



La imagen latente. La luz y el video como estrategia artística para resignificar el patrimonio¹

Raquel Sardá SánchezUniversidad Rey Juan Carlos (España) ✉ **Vicente Alemany Sánchez-Moscoso**Universidad Rey Juan Carlos (España) ✉ <https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.95080>

Recibido: 15 de marzo de 2024 • Aceptado: 10 de septiembre de 2024 • OPR

ESP Resumen. En las últimas décadas se han producido encuentros entre las prácticas artísticas más avanzadas y los espacios de interés histórico y natural. Algunas instituciones dedicadas a la conservación del patrimonio han invitado a artistas plásticos y visuales actuales a realizar intervenciones en sus sedes. Se han desarrollado proyectos muy condicionados por los emplazamientos que desde su concepción inicial exigen interpretar el significado de esos lugares. Las proyecciones audiovisuales permiten intervenciones artísticas que no afectan físicamente a la conservación de esos bienes culturales. Pero el éxito de estas propuestas no consiste tan solo en una cuestión cuantitativa, que por ejemplo responda a cuántos espectadores asistieron a determinados espectáculos de *video mapping*. El verdadero interés de estas intervenciones consiste en que los artistas sean capaces de reinterpretar esos lugares, que indaguen en su memoria, para que estas propuestas nos ofrezcan una mirada renovada de esos conjuntos patrimoniales en diálogo con su historia.

Palabras clave: arqueología; arte contemporáneo; artes visuales, instalación audiovisual; video proyección.

ENG The latent image. Light and video as an artistic strategy to redefine heritage

ENG Abstract. In recent decades there have been encounters between the most advanced artistic practices and spaces of historical and natural interest. Some institutions dedicated to heritage conservation have invited current plastic and visual artists to carry out interventions at their headquarters. Projects have been developed that are highly conditioned by the locations that, from their initial conception, require interpreting the meaning of those places. Audiovisual projections allow artistic interventions that do not particularly affect the conservation of these cultural assets. But the success of these proposals does not consist only of a quantitative question, which for example responds to how many viewers attended certain video mapping shows. The true interest of these interventions is that the artists can reinterpret these places, that they investigate their memory, so that these proposals offer us a renewed look at these heritage sites in dialogue with their history.

Keywords: archeology; audiovisual installation; contemporary art; video projection; visual arts.

Sumario. 1. Introducción: Una genealogía de las intervenciones artísticas en ubicaciones específicas. 2. Definición de objetivos: Hacia una arqueología de los espacios de intervención artística. 3. Metodología: Estrategias para proyectar intervenciones de video que desvelen imágenes latentes en el paisaje y la arquitectura más allá del video mapping. 4. Desarrollo: Espacios que se crean, se destruyen, se transforman. 5. Discusión: Resignificando el patrimonio desde la mirada del artista. 6. Conclusiones: Hacia una preservación del patrimonio innovadora y sostenible. 7. Declaración de la contribución por autoría. 8. Declaración de uso de LLM. 9. Referencias.

Como citar: Sardá Sánchez, Raquel y Alemany Sánchez-Moscoso, Vicente (2025) La imagen latente. La luz y el video como estrategia artística para resignificar el patrimonio. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 22(1), 77-87. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.95080>

¹ Esta contribución se ha desarrollado dentro del proyecto de investigación *DigitalStage. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI*. Ref. PID2021-123974NB-I00.

1. Introducción: Una genealogía de las intervenciones artísticas en ubicaciones específicas

Entre los años sesenta y setenta del pasado siglo artistas como Robert Irving o teóricas del arte como Lucy Lippard comenzaron a emplear conceptos como *site-conditioned art* [arte condicionado por el lugar] o *site-specific art* [arte de ubicación específica] para describir intervenciones realizadas en espacios naturales o contruidos donde las características particulares del lugar servían tanto de soporte como de detonadores de las propuestas. Aunque inicialmente este tipo de intervenciones estaban restringidas al ámbito postminimalista (Pincus-Witten, 1977), progresivamente se sumaron otros lenguajes artísticos y nuevos tipos de imágenes que proliferarían con el desarrollo de otros recursos y tecnologías. A lo largo del siglo XXI en este tipo de propuestas se ha producido un fenómeno de hibridación de medios y una conceptualización de la obra mucho más abierta, alejada de la reducción formal típica del minimalismo. En las últimas décadas numerosos artistas manejan una concepción visual más amplia que las herederas del formalismo americano. Aunque el concepto 'arte de ubicación específica' sigue vigente, en este tipo de propuestas en las últimas décadas encontramos una nueva interpretación de los espacios de exhibición; no es tanto lo que se nos muestra, sino lo que nos invita a imaginar. Por ejemplo, en las obras de Rachel Whiteread, que describiremos más adelante, lo fundamental no son las sensaciones formales y materiales externas de la pieza, sino la capacidad que tienen para provocar que el espectador imagine un cuerpo encerrado en el interior de esas paredes.

En las últimas décadas la creación artística derivada del arte de ubicación específica concibe sus obras desde unos presupuestos más amplios y variados, alejados de las cualidades de objeto y más cercanos a la idea de transitar, habitar, recorrer, recordar y resignificar. Se trata de experimentar con los nuevos lugares del arte, de ir más allá de la neutralidad de las galerías, tal y como las definió Brian O'Doherty en su célebre libro *Dentro del cubo blanco: La ideología del espacio expositivo* (2011). De esta manera nos aproximaremos a concepciones más amplias que las recogidas por Rosalind Krauss en su ensayo *La escultura en el campo expandido* (1996, pp. 289-303). Se concibe la creación artística como un gran escenario donde confluyen y conviven disciplinas, técnicas y procedimientos desde una multiplicidad de significados que se suman a la obra. Inicialmente debemos considerar los que ofrece el propio espacio expositivo, ya sea la ciudad, la naturaleza, el ámbito doméstico, el espacio escénico. Estos lugares se presentan cargados de memoria y alejados de la asepsia de los museos y los cubos blancos típicos de las salas tradicionales. Y conforme se ha ido produciendo la ampliación de posibilidades y recursos artísticos se han abierto al espectador nuevas posibilidades de interpretación de las piezas desde la interacción y la manipulación de los elementos, o ya en las últimas décadas, a través de la difusión por medios digitales.

2. Definición de objetivos: Hacia una arqueología de los espacios de intervención artística

El origen no es la esencia, lo que importa es el devenir. Pero toda cosa oscura se aclara en sus arcaísmos (Debray, 2000, p. 19).

