruto de las expediciones y viajes que se empezaron a realizar, y que habían precedido a las galerías privadas. En ese sentido, los espacios que Lissitzky creaba, desde el *Prounenraum* al *Kabinett*, pueden entenderse como una evolución de este primer contacto del mundo con las exposiciones que hoy en día conocemos, una evolución que precisaba según su parecer la tactilidad del arte y la posibilidad de cambio del orden entre objetos.

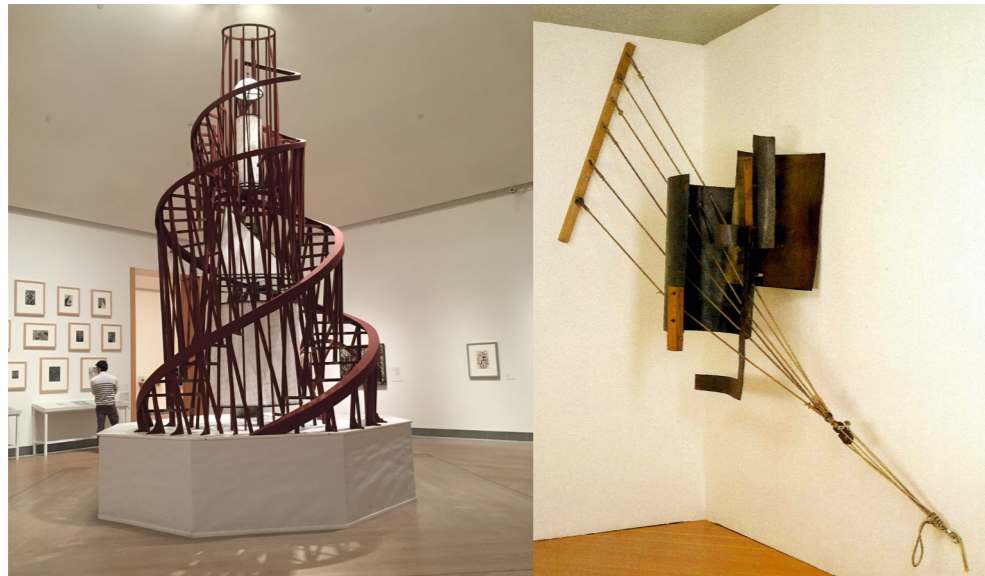
“DESTRUIMOS EN NUESTRA ÚLTIMA ESTACIÓN DEL CAMINO SUPREMATISTA EL VIEJO CUADRO COMO UN SER DE CARNE Y HUESO Y LO CONVERTIMOS EN UN MUNDO SUSPENDIDO EN EL ESPACIO. LLEVAMOS AL CUADRO Y A SU ESPECTADOR MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DE LA TIERRA Y PARA COMPRENDERLO ENTERAMENTE EL ESPECTADOR HA DE GIRAR COMO UN PLANETA ALREDEDOR DEL CUADRO QUE SE ENCUENTRA EN EL CENTRO”¹⁵.

Lissitzky considera, por tanto, que el usuario es una especie de satélite cuyo movimiento estará determinado por las relaciones espaciales que se producen en la sala, entre los objetos y el espacio, entre los propios objetos, humano-espacio, humano-objeto y cualquier combinación posible. No obstante, hay algo de pretencioso quizás en este acto, ya que aunque el movimiento sea aparentemente libre, Lissitzky se sentía con la capacidad de poder influir sobre el movimiento que el espectador seguiría, como si a través de la geometría, líneas y colores pudiese dirigir el paso de la persona, alterando prácticamente el orden: la obra de arte, que todo este tiempo atrás había sido considerado un objeto de coleccionista, ligado a la burguesía, era ahora la que conseguía subordinar al ser humano y hacerlo suyo, como si fuese un ser superior capaz de controlar el pensamiento y el movimiento del visitante.



← En Hannover, bajo una gran ventana que daba a un patio colocó una serie de paneles informativos concernientes al movimiento suprematista.
→ Las líneas rojas conforman los rastreles que sustentan los paneles móviles -panel negro-, *Kabinett der Abstrakten*. © Bauwelt

III
SÍNTESIS: CONSTRUCTIVISMO



← Maqueta de la Torre Tatlin en el Moderna Museet, Estocolmo © Julián Floria → *Contrarrelieve de esquina*, 1914, Vladimir Tatlin ext. HA!

En *Contrarrelieve de esquina*, Tatlin muestra ese afán de experimentación material y el uso de composiciones espaciales, que previamente se habían esbozado en sus "obras de caballete".

Es innegable que, con estos espacios, El Lissitzky había abierto un nuevo mundo de posibilidades en la arquitectura y el diseño, y es evidente la influencia en otros movimientos artísticos, arquitectónicos o de diseño. Es así como, a partir de esa radical y visionaria concepción del modo de consumir el arte que el artista tenía, fue posible una evolución del suprematismo al constructivismo, una corriente que pretendía revolucionar la producción en masa mediante el análisis de materiales modernos para mutar hacia una sociedad moderna y comunista, la cual se expandió por Europa entre los años 20 y los 50. Uno de los principales exponentes del constructivismo fue, además de Lissitzky, Vladimir Tatlin, cuya obra más conocida —aunque no realizada— es quizás el *Monumento a la Tercera Internacional* (1919-1920), también conocida como «Torre Tatlin», una torre pensada para albergar un espacio totalmente funcional: un centro de conferencias y propaganda del régimen comunista de la Tercera Internacional. Surgido en el seno del constructivismo, el edificio, lejos de vaticinar un modelo para los pretenciosos rascacielos que se erigirían en Nueva York o Chicago casi una década después, trata de establecer un diálogo entre los nuevos materiales —el acero— y la ciudad, dando como fruto una arquitectura enfocada a una sociedad humana, lejos de la negación del espacio colectivo de sus sucesores americanos.

Las ideas clave del constructivismo pueden verse plasmadas en esos *Prounenraum* que Lissitzky idearía, y establecerían las bases para las instalaciones inmersivas de arte contemporáneo que se analizarán posteriormente. Los constructivistas creían en una «verdad material», lo que implicaba que estos debían usarse de acuerdo a sus capacidades, lo cual demostraba un exhaustivo análisis de los mismos que llevaba a que los objetos creados no debían responder a ideales de belleza o percepciones subjetivas del artista, sino a la investigación de formas de representación

¹⁶ E. Thomas, «In Search of a Lost Art: Kurt Schwitters's *Merzbau*», MoMa INSIDE/OUT Blog, 2012

¹⁷ G. Webster, *Kurt Merz Schwitters*, Cardiff, University of Wales Press, 1997

¹⁸ J. Elderfield, *Kurt Schwitters*, Londres, Thames and Hudson, 1985

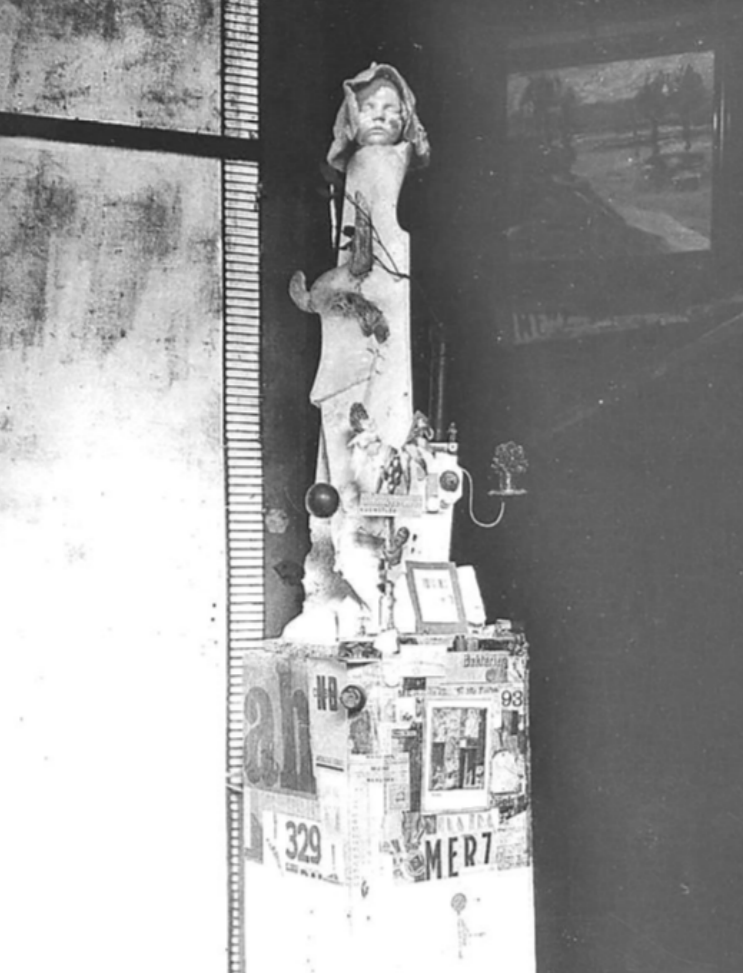
¹⁹ P. Crellin, *Materials and exhibition*, 2011

artística, que en ocasiones conllevaba la creación de objetos funcionales. De este modo, la obra constructivista tomaría diferente consistencia en función del uso del material —algo que demostraba Lissitzky con la creación de un dispositivo idéntico en Dresde y Hannover, pero en madera y metal, respectivamente—. Lo que los constructivistas querían demostrar con esto, era que la obra de arte era la que debía regirse por el uso de un material u otro, y que no debía producirse de manera inversa, en la que el artista transformaba el material en algo "bello", ya que ese era el espíritu de las formas tradicionales de arte. Se suponía que el constructivismo debía desarrollar una forma de arte más democrática, acorde al espíritu de la Revolución Rusa, un consumo que se ajustaba más a la sociedad y al estilo de vida moderno: dinámico, y que, aunque pudiese llegar a desorientar al usuario, resultaba en cierto modo intuitivo, dependiendo íntegramente del propio individuo. En resumen, un trabajo coordinado entre arte y ciencia.

En paralelo a la creación del *Prounenraum*, el artista alemán Kurt Schwitters, quien había colaborado estrechamente con Lissitzky, comenzaría en 1923 lo que él mismo llamó «el proyecto de toda una vida»¹⁶. Lo que empezó como una simple escultura o *columna merz*, como el la denominó, fue mutando y colmatando, en principio, el espacio de la habitación, y posteriormente la totalidad de la vivienda de Hannover en la que el artista residía.

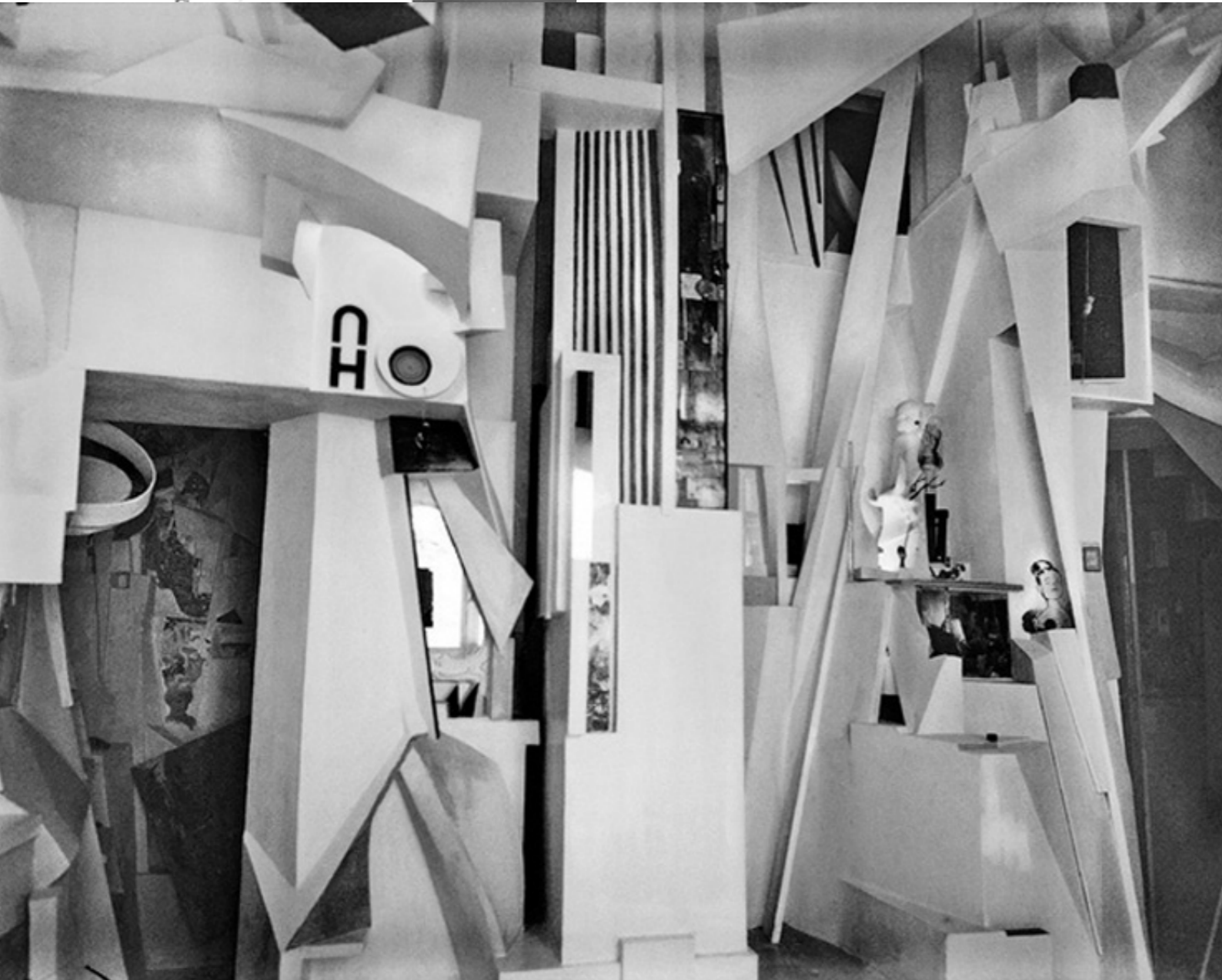
«Un día apareció en el estudio algo que era que parecía un cruce entre un cilindro o un barril y un tocón de madera con la altura de una mesa con una corteza irregular y descontrolada. La evolución de una forma caótica de una gran cantidad de materiales: madera, cartón, chatarra, trozos de muebles y marcos de fotos. Kurt lo llamó columna. Una columna que estaba vacía en su interior. Más adelante, cuando empezó a levantar una torre, aparecieron algunas divisiones irregulares en forma de plataforma, que lo segmentaban en diferentes plantas. Las paredes interiores estaban perforadas con entradas a cuevas, más o menos oscuras, dependiendo de si la electricidad estaba operativa»¹⁷.

De este modo, Schwitters consiguió fundir la expresión plástica de los materiales usados y el relato de un diario: el relato de su propia vida, sin una intención socio-política, a diferencia de los constructivistas u otros dadaístas. De hecho, aunque fue percibida como una *instalación inmersiva*, el afán del artista por el collage fue lo que lo llevó a la creación de estos espacios, trasladando la técnica del plano a las tres dimensiones¹⁸. El término *merz* fue acuñado por el artista para todas sus creaciones y representaba simplemente la idea de un material usado con un propósito artístico. Lo que empezó como esa *columna merz* creció, y se fue convirtiendo en una torre, en la que aparecieron plataformas que la dividían en plantas, y esas formas poliédricas y afiladas que originaban una especie de pintura cubista en la que uno pudiera sumergirse, comenzaban a originar huecos, una serie de grutas que albergarían los objetos más variopintos: desde cordones de zapatos o lápices a colillas de cigarrillos, puentes dentales e incluso una botella con orina¹⁹. Esta especie de escultura siempre cambiante se convirtió así en la documentación viva que narraría el día a día del artista. Con esto, consiguió traducir el estilo del *Prounenraum* de Lissitzky a un espacio que, más allá de reivindicar nuevas formas de presentación artísticas, daba cabida a introducirlo en la vida cotidiana de una manera muy alejada de la burguesa que rechazó Lissitzky.



← *Columna Merz*, 1925
ext. tesis doctoral Gwendolen Webster

↓ *Merzbau*, 1933
ext. tesis doctoral Gwendolen Webster



Aunque la ambición del proyecto fue la de perdurar, en 1936 fue abandonado debido a la huida de Schwitters a Noruega por el régimen nazi, el cual quedaría congelado en el tiempo a pesar de seguir habitado por otras personas, y que se vería finalmente destruido en 1943 en medio de un bombardeo. Aunque el propio artista trató de materializarlo en el jardín de su nueva casa en Lysaker, cerca de Oslo, o en Elterwater, Inglaterra —el cual quedaría incompleta a su muerte en 1948— sería imposible desarrollar con total fidelidad la narrativa que creó en esa «obra de toda una vida». De hecho, trató de recrearse en el Museo Sprengel de Hannover la iniciativa del *Merzbau* original a través de los textos y fotografías que lo documentaban, lo cual puede darnos una idea de esa sensación de abrumo, de opresión que el espacio originaba en el usuario, pero que sin duda no lograría reconstruir esos huecos que encerraron objetos, que pueden parecer banales, o anecdóticos, si cabe, como esa botella de orina que quedaría oculta por el constante crecimiento de esa estructura cristalográfica; pero sería el conjunto de anécdotas que esos objetos encerraban las únicas capaces de relatar en su totalidad la vida del propio Schwitters.

Ese proceso de acumulación en referencia al arte sería tomado por numerosos artistas posteriormente, entre ellos un gran referente de ese arte acumulativo, Arman *le Plein*. La diferencia, es que, al final, ese afán de recoger objetos que la sociedad rechaza, en su mayor parte desechos —desde latas de sardinas en conserva a una torre de coches recogidos de un desguace aglutinados en una gran torre de hormigón—, resulta en un proceso de racionalización y de ordenación, a modo de crítica de la sociedad de consumo; mientras que la experimentación de la técnica del collage de las dos dimensiones del plano en las tres del espacio, le sirvió a Schwitters para aportar a la comunidad artística —y a una sociedad en continuo estado de cambio, en general— cómo el siguiente paso a la observación estática de la obra es la intervención del individuo en un espacio, lo cual le serviría para asimilarlo mucho mejor; cómo la activación física del individuo es esencial para desencadenar una activación mental que lo lleve a experimentar el espacio y así lograr aprehender el mismo y los elementos que lo conforman.

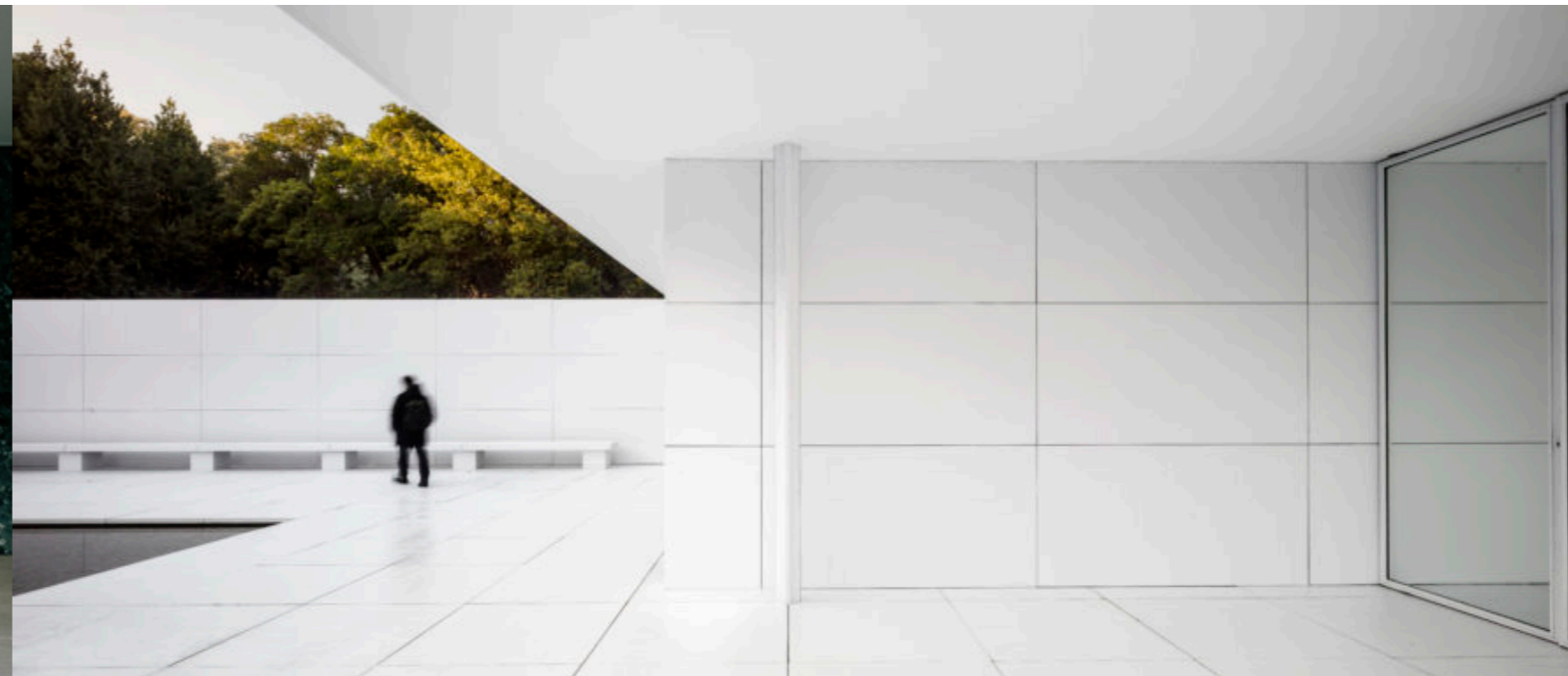
Volviendo a Lissitzky, podríamos considerar que para llegar a construir este “espacio de experiencia”, el artista debió superar dos obstáculos: primero, intentar dar a entender su nuevo peculiar modo de consumo del arte era difícil cuando se encontraba en el interior de una burbuja descontextualizada y alejada de un ámbito de producción y socialización, lo cual contrarresta mediante dispositivos textuales y documentales que borran el carácter esencialista de las obras y activaban al usuario mental y físicamente y les ayudaba a comprender mejor el sentido del espacio y de las obras expuestas en sí mismas. En segundo lugar, paradójicamente, para suprimir la función contemplativa del arte tuvo que usar obras “de caballete”, como él las llamaba para completar la “máquina de visión”. No obstante, el carácter cambiante y táctil de la sala borraba esa connotación artística e histórica de las obras aisladas, papel que fue conquistado por el propio dispositivo, definitivamente. Esto chocaba con la ideología de Dörner, aunque para él no dejó de ser una *period room* más, que hoy reconstruida refleja ese afán experimental de los años veinte al mismo tiempo que representa caminos que la museografía moderna abortó, pero que tienta volver a encontrar. Conociendo más de cerca la ideología de Lissitzky, se puede afirmar que al final el arte no fue otra cosa que una excusa para crear su manifiesto, para reafirmar

su pensamiento sobre el arte, y la fuerte vinculación del mismo a su ideología política, ya que estaba claro que no habría podido crear un escrito que expresase todo su pensamiento, y como se expuso en un principio, era esa la idea del suprematismo, que el lenguaje o las palabras no eran capaces de expresar con totalidad su pensamiento, por lo que Lissitzky debía mostrarlo a través de experiencias tangibles, táctiles, y que en definitiva pudiesen vivirse.

Mies van der Rohe, con quien en alguna ocasión colaboró el artista, estaba situado en esta línea cuando creó el Pabellón de Barcelona, un pabellón que más allá de haberse convertido en la actualidad en una pieza de museo, en su origen sirvió para crear un manifiesto de los modos modernos de vivir, en cómo quería percibir los espacios: abiertos, interconectados, fluidos, relación interior-exterior. Los arquitectos Anna y Eugeni Bach dieron una lección al mundo con su instalación “mies missing materiality”, en la que durante un verano se cubrieron todas las superficies con vinilo blanco, lo que lo convertía en una maqueta a escala 1:1. Esto provocó tanto reacciones negativas como positivas, claro está que las positivas fueron de las personas que entendieron el propósito de la actuación: no se trataba de apreciarlo como una arquitectura blanca impoluta, sino de entender que el verdadero valor del pabellón estaba en las diferentes texturas, que conferirían personalidad al espacio, daban profundidad y lo establecían como un lugar único e insustituible. Al cubrirlo todo de blanco, se convertía en algo universal, sin carácter, en cierto modo lo mismo que si se hubiera vaciado el *Kabinett* de Lissitzky, el artista no habría conseguido que el visitante interactuase con el espacio de la misma forma, y todo el ideario que conllevaba la creación del mismo hubiera resultado un sinsentido.



Pabellón Alemán, Barcelona, Mies van der Rohe © Fundació Mies van der Rohe

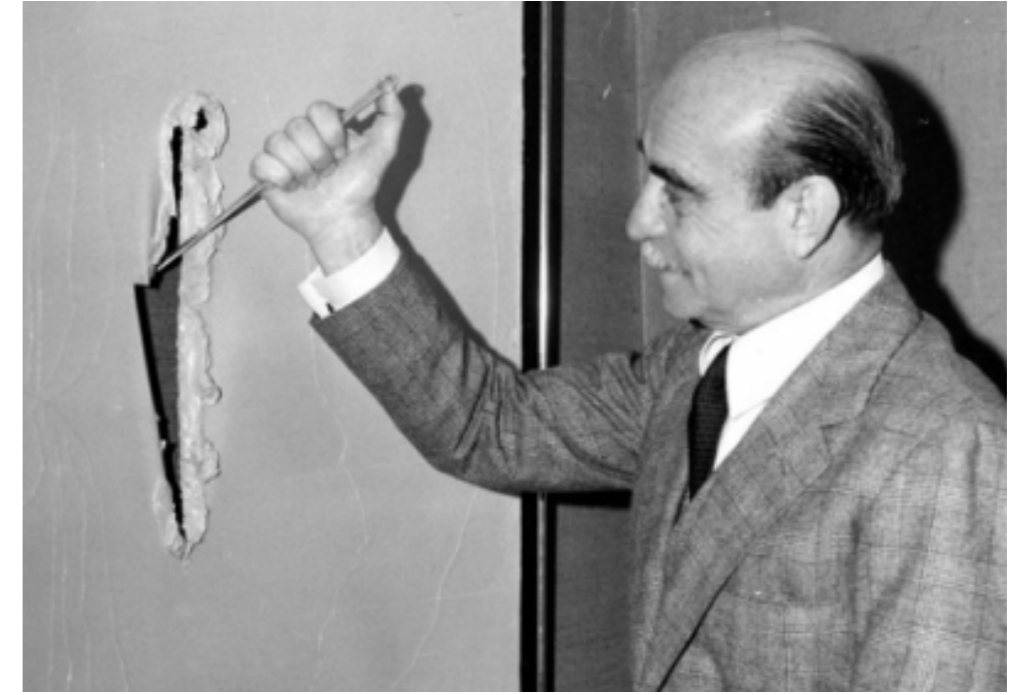


Instalación “mies missing materiality” en el Pabellón Alemán de Anna y Eugeni Bach
© Adrià Goula



ambientes

Lucio Fontana: *Ambienti Spaziali*



Fotografía de Lucio Fontana ext. *historia-arte.com*

I

INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO FONTANIANO

Si visualizamos esa habitación vacía e inmaculada de la que se hablaba en el capítulo anterior no llegan a ocurrir las emociones que necesitamos para que se entienda la arquitectura o el arte. Es necesario proveer al espacio de un carácter, de una materialidad. Se ha visto con Lissitzky que era necesario dotar a ese espacio de un significado, de unos elementos que permitieran al espectador ser un agente activo en la obra y que no se convirtiese en producto de mera admiración, sino de actividad tanto física como mental. Es por ello que Lucio Fontana habría investigado a lo largo de su vida y su obra los medios necesarios para producir ese cambio que tan necesario veía en el arte: si Lissitzky consideraba que se vería propiciado gracias a los avances sociales y mutaciones políticas, Fontana veía en él una dimensión ligada a la ciencia y la antropología, cómo los sucesivos descubrimientos a lo largo de la historia cambiarían la concepción del ser humano, por lo que era necesario también el modo en que el mismo intervenía en el mundo del arte y cómo lo consumía. Este modo de pensar surge a raíz de las grandes revoluciones y cambios sociales, económicos, tecnológicos y culturales que vivió el artista.

Lucio Fontana nace en 1899 en Rosario, Argentina. A sus seis años se trasladaría a Italia, donde cursaría enseñanza primaria y secundaria en el Instituto Cattaneo de Milán. A los 20 años se alista como voluntario en la

ambiente

3. m. Conjunto de condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, etc., de un lugar, una colectividad o una época.

7. m. Cada una de las partes con características y funciones diferentes en que puede dividirse una sala o un local.

Fotografía de la portada: *Struttura al neon per la IX Triennale di Milano* (2017) en el Hangar Pirelli Bicocca, Lucio Fontana © Agostino Osio

Primera Guerra Mundial, siendo herido y dado de baja vuelve a Argentina, donde trabaja en el taller de escultura de su padre. En 1928 regresaría a Italia para profundizar los conocimientos adquiridos en el taller: se asienta de nuevo en Milán y estudia en la Escuela de Bellas Artes de Brera, donde se relacionó con Adolfo Wildt, uno de los escultores simbolistas más importantes de Europa. Durante su estancia en Argentina, no obstante, ya había hecho sus primeras apariciones en el mundo del arte, exponiendo su primera escultura, *Melodías* en 1925 en el VIII Salón de Bellas Artes de Rosario, una escultura del rostro de una mujer en yeso, que inicia su primera etapa como artista, esculpiendo materiales al uso como el yeso de la propia obra o el barro.

En 1933, además de trabajar y probar nuevos materiales como la cerámica o telas, es cuando Fontana logra idear, en cierto modo, su primer espacio, colaborando con los arquitectos Luigi Figini y Gino Pollini en la creación de la instalación *Ambiente de soggiorno e terrazzo* en la V Trienal de Milán, la cual sirvió de inspiración para la materialización de futuros proyectos como la Villa-estudio para un artista.

A partir de los años 50, Fontana ha conseguido nutrirse lo suficiente como para consolidar una ideología propia, el *movimiento espacialista*, el cual queda plasmado en los primeros manifiestos y en la creación de su primera pintura espacialista. Esta etapa, además de por la experimentación, está caracterizada por la colaboración junto a diversos arquitectos, como en 1953, cuando idea techos con perforaciones y luminarias para el cine del Pabellón Sidercomit.



Diseño para el cine del Pabellón Sidercomit en 1953 © Fondazione Lucio Fontana

Pero, ¿cómo llega Fontana a este punto? Cuando Fontana volvió a Buenos Aires, se relacionó con muchas personalidades importantes del panorama artístico del momento, como era Emilio Pettoruti, quien le facilitaría su camino. Además entre 1943 y 1946 fue profesor de dibujo de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredon, muy importante entendidas en ese preciso momento y lugar, y posteriormente profesor de modelado en la Escuela Nacional Manuel Belgrano, cargo que ejercería durante un año. Es en 1946 cuando pasa a dar clase en Altamira, un taller libre fundado en una vieja casona junto a otros grandes artistas del momento. Consiguió estimular a los alumnos de tal manera que se proclamó líder de una nueva corriente que rompía con lo tradicional. Además, supo conducir a sus alumnos a través de un trabajo disciplinado, enseñándolos a sentir los volúmenes y las formas, el ritmo y el vacío, y no de otra manera que instándolos a estudiar las proporciones del cuerpo, cómo estos se movían y cómo funcionaba en su conjunto.

Es evidente que Fontana trataba de encontrar una homogeneidad en el arte, considerándolo un ámbito multidisciplinar en que las diversas prácticas que lo conformaban colaborasen para dar lugar a la obra. Además pretendía hacerla llegar a todo el mundo, por una parte estudiando las necesidades humanas a través de los avances científicos, y también creando elementos de la vida cotidiana con esa estética espacial que él proponía: es el caso de la *Corbata espacial* que diseñó en 1957 o los *Vestidos espacialistas* de 1965. Definitivamente, Fontana se había comprometido a cambiar el panorama artístico en todas sus dimensiones, desde su realización a su forma de presentación y consumo: y esto lo demuestra dedicando sus últimos años de vida a expresar su pensamiento a través de sus obras: en 1968 se traslada a Comabbio, cerca de Varese, donde restaura la casa familiar y crea los últimos *Ambientes Espaciales* en vida —los cuales trataremos a continuación—, muriendo en su casa el 7 de septiembre del mismo año.

En lo que se refiere al análisis de su obra, los primeros años de Fontana son de exploración; no es hasta la redacción del *Manifiesto Blanco* —junto a sus alumnos del Taller Altamira y algunos amigos filósofos y escritores milaneses— cuando el artista demuestra esa actitud innovadora, resultado de la experiencia y conocimientos adquiridos en el taller de su padre, Luigi, de la escultura decorativa y monumental, además de los estudios en Milán junto a Adolfo Wildt. El texto entremezclaba italiano y español debido a la dificultad del artista con los idiomas de un modo totalmente ortodoxo: sus raíces en los lagos lombardos y los ranchos de la pampa argentina hicieron que el artista hablase los dos idiomas prácticamente simultáneamente a lo largo de toda su vida. Se trata, en definitiva, de un artista de investigación y no de consumo.

En esta evolución destaca un primer momento de asimilación del proceso artístico (1920-1928), en Argentina, cuando comienza trabajando en el taller Fontana & Scarabelli, obras que se ven profundamente colmadas de tradición clásica y simbolismo funerario. Entre 1929 y 1938, Fontana se establece en Milán, y estudia en la Academia de Bellas Artes de Brera, donde empezará a experimentar con la materia y a añadir colores y dorados a su escultura. En esta etapa se distinguen obras más en la línea de lo que comenzó en Argentina, aunque estas obras neoclásicas evolucionaron hacia formas más prismáticas, casi primitivas, de carácter más geométrico, las

cuales se asemejaban más a la escultura surrealista de los años 30 que al arte concreto del momento, como es el caso de *L'uomo nero* (1930). Como hemos dicho, es con la redacción del *Manifiesto Blanco* cuando se aprecia un punto de inflexión en la obra de Fontana, a partir del cuál explorará más modos de expresión artística al margen de la escultura. No obstante, siguió practicando esta técnica, y de la experimentación con la materialidad pasó a crear cerámicas a finales de los años 40, cubiertas con mosaicos dorados que hacían brillar las piezas y las convertía en objetos volátiles, etéreos. Estaba consiguiendo desmaterializar la obra de arte, pero a la vez convertirla en un concepto en sí misma, algo que no representaba nada concreto, sino que era algo en sí mismo: existía.

En cuanto a lo gráfico, sobresale en Fontana un uso del lápiz a modo de exploración artística, pudiendo destacar trazos rápidos en los que se intuye una voluntad de movimiento frente a lo estático, como muestra en sus dibujos de mujeres, caballos, ninfas, etc. De nuevo, el dibujo no representa un concepto en sí mismo, sino que “es” a partir del gesto, se convierte en propia existencia, estableciendo así una continuidad creador-obra. Es en este punto en el que Fontana hace patente esas preocupaciones filosóficas y metafísicas, adelantándose a numerosos debates artístico-filosóficos en la búsqueda de nuevas vías de expresión artística. Es cierto que existen diferentes estilos y épocas de producción en la obra de Fontana, sin embargo, todas plantean interrogantes atemporales en cierto modo, los cuales siguen suscitando interés a día de hoy.



Dibujos sin firmar *Estudios de personaje femenino*, Lucio Fontana, 1940
© Galerie Michelle Champentier

¹ C. Lonzi, *Autoritratto: Accardi, Alviani, Castellani, Consagra, Fabro, Fontana, Kounellis, Nigro, Paolini, Pascali, Rottella, Scarpitta, Turcato, Twombly*, Bari, De Donato, 1969

² L. Fontana, *Secondo Manifesto dello Spazialismo*, 1948

³ G. Joppolo, «¿Quién sabe cómo es Dios?», *Entre materia y espacio*, Fundación la Caixa, 1998

⁴ *ibid.*

⁵ A. García, «La lucidez de Fontana», *ibid.*

No es hasta el año 49 cuando Fontana consigue desprenderse de la pretensión de buscar el espacio en la materia y alcanza la auténtica dimensión del mismo, consiguiendo vacío mediante los *tagli* —cortes— y los *buchi* —agujeros—, que dieron lugar a la serie *Concetto spaziale*. Mediante la perforación del lienzo o el papel pretendía materializar el espacio y hacer visible lo invisible; modelaba lo inexistente, vacío y luz, «no es un *nada* de destrucción, sino un *nada* de creación»¹, como el propio artista dijo. Fontana considera el agujero la verdadera razón de ser del *Concepto* espacial. De hecho, a pesar de representar en su mayoría lienzos monocromos —aunque posteriormente los hizo más complejos, incrustando piedras y añadiendo vidrio coloreado—, Fontana no consideraba estas obras pinturas, sino que eran “esculturas”: las dos dimensiones del lienzo se rasgaban y dejaba ver el espacio de detrás, haciendo que la mirada del espectador atravesase el plano y se deslizase a través del hueco creado. Existe aquí una ruptura del arte, una nueva poética espacial: «queremos que el cuadro salga de su marco y la escultura de su campana de cristal»².



Creación de uno de los *buchi* de Fontana © Ugo Mulas

De este modo, entre 1949 y 1969, a excepción de ciertos encargos, Fontana se dedicó enteramente a intentar comprender mejor el espacio y a mostrarlo a través de los *Conceptos espaciales*, subdividiéndose en series correspondientes a períodos de trabajo y experimentos que se realizan para entender y constituir la complejidad de ese concepto espacial fontaniano. En definitiva, Fontana estaba creando un espacio inédito a través de líneas, materia y luz que sobrepasaba las categorías tradicionales de la pintura, el dibujo y la escultura, las cuales se anulan en favor de este nuevo dispositivo plástico ideado por el artista.

Un hecho muy curioso y con el que reivindicó el nuevo arte fue el encargo por parte de la Bienal de Venecia de esculturas. Para la sorpresa de la comisión, cuando reciben las supuestas esculturas encuentran unos cuadros agujereados, con la consiguiente reacción negativa. Él explica que para él esos agujeros son un modo de esculpir la realidad, el espacio; en definitiva, estaba tratando de transgredir los límites impuestos por la forma de escultura tradicional: el agujero como “tautología del espacio”³ que nos remite a las preocupaciones arquitectónicas de Fontana. «Yo no hago agujeros para destruir el cuadro, yo hago agujeros para encontrar otra cosa»⁴. Y es que Fontana consideraba sus *buchi* «espacios inmensos que horadar para avanzar en la trayectoria de la vida humana»⁵, confesaba el artista en 1968, ya al final de su vida.

En el año 49, no solo comenzó la vía de los *Conceptos espaciales*, sino que se embarcó en algo mucho más complejo, creando instalaciones en los que el propio espectador pudiera sumergirse, como si se hubiera adentrado en uno de los *tagli* de cualquiera de sus obras. Puede que, dado su carácter efímero, estos *ambientes* fuesen mucho menos co-

nocidos que cualquiera de sus otras creaciones, aunque prácticamente se trate de una síntesis del pensamiento fontaniano. Estas obras le servirían a Fontana para mostrar que no son necesarias líneas claras y concretas para definir el espacio, como es el caso de la pintura o la escultura, sino que lo realmente importante para percepción del mismo era la penetración del espacio en la materia. «Estamos convencidos de que después de este hecho nada del pasado será destruido, ni medios ni fines, estamos convencidos de que se seguirá pintando y esculpiendo incluso con los materiales del pasado, pero estamos igualmente convencidos de que estas materias, después de este hecho, serán utilizadas y miradas con otras manos y otros ojos y serán impregnadas de una sensibilidad más refinada»⁶.

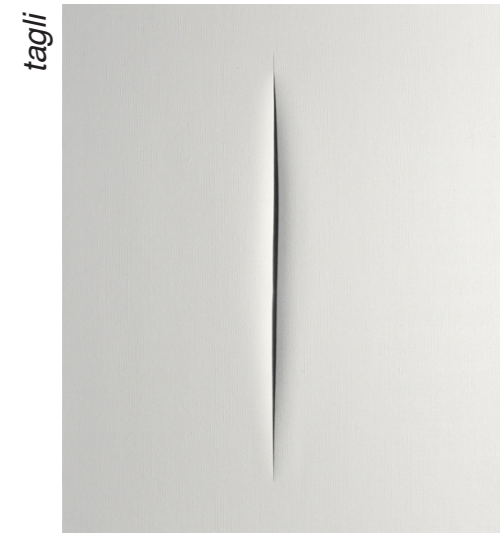
⁶ L. Fontana, *Primo Manifesto dello Spazialismo*, 1947

⁷ G. Joppolo, «¿Quién sabe cómo es Dios?», «Espacio social», *Entre materia y espacio*, Fundación la Caixa, 1998

⁸ A. Campo Baeza, «Cajas, cajitas, cajones. Sobre lo tectónico y lo estereotómico», *La idea construida*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2006

⁹ ibíd.

