

Navarro Rodríguez, Miguel Ángel.

Doctorando. Departamento de Escultura, LCI. Universitat Politècnica de València.

La Instalación como zona de difuminación de los límites en el arte

The installation as a zone of blurring the limits in art

PALABRAS CLAVE

Instalación artística, difuminación de límites, hibridación, distopía, élites, desigualdades.

KEY WORDS

Artistic installation, blurring of limits, hybridization, dystopia, elites, inequalities.

RESUMEN

Investigación basada en la práctica mediante el proyecto de instalación *Distopías urbanas; desigualdades y jerarquización social en la ciudad contemporánea* (Domene y Escoín, 2021). Se analiza el concepto de instalación como punto de confluencia de las disciplinas artísticas, superando las fronteras de la tradición académica, y donde la puesta en escena de carácter efímero sustituye a lo objetual aurático, dando paso al arte como experiencia. Se aborda la capacidad de movilidad y adaptación de la instalación, gracias a su versatilidad compositiva espacio-temporal. “Ya que la instalación artística es un no-lugar específico, y puede ser instalado en cualquier parte durante cualquier periodo de tiempo” (Groys, 2014, p.59). Constituyéndose, además, en herramienta de interpretación crítica de la contemporaneidad. Todo ello, en relación con: “las trasgresiones de los límites entre el arte y la vida, el arte y la política, o el arte y la teoría”. (Rebentisch, 2018, p.17).

El proyecto expositivo de producción e investigación artística se centra en las representaciones simbólicas de la urbe contemporánea, y en las desigualdades sociales derivadas de los modelos económicos neoliberales con la ciudad como territorio jerarquizado. Una realidad distópica que corre el peligro de hacer colapsar las bases mismas del capitalismo, debido a la abusiva acumulación de riqueza y poder por parte de las élites (Piketty, 2014).

La propuesta se materializa en una instalación artística multidisciplinar, desde el concepto de campo expandido (Krauss, 1996), utilizando recursos hibridados entre técnicas artísticas tradicionales y recursos audiovisuales. De esta forma, se propone una experiencia inmersiva a través del espacio expositivo tridimensional convertido en metáfora del territorio urbano, creando collages con imágenes de diversas ciudades. Aportando datos estadísticos de las rentas en los barrios de dichas urbes, como estrategia de visibilización de sus divergencias económicas.

ABSTRACT

Practice-based research through the installation project *Urban Dystopias; inequalities and social hierarchy in the contemporary city* (Domene and Escoín, 2021). The concept of installation is analyzed as a point of confluence of artistic disciplines, overcoming the borders of academic tradition and where the ephemeral staging replaces the auratic object, giving way to art as experience. The capacity for mobility and adaptation of the installation is addressed, thanks to its space-time compositional versatility, “Since the artistic installation is a specific non-place, and can be installed anywhere for any period of time” (Groys, 2014, p.59). It also constitutes itself as a tool for critical interpretation of contemporaneity, in relation to: “the transgressions of the limits between art and life, art and politics, or art and theory”. (Rebentisch, 2018, p.17)

The exhibition project of artistic production and research focuses on the symbolic representations of the contemporary city and the social inequalities derived from neoliberal economic models with the city as a hierarchical territory. The project portrays a dystopian reality that is in danger of collapsing the very foundations of capitalism due to the abusive accumulation of wealth and power by the elites (Piketty, 2014).

The proposal materializes in a multidisciplinary artistic installation, from the concept of expanded field (Krauss, 1979), using hybrid resources such as traditional artistic techniques and audiovisual resources. In this way, an immersive experience is proposed through the three-dimensional exhibition space, converted into a metaphor of the urban territory, creating collages with images of various cities. This supports statistical data on income in the neighborhoods of these cities, as a strategy to make their economic differences visible.

INTRODUCCIÓN

“El arte de instalación se diferencia de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía y vídeo) en que está dirigido directamente al espectador como una presencia literal en el espacio”. (Bishop, 2008)

Desde que a finales del s. XIX se abordara la figura del *Flâneur*, con el paisaje urbano como trasfondo (Baudelaire, 2021), se profundizara en el concepto de deriva urbana, o se identificaran los *no lugares* como espacios de transición e incomunicación de la urbe contemporánea (Augé, 2017), caminar por la ciudad resulta una actitud vital y una forma distinta de relacionarse con la realidad. Partiendo de la deriva a través del espacio urbano, se propone como trabajo de investigación-creación, el proyecto expositivo *Distopías urbanas*, una propuesta instalativa desde la hibridación de disciplinas con la que se plantea otra forma de mirar, y una reflexión alrededor de la instalación como espacio de encuentro y de difuminación de los límites en el arte, teniendo en el horizonte discursivo aspectos sociopolíticos y económicos.

