

## Un espacio diferente a sí mismo

Pau Waelder

Al entrar en la sala, no existe otra posibilidad que la de situarse en el interior de la obra. No hay distancia alguna, no es posible el alejamiento que permita contemplarla como un objeto estético.<sup>1</sup> Porque de hecho no hay tal objeto, sólo un espacio a oscuras, definido a cada instante por una instalación de luz y sonido que recorre el falso techo de la sala, siguiendo las líneas trazadas por el cableado de la red eléctrica y de datos, así como las canalizaciones de agua y los equipos de aire acondicionado. Los sistemas que definen las condiciones de la sala (iluminación, conectividad, temperatura), ocultos en el techo, se hacen presentes en las sombras proyectadas por la estructura de LEDs y altavoces piezoeléctricos que da forma a la obra. Sombras y luces dibujan espacios y volúmenes efímeros en las paredes y columnas a medida que luz y sonido se desplazan por la sala, siguiendo patrones de movimiento y ritmos cambiantes.

*Kinematope [paisaje técnico]* no es una instalación *site-specific*, sino más bien *site-conditioned*.<sup>2</sup> Es decir, no se adapta a un espacio sino que se crea en relación a este. De la misma manera en que la red de cables y tuberías forma parte de la propia estructura de la sala, esta pieza se integra en ella hasta el punto en que podemos afirmar que no se encuentra *en* la sala, sino que es la propia sala, en lugar de ser un objeto que se cobija entre sus paredes. Esta distinción es importante, puesto que habitualmente se concibe la experiencia del espacio expositivo como un encuentro con una serie de objetos dispuestos en una galería.<sup>3</sup> La obra de arte se suele distinguir claramente de su entorno, un espacio neutro destinado a aislar los objetos expuestos de la realidad cotidiana y mostrarlos como arte.<sup>4</sup> Al deambular por la sala, el visitante ocupa un espacio diferente del que ocupa la obra de arte: la observa a cierta distancia, la rodea. No obstante, cuando se trata de una pieza integrada en la arquitectura, ambos espacios coexisten: el visitante está rodeado por la obra.<sup>5</sup> Pablo Valbuena aprovecha esta inversión de la relación espacial entre espectador y obra para transformar la propia sala, y la percepción que el visitante tiene de ella, por medio de una ilusión óptica.

En trabajos anteriores, el artista ha llevado a cabo precisas intervenciones en espacios arquitectónicos que ha transformado por medio de la inserción de tiempo, movimiento y nuevas dimensiones del propio espacio. Estas alteraciones se han llevado a cabo gracias al trampantojo que puede crear una proyección de luz o un espejo, efímeros engaños visuales que no obstante sacuden la percepción de una realidad construida a través del sentido más utilizado y menos fiable. Desde un objeto (una escultura de inspiración constructivista)<sup>6</sup> a la fachada de un edificio,<sup>7</sup> Valbuena ha creado virtualidades reales que desvelan lo invisible<sup>8</sup> y activan lo que está inerte.<sup>9</sup> En estas piezas, la alteración física del lugar es mínima. De hecho, las intervenciones tienden progresivamente a una efimerización<sup>10</sup> de la obra que, pese a ser casi inmaterial, es visualmente sólida, hasta el punto de imponerse a la realidad del espacio que ocupa. El artista se inspira en la capacidad del cine para crear realidades alternativas y transformar un espacio con una simple

---

<sup>1</sup> Como señala Oliver Grau (2003), en un entorno inmersivo “es sólo con gran dificultad que un observador puede mantener cualquier tipo de distancia con la obra y objetualizarla. Es prácticamente imposible percibirla como un objeto estético autónomo” (p.202).

<sup>2</sup> Robert Irwin (1985) describe como obra *site conditioned* aquella en la que “la respuesta escultural extrae todos sus indicios (razones de ser) de su entorno” (p.44).

<sup>3</sup> Robert Morris (1995) afirma que las galerías y museos son “espacios cerrados diseñados para la confrontación frontal con los objetos” (p.197).

<sup>4</sup> Brian O’Doherty (1999) describe el espacio expositivo de la galería como un “cubo blanco” en el que “las cosas se convierten en arte” (p.21).

<sup>5</sup> Esta observación la hace Morris (1995), quien añade que es “una polaridad sostenida entre la experiencia de la escultura y la de la arquitectura” (p.182)

<sup>6</sup> Pablo Valbuena, *Augmented Sculpture* (2007). Video proyección sobre una escultura elaborada por el artista.

<sup>7</sup> Pablo Valbuena, *N 520437 E 041900 [the hague city hall]* (2008). Video proyección sobre la fachada del Ayuntamiento de La Haya.

<sup>8</sup> Por ejemplo, en *chrono-graphy* (2013), Valbuena hace visibles los perfiles de las obras expuestas en la galería Max Estrella durante los tres años anteriores.