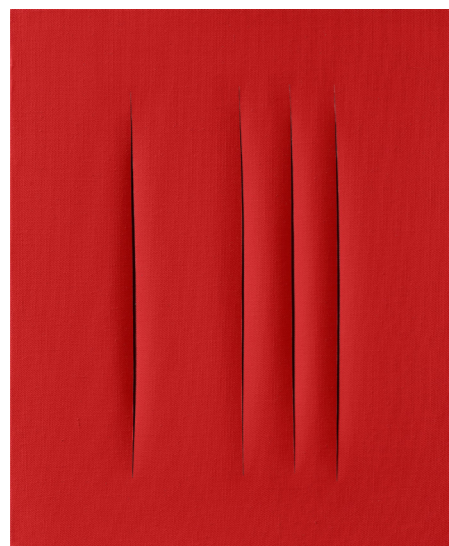
¹⁰ J. N. Baldeweg en «Una trayectoria», G. Zuaznabar, *Conversaciones con estudiantes*, Ed. Gustavo Gili, 2011



Concetto spaziale. Attesa, Lucio Fontana, 1960 © WABI SABI



Concetto spaziale, Lucio Fontana, 1964 © Barneby's



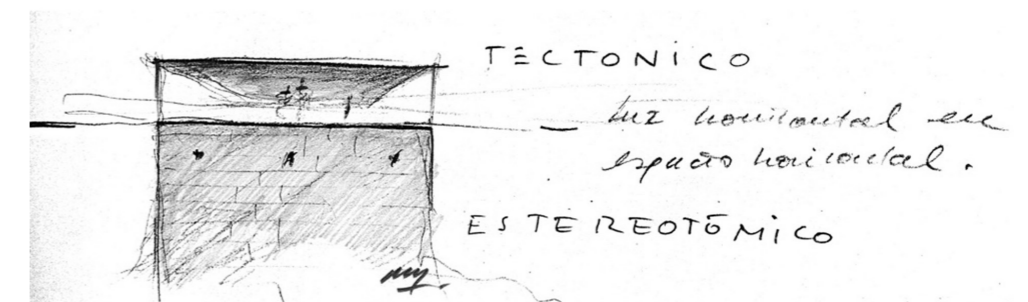
Concetto spaziale. Attesa, Lucio Fontana, 1968 © Bukowskis



Concetto spaziale, Lucio Fontana, 1960 © Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto

Por otra parte, sí que Fontana entiende arquitectura como algo independiente al arte, aunque tiene esperanza en personas competentes y formadas con su misma ideología, para que ambas disciplinas puedan colaborar, dando lugar a espacios de mucha mayor calidad y riqueza; espacios que respondan a una función, pero que también sirvan de nexo social y den lugar al intercambio de conocimiento, tanto entre personas como espacio-visitante, lo cual expone de la siguiente manera: «en la arquitectura moderna [...] el arquitecto puede crear y creará [arquitectura] solo o en colaboración con artistas que hayan comprendido el actual momento de la arquitectura. Los artistas esperan que se combine la función del arte espacial del artista contemporáneo con la revolución de la arquitectura provocada por el cemento. La función del artista y arquitecto en el problema arquitectura-espacio y arquitectura-luz llevará al Partenón del arte contemporáneo: la *arquitectura espacial*»⁷.

Hay algo muy destacable en esos *Ambienti* que Fontana creó, y comparable a los muchos arquitectos que se preocuparon en que la luz fuese un material más para la construcción de su arquitectura; una luz capaz de delimitar espacios y crear materia por sí misma. Por ejemplo, cómo Campo Baeza conseguía resaltar la masividad de lo estereotómico, algo según él definido por un «sistema estructural continuo» que generaba una «arquitectura pétrea y pesante», traduciendo ese concepto de luz en gravedad. Según él, la arquitectura estereotómica es «la arquitectura que busca la luz, que perfora sus muros para que entre en ella»⁸; distinguiéndola como el último material capaz de, de verdad, conseguir la masividad —o no— de la arquitectura. Con ello, discierne del término tectónico, una arquitectura en que la «gravedad se transmite de manera discontinua en un sistema estructural con nudos, en una construcción sincopada [...] una arquitectura ósea, leñosa y ligera, que se defiende de la luz y tiene que ir velando sus huecos para poder controlar la luz que lo inunda»⁹. Así, ¿qué es lo que realmente nos permite identificar un sistema masivo —estereotómico— de uno ligero —tectónico—? La respuesta es sin duda la luz, solo cuando el ojo analiza cómo la luz recorre el espacio e inunda cada poro de la materia, es capaz de interpretar la pesadez de la arquitectura.

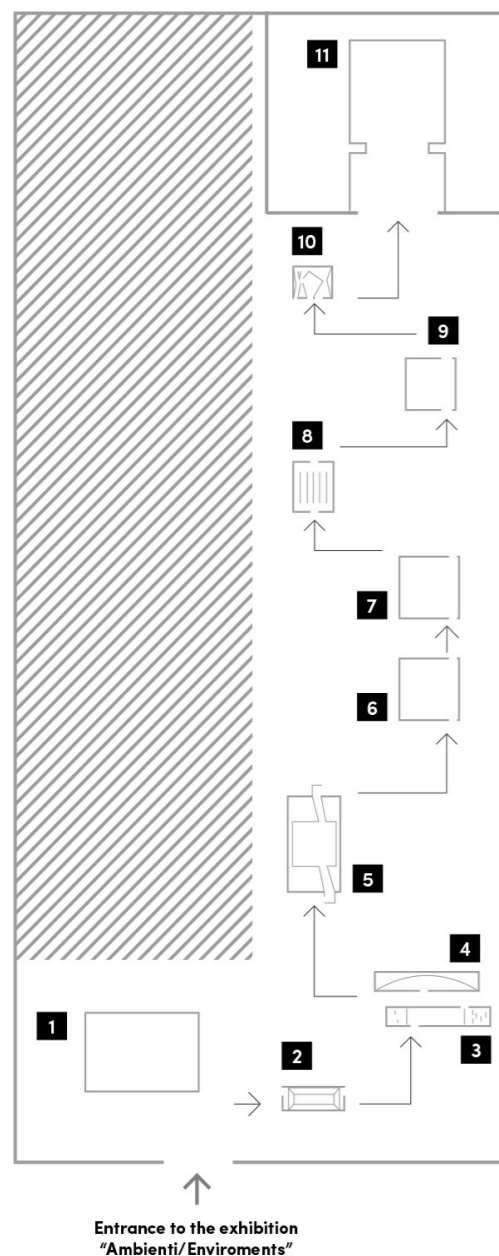


Boceto para la Casa Dalmau, Campo Baeza, 1990 © Alberto Campo Baeza

«La emoción del espacio en arquitectura se puede reducir a la naturaleza peculiar de nuestro campo óptico en su alianza con la esponjosa condición de lo construido, en la mirada se funden la luz y el espacio»¹⁰.

II
AMBIENTI/ENVIRONMENTS

La galería Pirelli HangarBicocca en Milán, fue la encargada de albergar el mayor número de *Ambientes espaciales* de Fontana simultáneamente, en la exposición *Ambienti/Environments* que realizó entre el 21 de septiembre de 2017 y el 25 de febrero de 2018. Los nueve *Ambienti* que mostró durante ese período se dispusieron cronológicamente, y en los extremos de la galería se expusieron dos “intervenciones ambientales”: la *Struttura al neon per la IX Triennale di Milano* (1951) y la *Fonti di energia, soffitto al neon per “Italia 61” a Torino* (1961). Los neones dispuestos trazaban formas a modo de elementos esculturales luminosos, estableciendo un diálogo con el espacio circundante y con el visitante.



1. *Struttura al neon per la IX Triennale di Milano*, 1951
2. *Ambiente spaziale a luce nera*, 1948-1949
3. *Ambiente spaziale: “Utopie”*, en la XIII Triennial de Milán, 1964
4. *Ambiente spaziale: “Utopie”*, en la XIII Triennial de Milán, 1964
5. *Ambiente spaziale*, 1966
6. *Ambiente spaziale*, 1967
7. *Ambiente spaziale con neón*, 1967
8. *Ambiente spaziale a luce rossa*, 1967
9. *Ambiente spaziale*, 1967
10. *Ambiente spaziale en documenta.4 en Kassel*, 1966
11. *Fonti di energia, soffitto al neon para “Italia 61” en Turín*, 1961

Plano de la exposición *Ambienti/Environments* © Pirelli HangarBicocca

¹¹ Libreto explicativo de la exposición retrospectiva *Ambienti/Environments* en la galería Pirelli HangarBicocca

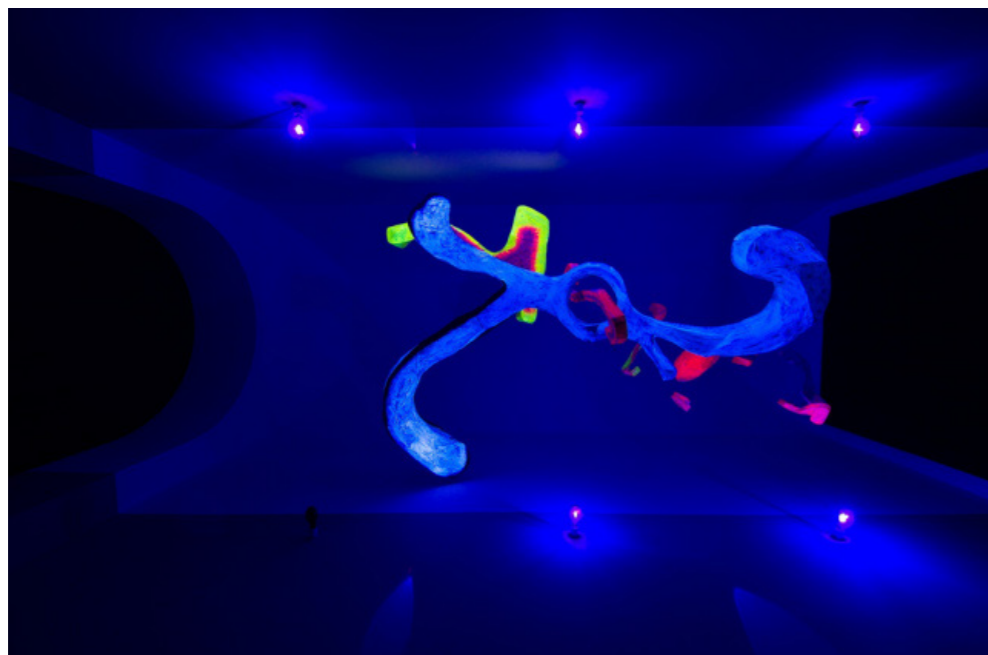


Struttura al neon en la IX Trienal de Milán, Lucio Fontana, 1951 ext. XIBT Contemporary Art Magazine

Una singularidad de este tipo de exposiciones de Fontana es que, dado su carácter efímero, las instalaciones se desmontaban y se destruían, ya que estaban hechas específicamente para una sala concreta en un momento preciso. Por tanto, todas desaparecieron a excepción de la presentada en la Galleria del Deposito en Genoa en 1967, la cual forma parte ahora de la colección permanente del Museo de Arte Contemporáneo de Lyon. De este modo, la instalación *Ambienti/Environments* es el resultado de un estudio muy exhaustivo de los archivos de la Fundación Lucio Fontana: el descubrimiento de documentación desconocida hasta el momento permitió reconstruir cinco ambientes por primera vez desde que el artista falleció, a partir de las fotografías y los datos existentes. El recorrido era el siguiente.

En primer lugar, la *Struttura al neon per la IX Triennale di Milano*, 1951, ubicada en la entrada a la exposición, sobrevolando la gran escalera que daba acceso a la misma y bajo un techo azul «Giotto». Los 100 metros de tubo de neón que iban formando curvas sobre la cabeza del visitante establecían la conexión entre el espacio arquitectónico existente, la obra y el espectador por el reflejo que emitía el mismo. Rompiendo los límites de la escultura tradicional, Fontana decía que “haber colaborado junto a los arquitectos Baldessari y Grisotti para la decoración del techo que idearon, le permitió sustituir uno de los elementos originales por algo que entraba más en la nueva estética que él proponía”¹¹. El escultor checoslovaco Gyula Kosice fue el primer artista en usar el neón en la escultura, con quien Fontana intercambió opinión artística en numerosas ocasiones durante la estancia del artista en Buenos Aires. No obstante, fue el italo-argentino quien realmente comprendió el potencial de este material para cambiar la percepción de la persona sobre el espacio.

En la IX Trienal de Milán se llevaba a cabo la mesa redonda “De Divina Proportione”, en la que participaban personalidades como Le Corbusier o el escultor, pintor y arquitecto belga Georges Vantongerloo, por lo que estaba exponiendo su arte ante un público de dimensión internacional, ilustrando su *Manifiesto espacialista* en el que proponía el arte como una cuarta dimensión ideal de la arquitectura.



Ambiente a luce nera, Lucio Fontana, 1949 ext. *Rete Arte e Medicina*

¹² ibíd.

La siguiente obra en el recorrido era la que daba inicio a la serie: el *Ambiente spaziale a luce nera* (1948-1949), el primero creado por Fontana. Este se expuso originalmente en la Galleria del Naviglio en Milán durante solo seis días, siendo el punto de inflexión en su obra y fuente de inspiración de otros artistas posteriores. El usuario accedía a un espacio totalmente oscurecido, cruzando una cortina negra, se mostraba una sala que quedaba iluminada por seis fuentes de luz ultravioleta, también conocida como luz de Wood, la cual era usada en campos científicos que abarcaban desde la medicina a la astronomía, ámbito por el que Fontana se sentía fuertemente atraído. Esta luz negra hacía que se distorsionase la percepción del espacio y del movimiento, creando un ambiente misterioso e irreal.

Del centro de la sala colgaban una serie de formas biomórficas, las cuales quedaban suspendidas y cubiertas de pinturas fluorescentes de colores. En este proyecto artístico había amalgamado cuantas disciplinas había conseguido dominar a lo largo de su vida —pintura, escultura y arquitectura— en una experiencia en que el visitante pudiese sumergirse y vivir. Alteraba la percepción del espacio mediante la oscuridad y la luz ultravioleta, aportando estatismo a las formas que colgó del techo: este efecto quedaba potenciado por la oscuridad del entorno, y la iluminación de las formas fluorescentes con esa luz negra, que las hacía parecer detenidas en el tiempo.

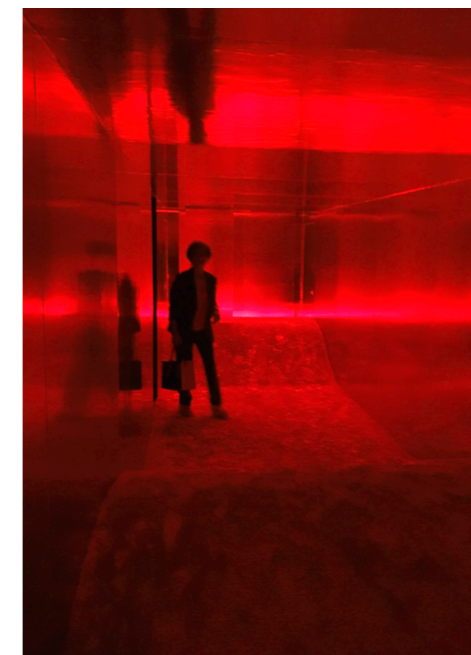
«Ni pintura, ni escultura; una forma luminosa en el espacio —libertad emotiva del visitante—»¹².

Para la XIII edición de la Triennale di Milano (1964), el tema era el concepto “ocio” entendido como la expresión de la transformación conectada al gran crecimiento de la Italia del momento. Una exposición cuyos curadores eran el escritor Umberto Eco y Vittorio Gregotti, quienes abordaban el tema desde diferentes perspectivas, unas más optimistas, otras más desesperanzadoras. En esta ocasión, la exposición contaba con ocho pasillos paralelepípedicos, a través de los cuales los visitantes podían caminar y alu-

¹³ ibíd.

dían a la libre interpretación de uno de los términos “ilusión”, “interrogación”, “técnica” o “utopía”. Fontana opta por el último y elabora dos *ambientes* con Nanda Vigo, junto a quien ya había colaborado previamente.

El primero de ellos consistía de un espacio alargado cubierto de papel rojo metalizado, con vidrio en los extremos, el cual filtraba hacia el exterior la luz rojiza de los tubos de neón. A los pies del espectador, un pavimento ondulado cubierto por una alfombra roja originaba un espacio continuo y fluido, un espacio que trata de jugar con el visitante, distorsionando la perspectiva. Además, a medida que el espectador se movía a través de ese alargado pasillo, quedaba comprimido o descomprimido por la variación de altura del propio suelo.



Utopia, Lucio Fontana, 1964 © Artlyst



© Pirelli HangarBicocca

Esto fue tomado como referencia en artistas posteriores, especialmente a partir de 1960 con GRAV (*Groupe d'Art Visuel*) o el *Gruppo T* italiano, el cual creó espacios basados en el estudio de las teorías de la Gestalt y de la percepción de la imagen dentro de la retina. Además, el efecto del suelo, el cual se alejaba de la idea de estabilidad, se convertía en algo prácticamente vivo, que cambiaba con la presencia del usuario en la instalación, lo cual recuerda a las investigaciones de “inestabilidad” del grupo japonés Gutai¹³, quienes se anticiparían al arte conceptual y performance de los años 60 y 70.

Al salir, los visitantes pasaban por una serie de escaleras antes de entrar en la siguiente instalación, en un intento de purgar la mente del usuario de la experiencia vivida antes de sumergirse en la siguiente. En este caso, el segundo ambiente de *Utopia* se desarrollaba en un pasillo negro, cuyas paredes trazaban sinuosas curvas y aparecían colmadas de pequeños agujeros, por los que se introducía una luz de neón verde. El resultado era un espacio vibrante, en movimiento, que alteraba la percepción del

usuario y ponía en jaque cualquier idea preconcebida de profundidad. En plena oscuridad, lo único que podía verse eran esos puntos luminosos que se trazaban en el vacío, encontrándose ante una especie de observación celeste. Nanda explicaba: «las paredes eran negras, y al entrar en el “tubo” veías agujeros luminosos que acompañaban al visitante a lo largo del recorrido, de principio a fin»¹⁴. Fontana había vuelto a la naturaleza del espacio negro de su primer ambiente, esta vez privándolo de elementos esculturales y jugando con la ambigüedad de la fuente de luz y el movimiento sinuoso en los paramentos. En la reconstrucción en Pirelli HangarBicocca, fue Nanda Vigo la realizadora del proyecto ejecutivo: aunque el espacio fue reproducido en varias ocasiones, para la exhibición, optó por las dimensiones del original, de los planos provistos por Vittorio Gregotti, además de la inclusión de los detalles encontrados en las fotografías históricas, proporcionadas por la Fundación Lucio Fontana. En cierto modo, estaba llevando al espacio las investigaciones realizadas en el dibujo y la escultura: ¿cómo podía aportar movimiento a algo que era estático? Como si tratase de materializar esos bocetos que había trazado en el papel en la vida real, para que el ser humano pudiese experimentarlo y así, entenderlo mejor.

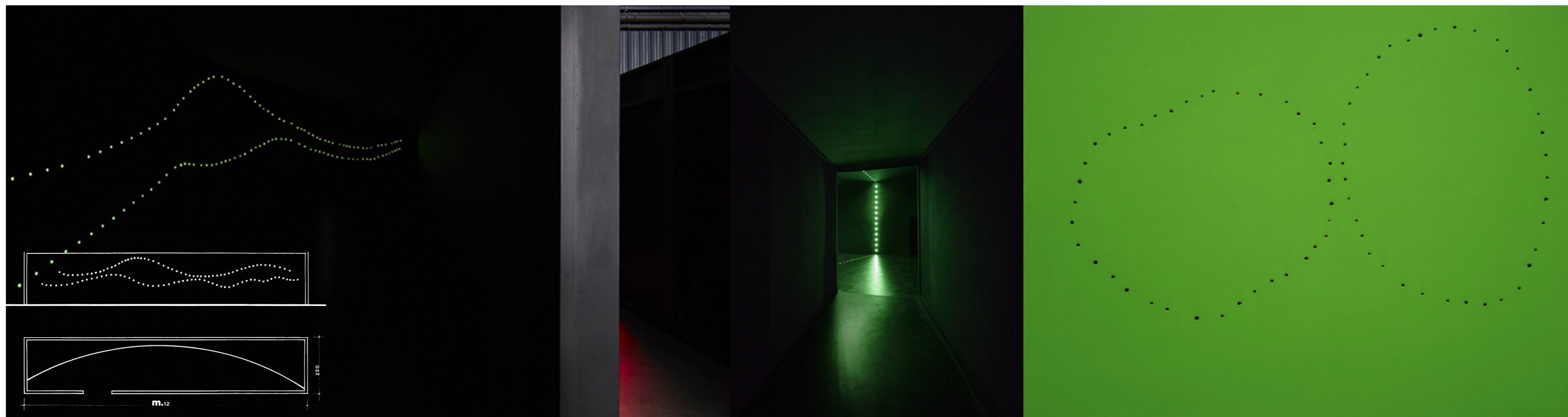
El siguiente *Ambiente spaziale* fue el expuesto en 1966 en el Walker Art Center de Minneapolis, primera vez en la historia en que Estados Unidos acogió una exposición exclusivamente dedicada a la obra de Fontana, en el que además era uno de los museos de vanguardia más importantes del momento. Fontana presentaba entonces sus *tagli* y sus *buchi*, pero además lo más innovador de su obra, un *ambiente* recreando el original de la luz negra de 1949 pero introduciendo cambios sustanciales que darían lugar a un espacio totalmente nuevo. En esta ocasión, Fontana hizo especial hincapié en la forma en la que se entraba a la sala y la disposición de este acceso.

¹⁴ ibíd.

¹⁵ ibíd.

Un pasillo que se quebraba, giraba, subía y bajaba, gestos que forzaban al usuario a moverse en un espacio retorcido para acceder a la estancia del centro. El crítico americano Hilton Kramer decía: «Uno accede al ambiente a través de un túnel corto y totalmente oscuro, y una vez allí entra a una habitación casi, pero no totalmente, oscura. Los pies se hunden en el suelo de caucho. Unas lucecillas, las cuales definían un rectángulo a lo largo de suelo, paredes y techo, creaban la curiosa ilusión de una pared donde en realidad solo había espacio vacío. Yendo a tientas a través de este ambiente nocturno, en el que nada es lo que parece, uno sale agachado de nuevo por un túnel oscuro, para emerger en la claridad de otra galería»¹⁵.

Un año después del éxito en América, la exposición viaja a Europa bajo el nombre de “*Lucio Fontana, Concetti spaziali*”, en el Stedelijk Museum de Amsterdam, para después trasladarse al Van Abbemuseum de Eindhoven. Tiene la posibilidad de mostrar su pintura, su escultura, incluso el *Manifesto blanco*, aunque lo más interesante serían los tres nuevos *ambientes espaciales* distinguidos por el uso del color. En primer lugar, el *Ambiente spaziale* de 1967, en el que a partir de los ambientes negros que había realizado anteriormente, como el *Ambiente spaziale a luce nera* de 1949 o una de las *Utopías*, Fontana cuelga del techo un recorte de madera con forma de coma, algo similar a sus famosos *Teatrini* —teatros en miniatura con una ligera estética pop—. La escultura se pintaba de negro y los bordes de blanco, y se extendía horizontalmente a lo largo de toda la sala, subrando así el espacio superior. El efecto general del ambiente pretendía generar desconcierto, lo cual quedaba potenciado por los pequeños puntos blancos pintados en paredes y techo, que formaban una especie de constelación y creaban, como en las anteriores, una sensación de desconcierto en cuanto al término profundidad.



Planta y alzado de *Utopia*, Lucio Fontana y Nanda Vigo, 1964 © Vittorio Gregotti
Fotografía de la instalación *Utopia* en en el Pirelli HangarBicocca

← Entrada al *Ambiente spaziale* en el Hangar PirelliBicocca, Lucio Fontana, 1966 © Agostino Osio
→ *Concetto spaziale*, Lucio Fontana, 1961 © Fundación Lucio Fontana



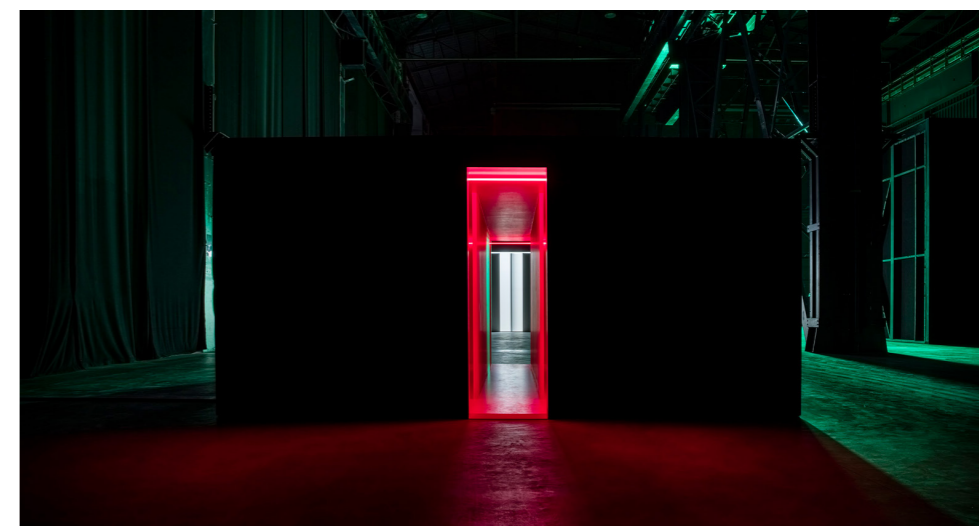
Ambiente spaziale, Lucio Fontana, 1967 © Artlyst

Un año después del éxito en América, la exposición viaja a Europa bajo el nombre de “*Lucio Fontana, Concetti spaziali*”, en el Stedelijk Museum de Amsterdam, para después trasladarse al Van Abbemuseum de Eindhoven. Tiene la posibilidad de mostrar su pintura, su escultura, incluso el *Manifesto blanco*, aunque lo más interesante serían los tres nuevos *ambientes espaciales* distinguidos por el uso del color. En primer lugar, el *Ambiente spaziale* de 1967, en el que a partir de los ambientes negros que había realizado anteriormente, como el *Ambiente spaziale a luce nera* de 1949 o una de las *Utopías*, Fontana cuelga del techo un recorte de madera con forma de coma, algo similar a sus famosos *Teatrini* —teatros en miniatura con una ligera estética pop—. La escultura se pintaba de negro y los bordes de blanco, y se extendía horizontalmente a lo largo de toda la sala, subrayando así el espacio superior. El efecto general del ambiente pretendía generar desconcierto, eliminar la sensación de profundidad, lo cual quedaba potenciado por los pequeños puntos blancos pintados en paredes y techo que daban lugar a una especie de constelación. En segundo lugar, el *Ambiente spaziale con neon*, una habitación cuyos paramentos quedaban cubiertos por telas teñidas de un rosa ciclamen y que quedaba iluminada por un gran neón rojo que se extendía por toda la parte superior. El efecto era similar al usado en la *Struttura al neon* de la IX Trienal de Milán, relacionándose el elemento reflectante y la luz que emitía con el espacio arquitectónico existente. Al usar materiales coloreados y con textura, la experiencia de la luz se traducía en un ambiente denso y casi táctil. Esto no es algo nuevo, porque una de las constantes en Fontana, fruto de las numerosas investigaciones, prueba y error, es el afán de materializar en su máximo exponente la luz. Con esta obra, se había anticipado a otros artistas que usaban neones como Dan Flavin, François Morellet¹⁶ o al propio James Turrell. Por último, en el *Ambiente spaziale a luce rossa* Fontana genera un espacio laberíntico: dos luces de neón rojas —una a la entrada y otra a la salida— enfatizaban el color del ambiente, compuesto por cinco tabiques rojos dispuestos en paralelo que articulan el espacio. Pasillos angostos que, de nuevo, pretenden desorientar al usuario, efecto que queda potenciado por el color y la restricción del movimiento. Esto establece al usuario como componente inherente de la obra de arte, constante en la obra de Lissitzky como se ha visto anteriormente. El pasillo se proclama en esta instalación elemento estructurante del arte ambiental e inmersivo, ya que es capaz de controlar el movimiento del cuerpo, algo que influyó claramente en la obra de Bruce Nauman.

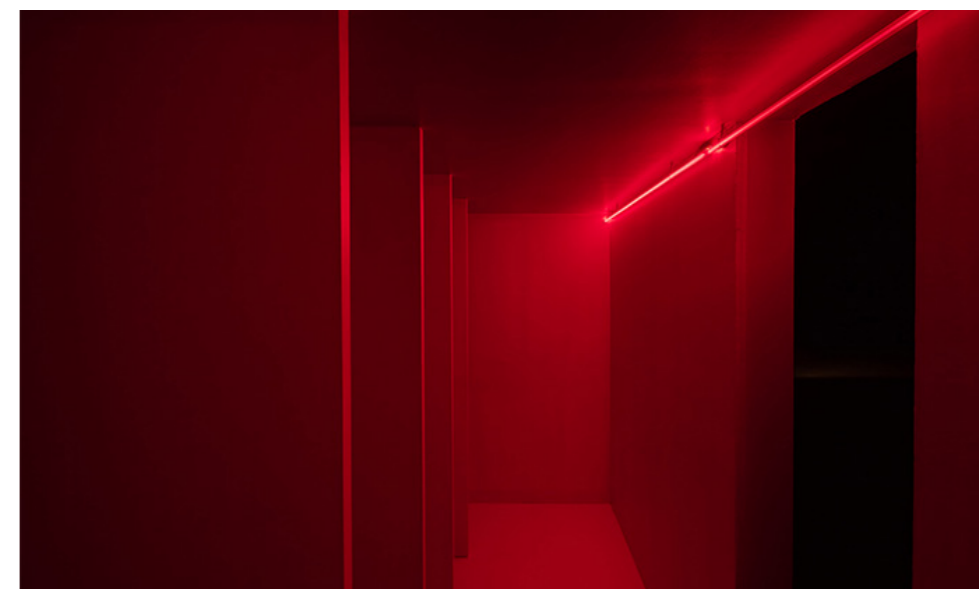
¹⁶ ibíd.



Ambiente spaziale con neon, Lucio Fontana, 1967 © Agostino Osio



Entrada a la instalación *Ambiente spaziale a luce rossa*, Lucio Fontana, 1967 © Agostino Osio

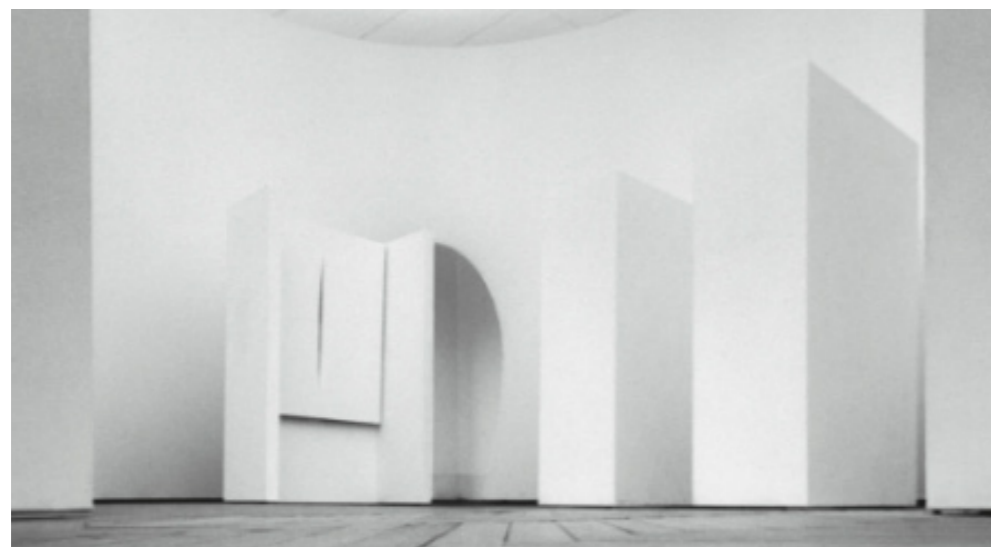


Ambiente spaziale a luce rossa, Lucio Fontana, 1967 © Fundación Lucio Fontana

En el mismo año de realización de estas obras, Fontana participa en una exposición grupal llamada “*Lo spazio dell’immagine*”, celebrada en el Palazzo Trinci in Foligno, comisionada por el artista romano Gino Marotta y el arquitecto Lanfranco Radi. Tommaso Trinci, crítico de arte italiano, exponía: «En el Palazzo Trinci los artistas experimentan no solo con un ambiente o un problema de “escultura espacial” -sino que también con una atmósfera- una experiencia muy emocionante, ya que el artista consigue hacer suyo el espacio, un espacio en el que experimentar un esfuerzo común de intercambio inmediato y activo»¹⁷.

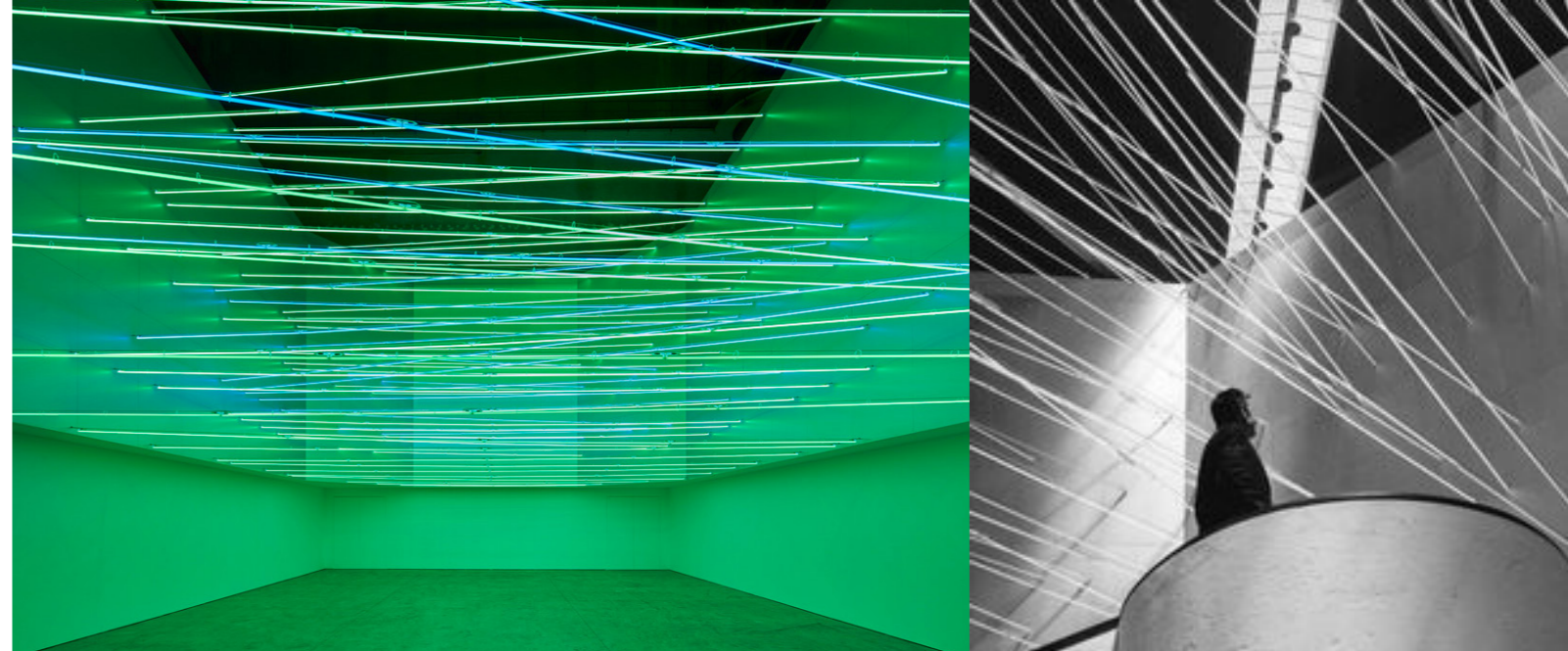
Aunque en un primer momento Fontana iba a presentar una recreación del *Ambiente spaziale a luce nera*, finalmente se decanta por una pieza autónoma que establecía un diálogo con el resto de obras que se encontraban en exposición, una pieza en aparente inestabilidad perceptiva, que abandonaba la presencia escultural y añadía los dispositivos ópticos ideados para el ambiente de 1966, usando la luz negra para iluminar los puntos fluorescentes que ubicaba en los paramentos, los cuales se disponían de modo diagonal, alterando la percepción del espacio, la orientación del propio usuario e incluso el cuestionamiento de su posición real.

El *Ambiente spaziale in Documenta 4*, se ubicó por primera vez en Kassel en 1968, cuando fue invitado por el historiador Arnold Bode a participar en el evento *4.documenta*, del cual era curador. Se trataba de una importante exposición quinquenal de arte contemporáneo, para la cual propuso un ambiente muy similar al de la Bienal de Venecia de 1966, un espacio oval blanco, totalmente inmaculado, con cinco lienzos monocromos marcados por un gran corte vertical. El resultado era un espacio laberíntico en que destacaba el uso de la curva, el cual conducía al gran *tagli*. «Otra formulación del silencio es producida por el espacio creado por Fontana. A través de un laberinto de pasillos y rincones, pintado de un color blanco tan vibrante como el sol, los visitantes llegan de repente a un corte negro en la pared, la única señal dejada por el artista»¹⁸. Esta obra ya había sido reconstruida en varias ocasiones, sin embargo, se optó por seguir los planos originales del arquitecto Aldo Jacobo, quien se encargó de la instalación bajo indicaciones precisas del propio Fontana.



Ambiente spaziale para la Bienal de Venecia, Lucio Fontana, 1966. © Ugo Mulas. En este ambiente, Fontana trata el espacio de la misma manera, creando una malla laberíntica que desconcierta al espectador, que lo va dirigiendo hasta colocarlo enfrente del tajo vertical, negro, sobre la superficie blanca e inmaculada.

¹⁷ ibíd.
¹⁸ ibíd.



←Recreación de *Fonti di energia, soffito al neon per “Italia 61”* en el Hangar Pirelli Bicocca, Lucio Fontana, 2018 © Agostino Osio
← Fotografías de *Fonti di energia, soffito al neon per “Italia 61”* en el Palazzo del Lavoro, Lucio Fontana, 1961 © izq: Fondazione Lucio Fontana

¹⁸ ibíd.
¹⁹ ibíd.

La última instalación se trataba de la *Fonti di energia, soffito al neon per “Italia 61” a Torino*, en 1961, la cual se realizó para el pabellón de la Exposición Internacional de Turín, que celebraba el centenario de la unificación italiana. La exposición fue acogida por el Palazzo del Lavoro, de los arquitectos Pier Luigi Nervi y Antonio Nervi. La instalación debía estar conectada al tema del evento, “síntesis del progreso tecnológico y desarrollo de fuentes de energía a lo largo de los anteriores cien años”. Fontana ideó una estructura luminosa mediante tubos de neón azules y verdes colgados sobre las cabezas de los visitantes y ubicados en siete niveles diferentes, siguiendo diagonales convergentes y divergentes, dentro de una sala de planta octogonal cuyas paredes se cubrieron con una lámina de aluminio reflectante. Ese entramado de luz era algo prácticamente tejido, generaba una tela a modo de techo, introduciendo una dimensión geométrica en la obra, además de esa capacidad de llenar el espacio de luz y borrar la distinción entre volumen y superficie. Cuatro neones en la entrada actuaban como umbral e invitaban al espectador a sumergirse en la experiencia. Según Guido Ballo, historiador del arte, «el espacio parecía dilatarse al contacto de la luz con las superficies reflectantes»¹⁸; la obra hacía que el visitante llevase la vista arriba y que se quedase como extasiado mirando la luz que prácticamente lo estaba cegando, la cual colmaba cada punto de la sala. También cabe destacar que esto se expuso en Hangar Pirelli Bicocca, pero imaginemos ese entramado generado por Fontana dialogando con la estructura que sustentaba el techo del Palazzo del Lavoro: los pilares de gran sección que pasaban a ramificarse de manera ordenada para sustentar la cubierta metálica, la cual parece, de repente, dejar de necesitar este soporte físico, porque aparece flotando gracias a esa especie de maraña de fuerzas magnéticas que Fontana genera. Lo tangible, lo matérico del hormigón de los Nervi, frente a lo espectral de la luz, que de la manera en que es tratada por Fontana se hace tan densa y tan palpable como cualquier material. La diseñadora Anna Monti afirma que la dimensión del arte de Fontana estaba más conectada al espacio que a la propia Tierra, en la línea de los descubrimientos en el campo aeroespacial durante esos años: «En nuestro primer encuentro habló de los viajes al espacio del hombre que tuvieron lugar esos días, de ese “cielo negro de pesadilla” que los astronautas habían visto»¹⁹.

III
SÍNTESIS: *MODELAR LA LUZ*

Es cierto que siempre el estudio de la obra de Fontana se ha centrado sobre todo en sus *tagli* y sus *buchi*, aunque si se analiza en su totalidad podemos apreciar una evolución continua, fruto de las investigaciones que, año tras año, han enriquecido la estética espacialista de Fontana: no se trataba de crear algo nuevo, se trataba de definir los ya existentes espacios. Fontana no es un artista que pueda reducirse a un mero fabricante de imágenes u objetos, sino que es capaz de suscitar emociones en quien percibe su arte, es capaz de provocar momentos, eventos y reflexiones sobre el futuro de la humanidad; una personalidad protagonista crítica y activa, influyente en cambios económicos, sociales y científicos de la época.

