



Thought rooms

ROCIO REYES SANCHEZ

MASTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

INTERDISCIPLINAR 2014/2015

FACULTAD DE BBAA MÁLAGA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS	3
2. TÍTULO E HIPÓTESIS	3
3. APORTACIONES AL PROYECTO DE LAS CLASES RECIBIDAS	3
4. ASPECTOS METODOLÓGICOS	6
4.1. Marco conceptual	6
4.1. Investigación conceptual	6
1. Habitar	7
2. La casa y los refugios de la mente	8
3. La escala y el juego	9
4. La arquitectura objetual	12
5. Psicogeografía integrada	13
6. Lo siniestro	15
7. Arquitectura del sujeto	17
4.2. Referentes artísticos	22
5. METODOLOGÍA DE TRABAJO	26
6. DESARROLLO DEL PROYECTO	30
Propuesta de trabajo	30
Desarrollo y experimentación formal	32
Fotos del proceso	38
7. FICHAS TÉCNICAS	40
8. PROPUESTA DE EXHIBICIÓN Y DIFUSIÓN	45
9. CONCLUSIONES	47
10. BIBLIOGRAFÍA	48

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

El desarrollo de este trabajo artístico a nivel plástico y teórico está enmarcado en los parámetros propuestos por el Máster de Producción Artística Interdisciplinar de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

Por otro lado, como estudiante de máster me planteo este proyecto como un reto, un ejercicio de desarrollo de producción plástica que puede considerarse como continuación de lo anterior y además como proyección futura de mi trabajo artístico. Además este máster no sólo va a permitirme ampliar conocimientos en diferentes ámbitos artísticos sino que además es una oportunidad de trabajar con el apoyo de profesores y compañeros, en una especie de incubadora creativa.

Puesto que comencé a desarrollar el trabajo teórico en el año 2012 con la asignatura Proyectos I, posteriormente con Proyectos II y además tuve el honor de cursar el año anterior la Beca de Artista Residente de Postgrado, considero que hay una parte del camino que está realizada. Aunque creo que aún queda mucho trabajo por hacer. Durante este año pretendo reafirmarme en esa búsqueda de nuevas proposiciones o preguntas conceptuales y, por supuesto, de nuevas soluciones formales.

2. TÍTULO E HIPÓTESIS

Thought rooms, (habitaciones pensadas) es el título escogido para recoger la base conceptual de todas las piezas artísticas que realizaré para el TFM. La hipótesis de trabajo que planteo

es la relación que existe entre el individuo y el espacio que habita tanto en un sentido físico como en un sentido más asociado al psicoanálisis y a la percepción subjetiva.

Con este proyecto me planteo analizar plástica y conceptualmente la necesidad trascendental de consuelo o refugio que tiene el ser humano, así como la capacidad de evocación, de reminiscencia y de sinécdoque que tienen los objetos de la casa. Todo ello enmarcado por el juego, las estrategias alegóricas y las necesidades propias del imaginario infantil.

3. APORTACIONES AL PROYECTO DE LAS CLASES RECIBIDAS

En general, considero que todas las aportaciones realizadas por cada uno de los profesores, artistas y demás profesionales del mundo artístico son interesantes y aplicables, pero he tomado la decisión de escoger únicamente una pequeña muestra de lo que he recibido durante los últimos meses y hablar únicamente de los “inputs” que más se adaptaban a la naturaleza de mi proyecto. Bien es cierto, que en este segundo semestre la aportación teórica se ha reducido prácticamente a visitas a los estudios a excepción de algunos profesores. Voy a dividir este apartado en las dos asignaturas teóricas de este semestre: Interdisciplinariedad en el arte, ciencia y sociedad II y Profesionalización en el arte.

Interdisciplinariedad en arte, ciencia y sociedad II

Rosa Rodríguez Mérida. Las tres sesiones estuvieron enteramente dedicadas a la metodología y a los procesos

que hay que seguir y conocer a la hora de elaborar una tesis doctoral, para lo que tuvimos que hacer un ejercicio de anteproyecto de tesis en el que debíamos especificar el tema aproximado y la bibliografía específica. Además tuvimos que hacer un resumen de 800 palabras a escoger entre *El elogio de la sombra* de Tanizaki y la *Historia del ojo* de Bataille. En mi caso, escogí el primero puesto que tenía mayor relación con el proyecto que me encuentro desarrollando.

Profesionalización en el arte

Los profesores encargados de presentar, asistir y guiar por nuestros estudios a cada uno de los artistas o profesionales del arte invitados fueron José María Alonso Calero, Rocío Sacristán Cuadrón y Cristina Peláez Navarrete. La opinión generalizada de todos los profesionales que nos visitaron en el máster era que el sector artístico, y más detenidamente el que concierne a los jóvenes artistas, no pasa por su mejor momento y que si alguno de nosotros se plantea dedicarse profesionalmente a ello debe tener claro que no será un camino nada fácil.

Fernando Castro Flores. A lo largo de sus tres sesiones teóricas, Fernando Castro supo aportar su visión ácida, fresca, global y profunda del desarrollo del arte contemporáneo. Lo hizo con su especial e intensa dialéctica que no solo nos divirtió con sus irónicas asociaciones sino que además nos presentó un punto de vista bastante realista de las cuestiones artísticas que atañen a la creación, el mercado, la situación económica, los intereses políticos, etc. Supo combinar todo ello con numerosas referencias bibliográficas de autores tan dispares como Jean François Lyotard, Arthur C. Danto, Umberto Eco, Enrique Vilamatas, Ramón Gómez de la Serna, Martin

Heidegger, Jorge Luis Borges y hasta J.K.Rowling, la famosa autora de las novelas de Harry Potter. Citó a numerosos artistas cuya obra iba entrelazando con incontables referencias de otros sectores, tanto culturales como políticos, económicos o populares. Y es que al final el arte lo engloba todo, como dice Castro. Al final de sus visita, y aunque no estaba previsto, quiso visitar los espacios individuales, aunque lamentablemente no pudo visitar todos los estudios y sólo algunos compañeros tuvieron el privilegio de comentar su obra con él.

Carlos Aires. El artista malagueño hizo una reflexión sobre la interdisciplinariedad en su trabajo, y nos dio algunas pautas sobre las estrategias que él sigue a la hora de producir su obra artística. Habló además de su rutina en el estudio y de que generalmente intenta no ceñirse a un tipo de obra concreta sino que se va nutriendo de sus viajes o sus experiencias personales para luego canalizarlo todo mediante su trabajo artístico, así como su interés por recuperar o poner de relieve los trabajos artesanales que poco a poco van desapareciendo empleando algunas de estas técnicas prácticamente obsoletas en su propia obra. De cara a mi trabajo personal me sugirió la interesante obra de Hans Op de Beeck, un artista Belga que utiliza la miniatura como estrategia conceptual de forma magistral.

Josu Rekalde. Artista y profesor, su visita no pudo extenderse demasiado porque aquella misma tarde se inauguraba la exposición que él junto a algunos de sus alumnos montaron en la sala de exposiciones de nuestra facultad. Dado que su trabajo se asocia fundamentalmente al arte electrónico le pareció muy interesante que para mi proyecto personal de máster incluyera la programación de los chips de arduino y demás recursos electrónicos pues en su opinión enriquecen

el trabajo y lo hacen mucho más sugerente a las nuevas tendencias artísticas.

Elena Vozmediano. Dada su estrecha relación con el mundo del arte, su colaboración en la revista *Arte y Parte*, su trabajo en el centro Gallego de Arte Contemporáneo, habiendo sido además presidenta del IAC y sus publicaciones semanales en *El Cultural (El Mundo)*, la visión de la crítica de arte madrileña estaba muy enfocada a ubicar nuestros trabajos dentro del panorama actual artístico, por lo que nos animaba encarecidamente a mantenernos al día de la actualidad artística y especialmente en lo que se refiere a artistas que tratan temas parecidos al nuestro o con recursos plásticos similares. También es cierto que nos transmitió una actitud generalizada de desasosiego respecto al panorama artístico actual de los jóvenes emergentes.

José Lebrero. El actual director del Museo Picasso Málaga se mostró muy interesado en saber de nosotros, de modo que después de una breve explicación de su trayectoria profesional (dirigió el CAAC de Sevilla y ha trabajado en continuidad para el MACBA de Barcelona) dedicó su visita a conocer nuestras inquietudes y la obra que estábamos desarrollando. En mi caso, se sintió muy interesado por el uso de la tecnología y su implementación sutil en las construcciones de carácter etéreo y frágil. Entre otras referencias y artistas me propuso investigar formalmente la obra de Thomas Demand, que explicaré más adelante.

Marcos García. Su breve presentación se centró fundamentalmente en explicar su labor como director de Medialab-Prado, un centro cultural en el que se pretende explorar las

formas de producción, investigación y difusión surgidos en las redes sociales, todo ello mediante la colaboración participativa de los usuarios. Marcos pareció interesado en la incorporación de la tecnología a mi trabajo, puesto que sus intereses y su experiencia como director de Medialab-Prado se acercan más a ese tipo de propuesta artística y estuvimos discutiendo acerca de soluciones electrónicas.

Juan Francisco Rueda. La presentación de este crítico y profesor nos permitió hacernos una idea de su vasta experiencia en diversas publicaciones de índole cultural y nos transmitió puntos de vista muy interesante y realista de su profesión de crítico de arte. Nos contó que en su rutina de trabajo siempre tiene que enfrentarse a exposiciones sobre las que luego debe escribir y que generalmente, y siempre que le es posible, prefiere asistir a ella sin conocer absolutamente nada del autor ni del respaldo conceptual al que se acompaña la obra artística. De este modo, se guía únicamente por los perceptos y por la capacidad comunicativa de las piezas expuestas. Respecto a mi obra personal, que al parecer ya conocía por las exposiciones en las que he participado anteriormente, me sirvió mucho su opinión favorable a la incorporación de electrónica cinética y me sugirió algunas ideas sobre conceptos que podría plantearme más adelante.

Francesc Torres. Reivindicó encarecidamente el comisariado por parte de artistas, incluso el autocomisariado, que en su opinión, era igual o incluso más válida que la labor que pueden hacer profesionales de otros sectores. También quiso poner de relieve la difícil situación de las prácticas artísticas a nivel profesional, pero nos alentó a desafiar lo establecido y a buscar soluciones pertinentes. En su visita a mi estudio per-

sonal se sintió muy interesado por los materiales en los que he estado investigando este año como las láminas de pvc o la resina acrílica.

4. ASPECTOS METODOLÓGICOS

4.1. Marco conceptual

A grandes rasgos, los conceptos que voy a manejar están relacionados con el espacio y la proyección de los individuos sobre éste, de modo que algunos de los pensadores que más me interesan son Gastón Bachelard, Martin Heidegger, La Psicogeografía de Guy Debord y la Internacional Situacionista, así como gran cantidad de aportaciones que proceden del mundo de la arquitectura pero que se sustentan en contenidos relacionados con lecturas artísticas de la creación de espacios.

4.2. Investigación conceptual

He querido desglosar la investigación teórica que he realizado en cinco puntos clave a los que he otorgado un título individual, y que muestro a continuación a modo de índice:

1. Habitar
2. La casa y los refugios de la mente
3. La escala y el juego
4. La arquitectura objetual
5. Psicogeografía integrada
6. Lo siniestro en relación a lo cotidiano
7. El confinamiento, la arquitectura de los sueños

1. Habitar

«El exceso de espacio nos asfixia mucho más que su escasez»¹

El filósofo y fenomenólogo francés, Merlau-Ponty decía que todo ser es, antes que nada, un ser en situación que tiene impuesto un espacio al cual provee de límites, amaestra y acondiciona, hasta acabar habitándolo y haciéndolo suyo. El hombre desde los comienzos de la humanidad ha tenido que enfrentarse, no al problema, sino a la necesidad de buscar un cobijo para protegerse de las inclemencias climáticas, las agresiones externas naturales y para desarrollarse como seres humanos.

Habitar procede del latín y significa “ocupar un lugar” o “vivir en él”. Según la filosofía de Martin Heidegger *somos* en la medida en que *habitamos*, de lo que deducimos que habitar no es una opción que los humanos tienen, sino una necesidad propia que se da independientemente de la zona del mundo donde vivamos.²

Las viviendas, naturalmente se ajustan a nuestras necesidades físicas y disponen de una serie de avituallamientos que hacen más cómodo nuestro desarrollo. Pero estas cuestiones se convierten en superficiales si nos centramos en la proyección psíquica y no tanto de necesidad fisiológica, hablamos ya de conceptos más relacionados con la psique y lo subjetivo.

1 Jules Supervielle, *Gravitation*, p. 19.

2 Guillermo Mijancos Aguirre. *Fundamentos del habitar* 30-11-2012 <http://fh-1213.blogspot.com.es/>



Dos niños juegan al “juego de la cueva” (ilustración del libro de S.E. Rasmussen, *Experiencias de la arquitectura*).

Esto podría remitir a la idea de “funda” que propone Walter Benjamin en cuanto al habitar, reconociendo en ello lo primitivo y eterno, la imagen misma del ser humano en el útero materno. La forma “original” de habitar no es permanecer simplemente en una habitación, sino literalmente estar dentro de una funda, pero no una cualquiera sino, una que lleva las huellas del inquilino.³

Apuesto a que cualquiera de nosotros tiene un lugar en el que se encuentra especialmente cómodo. Incluso en nuestra

propia habitación podríamos hacer una pequeña acotación que marque nuestro sitio predilecto. Estas acotaciones que se repiten a diario, a pequeña o a gran escala como patrones que suceden de forma consecutiva, no son más que refugios. Espacios reducidos donde el individuo, parte de un gran colectivo, aporta su porción del pastel, un gran pastel compuesto por cada uno de los pequeños habitáculos que cada persona construye.⁴

El entorno se plantea como algo árido en mayor escala, algo de lo que tenemos que cobijarnos. «Sentirse cubierto como nos dice Ricardo Morales, tiene un sentido más amplio que el de estar con un techo. El hombre cubierto es un hombre seguro. (...) El sentido de refugio acompaña, creo yo, toda construcción donde vive el hombre”⁵.

Pero la idea de casa tiene dos orígenes: uno que está relacionado con la historia del ser humano, como ya he mencionado, y otro con la infancia, tal y como se describe en el libro *Casa collage, un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Steen Eiler Rasmussen señala:

«...a cierta edad, la mayoría de los niños tienen ganas de construir algún tipo de refugio. Puede ser una verdadera cueva excavada en un montículo, o una cabaña primitiva de groseras tablas. Pero a menudo no es más que un rin-

3 Atlas *Walter Benjamin* digital de la página web del círculo de Bellas Artes: <http://www.circulobellasartes.com/>

4 La sucesión consecutiva de estructuras fractales en la relación espacial que generan las personas con su comportamiento es uno de los puntos claves del libro: JOHNSON, S. *Sistemas emergentes o qué tienen en común hormigas, neuronas y software*. Trad. María Ferré. 1ªed. FCE. Madrid, 2001.

5 Artículo de Manuel Gallego Jarreto. Dr. Arquitecto incluido en el libro: VV,AA. *Nuevos modos de habitar = new ways of housing*. Editor, María Melgarejo. Valencia: Colegio Oficial de Arquitectos de la Comunidad Valenciana, 1997. P 170

cón escondido entre matorrales, o una tienda hecha con una alfombra colgada entre dos sillas. Ese “juego de la cueva” puede variar de mil maneras, pero es común a todos el cerramiento del espacio para el uso personal del niño»⁶.

¿Quién no ha jugado nunca a las casitas o a construir refugios? La casa de muñecas podría funcionar como una forma de comprensión del espacio de la casa, casi como una sección del entorno, mientras que el “juego de la cueva” transmite el instinto de construcción y la necesidad de habitar que acompaña al ser humano desde la infancia y que en una sociedad utópica, continuaría perfeccionándose hasta lograr una casa de hombre adulto totalmente adaptada a sus necesidades. «La presencia simultánea de estas manifestaciones en la infancia, bien puede ser vista como un modo de aprendizaje, el de la casa, estrechamente vinculada al hombre»⁷.

2. La casa y los refugios de la mente

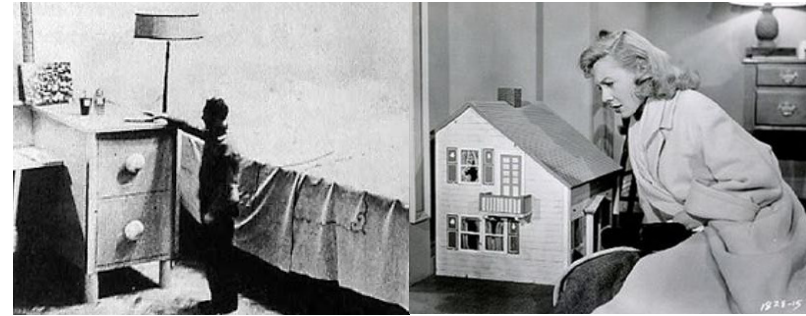
«Por los sueños las diversas moradas de nuestra vida se com-
penetran y guardan los tesoros de los días antiguos»⁸

En este punto me gustaría tratar temas como el concepto de refugio, el albergue imaginado y el ensueño como espacio íntimo. Nuestra constitución humana no deja de ser frágil,

6 S.E. RASMUSSEN dedica algún otro comentario a los juegos de los niños en la primera parte de este texto, que están más en sintonía con el empleo “mal visto” de ciertos lugares. S. E. RASMUSSEN. *Experiencia de la arquitectura*, Labor, Barcelona, 1974, p. 37.

7 Estudios recientes indican que el cerebro de un recién nacido maneja un conjunto de reglas genéticas que determinan la manera como se produce el aprendizaje y, después, es la experiencia la que lo moldea. Esto, según Daniel Alkon de los Institutos Nacionales de la Salud de EEUU, es lo que explica la fuerza de los recuerdos infantiles. Publicado en *The New York Times*, Sandra Bakeslee, y en *El País*, 15 de noviembre de 1995.

8 BACHELARD, G. *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica. México, 1986, p.29.



Children's eye view, exposición organizada por Paul Ritter.

Escena de la película *El increíble hombre menguante* (1957).

de modo que precisamos de este “recubrimiento” tanto físico como psicológico. Una cabaña al fin y al cabo es una cavidad, una cueva que podría trascender en un concepto de nuestra mente, que, en definitiva, no deja de ser una acotación, una porción más pequeña de un todo más grande: nuestra psique. Hablamos de la vinculación a un lugar, y de cómo éste es capaz de influir e incluso configurar nuestro comportamiento.

