

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1916>

Posibilidades constructivas y de exploración de la instalación a través de la resignificación en el arte contemporáneo

Constructive and exploratory possibilities of installation through resignification in contemporary art

Karina Erika Rojas Calderón

krojas@ctac.fad.unam.mx

<https://orcid.org/000-0001-9447-0326>

Universidad Nacional Autónoma de México

Ciudad de México – México

Artículo recibido: 19 de marzo de 2024. Aceptado para publicación: 02 de abril de 2024.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La instalación en el arte es un concepto que surge como respuesta al anquilosamiento en las categorías que se sustentaba el arte moderno, dando pie a una resignificación y generación de nuevos conceptos en torno a las expresiones que para los años setenta del siglo veinte, aún eran desconocidas. Esta implementación de nuevos conceptos, como caminos explorados por autores como Sergio Rochietti, Jean Baudrillard y Handhardt, lleva a desarrollar este texto que permite abordar las posibilidades metodológicas y constructivas de la instalación, a través de una nueva mirada en torno a un espacio poético, simbólico, alegórico, que enmarca como territorio de las nuevas expresiones instalacionistas. Es un espacio neutro, es un lugar en el cuál la obra toma presencia por sola y en el que no existe un factor externo que la afecte directamente. En sí el espacio es un contenedor de recursos y elementos en los que se desarrollan los lugares ya la vez toda obra plástica, ya que ésta misma necesita de una materialidad y ocupa un lugar dentro del mismo espacio.

Palabras clave: arte contemporáneo, instalación, visualidad, intersección, espacialidad

Abstract

The installation in art is a concept that arises as a response to the paralysis in the categories that supported modern art, giving rise to a resignification and generation of new concepts around the expressions that for the seventies of the twentieth century, were still unknown. This implementation of new concepts, such as paths explored by authors like Sergio Rochietti, Jean Baudrillard and Handhardt, leads to the development of this text that allows to approach the methodological and constructive possibilities of the installation, through a new look around a poetic, symbolic, allegorical space, which frames as territory of the new installationist expressions. It is a neutral space, a place in which the work takes presence by itself and in which there is no external factor that affects it directly. In itself the space is a container of resources and elements in which the places are developed and at the same time all plastic work, since it itself needs a materiality and occupies a place within the same space.

Keywords: contemporary art, installation, visuality, intersection, spatiality

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Rojas Calderón, K. E. (2024). Posibilidades constructivas y de exploración de la instalación a través de la resignificación en el arte contemporáneo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (2), 796 – 806. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1916>

INTRODUCCIÓN

Para adentrarnos en la escena de la cultura contemporánea es necesario exponer la interrelación entre el mundo globalizado y la definición del mundo del arte contemporáneo a través de sus cualidades históricas, y así dirigirnos a al momento de disidencia que nos permita contextualizar y comprender el momento en el que la lectura del objeto artístico, como el de la imagen se abre hacia una hipercodificación, misma que se refleja en los recursos del lenguaje como es la alegoría.

Esta implementación de nuevos conceptos, como caminos explorados por autores como Sergio Rochietti, Jean Baudrillard y Handhardt, dirección que permite abordar las posibilidades metodológicas y constructivas de la instalación, a través de una nueva mirada en torno a un espacio poético, simbólico, alegórico. Así, se reconoce la existencia de lo estético más allá de lo artístico en todas las esferas de la actividad social y se hace necesaria una teoría donde la sociedad ha incorporado sus preocupaciones esenciales. Si al parecer, determinados conceptos y nociones han sido superados por la propia praxis humana en su complejidad, de lo que se trata entonces es de redefinir los parámetros de reflexión y asumir el desarrollo de nuevas direcciones en el terreno artístico que nos acerquen al hombre real, a sus experiencias vivenciales, a su entorno, conforme a sus circunstancias, para encontrar el verdadero sentido de lo estético y lo artístico en una dimensión, si bien universal, aterrizada en su evolución histórica y cultural.