En los *Ambienti Spaziali* destaca el uso del neón, el cual quizás no acostumbramos a ver incluido en un proyecto de arquitectura. No obstante, sí que se hicieron su aparición en los teatros y los musicales de Hollywood durante la Depresión de los años 30. De hecho, el periodista estadounidense Tom Wolfe afirmaba que el neón siempre estuvo asociado al ocio —juego y bares—: «*el horizonte de Las Vegas por las noches no está hecho de edificios o árboles, todo es rótulo*»²⁰, una luz asociada al capitalismo. Además, el neón, dice Rudi Stern, desde sus inicios ha reflejado el arte y la tecnología en pleno siglo de las luces²¹, algo que, al igual que en la obra de Fontana, ha querido expresar el progreso y la vitalidad, en este caso de la sociedad estadounidense.

El neón en arquitectura siempre se usó para enfatizar las líneas arquitectónicas en los grandes rascacielos (Liberty Tower, Fila delphia) o destacar el volumen en algunos edificios del Art Decó District de Miami, momento en que el neón logra superar la mera señalización a la que estaba destinado y se convirtió en un medio de expresión artística. Sin embargo, fue Fontana el precursor en su inclusión en el espacio, como un elemento que pudiese esculpirlo y transmitir sensaciones; consiguiendo penetrar en el vacío mediante la luz y el color. Gracias a Fontana quizás otros artistas se lanzaron en la experimentación con la luz y otros materiales. Uno de los más influenciados es sin duda Dan Flavin, artista neoyorquino cuya carrera destaca por el uso del neón. Nos situamos en Milán, en la Iglesia Santa María Annunziata, donde el párroco Giulio Greco envía una carta a Flavin animándole a realizar un proyecto que *trajese la luz a la iglesia*, el cual se completaría dos días justos antes de la muerte del cura. El edificio, de corte neorrománico, expresa el espacio interior hacia fuera emitiendo las luces coloreadas a través de las vidrieras originales. Flavin se basó en una abstracción del color de la luz a lo largo del día mediante colores primarios: una luz más cálida al principio del día, al este, que representó con neones color amarillo ambarino en el ábside de la misma; la luz que precede al ocaso, mucho más rosácea, inundó las naves laterales; mientras que la luz de la noche, azulada y blanquecina, aparece en la nave central.

Está bien, esa luz representaba un momento del día en función de la orientación de la zona de la iglesia que iluminase, pero, obviamente esta repercutía en el espacio de un modo u otro. Al entrar en la nave principal, la luz azul, cuyos focos se ubicaban en la base de la bóveda y creaban una grieta entre los elementos arquitectónicos, una especie de vacío-luz que confería a la bóveda un carácter mágico, como si pudiese flotar por sí misma, algo similar a lo que ya había hecho Baldeweg con la cúpula del Palacio de Congresos en Salamanca. Por otra parte, la calidez de los otros dos espacios es innegable: mientras que la luz roja, mucho más calmada y suave se instala

²⁰ A.S. Ferrer, “La historia de la luz de neón y su uso en el diseño, la arquitectura y el arte conceptual”, [<https://angelsferrerb.wordpress.com/>], 2018

²¹ R. Stern, *Let There Be Neon*, Harry N. Abrams, 1979

²² J. Costa, ...y se hizo la luz, Rev. Experimenta, 2011

en la zona de estancia para los fieles, la luz amarilla anuncia una especie de aparición divina y lleva toda la atención del usuario hacia la misma, generando tensión y expectación. Además, en el suelo se trazó un laberinto de acero, el cual había que atravesar para vivir el espacio, ideado como una estimulación de la mente previa, al puro estilo de Fontana, que serviría para establecer un vínculo emocional con el espectador²². La arquitectura neorrománica de Giovanni Muzio se veía, así, inundada por la luz colorida aportación de Flavin, que lejos de ser pretenciosa y tomar protagonismo o cualquier tipo de simbolismo, se mantenía en segundo plano y trataba de resaltar los elementos de la arquitectura existente, dando un carácter diferente a un espacio sagrado. Esto fue fruto de una larga investigación de los tubos fluorescentes, hasta que llega a estandarizar el proceso modulando los tubos, convirtiéndolo en algo muy asequible, mediante elementos de *prêt-à-porter* que pudiesen combinarse como si de bloques de Lego se tratase. Es este enfoque tan esencial, con un vocabulario tan limitado —desde el punto de vista de formas y colores—, lo que ha conseguido elevar a este artista a ser considerado uno de los mayores exponentes del arte minimalista. Flavin era un gran conocedor de historia del arte y de teología, y gracias a esto consiguió aportar nuevas perspectivas en ambas disciplinas.



Instalación *Unnamed* en Iglesia Santa María Annunziata, Dan Flavin, 1997 © Roberto Marossi

Hasta ahora, solo se ha contemplado la posibilidad de que sean los artistas los que experimenten con la luz artificial sobre el espacio existente. ¿Pero, y qué hay de la arquitectura? Es cierto que se ha oído hablar de arquitectos cuyo manejo de la luz —siempre hablando de la natural— es magistral. Ya se ha hablado anteriormente de Campo Baeza, quien potenciaba la pureza de sus cubos totalmente blancos mediante la incidencia de la luz en los mismos; o Baldeweg, cuyas obras no podrían entenderse por completo sin la presencia de la luz, la cual resaltaba volúmenes en los interiores y creaba efectos de flotación en sus cúpulas, convirtiéndolas en elementos ingravidos que generaban tensiones espaciales y miradas hacia el plano superior.

Sin embargo, en ausencia de luz natural, es necesario que el arquitecto piense en la calidad del espacio interior, ya que, de no cuidar la iluminación artificial, la arquitectura corre peligro de perder su valor. El arquitecto Miguel Ángel Aragonés consigue crear una vivienda en el Bosque de las Lomas en que la presencia de luz natural y artificial toma protagonismo a partes iguales: la Rombo IV House, donde tres viviendas y un estudio se maclan en un solar irregular, dando lugar a una arquitectura contemporánea, con grandes ventanales de suelo a techo, paramentos blancos y volúmenes cúbicos²³. El conjunto arquitectónico establece una comunión con lo natural: lo esencial de las constantes de la tradición mexicana (agua y vegetación, como en gran parte de la obra de Luis Barragán), junto a necesidades tan básicas en un núcleo urbano como son la intimidad y el silencio. El objetivo del arquitecto era una casa que se pudiese habitar “con la soledad que reclama el bullicio de la ciudad”²⁴.

Cuando cae la noche, el carácter puro de las formas rectilíneas y el blanco perfecto, es abandonado en favor de un despliegue luminoso colorido, conferido por la instalación de neones por el propio Aragonés, lo cual aporta al espacio una atmósfera precisa que lo convierte en algo vivible, y únicamente comprensible mediante la experiencia individual; algo capaz de personalizar y modelar ese espacio hasta dimensiones insospechadas.

«La fotografía cuenta una parte pequeña de la historia de lo que descubrimos como arquitectura, deja de lado el tacto y la expresión de los materiales, la dureza y la suavidad, el calor y el frío, la voz de un espacio que acumula el recorrer del viento en las hojas de un árbol, el sonido de una fuente, el arrullo del silencio, una foto no nos describe la fragancia de un jardín ni el olor del incienso, todo esto habla de atmósfera y cobijo, yo solo lo encuentro en espacios que tienen la necesidad de murmurar con luz, la forma en su accidente más natural no es sino la consecuencia de un espacio en busca de intimidad con uno mismo y de vivencias que deseamos se repitan en forma de arquitectura...»²⁵.

Con esta afirmación se vuelve a recalcar la importancia de vivir el espacio, y no reducir las sensaciones que pueda transmitirnos, bien el arte o bien la arquitectura, a meros planos, a algo estático —el arte burgués que tanto rechazaba Lissitzky—, sino que tenemos que abogar por la vivencia del mismo para poder llegar a comprenderlo y sentirlo en su totalidad, en todas sus dimensiones. Porque aun comprendiendo los planos que lo componen por separado —suelo, paredes y techo—, es imposible entender cómo se funden estos en un solo conjunto; conjunto al que, si añadimos otras dimensiones, como el color, la luz, el sonido y un largo etcétera, son claramente impalpables por otro método que no sea la experiencia del propio individuo.

De este modo, se concluye que esa caracterización del espacio, ya sea por elementos totalmente tangibles —como el mobiliario o la estructura—, o bien por otros algo menos como la luz; natural o artificial; coloreada

²³ Extraído de la descripción del arquitecto en su página web, talleraragones.com
²⁴ ibíd.
²⁵ ibíd.



Rombo IV House, Miguel Ángel Aragonés, 2019 © Joe Fletcher

²⁶ V. Zaikina, *Light Modelling in Architectural Spaces*, Tesis Doctoral en Norwegian University of Science and Technology, 2016

o no; es una actividad que no puede adscribirse a una profesión creativa concreta, en este caso arquitectura o arte, si no que va en la propia capacidad del individuo de crear algo fiel a lo que quiere transmitir. En definitiva, se ha visto que la creación del espacio empieza en la simple perforación de un lienzo, y mostrándonos qué hay detrás, en el caso de Fontana, o como haría Gordon Matta Clark, por entenderlo en una dimensión arquitectónica. Él nos enseñaría que no existe modo de que una fachada, una pared o un suelo puedan establecer un espacio vivible, sino que solo son planos combinados, y solo a través de las perforaciones y tajos que haría en los mismos, al mismo modo que Fontana en sus *Concetti spaziali*, nos enseñaría un sistema de espacios caleidoscópicos, infinitos y fluidos, que darían lugar a la verdadera vivencia: construyendo espacio, destruyendo materia.

En cierto modo, Gordon Matta Clark tenía parte del trabajo hecho: solo se encargaba de destruir. Pero pongamos la vista en sir John Soane, esa capacidad de erigir una cúpula para luego rasgarla en su base, y hacerla parecer un objeto capaz de sostenerse en el aire, como gravitando sobre lo masivo gracias a esa luz que se filtra en los apoyos; algo que reinventaría posteriormente Baldeweg en algunos de sus proyectos como el Palacio de Congresos de Salamanca o el Museo Hidráulico del río Segura; o Zumthor en la capilla de San Benito, haciendo prácticamente flotar la cubierta de madera. El correcto uso de la luz como material que puede ser esculpido es lo que determina, según Veronika Zaikina, profesora asociada de la Universidad de Noruega Sureste, no solo la capacidad del ojo humano para reconocer objetos en el espacio, sino también la habilidad del mismo de discriminar contornos, formas y detalles que configuran los objetos: *modelar la luz*²⁶. Ese recurso de construir algo a partir de lo intangible, ya sea vacío o luz, es lo que buscó Fontana en sus ambientes, como una especie de constante experimental que se ha mantenido a lo largo de los tiempos y que ha preocupado tanto a arquitectos como artistas.



3

atmósferas

Olafur Eliasson: arte experimental



Fotografía de Olafur Eliasson © Daniel Menéndez

I INTRODUCCIÓN; HISTORIA DEL ESTUDIO

¹ Engberg-Pedersen A. "Experimentation", *Studio Olafur Eliasson: an Encyclopedia*, Colonia, 2008

Lucio Fontana hablaba de la creación de ambientes: un ambiente es, en su definición, el tratamiento físico que se le da a un espacio. Sin embargo, él no estaba interesado en la simple apariencia, sino sobre todo, en las sensaciones que producía en el usuario que se inmergía. Entonces, no hablamos de un simple ambiente: Fontana estaba creando una atmósfera, un dispositivo que interactuaba, no solo con los elementos espaciales, sino con el propio usuario. Olafur Eliasson trataba de conseguir algo similar, aunque su trabajo se centró más en la experimentación de numerosos campos artísticos — siempre desde el rigor científico— que en definir un perfil espacial concreto. De este modo, se hace imposible crear una línea temporal ordenada con la obra del mismo, puesto que sus numerosas investigaciones se realizaron de manera salpicada y, en ocasiones, simultánea y paralelamente. De hecho, el propio artista se niega a concebir el tiempo de manera lineal, idea extraída del filósofo Henri Bergson: para él el espacio no pertenece al tiempo, sino que está hecho de tiempo¹. Puede que la producción del artista, tan extensa y variada, parezca caótica, fruto de ese carácter empírico. Se tratará de analizar, por tanto, desde el punto de vista de los conceptos esenciales sobre los que se sustenta dicha producción.

Si por algo destaca el estudio del artista es por la experimentación, lo cual es una de las claves para entender el gran volumen de trabajo que produce; convirtiéndose en algo a medio camino entre un laboratorio y un estudio de arte o de arquitectura. Desde un principio, antes de que el estudio

atmósfera

3. f. Espacio a que se extienden las influencias de alguien o algo, o ambiente que los rodea.

Fotografía de la portada: *The weather project*, Olafur Eliasson © Studio Olafur Eliasson

contase con un lugar físico como tal, se ha caracterizado por la colaboración con numerosos artistas. En 1991, cuando Eliasson estaba asentado en Nueva York, trabajó con el artista Christian Eckart y para un estudio de arte que se encargaba de las impresiones de Sol LeWitt. En 1993, se mudó a Colonia, donde ayudaría a varios artistas. También colaboró con la galería Tانيت, hasta que en 1994 se trasladó a Berlín, donde alquilaría un gran estudio junto al artista alemán Thomas Demand y al pintor Johannes Kars, que quedaba dividido en espacio vividero y espacio de trabajo. Eliasson necesitaba cada vez más y más colaboradores, puesto que el número de encargos fue creciendo y cada vez se producían en períodos más cortos. Por el estudio ha pasado mucha gente, pero de entre ellos han estado desde sus inicios Caroline Eggel, Sebastian Behmann, Frank Haugwitz, Anija Gerstmann y el arquitecto Einar Thorstenn. Este crecimiento implicó buscar un estudio más grande, al que finalmente se trasladó en 2002. Cada paso que el estudio daba, tanto en un principio, cuando tenía un carácter más nómada, como cuando se fue consolidando, implicaba múltiples colaboraciones que daban lugar a la evolución continua del trabajo; un flujo continuo de personas que entran en el estudio, aportan algo de ellos y se van con algo de Eliasson. Esto, dice el artista, es una oportunidad maravillosa para que éstos aporten sus conocimientos al proceso creativo colectivo en el momento de trabajo y dejar una impronta del estudio allá donde vayan posteriormente².

El gran taller del estudio, situado en la antigua estación de Hamburger Bahnhof, junto al Museo de Arte Contemporáneo de Berlín, se convierte no solo en un lugar de producción, sino también un lugar de consumo a modo de ensayo. La clave es tratar el ambiente de trabajo con cierta cotidianidad, hasta el punto de emplear la hora de la comida como un ritual: cocinan juntos y comen todos en una gran mesa en el mismo taller, lo cual da lugar a debates y discusiones en un ambiente más 'familiar'. Este proceso se narra en el libro publicado por el estudio, *The Kitchen*. Otro hecho curioso es la existencia de una publicación dedicada a los trabajadores: la revista *Take your time*.

Claro está que en la experimentación siempre existe impredecibilidad, lo cual da lugar a pruebas, ensayo y error, que confieren cierto carácter científico y rigurosidad al proceso; rigurosidad que, por parte del artista, llega al punto de querer controlar toda la evolución del proceso experimental, de averiguar cuáles son los puntos flacos y los ángulos muertos: «sabemos que hay algo que no sabemos»³, dice Eliasson. Es sorprendente, dice Peter Ursprung⁴, cómo el propio Eliasson aparece en ocasiones en su propio taller como si fuese un cliente, y está presente en todas las fases del proyecto, desde los esbozos iniciales hasta la realización final del mismo, pero permitiendo a la vez que todo el equipo aporte sus ideas y críticas; convirtiéndose en un taller de ideas fluido y completamente participativo. Este taller ha dado lugar a numerosos proyectos que han sido expuesto alrededor de todo el planeta, en las más prestigiosas galerías de arte, los cuales tienen ciertas constantes mediante las cuales lograremos comprender algo mejor su obra, que, aunque en realidad se produzcan de manera simultánea en las instalaciones, comenzaremos por desmembrar para su análisis por separado.

² ibíd.

³ ibíd.

⁴ ibíd., *Prólogo*



Cocina en el estudio de Olafur Eliasson © Studio Olafur Eliasson

II
PRESENCIA: ESPACIO

En primer lugar, es imposible comprender el trabajo de Eliasson sin el concepto de **presencia**, tanto desde el punto de vista de ‘estar en un lugar’, ‘ser’; como desde el punto de vista de ‘tiempo presente’. De este modo, el usuario pasa a convertirse en agente imprescindible que interactúa con el dispositivo ideado por el artista y tiene la capacidad de completarlo. El resultado, por tanto, son las emociones suscitadas en el espectador, y no el dispositivo en sí. Esto es algo que tiene mucho que ver con el arte relacional, término usado por primera vez por Nicolas Bourriaud, director del Palais de Tokio; un arte que pretendía analizar las interacciones entre el sujeto —visitante— y objeto —obra—. Eliasson dice que estas emociones no son inherentes a la condición humana, sino que se atribuyen a las circunstancias sociales y culturales que el individuo vive⁵.

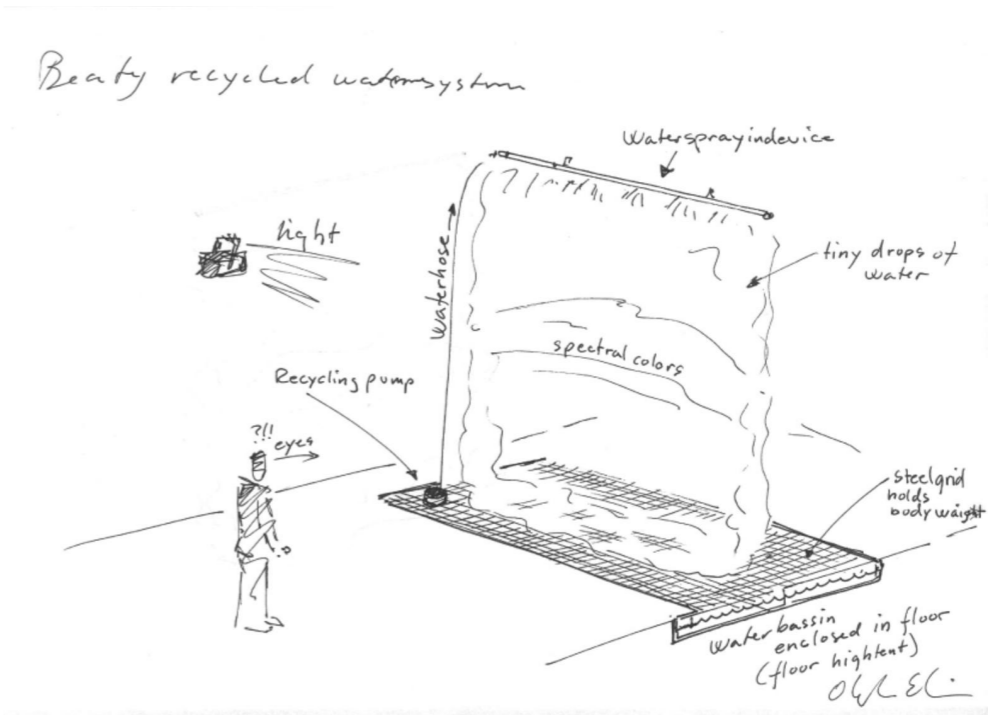
En la compleja teoría desarrollada por Henri Lefebvre en su libro *La production de l'espace*, el filósofo francés concibe una especie de ‘espacio social’ —mental y arquitectónico—, un espacio que no se entiende como algo vacío que puede ser ocupado por un cuerpo, sino como algo que puede ser generado por ese cuerpo, algo más susceptible de ser percibido por los sentidos que interpretado por el intelecto⁶. Del mismo modo que Lefebvre, Eliasson opta por entender el espacio como una sucesión de fenómenos, que no deben ser estudiados por separado, sino la generación de la situación que los mismos son capaces de crear en su conjunto. El arte de Eliasson no puede ser entendido como algo concreto, una representación literal de un objeto, sino el conjunto de circunstancias e interrelaciones a las que da lugar el mismo, ejercitando el intelecto del visitante, el cual tiene que descubrir el engaño o el funcionamiento del dispositivo, convirtiéndose en algo pedagógico que logra incluir al usuario en la activación de la obra de arte.

Además, este concepto de *presencia* es imposible de entender sin otros —llámemoslos— subconceptos, como son el *movimiento* y la *perspectiva*. Analizando una de sus primeras obras, *Beauty* (1993), pueden entenderse mucho mejor. La instalación se llevaba a cabo en una sala totalmente oscurecida, cuyas paredes se recubrieron de negro. Frente a una de las paredes, se pulverizaba continuamente agua, creando una especie de “cortina” que se hacía visible gracias a un foco de luz blanca que la apuntaba; dando como resultado un arcoíris en movimiento. De este modo, dice Eliasson, este arcoíris se forma gracias a que el rayo de luz blanca choca contra las gotas de agua, que actúan como refractores de la luz, y que al ser percibidos por el ojo con cierto ángulo se traducen en un arco iris; el cual, al moverse el visitante alrededor de la sala, se convierte en algo siempre cambiante. Por tanto, es muy importante el concepto de *movimiento* en esta obra, el cual da lugar a múltiples *perspectivas*. Además, esto nos remite automáticamente a la *presencia* de un espectador, sin el cual, no existiría un ángulo con el que mirar la luz y, por tanto, la obra de arte dejaría de existir.

Otro subconcepto muy importante es la *orientación*. A diferencia de Fontana, el objetivo de Eliasson no era engañar al usuario, desconcertarlo o desorientarlo; usaba esta técnica como impresión inicial del visitante, con el objetivo de que cuestionase la realidad y, así, activarlo física e intelectualmente. Entonces, este se hacía consciente de lo que ocurría, puesto que Eliasson dejaba los dispositivos expuestos como método de aprendizaje. Por ejemplo, en la obra *Your black horizon* (2005) para la Bienal de Venecia, junto al arquitecto David Adjaye, el artista nos introduce en un espacio a través de ángulos quebrados: un largo pasillo con una celosía que va anunciando que vamos a

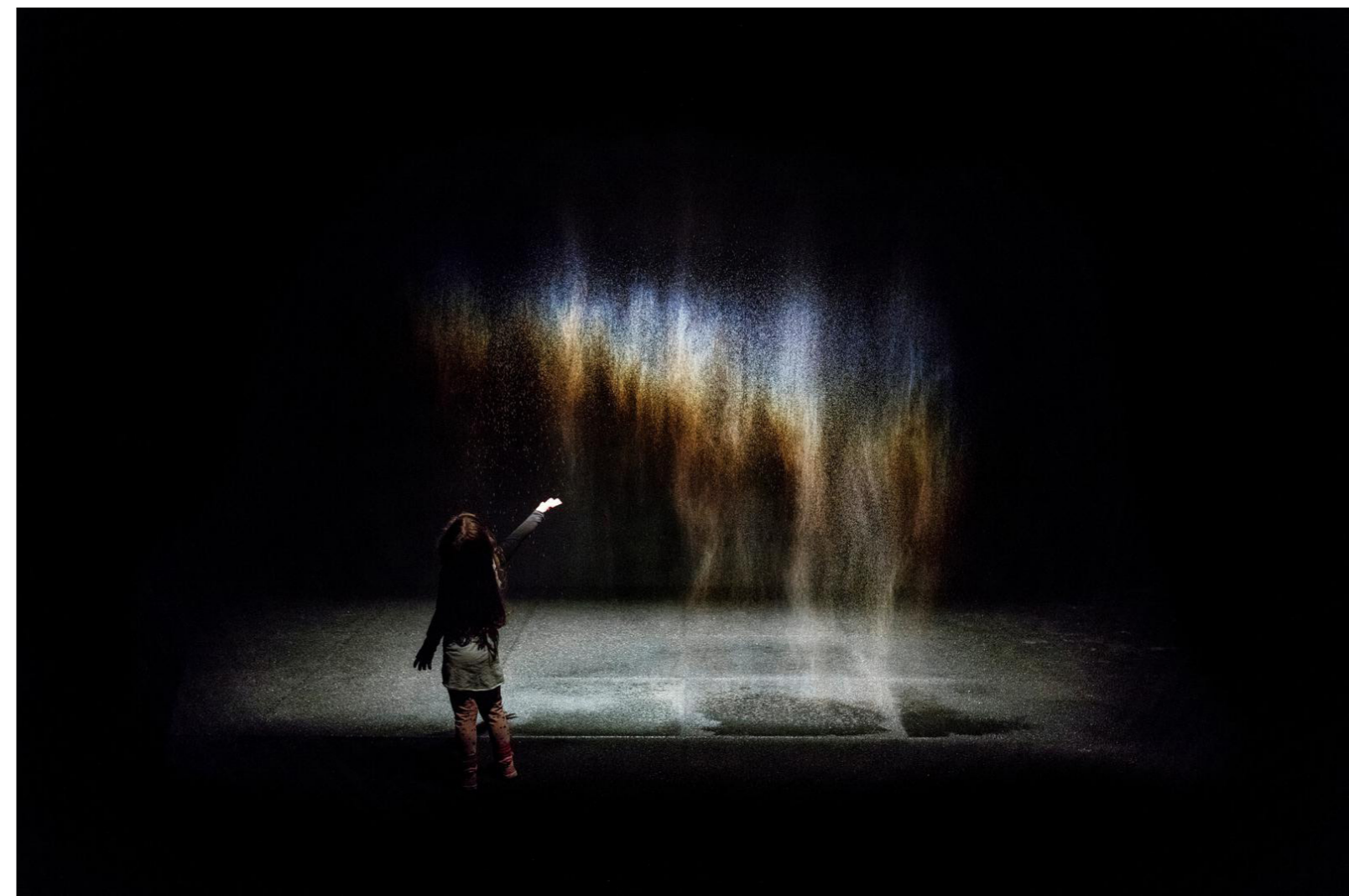
⁵ ibíd.

⁶ H. Lefebvre, «La production de l'espace» en *L'homme et la société*, N. 31-32, 1974

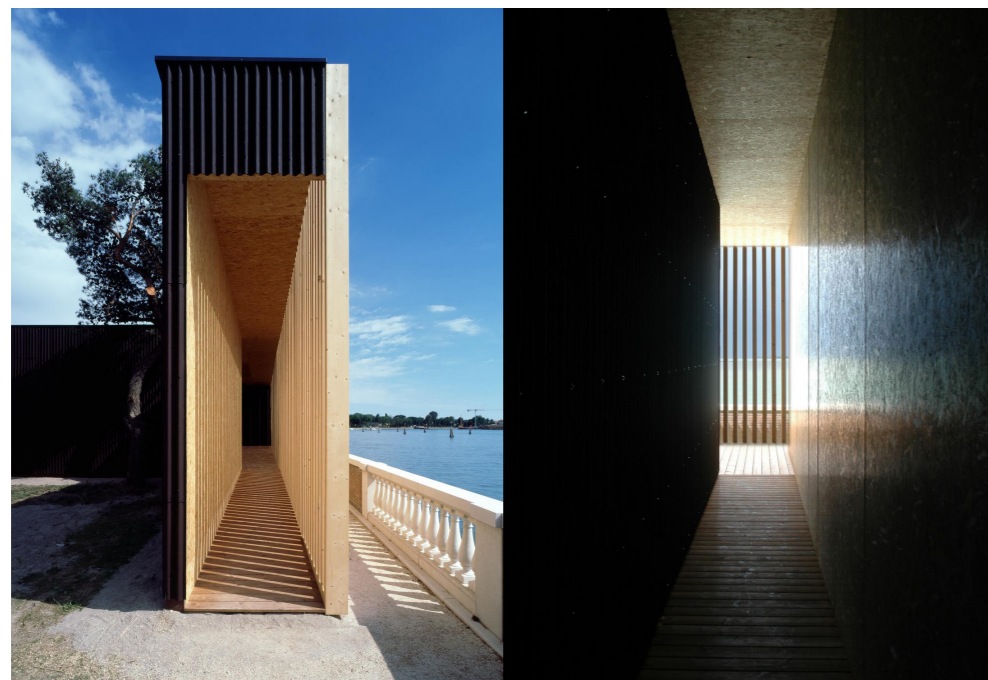


↑ Boceto de la instalación *Beauty* de Olafur Eliasson © Studio Olafur Eliasson

↓ *Beauty*, 1993, recreación de 2015 en el Moderna Museet de Estocolmo © Anders Sune Berg

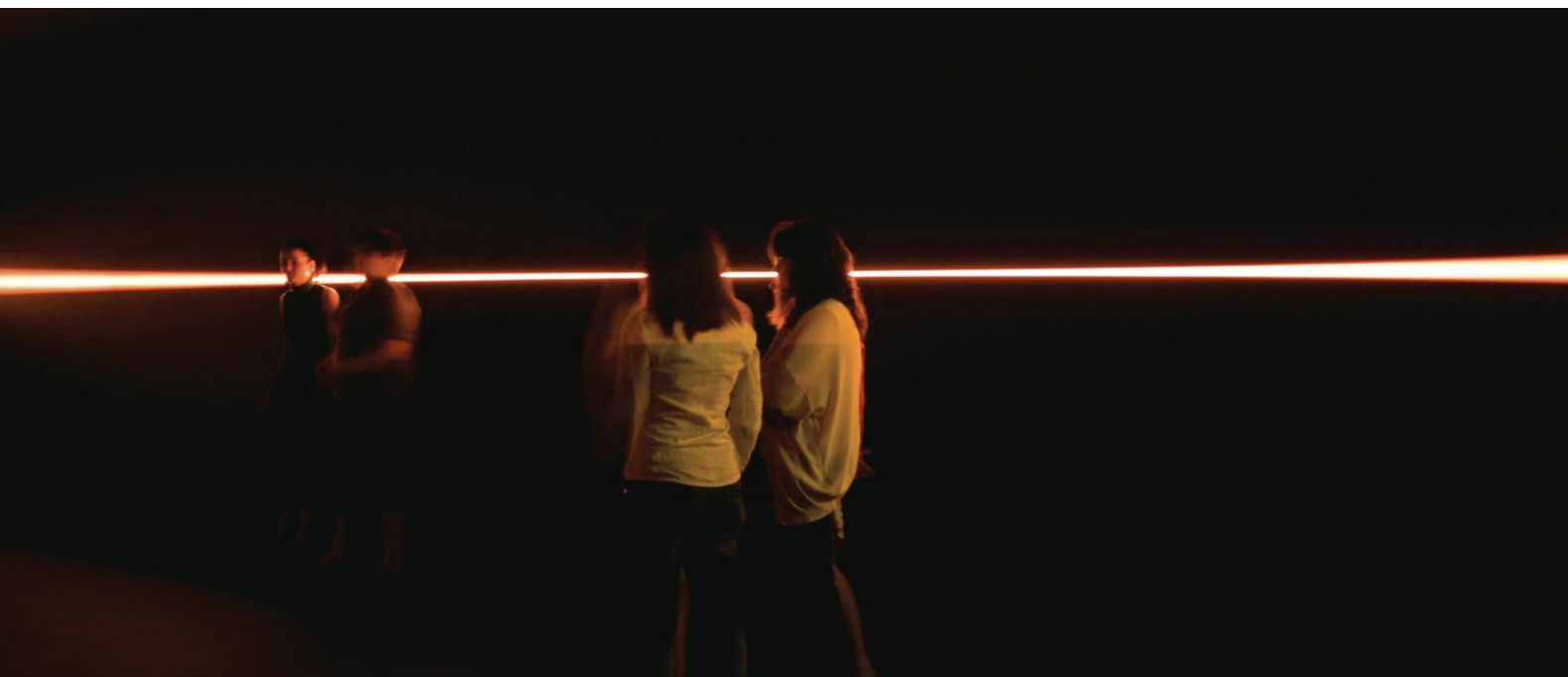


dejar de experimentar la luz; giramos, y esta celosía desaparece, por lo que lo único que podemos seguir viendo a medida que avanzamos es la luz que vamos dejando atrás. De repente, cuando sentimos que vamos desapareciendo en lo negro, desembocamos en una sala que nos muestra una realidad diferente: lejos de la oscuridad total, una línea luminosa a la altura de los ojos —de Eliasson— define la totalidad del espacio. Entonces, se hace evidente la importancia de la escala, ya que, dependiendo de nuestra altura —a no ser que seamos el propio Eliasson— tendremos que levantar o bajar la mirada a medida que nos acercamos hacia el horizonte proyectado por el artista. Aquí no es solo importante orientarnos en el espacio mediante la escala, sino que también necesitamos *movernos* para aportar nuestra propia *perspectiva* del mismo.



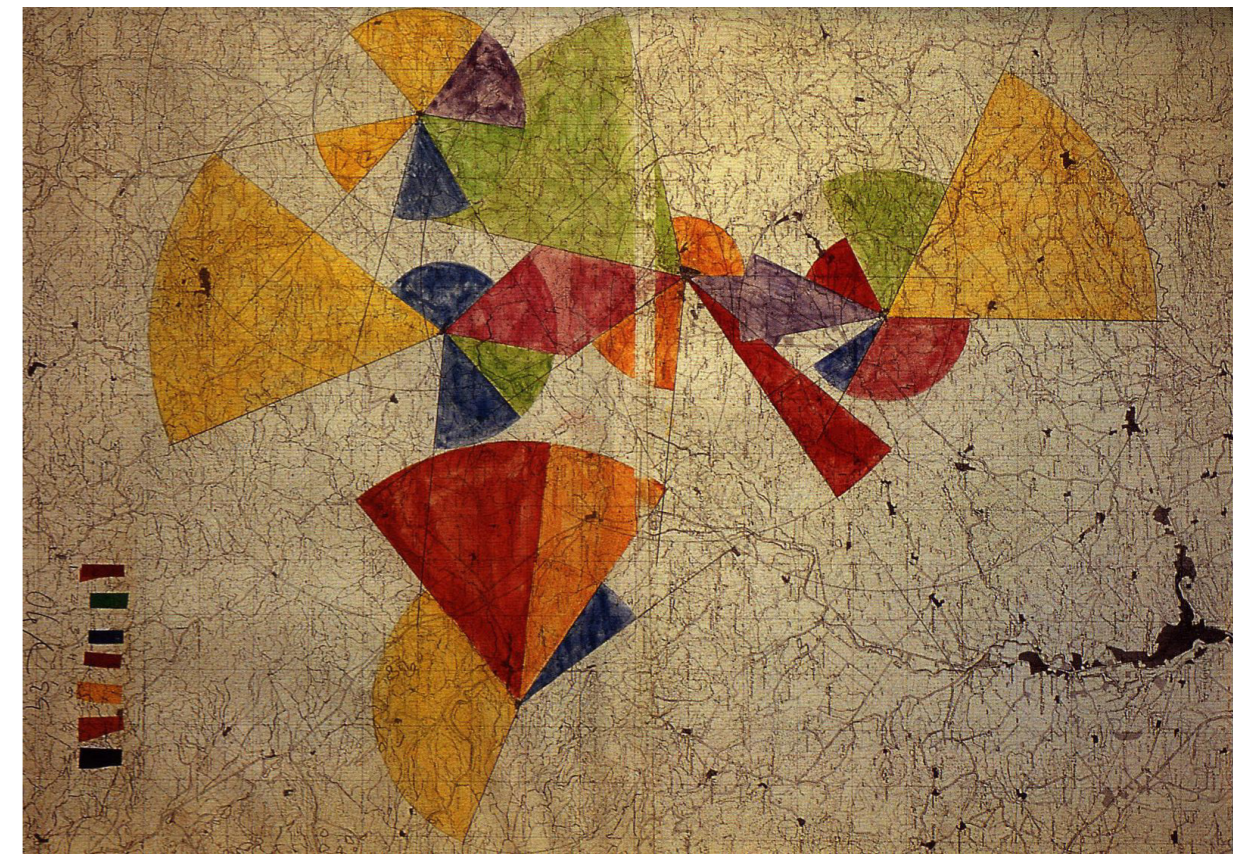
↑ Fotografías del pabellón *Your black horizon*, Olafur Eliasson y David Adjaye
© Cameraphoto Arte, Venezia / TBA21

↓ Fotografías del pabellón *Your black horizon*, Olafur Eliasson y David Adjaye
© Michael Strasser / TBA21



⁷ Engberg-Pedersen A., "Orientation", *Studio Olafur Eliasson: an Encyclopedia*, Colonia, 2008.

El término de *orientación* es entendido por Eliasson como "asumir los peligros que existen en un espacio". De este modo, dice, nadie es libre de moverse en el mismo, sino que está sugestionado por sus propias sensaciones, eludiendo estos peligros; una relación entre el entorno y el usuario que se traduce en un intercambio de información entre sujeto y objeto⁷, y especialmente aplicable al espacio urbano. Asocia así los peligros que se presentan en los espacios públicos a las estructuras de poder, las cuales no se refieren necesariamente a lo económico o lo político, sino también a lo social o al comportamiento de los propios individuos. Además, explica que la orientación es algo relativo y dependiente del usuario. Por ejemplo, el artista dice no tener una buena noción de distancia entre su casa y la estación de ferrocarril a pie; pero, sin embargo, conoce todos los cruces y semáforos cuando hace el trayecto en coche. Esto se debe a que la orientación es construida por el propio individuo a través de la experiencia. Como ejemplo, hizo un proyecto de una vivienda en San Gimignano. Su difícil acceso hacía que el propio Eliasson encontrase el sistema de carreteras algo intrincado y confuso, por lo que decidió orientarse de otro modo: mediante el color. Así, en su proyecto *Five orientation lights* (1999), colocó en el entorno cinco lámparas de Fresnel con una pantalla alrededor que cambiaba el color de la luz blanca, organizando de esta manera el espacio mediante una nueva retícula, basada en la luz y los diferentes tonos que creaba la misma y la intersección con las demás. Olafur había adaptado así el sistema de orientación a su propia experiencia, mediante luz y color aunque, dice, existen numerosas maneras, como crear retículas mediante las diferentes estructuras sociales y un largo etcétera.



Five orientation lights © Studio Olafur Eliasson

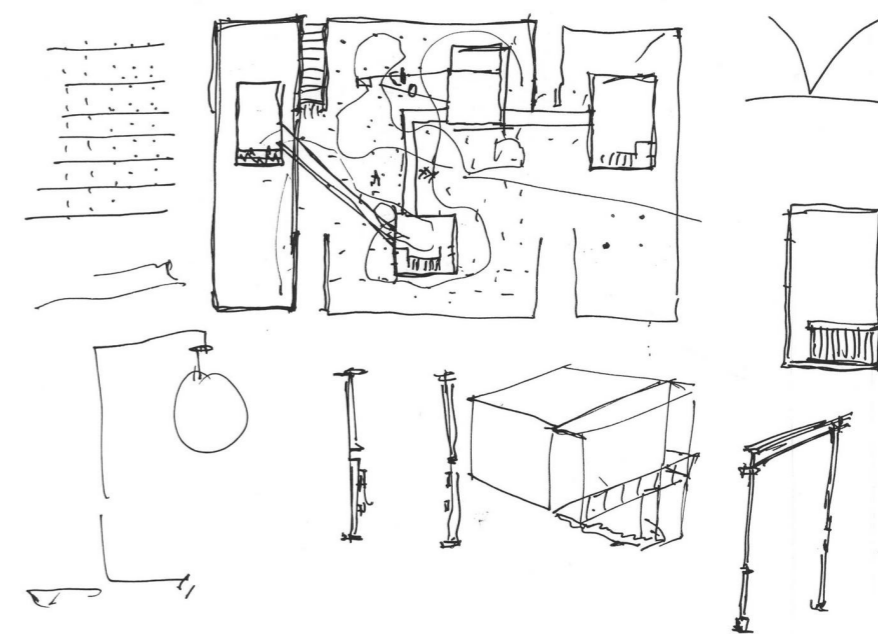
Otra noción importante con respecto a la *presencia* y derivada del concepto de *movimiento* es la de *vibración*; no desde el punto de vista del impacto directo de la misma en el espacio, sino de las ondas y vibraciones que el generadas por el usuario, las cuales convierten ese espacio en algo cambiante y que depende, de nuevo, solo de la actividad del visitante en el mismo, explorando la “fiscalidad de la gente que habita el espacio”⁸. Algunas obras en las que estudia esto son en, por ejemplo, *The uncertain museum* (2004), donde cuelga en un pequeño recinto delimitado por una pantalla negra de tela unos discos metálicos que penden de un fino hilo. Al entrar el visitante, el propio movimiento del mismo en ese espacio hace que estos discos giren y se muevan ligeramente, y esto puede percibirse desde el exterior del recinto al iluminar los mismos discos con un foco y haciendo que se forme algo similar a un espectáculo de sombras chinas. También centrado en los conceptos de *vibración*, *presencia* y *movimiento*, en *Notion motion* (2005), Eliasson divide la instalación en tres partes: las dos primeras, constan de un estanque sobre el que se colocan una especie de tablas de madera, formando un puente que el usuario cruzará. Al hacerlo, genera ondas en el agua que se proyectan de manera luminosa en una pared, haciendo más visibles y tangibles las *vibraciones* que genera su propio *movimiento*. En la última parte, el artista colgó una esponja de un hilo, la cual caía a intervalos regulares en un estaque y generaba ondas mucho más regulares. Puede verse en esta obra —aunque en general en todas las de Eliasson— la importancia de la actuación del usuario para la activación de la propia obra de arte, convirtiéndose en agente imprescindible de la misma, y sin el cual no podría entenderse el porqué; de hecho, ésta no tendría razón de existir.