El refugio es también un espacio psicológico, un espacio referencial que instintivamente el hombre genera en caso de necesidad, no tiene por qué ser material, aunque cualquier espacio físico puede ser “habilitado” o “construido” como ese sitio o refugio. Ese lugar no tiene que poseer ninguna cualidad, todas ellas serán aportadas por el individuo que lo configure como tal. No es que haya un espacio íntimo psicológico y otro real, sino que la noción de espacio íntimo abarca ambas situaciones.⁹

9 VV,AA. *Construir, habitar, pensar: perspectivas del arte y la arquitectura contemporánea: IVAM institut valencià d'art modern, 13 de mayo – 6 de julio de 2008 / [comisario de la exposición, Fernando Castro Flórez]*. Valencia: IVAM, 2008.

Probablemente no tengamos que remontarnos al primitivismo de la infancia para comprender esta necesidad de búsqueda de refugio, pero está claro que es un buen ejercicio para recordar la seguridad casi poética que nos brindaba una sábana sobre una fregona conformando una tosca tienda de campaña o simplemente el espacio bajo una mesa. «Nuestra vida adulta se halla tan despojada de los bienes primeros, los lazos antropocósmicos están tan relajados que no se siente su primer apego en el universo de la casa»¹⁰.

Bachelard, en *La poética del espacio*, destaca la importancia de las grandes imágenes simples, como la casa. «La casa es nuestro rincón del mundo. Es –se ha dicho con frecuencia– nuestro primer universo. Es realmente un cosmos. Un cosmos en toda la aceptación del término»¹¹

La casa es un elemento de integración psicológica, morada de recuerdos y de olvidos. Como dice Bachelard, es el primer universo de la cotidianidad, pero se proyecta como un auténtico *microcosmos*: una unidad de imagen y recuerdo. Su funcionalidad reside en que sirve como detonante del proceso de reminiscencia, de la evocación de unos conceptos claros que a menudo coinciden en la mente de cada individuo.

Aunque, como comenté al principio del escrito, y como deja constancia el filósofo Ortega y Gasset en su teoría del perspectivismo y la razón histórica, somos seres sociales y vivimos en un contexto del que no podemos deshacernos. Con la frase «Yo soy yo y mi circunstancia y si no la salvo a ella no

me salvo yo», aparecida en *Meditaciones del Quijote* (1914), Ortega insiste en lo que está en torno al hombre, todo lo que le rodea, no sólo lo inmediato, sino lo remoto; no sólo lo físico, sino lo histórico, lo espiritual. Es decir, que existe algo de autobiográfico en todo lo que hacemos, por ello, aunque pretenda alcanzar lo universal de los conceptos que planteo, no puedo hacerlo más que desde la particularidad de mis propias experiencias, de mi vida.

Quiero pensar que éste es uno de los motivos por los cuales pretendo ordenar este espacio del que hablo, y más aún, otorgar a cada persona el suyo, aunque sea un espacio pequeño donde proyectar sus pensamientos más íntimos, aquellos que sólo compartiría con sí mismo. Es un espacio individual, aunque también metafórico en parte, se relaciona más con un tiempo de pausa, de reflexión.

3. La escala y el juego

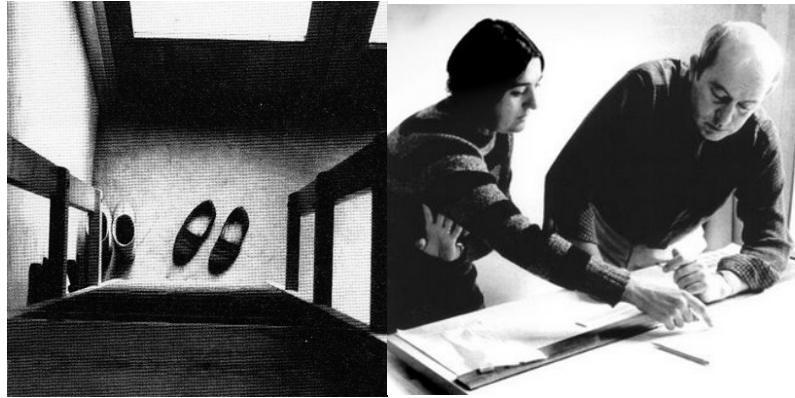
*«La vivienda es un hábitat, y si referimos el término a su sentido ecológico, hábitat es el lugar al que un organismo se adapta y en el que se constituye en comunidad. El hombre comunitario se adapta y está ligado a un espacio concreto, residencia que va desarrollando a través de su cultura. Por lo tanto, el carácter de residencia lleva implícito el del lugar y el del refugio»*¹²

El hombre proyecta su propia identidad en dichos refugios, llenándolos de objetos, y este precisamente es el interés

10 BACHELARD, G. *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica. México, 1986, p.28.

11 BACHELARD, G. *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica. México, 1986, p.28.

12 Artículo de Manuel Gallego Jarreto. Dr. Arquitecto incluido en el libro: VV,AA. *Nuevos modos de habitar = new ways of housing*. Editor, María Melgarejo. Valencia: Colegio Oficial de Arquitectos de la Comunidad Valenciana, 1997, p. 170.



Zapatillas al pie de las escaleras del "cottage" en Upper Lawn.

Los arquitectos Alison y Peter Smithson trabajando en su estudio.

de la arquitecta peruana Marta Morelli en su tesis doctoral en la que transmite el interés de los también arquitectos y urbanistas ingleses de gran influencia en la segunda mitad del siglo XX, Alison y Peter Smithson.

«Dentro de la búsqueda de los factores que constituyen la identidad del hombre, los objetos ocuparán un papel importante en las reflexiones de los Smithson. Por un lado, el poder de influencia de los objetos en la configuración de la identidad del hombre y por otro, la capacidad del hombre de proyectar su identidad en los objetos. El trabajo de los Smithson junto al Independent Group en los 50s (...) lleva a los Smithson a entender los objetos como parte de la intimidad activa del usuario y como elementos que limitan el espacio concreto del usuario y contribuyen a marcar su hábitat y profundizar su arraigo»¹³

Los juguetes o las casas de muñecas, además, responden a la denominación de pequeños refugios, como espacios a menor escala que un individuo puede habitar con objetos o la imaginación. En la infancia, el uso incorrecto de los objetos se intensifica, de este modo una caja aparentemente normal podría resultar ser un espacio gigantesco donde llevar a cabo el juego.¹⁴

El arquitecto austriaco, Richard Neutra explica sus juegos y recuerdos de niño en relación al valor que otorgaba a lugares como "bajo el piano" o "bajo la mesa", todos ellos relacionados con el suelo de las habitaciones. «el piso conservaba su condición de un mundo dilatado que convenia explorar. Los adultos pisaban aquí y allá pero yo veía únicamente zapatos grandes y brillantes-a veces polvorientos-o a veces pies desnudos de proporciones ridículamente exageradas. Ellos vivían en otro nivel, a gran altura sobre Liliput»¹⁵

Esto podría recordar a los famosos dibujos animados Tom y Jerry, cuyo escenario se reduce prácticamente al zócalo de la habitación donde se encuentra el agujero de la casa del ratón y las zapatillas de Mammy ilustran bastante bien en mi opinión ese "mundo del suelo" que describía Richard Neutra.

La escala y el tamaño de las cosas en lo que se refiere a los niños era el objetivo también de una exposición organizada por Paul Ritter, arquitecto y urbanista australiano, en Nottingham

miento de Alison y Peter Smithson, p.3.

14 BACHELARD, G. *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica. México, 1986, p.136.

15 Estos comentarios se encuentran recogidos en el capítulo titulado "Influencias tempranas", de su autobiografía. Richard NEUTRA. *Vida y forma, Marymar, Buenos Aires, 1972.* Neutra hace aquí algunas observaciones sobre esta etapa en la formación del niño.

en el año 1959, titulada *Children's eye view*.¹⁶ En ella, ayudado por sus estudiantes reprodujo una casa con muebles y enseres contruidos dos veces y media más grandes, es decir, el tamaño que un niño experimenta en la realidad, lo que consiguió sorprender eficazmente a los visitantes.

En el cine este recurso también ha sido recreado numerosas veces, Stan Laurel y Oliver Hardy, más conocidos por el Gordo y el Flaco en la película *Dos buenos chicos* (1930)¹⁷ interpretaban al mismo tiempo a unos niños y a sus padres, pero lo realmente sorprendente era verlos escalar literalmente un sofá o una bañera. Esto también sucede en otros títulos más actuales como *Cariño, he encogido a los niños* (1989).

Igual de sorprendente es la situación inversa: Los Hermanos Marx, en *Una tarde en el Circo*¹⁸, metidos en la casa de un enano y agachando la cabeza para no golpearse con el techo. Del mismo modo que, después de comerse el pastel, Alicia crece más de tres metros y con su nueva altura, la niña consigue tomar la llave, pero al no dejar de crecer, choca contra el techo y queda imposibilitada de acceder a la puertecita¹⁹.

La exposición realizada en el Kunsthal de Rotterdam en 1997, bajo el título de *Kid size, the material world of childhood*, reunió una selección de objetos que rodean al niño y constituyen su mundo particular de muebles y juguetes,

cuya frontera es, a veces, difusa²⁰. “Puede decirse que esas casas en miniaturas son objetos falsos provistos de una objetividad psicológica verdadera”.

Podríamos continuar indefinidamente con las referencias históricas y culturales a la yuxtaposición de escalas y a la relación entre ellas. Encontramos por fin la relación entre el micromundo y el macromundo. Según *La poética del espacio*, en ocasiones un mueble “tiene perspectivas interiores modificadas sin cesar por el ensueño. Se abre el mueble y se descubre una morada. Una casa que está oculta en un cofrecillo”.

Charles Cros, físico, poeta e inventor francés escribió un poema en prosa titulado “El mueble” en el que relata que para descubrir el misterio del mueble, para penetrar más allá de las simples perspectivas de marquetería y alcanzar el mundo imaginario a través de los pequeños espacios es necesario tener la mirada y el oído bien preparados, en efecto, la imaginación es capaz de afilar todos nuestros sentidos. «Se abren los batientes de las puertas, se ve un salón como para insectos, se advierten las baldosas blancas, marrones y negras en una perspectiva exagerada»²¹.

«El armario y sus estantes, el escritorio y sus cajones, el cofre y su doble fondo, son verdaderos órganos de vida psicológica secreta (...) Son objetos mixtos, objetos-sujetos. Tienen, como nosotros, por nosotros, para nosotros, una intimidad. (...) El espacio interior del armario es un espacio de intimi-

16 Colin WARD: op. Cit., p.22.

17 Título original: *Brats*. Director: James Parrot, EE UU, 1930.

18 Título original: *At the circus*, Director: Edward Buzzel, EE UU, 1943.

19 CARROL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Reino Unido, 1865.

20 Catálogo a cargo de A. Von VEGESACK; J. OLDIGES; L. BULLIVANT. *Kid size, the material world of childhood*, Skira/Vitra Design Museum, Milán, 1997.

21 Charles Cros, *Poèmes etpwses*, ed. Gallimard, p. 87. El poema “El mueble”, de *Le coffret de Santal* esa dedicado a Mme. Mauté de Fleurville.

dad, un espacio que no se abre a cualquiera»²². Se produce aquí la inversión del interior y el exterior, y por consecuencia el intercambio de escalas.

4. La arquitectura objetual

«Un paisaje como un microcosmos metafísico, fuertemente caracterizado por la presencia del hombre, de su trabajo, de su inventiva y de sus necesidades, pero visto sobre todo como un espacio utópico»²³

«El límite entre arte y arquitectura se está diluyendo cada vez más. Entre los artistas y los arquitectos se está instaurando una relación de intercambio de experiencias (...) Ambas reflejan la compleja situación del pensamiento contemporáneo, que afronta de nuevo el problema del lenguaje y de la relación con el contexto en el cual deberá insertarse cada obra.»²⁴

Las personas necesitamos clasificar y subdividir todo aquello que nos inquieta, para así una vez dividido poder controlarlo y comprenderlo bien de modo que “la amenaza” desaparezca. Si ésta consiste en un espacio muy extenso, lo subdividimos en diferentes facetas. Es más fácil entender varios conceptos simples que uno muy complejo. Lo desconocido provoca incomodidad y desconfianza. Por ejemplo los griegos temían el concepto de infinito y valoraban las formas finitas y cerradas. Los romanos, por su parte, generaban el mapa de los sitios

conocidos, así cuando conquistaban lugares nuevos agregaban caminos, las famosas calzadas romanas, a la estructura ya existente que explicaban dónde estaba situado y cómo llegar a ellos. Con esto conseguían sintetizar y esquematizar el territorio, de modo que resultase mucho más sencillo comprenderlo y abarcarlo.

«Los arquitectos codifican los medios, o mejor, se proponen aislarlos, relacionarlos entre sí con el fin de crear espacios distintos. Delimitar estos espacios, evidenciarlos, relacionarlos entre sí: todo ello adquiere un significado especial a la luz de las experiencias codificadas a lo largo de la historia de la arquitectura. Definir si un espacio es funcional o no constituye siempre un acto creativo capaz de lograr que sean compatibles el medio y el hombre. Es una operación capaz de ejercer una influencia sobre la vida de las personas que lo atraviesan. Estos espacios intervienen en la transformación de un territorio. Esta definición del territorio como acción de territorialización puede parecerse a la noción de intervención en el paisaje en tanto que formación de espacios arquitectónicos mediante el arte.

Cuando un arquitecto o un artista intervienen en la modificación de los ritmos y los medios del paisaje, es decir, cuando intervienen en el proyecto de un espacio, sea o no natural, y cuando se proponen evidenciar o anular los límites entre el exterior y el interior, no hacen más que intentar territorializar un lugar determinado»²⁵

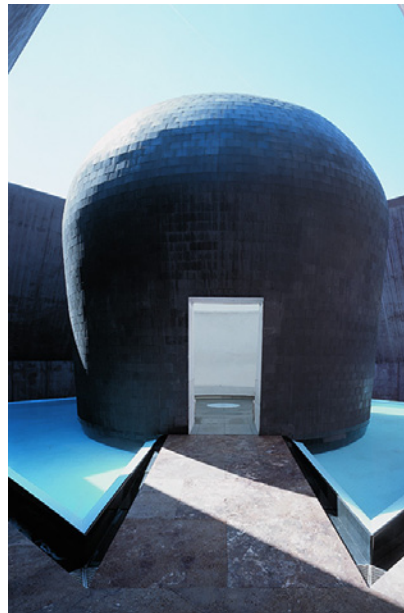
22 BACHELARD, G. La poética del espacio, Fondo de Cultura Económica. México, 1986, p.83.

23 COLAFRANCESCHI, D. Land&scapeSeries: Ladscape + 100 palabras para habitarlo. Trad. Emilia Pérez, Carmen Artal. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2007, p. 60.

24 GAOLOFARO, L. Land&scapeSeries:Artscapes. *El arte como aproximación al paisaje contemporáneo*. Trad. Maurici Pla, Moisés Puente. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2003, p. 27.

25 GAOLOFARO, L. Land&scapeSeries:Artscapes. *El arte como aproximación al paisaje contemporáneo*. Trad. Maurici Pla, Moisés Puente. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2003, p. 60.

Un ejemplo interesante de esta fusión entre arquitectura y arte, relacionado con lo místico y espiritual es el trabajo que realiza el artista americano James Turrell en su monumental escultura *Second Wind* (2005) ubicada precisamente en España. «Con su intervención, Turrell convierte la esencia de percepción espacial en una obra de arte, por medio de una arquitectura invisible: un túnel que parte de la base del volcán y que conduce hasta un espacio situado en el centro del cráter, una habitación desde la cual podemos observar el cielo (...) He construido estas conchas, todas ellas distintas, como si fuesen sofisticados instrumentos para capturar la luz que proviene del exterior, y para transformar la percepción de quien las observa y, desde ellas, vuelve a mirar hacia el exterior [...] Quien atraviesa estas habitaciones tiene la sensación de que todo tiene un sentido, parece como si las hubiese construido él mismo, y entonces comprende que es así como creamos nuestro espacio y definimos sus límites dentro de la vastedad que nos rodea»²⁶



Second Wind (2005), James Turrell.

La finalidad de estos

ejercicios no es otra que la de poner en cuestión cuáles son las condiciones que hacen que decidamos acotar, en el sentido más amplio del término, un espacio u otro y cómo a la hora de recordar dichos espacios acabamos evocándolos a través de iconos evocadores.

«Por icono entiendo un objeto que ha sido puesto a punto (reducido a sus formas esenciales) para su percepción (...) Podemos considerar el icono como un imán de significado, un objeto que es un depósito para nuestros recuerdos, nuestros miedos y expectativas. Es también un monumento que fija la memoria y el lugar. Los iconos pueden ser tan simples como unos vaqueros o tan complejos como un edificio»²⁷

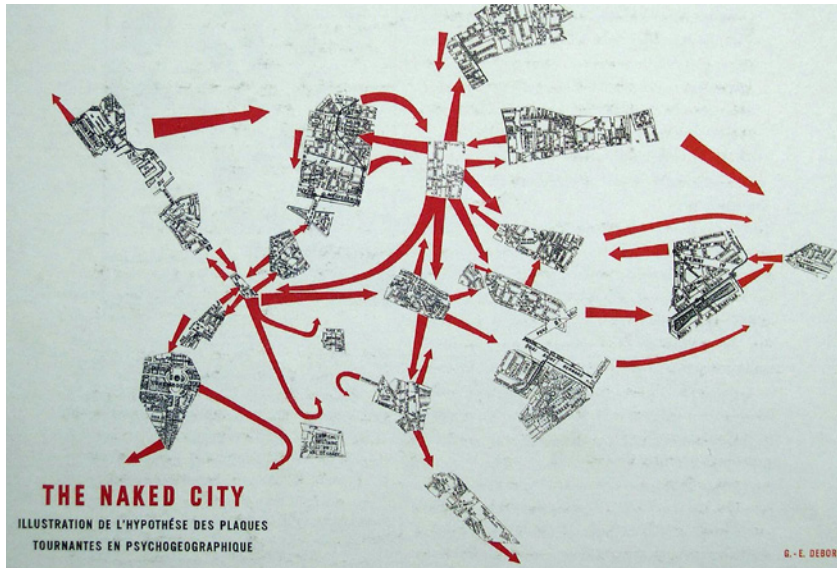
5. Psicogeografía integrada

*«El comportamiento humano trabaja en dos escalas comparables: nuestra supervivencia diaria, que implica estimaciones para los siguientes treinta o cuarenta años a lo sumo, y la escala milenaria de las ciudades y otros ecosistemas económicos. Conducir un automóvil tiene consecuencias a corto y largo plazo. El corto plazo influye en nuestra puntualidad para llegar a un partido de fútbol; el largo plazo altera la forma de la ciudad misma. Interactuamos directamente con el primero, lo tenemos en cuenta y aparentemente lo controlamos. El segundo, por desgracia, nos pasa inadvertido»*²⁸

26 GAOLOFARO, L. *Land&scapeSeries:Artsapes. El arte como aproximación al paisaje contemporáneo*. Trad. Maurici Pla, Moisés Puente. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2003, p. 30.