Distopías urbanas utiliza la videoinstalación, el videomapping, la fotografía y la escultura como principales herramientas para desarrollar su discurso. Y lo hace desde el convencimiento de que la taxonomía de géneros y disciplinas está superado en las prácticas artísticas actuales.

El objetivo principal de este artículo es el análisis del proyecto expositivo *Distopías urbanas*, donde se lleva a cabo la representación simbólica de la ciudad contemporánea como paradigma de la metrópolis distópica. Visibilizando las grandes desigualdades que se producen en las sociedades actuales, consecuencia del modelo económico neoliberal descrito por Thomas Piketty: “El capitalismo produce mecánicamente desigualdades insostenibles y arbitrarias, poniendo radicalmente en cuestión los valores meritocráticos en que se basan las sociedades democráticas”. (Piketty, 2014).

METODOLOGÍA

Tanto el proyecto *Distopías urbanas* como el presente artículo de análisis han sido realizados desde una metodología cualitativa, y a partir del concepto de paradigma interpretativo crítico, con un enfoque de compromiso hacia el cambio social (Vallés, 1997). Siguiendo una metodología específica de investigación-creación aplicada a las bellas artes, de índole subjetivo, partiendo del concepto de *time specific*, para abordar temas de actualidad, aunque incorporando también prácticas propias de la investigación cuantitativa como el análisis de datos estadísticos.

Las fuentes consultadas fueron obras de sociología y filosofía, libros, ensayos y tesis de teoría del arte, biografías de artistas visuales y catálogos de exposiciones. Por otro lado, el propio acto de recorrer la ciudad resultó de gran relevancia, no solo por la cartografía artística realizada a partir de la toma de documentación audiovisual de fotografía y vídeo, sino también por la deriva a través de la percepción del paisaje urbano y de las interrelaciones con la gente. Creando así, una topografía política, filosófica y estética como estrategia de análisis de la realidad circundante con el fin de intentar aportar conocimiento entorno a las prácticas artísticas.

DESARROLLO

1. Tres ciudades

En las últimas décadas las desigualdades sociales se han acentuado notablemente en un mundo globalizado afectado por la crisis económica, el impacto de la pandemia, y la guerra de Ucrania. *Distopías urbanas* intenta establecer la relación entre economía neoliberal y desigualdades sociales en el marco de la ciudad contemporánea. Proponiendo desde las artes visuales un diálogo entre entornos urbanos tan dispares como la ciudad de Villena, Valencia capital y la gran conurbación de Ciudad de México (CDMX). Realidades distintas, pero con lugares comunes de desigualdad e injusticia social, determinadas por la pertenencia de clase heredada desde la infancia, que diseña el mapa inamovible de jerarquización social de la ciudad.

CDMX, con 22 millones de habitantes es el paradigma de urbe desestructurada socialmente en un país, México, en el que el 10% de su población acapara el 79% de la riqueza y donde el índice Gini que mide la desigualdad, es de coeficiente 50 entre 100, siendo 0 la igualdad total. Mientras en España, el coeficiente resulta de 32, encabezando los índices de inequidad del espacio Schengen.

En la Agenda 2030 en su dimensión económica, social y medioambiental, aparece la erradicación de la pobreza como uno de sus 17 objetivos a cumplir, algo que en España está lejos de alcanzarse ya que tras la pandemia el riesgo de pobreza ha aumentado tres décimas llegando al 21% de la población española, una de cada cinco personas. También en Valencia, según el Instituto Nacional de Estadística, se dan grandes divergencias económicas, como en los distritos de Poblados Marítimos con una renta entre el 2 y el 4% más pobre y Pla del Real, en el 1% más rico del país. Por último, en Villena una ciudad de 35.000 habitantes, la pobreza se manifiesta en varios barrios con rentas del 1% más pobre del Estado español.

