

CUERPO, ESPACIO, ACCIÓN



CUERPO, ESPACIO, ACCIÓN

Un estudio de las artes de acción en relación con la
arquitectura contemporánea.

Autor: Vázquez Ariza, Julio

Tutor: Jiménez Vicario, Pedro Miguel

GRADO EN FUNDAMENTOS DE ARQUITECTURA
TRABAJO FIN DE GRADO – 2022/2023
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA Y
EDIFICACIÓN

PALABRAS CLAVE

Acción, Performance, Arquitectura, Urbanismo, Arte, Espacio.

RESUMEN

Las artes se han desarrollado desde su origen como la más elevada expresión de la conciencia humana. A lo largo de los siglos los artistas se han inspirado en los pensamientos y preocupaciones de su sociedad, así como sus acciones y costumbres, para realizar obras perdurables. Con la aparición de las vanguardias a principios del Siglo XX, nuevos conceptos como el espacio, el tiempo y el movimiento fueron introducidos en el mundo del arte. De esta forma nacieron las llamadas artes de acción o *performance art*. El nuevo vínculo entre arte y arquitectura se evidenció entonces, cuando comenzaron a estudiar y conformar las obras fruto de ambas disciplinas espacios contenedores de actividad humana de distintas variedades. En este trabajo se pretende reflexionar sobre esta relación, tomando la performance como un campo de experimentación donde es posible llevar las variables que condicionan la vida humana al extremo, extrayéndose de ello conclusiones aplicables en el desarrollo de una futura arquitectura.

KEY WORDS

Action, Performance, Architecture, Town planning, Art, Space.

ABSTRACT

Since their beginnings, arts have been the highest expression of human consciousness. Throughout the centuries, artists have developed long-lasting works inspired by people's ideas and concerns. As the avant-garde started its way in the early 20th century, new concepts like space, time and movement were introduced in art creation. That is how performance and action arts were born. The union between art and architecture became more obvious then, as works from both disciplines started generating distinctive human life containers. This is an investigation on this topic, using performance as an experimentation lab where conditions that affect human activity are taken to a new level, getting valuable conclusions for the development of modern architecture out of it.

ÍNDICE

1. - INTRODUCCIÓN	04
2. - LA PERFORMANCE EN EL SIGLO XX	07
3. - ANÁLISIS DE CASOS PRÁCTICOS, ANTECEDENTES	20
4. - LAS ARTES DE ACCIÓN Y LA ARQUITECTURA	26
5. - LAS ARTES DE ACCIÓN Y EL URBANISMO	37
6. - LA ARQUITECTURA DE LA PERFORMANCE	47
7. - CONSIDERACIONES FINALES	53
8. - CONCLUSIONES	58
9. - BIBLIOGRAFÍA	60

1. - INTRODUCCIÓN

Motivaciones, objetivos,
metodología

Las artes de acción (o arte de performance) son aquellas en las que el objeto de la obra no es la pieza final sino la acción creadora del intérprete en sí misma. Esta modalidad artística ha conformado desde su origen un vasto campo de investigación sobre la vida y las costumbres humanas, tanto a nivel individual como social. El plano del arte es el único lugar en el que los condicionantes que afectan a la actividad y la psicología del hombre se pueden llevar al extremo sin acarrear consecuencias peligrosas para él. Se podrían estudiar entonces de forma totalmente novedosa, llegándose a conclusiones que supongan una mejora en las condiciones de vida de nuestra sociedad.

El punto de mayor aplicación de esta casuística se encuentra en la arquitectura. Esta conforma el medio de vida del ser humano y es donde las condiciones que le rodean deben responder con más intensidad a sus demandas. De ahí parte la premisa de este trabajo, planteándose como un estudio de la performance bajo una perspectiva arquitectónica. Se persigue de esta forma que sea posible utilizar el arte como un medio de experimentación proyectual, explorando variables nunca antes consideradas para desarrollar espacios que respondan a sus habitantes de formas novedosas y mejoradas como nunca antes.

La motivación de este trabajo parte de una vinculación por parte del autor con el mundo del arte, y el descubrimiento de una relación entre éste y la arquitectura a través del estudio de los grandes maestros de la era moderna y contemporánea. La apreciación de la arquitectura experimental y las nuevas formas de habitar desarrolladas desde inicios del Siglo XX son otro gran aliciente para la realización de esta investigación.

Se pretende exponer distintas variables que afectan a la arquitectura y el urbanismo desde el arte conceptual y la instalación de arte temporal. La metodología del trabajo se basa en el análisis de ejemplos de obras de arte que intersecan con el mundo de la arquitectura de forma que ambas disciplinas se complementen.

Como base teórica, se partirá de un estudio de la historia de la performance desde sus orígenes hasta la actualidad. Ésta se desarrollará apoyándose en la obra escrita de autores como Rose Lee Goldberg (una de las mayores eminencias en teoría del arte de acción hoy en día), Tim Benton o William Curtis. Entre la bibliografía consultada destaca el libro "Performance, Live Art 1909 to the present" de Goldberg, uno de los primeros

compendios sobre historia de la performance; complementado con otras obras de la autora para obtener una visión más completa de la evolución de la performance desde su génesis.

Se realizará entonces un estudio práctico de una serie de obras de arte contemporáneo de distintos temas bajo un punto de vista arquitectónico, así como de obras de arquitectura singulares condicionadas por un programa artístico. Entre los autores objeto de análisis se encuentran figuras como: Alex Schweder, Andrés Jaque, Frank Gehry, Rem Koolhaas o Christo and Jeanne-Claude, entre otros. La producción de dichos creadores se conocerá mediante la visualización multimedia de sus obras, a través de documentos de proyecto, imágenes y vídeos; así como disertaciones y textos escritos de los autores.

Por último, se recapitularán las conclusiones obtenidas de cada uno de los casos prácticos, con el fin de realizar un sumario de los conceptos tratados para apreciar de forma clara los resultados de la investigación. De esta forma se conformará un análisis multidisciplinar de interés no solo para el desarrollo de arquitectura experimental, sino también para la mejora de las condiciones de vida de cualquier usuario de un edificio.

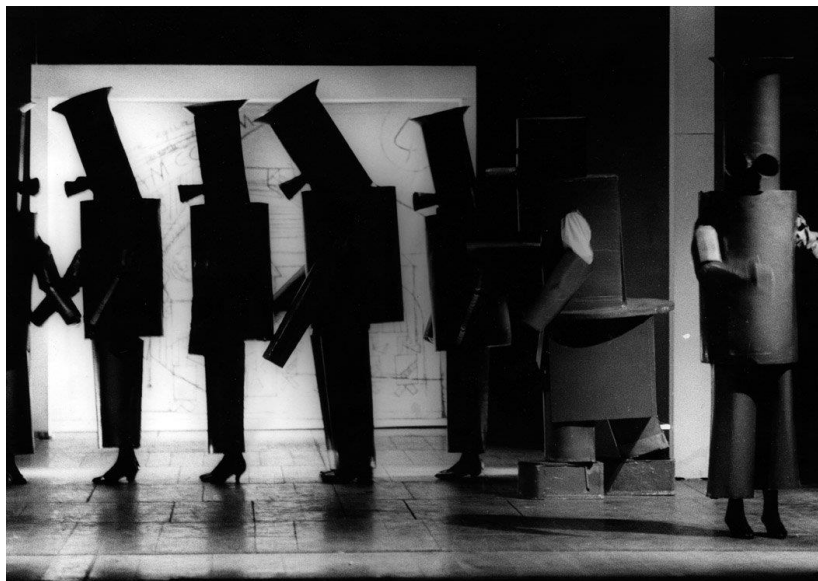
2. - LA PERFORMANCE EN EL SIGLO XX

Las artes de acción desde 1909 hasta la actualidad

La performance es una forma de expresión que tiene su origen a principios del Siglo XX de la mano de las vanguardias artísticas europeas. Su historia se compone en gran medida de una serie de manifiestos que tratan de evaluar la experiencia del arte en la vida cotidiana, con el fin de llevar el arte al día a día de la sociedad moderna (una de las premisas de las vanguardias). La performance en su origen se usaba como medio de experimentación para posteriormente trasladar los conceptos estudiados a piezas de arte tradicional (Goldberg, 1979).

Los comienzos de la performance se encuentran en el movimiento del futurismo italiano. Su figura principal fue el poeta Filippo Tommaso Marinetti, autor del primer "Manifiesto futurista" en 1909 y de la mayoría de manifiestos que le siguieron. Este tratado originario fue un documento de *violencia y destrucción* contra el arte parisino academicista (Marinetti, 1909). Se marcaría con él el tono de las primeras etapas de la historia de la performance, buscando la difusión de sus ideas a través del escándalo social.

El futurismo fue un corriente de tinte teórico. Al manifiesto original le siguieron: el "Manifiesto de la pintura futurista", que trajo la primera exposición futurista, el "Manifiesto del teatro de variedades", el "Manifiesto de la declamación dinámica y sinóptica", el "Manifiesto de escenografía y de atmósfera escénica futurista", el "Manifiesto de la danza futurista" o el "Manifiesto del teatro sintético futurista", entre otros (Marinetti, 1909-1917). Todos estos sentaron las nuevas bases de la creación de arte de vanguardia.



Mauri, F. (1909) "La Gran Serata Futurista"

Los documentos escritos por Marinetti originaron puntos de vista novedosos del arte dramático y de las representaciones circenses y de variedades. Del futurismo nació un concepto de gran importancia en la historia de la performance: la *simultaneidad*. Según esta, una obra solo es válida si es improvisada, salida de la actividad humana natural (Goldberg, 1979). También aparecieron nuevos conceptos en la creación de arte como la velocidad y el dinamismo de la imagen. Con ellos se introdujo la variable más importante en una obra, el tiempo (de las Heras, 2022).

Como una reinterpretación del arte futurista surgió la corriente del constructivismo ruso, que pretendía la regeneración del país tras la caída de la monarquía. A través del teatro de masas se construyó una nueva identidad colectiva socialista, dando un nuevo sentido al concepto de lugar (en la obra) y reinventando las formas de conectar con el espectador (Borisova Fedotova y Tejeda Martín, 2021).

Fueron los constructivistas los que comenzaron a desarrollar sus ideas en un espacio real, anunciando lo que para ellos sería *la muerte de la pintura*. Se originó una nueva forma de teatro revolucionario en Rusia desde el 1905 hasta el 1934 que agrupaba la pintura, el circo y la industria. Destaca la creación de grupos de performances políticas como “El Grupo Blusa Azul”; u obras como “Victoria sobre el Sol” de Alexei Kruchenji, con la que empezó la corriente de descomposición de los valores del teatro tradicional (Goldberg, 1979).



Kruchenji, A. (1913) “Victoria sobre el Sol”

Durante esta misma época, comenzó el desarrollo del expresionismo en Alemania, que se convirtió en un verdadero fenómeno en ciudades como Múnich. Fue ahí donde artistas como Kandinsky, Paul Klee o Mendelsohn desarrollaron planes de actividad teatral que rompieron con toda tradición en la materia, agrupando todos los medios artísticos en una forma de creación superior. Al igual que en Rusia, el propósito del movimiento era utilizar la performance como arma de transformación social, tratándose temas como la sexualidad o la emancipación de la mujer (Goldberg, 1979).

De estas tendencias surgió un nuevo movimiento, el Dadá. Este tuvo su origen en el llamado Cabaret Voltaire, una sala de espectáculos y de reunión de artistas creada por Hugo Ball (creador del Dadaísmo) y Emmy Hennings en Zúrich (1916). En este local se desarrolló un programa de experimentación sobre las artes de acción en multitud de formas: mediante la realización de performances, conciertos o recitales de poesía. Todo ello bajo una mirada alegre e irónica, teniendo en cuenta que el objetivo con el que se creó el cabaret fue la evasión de la guerra en la que Europa se veía sumida por aquel entonces (Calvo, 2021).



S.A. (1920) Primera Feria Internacional Dadá

Figuras importantes en el cabaret y el dadaísmo fueron artistas como Jean Arp o Tristan Tzara. Con este último se terminó de dar forma al dadaísmo como una nueva corriente multidisciplinar en contra de la tradición, con tendencias anarquistas y basada en el concepto de la sinrazón y el caos (Morales, 2019).

Con el inicio oficioso del movimiento se pasó de una forma de arte espontánea a un programa de galería más organizado, principalmente impulsado por Tzara. Comenzó la publicación de la revista "Dada" y se creó el movimiento literario dadaísta. Este adquirió con el tiempo tintes políticos y se posicionó como contrapunto del arte abstracto. La actividad dadaísta vio uno de sus cúlmenes en la organización de la llamada Exposición de los Independientes por artistas como Picabia y Duchamp, en Nueva York en 1917 (Goldberg, 1979).

En 1925, una nueva corriente apareció en Francia de la mano de André Breton como consecuencia de los avances en la vanguardia y la experimentación en las artes de acción en Europa. El surrealismo se basó en la expresión del pensamiento humano y el estudio psicológico y onírico en la creación de obras. Las teorías de Freud supusieron una gran influencia en el movimiento (Tabuenca, 2021). Con el tiempo, al igual que el resto de vanguardias, el surrealismo desarrolló implicaciones políticas, alineándose con el marxismo.

Entre las contribuciones del surrealismo se encuentran: la creación de nuevos medios de comunicación basados en la conjunción de diversas disciplinas (teatro, danza, pintura, ópera...) y la ampliación en las posibilidades de la experimentación artística. Gracias a esto, se dio lugar a innovaciones como la creación de la música de ruidos o el trabajo con la acrobacia, la sátira, la palabra hablada y el lenguaje en el teatro, llegando al subsiguiente *performance art* (Goldberg, 1979).



Halsman, P. (1948) "Dalí Atomicus"

Aunque la actividad surrealista vio su fin con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, el impacto que ésta dejó en el teatro europeo y americano perduró a lo largo del siglo XX. Lo mismo ocurrió en Dessau, donde comenzó la actividad de la conocida escuela de la Bauhaus. Esta también tuvo una gran importancia en el desarrollo de las artes de acción en su primera etapa, principalmente gracias al trabajo del pintor y diseñador alemán Oskar Schlemmer.

Schlemmer fue profesor en el primer curso de performance impartido en la escuela, que estuvo marcado por la máxima de la Bauhaus de unificar todas las formas de arte junto con la producción industrial para crear la obra de arte total. Su actividad bebía de las ideas del constructivismo desarrolladas en Rusia, el futurismo y el dadaísmo. Esto se manifestó en la creación del "Teatro Futuro", que englobó obras como las "Danzas de la Bauhaus". Entre ellas destaca el "Ballet Triádico", que unió las nociones sobre el espacio de Gropius con teorías sobre color y forma desarrolladas por Kandinsky y Klee. Sumando la música, coreografía y vestuario abstractos de Schlemmer se dio lugar a una obra revolucionaria en la historia del arte (Mora de Albornoz, 2013).

Entre los conceptos introducidos en el Ballet se encuentran: la creación de sensación de espacio por los movimientos de los intérpretes y las figuras en escena, la atribución de las cualidades de objetos a los bailarines, el uso de materiales industriales en los vestuarios y la creación de un espacio a medida para las representaciones (Goldberg, 1979).