DESARROLLO

La imagen y a visualidad contemporánea

En 1970, el arte se define en movimientos y tendencias (arte conceptual, arte procesual, land art, arte del cuerpo, situacionismo, etc.), como acciones de confrontación previas al surgimiento del posmodernismo (Guasch, 2001) y de las teorías de la estética relacional (Hall, 2007). Así, se diseñan nuevos modelos y propuestas en el arte en los que se entremezclan los análisis antropológicos, el uso de nuevas tecnologías, el modelo empresarial de producción, las estrategias del marketing, la inserción de la crítica a los mecanismos económicos y políticos, el desafío a la concepción institucionalizada del arte y, sobre todo, la exploración de un modelo interdisciplinario en el que dialogan los ejemplos visuales con la arquitectura, el diseño, la música, la danza y la literatura.

En la escena del mundo global y tecnologizado, las expresiones no tardaron en mezclarse y hacer más delgadas las líneas de las diversas culturas, el contexto urbano es pluricultural, multi-fenotípico y multiétnico, propiciando nuevas convergencias entre el arte, la tecnología y la comunicación, creando nuevas reglas que permitan “definir” la cultura contemporánea, así como el arte de la “nueva” era. La preeminencia indiscutida durante mucho tiempo de la sociedad como generador de cambios frente al individuo, se pone en cuestión, pues comienza un nuevo individualismo.

Hoy en día, los artistas contemporáneos desarrollan su trabajo encontrando su unión, comunicación e integración con el mundo partiendo de imágenes/objeto/paisajes recreados dotados de autenticidad, debido al camino expansivo del espacio/cuerpo virtual, la hiperrealidad (Baudrillard, El crimen perfecto, 1995) y su poética. Al exponer así, la “visualidad” de lo virtual como un halo de vacío; un hueco; en el que vivimos inmersos en lo cotidiano, aceptándolo al grado de ser un remplazo de la realidad sin impedimentos, saltando de un mundo al otro constantemente, al provocar la confusión entre lo real y lo virtual o viceversa. Para así, trasladarnos a la escena de retroalimentación entre la cultura visual, el arte contemporáneo y la reflexión estética.

Así, pensamos que el conocimiento que parte del mundo sensible, es tangible y está a nuestro alcance en todo momento, sin embargo, en los últimos años se ha constituido una nueva realidad de capacidades virtuales; lo que implica que esta nueva realidad extendida posee efectos sensibles, de

percepción y aprehensión del mundo en nosotros. Estas capacidades se han manejado siempre con un cierto temor, generando preguntas referentes a una catástrofe en torno al dominio de la tecnología y la imagen sobre la humanidad (Baudrillard, *El crimen perfecto*, 1995).

Como plantea Jean Baudrillard la verdad nos seduce al ofrecerse transparente y desnuda de forma desesperanzada, misma que no es suficiente ya que tenemos que someterla, y para recuperar su impronta es necesario suprimir la acumulación de la realidad y de lenguaje, de tal forma que la aniquilación de la realidad permite el surgimiento de la potencia de la ilusión y del encanto del enigma: El encanto y la seducción a través de la pantalla y de las imágenes, así, finalmente Baudrillard genera una reflexión desde la exploración social y en su impacto en la esfera de lo psicológico (Baudrillard, *El crimen perfecto*, 1995).

Ahora, la relación del texto con el símbolo, la alegoría y la metáfora, y la fuerza de su significado se diluyen ante la creación de nuevos códigos, y la interpretación de estos recae aún más en la apreciación subjetiva y en la carga contextual y estructural del espectador. Sin embargo, es importante remarcar que esta relación entre imagen y texto no se destruye en su totalidad, ya que, de manera paralela a la dilución del orden y relación textual, se da la deconstrucción y reconstrucción de programas iconográficos que serán retomados a partir de los años noventa.