Para presentar los antecedentes de nuestra investigación acudimos al mediólogo Régis Debray, quien al comienzo de su libro *Vida y muerte de la imagen, historia de la mirada en occidente* indaga en la etimología del concepto *arcaísmo* recordándonos que procede «del sustantivo griego *arché* que significa al mismo tiempo razón de ser o inicio» (Debray, 2000, p. 19). Proponemos una aproximación que bien podríamos definir como arqueológica, ya que intenta buscar las claves estéticas para el análisis de creaciones actuales en fenómenos artísticos de las últimas décadas. Aunque esta investigación está dedicada prioritariamente a intervenciones artísticas en espacios de interés patrimonial realizadas a través de nuevos medios tecnológicos, sin embargo, vamos a comenzar describiendo propuestas de artistas plásticos consolidados que emplean materiales y procedimientos tan tradicionales, elementales y convencionales como el cemento, el fuego (combustión, humo y ceniza) o las técnicas plásticas mixtas integradas en las prácticas del arte contemporáneo. Para definir nuestras antecedentes nos referiremos a las piezas obtenidas mediante el proceso de vaciado en yeso de objetos y fragmentos de arquitectura de la artista Rachel Whiteread (Gallagher, 2018). Después de tres décadas, esta escultora se ha convertido en una figura consolidada de los *Young British Artists* [Jóvenes artistas británicos], el grupo que sacudió el medio artístico internacional tras el éxito de la exposición *Sensations* celebrada en la Royal Academy of Arts de Londres (Rosenthal y Adams, 1997). Para completar un marco de referencias internacionales describiremos las intervenciones artísticas realizadas por medio de la combustión, o por la acumulación de materiales desechados y objetos antiguos del italiano Claudio Parmiggiani (Parmiggiani y Barbero, 2008) vinculado con las poéticas del arte povera (Celant, 2011). También incluiremos las complejas instalaciones del pintor alemán Anselm Kiefer, cuyas configuraciones van más allá de los límites habituales de la pintura y la escultura adquiriendo un fuerte carácter escenográfico (Galasino, 2024). En las obras de todas estas figuras del arte actual podemos reconocer connotaciones arqueológicas. En el caso de Rachel Whiteread uno de los materiales más habituales que emplea en sus obras es el yeso, el mismo material que utilizaron los arqueólogos y artistas fundadores de las academias europeas desde el siglo XVI para realizar copias de esculturas clásicas y detalles arquitectónicos antiguos obtenidos entre los restos de la civilización romana y griega (González, 2012). Comenzamos con estos artistas que realizan obras con connotaciones arqueológicas como antecedentes de intervenciones artísticas realizadas en espacios de interés patrimonial antes de abordar el objetivo principal de nuestra investigación, que no es otro que el análisis de creaciones realizadas con medios de mayor complejidad tecnológica como son las video proyecciones.

Rachel Whiteread exhibió la pieza *Untitled (Room 101)* de 2003 en el Patio Este del museo Victoria & Albert de Londres, una estancia que comúnmente se llama *Italian Cast Court* [Patio de los vaciados italianos]. La pieza de grandes dimensiones materializaba el aire que ocupaba el interior de una oficina de la British Broadcasting Corporation (BBC), que había sido demolida ese mismo año (Lending, 2022). Su título parece hacer referencia a la habitación de la tortura que aparece en la novela *Mil novecientos ochenta y cuatro* (1949) de George Orwell. Esta pieza de escala y configuración arquitectónica compleja producía una acumulación de significados provocados, entre otros motivos, por el hecho de que la obra consistiera en el propio vaciado de la habitación 101 de Broadcasting House, que fue la sede que George Val Myer y Francis James Watson-Hart diseñaron para la BBC. Se especulaba con la idea de que dicha habitación 101 fuera utilizada durante un tiempo como oficina por George Orwell, mientras trabajaba para el Servicio del Este durante la Segunda Guerra Mundial. Esta conexión, no suficientemente demostrada, entre la habitación de la BBC y la que aparece en la novela de Orwell se avivó durante el centenario del nacimiento del autor (Lawrence, 2010). Sin poder confirmar la veracidad de este vínculo, ya apreciamos en un primer momento como dos misteriosos relatos confluyen y se suman: la habitación demolida de la BBC y el habitáculo de la tortura final de esta novela distópica. Además, parece existir un nuevo solapamiento de mensajes en la propia exhibición de esta pieza de líneas rotundas, formas rectilíneas y superficies desnudas, en un espacio donde emerge rodeada de esculturas y ornamentos policromados (Imagen 1).

Imagen 1. Rachel Whiteread. Habitación 101 en el Victoria and Albert Museum. 2003 al centro.
Fuente: Modus Operandi Art Consultants (s.f.)



Podemos considerar a Rachel Whiteread como una de las figuras que mejor ha sabido atrapar el aura postmoderna por su interés por desvelar lo invisible, materializar lo intangible y hacer desaparecer lo evidente. Desde la exploración de las relaciones espaciales que vinculan preocupaciones comunes a la escultura y a la arquitectura ha puesto el foco en algunos aspectos determinantes que asientan las bases de esta investigación. Su interés por aquellos lugares en desuso, abandono o inminente demolición

la han posicionado junto a otras figuras que han trabajado en los límites entre el arte, la arquitectura y las intervenciones urbanas como Gordon Matta-Clark (Bessa y Fiore, 2017) o Richard Nickel (Ruiz, 2022). Todos ellos han advertido la necesidad de preservar el valor patrimonial de construcciones muy connotadas y señaladas por la memoria colectiva. No solo trabajan con edificios especialmente conocidos o proyectados por renombrados arquitectos como el Teatro Garrick o la Bolsa de Comercio de Chicago diseñados por Adler y Sullivan (Vinci et al. y otros, 2021), en el último de los cuales Richard Nickel perdió su vida (Cahan y Williams, 2015). También intervienen en construcciones anónimas, pero cargadas de significados, y que por tanto ocultan más de lo que podemos apreciar en un primer momento.