27 COLAFRANCESCHI, D. *Land&scapeSeries: Ladscape + 100 palabras para habitarlo*. Trad. Emilia Pérez, Carmen Artal. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2007, p. 77.

28 JOHNSON, S. *Sistemas emergentes o qué tienen en común hormigas, neuronas y software*. Trad. María Ferré. 1ªed. FCE. Madrid, 2001, p.89.



The Naked City, Guy Debord, 1957.

El espacio, es el medio en el que nos movemos y transcurre el movimiento. Lo percibimos siempre que haya elementos que lo definan (un objeto cualquiera, un móvil, nosotros mismos, etc.). Así, el espacio se irá organizando a partir de datos muy pequeños. Lo percibimos fundamentalmente por la visión pero influyen muchos otros factores.

Charles Baudelaire, en su obra *El pintor de la vida moderna* describe la ocupación del flâneur a mediados del siglo XIX como “Deambular sin rumbo por las calles de la ciudad sin más objeto que experimentar el transcurso de la vida moderna”. Walter Benjamin, por su parte, adopta el concepto baudeleriano del pasear pero dotándolo de un carácter más crítico, basándolo en el análisis del capitalismo histórico.

Pero si existe un concepto clave para definir la actitud de estos pensadores es el de psicogeografía, una idea que se desarrolló en la Internacional Situacionista, un movimiento de prácticas artísticas activistas fundada en julio de 1957 que estuvo íntimamente ligada con Mayo del 68 y que fue liderada por el controvertido Guy E. Debord. La psicogeografía se define como el estudio de los efectos precisos del medio geográfico al actuar directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos. Éste concepto publicado en la revista *Internationale Situationniste*, fue la principal teoría de la deriva situacionista. Debord propone un comportamiento lúdico-constructivo, en la práctica de la psicogeografía, es decir, que sus practicantes debían dejarse llevar por las situaciones que plantee el terreno y los encuentros fortuitos que surjan. Es decir, abandonarse al azar en el deambular por las calles sin más objeto que experimentar los diferentes estados de ánimo que estas pudiesen provocar en el paseante.²⁹

Así, yo quisiera trasladar todas estas interesantes premisas sobre la experimentación de la ciudad a unas interpretaciones mucho más cercanas espacialmente hablando. Quiero decir, ¿qué ocurriría si interpretásemos nuestra propia casa con las normas de la psicogeografía? En definitiva, este es el trasfondo principal de mi desarrollo teórico. El espacio y la psicología del individuo se diluyen, se fusionan y prácticamente terminan reflejándose como en un espejo. No sabemos hasta qué punto es el entorno el que afecta a la psique de la persona y hasta dónde es la propia persona la que configura el medio construyéndolo.

Del mismo modo que cuando llegas a una habitación, respiras el aire que contiene, localizas con la mente los puntos de luz y tus pupilas se dilatan o contraen. Percibes la profundidad. En el juego cada elemento del entorno es percibido por la mente: ésta recoge todos los factores que influyen en este “habitar”, esta lectura del espacio, y luego emite un veredicto. También secciona el espacio, genera líneas guía, construye tabiques y pone nidos donde no los hay.

Es esa idea la que me gustaría captar, la curiosidad de percibir, de explorar y conocer, de construir refugios y de destruirlos para volver a edificarlos en otro lugar, del mismo modo que los niños escudriñan el espacio bajo la mesa y crean universos maravillosos.

6. Lo siniestro

En su escrito, Lo siniestro, Freud hace un análisis de la etimología del término *Unheimlich*. Dicho término es sustituido en español por la palabra “siniestro” la cual traduce insuficientemente el término alemán utilizado por Freud en su intento por conceptualizar y teorizar lo que ese término recubre.

La significación del término *Unheimlich* deviene directamente de ser antónimo de *Heimlich*. *Heimlich* significa propio de la casa, no extraño, familiar, dócil, íntimo, confidencial, lo que recuerda el hogar, perteneciente a la casa o a la familia; lo acostumbrado hogareño, doméstico, conocido, etc.

Así pues, lo *unheimlich* no es ni consabido ni familiar. Ahora bien, lo novedoso y lo no familiar, no siempre es terrorífico, digamos que lo que no nos resulta familiar puede ser inquietante

en un principio pero deben darse una serie de factores que refuercen ese sentimiento.

En este punto el psiquiatra alemán Jentsch identifica el factor siniestro con la incertidumbre intelectual, pero Freud va más allá. Según la etimología, en alemán, *heimlich* no es una palabra unívoca, sino que posee diversas acepciones diferentes y una de ellas coincide con *unheimlich: casa*. *Heimlich* remite por un lado a casa, y por otro a lo oculto, lo clandestino. En definitiva, a aquello que estaba destinado a permanecer en la sombra pero que finalmente sale a la luz.

Resulta cuanto menos interesante que ambos conceptos opuestos compartan en sus acepciones una misma palabra y que además sea *casa*, es por este fenómeno que lo cotidiano



Dibujo de E.T.A. Hoffman para su libro El hombre de arena.

se convierte en motivo de análisis por parte de Freud para encontrar impresiones, situaciones o procesos que contribuyan a generar ese factor siniestro.

Se ayuda entonces del cuento de E.T.A. Hoffman, de *El hombre de la arena*. Refiriéndose a la figura de la muñeca Olimpia, de la cual el protagonista parece enamorarse perdidamente tras observarla desde una ventana. Nos habla aquí de la reacción ante la duda de si un ser aparentemente vivo es realmente animado, y a la inversa, si no puede tener alma cierta cosa inerte. Aunque, como Freud deja relucir, es preciso tener en cuenta que durante todo el relato existe una duda razonable de si los hechos transcurren en la realidad o en la ficción. De este modo, la incertidumbre de no llegar nunca a saber con certeza que lo vivido es real se convierte en algo particularmente importante a la hora de sugestionar con pavor o miedo.

Y es que cuando decidimos entrar en la ficción automáticamente asumimos que todo es posible allí y que las reglas establecidas dentro de ella, aunque inverosímiles en la vida real, son totalmente creíbles para nuestra mente. La ficción cuenta con numerosos medios para provocar efectos siniestros que de otro modo no existirían en la vida real.

Personalmente no identifico esa ficción con algo fácil de definir como sucede cuando leemos una historia, jugamos un juego o vemos una película, que en cuanto terminamos sabemos que vamos a regresar a la realidad. La ficción de la que yo hablo tiene más relación con una mentira implantada, casi como sucede en la película de Christopher Nolan, *Origen*, en la que los protagonistas se introducen en el subconsciente a través de los sueños de otras personas para implantarles una



Fotograma de la película Origen de Christopher Nolan donde los personajes intentan condicionar las ideas de un empresario al penetrar en sus sueños.

idea en el la mente que luego éstos acabarán desarrollando como propia. Del mismo modo que Nathaniel, el estudiante protagonista del cuento del Hombre de la Arena, cree fervientemente en los hechos que le acontecen y no puede discernir lo real de lo ficticio, sería posible que, de nuevo en términos freudianos, desde pequeños hubiéramos sido educados para tener miedo a ciertas cosas y para no atrevernos a desafiar esa ficción que ha devenido realidad. Sería como un estado de encastamiento en el que te sientes cómodo porque lo que hay fuera asusta mucho más que quedarse dentro. Entonces, la seguridad del hogar, de la que hablábamos en los puntos anteriores deviene en inquietante puesto que comienza a adquirir el carácter de cárcel o prisión, sería una especie de comunión entre la agorafobia y la claustrofobia. Estas observaciones podrían parecer paranoicas pero no resultan así cuando leemos con las herramientas del psicoanálisis en la mano el escrito

de Bruno Bettelheim *El psicoanálisis en los cuentos de hadas*, donde se describe detalladamente la importancia de los cuentos de hadas en la vida de los niños y en general la repercusión que tienen los relatos de la infancia a la hora de comprender el mundo que nos rodea en la etapa adulta.

Retomando, el tema de lo siniestro, otra de las estrategias elegidas por Freud para provocar el extrañamiento sería la imagen especular que deviene en el doble, con la que mantiene una relación de extrañeza radical. Dicho en términos que toman su significación de oponerse a términos hegelianos, nos hace aparecer como objeto, nos revela la no-autonomía del sujeto.

A pesar de ello, al final del escrito deja constancia de que lo realmente importante en estas estrategias es la intencionalidad, ya que deben darse situaciones complejas que aludan a traumas o a circunstancias ya intrínsecos en nuestra mente, lo que en términos freudianos remitiría al complejo de castración, identificado en el cuento del arenero con el acto llevado a cabo por Coppélius, el hombre que arranca los ojos a los niños. Es decir, es cierto que la duplicidad del yo por ejemplo puede resultar inquietante en ciertos contextos, pues se asocia a la regresión a etapas tempranas en las que el “yo” aún no aparece desligado del prójimo, pero a pesar de ello el doble y la repetición también puede ser utilizado para componer una situación cómica, en la que Mark Twain pretendiendo salir a oscuras de una habitación tropieza por décima vez con el mismo mueble antes de conseguirlo.

Del mismo modo que no tiene lugar el efecto siniestro cuando al final del cuento de Blancanieves, su cuerpo inerte regresa a la vida, en ese caso no se produce ningún tipo de pavor o

miedo a pesar de que nos encontramos directamente ante la resurrección de una chica muerta.³⁰

Finalmente decide especificar tres factores clave que además de ser comunes y universales, encuentro fundamentales: “Nada tenemos que decir de la soledad, del silencio y de la oscuridad, salvo que éstos son realmente los factores con los cuales se vincula la angustia infantil, jamás extinguida totalmente en la mayoría de los seres”³¹

7. Arquitectura del sujeto

*No puedo salir de casa. Quiero hacerlo. Tengo que hacerlo. Me gustaría hacerlo. Estaba planeando hacerlo, pero renuncié en el último minuto.*³²

Walter Benjamin, parafraseando a Baudelaire, se refiere al proceso creativo como un duelo, algo que surge del instinto de supervivencia al enfrentarse al pánico de la ciudad. «Pero si para Baudelaire la figura del shock está conectada con la experiencia de la vida en la metrópolis, para Bourgeois el shock está conectado con los espacios domésticos. Para escapar del pánico reconstruye estos espacios, los reconstruye precisamente para deshacerse de ellos».³³

30 FREUD, S. y HOFFMANN. E.T.A. Lo siniestro. El hombre de arena. Barcelona, 1979.

31 FREUD, S. y HOFFMANN. E.T.A. *Lo siniestro. El hombre de arena*. Barcelona, 1979.

32 BOURGEOIS, L. *Destrucción del padre-reconstrucción del padre: escritos y entrevistas (1923-1997)*. Madrid, 2002. Ed: Síntesis, p. 164.

33 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006., p.157-159.

Bourgeois habla frecuentemente del arte del exorcismo, del arte como terapia y catarsis. Para la artista francesa, la mayoría de sus demonios están asociados a las distintas casas en las que vivió a lo largo de toda su vida. La principal estrategia de su obra es la destrucción y el fragmento, para la posterior reconstrucción. Su primera incursión en este gesto de destrucción fue un pequeño muñeco de su padre, su *poupée de pain*³⁴, que hizo en la mesa del comedor de su casa a los ocho años y al que poco a poco cercenó con un cuchillo las extremidades. Bourgeois decía que el arte le ayudaba a aislarse de las difíciles situaciones a las que se veía sometida en casa a la sombra de un padre de carácter difícil y que además cometía adulterio con Sadie, la tutora inglesa que se ocupaba de ella y de su hermana. Este momento de redención le sirvió para darse cuenta del poder terapéutico del arte.

En ese momento, Bourgeois comienza a seguir un proceso en el que recrea los espacios o los cuerpos para mutilarlos y cortarlos en trozos «y si los cuerpos se identifican con los espacios, los espacios también se cortarán, como cuando una guillotina atraviesa una maqueta exacta de una de las casas de su niñez en la obra *Cell (Choisy)* (1990-19993)»³⁵

Y es que, la mayor parte del trabajo de Bourgeois tiene que ver con los lugares físicos de sus recuerdos vinculados al espacio doméstico y por supuesto al trauma. La mayoría son espacios laberínticos y claustrofóbicos como sucede con otro



Imagen de Cell (Choisy), 1990-1993 de Louise Bourgeois.

artista preocupado por este tipo de cuestiones: Bruce Nauman, en su obra *Double Cage Piece* (1974) la claustrofobia y el enjaulamiento del espectador ponen de relieve la teatralidad de los espacios de confinamiento contruidos.

El escenógrafo y arquitecto Frederick Kiesler, a propósito de la maqueta de una casa unifamiliar a escala natural que construyó para la exposición de la *Modernage Furniture Company*, dijo que en su opinión la palabra espacio tenía necesariamente que implicar «la liberación de alguna especie de confina-

34 Bourgeois juega con la palabra pain (en francés significa pan, pero en inglés significa dolor).

35 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006., p.2.

miento, Para él, una habitación, un suelo, un muro, el marco de un cuadro, el proscenio de un teatro, en otras palabras, “lo finito”, confinan». ³⁶

A pesar de su aspecto amenazante, las casas que Louise Bourgeois creaba y que habitaba también son escondites donde cobijarse, donde dar rienda suelta a su necesidad psicológica de seguridad. «Bourgeois siempre está construyendo alguna clase de refugio»³⁷ Un buen ejemplo de ello es su concepto de mesa y cama, que aparecen combinadas en una sola unidad de significado. «La mesa del comedor en *Confrotation* es también una camilla para transportar a alguien herido o muerto» y *La destrucción del padre* representa las dos cosas, una mesa y una cama.

«Cuando entras en una habitación, ves una mesa, pero también, en el piso de arriba, en la habitación de los padres está la cama. Esas dos cosas son importantes en la vida erótica de una persona: la mesa comedor y la cama. La mesa en la que tus padres te hicieron sufrir. Y la cama en la que yaces con tu marido, en la que tus hijos nacieron y tú morirás. Esencialmente, puesto que son más o menos del mismo tamaño, son el mismo objeto»³⁸.

En el libro *Viaje alrededor de mi habitación*, Xavier de Maistre, que por motivos de un duelo en el que se vio envuelto,



Double Steel Cage Piece, 1974, Bruce Nauman

fue obligado a pasar confinado bajo arresto domiciliario en su habitación durante cuarenta y dos días, también se refiere a la idea de la cama como lugar donde se produce el amor, el sueño, el nacimiento y la muerte. «Un lecho nos ve nacer y nos ve morir, es el escenario cambiante donde el género humano interpreta alternativamente dramas incesantes, farsas risibles y tragedias horrorosas. Es una cuna adornada de flores, es el trono del Amor, es un sepulcro»³⁹. Confinado en el cubículo de cuatro paredes, Maistre, redacta su infortunio como una especie de travesía mental y filosófica por todas las líneas posibles de la geometría de su cuarto.

Otra artista muy potente conceptualmente que se encuentra desarrollando cuestiones muy relacionadas con el arte terapéutico y la proyección de la psicología de los espacios es Mónica Alonso. Su labor artística se caracteriza por una investigación constante del color: sus cualidades terapéuticas y las

36 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006., p.74.

37 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006., p.216.

38 Bourgeois, Louise, “Statements 1979”, en *Destruction of the Father*, p. 115.

39 DE MAISTRE, X. *Viaje alrededor de mi habitación*. 1794. Ed: Funambulista, p. 20.

sensaciones que generan en los individuos, y sobre todo, el análisis del espacio del sueño y del descanso.

Sus propuestas, que están a medio camino entre la arquitectura y las artes plásticas, se realizan con mecanismos de la arquitectura ya sea a través de la maqueta en sí o bien por la integración de ésta hacia la elaboración de un espacio arquitectónico real. Mónica configura espacios que son una síntesis de la realidad, es decir, que ella selecciona sus elementos y obvia aquellos que no son relevantes “ella obvia lo imprescindible y entonces una puerta, una ventana o una cama cobran sentido, que no es el meramente físico sino uno mental o espiritual, y se conforman con las vivencias del ser. La aparente ingenuidad de una habitación, construida como una maqueta, a escala, pintada, retocada, se transforma en una arquitectura de las obsesiones, que indaga, y hace meditar, y repite con cadencia interminable la necesidad de encontrar un lugar donde descansar...los sueños”⁴⁰

La singularidad de su propuesta es que, como podemos ver en su página web la artista ella se define como terapeuta psicoespacial. Según Mónica Alonso, el *psicoespacio*, término acuñado por ella misma, es una disciplina que abarca cualquier tipo de espacio construido pero es en el dormitorio, como lugar de descanso, el que condiciona en mayor medida este fenómeno. Esta terapia, completamente personalizada y llevada a cabo por ella misma o por terapeutas formados en la teoría del psicoespacio, consiste en aprovechar el estado onírico, el



La artista y terapeuta psicoespacial Mónica Alonso en una de sus intervenciones a las habitaciones del ala de lactantes del Complejo Hospitalario Universitario de Santiago.

subconsciente y la memoria para alcanzar mayor conocimiento sobre nosotros mismos y los espacios que habitamos.⁴¹

Esta teoría de que el espacio del descanso configura en gran medida el estado anímico de la persona pudo ser comprobada en su proyecto “Algo más de cor”, que se realizó durante medio año en el ala de lactantes del Complejo Hospitalario Universitario de Santiago. Esta idea que se le ocurrió cuando dio a luz en el mismo hospital, consistía en permitir a los pacientes diseñar su habitación ideal sobre una maqueta (teniendo en cuenta el color de las paredes, el mobiliario, decoración gráfica en la estancia o cualquier cosa que se les ocurriera) para luego construirla y vivir en ella mientras estuvieran en el hospital.