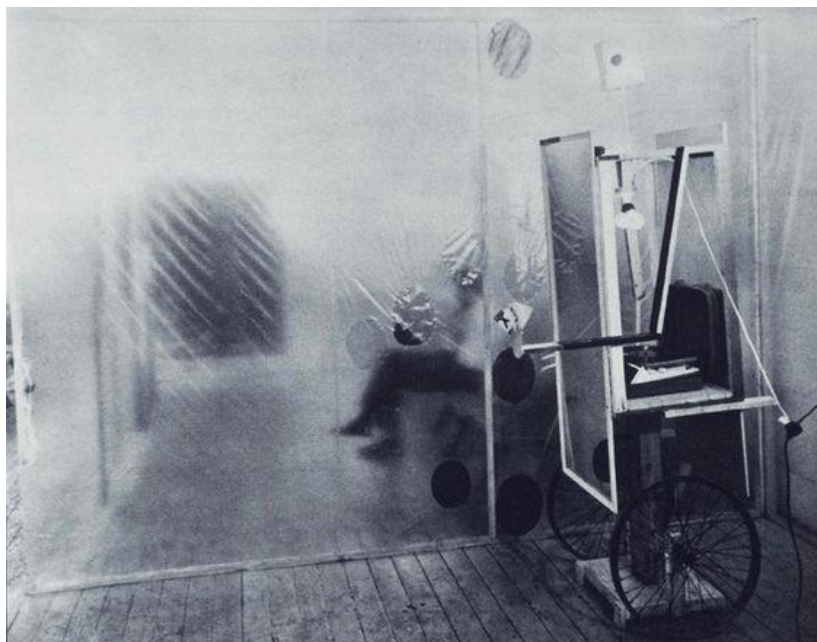


Schneider, E. (1926) "El Ballet Triádico" de Oskar Schlemmer

Tras el cierre de la Bauhaus a manos del gobierno nazi, muchos alumnos y profesores exiliados convirtieron Estados Unidos en un gran foco de producción vanguardista. Algunos de ellos fundaron la escuela de arte Black Mountain College en Asheville. Siendo una de las instituciones de formación en arte conceptual más reconocidas de la época, sus estudiantes fueron los que acuñaron el término *Arte de acción* (Calvo Santos, 2015).

A principios de los 50 surgió una nueva forma de expresión en América: el *happening*. Este consiste en una modalidad de arte de acción basada en la experiencia de un conjunto de actores a partir de la improvisación. De esta forma el público de la performance abandonó el papel de ente pasivo para introducirse en la obra activamente (Machiste, 2022).

El papel de la improvisación en esta corriente (también llamada *Arte vivo*) fue determinante, ya que supuso el origen de conceptos novedosos sobre la performance. Por ejemplo, la imagen de la obra de acción como extensión de la vida cotidiana del ser humano y como una experiencia irrepetible perteneciente al momento en el que se interpreta. Uno de los artistas de *happening* de mayor éxito y precursor de esta tendencia fue Allan Kaprow, autor de obras como "18 Happenings en 6 Partes" (Goldberg, 1979).



Kaprow, A. (1959) "18 Happenings en 6 Partes"

Dentro de este periodo encontramos autores de otras disciplinas que trabajaron la performance. Es el caso de John Cage, un compositor que experimentó con la creación musical a través de su manifiesto "El futuro de la música" (1937). Cage introdujo conceptos como la creación de piezas mediante la combinación de sonidos y ruidos propios de la vida diaria del espectador, o la consideración de la escucha de la obra como acción en sí misma. Por otro lado, Merce Cunningham (exalumno de la bailarina Martha Graham) estudió la danza como forma de arte independiente de una dirección rítmica, proponiendo modelos para la conversión de los movimientos cotidianos de una persona en danza (Goldberg, 1979).



Caplan, E. Cunningham, M. (1992) "Beach Birds For Camera" - Adaptación al cine, de Merce Cunningham y Eliot Caplan

Durante la década de los 60, la danza entró en sintonía con el *happening* y la escultura minimalista. Se desarrollaron entonces importantes estudios sobre el cuerpo en movimiento y su manipulación como un objeto. Si bien es cierto que estas ideas comenzaron a ser exploradas por artistas como Isadora Duncan o el antes mencionado Oskar Schlemmer, se vieron plenamente realizadas más tarde por instituciones como la Dancer's Workshop Company de San Francisco o el Judson Dance Group de Nueva York (Goldberg, 1979).

Fue entonces cuando se volvió necesaria la definición y diferenciación del arte de la performance y el *happening*. Mientras que el *happening* es una acción abierta y difusa, que solo se produce una vez de forma improvisada y luego desaparece; la performance requiere la presencia de un guion (aunque dentro de este la improvisación sea necesaria). Mientras que la primera se basa en el azar, la segunda juega con este en su favor. En ambos, el papel del espectador como interviniente activo en la obra no deja de ser necesario y uno de sus puntos clave (Calvo Santos, 2015).



Kaprow, A. (1961) "Yard"

A partir de 1970-1980 se produce una explosión de las artes de acción al tiempo que se reconfiguran sus bases ideológicas, transformando esta forma de expresión desde sus cimientos. Se formula el arte conceptual como una forma de creación en la que el medio material son los conceptos que se tratan, una experiencia de tiempo y espacio. La performance es considerada como el medio en el que la alienación entre artista y espectador es mínima, al experimentar ambos la obra de manera simultánea (Goldberg, 1979).

A lo largo de esta etapa el papel social, provocativo y revolucionario que habían tenido las artes de acción desde su aparición a principios de siglo se diluyó. Comenzaron entonces a considerarse las instituciones tradicionales como opciones válidas para el desarrollo de las obras. Se empezó a ver la performance como algo llamativo, elegante y entretenido (Goldberg, 1979). Pasó así a ser incluso una forma de arte plenamente aceptada por público y crítica, en muchos casos

tan institucionalizada como la pintura o la escultura (Badia, 2013).

Además, se profundizó en el trasfondo intelectual del proceso de creación artística, expandiendo las investigaciones conceptuales mediante la introducción de nuevas técnicas como el video, la música, la fotografía y las representaciones en vivo en lugares públicos. Se dieron lugar a distintos tratados sobre temas como el uso del cuerpo humano como material, la percepción psicológica del espacio y la simbiosis en la relación entre artista y espectador (Goldberg, 2018).



Graham, D. (1976) "Public Space/Two Audiences"

RoseLee Goldberg, en su libro "Performance, Live Art" (1979), distingue una serie de corrientes de performance surgidas entre los años 1968 y 1986. Todas tratarían diversas preocupaciones sobre el ser humano, el espacio y el arte. A continuación, se cita cada una de ellas junto con alguna obra destacada:

INSTRUCCIONES Y PREGUNTAS: se explora la relación entre arquitectura y el arte exhibido en ella, desarrollando métodos de puesta en valor de la arquitectura mediante la performance. Por ejemplo, en "Centro de Preguntas Mundial" de James Lee Byars (1969).

EL CUERPO DEL ARTISTA: uso del cuerpo del artista como soporte de la obra de arte, conversión del artista en la obra. Destaca la obra de Vito Acconci: "Obras de la Calle IV" (1969), "Transformación" (1970).

EL CUERPO EN EL ESPACIO: estudio del cuerpo como un elemento del espacio para experimentar con una pieza escultórica tridimensional definida por el artista. Introducción y alteración de la variable del tiempo externo e interno a la acción. Cabría citar la obra "Proyeccion(s) de la conciencia de dos" de Dan Graham (1973).

EL RITUAL: reflexión sobre el papel religioso de la naturaleza humana primitiva bajo una perspectiva moderna. Véase "Orgías, Misterios, Teatro" de Hermann Nitsch (1970).

ESCULTURA VIVA: satirización de los valores tradicionales del arte mediante la inclusión del propio artista como obra viviente. Destaca "Underneat the Arches" de Gilbert and George (1969).

AUTOBIOGRAFÍA: representación de la propia vida del artista mediante las acciones, personajes y objetos en la obra. Se vería en "Por momentos" de Laurie Anderson (1976).

ESTILO DE VIDA Y ESPECTÁCULO: unión de la performance con el panorama cultural del momento. Desarrollo de una visión menos seria del mundo del arte. Se podría hablar de la obra de The World's First Pose Band en la Tate Gallery (1972).

LA ESTÉTICA PUNKI: desarrollo de performances escandalosas reflejo del estilo de vida del artista de la mano de la música punki de la época. Véase "Prostitution" de Cosey Fanni Tutti y Genesis P. Orridge (1976).

EL MARGEN DE LA PERFORMANCE: trabajo paralelo al de los estudiantes de arte, creación de obras con la música como elemento central. Por ejemplo, en "La vida y época de Sigmund Freud" de Robert Wilson y Richard Foreman (1969).

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: acercamiento a la cultura pop; visión empresarial del arte. Traslado del arte de acción a la pintura. Aparición de la figura de la "estrella" del arte. Destaca "Estados Unidos" de Laurie Anderson (1982).

TEATRO NUEVO: performance como "espectáculo de vanguardia", creación de un medio más cercano al gusto de las masas mediante la inclusión de todos los medios de comunicación para dar forma a la obra. Cabría citar "El país de los sueños arde", Squat Theater (1986).

EL TEATRO DE DANZA: danza alejada de experimentación, con un carácter más tradicional en colaboración con otras disciplinas como la pintura. Se vería en "Clasicismo drástico" de Karole Armitage y Rhys Chatham (1980).

ARTE VIVO: oposición a la comercialización americana de la performance. Reflexión sobre el proceso de creación de la obra mediante la inclusión del artista dentro de ella. Véase “Las pinturas vivas” de Stephen Taylor Woodrow (1986).

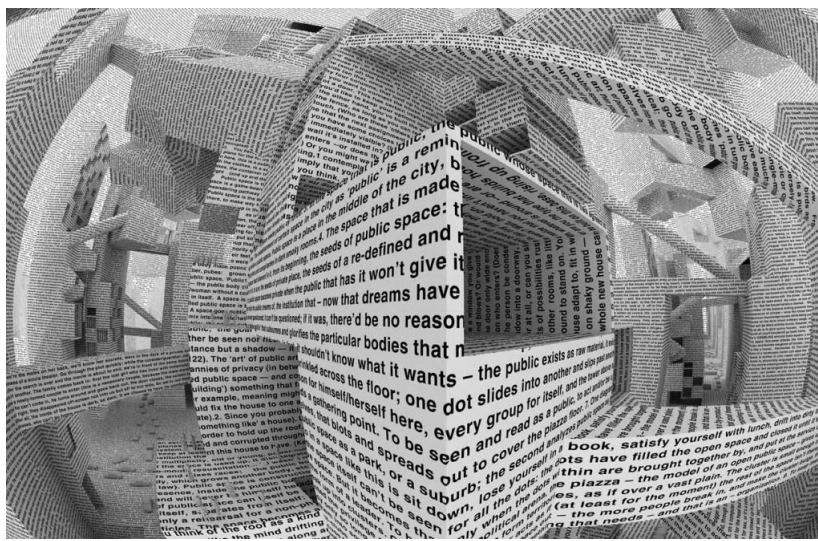


Bough, M. (1969) “La vida y época de Sigmund Freud”

Todas estas corrientes siguieron su evolución a lo largo de la segunda mitad del Siglo XX hasta nuestros días. Esta situación dio lugar a la noción postmoderna de performance, la cual puede ser reivindicativa y de carácter social o un mero espectáculo para las masas.

A esta realidad se le suma el estudio sobre la variabilidad de medios en la performance y su función como catalizador de nuevas ideas en el mundo de la producción artística. Se llega a la conclusión de la imposibilidad de definir específicamente la actividad performativa, escapando a los límites del mismo arte. Esta es una de las bases de las artes de acción contemporáneas.

Hoy en día, se vive una época de esplendor de la performance en la que es común ver ejemplos de estas en espacios como el MoMA o la Tate Gallery. Artistas como Marina Abramović, Banksy o Christo son figuras mundialmente validadas, ocupando incluso titulares gracias a sus obras. Toda esta evolución ha dejado tras de sí el concepto moderno de la performance, un arte interdisciplinar y abierto, basado en la acción, el espacio y la participación del espectador (Badia, 2013).



Acconci, V. (2010) "City of Words"

3. - ANÁLISIS DE CASOS PRÁCTICOS, ANTECEDENTES

Las componentes de la performance

Una de las figuras con más notoriedad en el desarrollo de la base teórica del arte de la performance fue el antes mencionado, Oskar Schlemmer.

Como discípulo de Adolf Hözel, fue uno de los artistas pioneros en el campo de la abstracción durante los primeros años de su carrera, en los que se dedicó a la pintura y la escultura. En 1920 comenzó su actividad docente en la escuela de la Bauhaus de Weimar, poniéndose al frente de los departamentos de pintura mural y escultura, y posteriormente del taller de teatro (Muñoz, 2018).

Fue el carácter vanguardista de sus clases el que permitió introducir la performance en el programa docente de la Bauhaus. La que él enseñaba era una forma de arte multidisciplinar, más allá de los conceptos clásicos que regían la danza y el teatro. De esta forma dio pie a un renacimiento del género dramático, transformando las nociones de actor, escenografía y espacio que se tenían hasta el momento (Mora de Albornoz, 2013).

Como parte de su programa docente, Schlemmer desarrolló una base conceptual de la performance como una síntesis de tres elementos: ESPACIO, LUZ EN MOVIMIENTO Y ARQUITECTURA (Mora de Albornoz, 2013). Esta clasificación fue especialmente relevante por su carácter vanguardista y ha sido objeto de investigación en el campo de las artes de acción hasta la actualidad.

A día de hoy es aceptado que una acción artística es aquella que involucre los siguientes componentes básicos: TIEMPO, ESPACIO, EL CUERPO DEL ARTISTA Y LA RELACIÓN ENTRE ESTE Y EL PÚBLICO (Pérez, 2012).

A continuación, se explican más en detalle cada uno de estos aspectos, poniéndolos en relación con conceptos equivalentes en el desarrollo de proyectos de arquitectura:

EL CUERPO DEL ARTISTA

El ente físico que realiza la acción. Toda acción involucra la presencia del cuerpo del artista, ya sea para realizar la acción in situ o para orquestar aquella que se producirá en un futuro (Vivares, 2015).

Puede darse la situación de que sea el cuerpo del espectador el que realiza la acción, al tener un papel activo en la obra. También es posible que el cuerpo del artista sea el propio medio sobre el que se realiza la acción, convirtiéndose este en la propia obra de arte (Goldberg, 1979).

Dentro de este apartado también se considerarán todos aquellos elementos físicos necesarios para realizar la acción (objetos, materiales...).

En cualquier caso, queda claro que la obra de acción es aquella que precisa de la presencia de un cuerpo vivo que la realice. Este es el primer factor que la relaciona con las obras de arquitectura, ya que estas están ideadas para ser habitadas por (los cuerpos de) determinadas personas. Una construcción no se puede considerar arquitectura si no es habitada y una performance no puede existir sin un cuerpo que la realice.

EL ESPACIO

El lugar donde se realiza la acción. Esta se puede desarrollar en espacios tradicionales (como un museo o una galería) o alternativos (una calle, un comercio o un paisaje natural) (Vivares, 2015). Puede ocurrir que la instalación artística se asiente en un espacio de exposición ajeno a la obra, que el espacio en el que se exponga haya sido diseñado específicamente para la pieza, que la acción sea la que cree el espacio o que se relacione directamente con él, alterándolo o transformándolo.

Este es el apartado que se relaciona con la arquitectura de forma más literal, ya que ésta se basa en la creación de espacios en los que se realicen las actividades humanas de la forma más óptima posible. Al igual que en una performance, es la acción humana la que da forma a un determinado espacio.

Es notorio que todos aquellos elementos espaciales con los que juega la performance son los mismos con los que trabaja la arquitectura (luz, color, claroscuro, perspectiva...).

LA RELACIÓN ARTISTA-PÚBLICO

Este es un componente de toda obra, ya que el arte en sí se basa en la transmisión de una idea, un pensamiento o un sentimiento del artista a la mente del espectador. Pero en las artes de acción su importancia se hace más evidente, ya que las obras persiguen la *desmaterialización del objeto artístico*. De esta forma, la conexión mental y emocional del artista con el espectador se puede desarrollar en su forma más pura, lejos de cualquier distracción o intermediario material (Vivares, 2015). Además, las artes de acción son las únicas en las que el espectador toma un papel activo en la obra, relacionándose muchas veces directamente con el performer.

En la disciplina arquitectónica, aunque de forma más utilitaria, esta relación se mantiene. El éxito de un proyecto se basa el grado en el que éste responde a los requerimientos del usuario. Se podría decir que toda arquitectura se realiza mediante una colaboración entre el arquitecto y el cliente.