En el caso de *Untitled (Room 101)* la idea surgió por la remodelación de la Broadcasting House y sus alrededores, pero no era la primera vez que la autora abordaba este tipo de proyectos donde la preocupación por las renovaciones urbanísticas se situaba como el objeto de estudio artístico. Con la obra *House* (1993) materializó en cemento el interior de una vivienda victoriana que se ubicaba en el East End de Londres (Lightwood, 1995). Esta pieza, que generó una fuerte polémica por diversos motivos políticos y sociales, surgía en mitad de la pradera de un parque comunitario en un barrio de Londres, mostrando de manera obscena su interior; para muchos constituía un «búnker sellado, una cripta exterior, una ofensa a la vista, una pérdida de espacio y dinero» (Whiteread et al., 1997, p. 24), otros admiraban la advertencia de la artista sobre estas construcciones y las vidas que albergaron. De una manera cruda y directa, pero no exenta de sensibilidad, desvelaba la vivencia doméstica de una familia anónima. Exponía el interior de la vivienda como si se abriera en canal, mostrando las cicatrices de la vida cotidiana en los desconchones de las paredes o en las huellas de los clavos. Y así, esta especie de ruina construida, de mausoleo postmoderno, que tomó forma en un frío cemento gris, constituyó un acto de respeto e interés por ese espacio abandonado, por los relatos y vivencias que contenía y por las personas que lo habitaron. Rachel Whiteread desveló con su vaciado del natural aquello que existía y no veíamos, la memoria del lugar. En 1994, un año después de que esta autora se convirtiera en la primera mujer en obtener el premio Turner, *House* fue demolida, alimentando su carácter simbólico de fantasmagoría.

Haciendo uso de otras estrategias creativas similares, el artista italiano Claudio Parmiggiani (1943), explora el espacio produciendo juegos de ausencias, silencios, evocaciones y revelaciones. Su instalación *Delocazione* (1970), fue presentada en la Galleria Civica di Modena causando un gran impacto por su carácter misterioso y evocador. Mediante una combustión ciega originó una cantidad de humo suficiente para generar unas sombras fantasmagóricas de hollín que evocaban las formas de los objetos que se encontraban en la estancia durante el incendio. Al igual que en las piezas de Whiteread, la huella emerge desvelando secretos, casi como si las paredes hablaran y el lugar se llenara de ausencias solo materializadas por apariciones provocadas por la acción del artista. En todas las instalaciones de Claudio Parmiggiani el pasado de los edificios y la memoria de los lugares

es relevante, porque alberga significados a los que hay que invocar. Sobre el tipo de arquitectura que él prefiere para realizar sus intervenciones comenta que «algunos lugares tienen ese tipo de energía, literalmente palpitan, y otros no; si haces un agujero en un muro de una catedral medieval la sangre brotará» (Parmiggiani y Grenier, 2008, p. 33).

Algo similar debió apreciar Ansel Kiefer cuando eligió la Sala del Escrutinio del Palacio Ducal de Venecia para desarrollar la muestra de pintura que tuvo lugar en 2022. El pintor alemán adoptó el texto del filósofo veneciano Andrea Emo, *Questi scritti, quando verranno bruciati, daranno finalmente un po' di luce* [Estos escritos, cuando ardan, finalmente arrojarán un poco de luz] para desarrollar una impactante instalación pictórica que respondía a todas las premisas relevantes en la creación actual: grandes dimensiones, diálogos entre la obra y lugar en el que se instala, y la elección de una temática en la que se encuentran los ecos del pasado con la realidad actual (Kiefer, Belli y Sirén, 2022). Ubicada en una Sala del escrutinio que está anexa a la Gran Sala del Consejo del Palacio Ducal, esta estancia hasta mediados del siglo XVI había acogido una gran biblioteca que fue destruida en un incendio. Los cuadros de Kiefer generaban un diálogo cómplice con las treinta y tres pinturas monumentales del techo de mediados del siglo XVI y con los valores heroicos expresados por todo el palacio. Podemos apreciar tanto en el texto de Andrea Emo como en las piezas de Anselm Kiefer un acto creativo en el que la nueva obra surge de la confrontación con las que ya habitaban ese espacio sustituyendo los libros que ardieron en el incendio. De esta manera se genera una multiplicación de significados.

Sirvan estos tres casos como ejemplo de manifestaciones artísticas contemporáneas que se articulan como una exploración arqueológica que indaga en los lenguajes y significados que emanan de los espacios. Su misión es realizar una prospección del lugar poniendo en valor su carácter patrimonial, pero también desvelando aspectos ocultos. Cada espacio alberga múltiples tiempos que laten bajo su superficie. La mirada del artista permite rescatar las vidas anteriores de los lugares y reconfigurar las futuras, como parte de nuestra herencia y memoria, desde una mirada crítica y renovada. Una capa esconde a la otra y se superponen configurando una especie de estratos que hay que encontrar porque son invisibles a la mirada. Estas ideas asientan las bases de este artículo que se focalizará en estudios de caso que, haciendo uso de tecnologías contemporáneas de la imagen y el sonido nos permitirán poner en valor el patrimonio artístico y cultural para evolucionar hacia la interpretación y resignificación de los espacios naturales, urbanos y escénicos, desvelando lo oculto y escondiendo lo evidente.

3. Metodología: Estrategias para proyectar intervenciones de video que desvelen imágenes latentes en el paisaje y la arquitectura más allá del video mapping

Las propuestas descritas anteriormente suponen relevantes referencias en los estudios sobre intervenciones en espacios específicos desde el análisis de los significados de los lugares. En esta investigación adoptaremos este tipo de aproximación como

punto de partida, pero las aplicaremos al análisis de propuestas artísticas en las que se emplean nuevas tecnologías de la imagen, especialmente las proyecciones de video. Estamos interesados en describir un tipo de creaciones que nos permiten indagar en los estratos de la historia y apartar las últimas capas, las más superficiales para llegar a la memoria de esos lugares. Estos medios, muy en auge en el panorama actual del arte contemporáneo, permiten una reflexión sobre los espacios no solo como soporte de las imágenes, como pantalla, sino como estructuras cargadas de significados y por tanto condicionadoras del mensaje. Por este motivo surge la búsqueda de nuevas proporciones, escalas y formatos; las imágenes proyectadas se posan sobre las paredes, los suelos y otras superficies de esos lugares como si fueran una nueva piel que posteriormente se desvanece. La percepción espacial se transforma y se somete a efectos de movimiento que incorporan las particularidades de su superficie y los medios de proyección. Nos enfrentamos a este estudio con recursos metodológicos complementarios con los que estableceremos un doble análisis comparativo. En el primero valoraremos las propuestas de estos artistas que emplean la video proyección con las de creadores contemporáneos que aplican medios plásticos derivados de la pintura y escultura, y que previamente hemos denominado antecedentes arqueológicos. Pero también analizaremos las diferencias de este tipo de propuestas con las que comúnmente se conocen como *video mapping*. Este tipo de intervenciones audiovisuales también se proyectan sobre conjuntos de interés patrimonial, pero en lugar de realizarse con la voluntad de indagar en el pasado de esos espacios, se conciben como una decoración luminosa, con fuertes juegos cromáticos y aplicando recursos digitales como las anamorfosis y los trampantojos.