Así, llegamos a entender algo mejor el hecho de por qué gran parte de la producción del estudio use el determinante posesivo “tu” — *Your wave is*, *Your sun machinery*, *Your invisible house*...— en la denominación de la misma; porque es una forma de, no solo hacer parte al visitante parte de la obra de arte, sino agente imprescindible y protagonista de la misma; recayendo así sobre el usuario el potencial representativo de la instalación.

⁸ ibíd., “Vibration”



Exposición de la instalación *Notion motion* en el San Francisco Museum of Modern Art en 2007 © Ian Reeves



Bocetos para la instalación *Notion motion*: recorridos, dispositivos... © Studio Olafur Eliasson

III
TIEMPO

«Cuando nos encontramos en un paisaje nos valemos de otras personas para medirlo. Cuando vemos a otro ser humano no solo percibimos su tamaño en relación a su entorno, sino también la forma en la que el viento casi pudiera tumbarla. Así, al contemplar a la otra persona nos hacemos una idea de la fuerza del viento. Cuando estamos rodeados de la gente, tenemos una manera específica de calcular la visibilidad, la profundidad, el tiempo, la distancia. Si estamos solos, nuestros sentidos son... bueno diferentes»⁹, dice Eliasson en la entrevista con Peter Urmstrung. Es por eso que en los numerosos reportajes fotográficos que el artista realizó no aparecen personas; *The horizon series*, *The lighthouse series* o *The island series* tenían como objetivo plasmar una metodología para organizar y racionalizar un fenómeno natural como es el tiempo, en lugar de plasmar relaciones espaciales y relacionales entre persona y paisaje.

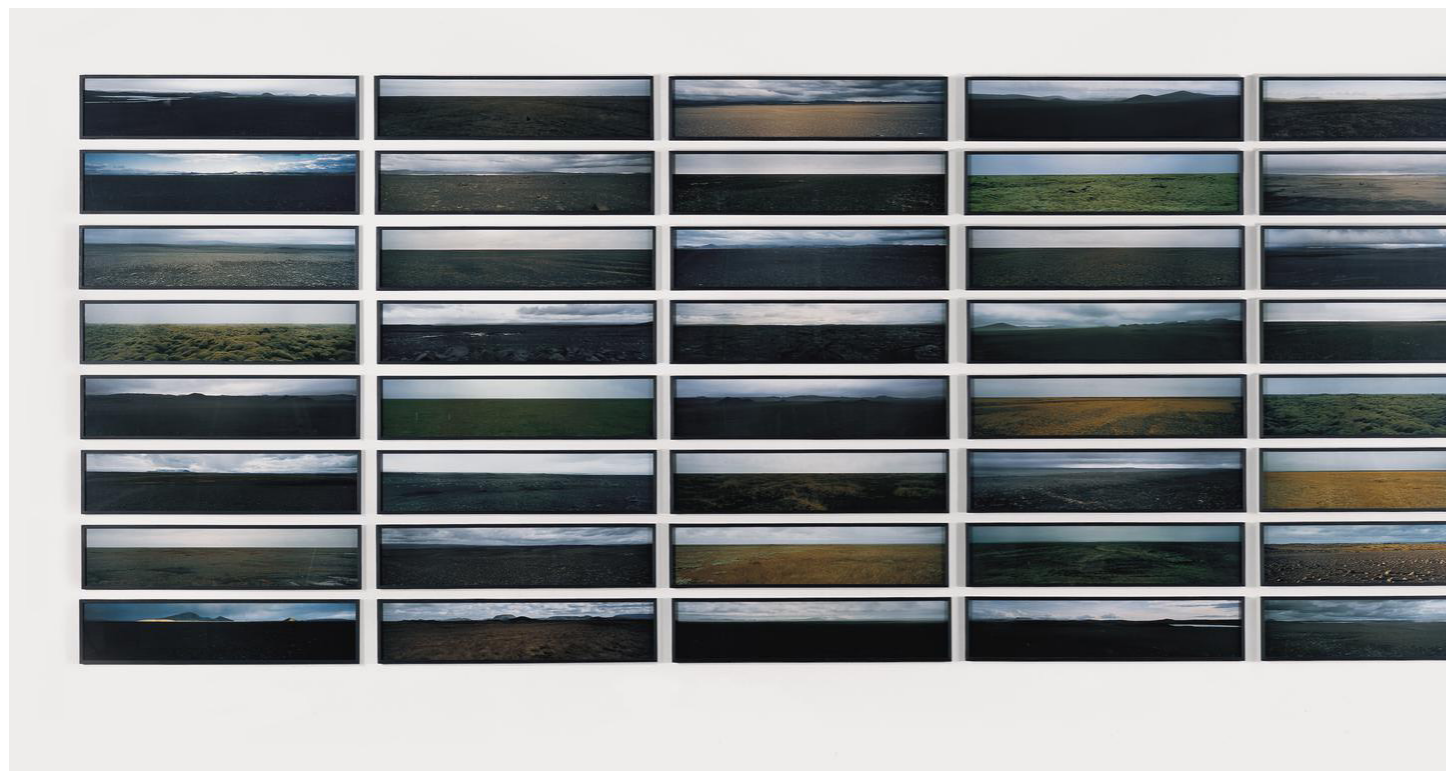
Hablando anteriormente de la noción de escala con respecto a la identificación del individuo frente a un horizonte, es inevitable mencionar la fascinación de Eliasson por la naturaleza y de su relación con el ser humano. Aunque el artista se crio en Dinamarca, pasó mucho tiempo con su padre en Islandia, donde se sintió fuertemente atraído por la naturaleza, y decidió usarla en su arte ya que era una forma de “crear un lenguaje con el que todo el mundo pudiese identificarse”¹⁰. En uno de sus viajes, Eliasson quedó encantado por las cataratas islandesas, en el sentido en que no necesitaba a

⁹ ibíd., “Landscape”

¹⁰ Documental de Netflix *Abstract: el arte del diseño*, temporada 2, capítulo 2.

¹¹ O. Eliasson, *Los modelos son reales*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2009

otras personas o elementos para ser consciente de su escala, porque podíamos percibirla simplemente observando la velocidad a la que el agua caía, una forma intuitiva en la que el usuario podía orientarse aun estando solo en la naturaleza. Por eso, llevó la naturaleza a la ciudad, y recreó en cuatro lugares de la ciudad de Nueva York estas cataratas. Era interesante admirar la gran columna de agua que surgía del puente de Brooklyn, y como sin ser conscientes lo que ocurría encima, tan solo mirando la velocidad a la que el agua caía, podíamos adivinar las grandes dimensiones de los soportes del puente. Aquí no solo entraba en juego la *presencia* humana; también lo hacía el factor *tiempo* que, como se ha explicado en la introducción de este capítulo, no es entendido por Eliasson como una línea recta en la que ocurren una sucesión de eventos de manera ordenada: las cosas no suceden en un espacio y en un tiempo, sino que lo hacen porque *‘el espacio es del tiempo’*¹¹. Así, en sucesivas instalaciones posteriores en las que también introducía las cascadas, no solo nos hacía conscientes de la escala, sino también de la noción de *gravedad*, el hecho de ser consciente de estar presente e inserto en un tiempo determinado. En el Palacio de Versalles, el estudio de Eliasson realizó en 2016 la instalación *Waterfall*, en la que exhibió un gran torrente de agua que descendía desde una altura considerable hasta la cuenca del Gran Canal. En cierto modo, el objetivo de la instalación era observar que la cascada podía ser algo siempre cambiante que atendía a situaciones externas, como el viento o el color de la luz del momento; pero también nos hacía ser conscientes de nuestra presencia en el espacio a través de la aprehensión del concepto de *gravedad*. Por supuesto, la gran estructura que sostenía el dispositivo, junto a las tuberías que bombeaban el agua hasta la parte superior se dejaban visibles, mostrando de forma pedagógica de nuevo esa naturaleza construida.



The horizon series, 2002 © Jens Ziehe



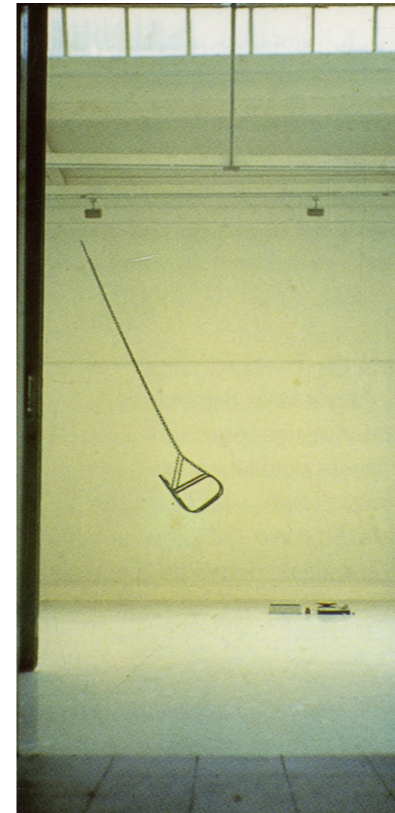
← *The New York City Waterfalls*, 2008 © Julienne Schaer
→ *Waterfall*, 2016, Palacio de Versalles © Anders Sune Berg





Reversed waterfalls, 2016 © Rudolf Strobl

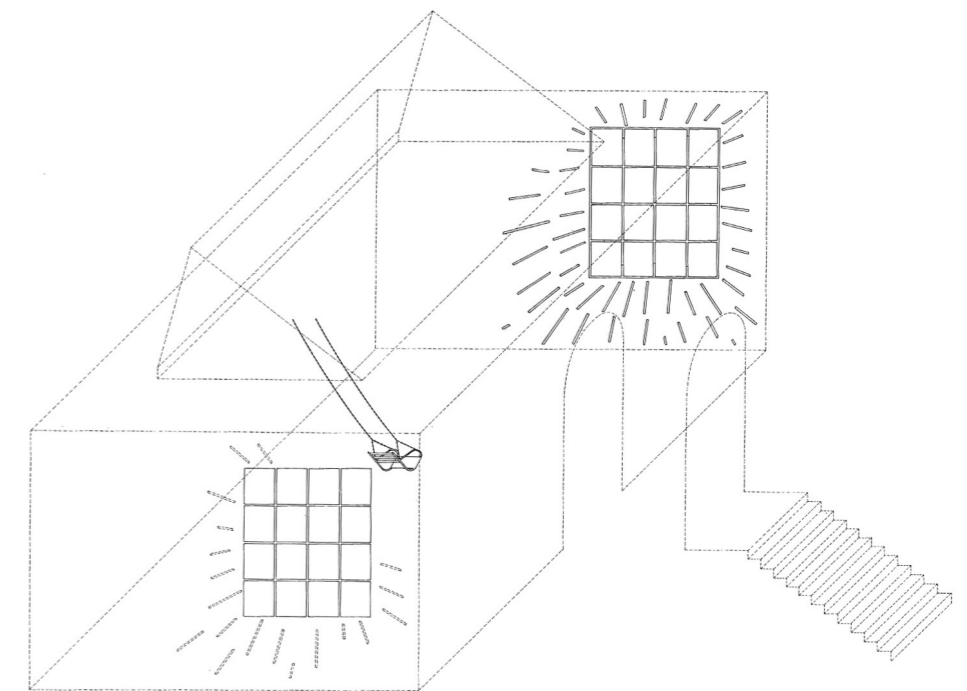
¹² O. Linares de la Torre, Entrevista a Juan Navarro Baldeweg, *La luz es el tema*, Barcelona, Revista Diagona, 2013



← *El columpio*, 1976 extraído de hacedordetrampas.blogspot.com
 → Preparación de *Luz y metales* extraído de hacedordetrampas.blogspot.com

Incluso, Eliasson llega a desafiar el concepto de *gravedad* en *Reversed waterfalls* (1994), donde muestra unas falsas 'cascadas invertidas': el sentimiento de desconcierto creado por la sensación de inestabilidad, por la inversión de una idea científica pre-aprehendida, desaparece cuando el visitante consigue descubrir el mecanismo que impulsa el agua hacia arriba mediante la *observación activa* del dispositivo. De este modo, el concepto de *temporalidad* es introducido por Eliasson como recurso subversivo, fomentando una participación colectiva activa que inicie un proceso experimental.

La exploración artística, aunque en cierto modo también científica, que suponía crear estas instalaciones puede equipararse a la realizada por Baldeweg en sus *piezas de gravedad*, un medio de expresión plástica y de investigación creativa que le serviría de inspiración posteriormente en algunos de sus proyectos arquitectónicos. «Fundamentalmente, siempre me he considerado un artista cuya intención no es otra que experimentar cómo se incorporan en el mundo y cómo se relacionan esas variables que considero esenciales, esos distintos estratos que conforman la complejidad de cualquier objeto instalado en un medio construido o natural»¹². De este modo, en la fotografía *La columna y el peso*, Baldeweg nos muestra los dos elementos uno junto al otro, haciendo referencia a la insignificancia de la pesa frente a esa gran 'pata de elefante' que canaliza las fuerzas hacia la tierra, casi haciéndonos sentir el peso que transporta. No obstante, esto no era suficiente, debido a la pasividad que podría demostrar el espectador frente a la imagen, por lo que Baldeweg crea su famosa instalación de *El columpio* (1976); un objeto que evoca la infancia en aparente situación de inestabilidad, tratando de incomodar al espectador para hacerlo verdaderamente consciente del concepto de *gravedad*. Al final, la exposición en su conjunto trataba de exponer los resultados de las investigaciones de Baldeweg en el MIT: no solo la gravedad, sino otros factores decisivos como la luz —redibujando con pinceladas de colores las sombras y luces de la habitación—, el horizonte —entendido del mismo modo que Eliasson— o el gesto de la mano, tan presente en su obra.



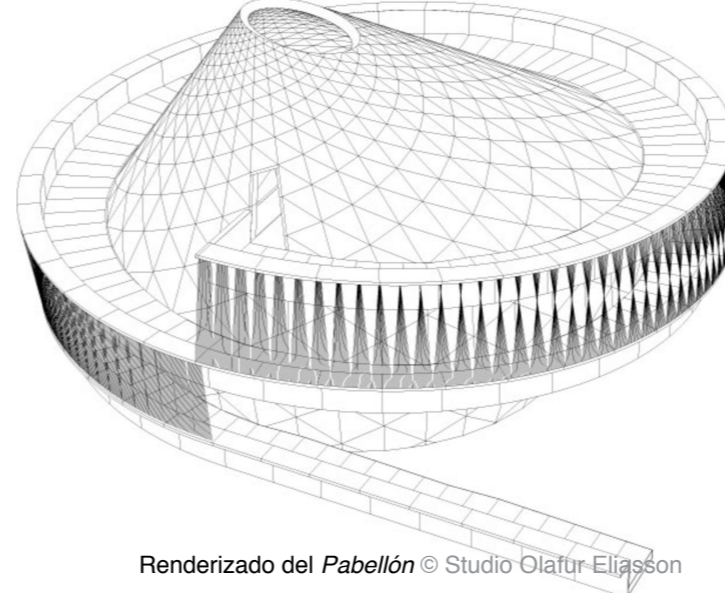
Isometría de la exposición *Luz y metales* en la sala Viçon 1973
 extraído de hacedordetrampas.blogspot.com



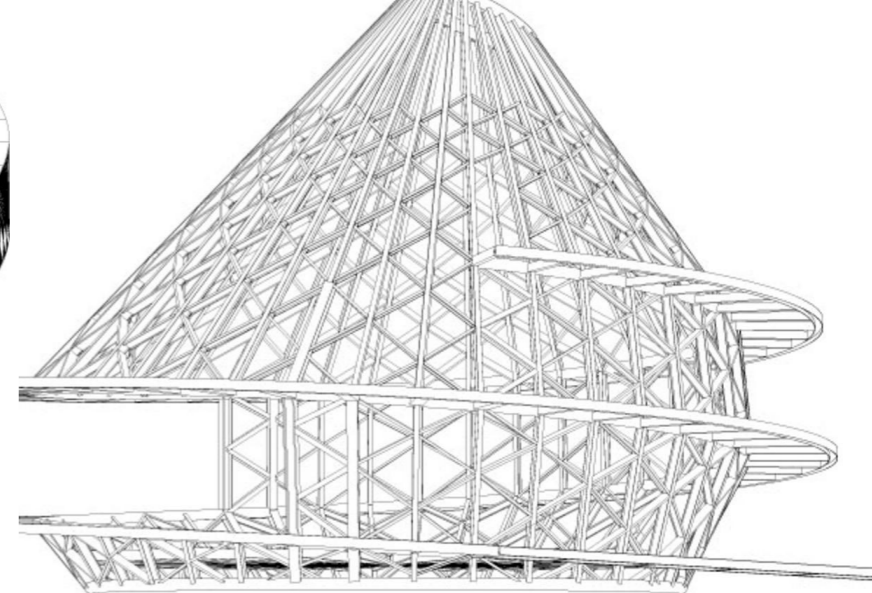
By means of a sudden intuitive realisation, 1996, Manifesta 1 en Rotterdam
© Manifesta

De la misma manera, Eliasson también consigue solidificar no solo el tiempo, sino también el agua, en su instalación *Your strange certainty still kept* (1996), donde deja una manguera agujereada goteando por encima de la cabeza del espectador y mediante la introducción de luces estroboscópicas, consigue que el espectador cuestione el transcurso normal del tiempo, haciendo que las gotas parezcan estar detenidas en el aire. El efecto es similar en *By means of a sudden intuitive realisation* (1996), donde en una cúpula geodésica futurista a modo de cabaña coloca un chorro vertical en el centro, provocando la misma sensación con las luces parpadeantes.

Este hecho, aunque permitiese al visitante moverse por el espacio, lo reducía más a un espectador —algo burgués, diría Lissitzky— que a un agente de la atmósfera. Es por eso que en *Lava floor* lo importante es el tratamiento del suelo, donde deposita rocas metamórficas recogidas en Islandia en alguno de sus viajes. De nuevo, introduciendo una 'naturaleza construida' en un espacio antrópico, consigue que el visitante se mueva y pise el pavimento, el cual suena, se mueve y se hunde debido al efecto del paso sobre el mismo. Esa sensación de poder sentir el pavimento sin palparlo con las manos, solo con el propio peso del usuario, algo que Fontana habría practicado en sus *Ambienti* con la introducción de la moqueta, era la verdadera forma en que el visitante se convirtiese en verdadero agente de la obra de arte y así experimentar la *gravedad*. Pero esto no sería todo, Eliasson dio un paso más, y convirtió el *movimiento* y la interacción del usuario con el entorno en algo imprescindible: mediante el uso de la rampa, algo tan recurrente en la arquitectura desde casi sus inicios, el artista pretende hacer al visitante consciente de su posición, de su peso. Quebrando el plano horizontal, se hace necesario, ahora sí, el *movimiento*; el usuario debe recorrer el espacio y sentir cómo, dependiendo de la inclinación de la rampa, frena o acelera. Algo que había sido usado tan magistralmente por Le Corbusier en la puesta en práctica de la *promenade architecturale*, dice Eliasson no ser un objeto espectacular, pero hace la temporalidad obvia. De este modo, tanto en el proyecto para el acceso del Museo Hirshhorn como en el Pabellón de la Serpentine Gallery de 2007, Eliasson articula un punto crucial: el paso de la ciudad al edificio; la transición exterior-interior se realiza decelerando el movimiento del visitante para que el cambio se produzca de manera suave; fomentando así una '*velocidad no normativa*'¹³. En el caso del Pabellón para la Serpentine Gallery, Eliasson colabora junto al arquitecto Kjetil Thorssen del estudio Snøhetta: se trata de un espacio elevado con respecto al nivel del suelo, por lo que el visitante debe ascender primero a través de la rampa curva que lo rodea. En el plano inclinado se usan una especie de persianas hechas con cuerdas enrolladas, que permeabilizan en mayor o menor medida la visibilidad al jardín exterior, controlando así en todo momento esa transición exterior-interior. Conforme el usuario asciende, el pavimento de la rampa se va convirtiendo en parte de la cubierta del pabellón, hasta que, al introducirse en el mismo, un graderío cerrado y oscurecido se abre hacia el cielo y queda iluminado por el ojo de buey elipsoidal.



Renderizado del Pabellón © Studio Olafur Eliasson



Vista exterior © Studio Olafur Eliasson



Interior del Pabellón © Mikael Olsson





En *The Weather Project* (2003), por ejemplo, es imprescindible el uso de la rampa, en este caso tratándose de un elemento preexistente: en la nave de turbinas del Tate Modern de Herzog & de Meuron, Eliasson aprovecha la inclinación del pavimento generado por los arquitectos, según él mismo totalmente necesaria para decelerar el paso del visitante y que esto le permita asimilar y aprehender el espacio arquitectónico, así incorporándola en *The Weather Project* para que el usuario asimile el nuevo espacio adecuadamente. El funcionamiento de la instalación era simple: el artista baja un poco la altura del techo y lo cubre en su totalidad de espejos; además, llena la sala de una especie de niebla y coloca un “sol” al fondo. A pesar de la simplicidad de la obra, existía la componente pedagógica propia de Eliasson: a pesar de haber bajado la altura del techo, la sala daba la sensación de ser mucho más alta, debido a que los espejos multiplicaban el espacio; esa niebla inexplicable, como una naturaleza domesticada, era obvia al dejar los cañones de humo expuestos; y el sol al fondo no se trataba de una esfera iluminada, ni siquiera una circunferencia completa: con tan solo media circunferencia retroiluminada —la cual se reflejaba en el espejo superior y se autocompletaba— a Eliasson le bastó para introducir el astro en el espacio. Estos mecanismos eran fáciles de descubrir, y en cierto modo el usuario conseguía rápidamente ser consciente del engaño. No obstante, el hecho de ralentizarlo y de hacer especial hincapié en la aprehensión del espacio no era simplemente esto, sino comprender la distancia y la profundidad del mismo, entender por qué el espacio parecía el doble de alto —mediante el uso del espejo— o descubrir que el sol realmente no estaba pegado a la pared del fondo, sino que se encontraba 7,7 metros adelantado para convertirlo en un elemento independiente, una especie de escultura que consiguiese sumar en la recreación de profundidad del ambiente, así contribuyendo a una mejor percepción por parte del usuario. Además, la temporalidad es entendida de dos maneras en esta instalación: por una parte, el hecho de que el visitante tuviese que moverse por el espacio introducía la noción de tiempo de la que ya veníamos hablando, pero, además, el hecho de que la obra solo fuese expuesta por un período de tiempo limitado, le confería esa doble temporalidad, convirtiendo la experiencia en un evento único e irrepetible, que lo haría memorable mucho años después.

IV
FRICCIÓN

La *fricción* es entendida como el concepto mediante el cual existe una interacción entre el individuo y el espacio circundante o los elementos que lo conforman: Eliasson hablaba de '*encuentros friccionales*'¹⁴. Este término está muy ligado a la condición urbana, entendido como una herramienta que abre la posibilidad de ofrecer diferentes puntos de vista para generar una percepción más global de un entorno. Si algo obsesionaba a Eliasson era el querer controlar todo el proceso experimental; el hecho de conocer incluso los ángulos muertos, algo paradójico, ya que es difícil descubrir algo cuya existencia se desconoce; sin embargo, esta fricción ofrece la posibilidad de comunicar varios puntos de vista y hacer que estos ángulos muertos desaparezcan. Estos '*encuentros friccionales*' de los que Eliasson hablaba se aprecian en su proyecto *Erosión* (1997), en el que vacía el depósito de la sala de exposiciones de la Bienal de Johannesburgo de ese mismo año. Esto originó un riachuelo que discurrió por la ciudad durante unas tres horas, dejando un rastro de suciedad, hojas y todo lo que arrastró. Sin embargo, esto solo fue el resultado final, pero en el tiempo que el agua fluyó se originaron zonas anegadas y alteró el paso de las personas y la percepción de las mismas de un entorno urbano habitual. El hecho de llevar la instalación al medio urbano mostraba el interés de Eliasson por la experimentación con el entorno, lo cual no dio lugar a algo objetivamente "bello", sino que creó un dispositivo de interacción para conocer mejor la forma de orientarse de un conjunto de usuarios en el medio circundante.

Después de haber diseccionado los proyectos de Eliasson logramos comprender mejor la complejidad que éstos entrañan y la cantidad de conceptos intervinientes en ellos: por ejemplo, en *Erosión* debe existir la *presencia* de un usuario en *movimiento*, entendido en un contexto que se sitúa en un *espacio*, el cual pertenece a un *tiempo* determinado; además, el individuo debe afinar la *orientación*, dada por los *encuentros friccionales* entre el sujeto y los elementos de su entorno.

El concepto de *fricción* sin embargo es algo más complejo que esto. *The curious garden* (1997), expuesto en el Kunsthalle de Suiza, se trataba de una instalación en la que Eliasson mostraba una secuencia en tres habitaciones diferentes. En la primera de ellas, el espacio se dejaba totalmente expuesto, vacío, y quedaba iluminado por una luz monofrecuencia procedente de la claraboya, la cual reducía el campo espectral del espectador a amarillo y negro, hecho que le hacía cuestionar su propia realidad al ver que todo había "perdido el color por completo". Este mismo efecto se mostró también en *Room for one colour* (1997), lo cual fue el resultado de un experimento que realizó en su estudio con luces monocromáticas y una gran gama de colores puesta en la pared: al iluminarlos con un foco de luz blanca, mostraba que estos no eran una escala de grises, sino que se trataba de colores reales. El segundo espacio se trata de un pasillo que aparentemente es negro: solo podemos comprobar que en realidad se trata de una habitación iluminada en rojo y que la tela que cubre ese pasillo es en realidad azul desde el final del mismo, en una zona iluminada por luz natural —blanca y neutra— en la que aparece un grupo de endrinos dispuestos frente a una ventana. Por último, la tercera sala aparece iluminada también por luz natural, una ventana abierta a cuyos pies se encuentra un gran canto rodado y un ventilador colgado del techo de su propio cable de alimentación —algo que ya había hecho en *Ventilator* (1997), en el vestíbulo del MoMa—. Se trata de una obra compleja, puesto que, en un rápido recorrido, Eliasson pretende hacer al espectador

¹⁴ M. Kuo, O. Eliasson; *Olafur Eliasson Experience*, Londres, Phaidon Press, 2018



Erosión, Olafur Eliasson, en la II Bienal de Johannesburgo
© Olafur Eliasson

consciente de las muchas dimensiones del espacio que trata: en primer lugar, la luz y el color, en las dos primeras salas, mientras que en la última trata la dicotomía exterior-interior, donde hace que el visitante se mueva por el espacio y pretende que intervenga activa e intelectualmente, también físicamente, debido a su *presencia*. Este debe moverse alrededor de la sala, en la que solo se encuentra esa piedra irregular bajo la ventana, y además debe averiguar intuitivamente cómo funcionan las corrientes de aire en la sala, si la brisa que percibe es debida a la corriente proveniente del exterior o es debida a las hélices del ventilador. Aunque, este ventilador, ¿es impulsado por el aire que emite? ¿Podría, en menor medida, también, estar movido por la brisa que entra por la ventana? ¿Y por la escorrentía generada por el movimiento del propio usuario? ¿El movimiento del usuario está condicionado, en cierto modo, por el movimiento del ventilador? ¿Y por la presencia de la piedra? ¿Por el viento? Todo este conjunto de relaciones que se producen en ese *espacio*, en ese *tiempo*, entre el usuario y el medio que lo rodea, es la *fricción* tal y como Eliasson la entiende.

Del mismo modo que en *The curious garden*, en *Your windless arrangement* (1997), el estudio instala una batería de dieciséis ventiladores al final del pasillo curvo del museo en que se realizó la instalación. En un primer momento, el visitante solo notaba una leve brisa, la cual se iba intensificando a medida que se acercaba a la fuente del viento. La introducción de una característica propia del exterior, hacía que el usuario tuviese una percepción distinta de un espacio interior.



The curious garden, 1997 © Andrea Stappert

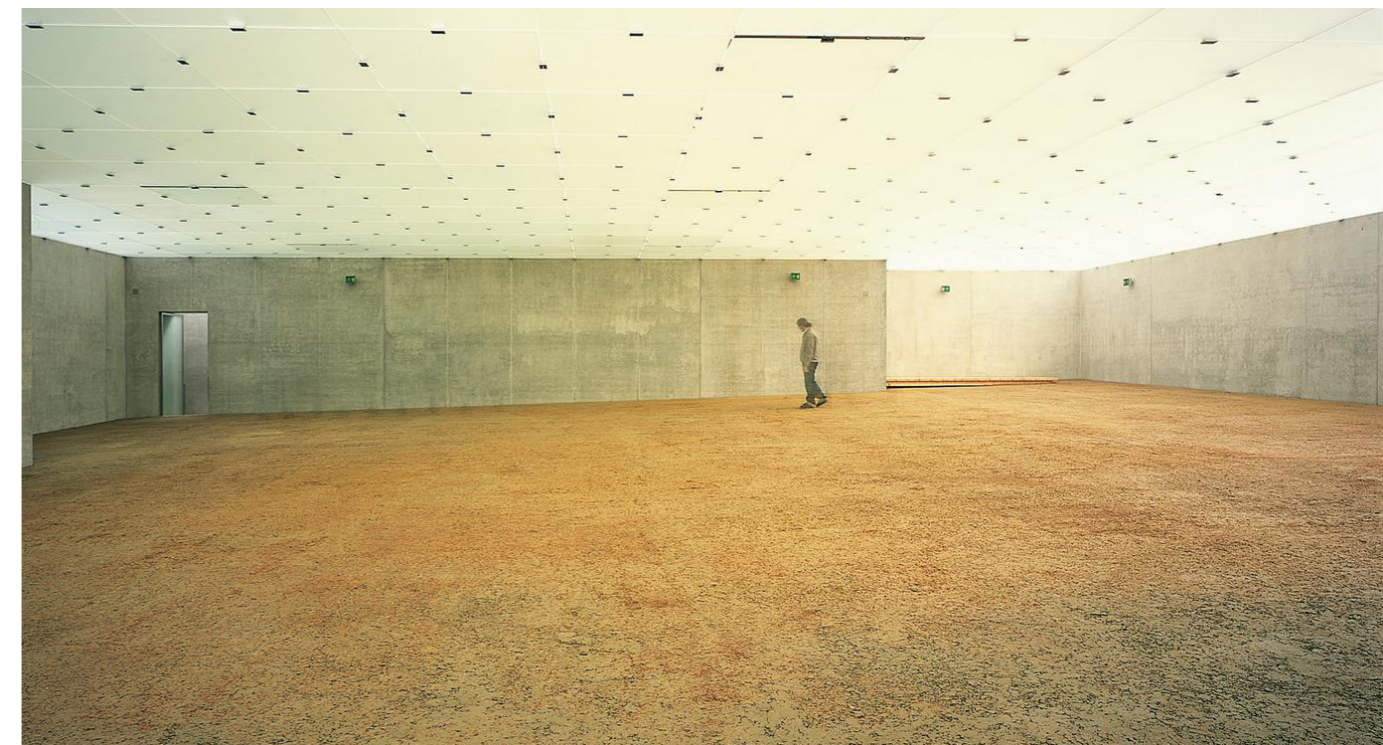


Primer espacio de la instalación *The curious garden*, 1997 © Andrea Stappert



Tercer espacio de la instalación *The curious garden* 1997 © Andrea Stappert

The mediated motion (2001) surge como una respuesta a la arquitectura de Peter Zumthor en el Kunsthhaus de Bregenz, Suiza, desarrollada en cuatro niveles —de nuevo otra secuencia— junto al arquitecto paisajista Günther Vogt. En la planta baja, Eliasson dispuso una serie de troncos ordenados, como una especie de colección, de los cuales brotaban setas shiitake. En la primera planta, el usuario debía de cruzar un estanque del que crecían lentejas de agua a través de una serie de pontones, para llegar a una sala vacía cuyo pavimento estaba hecho de tierra compactada en ligera pendiente. De nuevo aparecen entrecruzadas nociones de las que se hablaba anteriormente. En primer lugar, la *vibración*: al atravesar el estanque el usuario debía hacerse consciente de las pequeñas ondas que podía generar al cruzar esos pontones, fruto de su propio movimiento y *presencia* en el espacio; en segundo lugar, el concepto de *gravedad* y esa importancia en el pavimento: la tierra compactada que se hundía bajo los pies del usuario lo hacen consciente de su peso y su *presencia* en el espacio. Todos estos conceptos, finalmente, son fruto de esos *encuentros friccionales* que se producen entre el usuario y los elementos circundantes. En el último nivel, Eliasson crea un puente colgante en una sala llena de niebla que limitaba la visión; una vez cruzado, el usuario se encuentra frente a una pared ciega, por lo que es obligado a retroceder sobre sus propios pasos. El *movimiento* del visitante a través del puente originaba *vibración*, la cual era devuelta al mismo en forma de eco, como una especie de diálogo entre espacio e individuo que nos hace entender mejor el concepto de fricción. Por supuesto, la transición entre todos estos espacios debía producirse de manera suave, por lo que las escaleras de hormigón originales del museo debieron ocultarse con unas de madera tallada, ideadas por el propio Eliasson para mantener esa línea natural de toda la instalación.



The mediated motion (2001) en el Kunsthhaus de Bregenz © Markus Tretter



The mediated motion (2001) en el Kunsthhaus de Bregenz © Markus Tretter



The mediated motion (2001) en el Kunsthhaus de Bregenz © Markus Tretter

Cabe destacar que el recurso de la niebla se ha usado en otras instalaciones inmersivas, por ejemplo, en *Blind light* (2007) de Antony Gormley. Según el artista, la arquitectura transmite al usuario seguridad de dónde se encuentra y la capacidad de orientación: en cambio, en esta instalación, ese recurso es abandonado en favor del misterio y la incertidumbre, cuando el visitante se sumerge en una densa niebla atrapada en el interior de una caja de cristal, y pasa a convertirse en «una figura inmersa en un lugar sin límite»¹⁵; trata de borrar esa arquitectura completamente definida y recta introduciendo un elemento natural 'domesticado'. De este modo, la participación del usuario en el espacio es clave, ya que lo abandona el sentido de la vista, y debe valerse del resto para suplirlo.

En la misma línea, el pabellón para la Expo de Suiza de 2002 de Diller Scofidio + Renfro, *Blur Building*, es un manifiesto de una “arquitectura atmosférica”, “una masa de niebla resultante de la unificación de fuerzas naturales y humanas”¹⁶. En esta instalación, el agua se bombea desde el Lago Neuchâtel, sobre el cual está ubicado ese *plateau*, y se esparce a través de 35.000 pulverizadores de alta presión. La existencia de un sistema de reconocimiento de las condiciones de temperatura, humedad y viento hace que se regule el funcionamiento de los pulverizadores. Cuando el usuario accede, se anulan sus habilidades naturales, sobre todo vista y oído, debido a esa especie de «ruido blanco» producido por los pulverizadores y la creación de esa visión en baja definición del entorno.

Se hace evidente en ambas instalaciones que lo que se pretende es una interacción de un fenómeno climatológico con el visitante, el hecho de poder observar de cerca y sentirlo —*fricción*—. La introducción de elementos naturales en las instalaciones es algo constante también en la obra de Eliasson, como hemos visto —*Your mediated motion* o *The weather Project*—; su fascinación por el tiempo atmosférico no se reduce a los fenómenos en sí, sino que se interesa por la impredecibilidad del clima y su capacidad de organización social, fruto de las consecuencias en *tiempo* y *espacio*.

¹⁵ Descripción en la web del artista, Antony Gormley, antonygormley.com

¹⁶ Descripción en la web de Diller Scofidio + Renfro, dsrny.com



↑ *Blind light* (2007), Antony Gormley en la Hayward Gallery © Stephen White

↓ *Blur building* (2002) en el Kunsthaus de Bregenz © Diller Scofidio + Renfro



Al final, Eliasson, como Baldeweg, usa el arte no solo como medio de expresión plástica, sino también como experimento social: las relaciones entre espacios e individuos que él estudia dan lugar posteriormente a proyectos de arquitectura como tal. Además, esa dimensión científica da rigor a sus investigaciones; ese rigor se manifiesta en forma de fórmulas matemáticas, las cuales se materializan en la realidad en figuras complejas, pero funcionales. Es así como Eliasson crea sus 'quasi' objetos, término que usa para describir algo que se parece a otra cosa, pero no llega a serlo; la ambigüedad del nacimiento de no prescrito. Por ejemplo, en *Quasi brick wall*, muro hecho de quasi ladrillos en la Fundación NMAC en Vejer de la Frontera, apila esos ladrillos poliédricos irregulares para erigir una pared curva, cuya cara orientada al sur se llena de espejos para reflejar el sol y la naturaleza circundante. Esta fue la primera obra en la que usó esos 'quasi' ladrillos —aunque no la última—, poliedros resultantes de una fórmula matemática presente en la naturaleza, como las flores, el ser humano, o algo por lo que el propio Eliasson se sentía fascinado: los cuasicristales.

Otro de los proyectos importantes en los que usaría esas formas cristalográficas fue en *Tile for Yu-un*, desarrollando un azulejo que seguía el mismo esquema geométrico que los quasi ladrillos, para el patio de la casa de Yu-un en Tokio, por Tadao Ando. La complejidad del azulejo no residía en la forma en sí misma, sino en que además pudiese ser modular y apilarse infinitamente sin dejar huecos. A partir de los quasi ladrillos, cubrió estos con un vidriado color platino que introducía de nuevo esa componente reflectante, insertando el cielo y ese espacio exterior en el interior de la casa. Debido a



← *Quasi brick wall* (2002) en Fundación NMAC, Vejer de la Frontera, Cádiz © Julián Floria
→ *Tile for Yu-Un* (2006), Olafur Eliasson en la Casa para Yu-Un Tokio, Japón © Tomoki Imai

¹⁷ Engberg-Pedersen A., "Temporality", *Studio Olafur Eliasson: an Encyclopedia*, Colonia, 2008.

la fragmentación de la geometría, se hace difícil juzgar las distancias entre el espectador y la pared cuando éste se encuentra en movimiento, y la percepción del mismo del entorno llega a cambiar dependiendo de si se ubica en el interior o en el exterior, incluyendo ese componente pedagógico del que ya hablábamos en el espacio doméstico y en la vida cotidiana. «Una escalera conduce desde la planta baja a un divertido y pequeño patio situado a la altura del sótano. Es solo una escalera en un patio vacío; funcionalmente hablando resulta un concepto muy extraño. Pero como nos movemos de un plano más alto a uno inferior o viceversa, este pequeño movimiento, por utilitario que pueda parecer, hace que cambie todo el patio. Es como observar un vestido con lentejuelas que brilla como el agua reflejando el sol en un día ventoso. Me parece muy interesante que nuestro movimiento se convierta de pronto en algo instrumental para nuestra percepción del espacio»¹⁷. Se trata, por tanto, de generar superficies con características tanto tangibles como intangibles: las tangibles son estas intrínsecas al material, que no pueden ser de otro modo; mientras que las intangibles son las aportadas por la propia experiencia de usuario, mediante la interpretación de una sensación producida por el cerebro, convirtiendo así el arte en un proceso activo en la que la participación de un usuario es fundamental, para comprender esas formas borrosas y complejas que percibe en un principio y que solo puede interpretar a través de su *movimiento* y su propia *perspectiva*.

El recurso de crear una arquitectura como espejo de su entorno ha sido usado en arquitectura en numerosas ocasiones, por ejemplo, en la Casa de cristal de Phillip Johnson, 1949, donde la reducción de la construcción y la arquitectura al mínimo junto al reflejo de la naturaleza consiguen que la vivienda se desmaterialice prácticamente y que su usuario quede expuesto ante los elementos; o el Centro Botín de Renzo Piano, en Santander, cuyos botones en la panza del propio edificio crean un juego de reflejos entre el mar y la arquitectura, entre lo natural y lo construido; elementos cuyo resultado similar al logrado por Eliasson en la casa Yu-Un.

Uno de los proyectos más importantes y decisivos realizados por el estudio fue el de la creación de la fachada y el techo del foyer para el Concert Hall de Reykjavik (2005-2011), el proyecto *Harpa*, ya que dio lugar a que el estudio se lanzase definitivamente a hacer proyectos arquitectónicos, y dejó de dedicarse exclusivamente al arte. De nuevo, este proyecto tiene su origen en la naturaleza islandesa: Eliasson quería que su aportación evocara de algún modo algo típico del lugar, por lo que se inspiró en unas columnas de basalto que vio en uno de sus viajes con su padre, y mediante la abstracción creó una fachada modulada por elementos de simetría quintupla. Al final, este hecho no era anecdótico, porque el sistema realmente funcionaba: este tipo de simetría daba lugar a una estructura realmente fuerte, por lo que además de fachada servía para sostener la cubierta. La inclinación de la fachada permitía inundar de luz tanto el espacio interior como exterior en invierno, ya que cuando el sol estaba más tumbado, los rayos rebotaban en esta hacia el suelo tanto del espacio público como al interior del foyer. Además, dispuso elementos reflectantes en el techo para potenciar el efecto. De este modo pasaba de una fórmula matemática —algo abstracto— a la ingeniería —algo posible—; y de la ingeniería, a la realidad —lo tangible—.