El arte se construye a través de la imagen y su conceptualización, ahora la transdisciplina (Rochietti, 2005) nos arroja desde a las instalaciones, los dispositivos, las máquinas y demás recursos alterando el mensaje, destinados a producir efectos visuales, sonoros o ambientales. Ahora en estos discursos que se entrelazan, también lo que importa es la diversidad en la complejidad sustancial del objeto que es dispositivo en sí, y su posibilidad de generar una gama de efectos, una experiencia de cierto tipo, lo excepcional, lo estético, lo relativo en lo absoluto, el "necesario" e "inevitable" brinco de lo que se aprecia en su naturaleza materialidad y expositiva. Es así, como se mezcla una mirada fantástica, fotográfica y teatral, que expresa una fusión de matices, colores y juegos, desarrollándose en un tiempo y espacio dramatizado, donde lo principal de las obras es la libertad de expresión propia del artista. Llevando a cabo situaciones concretas e ilógicas, que son puestas y representadas en un imaginario visual dejando entrever ese mundo mágico posible.

Es la presencia de la interpretación y de lo ficticio, es decir, lo que busca descubrir y promover su verdad, con escrituras automáticas, sin correcciones racionales, utilizando imágenes para expresar sus emociones, es decir, sin ser resultado de un razonamiento lógico. Así, se detona una nueva relación interdisciplinaria (Rochietti, 2005); esta nueva alianza, ha dado lugar a una especie de ficción, que se considera el punto de partida para una serie de manifestaciones de lo Espiritual, lo cual provocará cambios profundos en lo cotidiano, en una dinámica de flujo, direccionado hacia la planeación y producción artística.

Dicha expresión intenta buscar y representar una creación y realidad subconsciente, onírica, imaginaria e irracional más allá de la realidad física. El mundo de los sueños, y los mensajes del subconsciente, en el esfuerzo de superar la realidad, por medio de lo imaginario y lo irracional, brindando nuevas interpretaciones de esta visión irreal.

El hombre fortalece la ficción a través de lo visual, en su fragmentación que la consolida como hiperrealidad (Baudrillard, *El crimen perfecto*, 1995); la creación como el exterminio con una mera ilusión. Así, se traslada al espectador al interior del dispositivo-instalación, confundiendo en su naturaleza ambigua la distinción en el arte entre lo virtual y lo real. El espectador se ha vuelto actuante, activador y medio de la hiperrealidad, de manera simultánea. Así, es que, ya a través del simulacionismo (Guasch, 2001), tendencia artística generada en la década de los ochenta, se planteaba la posible confrontación con la irrealidad del mundo como espectáculo, sin embargo, nos hallamos indefensos ante la extrema realidad de este mundo, ante esta perfección virtual. En cierto modo, este exceso de

perfección técnica nos protege y a la vez nos arrebató la posibilidad de introducirnos a la dimensión de lo real.

Ahora la realidad virtual podría ser concebida como todo lo que nos rodea, es decir, que la virtualidad está integrada a cada uno de los elementos que componen nuestro entorno o mundo real en tanto estos poseen la capacidad de generar un efecto, que será captado por el cerebro, el cual está en calidad del que interpreta más que de interactuante. Luego, la realidad artificial está en virtud de la mano del hombre como hacedor, creador imparable de cosas, sean éstas cuales sean, esta realidad extendida es una alternativa construida a partir de lo posible, ahora el cuerpo virtual es un ente constituido en espera de ser realizado. Así, de nuevo nos introducimos en el campo de la interpretación de la realidad, él es la "mente" de un dispositivo que transforma la realidad en imagen-realidad.

Un referente en la historia: El cambio en la visualidad desde el video hasta la videoinstalación, en el arte contemporáneo

A finales de la década de 1960, el arte se empieza a relacionar con los medios de la era electrónica, como los llamó Frank Popper, así como la reflexión procesual y los planteamientos conceptuales; cuando los espectadores ya estaban familiarizados con las imágenes en movimiento gracias a filmes cinematográficos y las cadenas de televisión desde 1940 y 1950.