La elección de artistas cuya obra va a ser estudiada en esta fase de la investigación responde al uso que han hecho de las posibilidades creativas de las tecnologías de la imagen para proporcionar nuevas miradas hacia el patrimonio natural y construido. A través de la obra de autores como Jenny Holzer, Tony Oursler, Javier Riera o Pablo Valbuena se indagará en la creación artística mediante la captura, la manipulación y la proyección de imágenes. Sus propuestas nos permiten reflexionar sobre la propia experiencia artística en la reinterpretación de espacios patrimoniales ahondando en la aportación que suponen las imágenes proyectadas desde su carácter efímero e intangible. En esta investigación no abordaremos aquellas manifestaciones visuales focalizadas en la espectacularización del patrimonio. Entendemos que la función y las aportaciones de este tipo de propuestas se centran en el entretenimiento, y no en las poéticas del espacio, ni en indagar en la memoria de las arquitecturas o los paisajes, y por tanto en el valor de estos lugares. Tampoco se pretende hacer un análisis pormenorizado de los medios tecnológicos empleados por los artistas, sino la exploración de las motivaciones y relaciones visuales derivadas de sus obras como estrategia de creación, desde la suma de significados que proporciona el soporte y la imagen.

Para definir cuáles son los proyectos de intervención de video que ponen en valor la dimensión

patrimonial de un determinado lugar, lo vamos a hacer intentando comparar las características de los llamados *video mappings* con las de las creaciones de un número limitado de artistas que emplean las proyecciones para descubrirnos aspectos patrimoniales, revelándonos algo de la memoria de esos lugares. Para comenzar a definir qué significar este término, basta teclearlo en cualquier buscador de internet y descubriremos multitud de ejemplos de imágenes proyectadas sobre grandes edificios públicos. Las luces de los más chirriantes colores, los efectos de animación y de deformación de las figuras proyectadas, y una multitud de tratamientos de las imágenes dificultarán reconocer de qué edificio se trata, en qué entorno patrimonial se está actuando. Las definiciones que nos ofrecen las enciclopedias en línea más comunes refuerzan estas ideas, por ejemplo, en Wikipedia se describe «El *video mapping* es la utilización de proyectores de video para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales consiguiendo un efecto artístico y fuera de lo común. Está basado en los movimientos que crea la animación (2D y 3D) sobre dicha superficie. El *mapping* más habitual es el que vemos sobre los edificios monumentales acompañados de sonidos para efectuar un mayor espectáculo». Si realizamos esta misma búsqueda en plataformas de video en línea reconoceremos que este tipo de espectáculo suele comenzar con unas líneas de luz que trazarán sobre las fachadas las líneas más estables y características de esos diseños arquitectónicos, o con proyectores de luces de colores que subrayarán los volúmenes más típicos de los edificios. Progresivamente gracias a nuevos efectos de animación las fachadas se convertirán en pantallas sobre las que se proyecten y muevan todo tipo de figuraciones y ornamentos. El momento decisivo en cualquier espectáculo de este tipo se alcanza cuando, debido a los efectos de luz y video, las estructuras arquitectónicas que sirven de soporte a las proyecciones aparentemente estallen y se desvanezcan gracias a las tecnologías aplicadas.

Por el contrario, la creación de una proyección de video que ponga en valor el patrimonio conlleva un proceso muy distinto, que no sólo evita la 'espectacularidad' y 'los efectos artísticos fuera de lo común' que recoge la definición más generalista. La diferencia no sólo se manifiesta en el modo de usar la luz, el color y el sonido durante las proyecciones, sino que afecta a todo el proceso de concepción de la obra. Se inicia mucho antes, en las primeras fases metodológicas del desarrollo de los proyectos, con una exploración del lugar por parte de los creadores que van a desarrollar las intervenciones. Por ejemplo, la artista Jenny Holzer cuando fue invitada a realizar propuestas en un espacio patrimonial tan connotado como Blenheim Palace en Woodstock (Reino Unido) lo primero que hizo para iniciar su intervención fue visitar, conocer e interpretar el lugar (Holzer et al., 2017). Quiso averiguar quiénes han construido o habitado esos lugares, qué funciones históricas han tenido, cuál es la memoria de ese palacio. Esta artista conceptual que emplea la video proyección tuvo la misma aproximación inicial que una pintora como Cecily Brown cuando se la invitó a realizar una intervención en este mismo lugar (Brown et al., 2020). También otros célebres creadores que no suelen realizar video proyecciones, como Anish

Kapoor (Kapoor y Pacquement y otros, 2015) o Olafur Eliasson (Eliasson y otros, 2016), cuando fueron invitados a realizar intervenciones en el conjunto de Versailles lo que primero que hicieron fue conocer el lugar, saber quiénes lo mandaron construir, quiénes lo diseñaron, qué actividades se desarrollaron en sus estancias y jardines. Por ejemplo, Olafur Eliasson realizará instalaciones con representaciones del sol y sus ciclos como elemento central, ya que Luis XIV apodado el Rey Sol fue el promotor de este palacio y sus jardines. Este mismo arquitecto y creador de instalaciones de origen danés realizará intervenciones con espejos dentro del palacio, ya que los salones de los espejos fueron un tipo de estancia creado especialmente para representar el poder del monarca.

Las relaciones de los artistas que realizan intervenciones de video en espacios de interés patrimonial con los lugares en los que se realizan los proyectos tienen que ver más con las experiencias que establecen los pintores, escultores y creadores de instalaciones cuando son invitados a esos mismos lugares. Las propuestas de video proyecciones que ponen en valor el patrimonio, y las actividades que denominamos *video mapping* no se diferencian tanto por las tecnologías empleadas, como por el tipo de relación que establecen los artistas con el emplazamiento desde que inician el proyecto. Si las definiciones de esta práctica visual comercial más comunes subrayan su 'espectacularidad' y 'sus efectos artísticos de luz y sonido' olvidan señalar que los conjuntos monumentales en los que realizan las intervenciones no son más que una mera pantalla de proyección, que durante algunas noches sirven como soporte a unos fuegos de artificio emitidos por proyectores de video y que nada nos revelan sobre los lugares donde se hacen las intervenciones.