No se puede olvidar la componente artística y emocional de la arquitectura, mediante el cual el arquitecto es capaz de emocionar y conmover a aquel que la recorre.

EL TIEMPO

Las artes de acción son las únicas en la que se introduce directamente la variable del tiempo en la obra. Es necesario concretar un periodo de tiempo que marca el inicio y el final de la acción. En el caso de la performance, toda obra va ligada al momento en el que se realiza, ya que cada obra se considera una experiencia única e irrepetible cada vez que se interpreta (Goldberg, 1979).

La duración de la performance es libre y muy variada. Es de suma importancia el carácter efímero de este tipo de obras (Vivares, 2015).

El tiempo también es un factor de suma importancia en la arquitectura, ya que todo edificio está diseñado para funcionar durante un determinado periodo de tiempo según su tipología.

Además, todo edificio debe ser capaz de soportar las alteraciones provocadas por el paso del tiempo con el fin de mantener sus condiciones de habitabilidad.

El análisis de casos prácticos se realizará en base a los cuatro componentes descritos en este apartado. Se usará como apoyo una representación gráfica de la performance en la que se incluirán cada uno de los aspectos que la conforman diferenciados por colores, véase:

La relación artista-público - **GRIS**: el tipo de conexión que se establece en cada momento de la obra con el artista que la está realizando. Ésta se indica a través de un conjunto de símbolos. Mediante una línea a trazos se representa la cuarta pared y el lado de ella en el que se encuentra el espectador; es decir, si se rompe o no.

El tiempo - **AMARILLO**: cada análisis se realiza en base a una línea temporal en la que se ubican los distintos acontecimientos que componen la obra.

El cuerpo del artista - **NEGRO**: las acciones que realiza el artista utilizando su cuerpo o que afectan de algún modo al mismo.

El espacio - **ROSA**: acciones que afectan a la espacialidad de la obra o acciones que se producen por acción del espacio en el que esta se inserta.






Seguidamente, se explica más en profundidad en un texto la obra de arte y los elementos tratados en ella, así como la relación de cada uno de ellos con determinados conceptos arquitectónicos. De esta forma se llega al objetivo del análisis, la obtención de aplicaciones que la obra de arte tiene sobre una futura arquitectura.

ANÁLISIS DE CASOS PRÁCTICOS

- Leyenda -

RELACIÓN ARTISTA-PÚBLICO

TIPO DE RELACIÓN

- | | |
|--|--|
|  Ausente: el artista no está presente físicamente |  Colaborativa: el artista colabora con el espectador para la creación de la performance |
|  Contemplativa: el espectador observa desde fuera al artista durante la performance |  Envoyante: el espectador es protagonista de la performance |
|  Interactiva: el espectador interactúa con el artista durante la performance | |

LA CUARTA PARED

- Situación tradicional del espectador
- Ruptura de la cuarta pared


EL TIEMPO

 Línea de tiempo

TIEMPO EN EL QUE SE PRODUCE UNA ACCIÓN

- | | |
|---|--|
|  Tiempo indefinido |  Tiempo continuado (inicio-final) |
|  Tiempo prefijado | |

EL CUERPO DEL ARTISTA

-  Acción causada por el artista/espectador

EL ESPACIO

-  Acción causada por el entorno o el paso natural del tiempo

4. - LAS ARTES DE ACCIÓN Y LA ARQUITECTURA

La obra de Alex Schweder

*Performance Architecture o
La arquitectura basada en el tiempo*

La aplicación de conceptos y teorías propias del arte de acción en la arquitectura se remonta a la década de 1960. Fue entonces cuando se empezaron a desarrollar formas de pensamiento radicalistas y utópicas como el *Not building*, que defendía el desarrollo de conceptos arquitectónicos mediante dibujos, textos o collages. Fue gracias a ellas que se formularon importantes teorías, como la diferencia entre construcción y arquitectura real (Goldberg, 2018).

Durante los 70, muchos arquitectos renunciaron a la construcción ante la dificultad para edificar debido a la depresión económica. Esta casuística llevó a la reinención de la arquitectura como una herramienta conceptual y activista. Arquitectos como Rem Koolhaas o John Hejduk desarrollaron en base a ello conceptos teóricos innovadores mediante el trabajo con la performance que implementarían a sus futuros proyectos construidos (Goldberg, 2018).

Las nuevas ideas desarrolladas sobre la performance comenzaron a extrapolarse de forma práctica a la creación de espacios a principios de los 80. En esta década autores como Elizabeth Diller o Ricardo Scofidio trabajaban en la creación de performances e instalaciones vanguardistas para investigar sobre conceptos de la arquitectura teórica. Las nuevas generaciones de arquitectos se encontraban cada vez más tentadas a entrar en el terreno de las instalaciones temporales con el fin de conectar más directamente con los espectadores. De esta forma se originó un novedoso campo de eventos arquitectónicos de alta visibilidad, popularizándose el trabajo conjunto de artistas y arquitectos para expandir la naturaleza de su ámbito de trabajo y alimentar la concepción de la arquitectura como una disciplina humanista (Goldberg, 2018).

Mediante la performance se introdujeron puntos de vista en la arquitectura que hubiera sido imposible desarrollar con sus medios tradicionales. Esta situación ha evolucionado hasta nuestros días, llegando a convivir las artes de acción, la arquitectura y la actividad humana de infinitas formas; como realidades inherentes la una de la otra en muchos casos (Badia, 2013).

Podemos encontrar actualmente arquitectos que han desarrollado toda su carrera como artistas conceptuales, profesionales que investigan desde la performance aspectos en los que la arquitectura afecta a quienes la habitan tanto individualmente como a nivel social. Este es el caso de Alex Schweder, cuya obra será analizada en este primer apartado.

Alex Schweder (Nueva York, 1970), es un arquitecto y artista conceptual que trabaja el campo de las instalaciones temporales y la performance. Su obra es de reconocimiento internacional, habiéndose expuesto en espacios como el MoMA, el Tate Britain, el Performa 17, la Bienal de Venecia, el Museo de Arte Moderno de San Francisco o el Museo de Arte de Tel Aviv (Schweder, 2012).

Entre su trabajo destaca la creación del término *Performance Architecture* (Arquitectura de Performance o Arquitectura Performativa). Esta se basa en la investigación arquitectónica a través del arte conceptual bajo una perspectiva antropológica. Su objetivo es analizar la manera en la que el ser humano se relaciona con el entorno y se desenvuelve en la sociedad; siempre poniendo estos conceptos en relación con la construcción de espacios habitables (Antolín García, 2020).

Su obra se enfoca desde un concepto inherente del *performance art* de los años 50: el trabajo con seres animados desde la estética, lejos de formas de arte tradicional como la escultura o la pintura. Esta relación de la performance con el ser humano y su actividad, es la que permite utilizarla como medio para analizar el campo de la arquitectura de una forma novedosa (Schweder, 2012).

Como escribe Schweder en el número 04 de la revista "Le Journal Spéciale'Z":

"El discurso arquitectónico (el espacio construido) y la conversación sobre la performance contemporánea (el espacio performado), son dos realidades independientes que son capaces de encontrarse de forma complementaria. Al ser ambas disciplinas contenedoras de vida humana, son estructuradoras del comportamiento de sus habitantes. De esta forma se construye un programa".

(Alex Schweder, 2012, p.103, 104)

"El programa que los arquitectos llaman vivienda, usa su forma construida para indicar a los ocupantes dónde comer, dormir, fornicar, lavar, socializar... Nuestros edificios se construyen para guionizar las acciones de aquellos que lo habitan [...] como ocurre en el guion de una performance".

(Alex Schweder, 2012, p.103, 104)

Debido a que la arquitectura se diseña de antemano para contener la vida humana, la concepción de un edificio como obra performativa es más sutil. Es un concepto experiencial en lugar de visual. La experimentación con nuestro comportamiento conlleva una expansión de los límites de la arquitectura. De esta forma se convertiría en una disciplina más comprometida social y políticamente, dando más capacidad de actuación a sus ocupantes y abriendo nuevos territorios estéticos (Schweder, 2012).

“Tomando como ejemplo las puertas de aseos para hombres y mujeres; y cómo pasar a través de ellas facilita nuestra performance de género y la de los demás”.

(Alex Schweder, 2012, p.104)

Entre su obra, destaca la serie “Inhabitations, un estudio sobre nuestra forma de vivir y de habitar”.

En esta serie de instalaciones se pretende reflexionar sobre conceptos fundamentales de la arquitectura, poniendo al usuario en el foco central de la misma. Bajo esta premisa se desarrollan espacios experimentales en los que aspectos como la vida en comunidad o la experiencia del paseo arquitectónico se llevan al extremo (Antolín García, 2020). Además, se estudian conceptos paralelos relacionados con el arte como: la intervención del espectador en la obra, el concepto de la cuarta pared en el mundo del arte y de la arquitectura, la actividad del ser humano como una performance diaria o el papel que juegan los objetos en la misma.

A continuación, se analizarán algunas obras de esta serie y otros trabajos destacados del autor. Se pondrán en relación con los conceptos arquitectónicos que tratan y ejemplos de edificios con características paralelas.

ReActor

Las afecciones de la arquitectura

CONDICIONES

ACTIVIDAD

ORIENTACIÓN

Autoría: Alex Schweder, Ward Selley.

Lugar: OMI International Arts Center, Architecture Field, Ghent, Nueva York.

Fecha: 2016.

Descripción de la instalación: recreación de una vivienda en un entorno natural sustentada sobre un único soporte central articulado de forma que esta se balancea y gira por la acción de agentes externos.

Desarrollo de la performance: desempeño del día a día de los artistas en el interior de la instalación, adaptando su modo de vida a las condiciones de esta.

Conceptos arquitectónicos:

Variables del proyecto no controlables por el arquitecto (entorno, condiciones climáticas, actividad de los usuarios).

Importancia del diálogo arquitectura-entorno.

Repercusión en la vida de las personas de las soluciones de la arquitectura.



Barnes, R. (2018) "ReActor" de Alex Schweder



Bragaia, F. (2010) "Ville Savoye" de Le Corbusier como ejemplo de arquitectura higienista y de aplicación de los 5 Puntos de la Arquitectura



"ReActor" - Diagrama [Imagen del autor]

En esta performance la acción se compone de una simulación o un ensayo de la vida cotidiana. Los únicos acontecimientos previsibles de la actividad son el inicio y el final de la misma. Las variaciones en la estructura son producidas por la acción de los artistas (improvisada) o por la acción del entorno (fortuita). El espectador se limita a observar la obra desde fuera, la cuarta pared se mantiene en todo momento.

El paralelismo de esta instalación con la arquitectura es evidente, tratando temas como los efectos de la acción del entorno y los habitantes sobre un edificio. Se estudian aspectos como la influencia de la orientación en una estancia, llevándola al extremo de una vivienda en la que dicha orientación cambia a lo largo del día.

Uno de los primeros movimientos en la historia de la arquitectura en tratar estos temas fue la teoría higienista. Esta nació en el S.XIX ante la necesidad de mejora en las condiciones de la edificación y el urbanismo para frenar la propagación de enfermedades como la tuberculosis. La teoría se manifestó con la creación de nuevas tipologías de hospitales y sanatorios, la formulación de parámetros de regulación en la apertura de huecos para garantizar la ventilación e iluminación, la toma en importancia de la inclusión de espacios exteriores en los edificios, o el diseño de mobiliario que dificultara la acumulación de suciedad y gérmenes (Quesada García, 2022).

Posteriormente, Le Corbusier desarrolló sus 5 Puntos de la arquitectura (1926) en base a esta teoría, los cuales aún son aplicados por muchos arquitectos. Entre ellos: planta libre, cubierta ajardinada, construcción sobre pilotis, ventana longitudinal y fachada libre.

En los últimos años, se ha reafirmado la importancia de estas teorías debido a la pandemia de la COVID-19. La salubridad en edificios públicos y privados se ha puesto a la orden del día, reafirmandose estas ideas formuladas más de un siglo atrás.

Flatland

La estandarización de la arquitectura



Autoría: Alex Schweder, Ward Selley.

Lugar: SculptureCenter, Long Island City, Nueva York.

Fecha: 2007.

Descripción de la instalación: construcción de una estructura bidimensional habitable basada en un diagrama que representa la forma de vivir en un edificio de un conjunto de personas.

Desarrollo de la performance: desempeño del día a día de 5 personas en el interior de la instalación durante 3 semanas, sin posibilidad de salir de ella.

Conceptos arquitectónicos:

Estudio de los modos de vida de varios individuos en el interior de una construcción.

Influencia de la actividad humana en las formas de la arquitectura.

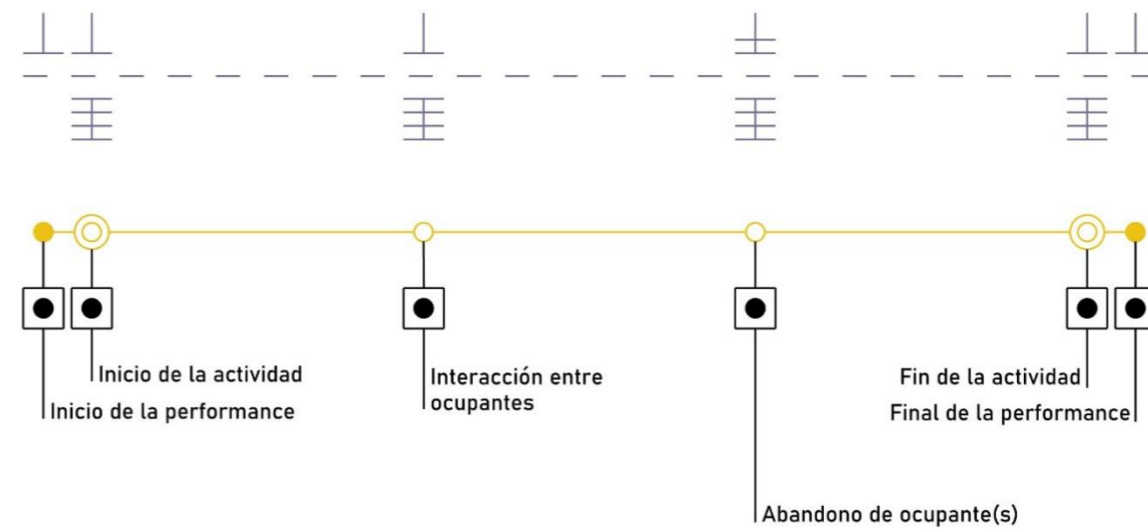
Relación entre usuario y edificio. Estandarización de la arquitectura.



Schweder, A. (2007) "Flatland"



Neufert, E. (1936) "Arte de Proyectar en Arquitectura", Ilustración "Medidas del cuerpo" del libro



"Flatland" - Diagrama [Imagen del autor]

El tema principal de esta obra es el estudio de las acciones del ser humano en relación con la vivienda. La instalación se plantea como un diagrama en dos dimensiones a tamaño real de las posibles actividades realizables en una vivienda moderna. Las acciones son realizadas en todo momento por los habitantes de la instalación y no por el artista. Estos, además de interactuar con la estructura en la que habitan, también pueden hacerlo entre ellos mismos. De esta forma se genera una pequeña colonia social durante la performance (Schweder, 2018).

En "Flatland", se rompe la cuarta pared en todo momento, al incluir a sujetos ajenos a la creación de la obra como participantes y protagonistas de la acción. Los observadores externos, además, pueden comunicarse con los habitantes cuando estos abandonan la instalación.

La estructura es la representación plana de la actividad de un grupo de individuos dentro de una vivienda. De esta forma se estudia su comportamiento y sus interacciones con el espacio. Se reflexiona también sobre la estandarización en el sector de la construcción y el diseño de interiores.