Distopías urbanas intenta concienciar al espectador ante esta realidad ineludible, valiéndose entre otras herramientas discursivas de datos estadísticos. De esta manera, se incorporó en sala de exposiciones un panel con las rentas per cápita desglosadas por barrios pertenecientes a la ciudad donde se llevó a cabo el proyecto, en este caso Villena. Una estrategia discursiva para que el receptor interactúe con la propuesta, indagando y descubriendo la renta media de su ciudad y de su barrio. Circunstancia que visibiliza la verdadera dimensión socioeconómica de la comunidad donde se vive, ocasionando reacciones sorprendentes en el público por lo inesperado de los resultados obtenidos. Como comprobar que Villena se sitúa entre el 26 y 37% más pobre de la Comunidad Valenciana, que a su vez es la sexta comunidad con el PIB per cápita más bajo de España. (El País, 2021).

En definitiva, un planteamiento expositivo que anima al visitante a participar en el debate. Y que evidencia los grandes desajustes sociales, sin necesidad de subrayados innecesarios, planteando un modelo de pensar el mundo. En la línea de uno de los grandes creadores actuales, el chileno Alfredo Jaar, quien en una entrevista a El País declaró: “Es imposible crear una obra que no contenga una concepción del mundo, que no reaccione al contexto o realidad que nos toca vivir. Por lo tanto, toda creación tiene una dimensión política, por lo que no tiene sentido, dentro del mundo del arte, hablar de artistas que hacen política, o no. Hay obras donde prima el aspecto estético, donde no hay una dimensión crítica. A eso lo llamamos decoración”. (Crespo, 2019).

2. Práctica artística

“Así el campo proporciona a la vez una serie expandida pero finita de posiciones relacionadas para que un artista dado las ocupe y explore, y para una organización de trabajo que no está dictada por las condiciones de un medio particular”. Rosalind(Krauss, 1996)

La materialización del proyecto expositivo *Distopías urbanas*, se llevó a cabo en la sala de exposiciones de la Casa de Cultura de Villena, Alicante, en el marco del evento cultural FIC, Frente de Iniciativas Contemporáneas del 2 al 28 de noviembre de 2021. Los artistas visuales que realizaron el proyecto fueron, Raúl Domene, técnico audiovisual y quien suscribe, de nombre artístico Miguel Ángel Escoín.

Teniendo en cuenta las dimensiones y características específicas de la sala de exposiciones, la propuesta se estructuró dividida en varias instalaciones generando sinergias entre sí, con un componente inmersivo, en el que el visitante se introdujera en la obra. Constituyéndose el espacio expositivo en metáfora del territorio urbano.

En la primera instalación se construyó una representación simbólica de la ciudad arquetípica, conformada como un conjunto escultórico de suelo desde el concepto Arch-Art, en sintonía con el pensamiento de Koolhaas, *La ciudad genérica* (2006). Compuesto por elementos de carácter arquitectónico representando diversas tipologías de edificios de gran altura, típicos de la zona financiera y otros residenciales, escenificando barriadas limítrofes al centro de la ciudad. Incorporando también los *no lugares* del extrarradio y los núcleos poblacionales desconectados. En definitiva, la representación simbólica de una gran conurbación del s. XXI, como paradigma de la metrópoli, distópica y deshumanizada.

Paralelamente, se editó un vídeo para ser incorporado a la propuesta instalativa, estructurado compositivamente en dos tomas superpuestas; una escena en formato vertical, ocupando el centro de la pantalla y protagonizada por un niño, músico callejero tocando la guitarra y cantando desahogado en una concurrida zona comercial, y un largo travelling rodado en las calles de Ciudad de México, en formato horizontal, ocupando los extremos de la filmación.

Con estos dos elementos, el escultórico y el audiovisual, se realizaron pruebas en una Project Room del Departamento de Escultura de la Universidad Politécnica de Valencia, interconectando las dos disciplinas, realizando experimentos alrededor de la puesta en escena de la obra, (Figuras 1 y 2). Primero, proyectando sobre la representación de la ciudad desde un punto fijo y, a continuación, con una

proyección móvil alrededor del conjunto escultórico, creando sombras proyectadas y efectos lumínicos, descomponiendo las imágenes de vídeo en abstracciones.