<sup>9</sup> *Kinematope [gare d’austerlitz]* (2014) introduce actividad en la estación de tren parisina en fase de construcción por medio de un sistema sincronizado de luz y sonido que se extiende a lo largo de un amplio espacio soportado por columnas.

<sup>10</sup> Este término, introducido por Buckminster Fuller en 1922, denota el principio de “hacer más con menos”, lo cual ejemplifican las industrias tecnológicas y las redes de datos.

proyección bidimensional,<sup>11</sup> como subraya el título de esta obra. No obstante, *Kinematope* no se limita a mostrar un lugar diferente en una pared de la sala, sino que hace de la propia sala un espacio diferente a sí mismo por medio de las ilusiones que genera.<sup>12</sup> La sala se convierte así en una heterotopía,<sup>13</sup> que combina varios espacios en uno: el espacio real; el espacio virtual creado por las proyecciones de luz y las sombras de cables y tuberías; y finalmente el espacio experimentado por el espectador al desplazarse por la sala, reaccionando a los ritmos cambiantes de luz y sonido, a las sensaciones de movimiento, rapidez, así como a la inercia y el silencio.

La instalación lleva a cabo diversas variaciones predeterminadas: ciclos en los que las luces (con o sin sonido) y el sonido en la oscuridad recorren la sala según ciertos patrones establecidos por el artista. Como en una partitura, Valbuena busca controlar la temporalidad de la obra, sus ritmos y pausas, aunque también introduce la entropía en forma de ruido generado por un algoritmo. Dentro de estos parámetros, la pieza se comporta como un sistema autopoiético, contenido en sí mismo e independiente, que no requiere interacción alguna con el espectador ni con ningún otro estímulo externo. Esta característica introduce un aspecto especialmente interesante de la pieza: uno entra en ella, pero no tiene capacidad de intervenir en sus procesos, sólo percibirlos. De la misma manera en que el “paisaje técnico” del falso techo determina las condiciones de la sala, pero queda fuera del alcance del visitante, la obra se desarrolla según sus propias normas. El artista establece un protocolo que rige el funcionamiento de la instalación y la hace posible.<sup>14</sup> El control de lo que sucede en la sala queda, por tanto, en la obra misma. El espectador deja de tener el control sobre la duración de su contemplación de la pieza (como lo tendría en el caso de un objeto)<sup>15</sup> y debe conformarse con una experiencia parcial de la misma o bien estar presente durante todo el ciclo de procesos programados. Esta particularidad de la instalación conduce a pensar en los sistemas que rigen la vida cotidiana (del político y económico al sistema operativo del ordenador), incluido el arte,<sup>16</sup> y a la vez introduce la idea de una maleabilidad del espacio arquitectónico. En esta contradicción entre lo que parece fluido y lo que se cree inamovible se crea la particular experiencia cinematográfica de esta obra que, como los sistemas a los que hace referencia, sólo puede verse desde dentro.

## Referencias

- Foucault, M. (1967). “Des espaces autres”, *Architecture/mouvement/Continuité*, nº5 (octubre 1984), 46-49. Consultado en: <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>
- Galloway, A. y Thacker, E. (2007). *The Exploit. A Theory of Networks*. Londres y Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge y Londres: The MIT Press.
- Groys, B. (2008). *Art Power*. Cambridge y Londres: The MIT Press.
- Irwin, R. (1985). “Being and Circumstance”, en: Claire Doherty (ed.). *Situation. Documents of Contemporary Art*. Cambridge y Londres: Whitechapel Gallery y MIT Press, 2009.
- Luhmann, N. (2000). *Art as a social system*. Stanford: Stanford University Press.
- Morris, R. (1995) *Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris*. Cambridge y Londres: The MIT Press.
- O’Doherty, B. (1999). *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*. Berkeley / Los Ángeles / Londres: University of California Press.

---

<sup>11</sup> Michel Foucault (1967) señala que la sala de cine es un lugar en el que conviven diversos espacios: “una extraña sala rectangular, al final de la cual, en una pantalla bidimensional, se ve la proyección de un espacio tridimensional.”

<sup>12</sup> Al salir del marco de la pantalla y ocupar toda la sala, podemos vincular la obra de Valbuena con el espacio ilusorio de los panoramas, precursores del cine y la realidad virtual.

<sup>13</sup> Según Foucault (1967), una heterotopía es un espacio real en el que se juntan varios lugares incompatibles entre sí.

<sup>14</sup> Esto puede equipararse a la manera en que Alexander Galloway y Eugene Thacker (2007) definen los protocolos en las redes de datos como “el sistema que facilita las redes y la lógica que rige cómo se hacen las cosas dentro del sistema” (p.29).

<sup>15</sup> Boris Groys (2008) indica que en el caso de las obras de vídeo, el espectador debe adaptar la duración de su contemplación a la de la obra.

<sup>16</sup> Niklas Luhmann (2000) señala que “el arte participa en la sociedad diferenciándose como sistema, lo cual hace que el arte se rija por una lógica de clausura operativa, como en cualquier otro sistema funcional.” (p.134)