40 FOMINAYA, Álvaro R. Catálogo de la exposición *Mónica Alonso. La construcción de los sueños*, 1997.

41 Se puede solicitar terapia psicoespacial en <http://www.teoriaspsicoespacio.com/es/el-psicoespacio/> respondiendo a un sencillo cuestionario básico.



Closet (1988) Rachel Whiteread.

La extensa e interesante obra de la artista británica Rachel Whiteread también es un buen ejemplo para ilustrar esta idea de que los objetos de la casa, y especialmente los muebles, ya son en cierto modo una manera de hacer un vaciado de un cuerpo. Su primera mesa, realizada en 1989, «tenía que ver con el intercambio del espacio personal de uno con el de esa mesa, la fisicidad de cómo se siente uno cuando tiene una mesa ante sí, o cómo se comportan sus piernas, etcétera»⁴². Hacer vaciados de muebles, dice «fue,

al principio, un impulso autobiográfico, usando algo familiar, tenía que ver con mi infancia»⁴³ Whiteread se dio cuenta entonces de que quería hacer tangible y palpable el espacio que dejaban los muebles porque en ellos radicaba. Así que realizó este proceso con diversos objetos del espacio doméstico, asociados también a sus vivencias infantiles, tales como sillas, camas y armarios, como es el caso de *Closet* (1988), donde la artista realizó el vaciado de un armario muy similar a uno en el que ella solía esconderse de pequeña. Esta obsesión por transformar los espacios y huecos en materia sólida le llevó pronto a sentirse insatisfecha y a buscar otro tipo de desplazamientos conceptuales en la propia arquitectura.

«El espacio debajo de una cama dio paso al volumen de aire contenido entre las cuatro paredes de una habitación en una casa victoriana abandonada en el norte de Londres (*Ghost*, 1990) y, más tarde, al aire dentro de una casa adosada declarada en ruina en el este de Londres (*House*, 1993)»⁴⁴

En ese proceso de revisión obsesiva de los espacios domésticos que llevan a cabo tanto Xavier de Maistre como Rachel Whiteread y en la que suele incidir de forma recurrente Louise Bourgeois, se produce el extrañamiento, la relevancia de repente se traduce en algunos detalles que restan importancia al resto y la realidad se tergiversa por la acción de la percepción selectiva de la psique.

42 «Rachel Whiteread» interviewed by Andrea Rose, en Anna Gallagher (ed.), *Rachel Whiteread: British Pavilion*, 47th Venice Biennale, catálogo de exposición, Londres, British Art

Council, 1997, p. 30.
 43 «Rachel Whiteread in Conversation with Iwona Blazwick», p.8. En otro contexto, la artista afirma: «No juego con lo no familiar. Trabajo con cosas de alguna manera conectadas conmigo». Citado en C.Carr, «Going Up in Public», cit., p.72.
 44 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006, p. 138.

Le Corbusier habla de que la desorientación era la principal sensación de los visitantes de la Villa Savoye, un edificio proyectado por él y construido en 1929 situado en Poissy, a las afueras de París.

Esta desorientación, le resulta positiva por ser una especie de entretenimiento, algo asociado a la cinematografía y la escena. «La casa es una caja. No tiene parte delantera, ni trasera, ni lado. La casa puede estar en cualquier lugar. Esto es, la casa no es simplemente construida como un objeto material del que luego se hacen posibles varias vistas. La casa no es más que una serie de vistas coreografiadas para el visitante, a la manera en que un montador trabaja con una película. Y si Le Corbusier es un cineasta, sus “películas” dislocan al espectador»⁴⁵. Su interés radica en generar una sucesión de cortes de imágenes de distintos elementos no continuos en el espacio que se yuxtaponen a medida que el espacio se va recorriendo, casi como si estuviéramos contemplando un cuadro cubista.

Las asociaciones entre cubismo y arquitectura son una constante a lo largo de la historia, y cuando Moholy-Nagy, pintor, fotógrafo y profesor de la Bauhaus entrevistó a Pablo Picasso acerca del *Guernica* en 1937, antes de instalarlo en el Pabellón Español de la Exposición Mundial de París dijo que había querido representar «simultáneamente el interior y el exterior de una habitación».⁴⁶

45 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006, p. 11.

46 Moholy-Nagy, *Vision in Motion*, cit., p. 249.

4.3. Referentes artísticos

En este apartado, me dispongo a presentar una serie de artistas que considero fuente de inspiración y, en definitiva, compañeros de viaje (algunos tanto a nivel conceptual como formal).



Marcel Duchamp. Creo que la referencia con su famosa pieza *Étant donnés* (1946-1966) es bastante clara, se repiten los parámetros del interior en oposición al exterior y la actitud pasiva del observador como intruso y único visitante del espacio interior. Y también con el fetiche del objeto encerrado, empaquetado y expuesto dentro de la maleta de *Boîte-en-valise* (1935-1940).



Javier Calleja. El artista malagueño Javier Calleja cuenta con una interesante obra en la que relaciona los conceptos del juego y la escala realizando intervenciones con pequeños objetos en miniatura, estéticamente relacionadas con el lenguaje creativo infantil, generando así micromundos que se contraponen a la escala real en la que vive el espectador.



MP & MP Rosado. Los hermanos gaditanos realizaron esta obra, titulada *Ventanas Iluminadas*, que se encuentra instalado en los espacios exteriores del CAAC de Sevilla. Consiste en unas casas de tamaño reducido situadas en la copa de algunos árboles que sólo constan de una ventana desde la que puede verse una luz encendida cuando se hace de noche por lo que la referencia con mi trabajo es evidente.



Sabine Timm. Sabine cuenta cuentos de niñas-princesa que se esconden debajo de pilas de muebles, y hacen de ellas su infranqueable castillo. Niños somos todos, y la protección de este castillo de artilugios es más necesaria que nunca. En este juego, la miniatura

consigue conectar con el espectador de una forma mucho más profunda que un objeto a escala real.



Andrea Canepa. Esta artista peruana trabaja con frecuencia el concepto de habitar. En una de sus piezas concretamente hace un interesante juego en el que la escala de la casa de muñecas se ve “perturbada” por proyecciones de personas humanas reales realizando

diversas acciones en cada una de las diminutas habitaciones.



Ignacio Llamas. Las piezas de Ignacio Llamas tienen una relación muy estrecha con las mías, él también recurre a espacios reducidos encastrados, a la limitación del campo de visión del espectador, a la miniatura y a la predominancia del color blanco. Pude conocer su trabajo cuando visité ARCO en febrero del 2013.



Lola Guerrero. Esta fotógrafa realiza una labor tediosa e interesante al envolver todos los elementos de una habitación con papel blanco para luego realizar una instantánea de la sala. Lo que realmente me llamó la atención de su trabajo es que al empaquetar

los objetos y tomar la fotografía la referencia de la escala desaparece.



Thomas Demand. Una estrategia similar a Lola Guerrero, sigue este artista alemán cuyo trabajo consiste en construir habitaciones con todo lujo de detalles en papel, de modo que al realizar una fotografía los espacios podrían creerse completamente reales pero

desperden un halo de extrañeza muy inquietante.



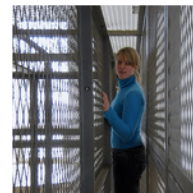
James Turrell. Es un artista de la luz y el espacio reconocido internacionalmente. Sus obras juegan con la percepción y el efecto de la luz, en ocasiones de luz natural dentro de un espacio construido y de cómo ésta va trabajando la superficie arquitectónica a medida

que se desplaza por el transcurso del tiempo.



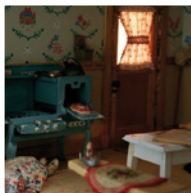
Gordon Matta Clark. El artista estadounidense realiza cortes y formas perforadas en las fachadas de edificios, confundiendo así los valores de interior y exterior. Por mi parte, personalmente encuentro una conexión con la sección de espacios íntimos, o interiores que se ven expuestos al exterior mediante

pequeñas ventanitas.



Bruce Nauman. Su obra Double Cage Piece, trata las posibilidades psicológicas de la reclusión y del espacio acotado. La obra de Nauman se aferra a conceptualizar el espacio en base a una compleja trama de tensiones teatrales y escenográficas que tocan temas

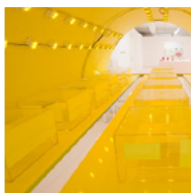
como la claustrofobia y el enjaulamiento del espectador.



Corinne May Botz. Artista cuyo potente lenguaje consiste en un interesante desarrollo de miniaturas altamente inquietantes que reproducen escenarios de crímenes, plasmadas fundamentalmente en trabajo fotográfico, ha sido una interesante aportación formal para mi trabajo, sobre todo para comprobar cómo estaban hechos cada uno de los objetos en miniatura.



Baltazar Torres. Considero este artista portugués un referente muy importante para mi obra. De hecho, a partir del estudio de la suya comencé a desarrollar la intervención con miniatura en espacios reducidos, además del uso de la micro-arquitectura. Sus instalaciones suelen tener un trasfondo social pero siempre asociados a la sensibilidad personal y a esa magia con la que la miniatura es capaz de conectar con el espectador.



Mónica Alonso. Como ya he comentado anteriormente, la artista gallega plantea su praxis artística desde un punto de vista terapéutico y arraigado a la psicología. Sus obras establecen un nexo de unión entre el espacio que habita el individuo y su estado anímico y psicológico. A la hora de construir sus espacios y maquetas, entre otros factores, destacan el uso del color, por sus propiedades psicológicas y perceptivas, y por supuesto la arquitectura. Me pareció que había una conexión clara entre su estrategia y mi posicionamiento artístico ya que en su discurso destaca un claro interés por cómo los espacios vividos en la infancia realmente configuran la verdad que percibimos durante la madurez.



Louise Bourgeois. El trabajo de Louise Bourgeois siempre me ha interesado muchísimo, y además me siento bastante identificada por toda la carga emocional que ella pone en la construcción de sus piezas y en la sensibilidad que pone en cada una de sus esculturas, pero si tengo que elegir me quedo con sus enormes instalaciones de jaulas llenas de objetos de la casa, como ropa, muebles y muchos otros objetos que remiten al entorno de la casa.



Robert Wilson. Es un director de escena de vanguardia y dramaturgo, que además diseña escenografía e iluminación. Su juego con la perspectiva y la construcción del espacio para la acción me parece un gran punto de partida para inspiración de mis esculturas e instalaciones. Pero lo más importante es su manera de entender la escena, ese punto de aflicción emocional con la que dota cada gesto, cada sombra y cada elemento sobre el escenario.



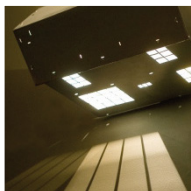
Rachel Whiteread. Artista londinense convertida en una de las figuras más relevantes del arte británico actual y ha sido ganadora de Premio Turner en el 93 y premio de la Bienal de Venencia al mejor artista joven en el 97, entre otros. Destaca principalmente por su trabajo escultórico realizando moldes de objetos del ámbito cotidiano que convierte en huella, y recuerdo y además por sacar el negativo exacto de viviendas reales, en los que el espacio interior se convierte en un bloque sólido de cemento que desmolda retirando las paredes de la vivienda.



Patrick Tosani. Fotógrafo y artista plástico francés me sentí muy interesada hacia su trabajo *Enfants ecole* (2002), en el que realiza una serie de fotografías a niños aislados en sí mismos por una especie de capucha que solapa alrededor de sus cabezas a modo de pétalos de flor, sin embargo sus caras transmiten tristeza y desasosiego.



Joseph Cornell. El artista neoyorkino dedicó su trabajo a la pintura, la escultura y al cine de vanguardia. Fue uno de los pioneros y exponentes más destacables del arte del ensamblaje. Particularmente lo que me interesa de su trabajo es la presentación de cada obra, el ensamblaje de objetos con influencia surrealistas situados dentro de una caja expuestos a modo de diorama y bajo un cristal como de escaparate.

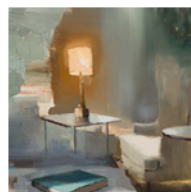


Peter Waltz. Artista y diseñador, generó una serie de casas de metal iluminadas que pretendía trabajar el concepto de la luz y la oscuridad generando un exquisito juego de sombras. Me fascinó la atmósfera de su trabajo.

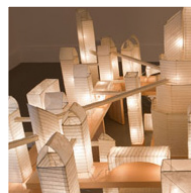


Francisco Ruiz de Infante. Es un artista cuyo trabajo podría definirse como el encuentro y la confrontación de la tecnología con otros materiales muy simples, en sus obras combina, sin complejos, dispositivos tecnológicos y bricolage de urgencia. Casi siempre efímeras, sus construcciones sugieren la idea de recorrido, circuito, pasaje, camino, túnel o puertas, rituales físicos de acceso hacia

sus “frágiles arquitecturas” a medio camino entre la construcción y la ruina. Además, las referencias al mundo de la infancia en los cuales destaca “lo extraño de lo cotidiano” son bastante recurrentes en su obra.



Jeremy Miranda. El joven artista norteamericano siente una fuerte fascinación por cómo la mente crea recuerdos y luego los tergiversa con la realidad. El pintor traduce en sus cuadros el efecto que resulta de la yuxtaposición de la experiencia real y la experiencia percibida que puede trasladar al espectador a un espacio abismal donde conviven el espacio onírico, la arquitectura subjetiva, la luz, la naturaleza y la realidad tangible a la vez, un recurso que he querido incluir en mi trabajo.



Carlos Garaicoa. El artista cubano, con su instalación *No way out* (2002), en la que aparece una especie de ciudad plagada de edificios realizados en papel de arroz que aparecen iluminados interiormente me dio la idea para colocar bombillas que ensalzaran los espacios y destacasen en la oscuridad.



Mercedes Pimiento. Esta fotografía pertenece a Mercedes Pimiento, una joven estudiante de la universidad de Sevilla que realiza una fotografía exquisita en la que magnifica objetos diminutos y cuya estética limpia y diáfana, así como su temática relacionada con el espacio reducido y el uso de la luz fueron un gran foco de inspiración.



Christian Boltansky. A partir de 1984 el cineasta, fotógrafo y escultor francés empezó a utilizar las sombras como protagonista principal de sus instalaciones, dotándolas de un carácter siniestro que alude a lo familiar pero también a los traumas reprimidos. Su instalación “Sombras” en la Lonja de Palma, fue un referente esencial a la hora del desarrollo de mi instalación personal “Waiting” que se nutre precisamente de esta idea del objeto del espacio doméstico traducido a formas fantasmagóricas y enigmáticas que reducen su existencia básicamente a la sombra escalada que se dibuja en la pared.



Los hermanos Quay. A pesar de que su trabajo tiene más relación con el mundo de la animación, la exposición “Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajer y los hermanos Quay” en Barcelona, convirtió los escenarios de sus películas de animación prácticamente esculturas escenográficas y que además incorporan ese punto surrealista y de extrañeza con que quiero que mis piezas se vean contaminadas.



Erwin Wurm. ‘Am I a house?’ es el título con el que el artista austríaco denomina a esta impresionante escultura de dimensiones monstruosas. Personalmente considero esta casa “aplastada” un precedente fundamental de mi trabajo, en la que la arquitectura de lo doméstico se convierte en un espacio distorsionado que el espectador se ve obligado a recorrer, sin duda una obra fascinante que desdibuja los límites entre la escultura y la arquitectura.



Mona Hatoum. Uno de los temas más presentes en el trabajo de la artista es el del hogar. Estas obras generalmente tratan de cuestionar la noción idealizada del hogar y presentar un entorno que no se parece al refugio seguro y protector con el que normalmente se asocia dicha noción.

5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

En relación a la carga conceptual parto de la idea de habitar, entendida como una necesidad humana primitiva en sentido literal. La búsqueda de refugios es una práctica innata en el ser humano que se intensifica en la infancia, donde el uso incorrecto de los objetos se generaliza. Las piezas que construyo pretenden desprender un halo de juego que invita al adulto a recuperar la ilusión infantil de descubrir secretos escondidos. Como decía Bachelard, “que lo grande surja de lo pequeño es(...) una de las fuerzas de la miniatura”⁴⁷

Como ya he comentado, los conceptos que me interesan están relacionados con el espacio y la proyección de los individuos sobre éste, por ello encuentro referentes en Bachelard, Heidegger, Guy Debord, Le Corbusier y algunas referencias del mundo de la arquitectura pero contando siempre con esa argumentación artística de la lectura de espacios.

Pero el mayor referente que encuentro es precisamente toda la investigación que he realizado durante mi paso por la carre-

ra, y en consecuencia lo que supone toda la fundamentación teórica, conceptual y plástica que hace que este trabajo sea mío a un nivel profundamente sentimental.

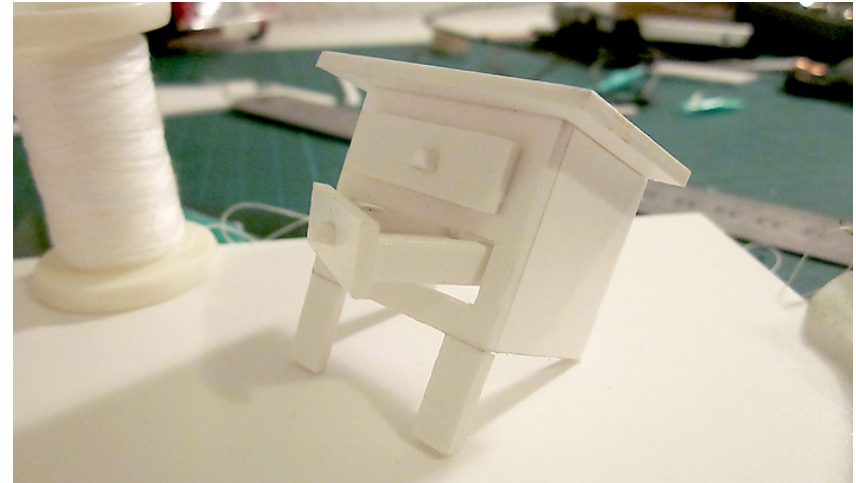
Por otro lado, me gustaría sintetizar los recursos alegóricos traducidos en obra plástica, es decir, los elementos formales clave que conectan lo perceptible y lo conceptual: la escala, el juego, la luz y el color blanco. Considero estos tres factores una constante muy significativa de mi trabajo artístico a lo largo de los últimos cuatro años, por ello creo que es importante definirlos con claridad.