La performance podría leerse como una reinterpretación del famoso libro "El arte de proyectar en Arquitectura" (1936) de Ernst Neufert, conocido como la "Biblia de los arquitectos". Éste fue alumno de la Bauhaus de Weimar, viéndose su obra enormemente influenciada por la arquitectura racionalista de Gropius. Dicha publicación es uno de los manuales más importantes de proyectos de construcción, que dio pie al proceso de estandarización de la arquitectura y a la racionalización de todos los procesos constructivos. Gracias a él se produjeron avances como el establecimiento de unas medidas para la producción industrial de ladrillos o el dimensionamiento de la cocina moderna, así como de todos los demás elementos medibles de un proyecto arquitectónico (Torrijos, 2016).

Your Turn

La vida en comunidad

PRIVACIDAD

UTILITARISMO

COMUNIDAD

Autoría: Alex Schweder, Ward Selley.

Lugar: Museo Aldrich de Arte Contemporáneo, Ridgefield, EE.UU.

Fecha: 2017.

Descripción de la instalación: recreación de una vivienda en un muro vertical viviendo cada artista a un lado de éste. Las dependencias se deslizan a través de dicho muro a un lado o a otro, sin posibilidad de que la misma estancia sea utilizada por ambos participantes a la vez.

Desarrollo de la performance: desempeño del día a día de 2 personas en la instalación durante 10 días.

Conceptos arquitectónicos:

La vida en comunidad dentro de los edificios. Afección de la arquitectura en el modo de relacionarse de sus habitantes.

Adaptación de la arquitectura a las necesidades que se le demanden.

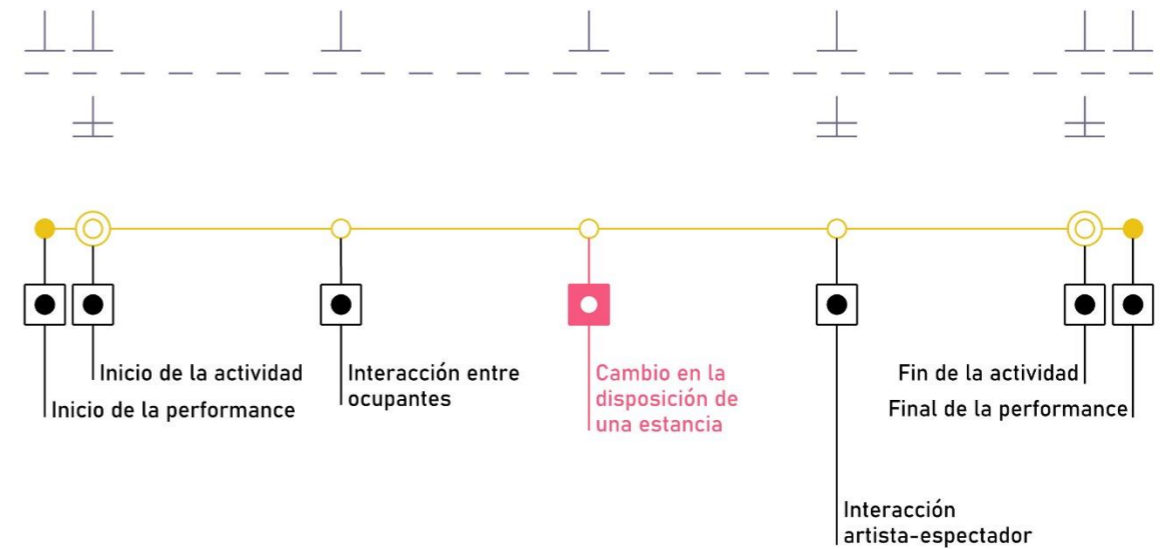
Carácter social del ser humano. Cooperación entre individuos en pos de un bien común.



Mandella, J. (2017) "Your Turn" de Alex Schweder



S. A. (1928) "Edificio Narkomfin" de Moisei Ginzburg e Ignaty Milinis



"Your Turn" - Diagrama [Imagen del autor]

La acción de esta obra se compone una vez más del desarrollo de la vida cotidiana de los artistas en su interior. En este caso la comunicación entre ellos es de suma importancia, pudiendo hablar los artistas a través de la pared intermedia y al mismo tiempo, con los espectadores de la performance. De esta forma se rompe la cuarta pared desde el inicio, incluyendo al público como parte activa de la obra.

La performance es un experimento sociológico extremo, emparejando a dos individuos y sometiéndolos a una relación de dependencia. Ambos necesitan de la colaboración del otro para cada acción que necesiten realizar dentro de la vivienda. Los asuntos que se tratan son los de la vida en comunidad y las consecuencias de las acciones de unos sobre otros.

Encontramos su equivalente arquitectónico en otro experimento, el que se realizó con el desarrollo de la arquitectura comunal soviética de la mano del constructivismo, a partir de los años 20 y a lo largo de todo el siglo pasado. Esta arquitectura basaba todos sus elementos en el aspecto utilitario e introdujo los *komunalkas*, edificios en los que espacios básicos de la vivienda se plantean como grandes áreas comunitarias para suplir la falta de espacio construible en el país. Un ejemplo de edificio comunal fue el Narkomfin (Moscú, 1928), de los arquitectos Moisei Ginzburg e Ignaty Milinis, en el que los únicos espacios privados eran los dormitorios y baños en algunos casos (de Quevedo, 2021).

El edificio, es un ejercicio social que intentaba llevar el comunismo a la población de la capital rusa. Paralelamente, la performance estudia la respuesta humana ante la privación de exclusividad en ciertas partes de la vivienda, y la dependencia de otros individuos para llevar a cabo la actividad diaria.

The Hotel Rehearsal

La arquitectura en su entorno

ENTORNO

DIFUSIÓN

VISUALES

Autoría: Alex Schweder.

Lugar: Bienal de las Américas, Denver, EE.UU.

Fecha: 2013.

Descripción de la instalación: habitación de hotel móvil construida sobre una plataforma instalada en una caravana, que se mueve por la ciudad ofreciendo distintas posibilidades de emplazamiento y encuadres visuales desde el interior a voluntad del huésped.

Desarrollo de la performance: uso de la instalación como dormitorio durante una o varias noches.

Conceptos arquitectónicos:

Importancia de la difusión y la publicidad en el desarrollo del proyecto arquitectónico.

Versatilidad de programa, adaptación de la arquitectura a los deseos del usuario.

Influencia del entorno en la percepción del proyecto. Consideración del medio en el que se inserta un edificio en la concepción de la arquitectura.

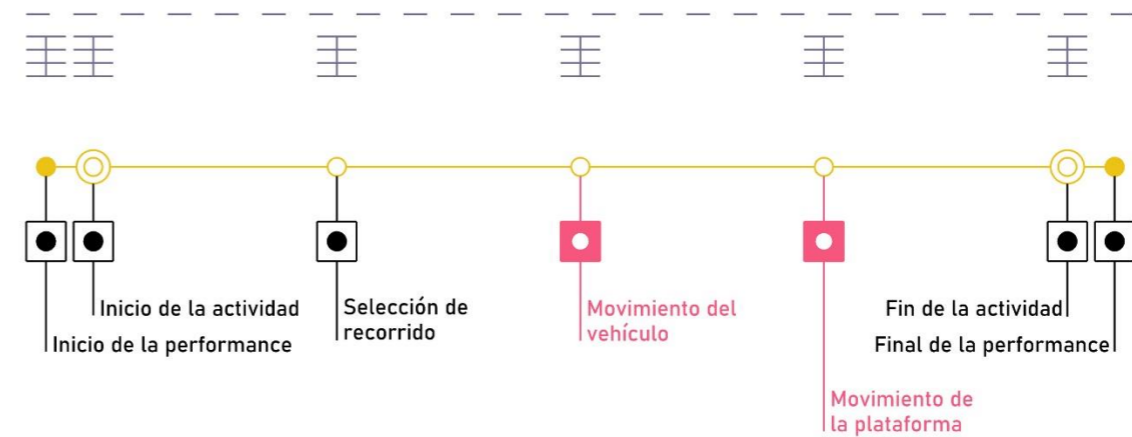
Papel del medio urbano en el desarrollo de la vida de cada individuo.



Palma, C. (2013) "The Hote Rehearsal" de Alex Schweder



Robbins, G. (2012) "Casa Farnsworth" de Mies van der Rohe



"The Hotel Rehearsal" - Diagrama [Imagen del autor]

En "The Hotel Rehearsal", el espectador o participante es el protagonista de la performance, pudiendo ser más apropiada la palabra *experiencia* para esta obra.

En este ejemplo se produce un interesante desarrollo de la acción. Aunque la instalación obedezca a los deseos del usuario al cambiar de posición, éste realiza una actividad diferente por su cuenta. Es por esto que se podría considerar que, bajo el punto de vista del participante, la acción no es realizada por él ni por la instalación, sino por el entorno que los rodea. Mientras que el usuario está durmiendo, el vehículo se mueve por la ciudad y sube y baja en altura. Es este cambio en el entorno el que diferencia a la obra de cualquier hotel, permitiendo al espectador vivir la obra de arte de una forma totalmente nueva.

Arquitectónicamente, esta obra se relaciona con conceptos presentes en cualquier proyecto como el escenario visual en el que se inserta, añadiendo las imágenes que ofrece al valor del edificio en cuestión. Esta idea ha sido explorada más en profundidad en obras tan relevantes como la Casa Farnsworth de Mies van der Rohe.

Esta casa es una interpretación de la casa mirador, en la que el espacio flota sobre un prado y se cierra en su totalidad con vidrio. Se trata de una vivienda en la que la belleza del entorno se introduce en el interior y pasa a ser un elemento de la casa más allá de las ventanas y balcones comunes. Al cambiar el paisaje que se percibe desde el interior, toda la vivienda cambia (Duque, 2012). Además, el proyecto es un ejercicio de minimalismo, al igual que la instalación de Schweder, en la que el único elemento de una habitación de hotel tradicional que se conserva es la cama.

Performative Renovations

La reforma experimental



Autoría: Alex Schweder.

Lugar: SOAP (Schweder's Office of Architectural Performances)

Fecha: 2013.

Descripción de la instalación: reforma de apartamentos a través de la performance.

Desarrollo de la performance: entrevista con el participante, experimentación del espacio por parte del artista, documentación fotográfica de la vivienda y elaboración de las instrucciones para habitar el nuevo espacio.

Conceptos arquitectónicos:

Arquitectura no estandarizada, diseñada para su uso real.

Experimentación sobre las nuevas formas de habitar.

Inversión del proceso de creación proyectual (primero se habita y luego se diseña).

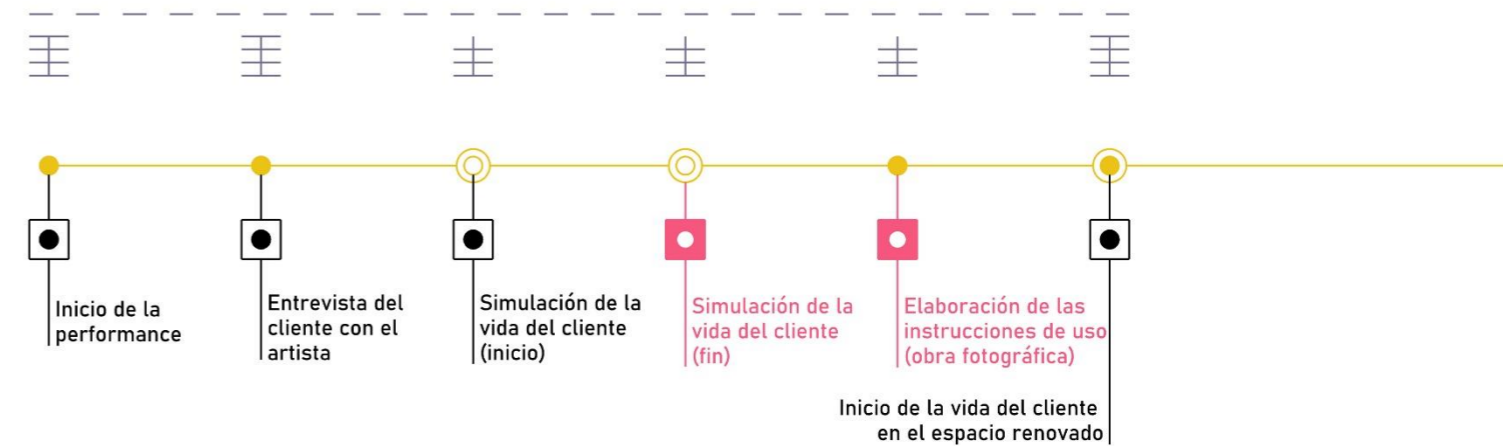
Relación entre arquitecto y cliente.



Schweder, A. (2013) "OK Boyfriend"



Schweder, A. (2013a) "Rented Milk"



"Performative Renovations" – Diagrama [Imagen del autor]

La actividad de esta performance es muy cercana al trabajo que podría realizar un estudio de arquitectura tradicional, de ahí su relación con el tema. Un cliente contrata los servicios del arquitecto con el fin de llevar a cabo la reforma de su casa, produciéndose los trámites que cabría esperar de una reforma normal, pero variando en su contenido, alejándose del terreno arquitectónico y entrando en el artístico.

Se lleva a cabo una entrevista entre las partes, en la cual el cliente le transmite sus deseos al arquitecto. En base a esta, se realiza un estudio de la vivienda desde el punto de vista de la experiencia real del cliente.

En esto reside la intención de la obra de arte: la inversión del flujo de trabajo de la arquitectura. De la producción de viviendas para su posterior ocupación por personas ajenas, se pasa a la creación de un espacio definido por las necesidades y la experiencia ya registrada del cliente. Todo ello desde una perspectiva performativa en lugar de literal.

Debido a esto, las acciones de la performance recaen tanto en el artista como en el cliente; y la relación entre ambos es de colaboración en todo momento. En este caso la cuarta pared no existe.

La forma en la que se desarrolla la reforma también es novedosa por su intención artística. El autor estudia las necesidades del cliente mediante su propia experiencia viviendo en su casa, suplantando al cliente como modo de estudio del inmueble. Este proceso se registra mediante fotografías que indican al habitante cómo debe o puede habitar los nuevos espacios.

Practise Architecture

La experiencia arquitectónica

EXPERIENCIA

PASEO

EMOCIÓN

Autoría: Alex Schweder, Lamis Bayar.

Lugar: Duveen Gallery, Tate Britain, Londres.

Fecha: 2013.

Descripción de la instalación: transformación de una galería de arte en un espacio inmersivo en el que los visitantes experimentan la arquitectura de forma diferente.

Desarrollo de la performance: recorrido de los participantes a través de la galería siguiendo las instrucciones dejadas por el artista para llevar a cabo la performance.

Conceptos arquitectónicos:

Transformación de una arquitectura preexistente mediante la performance.

Nuevas formas de experimentar la arquitectura.

Obra de arte inmersiva.

Estudio de la experiencia del usuario y la forma de vivir un espacio.

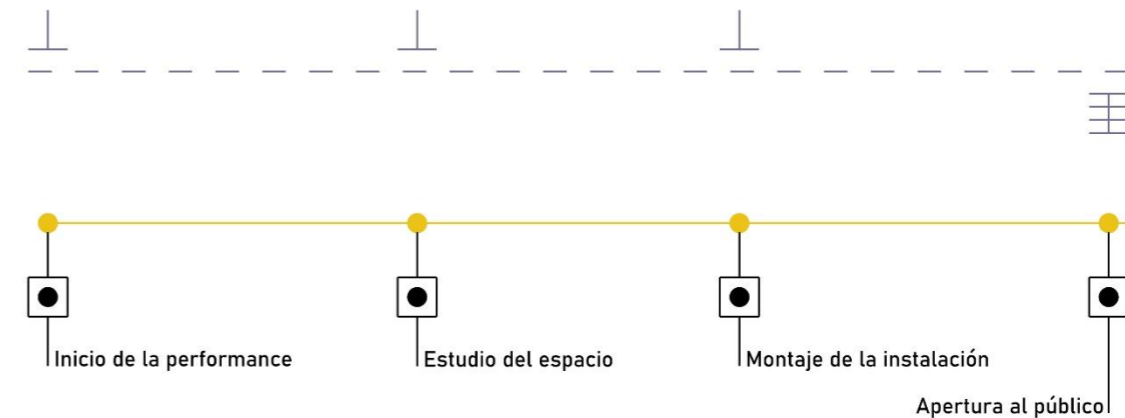
Formas de potenciar la componente artística de la arquitectura.