4. Desarrollo: Espacios que se crean, se destruyen, se transforman

Las relaciones materiales entre la imagen y el soporte se recogen perfectamente en la trayectoria de Tony Oursler (1957). El autor neoyorkino ha explorado las posibilidades de las proyecciones de video sobre distintas superficies y volúmenes, habiendo consolidado una trayectoria de investigación mediante la creación de un imaginario que sustenta sus acciones artísticas. Si bien la mayoría de sus propuestas se fundamentan en la creación de cuerpos irreales y fragmentados sobre formas curvilíneas, nos llama la atención aquella donde el lugar genera connotaciones relevantes. Y sin duda, lo más destacado desde un punto de vista metodológico y en relación con esta investigación, es la construcción de un archivo amplísimo de más de dos mil quinientas fotografías y objetos singulares, que sustentan estas reflexiones. La colección constituye no solo una práctica habitual entre artistas, que podríamos denominar la formación de atlas, un archivo visual de sus referentes, sino que en el caso de este autor se trata de una historia generacional (Ruf, Hoffmann y Eccles, 2016). Este anecdotario familiar sitúa su origen en la figura de su abuelo, Charles Fulton Oursler, erudito de la producción cultural norteamericana, que fue autor de la novela *La historia más grande jamás contada*, llevada al cine por George Stevens en 1964. También fue un empeñado luchador contra los médiums y

espiritistas fraudulentos que proliferaban en la época. A esta cruzada se unió el mago y escapista Harry Houdini, con el que terminó forjando una amistad. Resulta singular la correspondencia que mantuvo con Sir Arthur Conan Doyle, que también realizó exploraciones sobre los fenómenos paranormales. A través de la tradición familiar y de todos estos documentos e imágenes originales recopiladas por los Fulton, este autor comienza a mostrar interés por estos archivos que acabarán siendo recopilados en una publicación denominada *Imponderable. The archives of Tony Oursler* (2016), cuya edición corrió a cargo de Beatrix Ruf, Maja Hoffmann y Tom Eccles.

Comienza a reunir este imaginario en torno al año 2000, coincidiendo con la realización de la obra *The Influence Machine* (Imagen 2). Fue instalada en Madison Square Park de Nueva York y en ella, sobre las superficies de los árboles se proyectaban rostros fantasmagóricos acompañados de voces que evocaban las primeras experiencias cinematográficas de imágenes del siglo XIX. Oursler exploró con distintos medios audiovisuales que incluían efectos de humo, sonidos, elementos escultóricos y el propio entorno urbano para indagar en el impacto que tienen las tecnologías en la cotidianeidad. Esta misma pieza ubicada en el centro de una sala de exposiciones perdería todas las connotaciones derivadas del espacio urbano, de los sonidos del tráfico o la muchedumbre, el misterio que proporciona la noche en una ciudad permanentemente iluminada y activa. A través de la pieza, Oursler reflexiona sobre el uso fraudulento que se hacía de una serie de inventos de las telecomunicaciones para hablar con los muertos. El título hace referencia a un ingenio precursor del tubo de rayos catódicos del siglo XVIII que consistía en un tubo que se hacía girar y que no tenía

ninguna función práctica más que la creencia de que ayudaba a la procreación, lo que lo convirtió en un entretenimiento de feria. También se menciona, en la descripción de la obra en la web del propio autor, una propiedad de este artillugio que permitía a los pacientes apreciar su cuerpo como una máquina en constante cambio y que fue destacada por el psicoanalista Viktor Tausk (Oursler, s.f.).

Llegados a este punto, hemos de reflexionar sobre el tremendo impacto que tuvieron en la población todos los inventos e innovaciones que se sucedieron durante el siglo XIX y comienzos del XX. Algunos de ellos alentaron todo tipo de especulaciones y movimientos espiritistas en una búsqueda de estrategias por comunicarse con el más allá, incluso generando códigos propios. También hemos de recordar las primeras experiencias tras la invención de la fotografía y de los inventos previos al cine, que sin duda influyen notablemente en esta obra. Como se expone en la descripción que Tony Oursler hace de la obra en su web:

Influence Machine da voz a varios protagonistas, tomando la forma de una especie de diálogo de sesión espiritista entre: Philo T. Farnsworth, el inventor de la televisión electrónica; John Logie Baird, el inventor de la televisión mecánica; Etienne-Gaspard Robertson, el creador del espectáculo precinemático de la linterna mágica (la fantasmagoría); Kate Fox, la médium adolescente que empleó un código Morse falso como medio para contactar espíritus; y Konstantins Raudive y el estudio de televisión Spicom, que retransmitía desde la Zona Muerta (Oursler, s.f.).

Imagen 2. *The Influence Machine* (2000).
Fuente: Oursler, Tony (s.f.)



La obra ha sido presentada en varios parques de distintas ciudades, donde se vincula la naturaleza con el entorno urbano. Los transeúntes pueden contribuir con sus textos que se convertirán en luz y sonido.

En España, el artista Javier Riera (Avilés, 1964) realiza proyecciones sobre la vegetación de paisajes ubicados en entornos naturales y urbanos. Como manifiesta el propio autor, su trabajo se fundamenta en la intervención real sobre «el tiempo y el espacio del paisaje» (Riera, s.f., párr. 2). Sus geometrías modifican la percepción de las superficies orgánicas de los elementos naturales y se superponen sobre las copas de los árboles que actúan como una pantalla de formas caprichosas y vivas, que reaccionan ante los fenómenos naturales (Imagen 3). Como se afirma en su web personal:

La relación entre geometría y naturaleza adquiere un carácter meditativo, apelando a la convivencia del público con el poder de sugerencia de la modificación del paisaje a la que asiste, que aspira a ampliar su percepción, tendiendo puentes hacia cualidades y dimensiones ocultas de los espacios en los que se produce. Riera entiende la geometría como un lenguaje natural anterior a la materia, capaz de establecer con ella un tipo de resonancia sutil y reveladora (Riera, s.f., párr. 3).