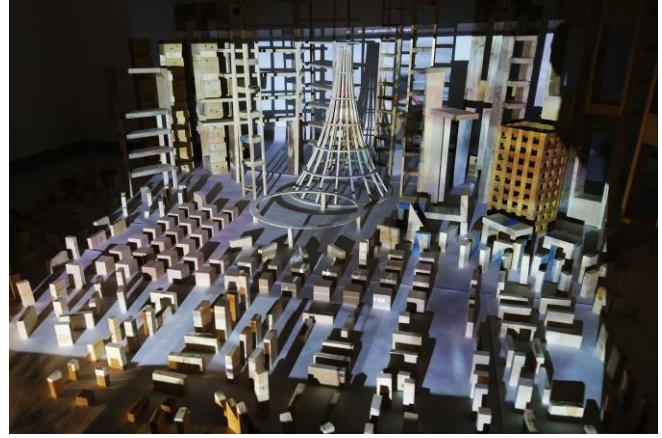
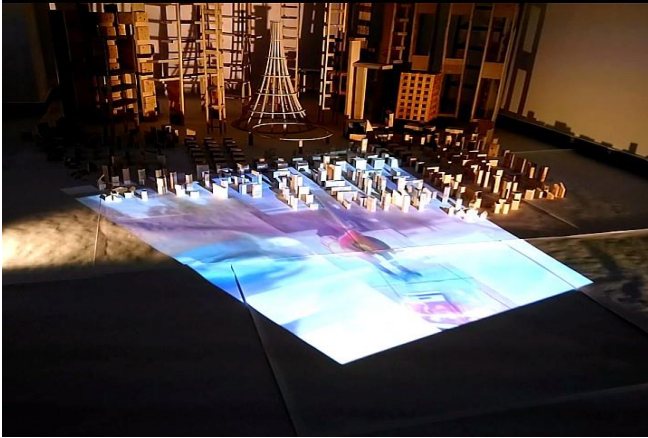


Figura 1. Ciudad distópica, ensayo con proyector en movimiento, Escóin, 2020. **Figura 2.** Ciudad distópica, opción definitiva con proyector fijo, Escóin, 2020.

Experimentando con el concepto de *Fenomenología de la percepción* de Merleau-Ponty, analizado en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, por Rosalind Krauss: “La distancia y el punto de vista no se añaden al objeto, sino que forman parte inherente de su significado”. (1996, p. 277).

Finalmente, y ya en el espacio expositivo de la Casa de Cultura, se optó por la proyección del vídeo desde un reproductor autónomo anclado en el techo. La película de unos tres minutos, fue emitida en bucle a pantalla completa sin ajustes de videomapping sobre el conjunto escultórico, produciendo vibraciones lumínicas y juegos de sombras proyectadas que enriquecieron notablemente la propuesta, a costa de convertir la visualización del vídeo en una obra abstracta. Motivo por el cual, también se difundió por separado en monitores colocados en el hall del centro cultural.

La siguiente instalación se realizó a partir de la hibridación entre videomapping y la técnica fotográfica cianotipia, (Figura 3). La pieza de carácter bidimensional, compuesta por imágenes de edificios y viviendas unifamiliares de la ciudad de Villena, establecía en un plano axial una clara diferenciación entre rentas altas y bajas, agrupado en una retícula de 2,40 x 1,80 cm. a modo de políptico formado por 24 fotografías procesadas digitalmente en negativo y reveladas en papel acuarela con la pigmentación cian típica de la cianotipia. Por último, la videoinstalación se completaba con la proyección de una animación de 2 minutos de duración, programada en bucle desde un reproductor autónomo con ajuste de vídeo mapping. Con esta incorporación audiovisual, se aportó movimiento con una sutil vibración lumínica unificando toda la obra en una suerte de estetización. Difuminando de esta manera las grandes diferencias de clase representadas en las fachadas de los edificios, efectuando así, una velada crítica al ocultamiento de la pobreza por parte de la sociedad.