Surgen entonces nuevas relaciones; de artistas con científicos, pero también un nuevo comportamiento por parte del espectador el cual se involucra interactivamente con la obra de arte que reacciona a las acciones del utilizador, estas relaciones dan a la obra de arte una nueva materialidad:

"El término interacción -afirma Frank Popper- da al espectador un papel determinante. Ahora el artista se esfuerza en provocar cambios recíprocos entre las obras y el espectador, lo cual es posible gracias a los recientes sistemas tecnológicos que crean una situación en la que la obra de arte reacciona a las acciones o cuestiones del utilizador/espectador" (Popper, 1993).

En 1930 Tommaso Marinetti, fundador del futurismo Italiano demuestra su entusiasmo hacia los nuevos medios al tiempo que Paul Virilio manifiesta posturas que critican que el uso y abuso de estas nuevas tecnologías (Virilio, 1998), ya que éstas podrían reforzar la alienación del ser humano y que en la utilización indiscriminada de Internet, los multimedia y nuevos procedimientos médicos, entre otros, pueden acelerar la desintegración del mundo.

Al observar posturas diversas, como las de Marinetti y Virilio (Virilio, 1998), tanto a favor como en contra del uso de los nuevos medios, empieza a generarse una discusión a nivel artístico. En esta discusión el video se debate entre diversos temas desde la teoría de los medios, la historia del arte hasta la filosofía. John G. Hanhardt sale en defensa del video arte y afirma que se debe entender la incorporación del video a la praxis artística como oposición a la televisión comercial. No pasó mucho tiempo para que el video definiera su propio lenguaje y sus distintas expresiones: Video escultura, video performance y video instalación.

En 1960 el videoarte madura rompiendo con los conceptos de género convencionales, influenciados por Jackson Pollock con sus drippings a finales de la década de 1940, haciendo un planteamiento performativo de la pintura, por un lado y por el otro la contingencia que John Cage integró en sus notaciones, sonidos no instrumentales y ruidos.

Surge entonces un cruce interdisciplinario entre las artes plásticas, danza, música, literatura, teatro sin dejar de mencionar un activo intercambio cultural que dio como resultado un clima instructivo de alto nivel. Inicia el video arte a mediados de 1960, el video pasa a ser de uso común, cuando SONY empieza a comercializar cámaras de video portátiles.

En 1950 Wolf Vostell se apropia del concepto *Décollage* como antítesis del concepto *Collage*, para evidenciar cómo el televisor como medio, conforma nuestros puntos de vista sobre el mundo, transporta el principio de este concepto a aparatos electrónicos, que combinó con pantallas y objetos varios, expresando un contenido crítico (Hanhardt, 1990). Vostell incorpora imágenes del televisor a sus *Décollages* para cuestionar los significados de la cultura elevada y articular una crítica al medio en tanto que ideología. En 1961 presenta en París la performance TV *Decollage* en la cual pone en duda el significado cultural y social del televisor, como menciona Hanhardt: "Deconstruyendo la ideología del televisor, sacando el arte del mundo del arte, con el propósito de ayudar al espectador a entender la función que tiene el televisor dentro de la sociedad" (Hanhardt, 1990).

Otro de los pioneros del videoarte, es el artista coreano Nam June Paik; expuso su primer video escultura, en 1963, combinando pianos, gramófonos, magnetófonos, modificando imágenes electrónicas emitidas, pretendiendo modificar el comportamiento y la respuesta habitual del telespectador ante el piano, objeto familiar en el paisaje de los hogares de clase media-alta y ante el televisor el cual empezaba a ser frecuente también en esos hogares.

Con ayuda de la cámara portátil de video, Paik comenzó a grabar todo lo que veía desde la ventana de un taxi, como resultado se obtuvo una proyección/performance titulada "Cinco años de viejos sueños y la combinación de la TV Electrónica y grabación sobre cinta de video se convierten en realidad", acompañada de un manifiesto *Electronic Video Recording*, en donde declaraba las posibilidades del nuevo medio, y donde mencionaba que el tubo catódico reemplazaría a la tela. Experimentando estas mismas posibilidades en *Magnet TV*, una video escultura en la que un imán colocado en la parte posterior de un televisor, deformaba las señales electrónicas creando patrones abstractos de la luz en la pantalla (Hanhardt, 1990).