En el año 2017, durante los IV Encuentros de diseño y cultura digital celebrados en la sede de Medialab-Prado, en el contexto de experimentación tecnológica que facilitan estas convocatorias periódicas, pudimos apreciar de primera mano los aspectos conceptuales y poéticos del artista Javier Riera en una conferencia titulada 'Poética, tecnología y naturaleza'. La exposición concluyó con una video proyección que inundó de ciervos las paredes de hormigón del espacio ocupado por el auditorio. Siluetas que se movían de un modo cadencioso recorrían las

paredes desnudas de esta sala trasladándonos a los lugares libres y no domesticados donde habitan estos herbívoros. Durante el tiempo de la proyección, la naturaleza se instaló plenamente en este edificio ubicado en la zona conocida como Paseo del Arte de la ciudad de Madrid. Un año más tarde, entre el 18 y el 20 de junio de 2018 en la Universidad Rey Juan Carlos se realizó el Workshop Espacio, paisaje y luz, contando con Javier Riera como artista invitado. Este taller permitió apreciar su proceso de trabajo y realizar una serie de proyecciones nocturnas. Cabe destacar la complejidad tecnológica que supuso materializar una proyección en un espacio natural, donde hubo que realizar una primera exploración del lugar para emplazar los proyectores, ordenadores y el generador de corriente. Otro aspecto esencial fue elegir el momento. En el taller de Riera aprendimos la importancia de esperar al instante preciso para realizar la proyección, porque tan sólo en breves intervalos de tiempo la propia naturaleza proporciona el marco idóneo para que las imágenes puedan dialogar con el paisaje de una manera más precisa, más rotunda: una nube que tapa la luna, la bruma que cubre el lago o una ráfaga de viento pueden modificar la obra e incluso el momento de su propia percepción. Y es así como la naturaleza pasa a formar parte de la pieza. También esa espera se incrementa por los largos tiempos de la exposición fotográfica, sin embargo, una vez inmerso en este proceso creativo se produce un estado de convivencia con el lugar donde las reflexiones, ideas y conexiones no se detienen y todos estos significados emergen del lugar, como si hubiéramos despertado a una naturaleza dormida.

Destacamos que este tipo de propuestas emanan del propio lugar por lo que, aunque comúnmente muchas de ellas se adscriben al concepto *site-specific*, realmente estaríamos circunscribiéndolas en lo que Robert Irwin define como *site-conditioned*: «la respuesta escultural extrae todos sus indicios (razones de ser) de su entorno» (Irwin, 1985, p. 44).

Imagen 3. Intervención sobre el paisaje.
Fuente: Riera (s.f.)



En las obras del artista Pablo Valbuena (Madrid, 1978) también se produce una relación muy intrincada y compleja con los espacios en los que se proyecta realizar las piezas. Por ejemplo, en el texto dedicado a la obra de *Kinematope* [paisaje técnico] (2016) el crítico de arte y comisario Pau Waelder reflexiona sobre este aspecto considerando el lugar como parte integrante de la obra: «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» (2016, párr. 4). Esta apreciación refuerza las ideas anteriormente descritas, puesto que la obra no existiría en ningún otro emplazamiento, pero, además el lugar es la obra, creando un vínculo indisoluble entre la imagen y el soporte. No existe una pantalla, al igual que tampoco un espacio expositivo, es un todo.

Mediante sugerentes trabajos con luz y sonido, Pablo Valbuena aúna el poder de la poesía y la memoria de la arquitectura para proyectar piezas que

pretenden crear un ritual en lugares dañados por la guerra. Éste es el caso de *Spectral Poetry. Ukraine* [Poesía Espectral, Ucrania] de 2023. En estas obras se genera una propuesta donde los paisajes desolados y arrasados por el infierno de la guerra resurgen con la luz y se alzan como un monumento efímero que señala también la destrucción del patrimonio arquitectónico, de las ciudades y de los barrios (Imágenes 4 y 5). Se trata de aquellos lugares cargados de memoria que hasta hace muy poco albergaban la vida cotidiana y ahora solo son ruinas. En la descripción de esta obra se menciona la reflexión del escritor y poeta ucraniano Serhiy Zhadan que destaca el importante papel que juega la cultura en tiempos de guerra, llenando el vacío que el miedo ocuparía en su lugar (Valbuena, s.f.). Este proyecto, que hoy se materializa en unos videos, estaba concebido para ser desarrollado en la ciudad de Kiev.

Resulta significativo considerar que un patrimonio arquitectónico destruido pueda convertirse en un

Imagen 4. Captura de video *Spectral Poetry [Ukraine]* (2023).
Fuente: Valbuena (2023)



Imagen 5. Captura de video *Spectral Poetry [Ukraine]* (2023).
Fuente: Valbuena (2023)



legado, un lugar que emana memoria, vida, pasado y que se manifiesta como un articulador del futuro. La ruina se abre como una cáscara quebrada y revela su interior. En este caso, es la luz la que destaca los significados ocultos en estos espacios inertes.

Su última instalación, *Aura* (2023) ofrece una reflexión bien distinta. En esta ocasión el soporte no es el esqueleto de un espacio aniquilado, sino la espiritualidad de la Catedral de San Pablo en Londres. Una instalación de luces emerge motivada por los sonidos y la música del órgano y el coro, transformándose al ritmo de cada ciclo. Destaca en estas propuestas la relevancia del tiempo como aspecto inherente al propio ritual en el que el espectador participa desde su propia deriva mientras recorre el espacio. El espacio arquitectónico se convierte en un lugar vivo que se activa por los distintos elementos que constituyen la obra y se genera una pieza que no puede desligarse de los significados del templo, porque no podría existir sin las poéticas del lugar.

5. Discusión: Resignificando el patrimonio desde la mirada del artista

En el ámbito de la investigación artística, los estudios académicos y la producción plástica y visual se desarrollan de manera conjunta y complementaria. Como hemos comprobado para valorar el resultado final de las propuestas hay que analizar también las metodologías proyectuales desde las primeras fases de concepción de estas. Los artistas analizados demuestran que, más allá de la espectacularidad de las proyecciones audiovisuales, incentivadas por el poder de atracción de la luz y el sonido, así como por la escala monumental de estas creaciones, existe un poderoso espacio para la reflexión que cada uno aborda desde su modo de hacer. En el caso de Tony Oursler, consolida visualmente su potente imaginario aplicado a entornos urbanos. Riera invita a observar la naturaleza acentuando el valor del tiempo desde un proceso creativo pausado y resiliente. Finalmente, Pablo Valbuena subraya los significados históricos y sociales que se desprenden de lugares muy connotados, bien desde la ruina contemporánea originada por un conflicto bélico, bien desde el aura mística de lo sagrado.