Vista interior: *Harpa*, 2005-2011, Reykjavik © Nic Lehoux

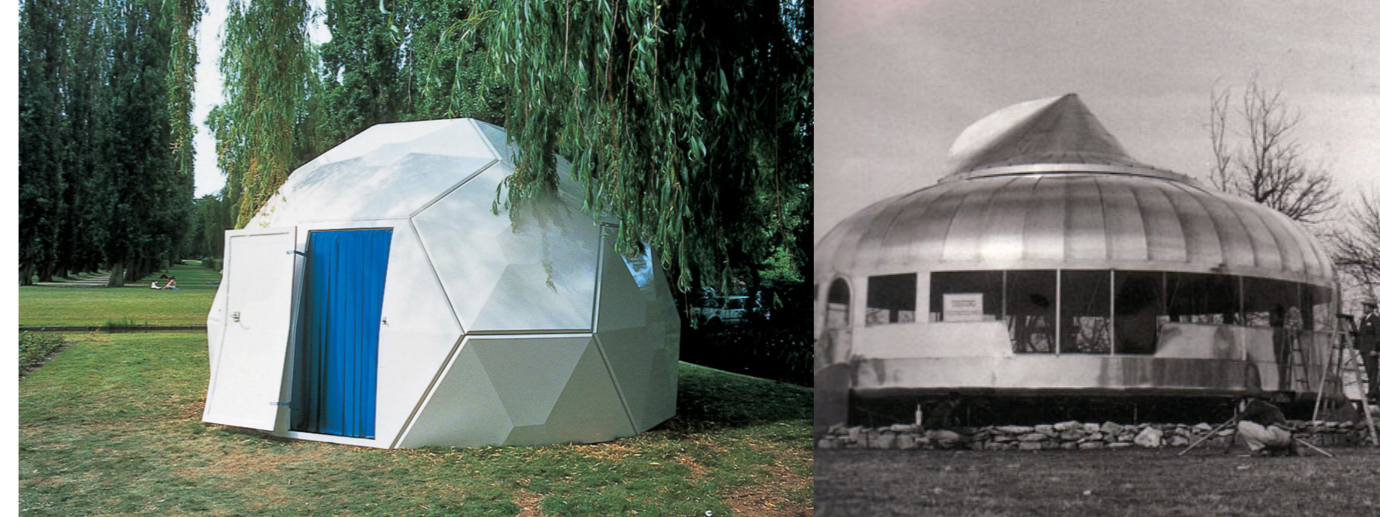
De este modo, evoluciona estas formas cristalográficas apiladas para conseguir introducir al usuario dentro de ellas, en numerosos pabellones que hizo como *Your invisible house*, donde proyecta dos gemas concéntricas, en las cuales el visitante puede penetrar y así ser consciente de su entorno, el cual aparece distorsionado: algunas de las caras de estos poliedros aparecen cubiertas de espejo, mientras que otras están vacías, efecto que llega a desmaterializar la estructura —del mismo modo que Johnson en la Casa de cristal— y crear una especie de realidad caleidoscópica en las que el individuo tiene que hacerse consciente de qué es real y qué es un reflejo. Estas formas cristalizadas que aparecen en la obra de Eliasson, tanto de las obras que hemos visto en este apartado, como presentes en instalaciones vistas anteriormente —la cúpula en la que se encontraba *By means of a sudden intuitive realisation*— aluden inevitablemente al modernismo alemán, a las creaciones de Bruno Taut o Poelzig: esa psicodelia caleidoscópica que caracteriza alguna de sus obras como *Your compound daylight* o el *Pozo para Villa Medici* son equivalentes a esas estalactitas o mocárabes que Poelzig coloca en el Gran Teatro de Berlín¹⁸, aunque con la abstracción propia del artista. Según Eliasson, el ojo percibe la luz, mientras que el cerebro comprime la información recibida y la procesa; un caleidoscopio es un ojo que es capaz de captar múltiples perspectivas del entorno — al igual que los ojos de los insectos—; el usuario puede comprender mejor ese espacio debido a la existencia de mayor fricción humano-espacio por la captación de mayor número de perspectivas.

Otra de las influencias que llevó a Eliasson a la creación de esas cúpulas geodésicas, y por quien él mismo ha expresado admiración, es Buckminster Fuller. Uno de los proyectos que inspiró su instalación *Meant to live (Today I'm feeling prismatic)* fue la casa Dymaxion, en la que Fuller trataba de reinterpretar la vivienda tradicional a las necesidades de la sociedad del momento; una casa en la que no existirían las habitaciones al uso —cocina, salón, dormitorios— sino que habría, por ejemplo, una *habitación para seguir adelante con la vida*. Sin embargo, critica Eliasson, el arquitecto le da un tratamiento exterior futurista a la vivienda y la acaba dividiéndola en “pequeñas unidades absolutamente burguesas”, por lo que olvida su cometido inicial y acaba siendo una vivienda al uso. «Creo que hubiese sido más inteligente centrarse en el interior, dejando que el exterior de la casa se manifestase como resultado de lo acaecido dentro de cada habitáculo»¹⁹. De este modo, *Meant to live (Today I'm feeling prismatic)* surge como reacción a la vivienda tradicional e incluye la instalación en el espacio doméstico.

En cuanto a la relación entre arte y arquitectura, la posición de Eliasson es clara: piensa que no deben polarizarse ambos campos ni que deba existir competencia entre los mismos; habla en este aspecto de una *gesamtkunstwerk* u ‘obra de arte total’, en la que en lugar de segregarlo todo, se busquen intereses solapados, no solo en arte y arquitectura, si no en la música, el cine, la moda, el diseño, y un largo etcétera. «En las décadas de 1950 y 1960, las trayectorias del arte eran bien diferentes, pero eso empezó a cambiar sutilmente cuando los artistas abandonaron la concepción de las obras de arte como objetos, apartándose así de la noción de objetualidad, y la arquitectura comenzó a desarrollar una actitud autocrítica»²⁰. Sin embargo, sí que existe una diferencia entre ambas disciplinas: mientras que la arquitectura se trata de algo mucho más pragmático, de crear algo funcional, útil en la vida cotidiana; el arte puede operar en cualquier campo: habla más de valores.

El compromiso del arte con la creación de espacios es indudable, desde los aspectos más formales, sobre todo con respecto a la experiencia y uso de materiales —aunque esto siempre haya estado más ligado a la arquitectura—. En este sentido, Eliasson cuestio-

¹⁸ M. Kuo, *Olafur Eliasson Experience*, Londres, Phaidon, 2018
¹⁹ *ibíd.*
²⁰ *ibíd.*, “Reality”



← *By means of a sudden intuitive realisation*, 1996, Olafur Eliasson © Pedro Motta
 → Modelo de la *Dymaxion house*, 1920, Buckminster Fuller © ext. *dauidszondy.com*

²¹ C. Borch, *Architectural Atmospheres*, Basel, Suiza, Birkhauser, 2014
²² P. Zumthor, *Atmósferas*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2009

na la inmanencia de las características de los materiales, y apuesta por una ‘lectura contextual de los mismos’, basada en la experiencia de los individuos y en su afán de experimentación y revaluación de los conceptos. En la entrevista con Peter Urmstrung, Eliasson afirma que este modo de entender el espacio no es algo nuevo, sino que ya habría sido entendida del mismo modo por los constructivistas como Laszlo Moholy Nagy o Naum Gabo, pertenecientes al movimiento derivado del suprematismo del que se hablaba en primer lugar. Eliasson estudia la incidencia de la luz en los materiales o el paso del tiempo en los mismos, y lejos de usar los materiales convencionales en la arquitectura se afana más por lo natural; como en *Moss wall*, donde coloca musgo en una malla metálica en vertical, el cual unos días después comienza a cambiar la coloración, la textura y desprende un olor acre.

En definitiva, para comprender la obra de Eliasson, es fundamental comprender, asimismo, la construcción de una atmósfera, la cual se valdría de los conceptos vistos a lo largo de este capítulo —*atmósferas*— para poder activar una interacción entre el usuario y el espacio circundante, idea similar a la del filósofo Gernot Böhme, quien piensa que las atmósferas son “manifestaciones características de la copresencia de sujetos y objetos”²¹. Esa copresencia, produciría, según Eliasson, factores cambiantes como resultado de la resonancia de los diferentes elementos que la componen —materiales, intenciones, edificios—: se trata de un agente productivo y activo y siempre cambiante.

Aunque a Eliasson no le guste adscribir su trabajo a ningún campo concreto, podríamos decir que se acerca más a la experimentación científica y a la producción artística más que a cualquier otra disciplina. En ese caso, ¿es la creación de una atmósfera algo inherente al arte —o más concretamente, la instalación inmersiva—? Por ejemplo, Peter Zumthor o Juhani Pallasmaa son arquitectos que se han preocupado por la introducción de atmósferas en su arquitectura. Según Zumthor, estas atmósferas son percibidas por la sensibilidad emocional, una forma de percepción que funciona rápido y espontáneamente, incluso más que el propio intelecto. «Entro en un edificio, veo una habitación y en una fracción de segundo tengo este sentimiento»²². En definitiva, todo se trata de una combinación concreta en el espacio entre los materiales y sus cualidades —inmanentes y trascendentes—, los sonidos presentes, luz, temperatura, olores —como la instalación *Dufttunnel* (2005) de Eliasson, que crea un túnel de fragancias con plantas aromáticas—, etcétera; una atmósfera *material-háptica*. Además, no solo se trata de la creación de atmósferas en espacios interiores, sino también las atmósferas exteriores: cómo el edificio pasa a formar parte de su entorno y

cómo lo modifica: el *genius loci*. Por su parte, Pallasmaa tiene la más misma visión en cuanto a que «las atmósferas se comprenden emocionalmente antes de comprender intelectualmente el espacio», aunque añade que el resultado de la arquitectura no debe reducirse a aspectos formales, a un simple ‘render’, sino a experiencias multisensoriales: «la arquitectura del ojo divide y dirige, mientras que la arquitectura háptica y atmosférica atrae y une»²³.

De este modo, podemos decir que la creación de atmósferas es necesaria tanto en la arquitectura como en el arte como forma de activar al usuario y convertirlo en coproductor de la obra, siendo esta algo inacabado que fluye con la presencia de agentes, cuya actuación queda condicionada por una serie de factores sociales, económicos o políticos. Ese dispositivo espacial se convierte por tanto en algo cambiante, mutable, y totalmente dependiente del *tiempo en que se inserta* —idea extraída del propio Eliasson—. No obstante, los objetivos que ambas disciplinas pretenden alcanzar son diferentes: como decía Eliasson, estas exploraciones espaciales son, en el caso del arte, una forma de transmitir unos determinados valores, los cuales pueden estar más orientados a la política —en el caso de Lissitzky—, la sociología y tecnología —en el caso de Fontana— la ciencia —en el caso de Eliasson—, o cualquier disciplina imaginable. Sin embargo, el objetivo que pretende alcanzar la arquitectura mediante la conformación de determinadas atmósferas es hacerla más funcional y dotarla de un nivel de confort adecuado a su uso cotidiano: por ejemplo, mediante el tratamiento de materiales, ideas de Zumthor o Pallasmaa, experimentamos las sensaciones que nos transmite un determinado espacio antes de realmente comprenderlo a través del intelecto; sabemos que la madera es mucho más acogedora, más cálida, propia de espacios de estancia como un salón; mientras que el hormigón o el acero, son mucho más fríos. A pesar de ser una sensación que nosotros ya hemos procesado, existe una base científica, que se explica porque la calidez o frialdad de un material está ligada a características intrínsecas a él —su transmitancia y conductividad—; sin embargo, nuestra experiencia os ha enseñado que la madera es capaz de contener mucho mejor el calor, al contrario que los otros materiales, sin tener que interpretar fórmulas matemáticas. En este caso, estaríamos hablando de la *temperatura*; pero el *sonido* también contribuye a la creación de la atmósfera de ese espacio, y cómo este rebota en el interior del mismo y cómo se atenúa o se amplifica desde el exterior también tiene que ver con esas características de los materiales; o la *textura*, la cual podemos averiguar a través de la vista pero que no se entiende sin una experiencia háptica previa.

En conclusión, todos los puntos de los que habla Zumthor en su conferencia *Atmósferas* pueden ser reducidos al *material*: incluso la luz que percibimos se debe a las características del material —color, reflectividad, porosidad—; pero no olvidemos que, como ya dijo Eliasson con respecto a la instalación *Beauty*, al final todo todo acaba volcado en el propio individuo: «para la captación de esa luz es preciso la existencia de un ángulo con respecto al ojo humano, por lo que si no existiese la persona la luz deja de ser entendida como tal». Por tanto, se hace patente en esta observación del artista la imprescindibilidad del usuario —la cual ha sido el punto central de la reflexión que se está tratando, de la que se ha venido hablando desde el suprematismo— para la creación de una atmósfera, que aunque sea dependiente de las características inherentes de los materiales que la conforman, es subjetiva y va unido a la capacidad interpretativa del individuo.

²³ C. Borch, *Architectural Atmospheres*, Basel, Suiza, Birkhauser, 2014



4

metaespacio

James Turrell: traer el cielo a la Tierra



James Turrell y el *Roden Crater* © Florian Holzerr

I BREVE INTRODUCCIÓN Y VIDA DEL ARTISTA

Hasta ahora, todos los artistas que hemos visto han tratado de conquistar el espacio de la instalación hasta el punto de querer envolver al espectador. Lissitzky fue el encargado de sacar, en primer lugar, la obra de arte de su pedestal y convertir el espacio expositivo en objeto de miradas, entendiéndolo más allá del mero contenedor arquitectónico. Lucio Fontana, por su parte, trataría de materializar la luz hasta el punto de convertirla en algo táctil con sus *Ambienti Spaziali*, mientras que Olafur Eliasson habría querido, a través de la experimentación científica, usar el arte como motor didáctico para demostrar al mundo que no deben existir barreras entre ciencia, arte, arquitectura y un sinfín de disciplinas más, ubicando al usuario que se inmergía en sus instalaciones en el centro de la pieza artística en cuestión y haciéndolo consciente de nociones tan básicas como la *gravedad*, el *espacio* o el *tiempo*. El primero de ellos había conquistado la habitación, entendida como la compartimentación del espacio, había conseguido hacer de algo tan frecuentemente usado y algo que llega a ser tan banal el centro de las preocupaciones artísticas del momento. Lucio Fontana había conquistado la creación de un ambiente: habría logrado transgredir los límites físicos de suelos, paredes y techos definidos en la habitación de Lissitzky y había usado la luz y el color como un material capaz de modificar el espacio circundante. Y luego, Eliasson, quien había superado y manipulado los ambientes de tal modo que fuesen algo superior, atmósferas, estudiando más a fondo la relación que se producían entre los elementos que conforman el espacio —entre ellos la luz y el color, también— y el individuo.

meta-

1. elem. compos. Significa 'junto a', 'después de', 'entre', 'con' o 'acerca de'.

espacio

1. m. Extensión que contiene toda la materia existente.

Fotografía de la portada: *East Portal*, Roden Crater, James Turrell © Florian Holzerr

A pesar de ser anterior a Eliasson, consiguió dar un paso más en el intento de conquistar el espacio: como no he encontrado ningún término apropiado para referirme a ello, he decidido usar la palabra *metaespacio*: ‘más allá del espacio’. Y es que Turrell, en su intento por conquistar la luz, sin distinción entre natural o artificial, puesto que para él ambas son “algo que arde”¹, eliminó no solo las fronteras entre arte y arquitectura, sino entre la tierra que pisamos y el cielo, llevando al usuario a mundos oníricos y estados de alucinación. Ese intento de transgredir los límites, borrar cualquier preconcepción de dimensiones, se vería reflejado en su obra en espacios de luz, en ocasiones, y en otras, en observatorios que traían el ámbito celeste al espacio personal del individuo que vivía la experiencia. Es esa búsqueda de ese *metaespacio* la que preocupará a Turrell desde sus investigaciones luminosas iniciales en el Hotel Mendota hasta la creación de su *magnum opus*, que se extiende desde el 1974 hasta nuestros días: el Roden Crater.

James Turrell nació en 1943 en la ciudad de Los Ángeles, en el seno de una familia *quaker* —una sociedad religiosa—. Su fascinación por la luz, cuenta, se remonta a un episodio de su infancia, en una de las reuniones acogidas por su abuela todos se encontraban con los ojos cerrados, a lo que el joven Turrell le pregunta y, ante su desconcierto, ella le contestó: «Solo espera, vamos a entrar a agradecer a la luz». Con tan solo 16 años seguiría los pasos de su padre, ingeniero aeronáutico, y conseguiría el carnet de piloto. Aunque el hecho de estar asentado en un entorno tan religioso no propició que fuese un soldado ejemplar en la Guerra de Vietnam, sí que le permitió dirigir aeronaves de gran altura desarrolladas por las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos: esto le llevó a entrar en sintonía con los fenómenos meteorológicos y la vista de pájaro en el Himalaya y el Tíbet.

Se gradúa en psicología en la Universidad de Pomona de California, en 1965, fuertemente atraído por la historia del arte, en concreto las obras de Mark Rothko. Su carrera comienza al sentirse increíblemente decepcionado cuando ve una de sus obras físicamente: el problema era que el cuadro carecía del brillo que emitía al ser visto con el proyector, por lo que se decidió a convertirse en un artista de la luz. Tras este evento, prosiguió sus estudios de arte en la Universidad de California, Irvine, y después de graduarse en 1966, alquiló un gran espacio abandonado en Santa Monica, que le serviría como estudio durante los ocho años posteriores: el antiguo Hotel Mendota. De este modo, se dedicó a experimentar con la luz proveniente del exterior y con proyectores de alta intensidad, moldeando la luz como cualquier otro material. De este modo, sus primeras obras se conocieron como *Projection Pieces* y se expusieron en el Museo de Arte de Pasadena en 1967, forjándole una reputación con su primera obra en solitario. Al igual que Eliasson, Turrell ha vivido la Era Tecnológica, cuyo resultado se demuestra en la colaboración junto a Robert Irwin, entre 1968 y 1969 en el Museo de Arte del Condado de Los Ángeles, en el proyecto científico de Ed Worts. Además, los dos artistas están englobados en el movimiento artístico surgido en el sur de California entre los años 60 y 70, denominado «*Light and Space Movement*» —Movimiento de la Luz y el Espacio—.

En 1977, después de volar seis días a la semana durante siete meses, durmiendo en ocasiones al abrigo del ala de su avioneta, encontró el lugar que necesitaba: uno lejos de la influencia de las luces de la civilización y sobreelevado con respecto a la tierra circundante, el Roden Crater, el emplazamiento de un antiguo volcán, ya extinto, cerca de la ciudad de Flagstaff, Arizona. Turrell quería crear un espacio en el que el usuario experimentase una bóveda celeste, por lo que el Roden Crater, dada su elevación a 1.655 metros sobre el nivel del mar y su disposición cóncava, era el lugar ideal para ello. La construcción comenzó en 1979 y ha sido intermitente, en función de la disponibilidad de fondos —procedentes de algunos

¹ M. Govan, C.Y. Kim; «The question concerning technology», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013

² James Turrell a Miki García, directora del Museo de Arte de la Universidad Estatal de Arizona (ASU) en la entrevista para la revista digital EFE

premios, como el MacArthur Fellow; la venta de algunas de sus obras; o la donación de otros artistas, como el cantante Kanye West, quien donó 10 millones de dólares para su construcción— y a la creciente complejidad del proyecto, que ha ido evolucionando y madurando con los años, el cual se prolonga hasta la actualidad y que, aún inconcluso, se pretende acabar en los próximos años. Los —hasta ahora realizados— trabajos han sido posibles gracias a la colaboración de numerosos astrónomos y de maquinaria pesada, que han ido reformulando el paisaje para acercar al usuario más a la experiencia celeste, haciendo que el propio individuo se sienta inmerso en el espacio. Algo que se convierte en un monumento instáneo, que ya habría sido una preocupación en el pasado, como en Tetihuacán o en el Machu Picchu², consigue convertirse en algo muy potente al combinarse con las amplias posibilidades que ofrecen los avances tecnológicos.

Posterior a sus *Projection Pieces*, Turrell introdujo en las habitaciones del Hotel Mendota sus *Shallow Space Constructions* y las *Wedgeworks*, idea que reproduciría Eliasson en su instalación *Meant to live (Today I'm feeling prismatic)*, en la que introduce el arte en el ámbito doméstico; y cuyas proyecciones de ambas obras nos remite al trabajo del mismo artista *Reimagine*. También trabajaría en 1976 en los *Ganzfelds*, una serie de espacios que parecen ser infinitos gracias al manejo que Turrell hace de la luz; o las *Perceptual Cells* de 1989 que individualizaban la experiencia, pero hacían sentir al individuo la luz como algo más allá de lo físico en un intento de estimularlo. Sin embargo, la constante de su preocupación no dejaba de estar puesta en el proyecto del Roden Crater, que más allá del coste monetario, según el artista le ha costado “dos matrimonios y una relación”.

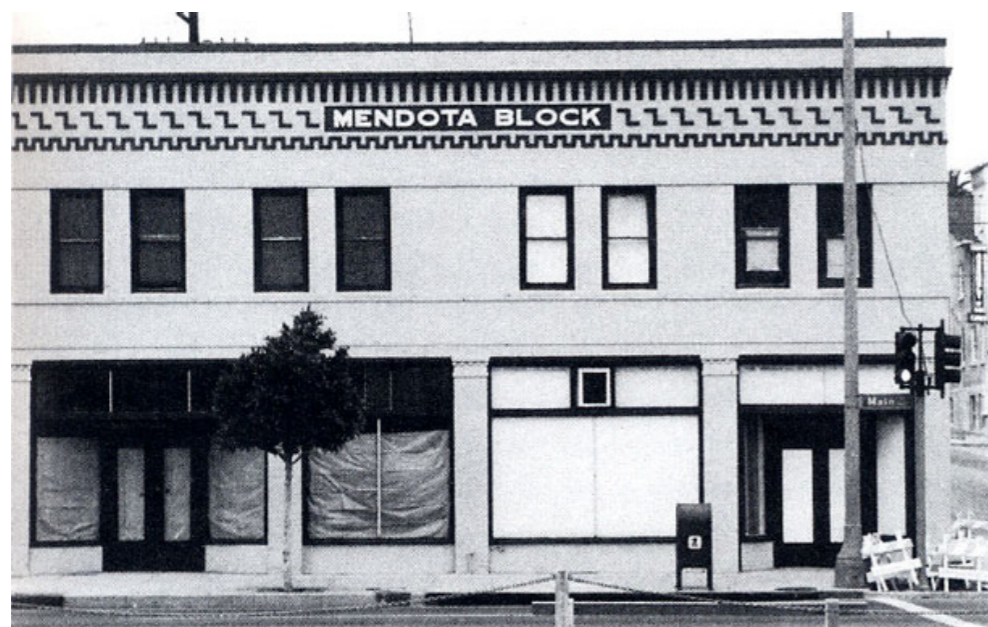
Actualmente, Turrell es vaquero y compagina el arte y la aviación. Aunque el proyecto de Roden Crater se encuentre inacabado aún, se usará como observatorio y coordinará actividades artísticas, arquitectónicas y astronómicas; y numerosas instalaciones en museos —denominadas *Skyspaces*— alrededor de todo el mundo emulan las cámaras que se encuentran en el lugar. Como escultor de luz y sus raíces en una familia *cuáquera*, es inevitable pensar la vinculación de su trabajo a la religión, lo cual no es algo nuevo en innumerables culturas y creencias. Sin embargo, el artista ha aclarado en varias ocasiones que para entender y apreciar su obra no es necesario conectarlo a la religión.



Roden Crater, Arizona © Florian Holzherr

En 1966, James Turrell compra el edificio abandonado del antiguo Hotel Mendota y lo habilita como un estudio para experimentar con la luz: tapia por completo las ventanas y las pinta, aislando por completo el espacio interior de cualquier influencia luminosa externa. De esta manera, comienza a experimentar con luz proyectada. El inicio de este período —y por tanto de su actividad creativa— tiene relación con el Mito de la Caverna de Platón. «Mi obra es sobre cómo construimos la realidad. La ilusión real es que no somos conscientes de cómo “damos realidad” a las cosas. Las hemos concretado o materializado y, sin embargo, no somos conscientes de cómo lo hemos hecho»³, dice el artista. Con esto, Turrell viene a enseñarnos lo complejo que puede ser el proceso de asimilación de un estímulo concreto: en nuestra mente lo sintetizamos hasta cierto punto que obviamos el hecho de su asimilación, algo que se basa en el citado mito. Para Turrell, las sombras de la caverna son el cómo vemos las cosas, la ilusión creada por nuestro propio cerebro, lo que para Platón supondría el *eidós* —la forma, es aspecto—; mientras que el hecho de clarificar y comprender cuál es el verdadero estímulo —la luz— y saber percibir su dimensión real es el *technós* —la tecnología—, lo cual en la Antigua Grecia se asociaba a la *poiesis* —creación, producción—, la Bellas Artes. Turrell aboga, así, por una “regresión al pasado”, por recuperar esa dimensión científica del arte, eliminar esos límites disciplinarios entre ciencia y arte y valorar lo que ahora entendemos por arte como una aportación científica y no simplemente por su condición estética, ideas que Eliasson retomaría posteriormente, y establece la luz como *verdad en sí misma*. Por tanto, la experimentación es realmente el medio que elige Turrell como línea de investigación de su obra, ligado a los estudios de la influencia de la *gestalt* en la mente y otras corrientes de pensamiento del mundo de la psicología.

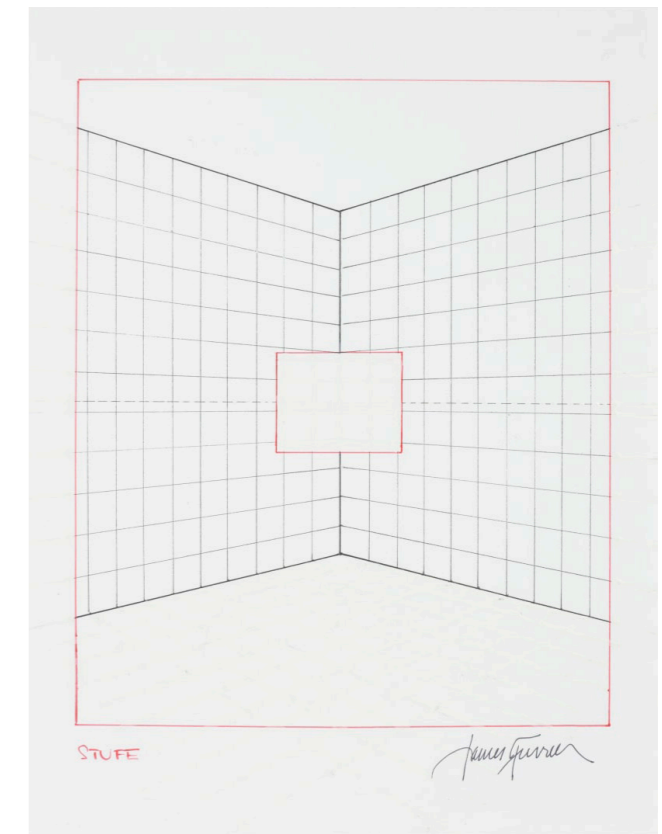
³ M. Govan, C.Y. Kim; «The cave wall», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013



Fachada del Hotel Mendota, Ocean Park, California, 1970-72 © Florian Holzherr



← *Afrum (White)*, 1966. Instalación en LACMA en 2009 © Florian Holzherr



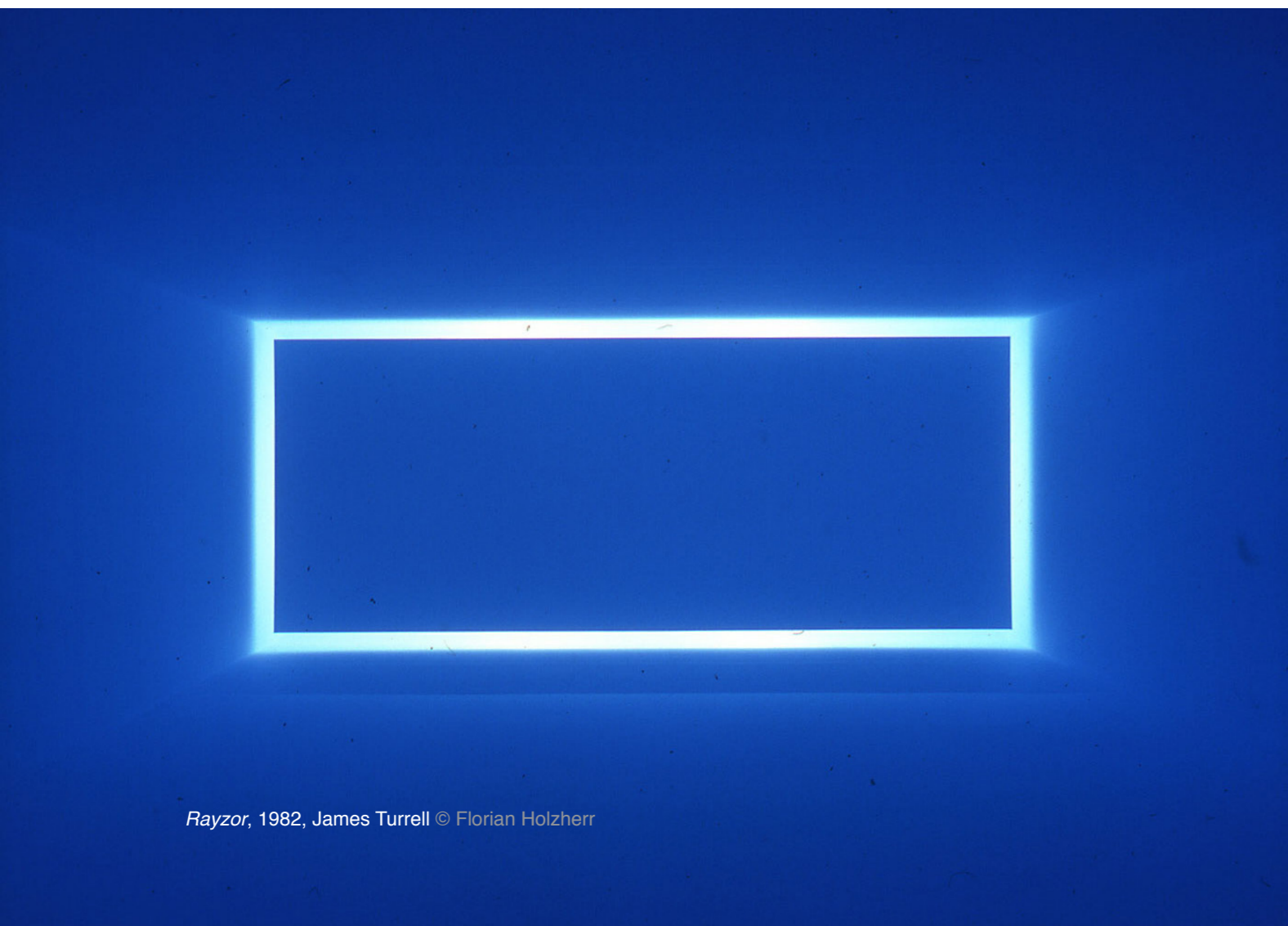
→ *Boceto de Afrum (White)*, 1966. © James Turrell

De este modo, el artista comenzará a usar en su estudio proyectores comunes modificados con luces de tungsteno para crear las llamadas *Projection Pieces*: en ellas se distinguen las *Cross Corner Projections* y las *Single Wall Projections*. En 1966, mismo año en el que compra el edificio mencionado anteriormente, crea su primer *Cross Corner Projection: Afrum (White)*, un rectángulo blanco proyectado sobre una esquina, que mostraba una solidez aparente de lo que era una realidad intangible: un auténtico cubo de luz, lo cual era un engaño perceptual creado por el ojo del usuario, y el cual podía ser consciente del engaño al moverse por el espacio. Con esta primera pieza, Turrell estaba creando lo que él llamaba la «*thing-ness of light*», que viene a significar algo así como la «objetualización de la luz», no entendido como algo peyorativo, sino más en el sentido de «materialización» o «tangibilidad».

Dos años después, comienza a colaborar con Len Pincus, un célebre diseñador de proyectores en Hollywood, para crear un diseño concreto de los proyectores que Turrell precisaba: había descubierto que jugando con la tonalidad aparente de la luz era capaz de dar más densidad o menos a las formas que proyectaba. En 1969 comienza así a crear sus *Mendota Stoppages*, horadando las superficies del estudio hacia el exterior y abriendo zonas en las ventanas que habían quedado cegadas totalmente a la luz. De este modo, esos orificios convierten el espacio en una especie de organismo vivo, que interactúa con la luz exterior: de día, los puntos o rajadas de luz que se originaban en las paredes enfrentadas a los agujeros se movían lentamente e introducían el factor *tiempo* en el espacio, siguiendo la misma trayectoria que el sol. Por la noche, las farolas y los coches daban lugar a luces, sombras y colores en movimiento.

Entre 1968 y 1969, James Turrell comienza a desarrollar sus *Shallow Spaces* —o Espacios Planos—, cuyo resultado es la luz contenida en el interior de una pared, como ocurre en *Ronin*, que no es otra cosa que la evolución de una de las *Projection Pieces: Tollyn*. Esto era posible gracias a la creación de una especie de trasdosado ante el muro original; entre sendas capas se situaba el foco de luz, que quedaba escondido a los ojos del espectador. El resultado, por ejemplo, en *Raemar*, es el que producen doce tubos de neón ocultos de este modo; al ser mirado desde el otro extremo de la sala daba la sensación de ser un muro que parecía flotar y mostraba efectos fascinantes, alterando la perspectiva del espacio. Por otra parte, estaba *Rayzor*, cuyo efecto era similar pero el trasdosado se ubicaba ante una ventana, demostrando también las posibilidades que ofrecía la luz natural, con sus aspectos cambiantes como la orientación del sol o el color a lo largo del día. La creación de estas piezas le lleva en 1976 a ser invitado por Edy de Wilde para presentarlas en una exposición en solitario en el Stedelijk Museum, en Amsterdam. «El espacio cartesiano, tridimensional, es, como todo concepto espacial matemático, un modelo que ha evolucionado en la realidad experimental tal y como Descartes lo conocía. [...] Tendemos a creer, equívocamente, que el modelo matemático se ajusta a la realidad. El espacio que experimentamos subjetivamente mediante la observación es mucho más complejo. Es un espacio que se acerca a lo soñado»⁴.

⁴ *ibid.*, «Creating a cavity».



Rayzor, 1982, James Turrell © Florian Holzherr



Ronin, 1968, James Turrell © Aaron Plewke

A raíz de los *Shallow Spaces*, en 1969, Turrell desarrolla los *Wedgeworks*, en los que, sirviéndose de la arquitectura existente como soporte, proyecta luz sobre superficies lisas y altera la percepción del usuario, trazando líneas y colores que son capaces de “moldear nuestro entendimiento del espacio”⁵ solo haciendo uso de la luz. De este modo, obras como *Lodi* o *Joecar* evolucionaron hacia la dimensión vertical y, en 1973, Turrell comienza a experimentar con los *Veils*, considerados una variación de los anteriores al ser rotados 90°: la luz cae desde arriba en lugar de los laterales. Por ejemplo, en *Virga*, la combinación de luz natural y artificial da lugar a «una cortina o velo cambiante de luz»⁶. Los *Wedgeworks* son muy similares al efecto de la obra *Reimagine* de Eliasson que habría hecho posteriormente, que aunque no experimente en esta ocasión con el color es capaz de generar profundidad en el plano mediante formas geométricas simples. Aunque podríamos remitir esto a Lissitzky y otros constructivistas, quienes ya habrían experimentado con fórmulas espaciales tridimensionales en el plano con sus collages.

⁵ ibíd., «Painting in space»

⁶ ibíd.

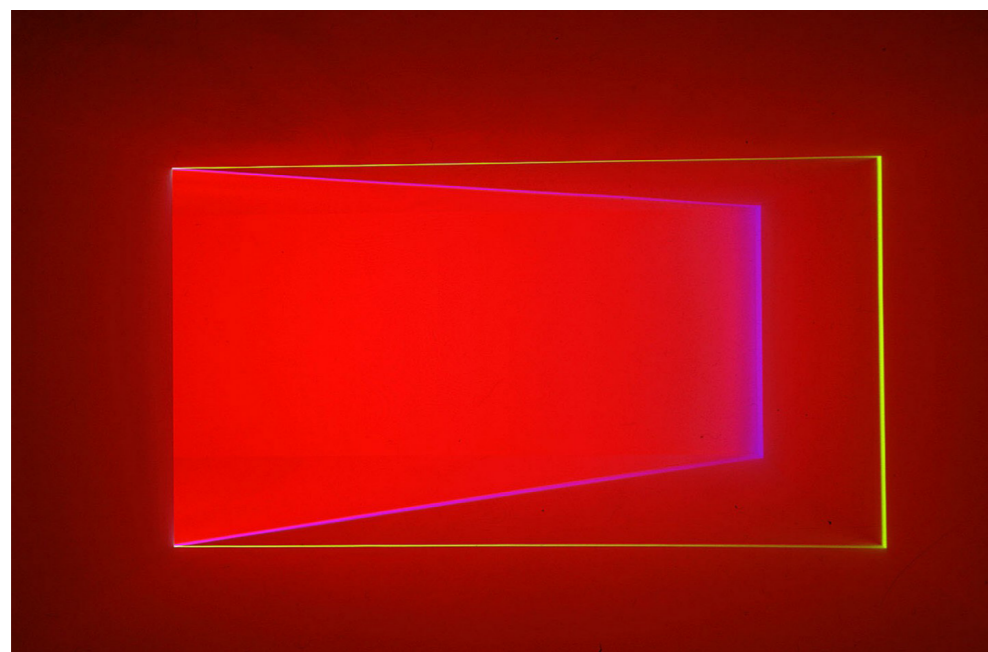
⁷ ibíd., «Blind sight»

⁸ K. Baker, «Meg Webster and James Turrell at the Mattress Factory», *Revista Art in America*, mayo 1985

se va adaptando y percibiendo sutiles destellos que ante la presencia de luz era incapaz de captar. Realmente, uno no sabe si estos destellos son reales o son el resultado de, como decía Turrell, «mirar en el interior de uno mismo». Se propician los silencios mediante materiales absorbentes y, transcurrido cierto tiempo, se disuelve el límite del cuerpo que te permite ver de lo que te permite verlo⁸. Ese gesto de eliminar cualquier exceso luminoso le permite al usuario, como le hubiera dicho su abuela cuando era un niño, «entrar [dentro de nosotros mismos] y agradecer a la luz».

Gracias a ese gesto de “apagar la luz”, Turrell se acercaría más al equilibrio entre la constante dicotomía en la que se había asentado su obra hasta entonces, y daría comienzo a los *Space Division Construction*, una sala oscurecida en la que, una vez el usuario accedía, se encontraba ante un rectángulo de luz coloreada de muy baja frecuencia, inspirado en sus *Single Wall Projections* anteriores. Por ejemplo, en *Pleidaes*, borra por completo los límites de la arquitectura, se vuelven difusos; ante tal situación, el usuario pierde por completo toda noción de proporciones, con la consiguiente pérdida de la percepción de profundidad. En este caso, más allá de generar un efecto determinado en la pared o volumen en la forma luminosa, trata de cuestionar la percepción de profundidad en el usuario, ya que simula una especie de cielo plano contra una pared, y consigue generar una sensación de infinitud que remite al espectador únicamente, y le hace mirar “dentro de sí mismo”: lo que en un principio se percibe como un rectángulo luminoso, plano, en la pared, resulta ser en realidad un hueco hacia una habitación adyacente inundada de luz: cuestiona, por tanto, qué es tangible y qué intangible, qué es real y qué creamos nosotros mismos. Turrell hace que el usuario habite el espacio y la luz: el cuerpo del espectador se hace física, perceptual y ahora temporalmente cómplice del proceso creativo. El artista explica esto a través del espacio de un teatro: existen el patio de butacas y el espacio de la escena: el público, a pesar de estar presente en sus respectivas butacas, lo que percibe a través de sus ojos es el espacio del escenario, mientras que debido al juego de luces que se producen, el que se encuentra en la escena no percibe al público, sino un espacio infinito fruto del contraste luz-oscuridad.

En 1972, después de haber perdido su trabajo en la Universidad de Pomona y debido a la gentrificación de la zona de Santa Monica, Turrell no puede afrontar más el pago del Hotel Mendota, por lo que traslada el estudio al hangar de su avioneta durante un año, en Torrance, y posteriormente a Sedona, y luego a Flagstaff, Arizona. No obstante, los años del estudio en Mendota fueron determinantes en la maduración artística de Turrell, ya que las investigaciones dieron lugar a espacios creados por luz, eludiendo los límites físicos de la arquitectura y renegando de las líneas y superficies tangibles y concretas de la *habitación*.