Durante la segunda mitad de los sesenta, además de experimentar las posibilidades creativas del video, también lo hizo con el campo social y político de este medio. El interés de Paik por la globalización, se hizo presente en sus videoinstalaciones cada vez más complejas, un ejemplo muy claro es *Global Groove*, en 1973, en el que desarrolla una técnica de collage visual, sintetizando imágenes de dos medios distintos; del televisor y filmes de artistas de vanguardia como Robert Breer y Jonas Mekasz.

Nam June Paik, fue considerado un terrorista cultural en tanto que veía en el televisor y en su mediocridad intelectual el flanco desde el que cuestionar el establecimiento. Esta mediocridad se puso en evidencia en sus videoinstalaciones de los años setenta como lo hizo en *TV Garden*, en el periodo de 1974 a 1978 (Hanhardt, 1990), donde procuró modificar las relaciones habituales entre el medio y el telespectador, por medio de la instalación de 30 monitores de televisión en un denso jardín poblado de helechos y plantas.

Por otra parte, Bill Viola, quién trabajó como ayudante de Nam June Paik, por medio de la realización de video estructural "parte del principio de que el video es una forma de comunicación del artista consigo mismo, lo que hace que en ellas siempre esté presente su propia imagen" (Guasch, 2001). Considerando el sonido como algo que se le puede dar forma, nunca pensó sobre el video en términos de imagen, sino como proceso electrónico, como una señal.

Así, Viola plantea sus videoinstalaciones como composiciones audiovisuales alejadas de las estructuras narrativas y verbales convencionales de la televisión y de la cinematografía. Empieza a explorar las posibilidades del paisaje de la psique humana en un deseo de hacer visible lo insondable. Con ayuda de los efectos técnicos que el video otorgaba como el aceleramiento y manipulación de la velocidad a la inversa, la superposición e inversión de imágenes y secuencias, así la realidad e imaginación del tiempo y la memoria se convertían en una mezcla homogénea:

El tiempo es el material de base del video. Todos mis intereses van dirigidos hacia este dominio y es por ello que siempre he afirmado que el video está más cerca de la música que de la escritura, la pintura o la fotografía. Componer imágenes video es lo mismo que componer música: en los dos casos, los acontecimientos se ordenan según un tiempo preciso. En el video, la imagen fija no existe. En todo momento los electrones barren la superficie del monitor. Incluso una pantalla vacía produce este ritmo (Bloch, 1984).

Bill Viola toma como fuentes de inspiración la literatura y la historia del arte, como hizo con *The Sleep of Reason* en 1988¹, en donde hacía una reflexión sobre el grabado de Goya con el mismo título. Ya en la década de 1990 las reflexiones de Bill Viola se enfocan en el tiempo como lo demuestra en las video instalaciones: *Heaven and Earth*, *Threshold*, *The Sleepers* y *Nantes Triptych* todos realizados en 1992. Bill Viola utiliza de manera constante, en sus video instalaciones, efectos como cámara lenta, planos a los que no están acostumbrados los espectadores, para expresar su particular concepción del tiempo, que la luz es la materia prima tanto del fotógrafo como del pintor y el videoartista.

Así, con el impacto de la nueva era tecnológica, los artistas buscan nuevos caminos para la experimentación y realización de sus obras, por medio del video, convirtiendo al televisor en una pieza instrumental ideal para alcanzar a un público de masas consumista. Tomando como herramienta precisamente este artefacto, para crear una reacción crítica del espectador frente a este medio, de ahí el interés de los video artistas en llevar al espectador más allá de la intervención corporal e intelectual en la obra. El video, el espacio y el tiempo son tomados como instrumento de cuestionamiento político, mediático y social (Fargier, 2005) o para intereses más personales como los del artista Bill Viola, para quién el video es una traducción de uno mismo. Nam June Paik se refiere al video; sin comienzo, sin final, sin dirección, ni duración.