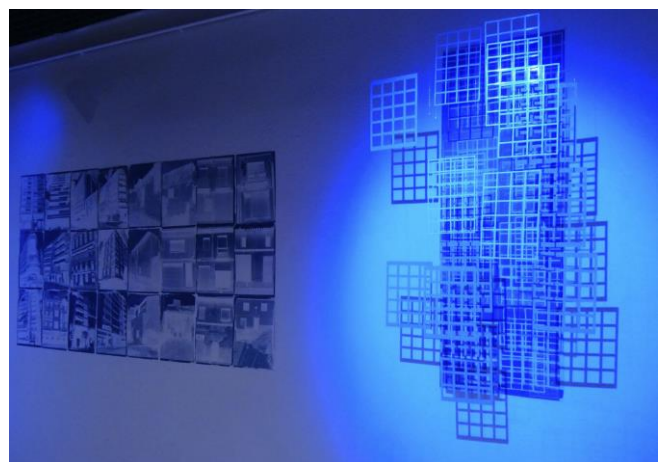
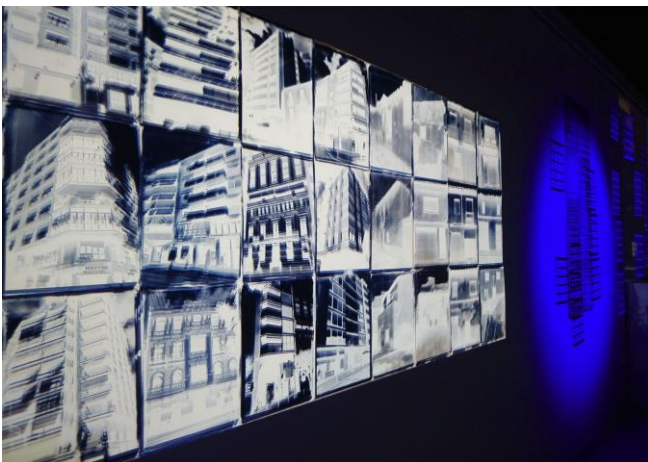


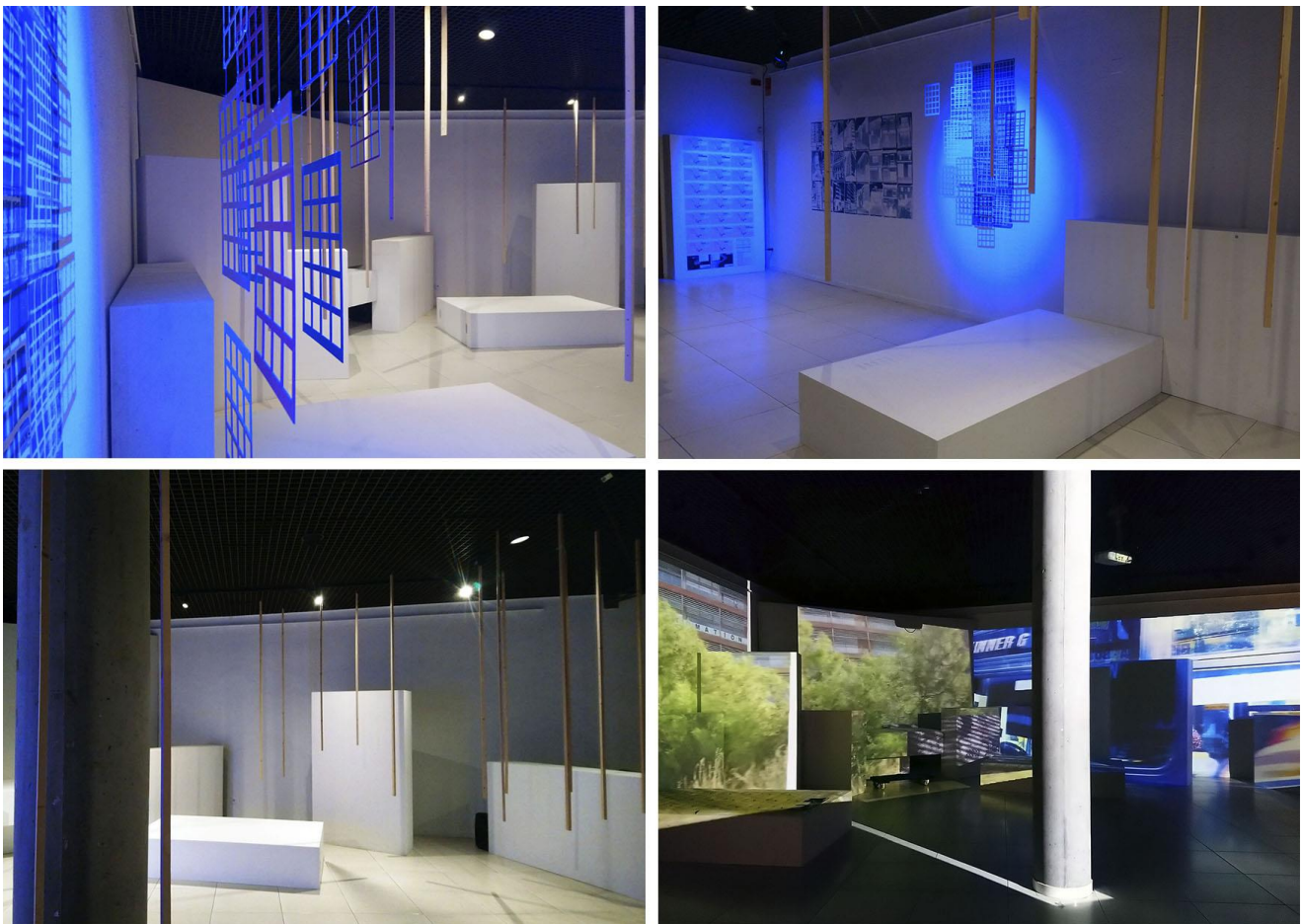
Figura 3. Video mapping sobre políptico de cianotipias. Domene y Escóin, 2021. **Figura 4.** Móvil. Escóin, 2021.