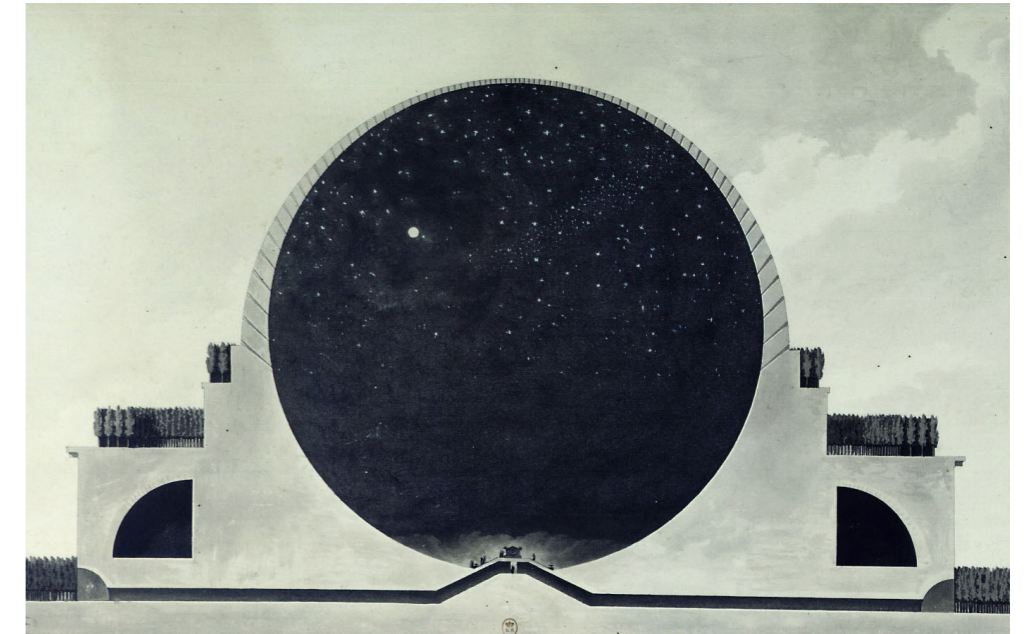
Milk Run II, 1997, uno de los *Wedgeworks* de James Turrell © Florian Holzherr

Hasta entonces, Turrell había experimentado con la luz, pero, ¿qué hay de la ausencia de ella? En 1970 se embarca en la experimentación con la oscuridad en sus *Dark Spaces*, que son expuestos en el LACMA junto a otras obras de Robert Irwin en un intento de explorar los efectos de la privación sensorial. Turrell se refiere a la *vista ciega* en la manera en la que la gente es capaz de ver pero no de mirar, como una especie de trauma o disfunción que les inhibe de ver qué hay dentro de ellos mismos; asegurando que «en el *sueño lúcido* hay más color y claridad que con los ojos abiertos»⁷. Un largo pasillo que conduce al usuario a una habitación totalmente oscurecida sirve como transición entre claridad-oscuridad. Transcurridos entre siete y quince minutos, nuestros ojos comienzan a ajustar la visión, la cual

III
SKYSPACES

Después de la exposición en Amsterdam en el Stedelijk Museum de 1976, Turrell habría pasado mucho tiempo recuperando una de sus grandes pasiones: volar. Detrás de la obsesión que demostró por perforar las superficies en el Hotel Mendota con sus *Stoppages*, existía una reminiscencia de experiencias de su infancia: cuando era niño, las experiencias religiosas de los *quaker* llevaron a Turrell a obsesionarse con la luz, hasta tal punto que agujereaba las cortinas de su cuarto para, al ser traspasada por la luz, originar en él una serie de universos inventados, constelaciones. Es por eso que en 1977 se embarcó en numerosos viajes con su avioneta con un objetivo: encontrar el lugar perfecto para desarrollar proyectos de observación celeste. Tras algunos meses, lo encontró: el Roden Crater era la cuenca que quedó de un antiguo volcán, ahora inactivo. Su disposición sobreelevada respecto del entorno circundante y su forma cóncava, además de encontrarse lejos de la influencia de contaminación lumínica, fueron los factores determinantes para su adquisición. Tras muchísimo trabajo, aún más de cuarenta años después de su cominzo el lugar aún permanece inacabado, debido a la intermitencia en los trabajos por indisponibilidades de fondos puntuales y la magnitud de la misma. No obstante, en la actualidad pueden degustarse cientos de *Skyspaces* que aparecen dispersos en museos a lo largo de todo el mundo, que se asemejan bastante a los espacios que alberga el Roden Crater.

Esa idea de observatorio y de arquitectura dedicada a elementos celestes ya habría sido propuesta —aunque como una utopía— anteriormente por Louis-Étienne Boullé en su Cenotafio a Newton, que quería amalgamar en esa arquitectura esférica todo lo que suponía el universo, como resultado de los ideales de la Ilustración. Dos siglos después, lo que propone Turrell demuestra que las inquietudes de los intelectuales son constantes, aunque en esta ocasión son materializables gracias a la Era Tecnológica. Sin embargo, las primeras construcciones con relación a los elementos celestes se remontan mucho más atrás: aproximadamente en el 2500 a.C., se estima que se levantó la primera piedra en Stonehenge, un monumento que demuestra que, desde incluso antes, se tenía conocimiento del ámbito astronómico y su funcionamiento. En el espacio circular, delimitado por una serie de megalitos, el Sol del solsticio de verano salía justo atravesando el eje de la construcción, lo que evidencia que los dedicados a erigir este monumento ya poseían conocimientos de astronomía. Es así como en 1971, inspirado por este tipo de construcciones, Robert Morris levanta en Velsen, como parte de la exposición Sonsbeek Buiten de Perken, un monumento dedicado a la observación celeste, que debió trasladarse a Lelystad en 1977 para dar paso a nuevas construcciones en el lugar. El espacio quedaba delimitado por una serie de círculos concéntricos originados por las paredes de tierra, al final de cuyo eje se situaban una especie de planchas de acero corten que enmarcan el sol del amanecer en el equinoccio de primavera y otoño, cuando el día y la noche tenían igual duración, mientras que las cuñas de piedra en los laterales muestran los solsticios de invierno y verano, respectivamente. En suma a esto, unas aperturas en forma de V invertida se abren en los muros de contención para tener total percepción del enclave de la construcción en el paisaje de polders Holandés. Perteneciente al mismo movimiento que



Sección del Cenotafio a Newton de día, Louis Étienne Boullé, 1784 ext. Proyecto IDIS



Vista aérea del *Observatory* de Robert Morris, 1977, Lelystad © Gert Schutte

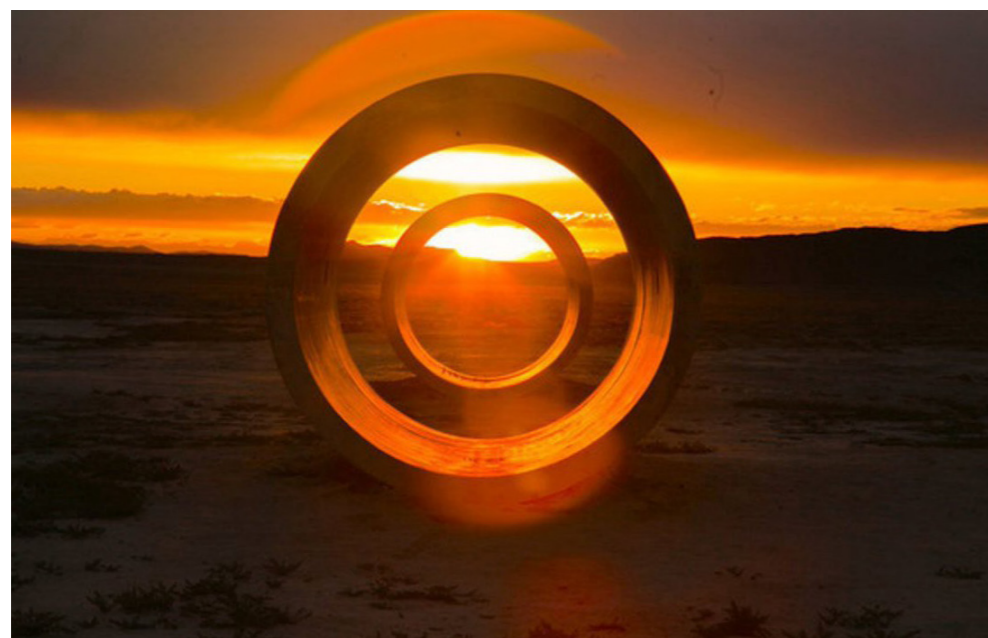
Morris, el Land Art, Nancy Holt en sus *Sun Tunnels* nos traslada al paisaje yermo del Great Basin Desert en Utah, donde alinea cuatro tubos de cemento con la trayectoria del sol en el solsticio de verano e invierno, los cuales remiten automáticamente a la arquitectura industrial. En esos tubos, que aparecen misteriosamente depositados en ese paisaje plano y vacío, Holt perfora las paredes de tal modo que, visto de día en el interior, imita constelaciones, convirtiendo el día en noche del mismo modo que Boullé en el Cenotafio. Ciertamente, Turrell alaba el trabajo de Morris o Holt, entre otros, pero en su obra él pretende dar un paso más, lanzando una visión más crítica acerca del movimiento terrestre y su relación con los eventos celestes, demostrando esa 'urgencia' para conectar al usuario con el cielo, al más puro estilo de enterramientos primigenios como Stonehenge, Newgrange, Karnak, o incluso la *kivas* precolombinas.

⁹ C. Adcock, *James Turrell: The Art of Light and Space*, Berkeley, University of California Press, 1990

¹⁰ J. Turrell en J. Brown, *Occluded Front: James Turrell*, Richmond, Texas, Lapis, 1985

estar ligeramente inclinado para permitir al usuario sentarse e interactuar con el cielo. Si lo hacía durante el alba o el ocaso y permanecía durante una hora, podía experimentar todo el rango cromático de luces que el cielo originaba durante ese período de tiempo, pudiendo sentir ese despliegue de colores y texturas que el cielo le ofrecía en el momento.

En primer lugar, obras de escala más doméstica, pertenecientes a la serie *Skylight*, como *Hover* o *As above*, la cual se basó en conceptos de los *Cross Corner Projections* y los *Wedgeworks*, llevados al plano del techo y no solo al de las paredes. Es con *Skyspace I*, en 1974, cuando inaugura la producción de una serie más enfocada a la exposición pública, bajo el encargo del coleccionista Giuseppe Panza di Biumo para su villa-museo en Varese, Italia. En 1978, desarrollaría el espacio *Meeting* en el Museum of Modern Arts en Long Island, Queens. El proyecto se demora considerablemente ya que debió cortar un agujero en la cubierta de un edificio industrial, haciendo uso de una maquinaria más compleja de lo común que pudiese eliminar la pesada estructura de acero. Mientras esto sucedía, en 1985 creó una segunda versión del espacio anterior en *Second Meeting* en el Museum of Contemporary Art de Los Angeles, en el cual evitó el anterior problema estableciendo la necesidad de una arquitectura autónoma para este tipo de obras, lo cual suponía ciertas limitaciones al crear espacios en exposiciones ya existentes. Esto supone un punto de inflexión en su obra, y comienza a estudiar el lugar y sus características —geografía, geología, astronomía, climatología, cultura, etc.—, proponiendo desde entonces obras *in situ*, las cuales obedecen al *genius loci*. Turrell se interesaba por los espacios cuando estos eran “generados, no por la arquitectura de la forma, sino por el solapamiento de pensamientos”¹⁰. Un ejemplo de obra que toma especial conciencia de ese espíritu del lugar es *Second Wind 2005*, en la Fundación NMAC, en Vejer de la Frontera Cádiz. Ya vimos que Eliasson contribuyó a la colección de esta fundación con su *Quasi bricks wall*, en un espacio expositivo que explora las relaciones que se establecen entre la obra artística y la naturaleza. En el caso de *Second Wind*, para acceder al *Skyspace* como tal, se presenta previamente una secuencia espacial que Turrell define perfectamente: al final del recorrido en el ‘jardín de esculturas’, el usuario es conducido hacia un montículo que presenta una abertura en su base y es invitado a adentrarse en él. En ese túnel oscurecido, el visitante experimenta el estímulo de la luz al final y el rumor del agua que cae. Una vez lo ha cruzado, se encuentra ante una especie de estanque recubierto de chapa de acero corten, de planta cuadrada, alrededor del cual puede pasear. Este espacio queda clausurado por muros de contención de un hormigón rojizo que se inclinan hacia el interior, los cuales evocan el color de la tierra, como si en lugar de haber sido algo construido, Turrell hubiese simplemente extraído un tronco de pirámide cuadrado de su interior. En el centro del estanque se presenta una especie de escultura gigantesca, monolítica, cuyo color grisáceo contrasta con el resto: el rojo de las paredes, el turquesa del fondo del estanque y el cielo, o el verde vivo de la vegetación circundante que se asoma por la abertura superior. Cuando el usuario llega a la esquina opuesta por la que ha accedido, descubre que esa pieza central protagonista no es un objeto macizo, sino que es accesible y es invitado a sentarse en el banco perimetral a observar el cielo a través de la abertura que parece no tener ningún canto. De este modo, Turrell trata la dicotomía constante de la luz con la que trabaja, tratándola como una superficie independiente, pero infinita.



Sun Tunnels de Nancy Holt, Utah © Aimee Smith

Los experimentos realizados durante la etapa del Hotel Mendota le sirvieron para adquirir cierta destreza al manejar un material que no se puede tocar: esa destreza que demuestra al modelar luces, tanto artificiales — *Single Wall Projections*, *Cross Wall Projections*, *Wedgeworks*... — como naturales — *Mendota Stoppages* — la traslada a los espacios envolventes que genera en los *Skyspaces*. «Esa fenestración radical procede del pequeño *Sky Window* que Turrell desarrolla como un Mendota Stoppage en 1966. La ventana se ajusta a los límites del techo y las paredes laterales, la cual daba lugar a una apertura con bordes afilados que hace al usuario elevar la mirada al cielo»⁹. Los *Skyspaces* se presentaban como una habitación cerrada en todo su perímetro, excepto en su acceso y una abertura en el cielo, con un banco corrido que se ubicaba a lo largo de todos los paramentos, cuyo respaldo solía



Acceso a *Second Wind 2005*, James Turrell,
Vejer de la Frontera © Julián Floria



Second Wind 2005, James Turrell, Vejer de
la Frontera © Julián Floria



Aunque cualquiera de los *Skyspaces* pueda remitirnos automáticamente al Panteón de Agripa —es probablemente el primer edificio que se le venga a la mente a cualquiera al pensar en una perforación circular en el techo, independientemente de su nivel de conocimiento arquitectónico—, lo cierto es que la descomunal escala del edificio, junto a los casetones de la cúpula, hacen que la presencia del cielo en el espacio se diluya, y lo ubiquen a una distancia considerable del espectador, quedando el espacio definitivamente segregado en el espacio del usuario y el celeste. Sin embargo, lo que hace especial a los *Skyspaces* de Turrell es su inconfundible escala íntima, que no solo consiguen enmarcar y delimitar perfectamente un trozo de cielo, sino que lo traen al espacio personal del espectador. Este tipo de *Skyspaces*, por tanto, no tenían otra función que valorar la luz de cada lugar: desde esa luz blanca perfecta que se refleja en los paramentos encañados de los pueblos gaditanos en *Second Wind*, a una más azulada de los ambientes marinos en *Tsegi Sky* en Corea, o las luces rojizas del desierto en el *Knight Rise* de Arizona. Aunque Turrell creó espacios con un uso más específico —principalmente meditativo—, como la Nueva Casa de Reuniones *Quaker* en Chestnut, Pensilvania. Uno de los proyectos arquitectónicos más interesantes del artista es *House of Light* (1997), del que toma inspiración directa del ensayo de Tanizaki, *El elogio de la sombra*¹¹, integrando un *Skyspace* en una casa japonesa de estilo *shoin* y usando elementos de su arquitectura tradicional, como las puertas correderas de papel —*shoji*— o los *tokonoma* —espacios rehundidos en la pared en los que se disponen elementos decorativos como pinturas—. En esta obra, Turrell explora la transformación que sufre la luz exterior al toparse con los diferentes materiales, y los usa del mismo modo que la arquitectura tradicional japonesa, como filtros de intimidad, originando una obra en la que, como su fuente de inspiración anuncia, lo importante es el *elogio de la sombra*, la ausencia de luz, y revisita las investigaciones que realizó en los *Dark Spaces*.

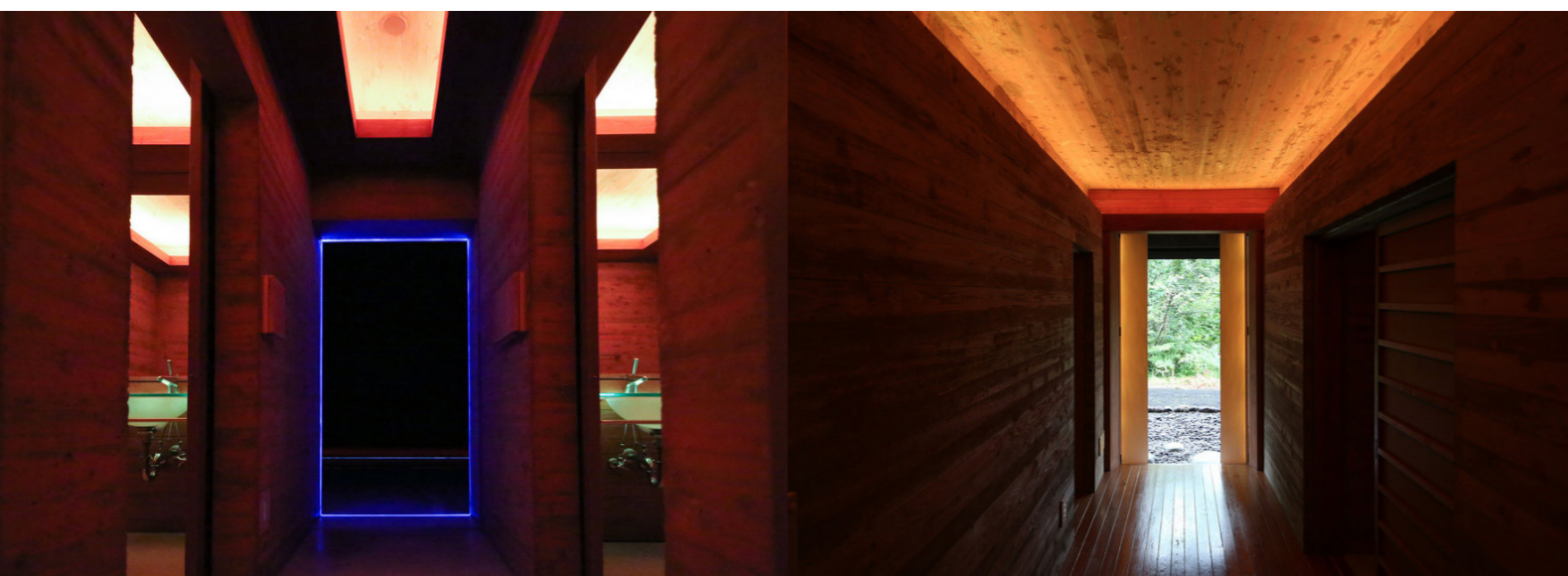
¹¹ M. Govan, C.Y. Kim; «Sky Light», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013



Techo del ábside de la Moritzkirche en Aubsburgo, John Pawson © Hufton + Crow

¹² J. Pawson, «Filtered light», *Journals*, 2013

El estudio de la luz y la incursión de la obra de arte en una vivienda tradicional japonesa hace pensar en el breve escrito que deja John Pawson en su *journal* digital: *Filtered light*. «La luz tiene el potencial de hacernos ver y comprender algo de una manera diferente: quizás no haya otro factor que tenga un impacto más profundo en cómo uno se siente en un lugar. En Japón, donde la luz natural es tradicionalmente filtrada a través de paneles de papel *shoji* o finas pantallas de madera, el efecto de la luz que queda baña los espacios sirve para calmar el espíritu y agudizar los sentidos, realzando la manera en que uno experimenta la textura de un *tatami*, las vetas de un panel de madera o la junta entre superficies, así como fomentando una potencia de la atmósfera»¹². De este modo, de la misma manera que Turrell hace uso de los materiales japoneses tradicionales para filtrar la luz hasta lo más profundo de la vivienda, estableciendo gradaciones muy concretas de intensidad, Pawson presta atención al detalle ínfimo que nos hace sentir la luz de esa manera: volviendo un poco a la paradoja que ideó Eliasson; nuestra percepción de la luz no existiría si no hubiera un material sobre el que esta rebotase, entonces lo que apreciamos, en definitiva, es la interacción de esta luz con los diferentes materiales, su rugosidad y su porosidad, haciendo que la contemplación de estos elementos se convierta en una verdadera experiencia háptica. Y esto se hace patente no solo en esta reflexión del arquitecto, sino también en su obra. Esa condición táctil de la luz queda reflejada en sus muchos edificios de culto religioso, que destacan por la ausencia constante de ornamento, favoreciendo un protagonismo de la luz y convirtiéndola en la razón de ser del espacio. En el caso de la Abadía de Nuestra Señora de Novy Dvur, en República Checa, la luz, al igual que en esa vivienda tradicional japonesa que él visita, la luz consigue hacerse paso a través de largos pasillos, en los que va perdiendo intensidad y marca la profundidad y los diferentes grados de privacidad del espacio. En el de la Moritzkirche, en Augsburgo, totalmente neutra, blanca, que a pesar de aparecer salpicada de algunas figuras de santos, el usuario encuentra esa ascensión no por medio de la simbología sino por la profusión de luz, encargada de modelar el volumen interior del espacio y que, dado su manejo y su carácter denso, se convierte en manos de Pawson en contenedor, y no en contenido.



House of Light, James Turrell, Niigata ext. plansmatter.com

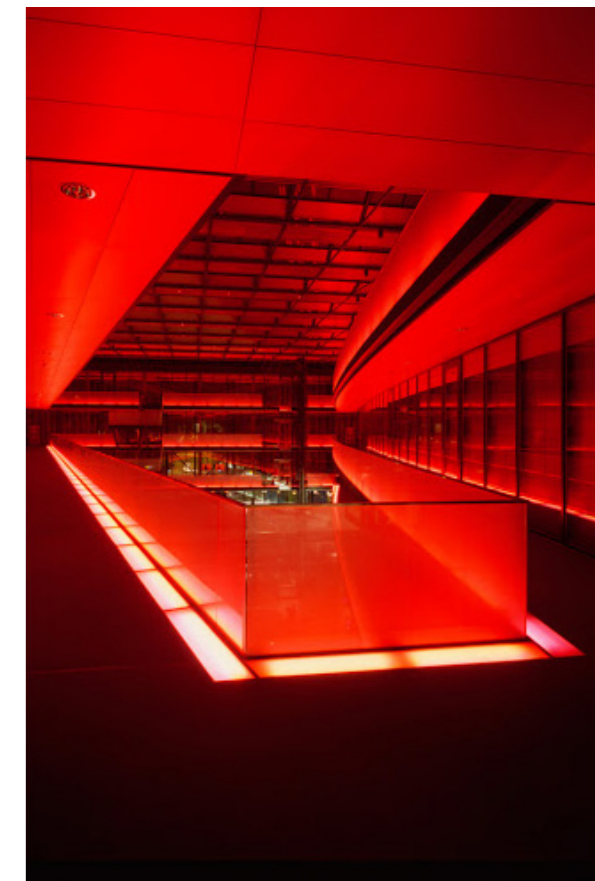
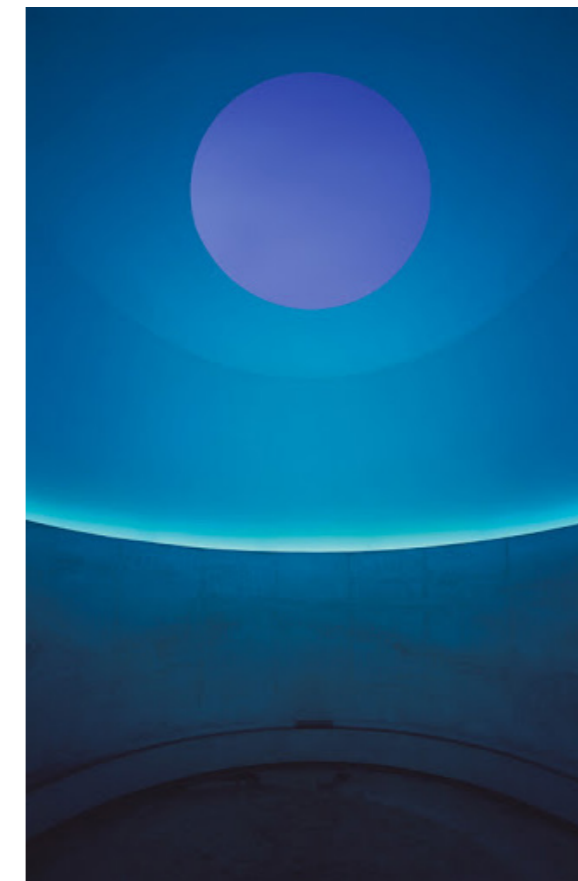


← *One Accord*, 2000, James Turrell, Chestnut, Pensilvania © Florian Holzherr
 → *Time/Timeless/No Time*, 2004, Walter de Maria, Museo Naoshima © Walter de Maria

levanta el techo de la pared, creando un plano horizontal independiente respecto del resto del conjunto arquitectónico, que vuelve a remitirnos a esa arquitectura flotante de las cúpulas de Sir John Soane o Juan Navarro Baldeweg. Pero existe una vinculación mucho más estrecha con un evento mucho más reciente: la obra *Time/Timeless/No Time*, del artista Walter de Maria, la cual cabe valorar inserta y en conjunción con el espacio arquitectónico, en lugar de un hecho aislado. Situada en el museo de Naoshima en Tokio, de Tadao Ando, lo que más llama la atención de la sala es que la cúpula, en la que el plano horizontal es inexistente debido a la inclinación del suelo que establece la gran escalinata, flota de la misma manera que en proyectos de los anteriormente mencionados, consiguiendo descolgarla de la nada y haciendo que flote gracias a la luz. Eso consigue generar dos efectos muy interesantes: en primer lugar, la sensación de tensión del usuario, en esa dicotomía tan obvia entre la ligereza y lo etéreo de la luz y lo pesado y misterioso de esa gran esfera de granito brillante que se instala en el centro, justo debajo del lucernario. Esa interrelación entre usuario-obra de arte-arquitectura es la propia de las instalaciones inmersivas de las que se viene hablando, pero también alude a la constante de la obra de de Maria, quien enfatiza las relaciones entre el humano y la Tierra, y la Tierra y el Universo. Por otra parte, la luz pone en valor la arquitectura existente y evidencia la textura de ese hormigón que recubre todas las paredes, volviendo a esa idea de Pawson de la luz en la casa tradicional japonesa, y una idea que tanto Eliasson como Fontana ya valoraban en las piezas que creaban, dando lugar a una luz que resalta las cualidades intrínsecas del material y convierten la estancia en el espacio en una experiencia háptica a través de la percepción ocular del individuo.

¹³ M. Haldemann, *James Turrell: Zug Zuoz*, Osffildernm, Alemania, Hazke Cantz, 2010

Según M. Haldemann, en otros proyectos de Turrell la arquitectura no es “ni un objeto iluminado, ni un contenedor de luz”, sino “la revisión de un sistema preconcebido en el que la arquitectura se sitúa en una primera capa y la luz en una segunda, creando así una especie de cuerpo de luz que flota, en una sutil membrana”, a lo que denomina *arquitectura de la luz*¹³. Este efecto lo convierte en una arquitectura pulsatoria, cambiante, que se expande con los colores cálidos, y se retrae con los fríos. Esto ocurre, por ejemplo, en *Light Transport* (2005), instalación que se realiza en una estación de trenes en Zuog, Suiza, la cual pierde toda cualidad material anterior, y, como un fluido capaz de atrapar en su interior algo, la luz aparece como una membrana que recubre la arquitectura y toma especial relevancia, haciéndose incluso tangible. Por otra parte, el uso de la luz en piezas como *Piz Uter* se muestra de manera antagónica a *Light Transport*, en los que directamente la arquitectura no pasa a un segundo plano, sino que desaparece, tomando como única materia maleable la propia luz, en la que el plano del techo, que aparece bañado por luces de neón se funde con el del cielo, borrando toda sensación de profundidad. Se pone en evidencia, de nuevo, lo importante que fueron sus inicios experimentales en el Hotel Mendota, puesto que esto es una evolución de su trabajo en los *Wedgeworks*, intercambiando esa habitación trasera que funcionaba como un “espacio plano” por la infinitud del cielo.



← *Piz Uter*, 2005, James Turrell, Zuoz, Suiza © Florian Holzherr
 → *Light Transport*, 2005, James Turrell, Zug, Suiza © Florian Holzherr



Templo de Abu Simbel en Egipto ext. ABC

Como se ha expuesto anteriormente, el hecho de “monitorizar” los movimientos de los astros no es algo nuevo y exclusivo de los avances tecnológicos, sino algo que culturas muy antiguas ya incorporaban en sus tumbas, templos y planeamientos urbanísticos. El Templo de Abu Simbel, en Egipto, de Ramsés III, se sitúa a más de 800 km al sur de El Cairo para permitir que la luz del alba penetre en su interior e ilumine tres de las cuatro estatuas: la de Re-Horakhty, la personificación divina del sol; Amun-Re, el dios del sol del segundo milenio antes de cristo y la figura del faraón. Curiosamente, la figura que quedaba sin iluminar era la de Ptah, el dios creador de la oscuridad y el inframundo. Este hecho no fue casual, igual que tampoco lo fue el planteamiento de las ciudades en el Antiguo Egipto siguiendo directrices que obedecían a los movimientos del Sol. Comportamientos similares son los de los pueblos Hopi en Walpi, a unos 100 km al noreste del Roden Crater de Turrell, en los que sus miembros se anticipan al solsticio de invierno, observando el progreso diario de la puesta de sol en los Picos de San Francisco; además de la celebración de ceremonias en esas *kivas* y en plazas abiertas, bajo el mando de un Jefe Solar que movilizaba al pueblo. En otras culturas indias americanas, también se realizaban aperturas en las paredes para observar el movimiento del Sol a lo largo del día en el paramento opuesto, lo cual indicaba el momento del año en que se encontraban.

Cuando Turrell adquiere el terreno del Roden Crater en 1974, su objetivo no es artístico, igual que la pretensión de sus obras no se limita a lo estético, sino que existe un afán de conocimiento a través de la experimentación. La idea de Turrell, aún inconclusa después de 45 años, es la de crear un complejo de observación celeste que incluya instalaciones para poder acomodar y recibir a una serie de visitantes. A pesar de que el espacio aún no está abierto al público, hay gente cercana al artista que ha tenido la oportu-

¹³ M. Govan, «Roden Crater», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013

¹⁴ *Butte* es el término empleado en los Estados Unidos y Canadá para designar las colinas aisladas con mesetas planas en sus cimas. Son propias del paisaje oeste de Estados Unidos y la zona próxima a Honolulu en Hawaii.

unidad de visitarlo y experimentar ciertos eventos, por lo que mucho de lo que se expone a continuación son interpretaciones a través de los planos e imágenes disponibles, y no de experiencias de personas reales como ha sido hasta ahora, lo cual limita un poco el análisis.

Al este del Roden Crater se sitúa la llamada *Fumarola*, uno de los espacios más complejos. Recibe su nombre al encontrarse situada sobre una antigua fisura que expulsaba gases y vapores a altas temperaturas mediante las cuales los volcanes liberan energía, que recibe la misma denominación del término científico italiano. Esta construcción de hormigón de planta ovoidal investiga las diversas circunstancias de espacio y tiempo ligadas al ámbito celeste y cuenta con dos espacios superpuestos que alojarán eventos nocturnos. Es curioso cómo, según su disposición enterrada, puede recordar a la arquitectura militar de búnkers, en este caso para dar protagonismo al paisaje y no perturbarlo, pero que a la vez por su forma cóncava en el interior sirve como zona de vigilancia celeste, propia de los observatorios, que suelen estar elevados. Esto es solo posible debido a las condiciones tan precisas de su ubicación que ya se han relatado, y es por lo que Turrell pasó casi tres meses buscando este enclave concreto. En definitiva, la *Fumarola* presenta un espacio superior con una cubierta de hormigón a modo de cáscara que sigue el perfil del montículo en que se inserta; mientras que la parte inferior aparece una habitación de sección esférica. En la base del espacio superior, aparece una piscina cuyos bordes son de bronce y el fondo de vidrio, lo cual conecta ambos habitáculos: la luz atraviesa esa capa de agua para proyectarse en la superficie del espacio inferior. De este modo, el funcionamiento de la instalación es análogo al del globo ocular, representando el espacio esférico la totalidad del mismo, el agua la lente y la abertura inferior de la piscina la pupila. El vaso alberga también una antena que queda oculta, que permite a los que se sumergen en el agua oír el sonido de las estrellas en la porción de cielo visible a través de la apertura. Por tanto, el artista no busca mostrar solo las ondas de luz, sino también las sonoras, como haría Eliasson en instalaciones posteriores (*Notion motion*). De nuevo, se demuestra ese proceso interactivo entre el usuario y el espacio que lo rodea, los hechos que desencadenan la realización de una serie de acciones sobre el usuario, y como en el caso de Turrell es posible experimentar bajo el agua que se encuentra posada en la superficie terrestre el espacio celeste que se encuentra a kilómetros sobre nosotros: el *metaespacio*. No solo esto, sino que prolonga y consolida aún más la investigación de esos espacios ceremoniales primitivos desde sus inicios hasta el Land Art Contemporáneo. Unas escaleras de hormigón ascienden hasta la parte superior del volcán, las cuales sirven como entrada principal al complejo del Roden Crater y ofrecen desde la meseta una amplia visión del *Painted Desert* en el que se inserta y los llamados *buttes*¹⁴ que se extienden en el estado de Utah. Los viajes a la Luna que inspiraron tanto a Turrell como a Fontana para su obra hicieron valorar, sobre todo a las personas que observaron la Tierra desde el satélite, el sentimiento de vivir en este planeta. No obstante, la obra de Turrell, la cual no perturba el paisaje, al haber horadado su interior y haber creado una especie de sistema que no es perceptible desde el punto de vista paisajístico, acabará aflorando y mostrándose cuando el viento termine de erosionar la superficie restante del cráter, y esos intestinos de hormigón se expondrán ante el color rojizo del Painted Desert, habiendo evolucionado con el propio paisaje y, una vez contemplado desde ese punto de vista, ser

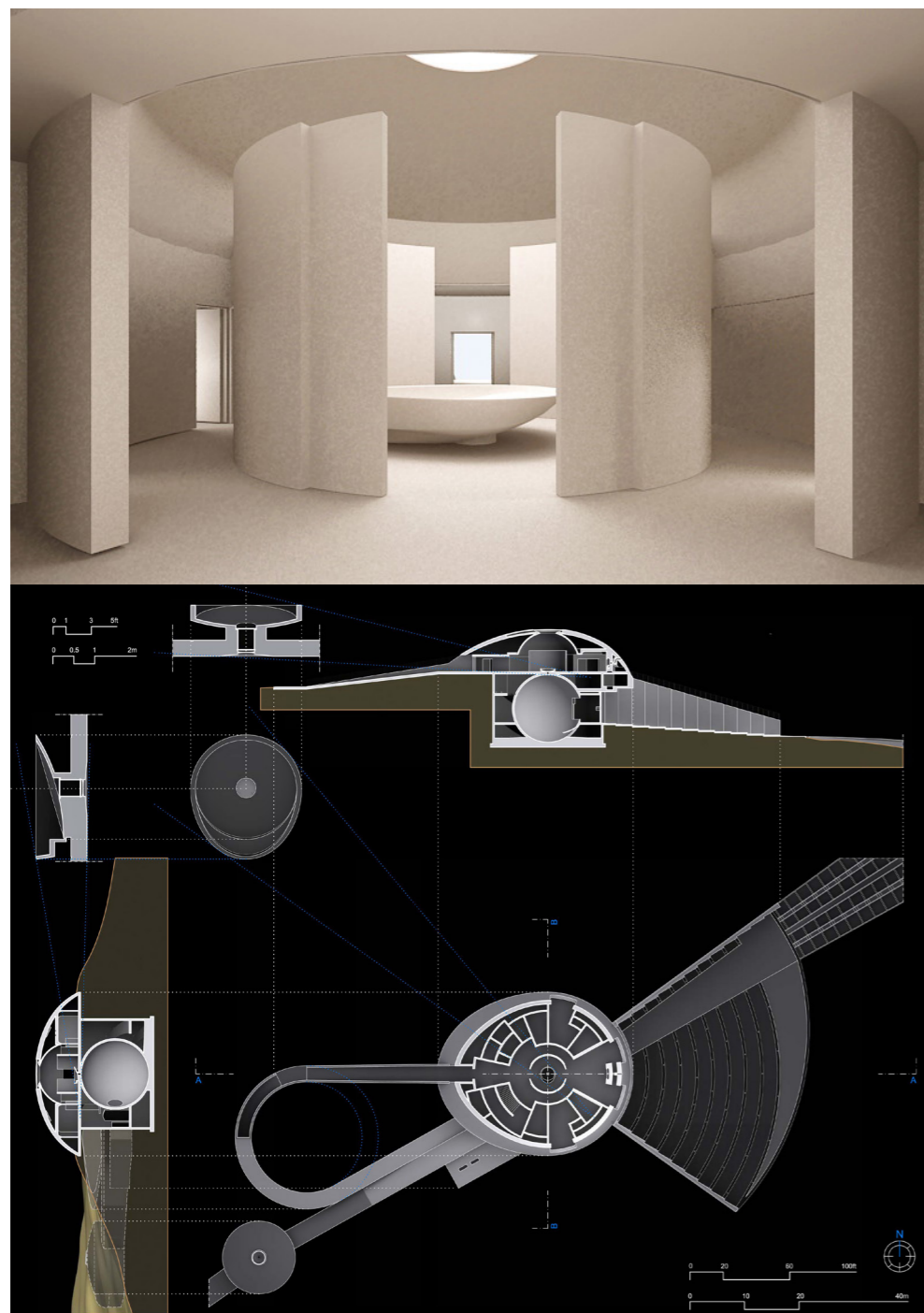
virá a los seres humanos para valorar la diferencia entre el tiempo geológico y el tiempo antrópico¹⁵, y por tanto, su propia presencia en ese espacio y tiempo. Así se entiende mucho mejor la importancia que toman esos viajes en avioneta, algo que escapa a los límites usuales de transporte aéreo y se convierte, no solo en herramienta, sino en lugar de estudio: no solo es capaz de experimentar la vista de la tierra desde otra perspectiva, otro plano diferente al del suelo, sino también el cielo desde otra dimensión y poder “traerlo” a la tierra para que el resto de usuarios puedan experimentarlo.

¹⁵ M. Govan; «Roden Crater», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013

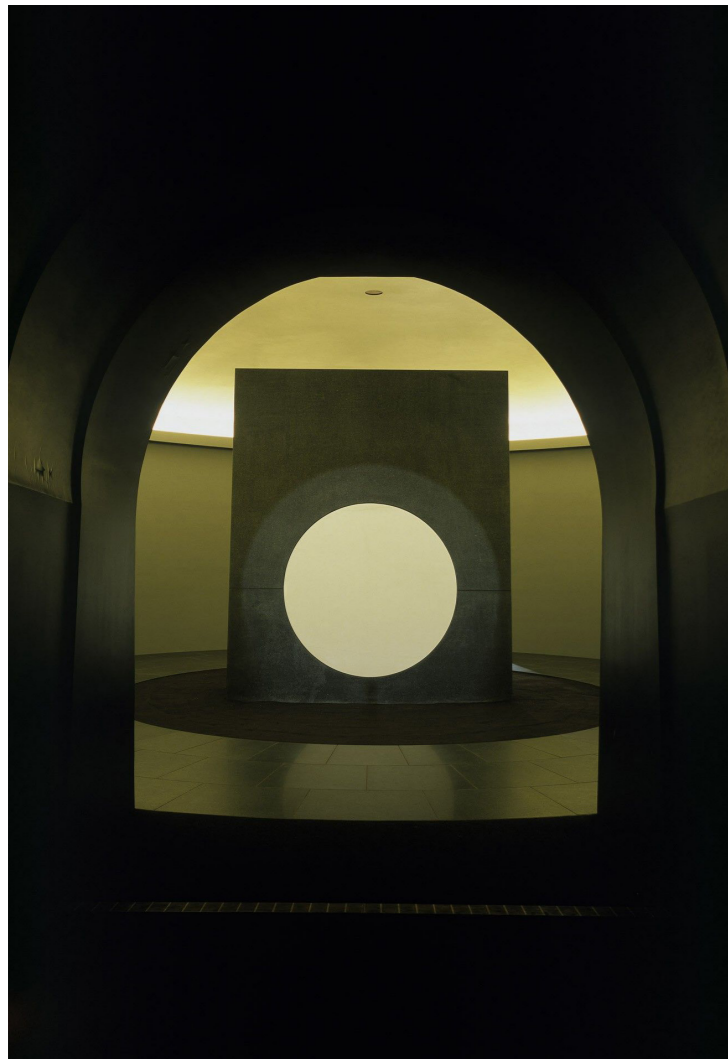
¹⁶ Vídeo: *James Turrell's Roden Crater*

Desde el este hacia el centro, lo próximo que encontramos es *Espacio del Sol y la Luna*, lo cual se convierte en una especie de *camera obscura* a escala arquitectónica, un dispositivo cuyo funcionamiento es el de un contenedor que se perfora y ofrece una visión del exterior en el ambiente oscuro del espacio interior. En este caso, Turrell está tratando de materializar lo que esas culturas indias ya hicieron en su momento, lo que Boullé ideó para el Cenotafio de Newton o lo que él mismo practicó en su infancia cuando agujereaba las cortinas de su habitación, fruto de las experiencias religiosas de su familia. Uno de los largos túneles que alberga el Roden Crater nos lleva a un espacio de planta circular, el cual se sitúa en el centro del complejo, donde una gran lente introduce la luz del sol y los cuerpos celestes en la zona más profunda del montículo. En esta habitación, la luz aparece muy controlada, lo cual se consigue mediante una iluminación indirecta en torno a todo el espacio, creando un halo brillante que rodea al monolito conformado por dos bloques triangulares de basalto negro que enmarcan una gran disco de mármol blanco puro, visible desde ambos lados. Este círculo representa la dicotomía sol-luna, iconos atemporales que han representado opuestos, pero también la totalidad del cosmos, y queda alineado con la salida del sol más septentrional y la puesta más austral, secuencia lograda únicamente después de cada ciclo lunar completo —cada 18.61 años—. Lejos de quedar reducido a la mera contemplación de ese elemento protagonista central, la instalación tiene como objetivo experimentar el tiempo a través de elementos celestes una vez más.