Ahora el tiempo y el espacio son la materia prima de la video instalación, además de la luz, es alterado, modificado, truncado para resolver aquellas inquietudes. En esto consiste esa búsqueda de interactividad entre espectador y el objeto artístico, anteponiendo imágenes ilusorias, con efectos que otorgan estas nuevas tecnologías sacando al espectador de ese ambiente de monotonía que lo envuelve.

La concepción del tiempo presente en todas las obras es el tiempo real el cual permanece como un momento esencial, la videoinstalación desarrolla estructuras temporales las cuales se oponen al ilusionismo del cine convencional. El video está explícitamente basado en el tiempo, son grabaciones de desarrollos temporales, de construcciones temporales, las cuales se mantienen en un perfecto estado de disponibilidad y alterabilidad, distanciando de la representación directa de la realidad.

Así, a lo largo de la década de los cincuenta y de los sesenta inicia un camino que el arte empieza a recorrer y del cual empieza a formar parte, el de la visualidad; al comprender que el fenómeno de la cultura visual reflexiona y hace uso de la imágenes de acuerdo al mensaje y el medio, hecho que permite a los artistas, entre otras cosas, abrirse paso a través de géneros, como la instalación, y lenguajes inexplorados que les permite proponer y construir nuevos programas iconográficos concordantes con la modernidad tardía.

Consideraciones de la instalación a través de sus posibilidades constructivas

¹ “Un monitor en blanco y negro... un cofre de madera muestra una vista en primer plano de una persona dormida. A intervalos aleatorios, las luces están cortadas y la habitación se hunde en la oscuridad total. Grandes imágenes en movimiento aparecen momentáneamente en tres paredes y un sonido inquietante voz alta de gemidos y rugidos llena el espacio... Los fuegos arden fuera de control a través de edificios de la ciudad, perros de ataque feroz, estocada a la cámara, violento choque de las olas del océano en la costa... así... de repente, las imágenes se desvanecen, las luces se encienden de nuevo, y la habitación vuelve a la normalidad” (Viola)

La complementariedad semánticamente significa, característica que tiene una cosa que es el complemento de otra o dos cosas que se complementan mutuamente. O, algo que sirve para completar o perfeccionar algo. La finalidad de esta propuesta no es discutir la veracidad de esa afirmación. La intención es incorporar otra vía de crecimiento y desarrollo: La complementariedad.

Desde el plano metodológico, la separación de métodos y datos cualitativos con cuantitativos es artificiosa e innecesaria, porque cualquier investigador en cualquier investigación puede usar simultánea o separadamente los métodos y datos cuantitativos y cualitativos. Aunque se debe resaltar que cada instrumento o técnica utilizada obedece a un propósito, aun fin.

Ahora bien, el uso indistinto de métodos o datos cuantitativos y cualitativos implica el uso de la “complementariedad metodológica”, misma que acepta el uso semántico de las complementariedades, y se exige establecer un terreno necesario:

Primero, la naturaleza de una complementariedad es establecer que existen dos o más cosas diferentes, excluyentes que se necesitan mutuamente para completar o perfeccionar algo.

Segundo, el grado de exclusión de los elementos establece una complementariedad “ficticia” o laxa o una complementariedad real o dura. A partir de esta explicación se establecen las siguientes diferencias:

La experiencia investigativa y en el ejercicio del análisis muestra que es una práctica cotidiana el uso indiscriminado de los métodos y datos cuantitativos y cualitativos, si esto se acepta como verdad, entonces se demuestra que no existe exclusión en el uso de los métodos y datos, por tanto, la complementariedad de métodos y datos es irreal. Y si el concepto de complementariedad exige la exclusión de los elementos que van a ser complementos, entonces al no existir exclusión, no existe complementariedad real (Saavedra, 2014).