Esta estetización de la ciudad se llevó a la abstracción en otra propuesta ubicada también en la pared, como transición hacia la instalación siguiente, de mayor peso formal y contenido, (Figura 4). La propuesta consistió en una escultura móvil realizada con material reciclado y compuesta por una serie de cartones troquelados suspendidos en el aire y encarados a un políptico formado por cianotipias que reflejaban esos mismos elementos, estableciendo un juego de presentación y representación, combinando bidimensionalidad y tridimensionalidad. Concretándose, finalmente, en una evocación geométrica del paisaje urbano.

Por último, se llevó a cabo la instalación principal del proyecto. Realizada desde el concepto de sitio específico, de carácter efímero y diseñada para ocupar la mitad de la sala de exposiciones de la Casa de Cultura de Villena. Institución que facilitó una gran pantalla de proyección con la que se eliminó visualmente un vértice de la sala. También se pudo disponer de 10 paneles poliédricos de 2,20x1,20x0,40 m. con los que se compuso un conjunto escultórico realizado con un lenguaje minimalista, creando así una deconstrucción del espacio expositivo y un soporte-pantalla tridimensional para las proyecciones de la propuesta. Asimismo, y con el objetivo de crear ruido visual rompiendo las imágenes proyectadas, como metáfora de la ciudad contemporánea, fragmentada y caótica, se colgaron del techo perfiles rectangulares de madera de 2,20x0,04x0,02 m.

Por otro lado, se editaron varios vídeos con material audiovisual grabado en CDMX y Valencia, añadiendo metraje encontrado de panorámicas urbanas. Algunos vídeos se realizaron en planos generales con enfoque subjetivo, manteniendo el punto de vista del espectador, siguiendo el movimiento de sus pasos con el objeto de introducirlo dentro de la deriva urbana, auténtica protagonista de la acción. Otros vídeos consistieron en largos travelling a través de la ciudad.

Para visualizar las imágenes en el amplio espacio ocupado por la instalación, se utilizó un ordenador portátil MacBook Pro, desde el que se ajustó la proyección utilizando el software de vídeo mapping Millumin conectado a un proyector de 10.000 lumens con lente de proyección angular. Para ampliar el campo de visión se incorporó un panel secundario, situado fuera del ángulo del proyector principal, para el que se utilizó un MacBook Air con un proyector de 4000 lumens. Al conjunto se agregó, también, la emisión de sonido de un helicóptero sobrevolando la metrópolis de CDMX, utilizado a menudo como transporte interurbano por las élites como señal de estatus, creando así, una atmósfera inquietante.



Figuras 5, 6, 7, 8. Mapeado del espacio expositivo.

La propuesta se materializó en una videoinstalación inmersiva de grandes dimensiones, ocupando la mitad de la sala de exposiciones, unos 80 m², siendo la pieza principal del proyecto *Distopías urbanas*.