Escobar, A. (2013) "Practise Architecture" de Alex Schweder



S. A. (1963) "Carpenter Center for Visual Arts" como ejemplo de *Promenade Architecturale*



"Practise Architecture" - Diagrama [Imagen del autor]

Esta obra pertenece a la modalidad de performance de instrucciones y respuestas, originada en la década de 1960 (Goldberg, 1979). La experiencia se compone de la interacción del visitante con la arquitectura y las sensaciones que obtiene como resultado y que, en un edificio normal no se manifestarían tan directamente.

La intervención consiste en la transformación de una galería de arte sin alterarla físicamente. En su lugar, se crea un recorrido con una serie de acciones que el usuario debe realizar para la puesta en valor de la arquitectura. Mediante estas, se indica al espectador el lugar y la forma en la que se debe observar el espacio, haciendo más fácil y directa su apreciación al tiempo que se crean nuevas situaciones pensadas por el artista.

El desarrollo de la instalación tiene dos partes: la primera corre a cargo del artista y se basa en el estudio del espacio y el diseño de la instalación en base a su experiencia y su intención; la segunda es en la que los visitantes entran en juego. Una vez que se abre el espacio al público, la performance entra en funcionamiento, pudiendo repetirse tantas veces como se quiera y pasando a formar parte del propio edificio.

El tema tratado en la obra ya fue aplicado a la arquitectura por Le Corbusier cuando desarrolló su concepto del *Promenade Architecturale*. Éste tuvo su origen en el estudio de la arquitectura árabe y el paisaje urbano de ciudades francesas y alemanas, conformando la base de su estrategia proyectual. Se tradujo en la consideración de la planta de forma abstracta, en relación con el carácter fenoménico de la percepción arquitectónica (Benton, 1987).

El paseo arquitectónico se basa en la percepción de la arquitectura que el usuario obtiene durante sus recorridos a través del edificio, como una imagen espacial presente en todo momento. Gracias a este desarrolló conceptos novedosos para su época, como la consideración de los efectos del recorrido de la arquitectura como elementos no proyectables, dándose en muchas ocasiones de manera fortuita durante el proceso de diseño (Benton, 1987).

SENSEFACTORY

El espacio sensitivo

SENSORIALIDAD

INMATERIALIDAD

ESPACIO

Autoría: Alex Schweder, Dietmar Lupher, Sissel Tolaas, FM Einheit, Chris Salter, Sofian Audrey, Enzo Degli Angiuoni, Clemens Klein. Interpretación de la idea original de Laszlo Moholy-Nagy.

Lugar: Muffathalle, Múnich, Alemania.

Fecha: 2019.

Descripción de la instalación: interpretación del concepto del teatro de *inmersión total* "Mechanical Electric" de Laszlo Moholy-Nagy. Creación de un espacio inmersivo.

Desarrollo de la performance: experiencia del espectador durante su recorrido a través de la instalación hinchable.

Conceptos arquitectónicos:

El espacio sensitivo. Consideración de los 5 sentidos para la creación de arquitectura.

Exploración del concepto de escenario. Interpretación del escenario de inmersión total.

Creación de una instalación inmersiva para la experimentación sensorial y cognitiva del espectador.

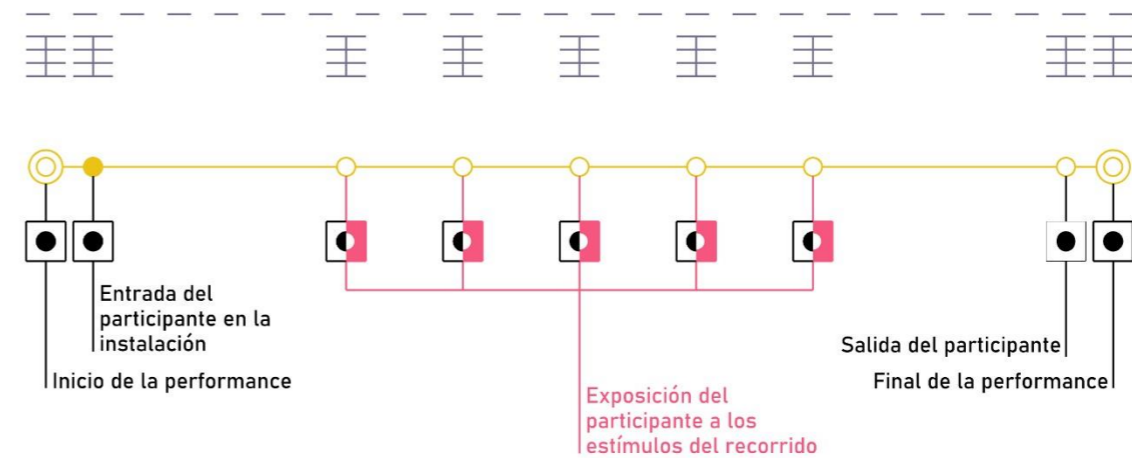
Estudio sobre el origen del concepto de instalación artística.



Klein, C. (2019) "SENSEFACTORY" de Alex Schweder



Ceriani, A. (2009) "Las Termas de Vals" de Peter Zumthor como ejemplo de arquitectura sensorial



"SENSEFACTORY" - Diagrama [Imagen del autor]

Esta es otra de las performances que sería mejor descrita como una experiencia del espectador o participante. La línea de tiempo se compone del momento de entrada y salida de la instalación, y el recorrido que se debe seguir a través de ella. No existe la cuarta pared, al ser el usuario protagonista en todo momento de la acción.

Esta performance explora un concepto de gran interés para la arquitectura: la percepción sensorial de un espacio. Este es un aspecto muy importante a considerar en la creación de un edificio, ya que la experiencia arquitectónica abarca realidades más allá de lo visual o lo figurativo.

Un sonido que se quiere hacer presente en un espacio o uno que no se quiere perder tras la construcción, los aromas que se perciben en un entorno y cómo estos pueden influir en la experiencia del usuario, las texturas y la materialidad que caracterizan una estancia... Cualquiera de estos puede ser el concepto que dé lugar a un proyecto y en torno al cual giren todos sus elementos.

Algunos ejemplos de arquitectura que trabajan este tipo de conceptos serían:

Las Termas de Vals de Peter Zumthor (tacto). Un ejemplo de arquitectura brutalista compuesto de una serie de volúmenes geométricos puros en los que se pone en valor la textura y las formas naturales de la piedra. Estas son el concepto en torno al cual gira el proyecto, combinándolas con el resto de elementos, como la luz o el agua, y usándolas como medio de diálogo entre el edificio y el entorno montañoso en el que se inserta (Martín, 2021).

Los Jardines del Generalife, en la Alhambra de Granada (olfato). Una obra histórica donde la percepción del olor de las distintas especies que en él se encuentran guían al visitante a través del espacio como forma de conexión con la naturaleza.

5. - LAS ARTES DE ACCIÓN Y EL URBANISMO

La performance de contenido urbano-social.

Como se ha expuesto en apartados anteriores, las artes de vanguardia y la performance siempre han considerado y estudiado la forma de vivir de la sociedad y su relación con el espacio que le rodea. Sin embargo, estas no se limitaron a la arquitectura y al ámbito doméstico privado. Las artes de acción han guardado desde su origen una estrecha relación con la ciudad, y por ende, con el urbanismo.

Marinetti basó el “Manifiesto Futurista” en ideas como el movimiento, la máquina y la velocidad. Más tarde, en 1914, Antonio Sant’Elia publicó el “Manifiesto de la Arquitectura Futurista”, dando lugar a proyectos como el de la Ciudad Nueva. Este se centraba en la creación de imágenes urbanas utópicas en las que las posibilidades de la tecnología se llevaban al extremo (Ramos Martín, 2015).

Se comenzó a hablar entonces de una renovación urbana como respuesta a las nuevas necesidades de la sociedad de la época. Se propuso la creación de una metrópolis-máquina como una convergencia entre artistas, arquitectos y urbanistas. Esta se caracterizaría por elementos como el hierro, los automóviles, formas curvas propias de elementos mecánicos y pasarelas, ascensores y túneles subterráneos que comunicarían los edificios (Ramos Martín, 2015).

Desde entonces, la ciudad y el urbanismo en relación con lo social han sido una pieza clave en el desarrollo de las artes de acción. El carácter rebelde y revolucionario de éstas las llevaba a las calles, donde se utilizaban piezas de performance como método de protesta y transformación social.

La actividad de la performance se llevó a los espacios públicos de la ciudad por primera vez con la creación de la agencia telegráfica rusa ROSTA en 1925. Con ella, la performance se convirtió en una alegoría de la toma del poder de los ciudadanos mediante el diseño de pancartas y carteles que se exhibían en las calles; así como representaciones de acontecimientos de la revolución en lugares públicos (Goldberg, 1979).

Desde entonces, y hasta la última década del Siglo XX, la actividad de las artes de acción estuvo íntimamente ligada con la revolución social en muchos ámbitos, también en el urbano.

En la década de los 60 el papel de la ciudad en la performance adquirió más importancia, con la creación del concepto del *lugar* donde se desarrolla la acción como el elemento más importante de algunas obras. La utilización de distintos

espacios urbanos pasó de considerarse un medio de difusión del concepto tratado en la acción, a ser centro, parte y causa de la acción en sí misma (Goldberg, 1979).

A partir de los 70, con la creación de los géneros de acción postmodernos aparecieron modalidades de performances exclusivamente urbanas y artistas que centran su trabajo en la intervención en espacios públicos. Los objetivos a conseguir con ello serían muy variados: la participación de la ciudadanía en la acción, el estudio de un medio o elemento urbano, la transmisión in situ de una idea, la transformación de un espacio público, entre otros (Goldberg, 1979).

Se estudiará la performance en relación con la ciudad en la actualidad a través de la obra de dos autores destacados: Christo and Jeanne-Claude, por la parte artística; y la oficina de Andrés Jaque OPI, del lado de la arquitectura.

CHRISTO AND JEANNE-CLAUDE

Christo fue un artista conceptual cuya carrera obtuvo un gran reconocimiento desde su inicio en París en 1958. Siempre acompañado por su mujer y manager Jeanne-Claude, la pareja se convirtió en uno de los nombres más reconocidos de la performance y el arte efímero del Siglo XX.

Pese a comenzar con pequeñas piezas envueltas, con el paso del tiempo la escala de sus obras aumentó, llegando a ser estas de tamaño monumental. Gracias a ello, sus trabajos entraron en el campo del urbanismo moderno y del *Land Art*. Este es un movimiento de arte contemporáneo basado en el desarrollo de obras en paisajes naturales o urbanos. Algunos de sus pilares son: la intraslacionalidad de sus obras, que forman parte del medio en el que se insertan; la exposición de estas a los agentes medioambientales; y la investigación sobre el paisaje mediante su alteración, incluyendo uno o varios elementos nuevos (Antolín García, 2023).

De esta forma, ambos se convirtieron no solo en maestros del arte efímero, sino también en investigadores de la forma urbana y de la inclusión del arte en la vida del ciudadano medio. Arte y urbanismo conviven en su obra, complementándose en aspectos como la temporalidad, tratándose de piezas efímeras que forman parte de un medio hecho por el hombre para perdurar como es la ciudad (Merino, 2021).

Según los artistas: las obras carecen de utilidad en sí mismas, siendo meros caprichos basados en la belleza. Se podría decir que su valor reside en su poder transformador del espacio y creador de puntos de vista novedosos de la ciudad y la arquitectura monumental. Además de la impresión causada en el espectador, ya que las obras buscan la conmoción de quien las contempla para la formación de una nueva imagen del paisaje urbano (Merino, 2021).

A continuación, se analizan varias de las obras de Cristo y Jeanne-Claude más pormenorizadamente, poniéndolas en relación con su contexto urbano y con los conceptos que tratan:

WRAPPED (Serie de trabajos)

La arquitectura monumental en la ciudad

HITO

MATERIALIDAD

PATRIMONIO

Autoría: Christo and Jeanne-Claude

Lugar: monumentos y lugares reconocidos de varias capitales europeas.

Fecha: 1958-2021.

Descripción de la instalación: envoltura de edificios monumentales con tela y cuerda.

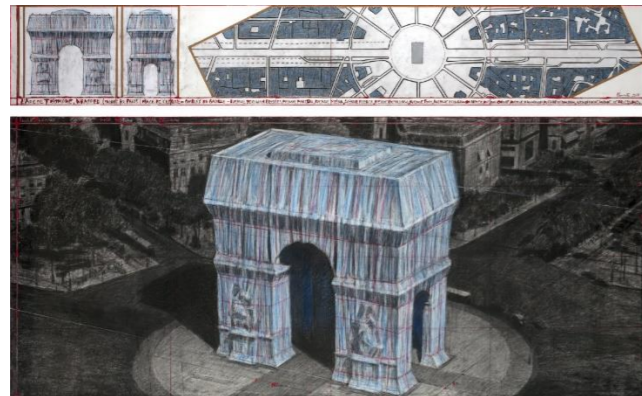
Desarrollo de la performance: selección del objeto a envolver, estudio urbano y estructural, confección de la envoltura y la estructura portante, ensamblaje, exhibición durante dos semanas.

Conceptos urbanísticos:

Estudio del papel que juegan en la ciudad los elementos monumentales como hitos configuradores del espacio.

Asignación de nuevos valores a un elemento patrimonial de forma temporal.

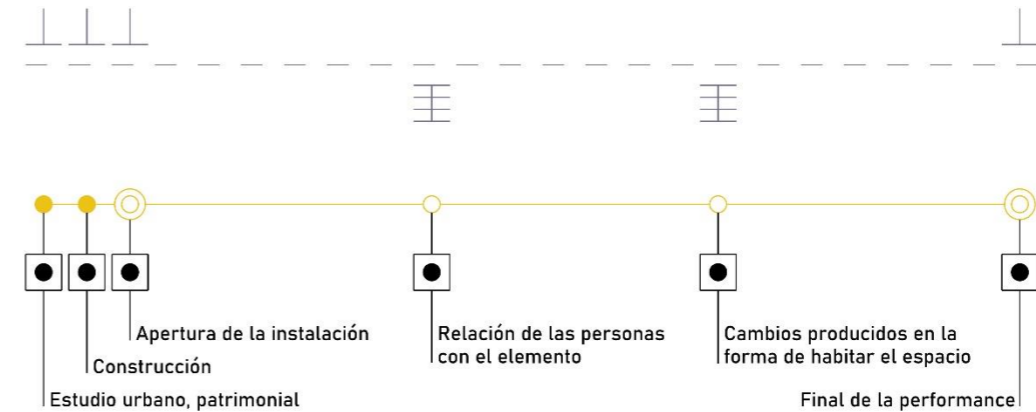
Puesta en valor de la forma y la textura de elementos urbanos.



Vladimirov, C. (1961) "L'Arc de Triomphe, Wrapped" de Christo and Jeanne-Claude, imagen de proyecto



Volz, W. (1995) "Wrapped Reichstag" de Christo and Jeanne-Claude



"Wrapped" - Diagrama [Imagen del autor]

Christo comenzó su carrera artística con la envoltura de objetos pequeños del día a día, con el fin de apropiarse de ellos y poner en duda su función. Con el aumento de escala de los objetos envueltos comenzó la invasión del espacio y el trabajo en la transformación de lugares mediante la acción artística (Koddenberg, 2021).