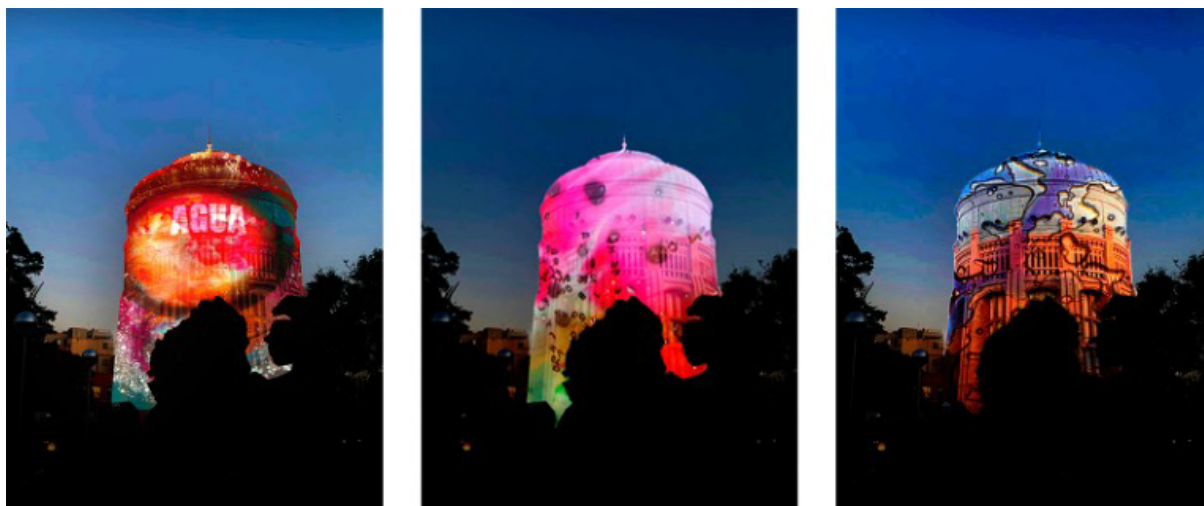
En los últimos años, los autores de este artículo además de haber investigado a artistas actuales que realizan intervenciones en espacios de interés patrimonial, han realizado algunas propuestas en este tipo de lugares. La única manera de conocer de primera mano cuáles pueden ser las estrategias proyectuales para lograr que las intervenciones de video revelen elementos de la memoria de los lugares ha sido realizar creaciones visuales y difundirlas en distintos foros artísticos y científicos. Para aportar algún ejemplo para la discusión de este tipo de propuesta podemos valorar algunas muestras (Imágenes 6 y 7) de sus últimos trabajos realizados en el proyecto de investigación 'El patrimonio de lo Real a lo Rural en Madrid y su entorno: conocer es innovar' de la Universidad Rey Juan Carlos, dedicado a la historia y el patrimonio de Madrid. En esta ocasión adoptaron el tramo norte del eje del Paseo del Prado, de Recoletos y de la Castellana, como campo de estudio de posibles intervenciones artísticas. Se eligieron algunos palacetes de esta última vía, muchos de ellos hoy desaparecidos, y otros que han sufrido fuertes cambios estructurales o en sus usos originales. Se trabajó sobre el antiguo Hipódromo del Paseo de la Castellana en el que se reunía toda la sociedad madrileña hasta final de la década de 1920, sobre el que hoy se levanta el conjunto administrativo de los Nuevos Ministerios diseñado por Secundino Zuazo. Y también se eligieron algunas otras construcciones decimonónicas relevantes como el depósito de agua del Canal de Isabel II que desde la calle de Santa Engracia se convirtió en el testigo de los procesos del ensanche del Madrid en el cambio del siglo XIX al XX. Se propusieron proyecciones de video que podrían ser realizadas directamente sobre las fachadas de los palacetes del Paseo de la Castellana para mostrarnos fotografías del interior de los palacios, incluyendo las colecciones artísticas y científicas que se reunían en esos mismos lugares, y también mostrar los usos sociales originales de esos edificios. Los muros de los Nuevos Ministerios se convirtieron en las pantallas en las que recordar la vida social que se desarrollaba en el Madrid cortesano, y también permitían mostrar que en esos mismos lugares se produjeron algunas de las primeras exhibiciones

Imagen 6: Propuestas de intervenciones sobre los Nuevos Ministerios.
Fuente: Sardá y Alemany (2022)



Imagen 7: Propuestas intervenciones Deposito Canal de Isabel II.

Fuente: Sardá y Alemany (2022)



de la aviación en la capital, así como otras celebraciones deportivas modernas. Con proyecciones de imágenes del agua sobre las fachadas revivimos la función original del depósito de agua del Canal de Isabel II (Imagen 7).

6. Conclusiones: Hacia una preservación del patrimonio innovadora y sostenible

Ciertos artistas como Jenny Holzer, Tony Oursler, Javier Riera o Pablo Valbuena han empleado las proyecciones de video para generar experiencias estéticas singulares en un desarrollo de tendencias que podemos considerar como derivadas del denominado 'arte de ubicación específica'. En el actual estado de evolución de las estéticas postminimalistas estos artistas estudian cuidadosamente los emplazamientos donde realizan las propuestas no sólo para valorar sus condiciones técnicas, sino porque consideran que las obras deben establecer un diálogo con esos lugares, propiciando incluso revelarnos algo sobre la memoria de los emplazamientos. Por el contrario, los espectáculos de *video mapping* más frecuentes no suelen emplearse para generar una conciencia social sobre el valor patrimonial de los conjuntos monumentales donde se realizan las proyecciones. Los clientes e instituciones que encargan este tipo de proyecciones, y las empresas que las producen, raras veces nos descubren nada particular sobre la memoria de esos lugares. Entre las múltiples proyecciones de *video mapping* que se han realizado sobre el Palacio de Cibeles de Madrid no encontraremos imágenes que nos recuerden que la actual sede municipal fue el Palacio de Comunicaciones, o muestren qué había en esos solares antes de la construcción del edificio diseñado por Antonio Palacios y Joaquín Otamendi. Entre los espectáculos de proyecciones que se han realizado sobre las fachadas del Museo del Prado tampoco encontraremos referencias visuales que recuerden que fue diseñado como Gabinete de Ciencias Naturales, y que por este motivo se construyó junto al Jardín Botánico, el Observatorio Astronómico y el Hospital de Santa Isabel, hoy sede del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Actualmente la presencia masiva de la identidad comercial de las grandes franquicias internacionales ha provocado la desaparición progresiva de la identidad gráfica específica de cada ciudad. La exposición *No va a quedar nada de esto*, organizada entre otros colectivos por Basurama entre el 3 de noviembre de 2023 y el 10 de marzo de 2024 en Centro-Centro, en la plaza de Cibeles de Madrid, demuestra precisamente el declive de la presencia de la gráfica comercial madrileña, y al mismo tiempo el interés creciente por la misma, por la presencia abundante de público que acudió a la muestra. Encontramos los mismos diseños en los establecimientos de todos los centros comerciales en todas las grandes ciudades.