ESCALA Y JUEGO

En el desarrollo de mi producción artística el espacio, los pequeños detalles que encierran las habitaciones, desprenden un halo de juego que invita al adulto a recuperar la creencia infantil de que “bajo la mesa el tiempo se detiene y nada puede sucederme”. Me planteo que los visitantes vuelvan a sentirse un poco niños y sobre todo que jueguen, se agachen y escudriñen, curioseen y descubran los pequeños lugares ocultos.

La miniatura es capaz de trasladar al espectador a una dimensión espacial ambigua donde la introspección casi se impone. Además tiene la habilidad increíble de trasladarnos a la infancia, hacia ese mundo onírico que éramos capaces de construir cuando éramos niños. Además, me interesa generar en el espectador ese momento de tiempo vertical del que habla Bachelard en su texto sobre la meditación y el instante poético.

Por otro lado, todas las piezas que construyo generalmente están concebidas para que sólo puedan observarse de forma



Pequeño detalle de uno de los objetos del interior de *Exit floor*.

individual, lo que pretende fomentar esa idea de aislamiento y en ocasiones de desasosiego, de reflexión interior en la que sólo un individuo puede sumergirse. Como comentaba anteriormente, Freud dijo que los verdaderos factores con los que se vincula la angustia infantil, que incluso en la madurez jamás llega a extinguirse realmente es el miedo a la soledad, el silencio y la oscuridad.

Me ayudo ahora de las palabras de Peter Smithson para explicar esa idea de anfitriona que me ocupa «El espacio que estás haciendo tiene que ofrecerse para la inventiva de aquellos que lo ocupan. En cierto sentido, lo que estoy explicando es como una fiesta infantil. La madre organiza ciertas posibilidades para el juego, pero si la fiesta va bien o no, depende de la inventiva de los niños. la madre diseña el marco»⁴⁸.

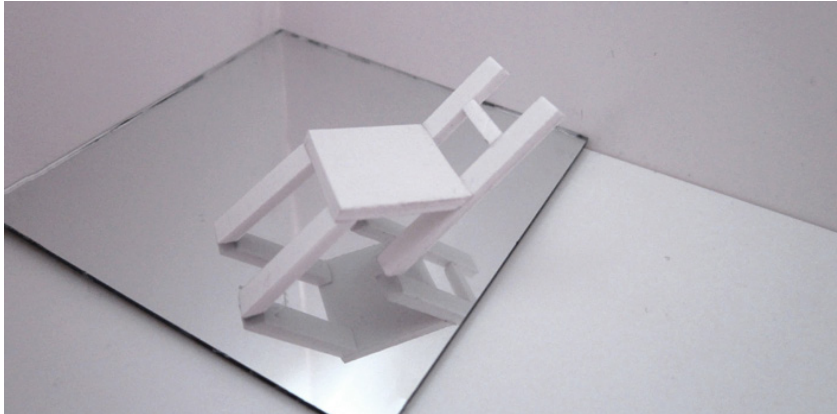
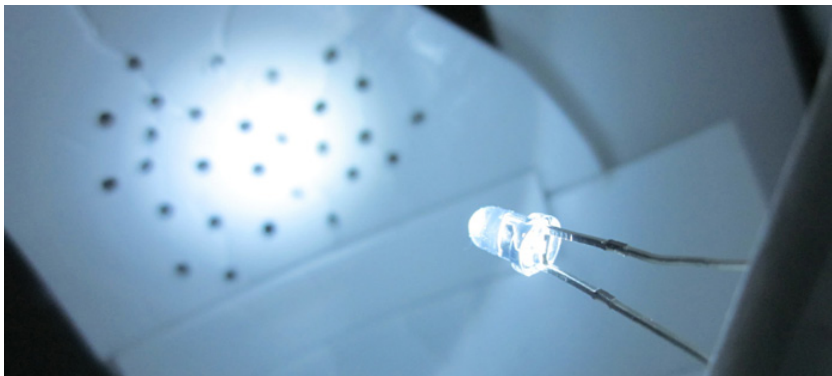


Imagen del espejo intervenido en el interior de *Tight time*



Detalle del interior de *Catching Light*.

LUZ

La luz también aparece, en un intento de extrapolar una cualidad humana: la habitabilidad. John Berger, crítico de arte, pintor y escultor, dijo que probablemente el primer habitante de un espacio tuvo que ser la luz. Un claro ejemplo es cuando vemos una ventana con una luz encendida en el interior de una habitación, o incluso en una ventana si estamos en la calle, y automáticamente asociamos este hecho a que hay

alguien allí en ese momento “habitando” dicho espacio. La luz debe contribuir, compositiva y potencialmente a reforzar la sensación de soledad, silencio y oscuridad (en este último caso por la conjunción de los opuestos).

Por otro lado, anteriormente he venido utilizando la luz cálida, que fomentara ese clima de seguridad y calor en el hogar, pero dado el cariz conceptual de extrañamiento con el que quiero dotar esta nueva serie he optado por utilizar una luz fría mucho más acorde.

COLOR BLANCO

El blanco es un color muy significativo a lo largo de todos estos proyectos encadenados. El material utilizado me es indiferente, pues, como decía Louise Bourgeois «El material mismo, la piedra o la madera, no me interesa como tal, es tan solo un medio, no un fin. Nadie hace una escultura sólo porque le gusta la madera, eso sería absurdo»⁴⁹. En general, lo que realmente me interesa es el volumen de los objetos, no su color ni su material, por ello utilizo la pintura, para enmascarar y homogeneizar los diferentes materiales que me permiten generar las texturas que necesite.

Esto al final deviene en el ensamblaje, como recurso principal. Bourgeois dijo «el ensamblaje es distinto al tallado. No supone un ataque a ningún material. Consiste más bien en llegar a un acuerdo con los distintos elementos»⁵⁰.

49 BOURGEOIS, L. *Destrucción del padre-reconstrucción del padre: escritos y entrevistas (1923-1997)*. Madrid, 2002. Ed: Síntesis. Pág. 88

50 BOURGEOIS, L. *Destrucción del padre-reconstrucción del padre: escritos y entrevistas (1923-1997)*. Madrid, 2002. Ed: Síntesis. Pág. 78.

El blanco es el único color que me he permitido emplear en todas las piezas. Todos los elementos se presentan impolutamente blancos, como si no llegasen a ser esculturas, casi como si fuesen dibujos en los que la sombra que generan los planos y volúmenes fueran líneas o trama de grafito. Este color me servirá para simbolizar o encarnar dos puntos fundamentales a nivel conceptual de la pieza.

En primer lugar, el color blanco es un color acromático, de claridad máxima y de oscuridad nula, que se percibe como consecuencia de la fotorrecepción de la luz intensa constituida por todas las longitudes de onda del espectro visible. Al ser precisamente el color de claridad máxima, y dado el grado de reflexión de la luz que posee, pretende precisamente borrar el contraste, consiguiendo un aura totalmente blanca, como una especie de velo translúcido, como la neblina homogénea que, extendida por toda la superficie, y dada su luminosidad degrada el contraste de las sombras.

Por otro lado, esta ausencia de contraste, esa falta de color y los valores formales de las piezas (que recuerdan claramente a las casitas de muñecas) pretenden evocar el carácter difuso de recuerdos de nuestra niñez, a los que el paso del tiempo ha ido decolorando y restando definición. Citando de nuevo a Bachelard, «Las imágenes no se acomodan a las ideas tranquilas, ni sobre todo a las ideas definitivas. La imaginación imagina sin cesar y se enriquece con nuevas imágenes. Nosotros quisiéramos explorar estas riquezas de ser imaginado»⁵¹.

Por otro lado, hay un tema que he querido tener presente durante todo el desarrollo del trabajo. Un artista puede complicar conceptualmente una pieza artística todo lo que quiera, añadiendo detalles que harán rico y entramado el valor conceptual. Sin embargo, creo que la labor del artista conlleva un grado bastante fuerte de comunicación no verbal que debe funcionar con el espectador y tiene que ser comprensible, al menos en su fundamento base. Las motivaciones que llevan al artista a emprender una tarea son muy diversas pero no podemos pretender que toda esa información llegue íntegra al espectador.

Siempre he pensado que hay dos maneras de experimentar un objeto artístico: visceralmente y condicionada por un conocimiento previo de las circunstancias de la obra.

Creo sinceramente que la primera es bastante importante para mi proyecto y la tendré presente durante la construcción de las piezas. Si tuviese que elegir alguna para mis espectadores me gustaría que primero hiciesen una experimentación física, como ya he dicho, visceral, sin condicionamientos y con la oportunidad de aportar su propia interpretación. Luego, si fuera el caso de que se sintiesen interesados se acercaran a leer la hoja de sala, o la cartela, y contrastaran su opinión previa.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

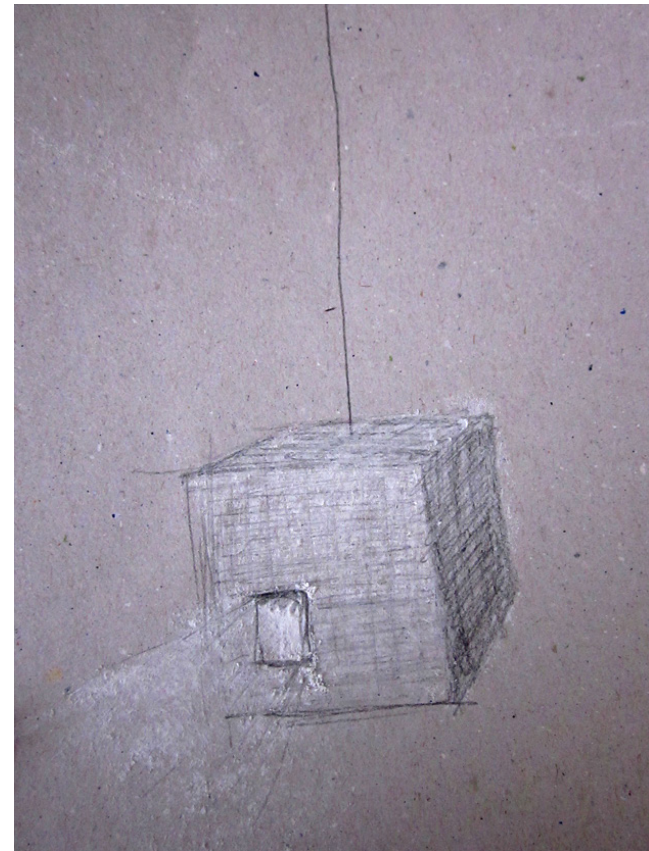
PROPUESTA DE TRABAJO

El resultado de este proceso de investigación ha devenido en dos propuestas: “*Thought rooms*” y “*Waiting*”.

» *Thought rooms* o *Habitaciones pensadas*, cuyo título da nombre además al conjunto de ambas series, consiste en 9 piezas con forma de cubo suspendidas en mitad de la sala mediante hilos transparentes, lo que la convierte en una serie híbrida entre la escultura y la instalación. Cada una de estas piezas dispondrá de una o más pequeñas aberturas en distintos lados del cubo, aunque generalmente se situarán en la cara de abajo. A través de dichas aberturas, el espectador podrá asomarse para escudriñar los sugerentes espacios diáfanos del estómago de dichos cubos. Además, el interior de todos cubículos participarán de una estética abstracta y un aura de extrañamiento, por el que la perspectiva será caprichosa y compleja, aludiendo a las ideas de claustrofobia, reclusión y aislamiento, tomando como referencia las perspectivas imposibles del cine expresionista alemán.

Sería fácil hablar de laberinto y de prisión, del mismo modo que el minotauro reflexionaba sobre su casa en el relato de José Luis Borges *La casa de Asterión*. Este espacio diáfano aunque enrevesado pretende al mismo tiempo generar un aura de seguridad y confort sesgada por una cierta extrañeza y soledad. El motivo de que la parte exterior sea un cubo de color blanco es puramente práctico, es decir, no pretende remitir a una fachada, simplemente era la forma más aséptica de llegar al concepto de habitáculo con cuatro paredes, del

mismo modo que en la obra cumbre del suprematismo Malevich utilizó un cuadrado blanco sobre un fondo blanco, como forma geométrica más pura, para anular así cualquier tipo de alusión directa con otro objeto y ser lo menos referencial posible. No puede existir un interior sin un exterior, pero a pesar de ello mi intención es precisamente reforzar la importancia del contenido y a su vez restar importancia al contenedor.



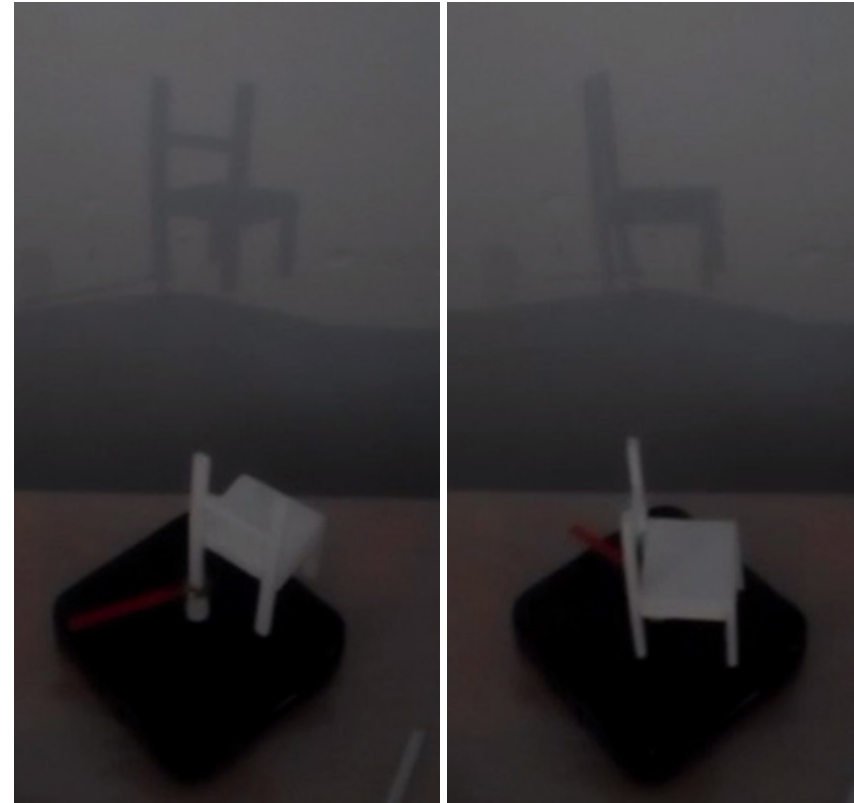
Boceto original de uno de los cubos.

» La otra obra propuesta es *Waiting*, una instalación derivada de la investigación formal en la que pequeños objetos de la casa giran sobre las manecillas de un reloj y que, por la luz que emite un led, dibujan su silueta en continuo movimiento magnificada sobre la pared. Entre otros objetos, destaca la silla que tiene un valor especialmente significativo para mí y cuya anatomía relaciono directamente con la de una persona, idea que tomo como referencia de la artista Rachel Whiteread: «Los muebles son en grandísima medida como las personas»⁵²

Se desarrolla como un juego, hay luces, objetos que están vivos y sombras que tiemblan y se desplazan, y hay que ordenarlas en el espacio. Cada vez que se juegue el escenario será diferente. La instalación, que a causa de la penumbra y la oscuridad adquiere un carácter siniestro, alude a lo familiar pero también a los traumas reprimidos. Las imágenes parecen derivar de los juegos de los niños en la pared nocturna, son fantasmagóricas, teatrillos inestables, escenas enigmáticas, apariciones que apenas son nada. Desde la pequeña ventana que comunica los dos espacios expositivos podemos ver siluetas recoradas que adquieren un tamaño desproporcionado y que tiemblan produciendo un ligero murmullo de tic-tac.

Estos dibujos en la pared van más allá de las sombras de la caverna platónica, nos permite experimentar el reencuentro con el teatro de la fragilidad de la infancia, de la cama, la oscuridad, el sueño, el silencio y la soledad.

Como decía Bachelard, “a veces, las transacciones de lo pequeño y de lo grande se multiplican, se repercuten. Cuando



Fotogramas del vídeo del experimento que dio como resultado la instalación *Waiting*. Puede verse la pequeña silla adosada a la aguja del segundero del reloj y cómo su proyección en la pared va cambiando a medida que se produce el movimiento rotativo.

una imagen familiar crece hasta las dimensiones del cielo, nos llega de súbito el sentimiento de que, correlativamente, los objetos familiares se convierten en las miniaturas de un mundo. Macrocosmo y microcosmo son correlativos”⁵³.