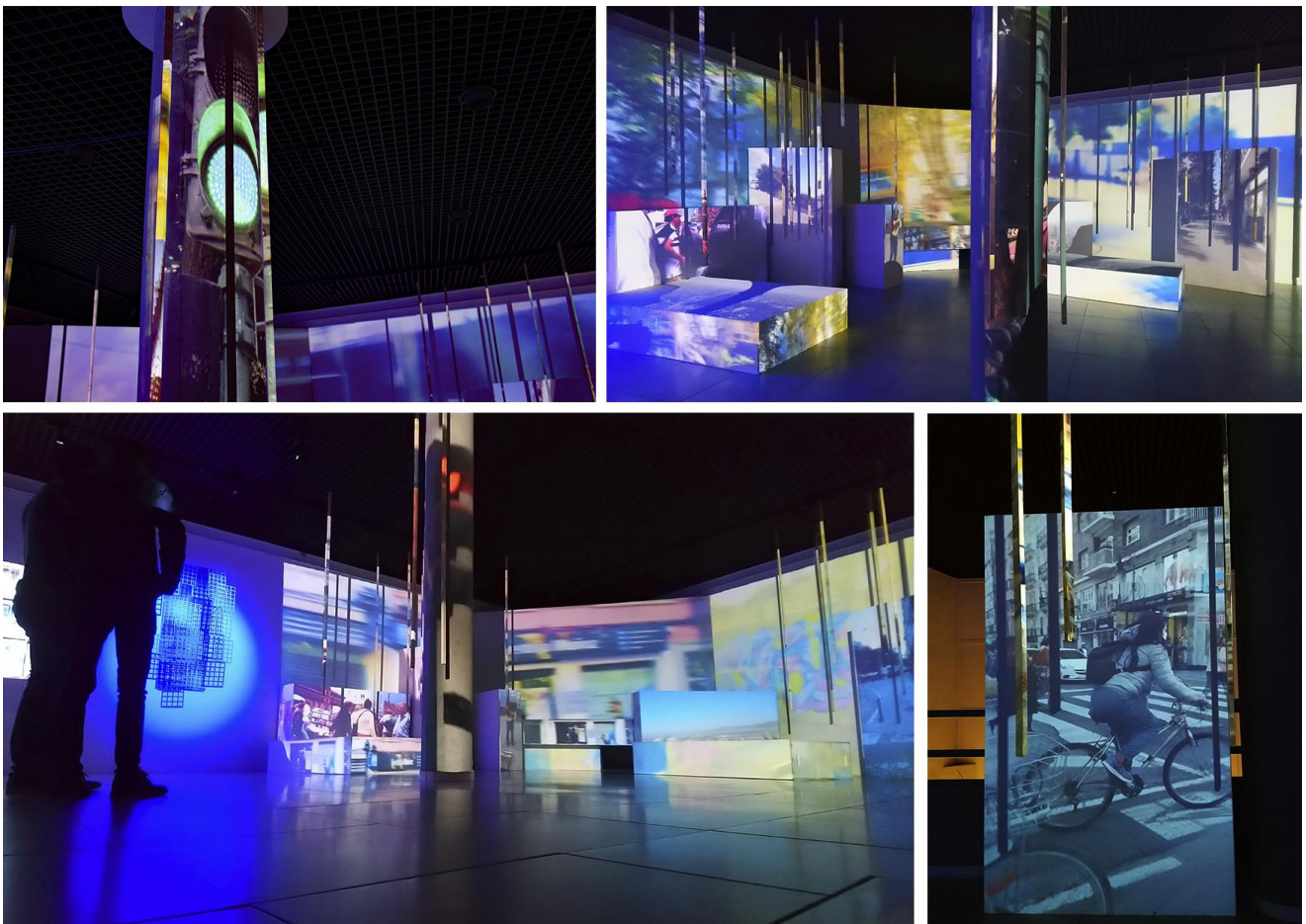
La película principal se proyectó sobre las paredes y el conjunto escultórico, descomponiendo la proyección en tantas escenas como elementos geométricos se desplegaban por el escenario expositivo, integrando visualmente los elementos bidimensionales de las paredes y los tridimensionales de las figuras geométricas, añadiendo a la composición uno de los pilares de la sala, aumentando así la espacialidad y creando caminos para recorrer la obra.

Finalmente, la interrelación de todas las propuestas instalativas se constituyeron en una sola obra sustentada por su propio contexto, tanto formal alrededor de la estética urbana y las estrategias instalativas, como conceptual, abordando las problemáticas actuales, inmersos en la contemporaneidad como territorio de debate para la interpretación de la realidad

CONCLUSIONES

Según Boris Groys, podemos considerar la instalación como una *Gesamtkunstwerk*, un arte total, ya que incorpora todos los elementos de una obra al servicio de un objetivo común señalado por el artista o curador. “Al mismo tiempo, una instalación artística o curatorial es capaz de incluir todo tipo de objetos: obras de arte que cambian con el tiempo, procesos, objetos cotidianos, documentación, textos y demás. Todos estos elementos así como el espacio arquitectónico, su sonido y su luz, pierden su autonomía y empiezan a servir a la totalidad de la creación en la que los visitantes y los espectadores también están incluidos”. (Groys, 2016, p.26).