El modelo que a través de esta investigación se reflexiona parte de generar distintas relaciones desde los elementos conceptuales, tanto como materiales, es decir desde los supuestos filosóficos o cosmovisión hasta su evocación a través de los recursos tangibles necesarios, así parte de diferenciar la naturaleza y alcance de los conocimientos que se generan en cada paradigma, y de igual forma, establece la diferenciación de los métodos ligados a los fines de la planeación de la pieza tridimensional.

Entonces se tomará como dos referentes metodológicos la complementariedad metodológica, pues ésta fusiona, combina los métodos y datos que se usan y generan en el proceso de investigación. Así como la complementariedad paradigmática que adiciona, yuxtapone los métodos y datos generados para explicar un fenómeno, respetando la razón de su uso. Así, la complementariedad paradigmática permite la continuidad y discontinuidad de los supuestos, conceptos, métodos e instrumentos de cada enfoque o paradigma a través del objeto de estudio (Saavedra, 2014).

La continuidad del orden, de la regularidad, de la cuantificación con la singularidad, lo intangible, la discontinuidad de los estudios fotográficos de la realidad, de los estudios transversales con la continuidad de los estudios históricos del fenómeno de estudio. Cabe señalar que la complementariedad metodológica (Saavedra, 2014) no considera el devenir histórico del fenómeno, punto a retomar en los recursos organizativos y conceptuales, del modelo que aquí se propone.

Por lo que a través de este proyecto se busca complementar la visión fenoménica causalista, la visión estilística- histórica y la visión esencial de la estética (de lo subjetivo). Por ello este modelo permite comprender las relaciones formales, conceptuales y organizativas desde una aceptación de los puntos de referencia como elementos que se retoman de la memoria individual y colectiva, propios tanto del proceso de planeación -a priori-, como de observación y análisis de la pieza -a posteriori-

La instalación: Un lugar de intersección entre la arquitectura y el paisaje

“Parece, sin embargo, ser algo poderoso y difícil de captar, el Topos -es decir, el Sitio-Espacio” (Aristóteles, 1995).

En este análisis se propone al espacio como una dimensión que engrana con un tiempo y en el cual se desarrollan las posibilidades constructivas y es completado por los objetos que emanan su ser hacia el exterior. El vacío y el espacio comparten la cualidad de contenedor, ambas son contenientes de algo y esta diferencia recae en que en el espacio se desenvuelven todas las circunstancias, es decir, es aquello que rodea los objetos, lo que rodea todo.

Dentro de esta dimensión llamada espacio se puede clasificar el lugar, el cual según Heidegger es el resultado del emplazamiento de los objetos en un espacio y su interrelación, al momento en que se ponen cinco objetos y estos generan relaciones entre ellos expulsando de ellos su presencia y combinándola de forma que generan un lugar, es decir, “Espaciar es la liberación de sitios. En el espacio se manifiesta y se encierra un acontecer. (Heidegger, 2010)”

Así, la escultura opera con una plasticidad, con un material y es de alguna manera aquella que está más cercana al humano por su singularidad de ocupar un lugar dentro de nuestra realidad y se presenta como objeto, aquello que se muestra en la escultura es conveniente de un volumen y de una materia, el espacio es el componente que la contiene y el lugar en donde se desarrolla.

Uno de los territorios en los que se desenvuelve la escultura guarda una fuerte relación con la arquitectura, unos de los textos de Rosalind Krauss plantea la relación que tiene la escultura y la arquitectura, y expone a la escultura como algo que no es arquitectura pero tampoco es paisaje es como un tercer espacio (Krauss, 1979), la escultura siempre tendrá una relación con lo arquitectónico y a la vez con el espacio ya que la construcción que se dé de éste puede llegar a cambiar el sentido de algunas piezas.

En la instalación es más evidente el uso espacial ya que cada objeto referente a la obra debe de tener un sentido o no debe estar emplazado en algún lugar en donde contenga otro significado.

Una de las características de la instalación es su poder de generar un espacio creado y a la vez una ambientación con un sentido de apropiación del espacio, uno de los ejemplos más claros en cuanto a este aspecto es el Amanecer de Eliasson en el que se evidencia el uso del espacio y su apropiación para provocar una inmersión dentro del mismo y la separación entre la realidad y el espacio presentado.