52 COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006, p. 138.

53 BACHELARD, G. *La poética del espacio*, Fondo de Cultura Económica. México, 1986, p.144.

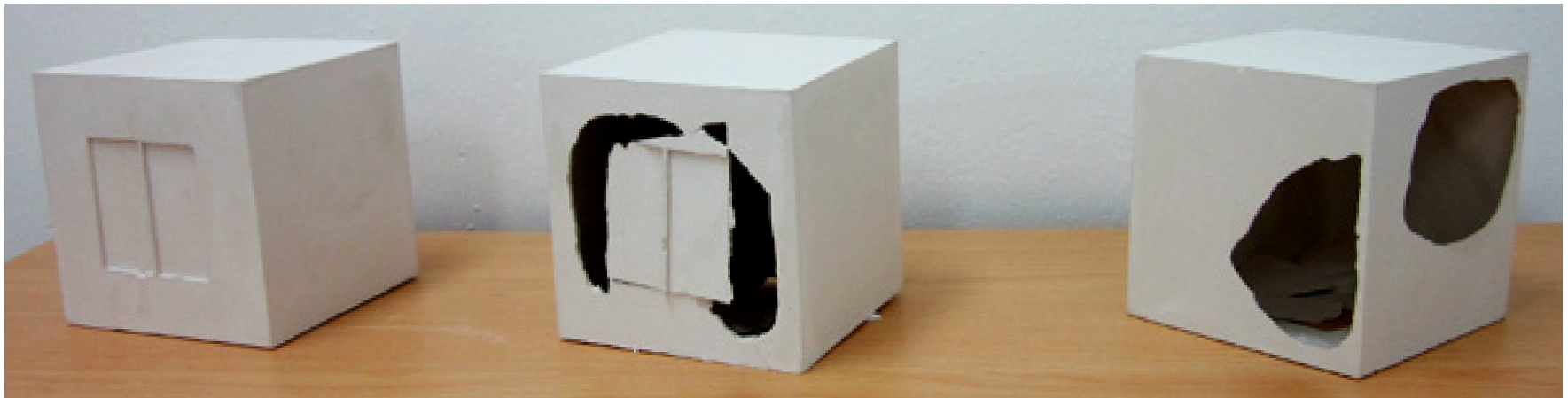
DESARROLLO Y EXPERIMENTACIÓN FORMAL

MATERIALES PARA EL EXTERIOR

El proceso de trabajo que he seguido ha consistido básicamente en la búsqueda y experimentación con recursos y materiales que facilitarían la construcción física de los habitáculos. Decidí abandonar la madera, que había sido el material con el que he trabajado desde hace años, porque para cortar las piezas era necesario utilizar la sierra de calar, lo que además de bordes imperfectos, generaba ruido y suciedad. Además, puesto que para mi trabajo el color blanco era fundamental, la apariencia del propio material me obligaba a seguir un proceso lento y tedioso de masillado de juntas y esmaltado de todas las piezas por ambas caras, cantos incluidos.

De modo que, aconsejada por mi compañero de máster Fernando, y alentada por el objetivo de experimentación que me había propuesto llevar a cabo, me decidí a probar las láminas de PVC que además de ser un material muy barato, de color blanco, pueden cortarse fácilmente con el cúter. Es ligero y las piezas pueden ensamblarse limpiamente usando un pegamento común de cianocrilato.

Paralelamente, y tras una conversación con la profesora María Ángeles Díaz, me propuse hacer por el método de la colada una serie de experimentos y pruebas con escayola para fomentar esa idea de fragilidad y desprotección del espacio doméstico que deja de ser una barrera protectora para ser parte de la pérdida. Realicé una serie de cajas de pvc que me sirvieron como molde en las que mediante la técnica de la colada obtuve piezas muy limpias, definidas y frágiles con paredes muy delgadas que pueden romperse fácilmente



Fotografía de la serie de piezas en escayola por el método de colada.

para obtener espacios totalmente diáfanos muy interesantes que conjugan rotura y linealidad pulcra, casi como una cáscara de huevo fracturada por un golpe. Las pruebas resultantes son verdaderamente interesantes y considero que tienen un gran potencial estético y conceptual.

El problema, era que yo quería intervenir esos espacios interiores, pero a su vez combinarlos con la calidez y la textura imperfecta de la escayola. Ésta última, además de ser muy delicada y quebrarse con facilidad por golpes o roces, no me permitía abrir y cerrar el interior, por lo que quedaba descartada para mi propósito de generar espacios arquitectónicos y poder sustituir las baterías de los circuitos.

De modo que me puse a investigar otro tipo de materiales, hasta que descubrí un tipo de resina con unas características bastante aceptables: la resina acrílica, un material con un acabado muy similar a la escayola, llegando a ser imposible distinguir la diferencia a simple vista, pero que cuenta con una dureza mucho mayor. Me interesó sobre todo porque, a diferencia de la escayola, la resina acrílica es mucho más resistente a golpes y arañazos.

Me propuse entonces combinar ambas soluciones materiales: la limpieza, versatilidad y comodidad que me brindaba el pvc a la hora de construir las arquitecturas, y la calidez, la textura y la resistencia de la resina. Tras varios experimentos en la preparación de la resina obtuve unos porcentajes adecuados para que ésta fuera lo suficiente fluida como para extenderse sobre la superficie del pvc a modo de recubrimiento o segunda piel. También, para obtener mayor adhesión devasté la superficie del pvc con una lija y el resultado fue totalmente satisfactorio.



Dos pequeñas muestras de material: la escayola a la derecha con muestras de arañazos, la resina acrílica a la izquierda sin aparentes muestras después de sufrir la misma agresión.



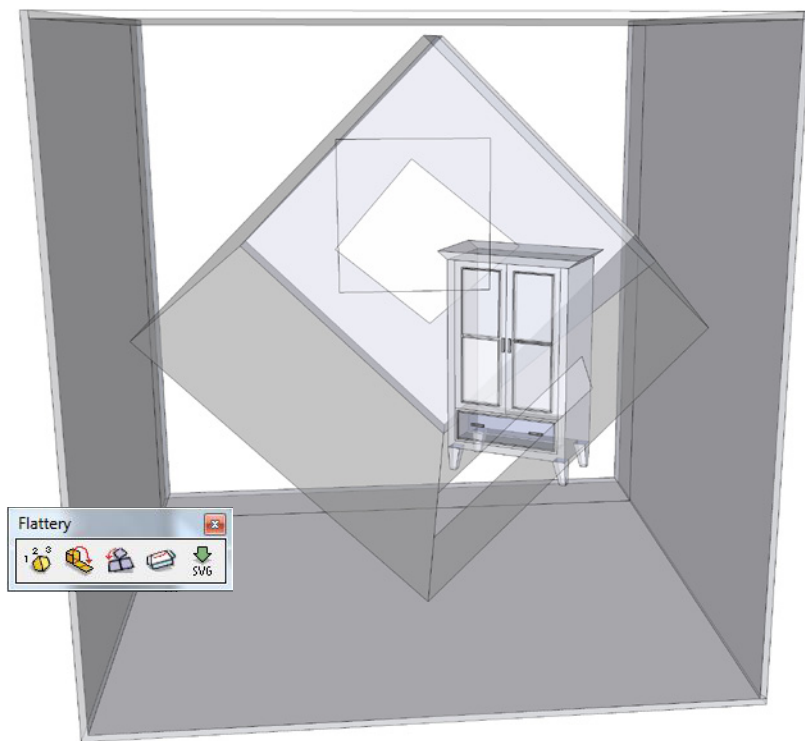
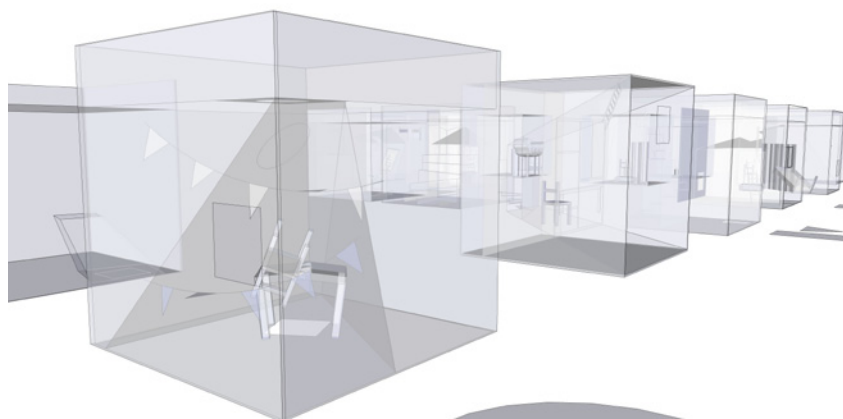
Fotografía de una pequeña figura de pvc recubierta de resina acrílica.

PLANIFICACIÓN DE LAS ARQUITECTURAS INTERNAS

El primer paso para la construcción de los espacios interiores de los cubos fue hacer una serie de bocetos muy rápidos e intuitivos que esquematizasen de forma casi subjetiva la distribución de los elementos. El objetivo era hacer muchos pero sin pensar demasiado cada uno. Uno de los principales recursos que utilicé para inspirarme fueron las escenografías de Robert Wilson.



Algunos bocetos rápidos de las arquitecturas internas de los cubos.



Fotografías del proceso de diseño en 3D de algunas de las piezas en Sketchup. En la imagen inferior, la barra de herramientas del Plugin Flattery tool.

Una vez trazado el plan de trabajo para Thought rooms comencé a realizar maquetas a escala real con materiales reciclados de lo que sería la estructura definitiva. Pero esto me suponía imperfecciones que no me podía permitir ya que los ángulos y medidas resultantes eran bastante complejas a la hora de esbozarlas en una maqueta real.

De modo que diseñé los espacios en Sketchup, un programa de modelaje 3D para establecer medidas exactas a escala real y me ayudé de un curioso plugin llamado Flattery Tool que descubrí tras una larga búsqueda. Este plugin permite deconstruir una estructura hasta obtener un único plano con líneas de plegado, casi como un desplegable. Así pude sacar patrones que posteriormente servirían para componer de forma exacta las paredes de las inusuales estancias. Cada escultura responde a una pequeña casa que se ayuda de la luz para convertirse en un espacio habitado por el recuerdo, la memoria y la soledad.

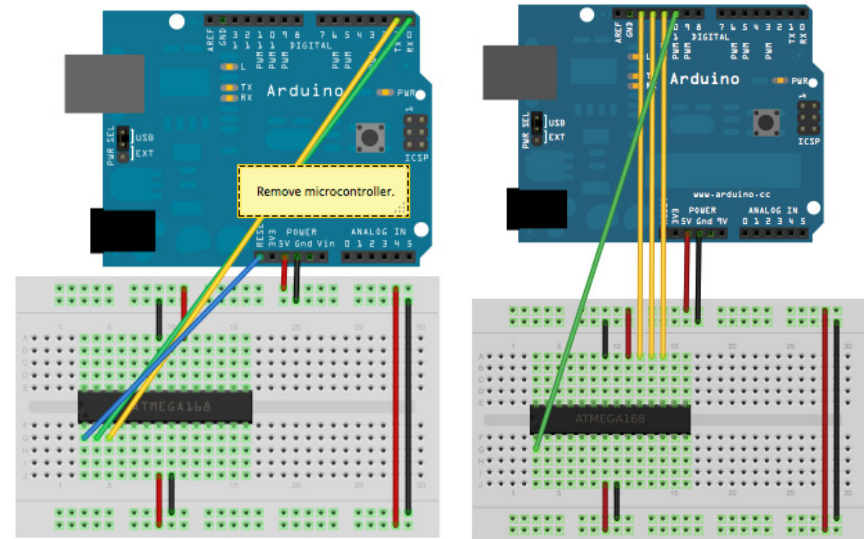
Este punto entra en relación con el carácter formal de los pequeños espacios y sus elementos. Cuando recordamos algo nuestra mente realiza una construcción imaginaria del escenario. Pero esta reconstrucción no deja de ser selectiva: centramos nuestra atención en un cierto objeto, relacionado con lo que pueda suceder en el recuerdo, obviando así la importancia del resto de elementos que compongan la estancia y suprimiéndolos literalmente de la mente. Ésto es lo que sucede con el mobiliario de los pequeños habitáculos. En cada uno existen pequeños y delicados detalles muy significativos.

SISTEMA ELECTRÓNICO

Pero la parte verdaderamente innovadora de esta parte del proyecto es la incorporación de los pequeños mecanismos que dotarán las piezas de un carácter procesual en el que el tiempo será un factor crucial. Esto me supuso un avance lento puesto que, a pesar de tener el apoyo incondicional de los profesores Luis Molina y Arcadio Reyes, surgieron problemas técnicos. Para la pieza *Tight time*, en la que la luz que entra por una ventana recorre la pared desplazándose a modo de sol, utilicé el microchip de Arduino Uno, el Atmega328 p-pu, para poder aislar el circuito en una placa independiente, de modo que no tuviera que introducir la placa completa de Arduino en cada una de las piezas.

Arduino tiene seis puertos PWM, que son los puertos específicos que permiten establecer modulaciones intermedias entre 0 y 255 de la señal emitida, es decir, permite generar un gradiente entre el encendido y el apagado del led. Esto significa que es capaz de controlar seis leds simultáneamente y que gracias a ese gradiente o fade, puedo simular un desplazamiento de luz en la secuencia: cuando el primer led empieza a decrecer en intensidad es cuando el siguiente comienza su ascensión y así sucesivamente. El resultado es una sombra que se desplaza a pesar de que el objeto se encuentra estático.

Exit floor, también cuenta con un mecanismo, en este caso un pequeño electroimán que hará la función de péndulo para una lámpara que asoma por un techo fracturado del que se han desprendido escombros hacia el suelo, pero que todavía conserva ese rescoldo de movimiento en la bombilla.



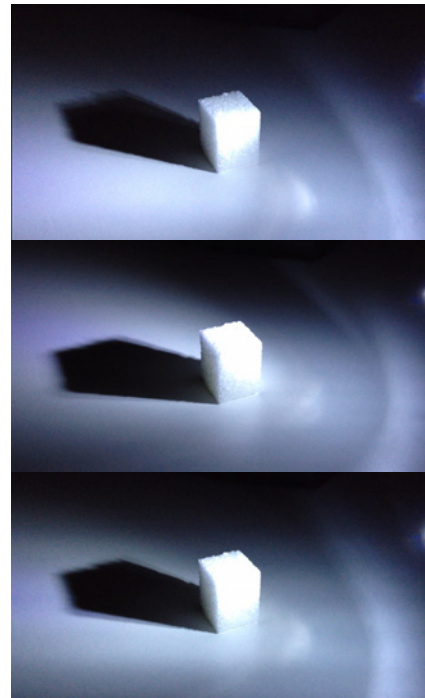
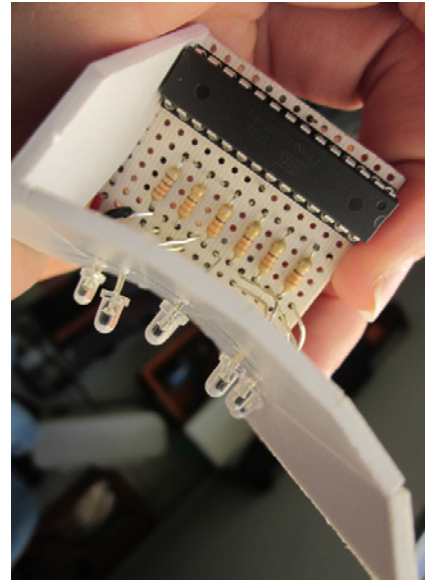
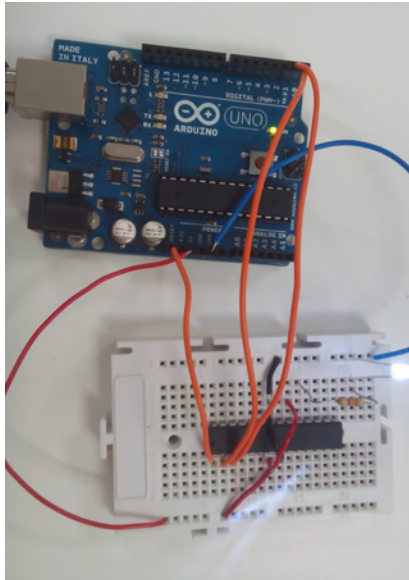
Esquemas correspondientes al proceso de programación del ATmega328 en una breadboard utilizando el reloj interno del chip.

Atmega168 Pin Mapping

Arduino function		Pin		Pin	Arduino function
reset	(PCINT14/RESET) PC6	1	28	PC5 (ADC5/SCL/PCINT13)	analog input 5
digital pin 0 (RX)	(PCINT16/RXD) PD0	2	27	PC4 (ADC4/SDA/PCINT12)	analog input 4
digital pin 1 (TX)	(PCINT17/TXD) PD1	3	26	PC3 (ADC3/PCINT11)	analog input 3
digital pin 2	(PCINT18/INT0) PD2	4	25	PC2 (ADC2/PCINT10)	analog input 2
digital pin 3 (PWM)	(PCINT19/OC2B/INT1) PD3	5	24	PC1 (ADC1/PCINT9)	analog input 1
digital pin 4	(PCINT20/XCK/T0) PD4	6	23	PC0 (ADC0/PCINT8)	analog input 0
VCC	VCC	7	22	GND	GND
GND	GND	8	21	AREF	analog reference
crystal	(PCINT6/XTAL1/TOSC1) PB6	9	20	AVCC	VCC
crystal	(PCINT7/XTAL2/TOSC2) PB7	10	19	PB5 (SCK/PCINT5)	digital pin 13
digital pin 5 (PWM)	(PCINT21/OC0B/T1) PD5	11	18	PB4 (MISO/PCINT4)	digital pin 12
digital pin 6 (PWM)	(PCINT22/OC0A/AIN0) PD6	12	17	PB3 (MOSI/OC2A/PCINT3)	digital pin 11 (PWM)
digital pin 7	(PCINT23/AIN1) PD7	13	16	PB2 (SS/OC1B/PCINT2)	digital pin 10 (PWM)
digital pin 8	(PCINT0/CLKO/ICP1) PB0	14	15	PB1 (OC1A/PCINT1)	digital pin 9 (PWM)

Digital Pins 11, 12 & 13 are used by the ICSP header for MOSI, MISO, SCK connections (Atmega168 pins 17, 18 & 19). Avoid low-impedance loads on these pins when using the ICSP header.

Esquema de la información de pines del ATmega328.



[arriba dcha.] Imágenes del proceso de elaboración de los circuitos con arduino y el ATmega328 adicional instalado en la protoboard.

[arriba izq.] Imagen del circuito con ATmega328 y los leds dispuestos en el soporte definitivo de pvc para la pieza *Tight time*.

[izq] Fotograma del vídeo que muestra el desplazamiento de la sombra de un terrón de azúcar gracias a la secuenciación de los leds.

El efecto de *Catching light* es muy similar a la proyección en las paredes de figuras que hacen algunas lámparas-proyector de bebé, la estrategia en este caso será realizar una máscara con orificios para que la luz pueda proyectar pequeños puntos de luz en la pared para posteriormente enmarcar o capturarlos situando un marco de fotografías a su alrededor.

El lenguaje que utilicé para las intervenciones en miniatura pretende ser sutil, sin llegar a ser explícito, invita más a la interpretación subjetiva y al espectador le ofrece la oportunidad de asomarse o sumergirse voluntariamente en ese momento de abstracción, o desconexión mental que describe Paul Virilio en su texto *La estética de la desaparición*, lo cual nos hace evadirnos por un momento del mismo modo que les sucede a las personas que sufren un trastorno de *picnolepsia*. En el texto, Virilio habla de la velocidad, de la rapidez a la que viajan las ciudades. A pesar de eso, es interesante que el libro comience precisamente explicando los síntomas de picnolepsia, término que define a los momentos en que la mente se ausenta o se detiene por un corto periodo de tiempo. El tiempo se detiene y nos hacemos pequeños dentro de esa diminuta cavidad. Sólo cuando el espectador consiga habitar ese espacio diminuto con la mente habrá conseguido abstraerse, del mismo modo que un niño pequeño lo hace durante el juego.