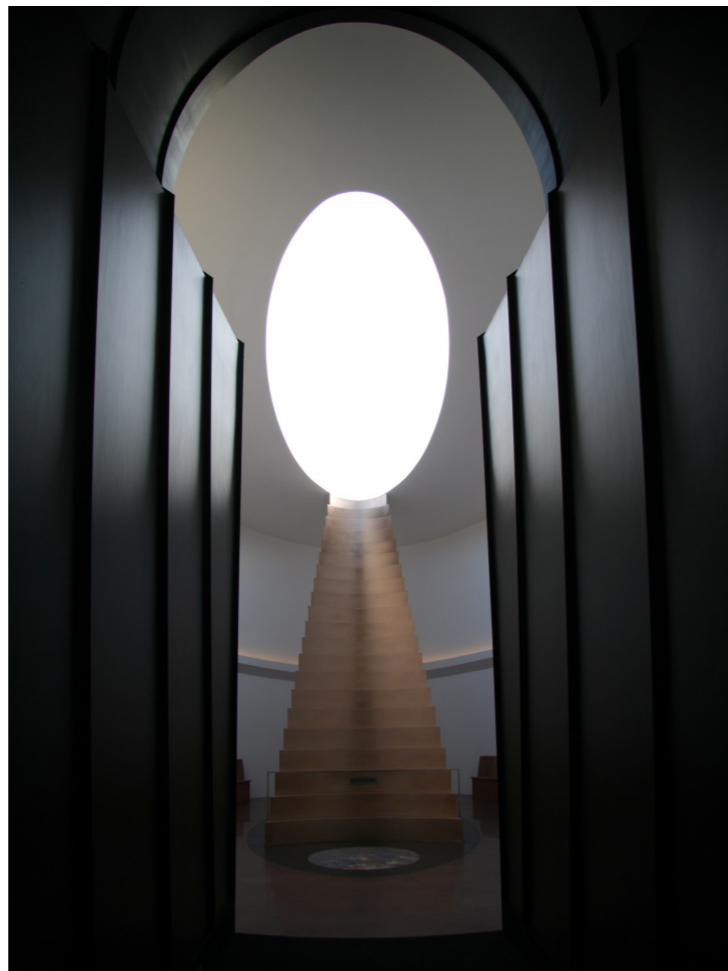
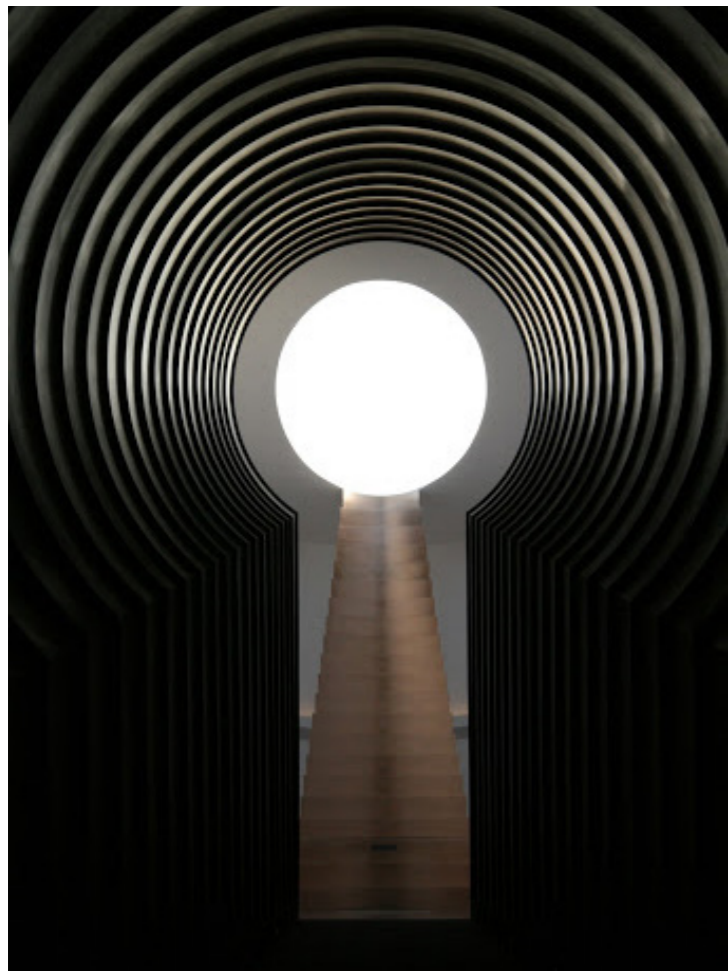
Continuando hacia el oeste, entramos en *Alpha*, un túnel caleidoscópico en cuyo final se intuye un gran círculo flotante que brilla —¿el Sol?— cuando es de día, y una mancha negra sobre un espacio brillante cuando es de noche —¿un eclipse?—: la noción del tiempo desaparece en ese lugar. En el interior, esto se muestra como un efecto sorprendente, del mismo modo que Eliasson recrea el Sol en la Nave de Turbinas del Tate Modern con *The weather project*: el usuario debe descubrir el engaño y cómo se construye la ilusión. Turrell lo conduce a través de *Alpha* hasta el *Portal del Este*, donde descubre que ese Sol o esa Luna no es otra cosa que un abertura al cielo; y que, además, no es un círculo en posición vertical, sino una elipse horizontal. En la construcción de la ilusión juega un papel fundamental la aparente distorsión de la perspectiva; al ojo le es imposible juzgar con exactitud a una distancia lejana, y ese círculo flotante parece estar en un plano previo a su fondo, la ilusión construida por el cerebro es, en realidad, lo contrario a lo que ocurre de verdad. Cuando cae la noche en el *Portal del Este*, esa elipse en el techo que enmarca el cielo nocturno se funde con el plano superior, bañado por luces de neón, algo que Turrell ya había probado en sus anteriores *Skyspaces*. También toma especial protagonismo esa escalera dorada que se derrama desde ese foco de luz hacia el espacio, entregándose al espectador como una invitación para *agradecer a la luz*. Lo más sorprendente, es que *Alpha* sirve, en realidad, como un telescopio que proyecta la luz del sol en los solsticios o la de las lunas más septentrionales y más meridionales —cada 9,3 años— desde la abertura elíptica en el *Portal del Este* sobre la superficie de mármol circular del *Espacio del Sol y la Luna*¹⁶, y consigue ser el vaso comunicante de la materia física que constituyen tanto la *luz* —entendida en ese contexto tangible de la *thingness* o *cosificación* de la misma— como el usuario, creando momentos como el que se produce en el templo de Abu Simbel en Egipto en cada solsticio.



Render y planos del espacio *Fumarole* en el Roden Crater © James Turrell



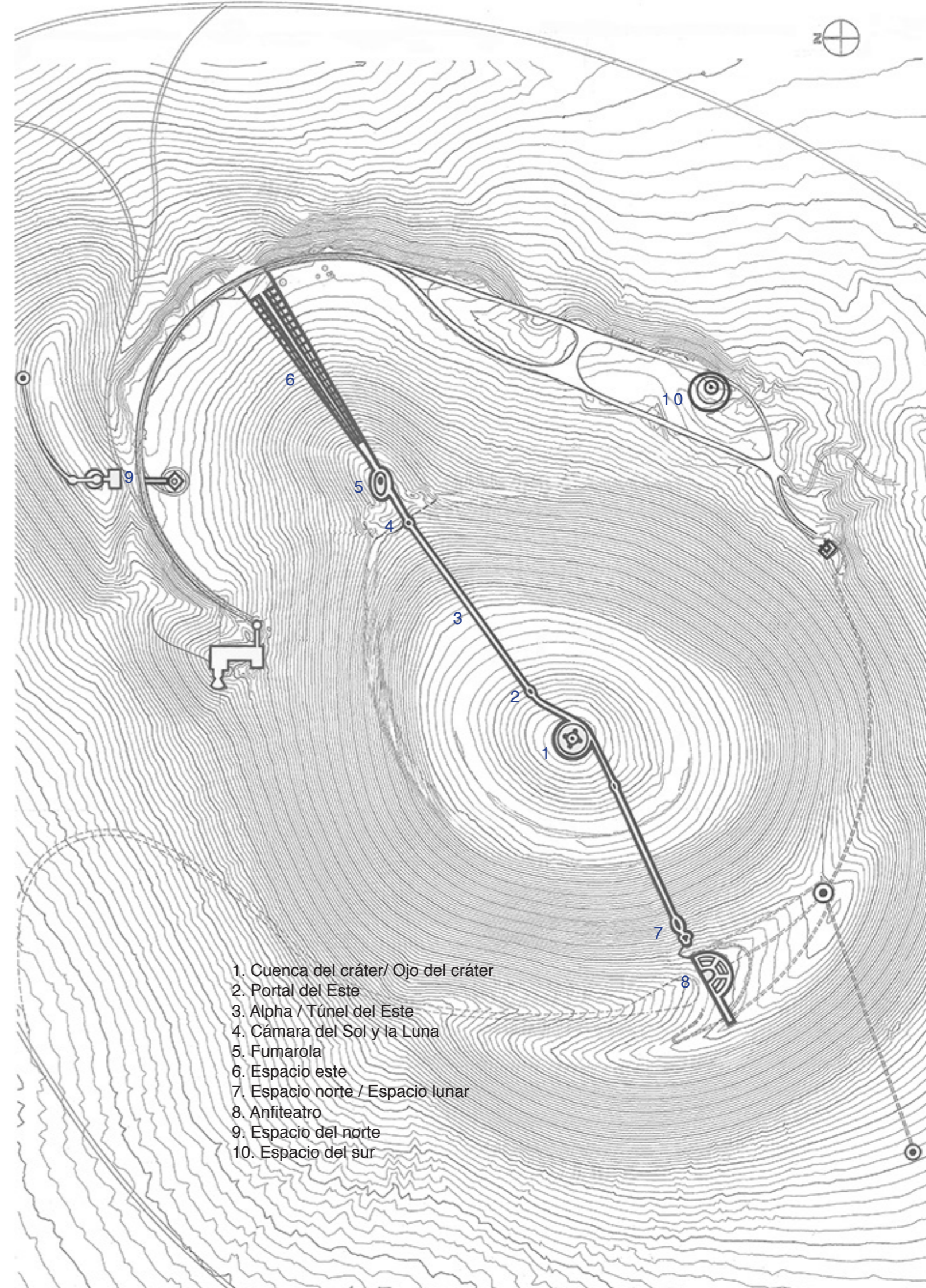
← Moon and Sun Space
↓ Alpha – East Tunnel
→ Portal del Este
© Florian Holzherr



En el centro de estas dependencias astronómicas encontramos el llamado *Ojo del cráter*, lo que no es más que otro de los *Skyspaces* que Turrell había venido creando desde mediados de los años 70, el cual se inscribe en una planta circular y deja penetrar en su interior la luz diurna a través del lucernario —también circular— en la parte superior, cuya razón de ser es la cuenca del antiguo cráter que se ubica sobre este espacio. Esta cuenca, por su parte, aparece como uno de los *land works* que otros artistas expuestos en el anterior subapartado habían realizado, una pieza circular prácticamente superficial, en una piedra rojiza que se mimetiza con la ceniza de tonalidad similar que el cráter aun conserva, y que se ubica en el centro geométrico del monumento, originando algo similar al reloj solar de *Observatory* de Robert Morris. En alguna ocasión, el usuario puede pensar que si ya conoce el cielo, ¿por qué debería de entrar a este espacio? Sin embargo, la perspectiva que nos ofrece Turrell del cielo en los *Skyspaces* no se trata de verlo simplemente, sino de reflexionar acerca de “la historia de por qué vemos el y cómo nuestra percepción forma ese cielo”¹⁷.

¹⁷ ibíd.

Aunque a través de la visión que se ha ofrecido de estos espacios puede parecer que la verdadera preocupación de Turrell es acercarse más al conocimiento del ámbito celeste y plasmarlo a través de su arte, la verdadera realidad es que el foco de atención está proyectado sobre el usuario: la reflexión definitiva no es el paso del tiempo geológico o astronómico, sino la proyección de este paso del tiempo sobre el individuo; el cómo este se inserta en un espacio concreto, y en como la visión limitada solo le muestra una realidad distorsionada: con sus *Skyspaces*, Turrell no solo se convierte en Platón en el *Mito de la caverna*, mostrando la ilusión, lo que interpreta el globo ocular, y haciéndonos ver que estamos insertos en la inmensidad del universo; sino que también ejerce un poco el papel de Sócrates, proclamándose el *tábano* de la sociedad moderna, despertando la curiosidad del usuario e incluyéndolo en el proceso activo de la creación de la propia obra de arte.



1. Cuenca del cráter/ Ojo del cráter
2. Portal del Este
3. Alpha / Túnel del Este
4. Cámara del Sol y la Luna
5. Fumarola
6. Espacio este
7. Espacio norte / Espacio lunar
8. Anfiteatro
9. Espacio del norte
10. Espacio del sur

Plano del Roden →
Cráter
© James Turrell

«Una de las cosas sobre volar es que los lugares a los que nos ha llevado son lugares que no hemos empezado a habitar hasta hace relativamente poco. Perceptualmente seguimos siendo anclados a la tierra, y no nos manejamos bien en el cielo. Hay muchas ilusiones que se les presentan a los pilotos que son en realidad bastante peligrosas. Hay situaciones en las que la pérdida total del horizonte cambia relativamente las cosas»¹⁸. Turrell se embarcó en un viaje sin rumbo en la búsqueda del Roden Crater, en el estudio ambulante que fue su avioneta. Se dio cuenta de que, estando en el aire, entre las nubes, la niebla y otros fenómenos propios de ese plano superior, perdía la noción de orientación y del horizonte. Básicamente, era el principio por el que se regían instalaciones que ya se han mencionado previamente, como es el caso de algunos de los proyectos de Eliasson — *The mediated motion*—, *Blind light* de Antony Gormley o el *Blur Building* de Diller Scofidio + Renfro; se trata de jugar con la percepción del usuario hasta el punto de hacerlo sentir desorientado y valerse de elementos intrínsecos a él para orientarse bajo unas condiciones que no son habituales. En definitiva, de educarlo y enseñarle que dispone de más herramientas de las que se ha habituado a usar para percibir el espacio: se trata de hacer más sensible y enseñar cómo funcionan sus sentidos ante determinados estímulos. El objetivo último de Turrell era comprender la percepción de los humanos mediante esos espacios de luz, y es lo que siguió investigando en sus *Ganzfeld* —“campo completo”, en alemán—, instalaciones en las que, mediante el uso de luces de neón, borraba esquinas y rincones, creando un espacio totalmente plano. El usuario pierde toda sensación de orientación y, en ocasiones, incluso del equilibrio y orden lógico, y moverse en ese medio se hace difícil. Esto ocurría al hurgar en una región del cerebro desestructurada de estímulos, lo cual causaba una privación perceptual: «creamos la realidad en la que vivimos pero no somos conscientes de cómo lo hacemos»¹⁹ — decía James Turrell.

En *City of Arhirit* (1976), su primer *Ganzfeld*, expuesto en el Stedelijk Museum, Turrell experimenta con cómo superficies reales, tangibles, al reflejar la luz neutra, son capaces de crear efectos similares al de un tubo de neón: el verde denso que inunda dos de las salas es, en realidad, producido por el rebote de la luz sobre una superficie con césped; o el rojo que lo hace en otra de ellas, es producto del reflejo de la misma en un muro de ladrillos. La secuencia en *City of Arhirit* no era casual: el hecho de usar el verde del césped hacía que después de pasar un rato en ese espacio, la imagen remanente del verde —rosa—, intensificara aún más el rojo del otro espacio, al menos durante unos diez segundos. Sin embargo, cuando el usuario pasaba unos minutos en ese espacio, la sensación de que el espacio era puramente rojo empezaba a desaparecer. Es curioso como todos experimentamos esto en nuestra vida cotidiana y pasa desapercibido a nuestros ojos. Sin ir más lejos, esta mañana leía un libro en mi cama justo después de despertarme, cuando he notado que el papel que acostumbro a mirar “emitía” más luz de lo normal, y era algo más incómodo a la vista. El hecho es que, nunca me había percatado de que la vivienda justo enfrente de mi ventana, cuando recibe de frente el sol de la mañana, proyecta, debido a su color amarillo

¹⁸ M. Govan; «Entering the new landscape», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013

¹⁹ *ibíd.*

²⁰ R. Smith; «Venice Biennale: The Enormity of the Beast», *New York Times*, 2 de junio 2011 [<https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2011/06/02/venice-biennale-the-enormity-of-the-beast/>]

intenso, en el espacio interior de mi habitación una luz mucho más brillante y anaranjada. Al encender la luz de la lámpara, totalmente blanca, este efecto se borra por completo, y entonces, soy capaz apreciar los colores “naturales” de las paredes interiores. Mi visión se ha acomodado a esa luz amarillenta que no es más que el reflejo del edificio de enfrente, y ha creado una “ilusión”, que no es más que una simplificación de los estímulos que yo estoy acostumbrado a percibir. Turrell, a partir de esas experiencias, pretende activar mentalmente al usuario y hacerlo consciente de cómo procesa los estímulos y por qué percibe la ilusión tal y como la percibe, aunque no sea algo cien por cien real.

Desde entonces, los *Ganzfeld* se realizan en una arquitectura que permita al espectador experimentar fielmente el efecto deseado, una arquitectura que permita generar ambientes en espacios totalmente cerrados, con una serie de luces controladas y programadas, proyectadas en superficies totalmente lisas. En ellos, el usuario asciende por una rampa o escalera, lo cual le aporta cierta sensación de seguridad al estar caminando en algo totalmente reconocible por su cerebro; entonces, accede a un espacio en el que no existe ningún límite, no hay horizonte, priva al ojo de cualquier límite reconocible y, por tanto, se pierde la noción de orientación que Eliasson habría trabajado como factor de presencia fundamental. Turrell borra esquinas y rincones, las redondea, funde los planos del suelo, paredes y techo y entonces, ese espectador se encuentra prácticamente *flotando en el espacio*, pierde por completo la sensación de estabilidad al no tener ningún elemento de referencia al que su ojo pueda acogerse. De este modo, «la vista parece abandonar el cuerpo de su poseedor, la visión colapsa y el usuario experimenta una “plenitud de vacío” que lo desorienta», describe Roberta Smith¹⁹.



Dhatu, uno de los *Ganzfeld* de Turrell © Florian Holzherr

En las *Space Division Constructions* previas, el usuario podía situarse en la habitación, observando algo que podía ser más similar a un lienzo que a la constitución de un espacio. Los *Ganzfeld*, por el contrario, están basados en las investigaciones realizadas por Robert Irwin y Ed Wortz en 1969 como parte del programa “Art and Technology” del LACMA y que Turrell co-dirigió, y se construyen a partir del vacío. Es ahí cuando Turrell consigue realmente activar la mente del visitante y hacerlo partícipe y principal razón de ser del proceso creativo. Mientras que los *Skyspaces* trataban de reconsiderar el horizonte de un paisaje y ponerlo en valor, los *Ganzfeld* lo borraban por completo, «creando una experiencia para los ojos y el cuerpo del usuario, sentidos y visión, que se privan los unos de los otros»²¹. Por tanto, es la *presencia corpórea* el hilo conductor de este tipo de obras, que en piezas como *To be sung*, queda representada por la aparición de unos bailarines, que rompen el límite entre la visión y esa experimentación del espacio que se producía en las *Space Division Constructions*. Estas piezas de Turrell hablan, al igual que *Blind Light* de Gormley, de la experimentación a través de la eliminación de los límites físicos, arquitectónicos.

Como parte del programa “Art and Technology”, Turrell propuso un experimento sensorial: primero, el usuario era introducido en una cámara anecoica de unos 3,5 metros en todas sus dimensiones, en la que quedaba privado de cualquier estímulo luminoso o sonoro durante un período de entre cinco y diez minutos. A continuación, el usuario era ascendido mediante un elevador hidráulico a un espacio abovedado de plexiglas semitraslúcido, donde se le inducían estímulos mediante luces cambiantes, variación de temperatura y flashes y pulsaciones luminosas; por último, el usuario descendía y salía de la obra y del museo. Esto se trataba de una investigación acerca de un efecto llamado «*alpha conditioning*», en el que se produce un proceso de aprendizaje de cómo el usuario responde a determinados estímulos después de encontrarse en una situación totalmente neutra. Esto evolucionó hacia una serie de cúpulas individuales —las *Perceptual Cells*— de aproximadamente un metro de diámetro en los que el usuario, al igual que en los *Ganzfeld*, tenía una sensación de pérdida de horizonte, de desorientación. Estas *Perceptual Cells*, a diferencia de casi cualquiera de las obras de Turrell, no pertenecen a ningún lugar o momento concreto, y se acerca más a una evolución de la línea de investigación que inició en el Hotel Mendota que al mundo de la instalación inmersiva. Es el caso de los *Gasworks*, un dispositivo en el que el usuario es tumbado en una camilla que una “enfermera” desliza hacia una célula esférica, donde experimenta esos cambios pulsatorios intensos de luces, colores y temperatura. En un espacio tan reducido como es esa célula esférica, Turrell es capaz de extender los límites de la superficie interior infinitamente, y consigue introducir una luz tan saturada que su densidad se hace prácticamente táctil y parece “tocar la piel del espectador”²², explorando zonas en las que la piel llega a ser sensible a estos cambios luminosos. En esa serie de *Perceptual Cells* Turrell en definitiva juega con elementos anacrónicos, aunque con sentido cultural, como las cabinas telefónicas en *Telephone Booths*, confesionarios o celdas de prisión, usados como contenedores que exploran los efectos psicológicos de la luz y su potencial transformativo en experiencias perceptivas intensas. Es el caso de *Dusseldorf Light Salon*, en el que el usuario se sienta en lo que parece ser un salón de belleza, y un secador de pelo le hace experimentar cambios de temperatura y luces pulsatorias que recrean efectos alucinógenos.

²¹ M. Govan; «Entering the new landscape», *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013

²² «Behind-the-eyes seeing», *ibíd.*

²³ *ibíd.*

²⁴ *ibíd.*

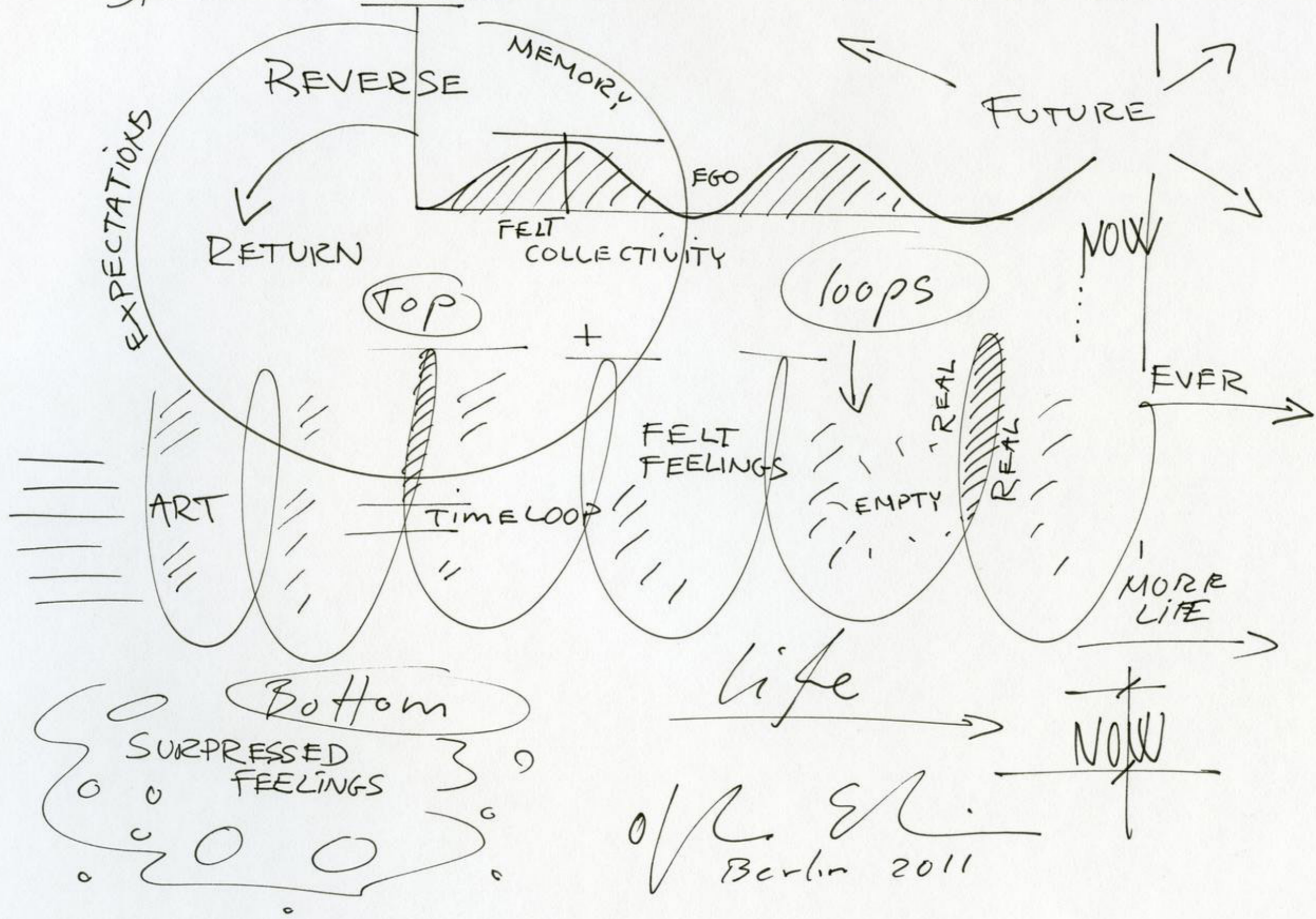
Sin embargo, Turrell hizo un gran descubrimiento en *Solitary* (1992), que partía de un principio similar al de los *Dark Spaces* del Hotel Mendota. El usuario era invitado a pasar a una cámara anecoica, donde era privado del sonido y la luz, y podía pasar un mínimo de veinte minutos hasta un máximo de cuatro horas. «No para claustrofóbicos o impacientes»²³, anticipaba Turrell: al cabo de un rato sin percibir ningún estímulo externo, el usuario comenzaba a hacerse consciente de los latidos del corazón y la respiración. En el espacio infinito de la oscuridad, el individuo es capaz de experimentar lo que Turrell llama “*la visión detrás del ojo*”, y comienza a ver líneas que son en realidad las venas de sus propios globos oculares y manchas de luz y de colores que su propio globo ocular inventa, como interpretando el vacío de lo inexistente. Solo cuando el usuario ha conseguido entrar en algo similar a un estado de meditación es capaz de experimentar qué ocurre en el interior de sí mismo, experimentar el propio espacio que él constituye, como si consiguiera salir fuera de sí mismo, y eso es la *visión detrás de los ojos*.

Tanto los *Ganzfeld* como los experimentos realizados con las *Perceptual Cells* tienen como objetivo borrar los límites físicos y tangibles de la arquitectura, una sensación que, dice Turrell, es similar a “estar inmerso en medio de una ventisca”²⁴; no solo esto, sino que también pretende evidenciar la ausencia de cualquier referencia física, especialmente el horizonte. En el caso de Eliasson, el horizonte se propone como uno de los pilares fundamentales de sus proyectos, condición necesaria para la *orientación* del usuario y constatación de la *presencia* del mismo; en el caso de Turrell el horizonte establece una relación entre el paisaje geológico y el usuario, mientras que su ausencia lo lleva a explorar los límites de su imaginación y su percepción, y lo acerca a paisajes más propios del plano del cielo, paisajes que Turrell ha visitado haciendo uso de su avioneta, y que quiere acercar al usuario, aun cuando este mantiene sus pies pegados al globo terráqueo.



Telephone Booth
fuente desconocida

SENSE OF SPACE PRODUCES SPACE SHAPES LIFE



conclusión

La conquista del espacio

Después de analizar la evolución de la instalación inmersiva a través del trabajo de estos artistas nos planteamos la gran cuestión. Si en definitiva hemos aprendido que la arquitectura se trata de configurar espacios, ¿dónde se sitúa la fina línea capaz de distinguir si este tipo de instalación puede considerarse arquitectura, o por el contrario, sigue englobada en el ámbito artístico? Por una parte, entendemos que el arte es una manifestación de cualquier índole como expresión plástica de un pensamiento, que viene determinada por un contexto social, político, económico, etc. En un origen, el arte buscaba lo bello, pero el término ha evolucionado con los tiempos hacia producciones que no necesariamente responden a criterios estéticos. Por otro lado, el término «arquitectura», entendido en el sentido más estricto, como la creación de un edificio o una construcción, también evoluciona hacia la creación de espacios, puesto que pensamientos más recientes han dado cabida a producciones que no necesariamente se ubicaban bajo un techo; manifiestos arquitectónicos en forma de pabellones como el de la Bienal de Venecia de 2012 de Alvaro Siza, en el que el plano horizontal sobre la cabeza del espectador se reduce a un voladizo que genera un breve espacio de sombra, o técnicas constructivas más modernas como el vidrio que dan lugar a una arquitectura expuesta a los elementos naturales, como la anteriormente mencionada Casa de Cristal de Philip Johnson o cualquiera de los homólogos de Mies van der Rohe.

Por otro lado, tendemos a pensar que la arquitectura es meramente utilitaria y el arte debe ser bello y demostrar unos valores; se tiende a reducir la arquitectura al levantamiento de una construcción de unas características más o menos acordes a unos órdenes establecidos: una vivienda, un polideportivo, un supermercado, un centro comercial, un hospital. Nuestra mente tiende a reducir los espacios que vivimos día a día a *construcción*: un sistema de paredes, suelos y techos. Pero sin embargo, eso que percibimos es algo similar a lo que Turrell pretende hacer ver al usuario enseñándole la existencia de la *visión detrás de los ojos*: mientras que lo tangible son esas superficies, esos planos verticales y horizontales que determinan la arquitectura, lo que realmente vivimos es *el espacio que encierran*: la atmósfera que genera una pared, dependiendo de su material, textura, forma, disposición, reflexión de la luz, es lo que configura la *vivencia de la arquitectura*. Si acaso las instalaciones inmersivas que se han tratado a lo largo del escrito sirven como medio de expresión plástica para estos *artistas*, lo cierto es que acaban funcionando como dispositivos de exploración de la percepción humana: buscan posibilidades espaciales y la influencia en el individuo de las mismos y viceversa, sin dejar lugar a dudas de que tanto el arte, la arquitectura, o lo que quiera que sea no es una disciplina aleatoria, sino que atiende a una serie de estándares pragmáticos que se extraen mediante el análisis de datos empíricos.

Es cierto que las instalaciones que hemos visto obedecen a la expresión plástica de los artistas: por ejemplo, los *Prounenraum* de Lissitzky surgían como respuesta a una sociedad adormecida e inconsciente, en favor de la reivindicación política y de la participación de los individuos en la

misma; la puesta en valor del usuario frente a ese espacio, destituyendo la obra de arte de ese altar, considerado objeto de admiración, a modo de rechazo de la sociedad burguesa y tomando a ese individuo como razón de ser única de la pieza. Sin embargo, el resultado final tenía su carácter *utilitario*, ya que ese *espacio proun* no deja de ser una sala expositiva. Lo que proponía Lissitzky encuentra su razón de ser en una sociedad en la que el individuo quiere tomar las riendas: quiere sentirse útil y tiene afán de experimentar, lo cual viene adscrito a la condición narcisista de los mismos. Ésto queda patente en *La era del vacío*, del filósofo Gilles Lipovetsky: «a la personalización a medida de la sociedad corresponde una personalización del individuo, que se traduce en el deseo de sentir “más”, de volar, de vibrar en directo, de sentir sensaciones inmediatas, de sumergirse en un movimiento integral, en una especie de trip sensorial y pulsional»¹. De este modo, lo que Lissitzky pretendía era lo que Lipovetsky insinúa en su ensayo, satisfacer las nuevas necesidades y deseos de esa sociedad *narcisista*, rechazar el arte como el acto de admiración de un objeto ajeno, en el que el individuo se aliena en un intento de comprender la pieza, en favor de un arte que fuese capaz de hacer sentir al individuo útil e imprescindible en la configuración de la obra y que es capaz de aportar algo a través de su visión del mundo. Y es que el propio Lipovetsky advierte este rechazo de los artistas vanguardistas, que se rebelan violentamente contra las formas y la sintaxis preconcebidas, en un intento de negación de ese academismo y tradición impuestos, abogando por una renovación total².

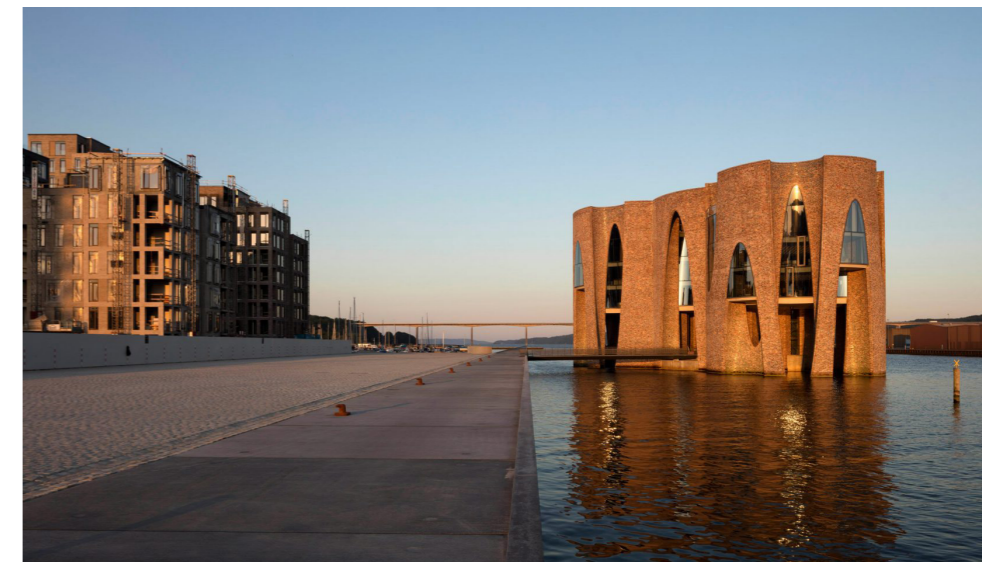
«Llamado de algún modo a colaborar con la obra del creador, se convierte en co-creador. El arte moderno está abierto, requiere la intervención manipuladora del utilizador, las resonancias mentales del lector o el espectador... Esta participación real o imaginaria, que ahora es constitutiva de la obra, ¿se debe, como lo que cree Umberto Eco, al hecho de que la ambigüedad, la indeterminación, el equívoco, se han convertido en valores, en nuevos fines estéticos? Debemos evitar que una interpretación unívoca se imponga al lector, escribía Umberto Eco»³. Y la clave del éxito de la instalación inmersiva radica en que, precisamente, se rechaza esa interpretación unívoca, el significado del espacio se deja abierto al usuario que lo experimenta, y es producido en cada individuo en base a la relación que ha mantenido con el espacio y sus constituyentes: *luz* y *material*. De este modo, los *Ambienti* ideados por Fontana, al contrario que los *Prounenraum* de Lissitzky, no tenían valor “útil” como tal, y eran usados simplemente como dispositivos de investigación de la interacción usuario-espacio, a través de los elementos constitutivos del espacio como son la luz (artificial), los materiales, el pavimento, etc.

Por su parte, Eliasson se embarcaría en un proyecto de investigación en su estudio artístico-científico. Las numerosas posibilidades espaciales que aborda demuestran la génesis misma de cualquier elemento existente: fórmulas matemáticas y formas geométricas orgánicas —entendiendo orgánico como las formas que generan las estructuras mínimas en las que se sustentan los elementos presentes en la naturaleza, desde rocas y cristales a seres vivos—. Estas fórmulas, entiende, si son básicas en cualquier cosa existente creada por la naturaleza, son por tanto necesarias en los procesos ideados por el ser humano para que se ajusten al mundo natural. De este modo, todas sus ideas proyectadas en las piezas “menos útiles” son luego puestas en práctica en los proyectos arquitectónicos que comienza a partir

¹ G. Lipovetsky, *La era del vacío*, Barcelona, Anagrama, 2006
² *ibíd.*
³ *ibíd.*

⁴ J. Camarero, en «Escribir y leer el espacio» G. Perec, *Especies de espacios*, Barcelona, Anagrama, 2006

de la creación de la fachada para el auditorio HARPA en Reykjavik, que se traducirá posteriormente en la creación de un departamento exclusivamente dedicado a arquitectura dentro de su estudio, y que ha dado a luz a su primer proyecto, unas oficinas que se alzan como una especie de fuerte naval en medio de los fiordos daneses. De este modo, originando proyectos artísticos que se ajustan a la escala del usuario y que investigan los procesos del ser humano, es capaz de generar una arquitectura que albergará en su interior espacios acordes a los modos de vida de los mismos.



Edificio de Oficinas en Dinamarca, Studio Olafur Eliasson © Tom Ravenscroft

Por último, Turrell habría investigado, partiendo de sus estudios en psicología y sus orígenes *cuáqueros*, la percepción humana de la luz y los espacios. Después de experimentar el cielo en primera persona en sus viajes en avioneta, quiso traerlo a la Tierra mediante esos espacios a modo de observatorio, otros serían lugares para la meditación, que servirían para demostrar el desconocimiento que tienen los usuarios sobre su propia percepción de las cosas y su consiguiente estímulo. De igual manera deja intuir Jesús Camarero en el prefacio en español para el libro de Georges Perec, *Especies de Espacios*, el factor tiempo es una dimensión más del espacio, que simplemente no es perceptible de la manera en que los humanos miran las cosas: «Un reloj es una máquina que no produce nada o que no se refiere a nada, solamente es una cifra o conjunto de cifras de una abstracción (las horas, los minutos, los segundos) porque lo realmente material que está ocurriendo en ese instante de decir la hora, de “marcar” el tiempo, es el movimiento astral o astronómico de unos objetos llamados Tierra, Sol, Luna, etc.; el sistema en que nuestro planeta está inmerso y cuyo devenir temporal, precisamente, es algo irreal, inaprensible, por lo menos, para el ser humano, para el terrícola de a pie»⁴. Y es que las piezas de Turrell no son una cuestión artística: lo que empieza como una afición, un medio de canalización de sus dotes plásticas y su visión del espacio se desborda hacia

cuestiones más pragmáticas, y genera dispositivos que, más allá de servir como observatorios astronómicos, *haptomizan* la experiencia de lo celeste hasta el punto de ser capaz de comprender los astros y su movimiento desde una perspectiva cercana, pero con los pies aún puestos en la Tierra. Turrell había logrado lo que Lipovetsky llamaba el «eclipse de la distancia», que corresponde a esa destrucción del espacio escenográfico euclidiano en las artes plásticas, «profundo y homogéneo», el cual deja de estar determinado por un contenido y un continente y pasa a ser el contexto de sí mismo, como ocurría con el vacío que infundaba ese espacio pulcro del *cubo blanco* del que O'Doherty hablaba. Esa ruptura de la escena, en favor de «la sensación, la inmediatez, la simultaneidad y el impacto»⁵, de la experiencia tangible del usuario, para lo que fue necesario la desaparición de la contemplación estética, de la interpretación razonada, ya había sido lograda por Lissitzky, Fontana y Eliasson. Sin embargo, Turrell hace que el espectador, como la mujer de Hopper que mira por la ventana en *Morning sun*, o Jeff en *La ventana indiscreta* de Hitchcock, se sienta inmerso en un espacio al que no pertenece su cuerpo, y su piel se eriza, ya sea en los *Wedgeworks* o en los *Skyspaces*: le hace *sentir* en un lugar en el que no se encuentra corpóreamente.

Esta condición de interrelación espacio-humano ha sido tratada en numerosas ocasiones, tanto en el marco artístico como en el arquitectónico, como ya hemos podido ver. No obstante, es interesante la visión teórica que ofrece Juhani Pallasmaa en sus no pocos ensayos. En concreto, en *Los ojos de la piel*, hace alusión a ese predominio de la vista en favor de la supresión del resto de los sentidos, lo que hace abandonar las cualidades más sensuales de la arquitectura⁶, y evade el tacto como signo de permanencia en el mundo, en el presente. Este pensamiento es extraído del antropólogo Ashley Montagu, quien valora el tacto como 'la madre de todos los sentidos'⁷.