La razón primera de estas instalaciones es la preservación de edificios patrimoniales, con papeles importantes en la configuración de la ciudad. Debido a esto, la materialidad y el carácter del edificio en su entorno cobran importancia y se intentan mantener, pasando a ser el contenido del edificio irrelevante. Es por esto que la envoltura se hace con materiales transparentes (Koddenberg, 2021), mientras que las líneas arquitectónicas se resaltan con cuerda roja (Merino, 2021).

La forma de trabajo consiste en la realización de dibujos en dos dimensiones que luego se extrapolan a objetos en 3D a gran escala. Este es el mismo proceso que se realiza en la arquitectura, en la que los dibujos no son un fin último, sino la proyección de una realidad futura. La obra parte de un estudio previo de planificación urbana del ámbito en el que se ubica, un cálculo estructural para sostener la instalación sin dañar al edificio, y un trabajo en materialidad y sostenibilidad para la elección del material de la envoltura (polipropileno reciclable) (Koddenberg, 2021).

Entre los distintos ejemplos de esta serie se encuentran las siguientes obras:

Wrapped Reichstag (1971-1995): en esta obra, además de todo lo tratado anteriormente, se incluye cierto contenido político al realizarse la performance solo 6 años después de la caída del Muro de Berlín, celebrando un monumento como el Parlamento Alemán (Merino, 2021).

L'Arc de Triomphe, Wrapped (1961-2021): esta instalación se realizó en 2021 como reinterpretación de un monumento a la libertad después de la pandemia de la COVID-19 (Merino, 2021).

Wrapped Trees (1997-1998): mediante la envoltura de árboles se estudia el diálogo entre elementos naturales (árboles) y los materiales artificiales de la ciudad. Se produce un juego de volumen, luces y sombras; afectados por elementos ambientales como el viento. Además, se analiza la alteración del medio urbano por la sustitución de sus elementos naturales por volúmenes manufacturados por el hombre (Koddenberg, 2021).

The Gates

El espacio natural urbano

ZONA VERDE

CROMATISMO

RECORRIDOS

Autoría: Christo and Jeanne-Claude.

Lugar: Central Park, Nueva York.

Fecha: 1979-2005.

Descripción de la instalación: conjunto de módulos con forma de arquitrabe que se disponen por el parque formando distintos recorridos.

Desarrollo de la performance: experiencia del ciudadano recorriendo la instalación de forma libre.

Conceptos urbanísticos:

Investigación sobre las zonas verdes de una ciudad.

Transformación de un espacio natural mediante la inclusión de elementos manufacturados por el hombre.

Variables medioambientales que afectan a los espacios urbanos.

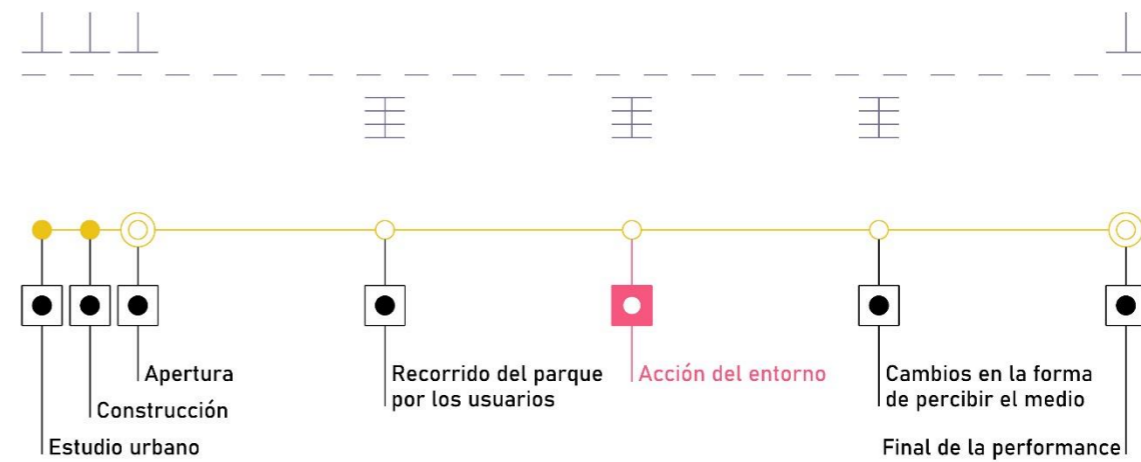
Experiencia del ciudadano recorriendo los distintos ambientes de la ciudad.



Vladimirov, C. (1979) "The Gates" de Christo and Jeanne-Claude, imagen de proyecto



Volz, W. (2005) "The Gates" de Christo and Jeanne-Claude



"The Gates" - Diagrama [Imagen del autor]

La obra consiste en la transformación del mayor espacio verde de la ciudad de Nueva York en una gran instalación artística, un entorno manufacturado por el hombre en sintonía con la naturaleza.

La instalación está compuesta por numerosos pórticos que forman distintos caminos dentro del parque que los transeúntes debe seguir y experimentar. Se establece un diálogo entre los elementos construidos y naturales mediante el color y la materialidad (Bravo, 2014). Dentro de esta relación resaltan los siguientes elementos:

Los pórticos están pintados de naranja, un color complementario a los presentes en su entorno que hace que los elementos de la instalación sean visibles en todo momento. De esta forma, las estructuras se pueden identificar fácilmente entre las ramas de los árboles, formándose imágenes en las que los elementos naturales y artificiales conviven de forma armónica.

Las formas naturales en la instalación: los pórticos están dispuestos simulando el perfil sinuoso de un río. De ellos cuelga una tela que, por la acción del viento adquiere formas orgánicas de forma espontánea.

Transparencia y sombras arrojadas: por la textura de la tela y su color dorado, las sombras producidas inundan de luz cálida el parque en distintos grados. Gracias a ello se puede observar el modo en el que el cambio del tono de la iluminación afecta a la percepción del espacio por parte de los usuarios.

Todos estos elementos conforman un entorno complejo en el que se fusionan elementos artificiales y naturales en un experimento sobre la "zona verde" urbana para estudiar como el arte afecta a nuestra relación con el entorno construido (Bravo, 2014).

The London Mastaba

La repercusión de la ciudad en la naturaleza

ESPACIO NATURAL

MEDIO AMBIENTE

ARTIFICIALIDAD

Autoría: Christo and Jeanne-Claude

Lugar: Lago Serpentine, Londres.

Fecha: 2016-2018.

Descripción de la instalación: escultura temporal flotante sobre el Lago Serpentine.

Desarrollo de la performance: obra de arte efímera tradicional. Observación de la escultura por parte de los transeúntes

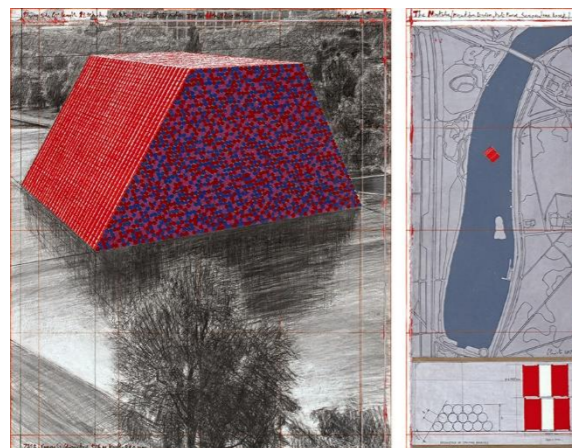
Conceptos urbanísticos:

Proyecto de *land art* urbano.

Inclusión de espacios naturales no producidos por el hombre en la ciudad.

Crítica política de carácter medioambiental.

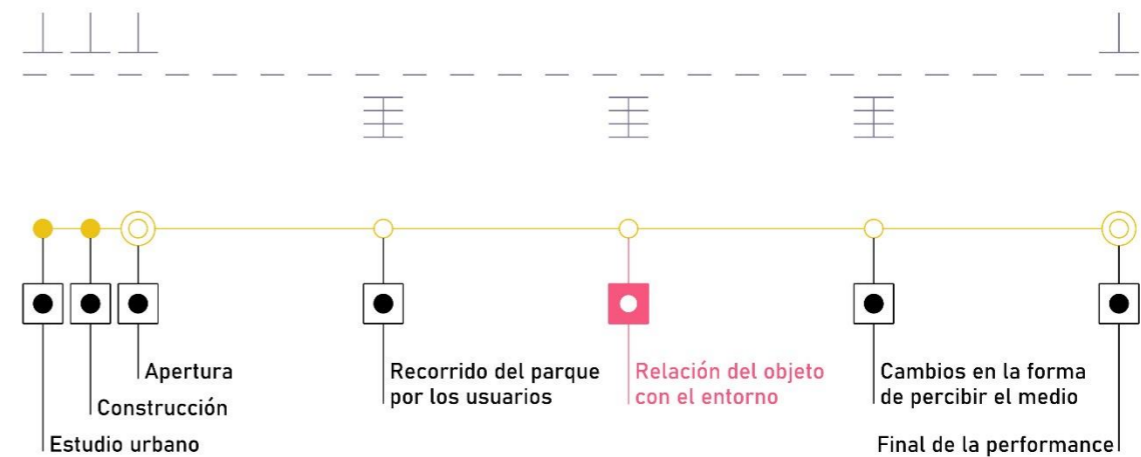
Transformación de un parque urbano en un espacio artístico.



Vladimirov, C. (2016) "The London Mastaba" de Christo and Jeanne-Claude, imagen de proyecto



Volz, W. (2018) "The London Mastaba" de Christo and Jeanne-Claude



"The London Mastaba" - Diagrama [Imagen del autor]

La obra se trata de una escultura temporal flotante sobre el Lago Serpentine, en Hyde Park, Londres. Es una continuación de la obra de "Mastabas" de Christo, que desarrolló desde los inicios de su carrera. Se trata de un volumen compuesto por 7.506 barriles de petróleo de distintos colores imitando la forma de las construcciones funerarias del antiguo Egipto. La escultura estuvo presente en el lago durante 3 meses en 2018 (Cuesta, 2018).

Según Christo, la escultura forma un complejo artístico junto con las exposiciones de las *Serpentine Galleries* presentes en ese momento, convirtiendo el parque en una experiencia inmersiva. Además, se establece un estrecho lazo entre la obra y los elementos naturales del parque. Por ejemplo, mediante el agua, que refleja los colores de los barriles formando una "pintura abstracta" (Cuesta, 2018).

Más allá de esto, la escultura es una alegoría ecologista que habla del impacto de la ciudad y la acción humana sobre la naturaleza. En este caso, situándose en el espacio verde urbano más grande de Londres, hace reflexionar al público sobre la concepción de las zonas verdes de la ciudad como "espacios naturales" que, en realidad, son construidos por el hombre al igual que un edificio.

La escultura se conforma de barriles de petróleo flotantes que, si bien están hechos de materiales biodegradables en este caso, son una alegoría del impacto de las ciudades y la acción humana sobre el medioambiente. Este aspecto se simboliza mediante la geometría de la obra, imitando una construcción funeraria de la antigüedad, anunciando la *muerte* del planeta.

OFFICE FOR POLITICAL INNOVATION de Andrés Jaque

Andrés Jaque es un arquitecto español nacido en 1971, cuya actividad se desarrolla entre Madrid y Nueva York, sedes de su estudio, la *Office for Political Innovation* (OPI).

El despacho de Jaque desarrolla una actividad muy diversificada, alejándose muchas veces del proyecto arquitectónico habitual para explorar los ámbitos del arte conceptual, la performance, la instalación temporal, el urbanismo y la antropología.

Según su descripción en el sitio web del estudio: “la *Office for Political Innovation* es una empresa arquitectónica que trabaja en la intersección entre el diseño, la investigación y la crítica a las prácticas espaciales actuales. La oficina desarrolla proyectos que transicionan entre escalas y medio, intentando llevar la inclusividad al espacio construido” (Weber, 2023).

A lo largo de su actividad, han desarrollado proyectos para el Museo Thyssen Bornemisza de Arte Contemporáneo, CA2M, el Real Madrid, el Colegio Reggio, y el Grupo La Musa. Su lista de clientes incluye al MoMA, el Art Institute of Chicago, la Feria ARCO, el London Design Museum, la Fundación Mies van der Rohe, o la Empresa Municipal de la Vivienda y el Suelo de Madrid (Weber, 2023).

OPI investiga el desarrollo inmobiliario moderno, muchas veces socialmente indiferente; y las implicaciones que este acarrea sobre la vida de los ciudadanos. Esta actividad se ejecuta mediante el planteamiento de nuevas tipologías inmobiliarias, edificios interactivos e instalaciones multimedia. De esta forma, se da pie mediante el arte y la arquitectura, a la creación de innovadoras plataformas para la participación pública en lo político, social y arquitectónico (Goldberg, 2018).

Algunas obras representativas de Jaque que tratan temas de urbanismo son:

Ikea Disobedients

La invasión del espacio urbano por lo doméstico

COMUNIDAD

ESTANDARIZACIÓN

COLECTIVIDAD

Autoría: Andrés Jaque / Office for Political Innovation.

Lugar: Madrid, Nueva York.

Fecha: 2011-2012.

Descripción de la instalación: instalación habitada expuesta en un espacio interior.

Desarrollo de la performance: exposición de la obra, interacción entre los espectadores y los habitantes de esta.

Conceptos urbanísticos:

Reflexión sobre la construcción del espacio público.

Des estandarización de la arquitectura y el urbanismo.

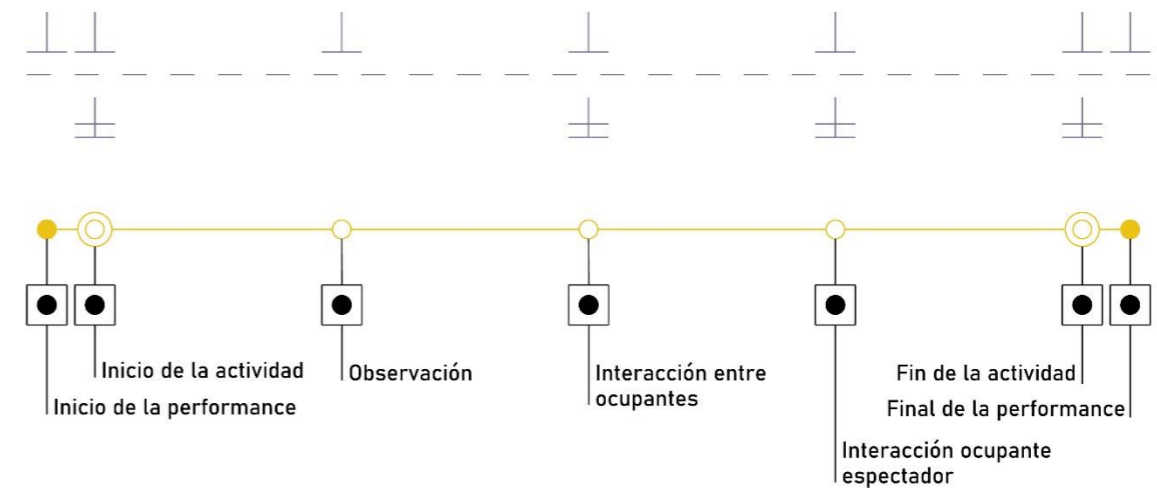
Consideración del entorno de un edificio bajo el punto de vista arquitectónico y social.



Jaque, A. (2011) "Ikea Disobedients" de OPI, imagen de proyecto



Jaque, A. (2012) "Ikea Disobedients" de OPI



"Ikea Disobedients" - Diagrama [Imagen del autor]

La premisa de la performance es la construcción de un espacio público en torno a situaciones cotidianas que normalmente se desarrollan en el entorno privado.

La idea que trata la obra es la del fenómeno IKEA y la necesidad de una des estandarización de la arquitectura. Jaque forma el grupo de los "Desobedientes", personas reales que habitan el espacio urbano, fuera de los modelos de habitantes que aparecen en los catálogos de la marca (Gordon, 2012).