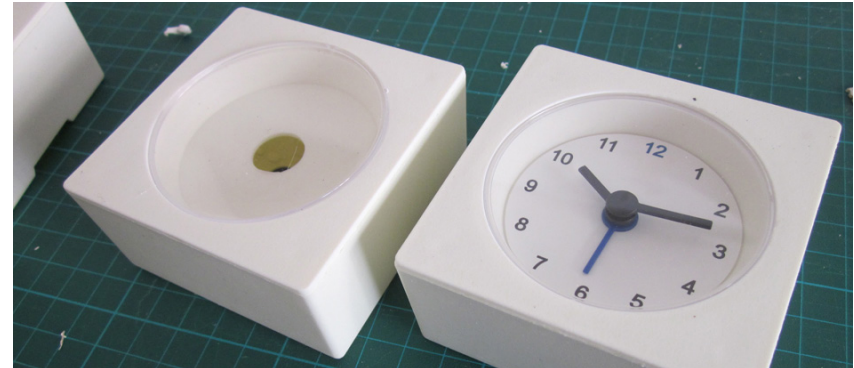
«Para explicar psicológicamente la entrada en la casa miniatura, evoca las casitas de cartón de los juegos infantiles: las “miniaturas” de la imaginación nos devolverían simplemente a una infancia, a la participación en los juguetes, a la realidad del juguete»⁵⁴.

MECANISMOS DE RELOJ

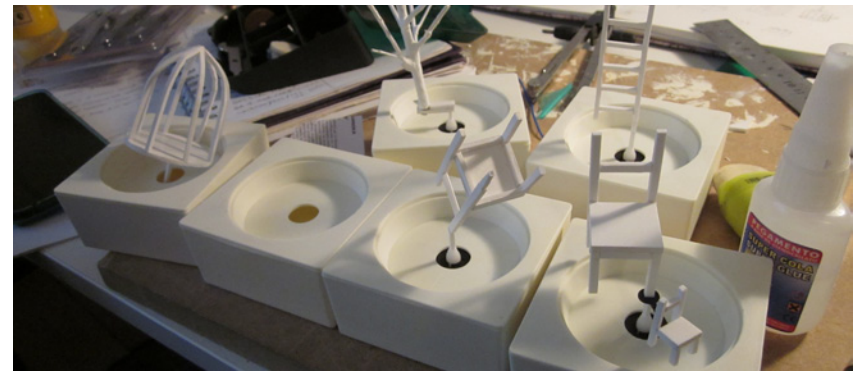
La instalación *Waiting* surgió de la búsqueda de otro tipo de mecanismos para dar solución a algunos movimientos sencillos que necesitaba para el interior de la serie de cubos *Thought rooms*, pero al ver su funcionamiento con un led y tras ver las fantásticas instalaciones de Boltansky me decidí a hacer además una pieza independiente.

Este mecanismo alternativo resultó ser el movimiento del segundero de un reloj, que no sólo era fácil de trasladar e incorporar, sino que además me permitía incorporar el factor del tiempo que considero tan importante y el leve murmullo de tic-tac.

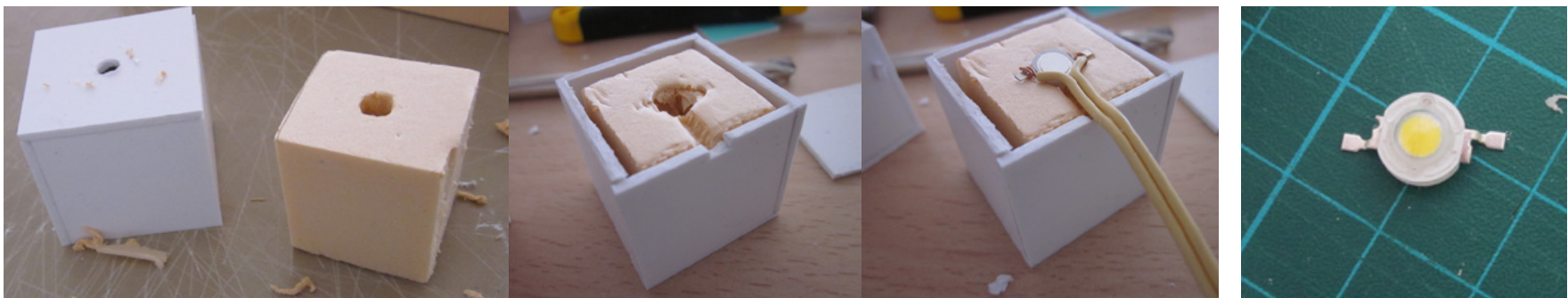
Para focalizar con mayor efectividad la luz emitida por unos leds especialmente potentes de 1 vatio de potencia que compré por internet construí una serie de pequeños cubos de pvc y poliéster en su interior donde el led quedaba encastrado y perfectamente sujeto (ver fotos inferiores)



A la izquierda reloj sin mecanismo interior, a la izquierda un reloj todavía sin modificar.

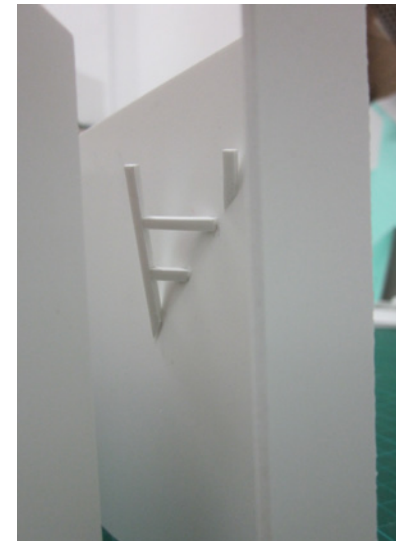
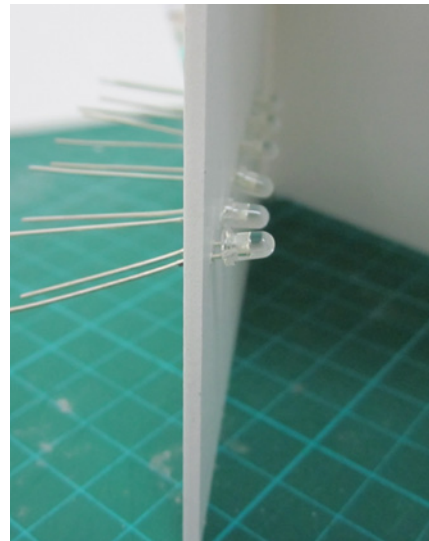
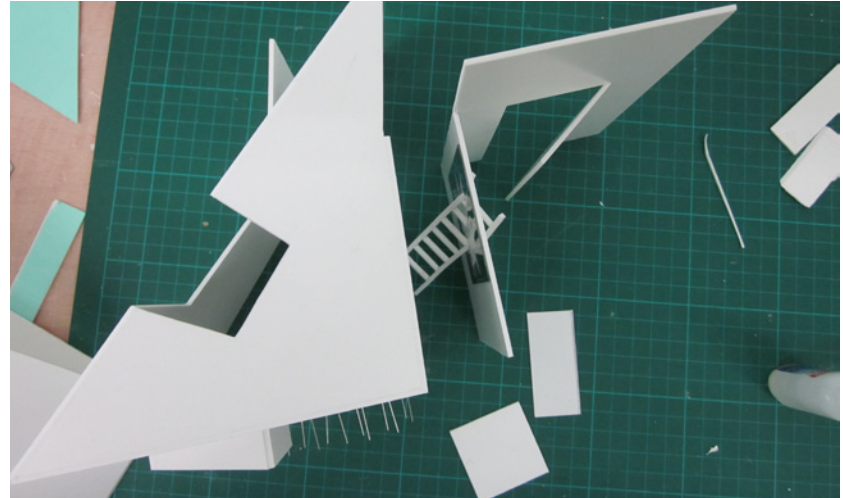
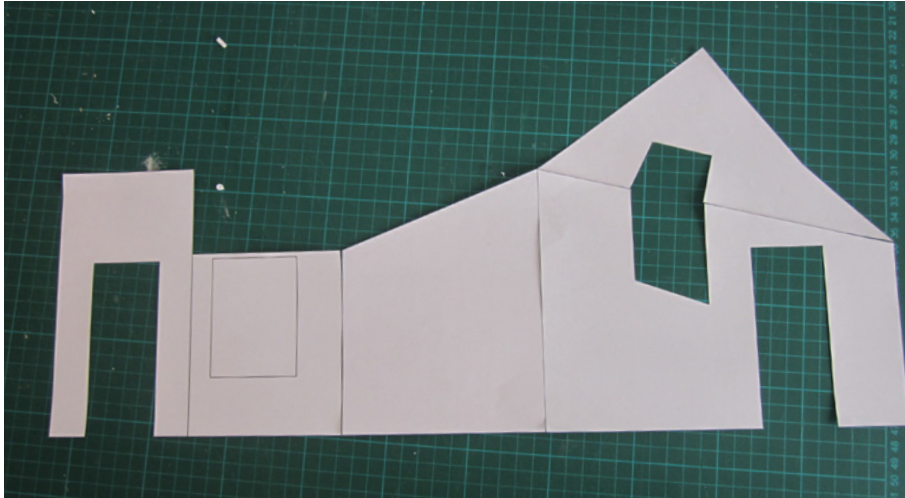


Fotos de la elaboración de las miniaturas adosadas al movimiento del segundero.

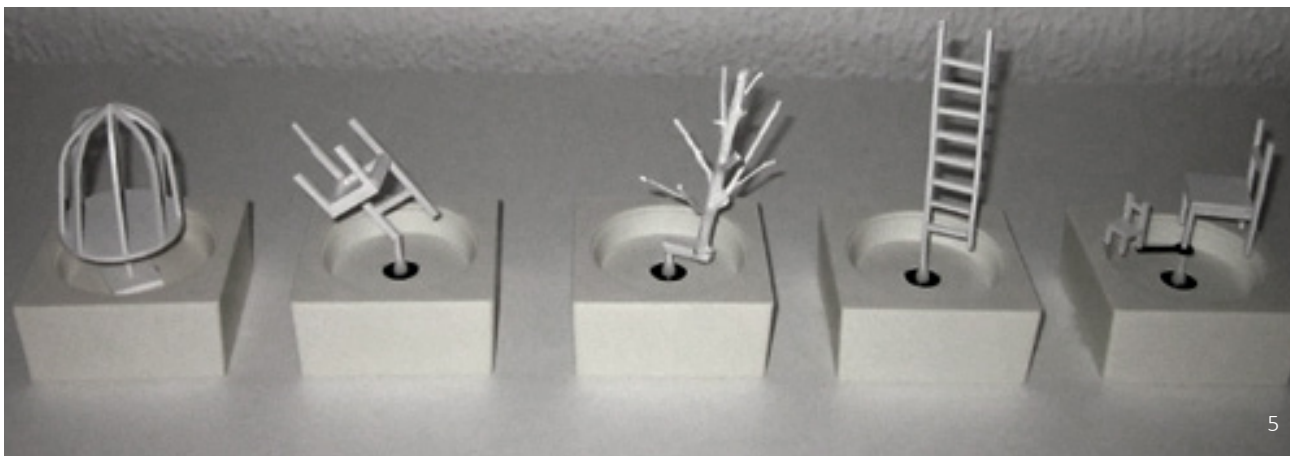


Secuencia de construcción de los soportes para focalizar la luz del led a modo de cañón, la última fotografía a la derecha corresponde a uno de los leds de 1vatio.

FOTOS DEL PROCESO



Imágenes del proceso de construcción de una de las piezas.



[1] Piezas de la serie *Thought rooms* apiladas en pleno proceso de construcción.

[2] Imagen de detalle de la pieza *Over day*.

[3] Falso techo de una de las piezas con espacio para ubicar las baterías recargables y con un pequeño interruptor encastrado.

[4] *Solitude desk* antes de la instalación de su sistema eléctrico.

[5] Todas las miniaturas que formarán parte de la instalación *Waiting* sobre sus pequeñas peanas donde se encuentra el mecanismo de reloj.

7. FICHAS TÉCNICAS



Serie *Thought rooms* (2015)
Proyecto de investigación Thought rooms
Dimensiones variables
Técnica mixta y sistema eléctrico



Exit floor

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, electroimán y sistema eléctrico

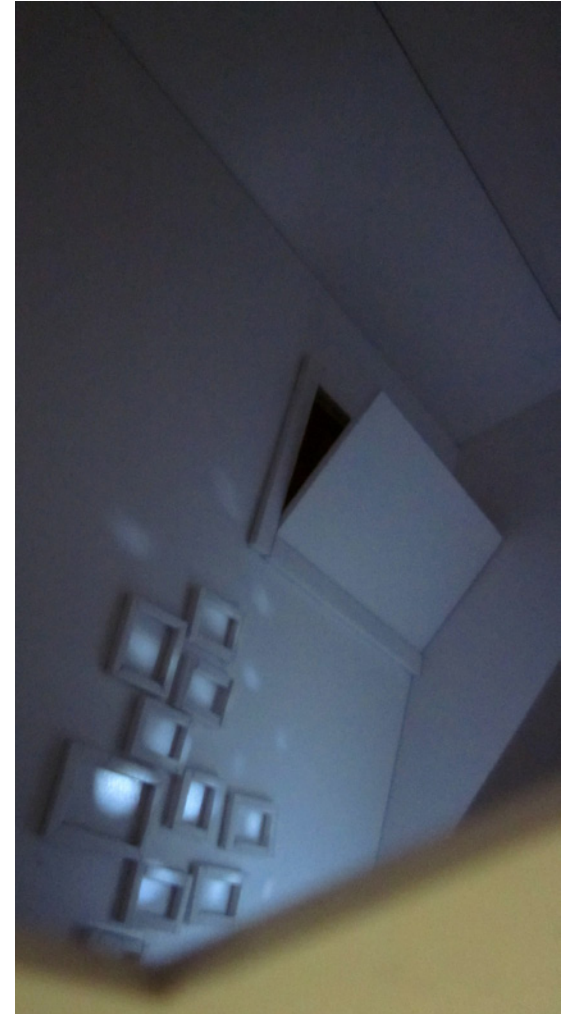


Tight time

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, espejo, arduino y sistema eléctrico

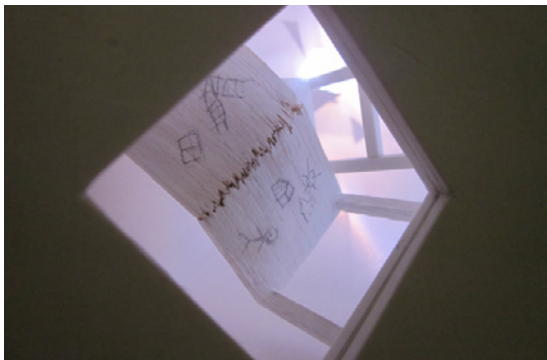


Catching light

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica y sistema eléctrico



Over day

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, madera, papel, hilo, reloj y sistema eléctrico

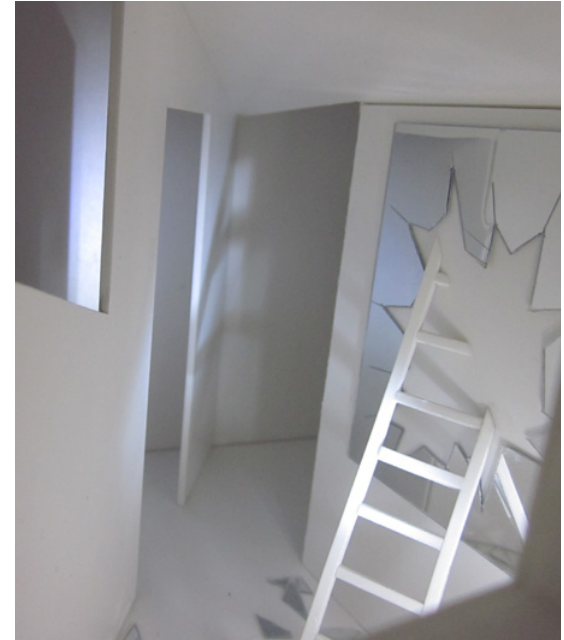


Solitude desk

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica y sistema eléctrico



Against glass

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, espejo, arduino y sistema eléctrico



Back into

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, arduino y sistema eléctrico

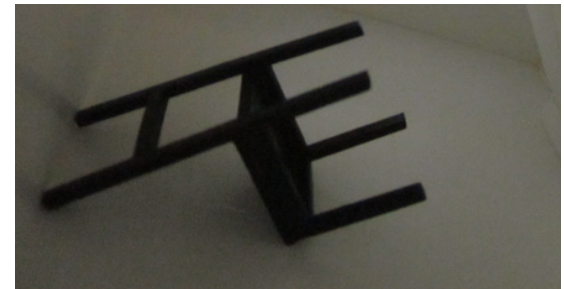


Deep sleep

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, tela, madera, reloj y sistema eléctrico.

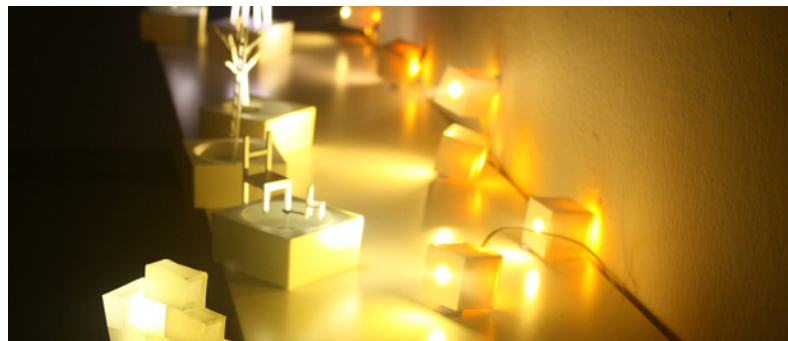


On my own

2015

20x20x20 cm

Pvc, resina acrílica, pintura acrílica, papel, arduino y sistema eléctrico.