Siguiendo el argumento de Groys, *Distopías urbanas*, formula un proyecto instalativo integral, donde el espacio no connotado de la sala de exposiciones es transformado en un soporte tridimensional con carga política. Así, subgrupos de instalaciones formalizadas con técnicas y disciplinas diversas, interconectadas por leyes de proximidad y semejanza dentro de un contexto arquitectónico y conceptual compartido, acaban constituyendo finalmente un ente unificado. Algo que Antoni Muntadas definió como: “Espacio físico cerrado que se refiere a un espacio abierto y mental”. (Sánchez, 2009, p.73).



Figuras 9, 10, 11, 12. Puesta en escena de la instalación principal. Domene y Escóin. FIC 2021. Casa de Cultura de Villena.

De esta manera, la constelación de instalaciones que conforman *Distopías urbanas*, se torna en fuerza centrípeta alrededor del receptor, constituido en elemento imprescindible. Porque la obra carece de sentido sin un espectador que interprete la visión crítica de la realidad sociológica que el artista le propone. Así, el visitante se introduce en la obra, no sólo de manera física, recorriendo las diversas propuestas instalativas envuelto en una atmosfera de imágenes en movimiento, luces y sonido, sino también a través de un ejercicio intelectual, desde el concepto *time specific*, con información de actualidad. Un recorrido por los grandes retos que afrontan las ciudades del s. XXI, en la sociedad de la hiperinformación y el consumo como ideología, donde los modelos económicos vigentes generan injusticia social, inequidad y grandes bolsas poblacionales de pobreza.

Porque el arte contemporáneo, en general, y la instalación artística, en particular, resultan herramientas certeras para el análisis de la realidad y, de este modo, despertar en el público interés hacia una reflexión crítica del mundo. En contraposición con el dominio ejercido por los medios de comunicación al servicio de las élites y los grupos de poder.

Asimismo, siguiendo estos planteamientos, *Distopías urbanas*, se postula como un método de análisis y modelo interpretativo de la contemporaneidad, y lo hace trasformando el *cubo blanco*, vacío y aséptico de la sala de exposiciones, en una obra compleja, que invita al visitante a experimentar la instalación, “como el espacio holístico y totalizante de la obra de arte”. (Groys, 2014, p. 54).



Figura 13. Inauguración. 25, 11, 2021.

FUENTES REFERENCIALES

- Argilés Sánchez, M. (2009). *La instalación en España 1970-2000*. Alianza Forma.
- Augé, M. (2000). *Los “No lugares” espacios del anonimato*. Gedisa Editorial.
- Baudelaire, C. (2021). *El pintor de la vida moderna*. Alianza Editorial.
- Bishop, C. (2008). El arte de la instalación y su herencia. *Ramona, revista de artes visuales*. *Ramona Novus*, 78.
- Crespo Maclennan, G. (30 de diciembre de 2019). Alfredo Jaar: “Todo arte es político”. *El País*. Babelia. https://elpais.com/cultura/2019/12/19/babelia/1576769591_189262.html
- Expansión. Datos macro.com. (s.f.). *Índice Gini*. <https://datosmacro.expansion.com/demografia/indice-gini>
- Groys, B. (2019). *Volverse público*. Caja Negra.
- Groys, B. (2016). *Arte en Flujo*. Caja Negra.
- Instituto Nacional de Estadística. (30 abril 2021). El mapa de la renta de los españoles calle a calle. *El País, Economía*. Fuente: INI. <https://elpais.com/economia/2021-04-29/el-mapa-de-la-renta-de-los-espanoles-calle-a-calle.html>
- Koolhaas, R. (2006). *La ciudad Genérica*. Gustavo Gili.
- Krauss, R. (1996). La escultura en el campo expandido. En *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Forma.

Krauss, R. (1996). Richard Serra: una traducción. En *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Forma.

Piketty, T. (2014). *El Capital en el siglo XXI*. Fondo de Cultura Económica.

Rebentisch, J. (2018). *Estética de la instalación*. Caja Negra.

Vallés, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Síntesis Sociología.