Esta es una intervención arquitectónica que recrea la formación de una comunidad. Se alude a la arquitectura que no se encierra en los edificios, sino que abarca todos los escenarios y situaciones que se generan entre y en torno a ellos. El grupo protagonista está formado por individuos que han desarrollado su domesticidad como el centro de su vinculación con lo colectivo y los conflictos que la atraviesan. De forma contraria al eslogan de la marca, en lugar de buscar aislarse del mundo, intentan producir cambios en él para mejor (Gordon, 2012).

Se concibe a IKEA como un estructurador social, capaz de crear ideas sobre lo doméstico e incluso sobre lo físico totalmente alejadas de la realidad. El proyecto se apropia de la estrategia de la marca para potenciar domesticidades, modelos de comunidad y relaciones interpersonales alternativas y enriquecedoras. Esto se consigue mediante el uso de multitud de medios como: showrooms emergentes, plataformas de streaming o el hackeo de los propios productos de IKEA. Jaque propone la construcción de un espacio urbano hacia lo doméstico; un espacio político, controversial y emocional (Weber, 2023).

Esta obra forma parte de la exposición "Urban Enactments", una serie de trabajos que reflexionan sobre el urbanismo, no como algo físico, sino como una realidad contenida en *Interacciones Urbanas* entre distintos miembros de la sociedad. En lugar de materializarse mediante espacios construidos para ser habitados, se desarrolla por sociedades virtuales en las que el diseño arquitectónico gana importancia. Estas se conciben como obras multimedia (objetos, tecnologías, entornos...) formadas por una serie de entidades conectadas en una red compartida en pos de una agenda común (Weber, 2023).

COSMO. MoMA PS1

Las instalaciones en la ciudad

TECNOLOGÍA

INSTALACIONES

SOCIALIZACIÓN

Autoría: Andrés Jaque / Office for Political Innovation.

Lugar: Nueva York, EE.UU.

Fecha: 2015.

Descripción de la instalación: instalación artística exhibida en la vía pública.

Desarrollo de la performance: montaje de la instalación, exhibición y utilización por los ciudadanos, estudio del impacto de esta sobre el medio urbano.

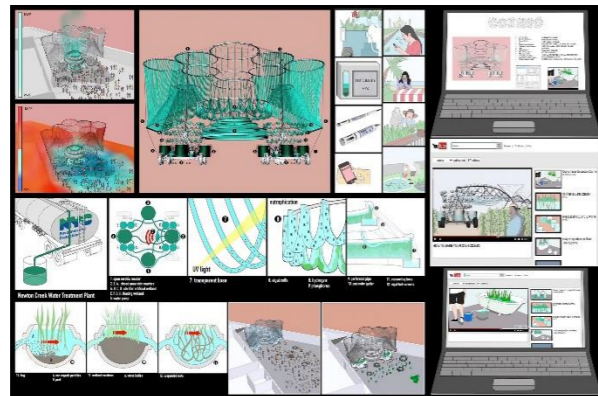
Conceptos urbanísticos:

Puesta en valor de los componentes de la vía pública normalmente ocultos.

Escasez de agua y situación climática como aspectos generadores de espacios urbanos.

Nuevas formas de socialización en la ciudad.

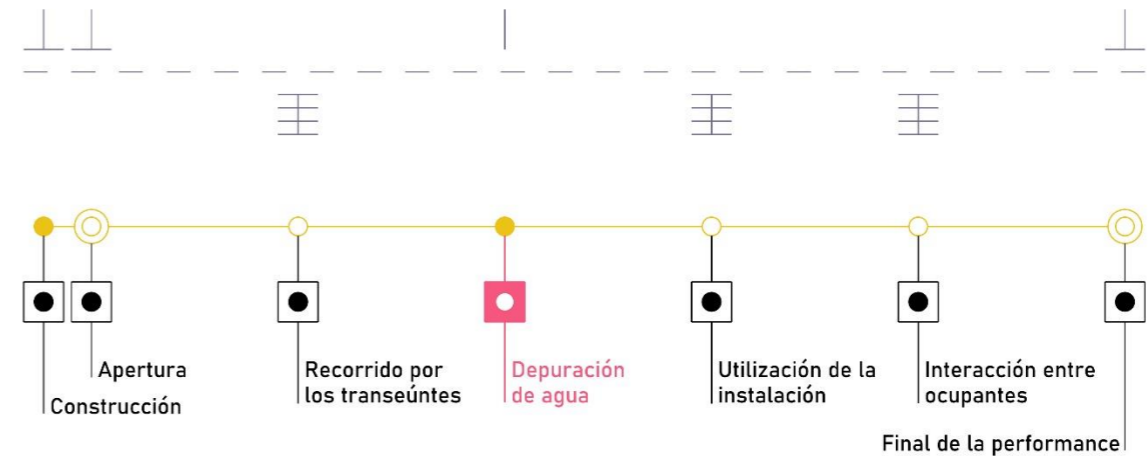
Urbanismo experimental.



Jaque, A. (2015) "COSMO" de OPI, imagen de proyecto



De Guzmán, M. (2015) "COSMO" de OPI



"COSMO" - Diagrama [Imagen del autor]

Esta obra se trata de una instalación artística pensada para ser exhibida en el espacio urbano. La intención es transformar la percepción de este mediante la exposición de aquellos componentes de la vía pública que normalmente quedan ocultos, como son las instalaciones de abastecimiento y tratamiento de agua (Weber, 2019).

COSMO está formado por un ensamblaje de ecosistemas basado en el diseño medioambiental avanzado. Es una instalación móvil capaz de potabilizar 11.000 litros de agua cada 4 días. Además, cuenta con una aplicación para seguir su trabajo online. El objetivo de esta es enseñar de forma sencilla la técnica necesaria para construir dispositivos similares, conectando fácilmente con comunidades de expertos para la aplicación de su tecnología (Weber, 2019). La purificación del agua se realiza mediante un proceso natural iterativo que utiliza la vegetación presente en ella para eliminar impurezas y equilibrar la composición del agua. Este aspecto introduce un carácter ecologista a la obra, promoviendo nuevas formas de realizar un proceso industrial como la potabilización de agua de consumo de forma natural.

La instalación se diseña además como un jardín urbano capaz de adaptarse a las condiciones climáticas en las que se encuentre en cada momento. Sus tuberías se iluminan cuando el agua en ellas se vuelve potable, y expulsa vapor de agua para refrescar el aire a su alrededor (Weber, 2019). La obra además conforma un ámbito urbano lúdico que promueve la socialización. Se añade así un nuevo valor a la obra, creando un espacio social experimental con unas características únicas en el campo del urbanismo.

Esta es una obra de mucho interés debido a la gran cantidad de aspectos sobre el urbanismo y el arte que trata. Se lleva la obra de arte al espacio urbano de forma que ambos se complementan. La instalación cumple distintas funciones dentro del medio urbano, ya sean de carácter técnico o social. Y se introduce la componente ecologista de forma que es además una obra relevante desde el punto de vista político.

6. - LA ARQUITECTURA DE LA PERFORMANCE

Nuevos espacios generados por las artes

Una de las principales consecuencias derivadas del vínculo formado entre arquitectura y arte contemporáneo forjado desde los años 70, fue la creación de unas necesidades y requerimientos nuevos para aquellos espacios destinados a la representación y exhibición de las obras. Como respuesta a dicha casuística se originó una nueva línea proyectual, los llamados *museos del futuro*. Estos son espacios que evolucionan del concepto de contenedor de obras de arte, sean del tipo que sean, dando lugar a tipologías edificatorias experimentales mediante la aplicación de nuevas tecnologías, medios y conceptos espaciales (Goldberg, 2018). Dentro de esta situación, las artes de acción resaltan por la naturaleza vanguardista de las mismas. En su caso, cada obra es diferente, por lo que el espacio donde se exhiba debe cumplir con un plus de flexibilidad, debiendo ser capaz de acoger una variedad de medios casi ilimitada.

Los espacios evolucionan junto a la técnica, por ende, los museos deben estar en constante actualización. Estos deben estar preparados para incorporar avances como nuevos sistemas de iluminación, conceptos de flexibilidad o nuevas tipologías de exhibiciones polivalentes. Otro aspecto de vital importancia introducido en el desarrollo de los nuevos proyectos es la relación entre arquitecto y artista. En la construcción de un espacio específico para el desarrollo de una obra, se hace indispensable el diálogo entre las partes con el fin de conocer al máximo la técnica y la intención del performer. Esto permitirá que se establezca un diálogo entre arte y arquitectura, formando una unidad coherente (Goldberg, 2018).

En este último capítulo se pretende estudiar dichos espacios invirtiendo el flujo de análisis utilizado en los apartados previos. Anteriormente se ha realizado un estudio de obras de arte de acción que tratan temas relacionados con la arquitectura o el urbanismo. Ahora se plantea conocer ejemplos de arquitectura para la exhibición o el desarrollo de performances que han innovado en sus programas atendiendo a los requerimientos. Este apartado sirve además como un estudio de distintas aplicaciones prácticas de los conceptos expuestos a lo largo del trabajo en arquitecturas reales, cerrando el círculo de la investigación.

Marina Abramović Institute (MAI)

La nave nodriza de la performance

PERFORMANCE

INSTITUCIÓN

ENSEÑANZA

Arquitecto: OMA.

Lugar: Hudson, Nueva York, EE.UU.

Fecha: 2012.

Tipología de edificación: museo, galería, escuela.

Descripción del edificio: instituto para la representación, enseñanza y salvaguarda del arte de la performance.

Conceptos artísticos:

Nueva tipología arquitectónica formulada en base a las artes.

Concepción de la vida humana como obra de arte total.

Unión de las artes de acción en una institución única.



OMA, (2012a) "MAI", imagen de proyecto



OMA, (2012) "MAI", imagen de proyecto

El MAI es un proyecto del estudio de arquitectura de Rem Koolhaas desarrollado en colaboración con la artista de performance Marina Abramović. La premisa es la creación de una sede institucional para el desarrollo de las artes de acción; un laboratorio de exploración del arte *basado en el tiempo* y el arte inmaterial. Esta estaría pensada para albergar obras de performance, danza, cine, música, teatro y ópera; en consonancia con profesionales de otros ámbitos como las ciencias, la tecnología y la educación (OMA, 2012).

El edificio conformaría un archivo viviente para la salvaguarda del arte de la performance, gestándose nuevas formas de expresión al tiempo que se conservan obras históricas. Se plantea el MAI específicamente como escenario para performances de larga duración (de 6 horas o más), acogiendo también talleres, lecturas públicas y festivales. Además, funcionaría también como una escuela tanto para artistas como para espectadores. Estos serían introducidos en el método Abramović, haciéndolos partícipes de la acción y convirtiéndolos en protagonistas de su propia performance (OMA, 2012).

Por la larga duración de las performances, se ofrecen multitud de espacios (cafeterías, librerías, bibliotecas, circulación, vestíbulos...) para que los visitantes puedan satisfacer sus necesidades. Gracias a dichos equipamientos se rompe el aislamiento propio de los espacios de representación tradicionales, dando libertad a la audiencia para oscilar entre distintas actividades sin abandonar en ningún momento la acción, llevando la creación de arte al entorno cotidiano de las personas. De esta forma se reformula la concepción de toda la vida humana como una performance, reinterpretando las interrupciones que afectan a nuestra actividad como una extensión de la obra de arte (OMA, 2012).

Otro concepto que se trata en el proyecto es la dicotomía cuerpo-acción y la interpretación de esta última como la herramienta más potente de creación arquitectónica. Se reflexiona sobre el sentido de la existencia del objeto si no se ejerce una acción sobre él (una de las principales reflexiones de la arquitectura), extrapolándose también al terreno artístico. Al igual que no hay arquitectura sin habitante, no hay performance sin acción y, por tanto, no hay arte (Hernández, 2013).

El edificio como tal se compone de un gran espacio central a modo de "cubo blanco" en el que se ubica el escenario principal, con numerosos puntos de observación que amplían el abanico de posibilidades de la relación espectador-performer. Este cubo forma una planta de tipo claustral, en torno al cual se disponen 3 áreas auxiliares que permiten reconfigurarlo según las necesidades. Estas incluyen: aulas, escenarios auxiliares, espacios polivalentes, camerinos, un mirador, y espacios dedicados al método Abramović (OMA, 2012).

Según Abramović: "el MAI es un ejercicio arquitectónico que se debe cuestionar desde el mismo momento de su construcción. El uso es el que pone en carga al edificio y lo dota de sentido" (Hernández, 2013). De esta forma se diseña un proyecto en el que arte y arquitectura son inherentes ya que, en él, ninguno de los dos tiene forma ni sentido sin el otro.

Fondation D'Entreprise Galeries Lafayette

El espacio cambiante por la acción de la performance

FLEXIBILIDAD

TECNOLOGÍA

INTERVENCIÓN

Arquitecto: OMA

Lugar: París, Francia.

Fecha: 2012-2018.

Tipología de edificación: museo, escenario.

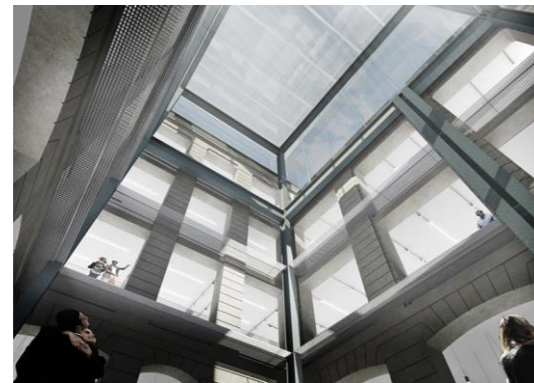
Descripción del edificio: espacio de representación en varios niveles formado por plataformas móviles según los requerimientos de cada pieza.

Conceptos artísticos:

Investigación sobre el espacio de representación de performances.

Intervención sobre un elemento patrimonial renovando su uso.

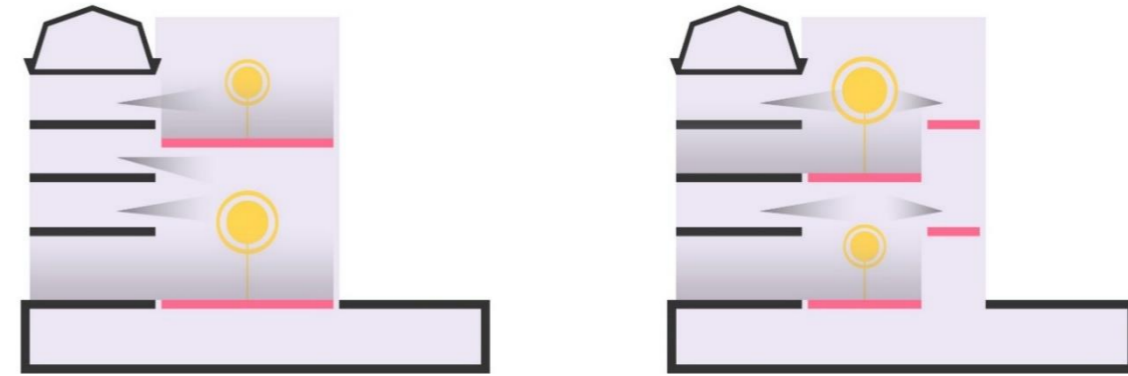
Utilización de nuevas tecnologías en el arte.



OMA, (2012b) "Fondation D'Entreprise Galeries Lafayette", imagen de proyecto



OMA, (2018) "Fondation D'Entreprise Galeries Lafayette"



Fondation D'Entreprise Galeries Lafayette - Diagrama [Imagen del autor]

Propuesta del estudio de arquitectos OMA, liderados por Rem Koolhaas y Ellen van Loon, para la creación de un espacio museístico destinado a la producción e innovación artística para la Fundación D'Enterprise de Galeries Lafayette.