El *video mapping* que podría emplearse para recordar el patrimonio local se ha convertido en un medio de producción de entretenimiento audiovisual que no se suele emplear para enriquecer la memoria específica de los lugares en los que se realizan los espectáculos. Sin embargo, ciertos artistas que emplean las proyecciones de video como Jenny Holzer, Tony Oursler, Javier Riera o Pablo Valbuena confirman que la video proyección es un medio muy relevante en la creación de una conciencia de la memoria de los lugares, siempre que se conciben y realicen estableciendo un diálogo entre las características y el pasado de esos espacios.

7. Declaración de uso de LLM

Este artículo no ha utilizado ningún texto generado por un LLM (ChatGPT u otro) para su redacción.

8. Declaración de contribución por autoría

Raquel Sardá: Conceptualización, Metodología, Investigación y Redacción del borrador original.
Vicente Alemany: Conceptualización, Metodología, Investigación, Redacción –revisión y edición–.

9. Referencias

- Bessa, Antonio Sergio y Fiore, Jessamyn (2017). *Gordon Matta-Clark Architect*. Yale University Press.
Brown, Cecily et al. (2020): *Cecily Brown at Blenheim Palace*. Blenheim art Foundation.

- Cahan, Richard y Williams, Michael (2015). *Richard Nickel: Dangerous years; What he saw and what he wrote*. Chicago City Files.
- Celant, Germano (2011). *Arte Povera: History and stories*. Electa.
- Cohn, Danièle (2013). *Anselm Kiefer Studios*. Flammarion.
- Debray, Régis (2000). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Paidós.
- Eliasson, Olafur et al. (2016). *Olafur Eliasson Versailles*. Wälther Könnig.
- Galansino, Arturo (2024). *Anselm Kiefer. Angeli caduti*. Marsilio Arte.
- Gallager, Ann (2018). *Rachel Whiteread*. Prestel Books/Tate Gallery.
- González, Ángel (2012). *La edad del yeso, o el clasicismo por los rincones*. Incluido en *Pintar sin tener ni idea y otros escritos*. Ediciones Asimétricas.
- Irwin, Robert (1985). Being and Circumstance. En Doherty, Claire (ed.) (2009). *Situation. Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Gallery y MIT Press.
- Kapoor, Anish, Pacquement, Alfred et al. (2015). *Anish Kapoor Versailles*. Publicado por RMN.
- Kiefer, Anselm, Belli, Gabriella y Sirén, Janne (2022) *Anselm Kiefer. Palazzo Ducale Venice*. Marsilio Arte.
- Krauss, Rosalind (1996) (1ª ed. 1985). La escultura en el campo expandido. Incluido en *La originalidad en la Vanguardia y otros mitos modernos* (pp. 289-303). Alianza.
- Lawrence, James (2010). A substitute for history: The origins and exhibition of Rachel Whiteread's 'Untitled (Room 101)'. *Burlington magazine*, 152(1292), 736-743. <http://www.modusoperandi-art.com/pdf/projects/21/burl.nov.2010.pp.736-431.pdf>
- Lending, Mari (2022). Transient Permanence. *Ra. Revista De Arquitectura*, 24, 18-33. <https://doi.org/10.15581/014.24.18-33>
- Lightwood, James (1995). *Rachel Whiteread house*. Phaidon.
- Modus Operandi (s.f.). Modus Operandi Art Consultants [imagen]. http://www.modusoperandi-art.com/projects/bbc_untitled_room_101/
- O'Doherty, Brian (2011). *Dentro del cubo blanco: La ideología del espacio expositivo* (Vol. 1). Cendeac.
- Oursler, Tony (s.f.). Tony Oursler [web oficial] [imagen]. *The Influence Machine* [Texto]. <https://tonyoursler.com/the-influence-machine-new-york>
- Parmiggiani, Claudio y Barbero, Luca Massimo (2008). *Claudio Parmiggiani Petrolio*. Editorial Charta.
- Parmiggiani, Claudio y Grenier, Catherine (2008). *Parmigiani*. Actes Sud.
- Pincus-Witten, Robert (1977). *Postminimalism*. Out of London Press.
- Riera, Javier (s.f.). Javier Riera [imagen]. *Intervenciones en espacios*. <https://javierriera.com/trayectoria/>
- Riera, Javier (s.f.). Javier Riera [web oficial]. *Trayectoria*. <https://javierriera.com/trayectoria/>
- Rosenthal, Norman et al. (1997). *Sensations: Young British Artist from the Saatchi Collection*. Thames and Hudson.
- Ruf, Beatrix, Hoffmann, Maja, Eccles, Tom (Eds.). *Imponderable. The Archives of Tony Oursler*. Luma.
- Ruiz, Alberto (2022). Changing Chicago. Richard Nickel y la mirada fotográfica sobre el patrimonio en peligro. *Revista ArDIN. Arte, Diseño e Ingeniería*. 11, 131-161. Universidad Politécnica de Madrid. <https://doi.org/10.20868/ardin.2022.11.4805>
- Valbuena, Pablo (2023). Spectral Poetry [Ukraine] [imagen]. Fuente: <http://pablovalbuena.com/spectralpoetry>
- Whiteread, Rachel, Chillida, Alicia et al. (1997). *Rachel Whiteread*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Vinci, John, Samuelson, Tim, Nordstrom, Eric y Ware. Chris (2021). *Reconstructing the Garrick: Adler and Sullivan Lost Masterpiece*. University of Minnesota Press.
- Waelder, Pau (2016). Universitat Oberta de Catalunya [blog]. *Kinematope: un espacio diferente a sí mismo*. <https://blogs.uoc.edu/artmatters/kinematope-un-espacio-diferente-a-si-mismo/>