«En lugar de crear meros objetos de seducción visual, la arquitectura relaciona, media y proyecta significados. El significado primordial de un edificio cualquiera está más allá de la arquitectura. [...] Una obra de arquitectura no se experimenta como una visión de imágenes retinianas, aisladas, sino en su esencia material, corpórea y espiritual plena e integrada»⁸. Y es que esta valoración de la arquitectura a los ojos de Pallasmaa no dista tanto de los modelos que planteaban los artistas expuestos en este escrito, quienes, lejos de dar lugar a un arte continuista, quieren romper la barrera que impiden el acceso del cuerpo a la propia obra, quieren evitar esa obra de arte estática y burguesa que se opone a ser invadida por el usuario, como propuso Lissitzky en los inicios y como continuaron Fontana, Eliasson, Turrell y sus semejantes. Por tanto, ellos cuatro no se encierran en plasmar su visión individual, quieren dar preponderancia al consumidor de su obra: han comprendido la necesidad primigenia del ser humano de relacionarse con el espacio que lo rodea y han logrado invertir el proceso creativo para hacer sentir al individuo que pertenece a ese lugar, a esa pieza, que ya no es un objeto ajeno a él.

⁵ G. Lipovetsky, *La era del vacío*, Barcelona, Anagrama, 2006

⁶ J. Pallasmaa, *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2014

⁷ *ibid.*

⁸ *ibid.*



Morning sun, Edward Hopper, 1952 ext . HA!



Wide Out, James Turrell, 1998 © James Turrell

Cualquier instalación de las que se ha expuesto en este escrito, este trabajo también se encuentra inserto en un tiempo y en un espacio concreto. En cuanto al tiempo, hay que recalcar que es relativo, porque se dilata demasiado: quizá empecé a pensar sobre el tema de la instalación inmersiva en verano de 2019, y luego cada capítulo, correspondiente a un autor, se ha completado, aproximadamente, en un mes —contando la lectura de referencias y la redacción del texto con sus correspondientes documentos gráficos— desde octubre o noviembre, y posteriormente revisado un par de veces y completado con posteriores lecturas. Los espacios en los que lo he procesado, han sido básicamente la biblioteca y mi propia casa. Sin embargo, llega marzo y el mundo se ve asolado por una pandemia mundial. Los seres humanos son obligados a confinarse en sus hogares y, entonces, muchos se dan cuenta que la mayoría de ellos no están adaptados a la nueva vida que van a desempeñar. De hecho, probablemente, la mayoría no se adaptaban a los modos de vida que desarrollaban; el espacio exterior como extensión del espacio vital, personal, del usuario se ve cercenado como una posibilidad y los individuos se ven obligados a permanecer en una burbuja aislada. En muchos casos, el espacio doméstico interior encuentra el alivio en zonas de patio, jardín o algún balcón, aunque sea mínimo. Pero muchos son los casos también en lo que siquiera eso es posible. No solo la inexistencia de espacios exteriores, sino también la compartimentación compulsiva que caracteriza a la vivienda por excelencia, se convierten en rigidizadores de ese espacio interior, más estático que nunca, y le impide a los usuarios que lo experimentan fluir en los mismos. Sin siquiera darme cuenta, mi familia y yo encontramos en el espacio de nuestra casa algunas posibilidades que ni siquiera se habían planteado. «Es la cultura de la igualdad la que arruina ineluctablemente la sacralidad del arte y revaloriza correlativamente lo fortuito, los ruidos, los gritos, lo cotidiano»⁹.

En realidad, el “estudio” como espacio de trabajo cabe en la mente de los individuos de una sociedad diseñada para ser productiva, por lo que tampoco es una función demasiado extraña. Sin embargo, la pandemia azota el mundo y la sociedad deja de ser productiva: la paradoja del estrés del trabajo como anestesia de lo vital se ve mermada en los individuos, que empiezan a encontrar más vitales otras actividades, en apariencia más simples, pero que en realidad descuidaban: tomar el sol se convierte en una actitud saludable, destituyendo esa connotación previa de ocio o culto al cuerpo. Existiendo un grupo de individuos conviviendo en el mismo espacio, el cual se rigidizó al máximo en sus inicios, la búsqueda del silencio es otra de las actividades más demandadas por los mismos, que en medio del bullicio doméstico buscan refugiarse en sus pensamientos o en la lectura en un ambiente tranquilo. Por tanto, ese manifiesto que propone Fuller en la Dymaxion House no parece tan raro en estos tiempos: *una habitación para seguir adelante con la vida* se presenta como algo alentador, pero el ser humano busca necesidades más precisas, y sobre todo prácticas, lo cual no significa que el arquitecto deba convertirse en un *copycat* de estilos de vida pasados, porque la realidad es que los estilos de vida humanos oscilan entre tiempos, y se debe abogar por buscar formas más flexibles y versátiles que

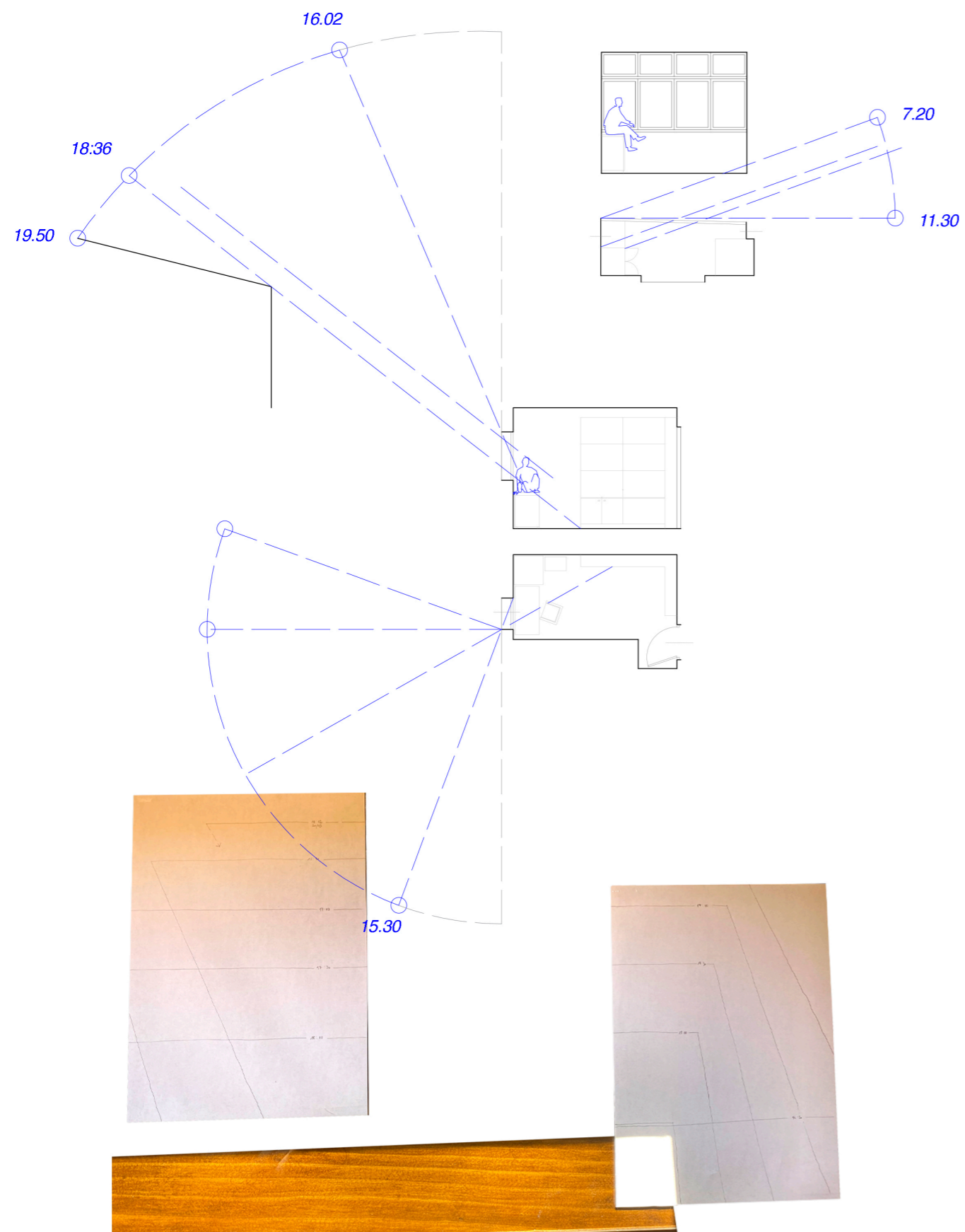
⁹ G. Lipovetsky, *La era del vacío*, Barcelona, Anagrama, 2006

¹⁰ Vídeo: *La casa japonesa* de Marcela Aragüez

¹¹ T. Ando en su discurso para el premio Pritzker en 1995

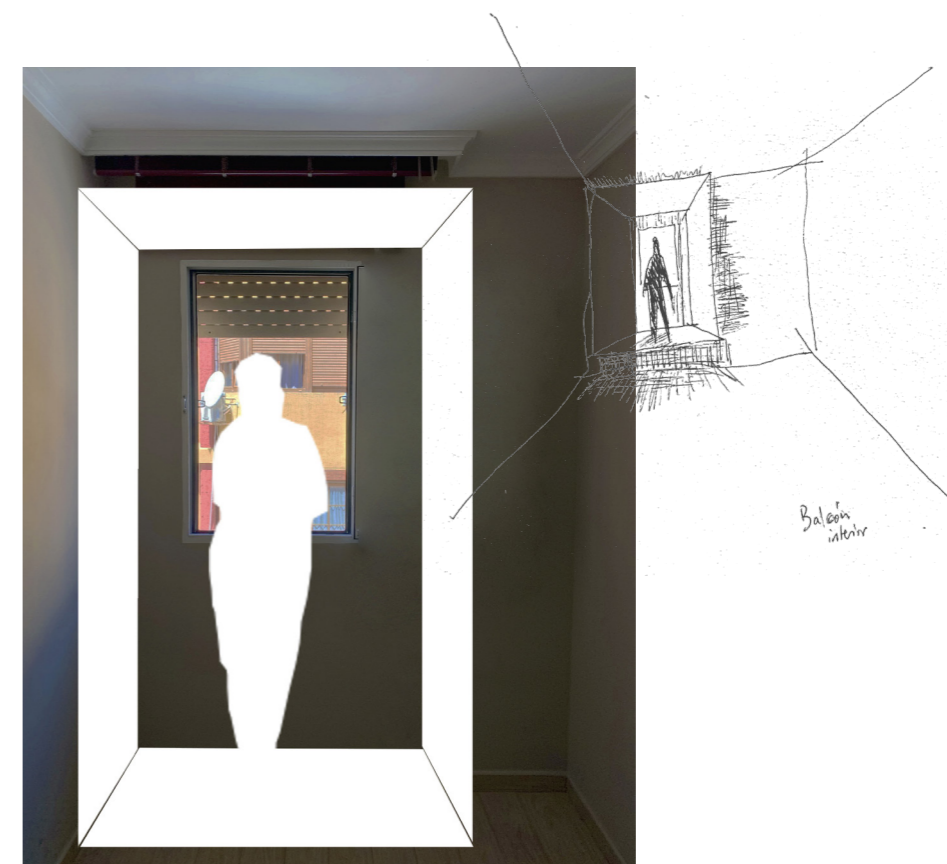
permitan adecuarse al gran abanico de posibles actividades que podrían desempeñar los usuarios que van a ocupar ese espacio. Esto nos hace llevar la mirada a la vivienda tradicional oriental, tema que visita Turrell, en cierto modo, en la creación de los espacios de la *House of Light* en Niigata. En la conferencia *La casa japonesa*, ofrecida por Marcela Aragüez, se ofrece una visión similar, una visión que en el archipiélago nipón se tenía desde hace al menos tres siglos y que, a pesar de su occidentalización, sigue influyendo en los nuevos estilos de vida occidentales. Esto, dice Marcela, se asocia sobre todo al uso de materiales perecederos, como la madera o el papel, que incluyen el factor temporal en el espacio, envejeciendo con el mismo, espacios que son experimentados por el usuario secuencialmente y que no presentan un programa determinado adscrito, haciendo que sea el usuario el que decida el mismo en función de sus necesidades en el momento¹⁰: aquí cobra especial sentido la reflexión de Tadao Ando de «la arquitectura solo se considera completa con la intervención del ser humano que la experimenta»¹¹, y es que, en definitiva, es el usuario el que es capaz de que esos espacios que dan lugar a la arquitectura cobren vida y sentido a través de la vivencia del mismo. Porque, ¿qué sentido tiene un espacio inútil?

En ausencia de cualquier espacio totalmente exterior, esta reflexión me lleva a idear dentro de mi entorno — exclusivamente doméstico— posibles alternativas y materializar, en la medida de lo posible, alguna de ellas con los medios que tengo disponibles en mi entorno. Me llevó, al igual que algunos de los artistas que se han contemplado en el trabajo, a estudiar el movimiento del sol en mi espacio doméstico: calcular en qué horas del día soy capaz de captar el sol desde el interior, y cómo potenciar ese efecto. Entonces elaboro esquemas, bocetos y dibujos: me encuentro esbozando las ideas de posibles proyectos que se encuentran en mi mente, a través de datos empíricos que obtengo en mi día a día. La gran mayoría de estancias se encuentran orientadas al sur, sin embargo no existe luz directa a lo largo del día por la inclinación del sol en este momento del año y la presencia de un alero sobre las ventanas: tengo que buscar la salida y la puesta del sol. Solo dos estancias cumplen con estos requisitos: en el lavadero, aunque orientado al norte, el ventanal que ocupa la totalidad de uno de los paramentos se encuentra ligeramente inclinado al este, lo que le permite captar los primeros rayos de sol de la mañana; mientras que la ventana del estudio lo hace de los últimos del día. De este modo, planteo superficies elevadas para que los rayos del sol me lleguen de manera más directa, que en el caso del lavadero ya existe, al haber una pequeña zona de encimera pegada a la ventana, y en el caso del estudio improviso colocando la mesa bajo la ventana. De disponer de más medios, es obvio que se lograrían resultados más limpios y cuyo diseño se ajusta más a las dimensiones del espacio. Sin embargo, lo que esto evidencia es que el arquitecto no genera espacios estáticos, inmutables, sino espacios con los que el usuario debe interactuar: «mobiliario», del latín *movere* —mover— y *bilis* —que puede—, que se puede transportar, se puede mover al antojo del individuo, el cual debe apropiarse del espacio de igual modo que hace en la instalación inmersiva. Los modos de vida del ser humano han evolucionado: ya no es un ser sedentario, sino que vaga a través de los espacios. Sin embargo, los espacios que habita aún no lo han hecho, en su mayoría, con sus modos de vivir, y se estancan en el *tiempo*. La falta de la *visión detrás de los ojos*, que nos impide captar esa dimensión, no solo en la percepción del espacio, sino en su concepción, es lo que los avoca al fracaso.



Estudios solares realizados en el espacio doméstico. Elaboración propia.

Por otra parte, surgen en mi mente no solo piezas tan aparentemente útiles como esos *Espacios de sol*, sino que dentro del estudio, mi espacio de trabajo a lo largo de los días, surgen numerosas posibilidades algo más complejas. Piezas de mobiliario, o que quizás no lo son. Piezas que, en definitiva, buscan explorar el espacio desde perspectivas diferentes. *Balcón interior*, por ejemplo, es capaz de generar un espacio de balcón en una vivienda en la que no existen, y crea una conexión mucho más “íntima” entre el usuario y el exterior, acercándolo más a rozar el aire fresco y la luz del atardecer, o invitándolo a establecer una conversación con “la vecina de enfrente”. Espacios que surgen de manera espontánea, por unas necesidades que imperan en el usuario desde tiempos primigenios, como se anunciaba en la introducción de este escrito con el artículo *El arte inmersivo como nuevo primitivismo*, en el que se expone la existencia de estudios científicos que evidencian que, desde el principio de los tiempos, ya el individuo mostraba esa interacción con el entorno como una necesidad. De este modo, en el documento anexo muestro cómo, en un momento en que el espacio doméstico se convierte en mi única posibilidad, genero mi propio gabinete de curiosidades en el mismo, proyecto mis pensamientos sobre el espacio, que se me presenta como un lienzo en blanco, imaginando múltiples de las infinitas posibilidades que se presentan..



Balcón interior. Elaboración propia.

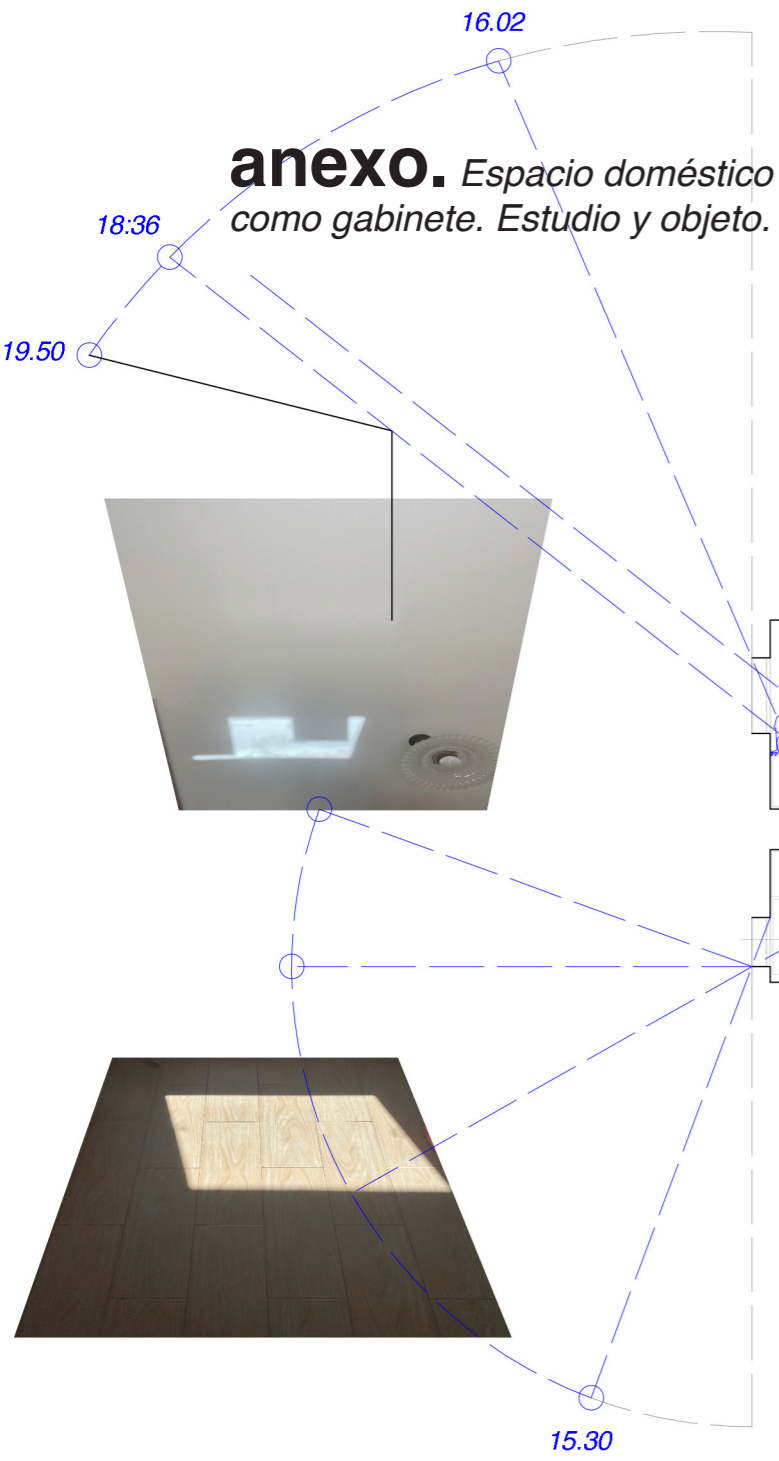
La anterior reflexión del espacio doméstico sirve, especialmente, para dejar entrever que las intenciones de la instalación artística y las de espacios creados para ser vividos por los seres humanos no distan tanto las unas de las otras. Sin embargo, a día de hoy, sigue atribuyéndosele a una el nombre de arte y a otra arquitectura. ¿Por qué? Desde los tiempos de Grecia, el arte siempre se ha considerado, además de un principio aglutinador de todas las disciplinas creativas, como algo público y que se gestionaba desde la vida diaria, y no al coleccionismo o dedicado solo a las personas más pudientes. Este sistema es frágil, y debido a la época industrial las artes se fragmentan, se tiende a subdividirla en los infinitos átomos de los que se compone, a pesar de que diversos movimientos surgidos en el siglo XX como la vanguardia rusa, la Bauhaus o De Stijl, entre otros, tienden a reunir estas piezas de nuevo. Sin embargo, la pieza artística en cuestión se observa bajo la óptica de la exclusividad arcaica¹², por lo que esa sociedad narcisista de la que hablaba Lipovetsky en su ensayo tiende a inflar su valor real y el artista, quien quiere promocionar el arte como lo que fue en su origen griego, busca que el usuario que experimenta la obra en cuestión se apropie de una parte de ella, en base a la experiencia, y en un proceso de retroalimentación, la obra, por tanto, se ve llena de sentido por la perspectiva humana: la experimentación del espacio y la toma de consciencia del individuo como mecanismo de aprehensión de la pieza.

Por otra parte, cabe destacar que, en la evolución de los cuatro artistas expuestos se percibe cierta similitud en cuanto a etapas creativas: a grandes rasgos, en todos aparecen dos grandes fases en las que se pueden clasificar las obras: la pintura o la escultura, esas piezas más estáticas como un primer momento, de esbozo, está presente en ellos a través de los *Proun* de Lissitzky, los *tagli* y los *buchi* de Fontana, los dispositivos más pequeños ideados por Eliasson, como esas maquetas de formas geométricas que anteceden a la materialización de los *quasi* ladrillos, u obras como las *Single Wall Projections* o los *Cross Corner Projections* de Turrell. A diferencia de las obras de arte que estos artistas rechazan pero que puede parecer que llegan a imitar, estos «pequeños objetos» no son obras ideadas para ser meramente contempladas, sino que surgen como dispositivos de interacción resultante de la interacción artista-concepto y pretenden explorar posibilidades espaciales para ser desarrolladas a una mayor escala, para que puedan albergar al usuario en su interior. Por otra parte, el segundo momento de su obra se materializa en forma de culminación de estos procesos: esas primeras obras acaban cobrando realidad en forma de *Prounenraum*, de *Ambienti Spaziali*, *The weather project* o de *Skyspaces* o *Wedgeworks*, y ahora no se presentan como un mero objeto alrededor del que el usuario puede situarse y observar, sino que constituyen un espacio en sí mismo que, en este caso, pueden contener al espectador e interactuar con él. ¿Acaso no es el mismo proceso que han seguido arquitectos, como el que se ha expuesto en varias ocasiones a lo largo del trabajo, Juan Navarro Baldeweg? Es un ejemplo evidente la Casa de la lluvia en Santander, que toma especial sentido a través de la lectura de la escultura —más que una maqueta— que realizó y le sirvió como inspiración para la misma, en la que comprende la

¹² M. B. García, «Arte-artesanía, interacción histórica», Universidad de Barcelona, 2005 [http://www.ub.edu/geocrit/b3w-599.htm#_edn8]

importancia del paisaje, el fuerte componente meteorológico del lugar que es la lluvia, y cómo este tiene que interactuar con el nuevo elemento que va a insertarse en el paisaje, cambiando la apariencia de los estratos: la piedra, el vidrio y el zinc a lo largo del tiempo, y cómo todo ello deberá interactuar con el usuario que ocupe la casa. El arquitecto, por tanto, estudia los modos de vida y es capaz de materializar los espacios que habitan los seres humanos mediante modelos matemáticos —la ingeniería y las ciencias—.

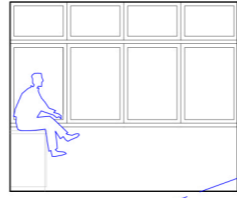
Es evidente que atribuir una clasificación a la instalación inmersiva, ya sea arte o arquitectura, quizás es un sinsentido. Pero yo opino que a pesar de tener mucho de *arte*, este tipo de instalación posee también mucho de *arquitectura*; tiene mucho que ver con el proceso al que todo arquitecto tiene que enfrentarse al elaborar un proyecto. Ese primer esbozo, que es la idea de la que parte, que puede ser más poético o profundo, o más banal, quizás, pero que siempre existe como raíz de cualquier cosa materializable, ya sea en forma de dibujo o de pensamiento, y que en el caso de estas cuatro personas esta muy ligada a la expresión plástica, evidentemente. Sin embargo, en el momento que tienen por objetivo materializar esa idea en forma de un proyecto real a través de datos empíricos y fórmulas matemáticas, del que es un claro ejemplo Olafur Eliasson, para originar una estructura en la que toda esa idea pueda sustentarse y llevarse a cabo, es si cabe, un proceso análogo al de un proyecto arquitectónico, si no el mismo. Después, a través de esos dibujos, que se han afinado desde el boceto inicial a través de datos experimentales, el proyecto se lleva a la realidad, motivado por unos medios, ya sea económicos, culturales, sociales, etc. Y lo más importante, los espacios que albergan, tanto la instalación artística como obras consideradas “arquitectura”, ya sea un pabellón temporal para una exposición, una vivienda, una iglesia o un hospital, están pensados para ser vividos por los individuos, por la sociedad, son espacios pensados para las personas, y por tanto, en menor o mayor medida, funcionales: desde el momento en que una persona es capaz de penetrar en el espacio y viceversa, produciéndose cierta interacción, el espacio se convierte en útil y manipulable por el usuario. Y esto es mucho más evidente de lo que puede parecer, porque estas instalaciones inmersivas consiguen estimular las capacidades de los individuos, despiertan esa *visión detrás del ojo* de la que hablaba Turrell, y se convierten en espacios vivibles, y es porque son útiles, pero no por la existencia de sí mismos, sino por la existencia de un usuario que es capaz de manipularlo; ya sea orientado a la configuración de un espacio expositivo, como sean los *Prounenraum*, la creación de observatorios que constituyen los *Skyspaces* de Turrell o la creación de fachadas reales a partir de las *quasi* estructuras orgánicas de Eliasson. Más que nunca, la segregación de disciplinas es inútil, la instalación inmersiva nace para reivindicar lo que Pallasmaa demandó en *Los ojos de la piel*, siendo arquitectura o siendo arte. Para cerrar, creo que es acertado lanzar otra pregunta al aire, y que, a modo de reflexión personal, haga evidenciar el objetivo que ha tomado este trabajo con la evolución del mismo, en el tiempo que le ha tocado vivir: ¿cuánto hay de arquitectura y cuánto hay de arte en los espacios que vivimos día a día? Aunque lo más acertado sería preguntarnos ¿qué contribuimos las personas que vivimos esos espacios a los mismos? Y es que, la realidad es que, como dijo Eliasson, existen múltiples perspectivas y, a su vez, múltiples ángulos muertos, y el espacio, en este caso la verdad, solo puede comprenderse en su totalidad por la experiencia de las numerosas vivencias tangibles de las personas físicas que lo habitan.



anexo. *Espacio doméstico como gabinete. Estudio y objeto.*

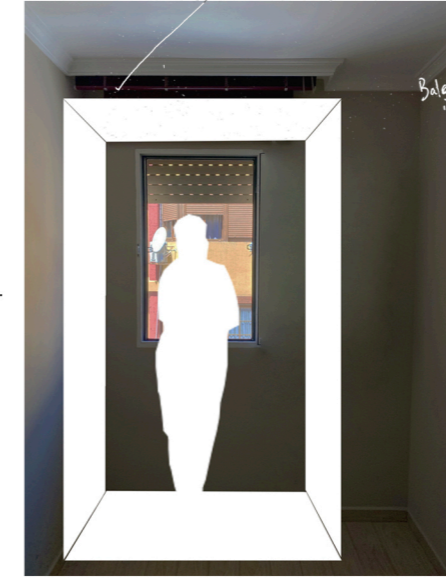


lavadero

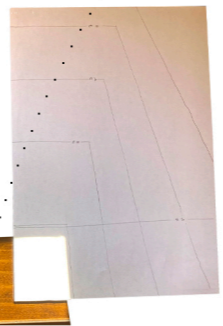
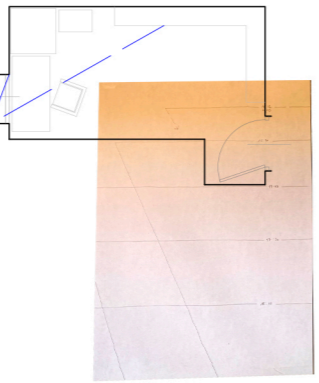
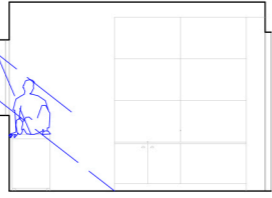
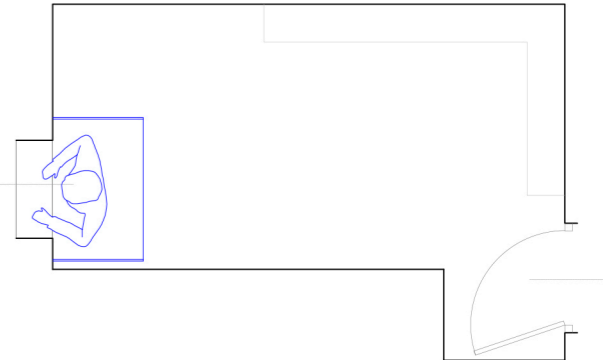
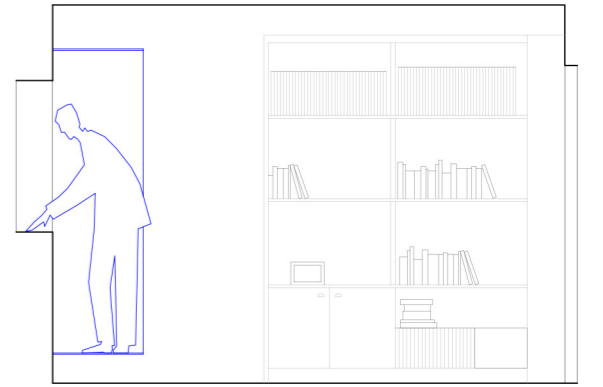


7.20

11.30

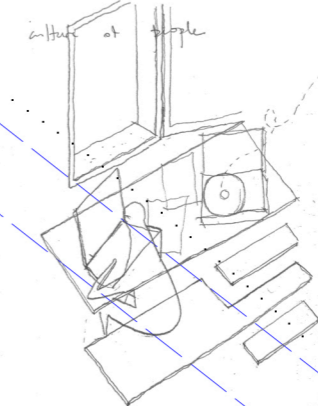
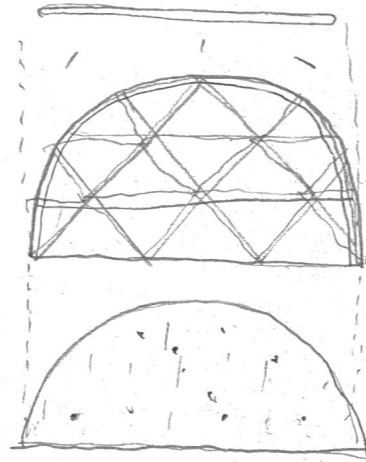


balcón interior

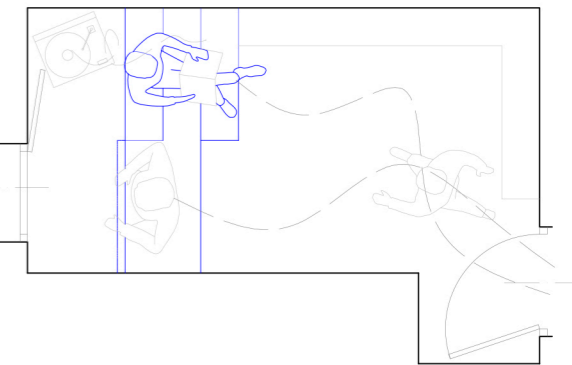
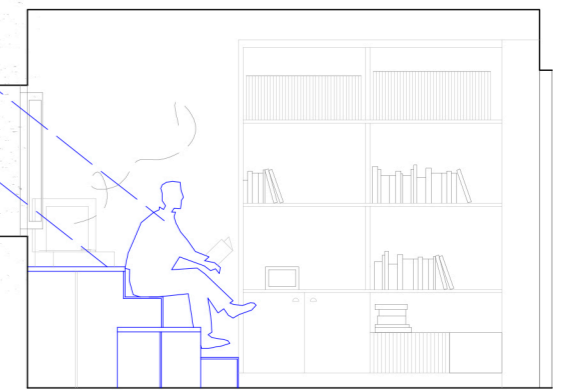


trayectorias solares

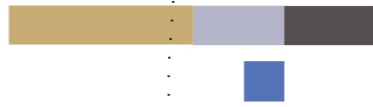
constelaciones



mesa para tomar el sol, leer, oír música y ser una mesa



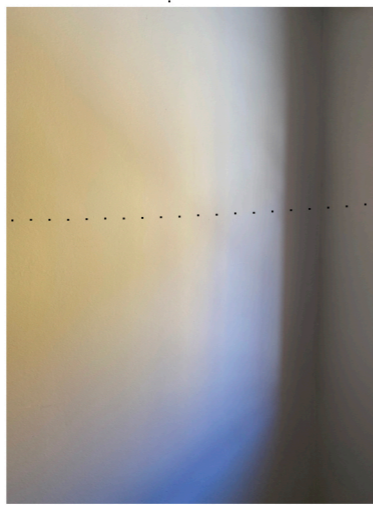
colores que veo / colores que son



8.00



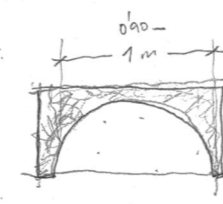
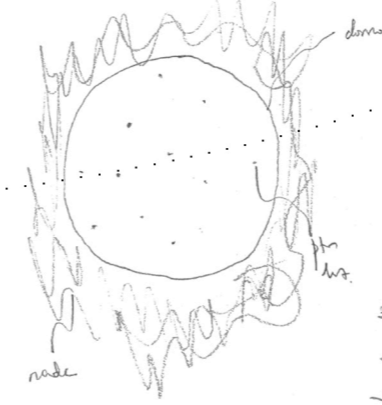
11.00



15.00

«silencio!»

Chihei Hatakeyama
/Void XX [46'57'] (2020)
/Afterimage [58'04'] (2018)



referencias

Bibliografía, videografía y webgrafía

- C. Adcock, *James Turrell: The Art of Light and Space*, Berkeley, University of California Press, 1990
- K. Baker, «Meg Webster and James Turrell at the Matress Factory», *Revista Art in America*, mayo 1985
- J. N. Baldeweg en «Una trayectoria», G. Zuaznabar, *Conversaciones con estudiantes*, Ed. Gustavo Gili, 2011
- C. Borch, *Architectural Atmospheres*, Basel, Suiza, Birkhauser, 2014
- J. Brown, *Occluded Front: James Turrell*, Richmond, Texas, Lapis, 1985
- A. Campo Baeza, *La idea construida*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2006
- P. Crellin, *Materials and exhibition*, 2011
- G. Didi-Huberman, *El hombre que andaba en el color*, Madrid, Abada, 2014
- J. Elderfield, *Kurt Schwitters*, Londres, Thames and Hudson, 1985
- O. Eliasson, *Los modelos son reales*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2009
- A. Engberg-Pedersen, P. Ursprung; *Olafur Eliasson: An Encyclopedia*, Colonia, Taschen, 2012
- L. Fontana, *Primo Manifesto dello Spazialismo*, 1947
- L. Fontana, *Secondo Manifesto dello Spazialismo*, 1948
- M. Govan, C.Y. Kim; *James Turrell: a Retrospective*, Los Angeles, Prestel, 2013
- M. Haldemann, *James Turrell: Zug Zuoz*, Osfildernm, Alemania, Hazke Cantz, 2010
- G. Jérôme, *L'art: une histoire d'expositions*, Presses universitaires de France, Lignes d'art, 2009
- G. Joppolo, *Lucio Fontana, Entre materia y espacio*, Barcelona, Fundación La Caixa, 1998
- M. Kuo, *Olafur Eliasson Experience*, Londres, Phaidon, 2018
- J. Larrañaga, *Instalaciones*, Hondarribia, Nerea, 200
- H. Lefebvre, «La production de l'espace» en *L'homme et la société*, N. 31-32, 1974
- O. Linares de la Torre, Entrevista a Juan Navarro Baldeweg, *La luz es el tema*, Barcelona, Revista Diagonal, 2013
- El Lissitzky, *Suprematismo y reconstrucción del universo*
- E. Lissitzky, *1929, La reconstrucción de la arquitectura en la URSS*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1970
- G. Lipovetsky, *La era del vacío*, Barcelona, Anagrama, 2006
- C. Lonzi, *Autoritratto: Accardi, Alviani, Castellani, Consagra, Fabro, Fontana, Kounellis, Nigro, Paolini, Pascali, Rotella, Scarpitta, Turcato, Twombly*, Bari, De Donato, 1969
- K. S. Malevich, *Manifiesto del suprematismo*, 1915
- B. Le-Mieux Ruibal, «Humo y espejos», *El Lápiz* n° 245, 2008
- B. Nobix, *L'Art de l'exposition. Une documentation sur trente expositions exemplaires du 20e siècle*, París, Éditions du Regard, 1991
- J. Pallasmaa, *Habitar*, Barcelona, Ed. G. Gili, 2016
- J. Pallasmaa, *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*, Barcelona, Ed. G. Gili, 2014
- J. Pawson, «Filtered light», *Journals*, 2013
- G. Perec, *El gabinete de un aficionado*, Barcelona, Anagrama, 1989
- G. Perec, *Especies de espacios*, España, Montesinos, 2001
- F. Pérez Carreño, *Arte minimal. Objeto y sentido*, España, Ed. Antonio Machado, 2003
- N. Perloff, E. Forgács; *Monuments of the future: designs by El Lissitzky*, Los Angeles, Getty Research Institute, 1999
- M. Pugliese, B. Ferrani; Libro de la exposición en el Hangar PirelliBicocca *Lucio Fontana, Ambienti Spaziali*
- O. M. Rubio, *El Lissitzky: la experiencia de la totalidad*, Madrid, La Fábrica, 2014
- E. Martínez Sobrado, J. López Anaya; *Lucio Fontana, Profeta del espacio*, Buenos Aires, Centro Cultural Borges, 1999
- B. O'Doherty, *Inside the White Cube. The ideology of the gallery space*, Santa Monica, San Francisco, The Lapis Press, 1986
- M. Tupitsyn, *El Lissitzky, Beyond the Abstract Cabinet*, New Haven, Yale University Press, 1999
- G. Webster, *Kurt Merz Schwitters*, Cardiff, University of Wales Press, 1997
- V. Zaikina, *Light Modelling in Architectural Spaces*, Tesis Doctoral en Norwegian University of Science and Technology, 2016
- P. Zumthor, *Atmósferas*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2009
- Documental de Netflix *Abstract: el arte del diseño*, temporada 2, capítulo 2
- Vídeo: *La casa japonesa por Marcela Aragüez* [<https://www.youtube.com/watch?v=c4Xl3wfZLQQ>]
- Vídeo: *James Turrell* [https://www.youtube.com/watch?v=5FJmmjU_rNg]
- Vídeo: *James Turrell: Prints and Processes* [<https://www.youtube.com/watch?v=rYoLuMzvHY>]
- Vídeo: *James Turrell* [<https://www.youtube.com/watch?v=MVoMJHSNyI0>]
- Vídeo: *James Turrell's Roden Crater* [<https://www.youtube.com/watch?v=g0g-6JFYRKxQ>]
- M. B. García, «Arte-artesanía, interacción histórica», Universidad de Barcelona, 2005 [http://www.ub.edu/geocrit/b3w-599.htm#_edn8]
- M. Álvarez Fernández, *El arte inmersivo como nuevo primitivismo (I)*, artículo para el blog SensXperiment, 2010 [<http://www.mediateletipos.net/archives/13034>]
- J. Costa, «...y se hizo la luz», *Experimenta*, 2011 [<https://www.experimenta.es/blog/amv/y-se-hizo-la-luz-2738/>]
- A.S. Ferrer, «La historia de la luz de neón y su uso en el diseño, la arquitectura y el arte conceptual», [<https://angelsferrerb.wordpress.com/>], 2018
- R. Smith; «Venice Biennale: The Enormity of the Beast», *New York Times*, 2 de junio 2011 [<https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2011/06/02/venice-biennale-the-enormity-of-the-beast/>]
- E. Thomas, «In Search of a Lost Art: Kurt Schwitter's Merzbau», MoMa INSIDE/OUT Blog, 2012 [https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/07/09/in-search-of-lost-art-kurt-schwitters-merzbau/]
- [antonygormley.com]
- [dsrny.com]
- [<https://www.theartstory.org/artist/lissitzky-el/>]
- [talleraragones.com]