Otro artista que también trabaja con esta apropiación del espacio para generar un estado de inmersión es Takumi Nakamoto quien utiliza como recurso la luz, en este caso su obra si hace uso de esta propiedad espacial, pero a la vez genera una revelación del mismo espacio y la luz simplemente lo señala, este artista antes de sus proyectos basados en la luz trabajaba con la arquitectura y los espacios. En sí el espacio es un contenedor de recursos y elementos en los que se desarrollan los lugares ya la vez toda obra plástica, ya que ésta misma necesita de una materialidad y ocupa un lugar dentro del mismo espacio.

Marc Augé es uno de los teóricos que reflexiona en torno al espacio y plantea la problemática de los no lugares como lugares ignorados (Augé, 1992); donde existe una cancelación del mismo espacio, ya no es un lugar en donde se desenvuelven circunstancias sino simplemente son líneas de transición en las que el hombre se mueve y no sufre de alguna circunstancia que cambie algo en él de forma que su sensibilidad queda completamente apagada.

Eso mismo pasa con el espacio, uno ya no es consciente del lugar o la posición que tiene frente a este porque no lo conoce. Mientras que para nosotros es nada, al generarse la necesidad de definirlo a

través de los objetos que en éste se contiene, siendo que en otras latitudes el vacío tiene que ver con una cosmología y un sentido.

CONCLUSIONES

El espacio y su construcción se desarrolla en un campo mental principalmente a la hora de la creación de los conceptos, los instalacionistas piensan en los conceptos que generan un territorio continente de ideas, estos son los espacios que utilizan y en los que generan una lógica y una forma de operar para el humano y la comprensión de las cosas.

Finalmente, el espacio es un contenedor de recursos y elementos en los que se desarrollan los lugares ya la vez toda obra, en su naturaleza material, ocupa un lugar dentro del mismo espacio.

Actualmente la mayoría de las obras escultóricas y las instalaciones se desarrollan en espacios neutros ya que son de alguna manera más fáciles de moldear para generar el sentido y el ambiente requerido. Así, el espacio cobra sentido y elocuencia desde la arquitectura ya que es el recurso que se toma como algo ya dado, al ser éste en la instalación como un elemento que se forma y también se construye. Los arquitectos como los instalados citas son creadores de espacios y de contextos.

REFERENCIAS

- Aristóteles. (1995). Física, Libros III-IV. Buenos Aires: Biblos.
- Augé, M. (1992). Los no lugares. Barcelona: Gedisa.
- Baudrillard, J. (1995). El crimen perfecto. Barcelona: Anagrama.
- Bloch, D. (1984). Les video-paysages de Bill Viola,. Revista Art Press, 25.
- Fargier, J.-P. (2005). The reflecting pool de Bill Viola,. Bélgica: Yellow Now.
- Guasch, A. M. (2001). El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza.
- Hall, E. T. (2007). La dimensión oculta. México: Siglo Veintiuno.
- Hanhardt, J. G. (1990). 'De-collage/collage: notes toward a reexamination of the origins of video art', in Illuminating video: an essential guide to video art, . New Jersey: Eds. D. Hall and S. Fifer.
- Heidegger, M. (2010). El arte y el espacio. Madrid: Herder.
- Krauss, R. (1979). La escultura en el campo expandido.
- Popper, F. (1993). L'art á l' âge électronique. París: Hazan.
- Rochietti, S. (2005). ¿Transdisciplina? Con-versiones, Revista transdisciplinaria, nota 0472.
- Saavedra, H. (2014). La complementariedad paradigmática: nuevo enfoque para investigar. Buenos Aires: Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.
- Viola, B. (s.f.). Bill Viola. Texto de sala. Pittsburgh, Pittsburgh, Estados Unidos: Carnegie Museum of Art.
- Virilio, P. (1998). La Máquina de Visión. Madrid: Ediciones Cátedra.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) 