Waiting (2015)

Proyecto de investigación Though rooms

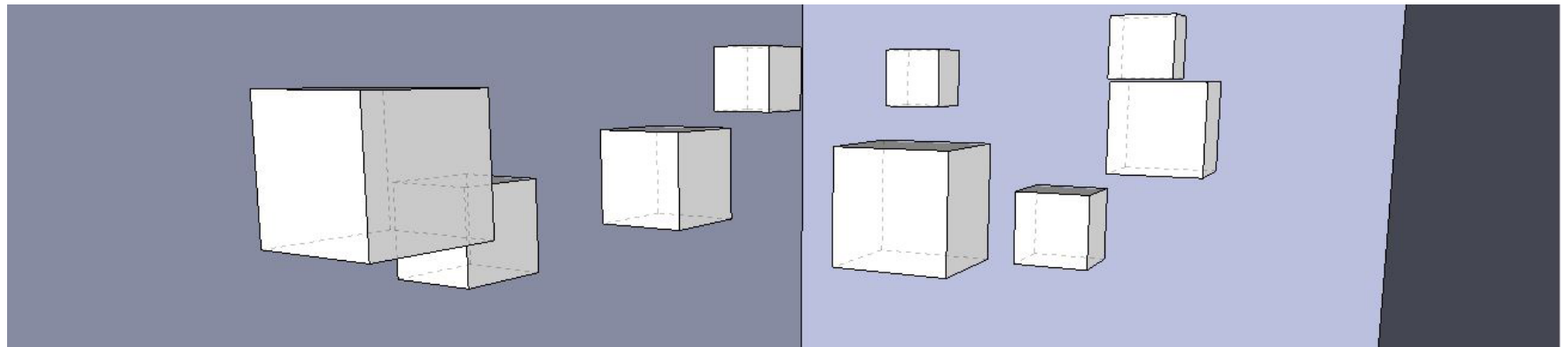
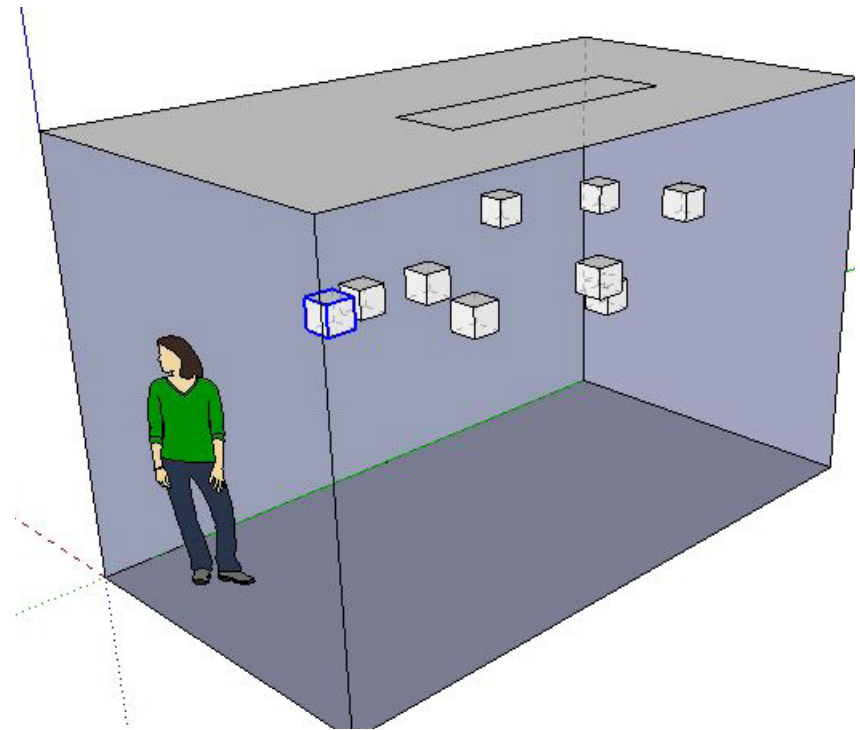
Dimensiones variables

Técnica mixta y sistema eléctrico

8. PROPUESTA DE EXHIBICIÓN Y DIFUSIÓN

En realidad, la propuesta de exhibición ideal del proyecto en conjunto es bastante adaptable a cualquier tipo de espacio, aunque sí que requieren de dos factores fundamentales que puede influir bastante en su percepción: luz y sonido. Por ejemplo, para percibir adecuadamente las luces del interior de los cubos lo interesante es que el ambiente de la sala de exposiciones sea de iluminación muy tenue, que acompañe a esa aura íntima que las piezas pretenden y que además no estén rodeadas de otras esculturas de carácter sonoro puesto que no permitiría percibir el ligero y sutil crujido del reloj al mover las manecillas.

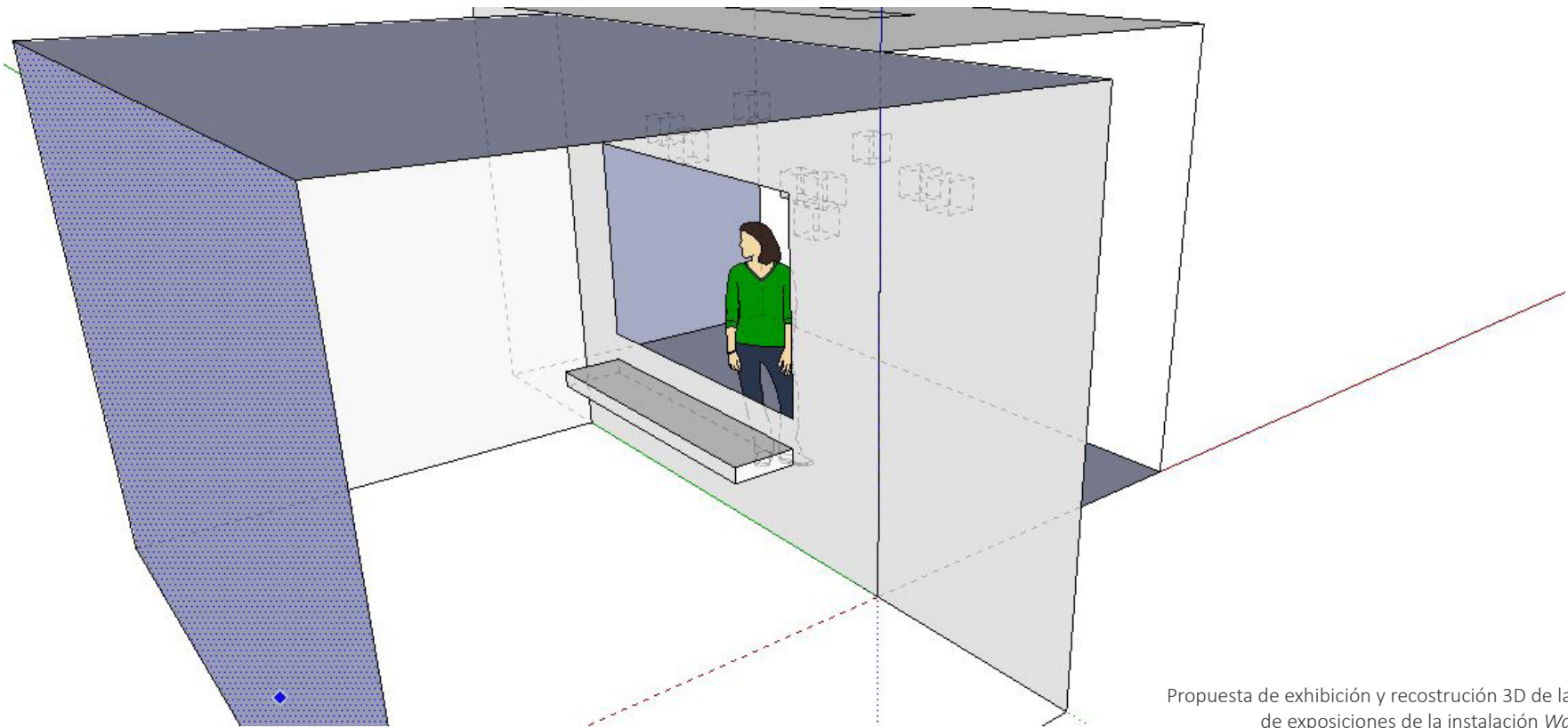
En el caso de *Thought rooms* las piezas deben ir suspendidas del techo mediante hilos invisibles para crear una especie de amasijo de cubos que invadan la habitación tal y como se muestra en la figura de la derecha.



Propuesta de exhibición y reconstrucción 3D de la sala de exposiciones de la serie *Thought rooms*.

Para *Waiting* el espacio que he elegido en este caso, es una sala que casualmente cuenta con una ventana, de modo que el espectador puede situarse tras ella y observar la sombra de los objetos en la pared opuesta. Las piezas se situarán en una pequeña balda justo debajo de la ventana, de modo que la miniatura podrá observarse si se introduce la cabeza y se observa hacia abajo. Este tipo de montaje por supuesto es ideal porque potencia el significado de la sombra, la magnificación de la miniatura y además obliga al espectador a situarse de nuevo frente a la ventana y a la situación de voyeur.

En mi opinión, la difusión más coherente es realizar vídeos y fotografías de cada una de las piezas para incluirlas en mi dossier personal y presentar éste a concursos o convocatorias artísticas. Por otro lado, la difusión a través de redes sociales y distintos soportes online como páginas web, bancos de imágenes o galerías digitales es bastante efectivo a la hora de dar a conocer tu trabajo.



Propuesta de exhibición y reconstrucción 3D de la sala de exposiciones de la instalación *Waiting*

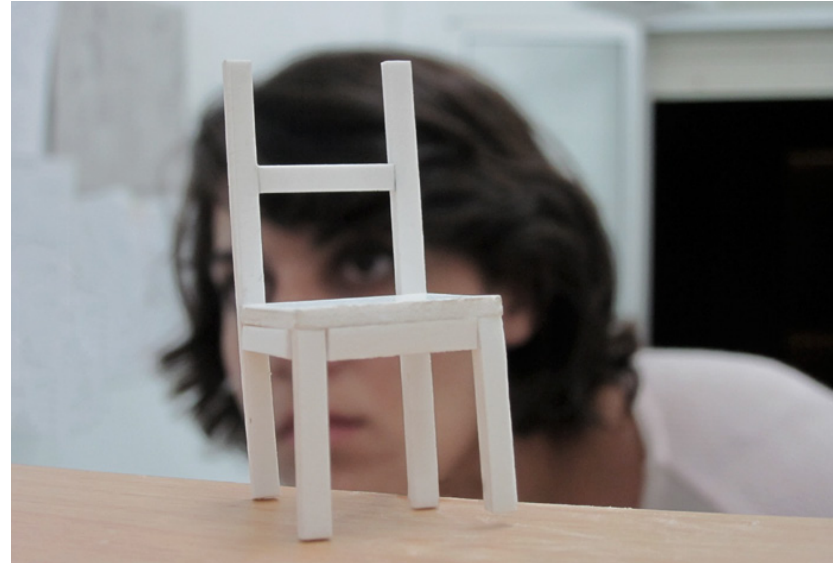
9. CONCLUSIONES

El concepto de habitar es el núcleo de mi trabajo, y habitar es precisamente lo que he hecho en estos últimos meses. Mi estudio se ha convertido en mi lugar, el sitio donde he pensado, dibujado, construido, atornillado, soldado, pegado y cosido cada uno de los “pequeños” microcosmos en los que se han convertido mis esculturas.

En general considero que dentro de mi trabajo artístico existe una gran coherencia entre forma y teoría, y que he conseguido aunar ambas vertientes del proyecto en la obra plástica. Creo firmemente que la obra artística debe beber de una serie de referentes pero estos además deben diluirse en ella, de modo que los conceptos intrínsecos y los perceptos con los que se comunica hacia el espectador sean prácticamente lo mismo.

Por otro lado, este máster me ha permitido ubicar mi proyecto personal en el punto de mira de personas que ya están dentro del circuito artístico profesional. Ha sido muy interesante tener la oportunidad de que artistas ya consagrados visiten tu estudio. Al igual que la ayuda por parte de algunos profesores sobre las vías conceptuales, los consejos, las charlas y las aportaciones de cada una de las visitas a nuestros estudios, las cuales siempre han tenido un objetivo común: la evolución de nuestro proyecto personal.

Además me llevo un montón de referencias bibliográficas, las que he leído y las que todavía me quedan por leer. Considero que éstas me serán muy útiles en el futuro porque el camino no termina aquí, continúa hacia nuevas formas y nuevas vías de investigación.



Pero sin duda una de las claves de todo este proceso de trabajo, creación e investigación ha sido la convivencia con mis compañeros de máster. El ambiente cooperativo y de compañerismo nos ha servido a todos para aprender unos de otros, a comprendernos mejor a nosotros mismos, a ser críticos, a ayudar, a enseñar y a aportar nuestro punto de vista.

Lo mejor que me llevo de este proceso es el recorrido de experimentación plástica y procesual que estoy siguiendo, entendidas como vías de producción para futuros desarrollos, supongo que ha sido una manera de adquirir un bagaje artístico. Creo firmemente que el porfolio más importante de un artista es el que no enseña, el que todavía queda por hacer y el que surge de todas las pruebas fallidas de materiales y otras soluciones que no han funcionado porque son aquellas que nos hacen pensar en lugar de acomodarnos.

10. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- BOURGEOIS, L. Destrucción del padre-reconstrucción del padre: escritos y entrevistas (1923-1997). Madrid, 2002. Ed: Síntesis.
- BACHELARD, G. *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica. México, 1986.
- FREUD, S. y HOFFMANN, E.T.A. *Lo siniestro. El hombre de arena*. Barcelona, 1979.
- COLOMINA, B. *Doble exposición: arquitectura a través del arte*. Trad: Alfredo Brotons. AKAL/Arte Contemporáneo. Madrid, 2006.
- TRÍAS, E. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: 2006. Ed: Debolsillo.
- BRETÓN, A. *Manifiestos del surrealismo*. Madrid, 2002. Ed: Visor Libros.
- DE MAISTRE, X. *Viaje alrededor de mi habitación*. 1794. Ed: Funambulista.
- GILI GALFETTI, Gustau. *Casas Refugio*. Barcelona, 1995. Ed: Gustavo Gili.
- MONTEIS, Xavier & FUERTES, Pere. *Casa collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Barcelona, 2001. Ed: Gustavo Gili.
- SHARR, A. *La cabaña de Heidegger, un espacio para pensar*. Barcelona, 2008. Ed: Gustavo Gili.
- BETTELHEIM, B. *El psicoanálisis en los cuentos de hadas*. 1999. Ed: Critica.
- VV.AA. *Robert Wilson*. Franco Cantini Editore Octavo, 1998.
- VV.AA. *Baltazar Torres: Hierbas dañinas*. Catálogo de la exposición en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 18 mayo/10 julio 2005. Textos: Fernando Francés, Teresa Macrí, Javier San Martín.
- VV.AA. *Construir, habitar, pensar: perspectivas del arte y la arquitectura contemporánea: IVAM institut valencià d'art modern, 13 de mayo – 6 de julio de 2008 / [comisario de la exposición, Fernando Castro Flórez]*. Valencia: IVAM, 2008.
- BERGER, J y MOHR, J. *Otra manera de contar*. Trad. Coro Acarreta. Gustavo Gili, Barcelona, 1997.
- BERGER, J. *Unos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*. Árdora, Barcelona, 1997.
- VV.AA. *Nuevos modos de habitar = new ways of housing*. Editor, María Melgarejo. Valencia: Colegio Oficial de Arquitectos de la Comunidad Valenciana, 1997.
- JOHNSON, S. *Sistemas emergentes o qué tienen en común hormigas, neuronas y software*. Trad. María Ferré. 1ª ed. FCE. Madrid, 2001.
- KOOLHAAS, R. *La ciudad genérica*. Trad. Gustavo Crembil + Gisela Di Marco. Gustavo Gili, Barcelona, 1994.
- GAOLOFARO, L. *Land&scapeSeries: Artscapes. El arte como aproximación al paisaje contemporáneo*. Trad. Maurici Pla, Moisés Puente. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2003.

- COLAFRANCESCHI, D. *Land&scapeSeries: Ladscape + 100 palabras para habitarlo*. Trad. Emilia Pérez, Carmen Artal. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2007.
- VV.AA. Javier Calleja: Play room: exposición CAC Málaga, Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 1 febrero/13 abril 2008. Textos: Fernando Francés, Iván de la Torre.
- BORGES, J.L. El aleph. Alianza Editorial. Madrid, 2003.

ARTÍCULOS

- SALAZAR QUINTANA, LUIS CARLOS. *La fenomenología de la imaginación y la ensoñación creante en Gastón Bachelard*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Publicado en la revista Sythesis Nº41.
- AIXA ELJURI FEBRES Y ELENA VALBUENA DE NAVAS “*Fenomenología del lugar en la obra de Luis Ramírez*” publicado en la revista de arte y estética contemporánea *Mérida* (Julio/Diciembre 2009. Enero/Junio 2010) <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/33176/1/articulo2.pdf>
- MORELLI, Marta. *EL ‘ARTE DE HABITAR’ aproximación a la arquitectura desde el pensamiento de Alison y Peter Smithson*. Doctorando programa Teoría e Historia de la Arquitectura, ETSAB- UPC.

WEB

- DULANY DEL CASTILLO, KRISTIN *El habitar es vivir*. Fundamentos del habitar Curso 2012/2013. <http://fh-1213.blogspot.com.es/2012/11/reflexiones-sobre-el-habitar.html>

- http://www.ivam.es/images/exhibition_attachments/3281/original/Construir_es.pdf
- <http://www.chiharu-shiota.com/en/works/>
- <http://udomag.com/site/patrick-tosani/>
- <http://www.elcultural.es/noticias/arte/Tension-y-claustrofobia-de-Bruce-Nauman/565>
- <http://www.escaner.cl/escaner43/yusti.htm>

Sobre la psicogeografía

- <http://www3.uclm.es/profesorado/symolina/images/material/archivos/procesos/clases/fase1/procesos01.pdf>
- http://www.soitu.es/soitu/2009/05/26/fotografia/1243332408_285254.html

Todos los textos de Heidegger en la web

- www.heideggeriana.com.ar

Todos los textos de Enrique Vilamatas

- <http://www.enriquevilamatas.com/textos/>