El proyecto se inserta en el interior de un edificio industrial preexistente de finales del Siglo XIX, reinventando el espacio mediante la inclusión de una serie de plataformas móviles que permiten configurar los niveles según las necesidades específicas en cada momento. De esta forma se utiliza la tecnología para la creación de un edificio flexible, en el que no se prevé un programa fijo, sino que el arte y la acción dictan la forma de la galería en cada caso (Duro, 2014).

La protección sobre el edificio al ser un elemento patrimonial fue otra de las variables introducidas en el proceso de transformación del espacio. Se procura respetar y conservar la construcción original, limitando la actuación al patio interior del edificio. Mediante los huecos en la fachada interior original, se accede a la torre interior. Esta cubre toda la superficie del patio y contiene las cuatro plataformas independientes, que se mueven mediante un sistema motorizado. Gracias a ello, se crean distintos niveles que pueden estar conectados con los forjados de la estructura original, haciéndolos accesibles; o situarse a alturas intermedias, convirtiéndolos en espacios únicamente observables desde fuera (Duro, 2014).

Además del espacio expositivo, el proyecto alberga un centro de producción, demandando una flexibilidad aún mayor por la posible intersección entre usos. Con la inclusión de este taller se introduce la variable de creación artística en el proyecto, pudiendo invitar a autores a trabajar en el edificio y posibilitando el desarrollo de la acción artística completa dentro de la instalación (concepción, creación, exposición). También contiene usos como el de centro pedagógico, salas multimedia, oficinas y restaurante (Duro, 2014).

La obra de Frank Gehry (Museo Guggenheim de Bilbao)

La arquitectura como obra de arte

VANGUARDIA

ARTE TOTAL

ORGANICISMO

Arquitecto: Frank Gehry.

Lugar: Bilbao, España.

Fecha: 1992-1997.

Tipología de edificación: museo, galería.

Descripción del edificio: espacio de vanguardia en la exposición y representación de obras de arte de todo tipo.

Conceptos artísticos:

Unión de arte y arquitectura.

Espacio experimental de representación.

Desarrollo de nuevas tecnologías.



S.A. (-) "Museo Guggenheim, Mamá"



S.A. (-a) "Museo Guggenheim" de Frank Gehry, interior

"Las grandes obras de arquitectura expresan un sentimiento. Cuando las visitas y las ves se produce una transmisión de sensaciones por parte del artista, del arquitecto a través del tiempo, a través de los siglos, hasta la actualidad".

(Frank Gehry, 2018, "Frank Gehry: Creating Feeling" de Emile Rafael)

Frank Gehry es considerado en la actualidad como un arquitecto artista, un "constructor de formas". Entre las muchas referencias de su discurso arquitectónico se encuentran conceptos provenientes incluso del Renacimiento, como la consideración de la arquitectura como soporte de las formas artísticas y no como mero objeto encadenado a la contemplación. Esta influencia de los modelos clásicos se encuentra en muchas de sus obras, sobre todo en la etapa de concepción del proyecto. Aspectos como el esquema de planta, la relación con el entorno o los accesos se pueden comparar con planos y estrategias de figuras como Borromini, por ejemplo (García, 2021).

"La mayoría de la gente no piensa en la arquitectura como un arte. Esto hace que la arquitectura se difumine; porque la arquitectura, además de ser un arte, es un acto de conciencia social [...]. Al no considerar ese componente, muchas veces las obras pierden el empujón que las eleva al estatus del arte arquitectónico".

(Frank Gehry, 2018, "Frank Gehry: Creating Feeling" de Emile Rafael)

Pero esta relación con el plano artístico no se queda en una inspiración en las formas clásicas. Gehry reflexiona muy intensamente en conceptos como el estudio de la naturaleza y las formas orgánicas, la relación con el paisaje y su poder para transformar un lugar como la obra de arte máxima, trasladando su esencia a los edificios. Como culmen de esta conexión, la arquitectura de Gehry se caracteriza por la brillante introducción de la vanguardia en lo que a formas de exhibición y desarrollo de obras de arte se refiere; tanto a las tradicionales como a contemporáneas, incluyendo obras de arte de acción de todo tipo (García, 2021).

"Dibujando peces me di cuenta de que sus formas expresan movimiento y de la riqueza de su lenguaje [...]. La mayoría de los edificios son muy estáticos, pero a mí me atrae el sentido de movimiento que estos tienen".

(Frank Gehry, 2018, "Frank Gehry: Creating Feeling" de Emile Rafael)

El Guggenheim de Bilbao, por ejemplo, es una muestra de innovación en lo que a espacios museísticos se refiere. No solo en lo que atañe a aspectos arquitectónicos, sino también a medios de exposición. En el museo se han anticipado exhibiciones multimedia para audiencias de alta capacidad, se han desarrollado de formas nuevas la relación artista-arquitecto y se han introducido nuevas tecnologías en sistemas de ambientación o recursos para desarrollar espacios de exposición flexibles (Goldberg, 2018). El mismo Gehry ha expresado la concepción de su obra como la expresión de la naturaleza en la arquitectura, dando lugar al sentido artístico de sus edificios. Para él el museo no contiene el arte, sino que completa la obra artística mediante el espacio.

La Filarmónica de Berlín

El espacio modelado por la música

REPRESENTACIÓN

ESPACIALIDAD

MÚSICA

Arquitecto: Hans Scharoun.

Lugar: Berlín, Alemania.

Fecha: 1960-1963.

Tipología de edificación: auditorio, filarmónica.

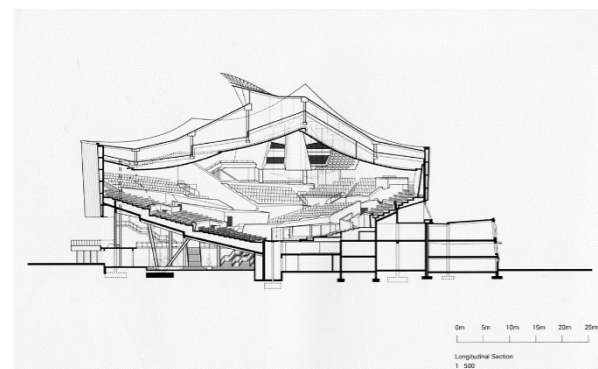
Descripción del edificio: filarmónica con una configuración espacial adaptada a la transmisión de ondas sonoras.

Conceptos artísticos:

Adaptación del espacio al arte.

Estudio sobre la producción de arte.

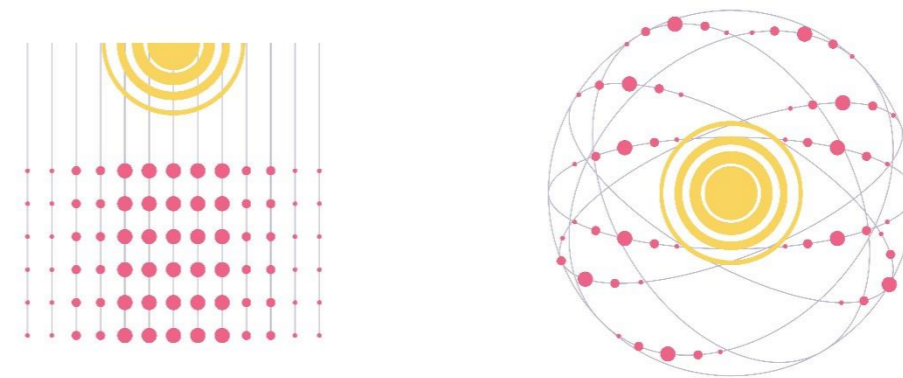
Creación de una nueva tipología edificatoria mediante el estudio del arte y su futuro uso.



Scharoun, H. (1960) "Filarmónica de Berlín, sección"



Adenis, P. (-) "Filarmónica de Berlín" de Hans Scharoun



Auditorio tradicional vs. Filarmónica de Berlín - Diagrama [Imagen del autor]

La obra de Scharoun entra en la línea de la arquitectura orgánica, desarrollada a mediados del Siglo XX por arquitectos como Frank Lloyd Wright o Alvar Aalto. Esta tendencia se basa en el desarrollo de los proyectos como si de organismos vivientes se tratara, siguiendo los sistemas y las formas de la naturaleza. De ahí las geometrías curvas e irregulares que caracterizan a la Filarmónica de Berlín, construida entre 1960 y 1963 (Olivera, 2016).

El carácter orgánico del proyecto busca la armonía en sus formas con el entorno, el ser humano y el arte que en él se produce. Este último aspecto es el más importante, ya que la propia música es el origen del proyecto y de todas las decisiones que en él se toman. El edificio es la traducción de una realidad tan volátil como el sonido a un espacio físico, en base a las sensaciones que como oyente se experimentan gracias a las cualidades de la sala donde se escucha. Este no es el primer intento de edificio con estas características. En la década de 1910, el antes mencionado Oskar Schlemmer, en su labor como profesor en la Bauhaus de Weimar ya ideó el que él llamó *teatro esférico* para una mejor apreciación de las obras que componía con sus alumnos (Goldberg, 1979).

Como un ser vivo, la filarmónica crece de dentro a fuera, de forma que el escenario forma el núcleo del edificio. Este define tanto el espacio del auditorio situado sobre él, como los salones y pasillos que se encuentran por debajo y a los lados (Olivera, 2016).

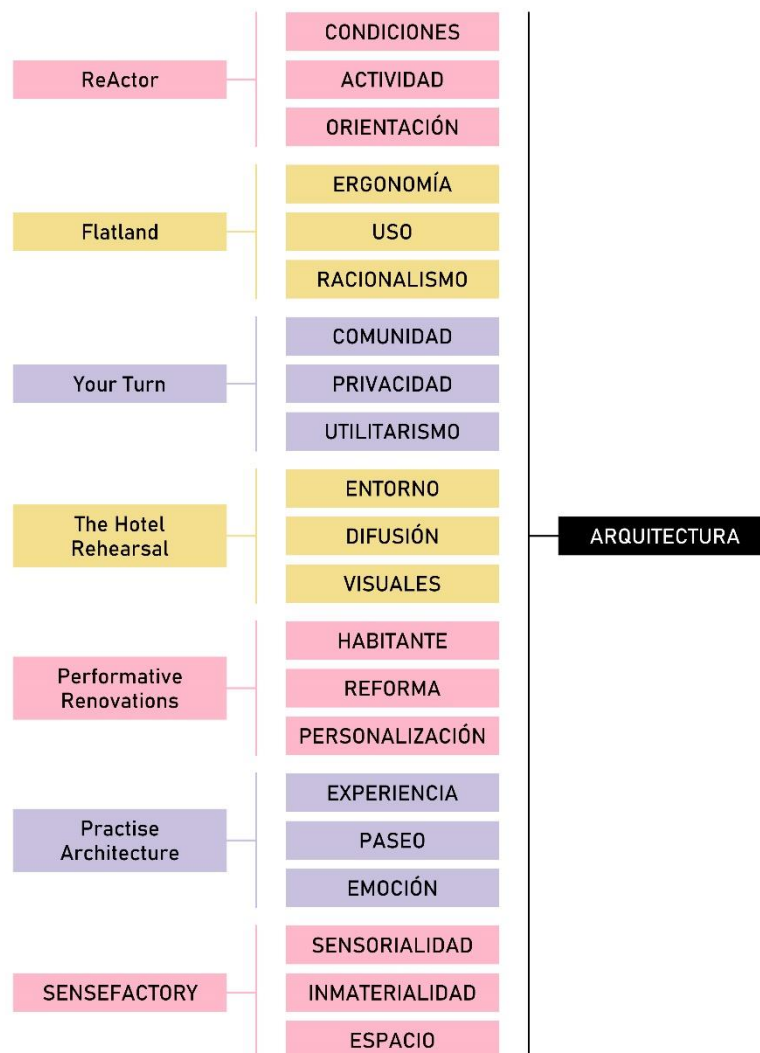
En el interior de la sala del auditorio, la principal novedad es que la escena se encuentra en el centro de los tres ejes del espacio. Lo rodea por todos sus laterales del público, que se aloja en una serie de plataformas inclinadas que envuelven el espacio central. Esta disposición se basa en la forma en la que un público rodea de forma natural a un artista actuando en un espacio abierto, formando anillos a su alrededor. Además, gracias a ella se pone en relación a las distintas secciones del público. Al encontrarse enfrentados, se iguala en importancia a todos los agentes implicados en el acto, dotando de unidad a toda la sala (Olivera, 2016).

7. – CONSIDERACIONES FINALES

Este apartado se plantea como un resumen de los contenidos expuestos anteriormente, de forma que se recojan todas las nociones tratadas sobre arte y arquitectura para obtener una visión general de la que extraer conclusiones finales. A continuación, se presentan por apartados todas las obras junto con los conceptos que cada una de ellas analiza.

LAS ARTES DE ACCIÓN Y LA ARQUITECTURA

Bajo una mirada arquitectónica, se hace evidente la relación entre todas las obras expuestas en el primer apartado del análisis. Con este punto de vista, se observa que se tratan gran cantidad de los aspectos presentes en un proyecto de arquitectura. Esto se aprecia en el siguiente esquema y, seguidamente, en una explicación detallada de cada obra:



“ReActor” – La orientación de una estancia y la consideración de las actividades que una vivienda debe contener.

“Flatland” – La ergonomía de los edificios y los objetos; la universalidad de estos necesaria para su estandarización.

“Your Turn” – La convivencia entre distintos individuos dentro de un edificio y su consideración en el diseño.

“The Hotel Rehearsal” – La influencia del entorno en el que se inserta el edificio, el papel de la publicidad en el desarrollo de un proyecto.

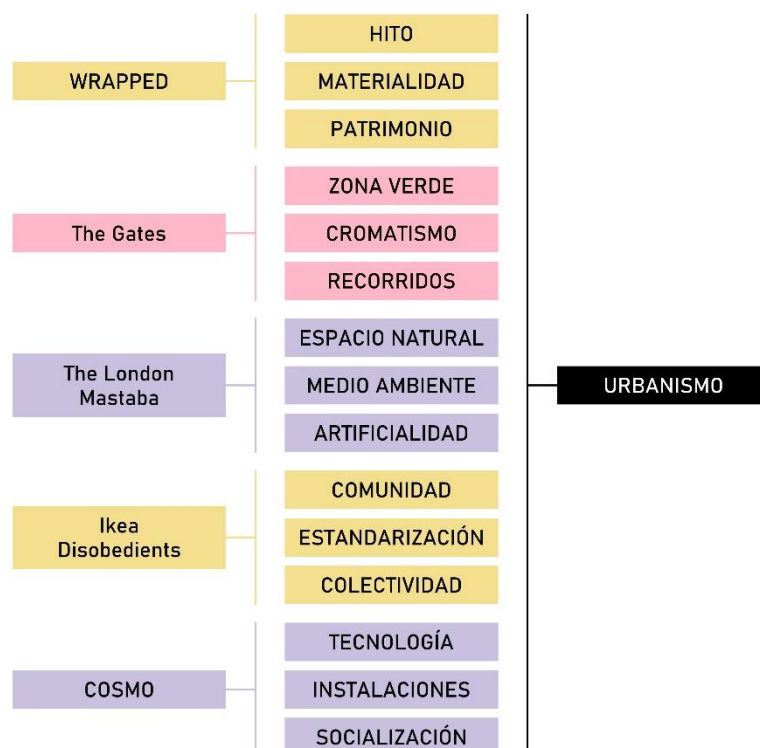
“Performative Renovations” – La reforma de un espacio enfocada a su uso real por parte del cliente

“Practise Architecture” – La experiencia arquitectónica, la transformación de un espacio mediante el arte.

“SENSEFACTORY” – La consideración de aspectos sensoriales como herramientas para la creación proyectual.

LAS ARTES DE ACCIÓN Y EL URBANISMO

De igual forma se pueden poner en relación los trabajos en el segundo apartado según los conceptos que tratan sobre el urbanismo y la ciudad.



“WRAPPED” – El hito urbano como elemento configurador de la ciudad, la arquitectura patrimonial en el espacio urbano.

“The Gates” – Transformación de un espacio natural urbano mediante la performance, afección de la ciudad por agentes externos.

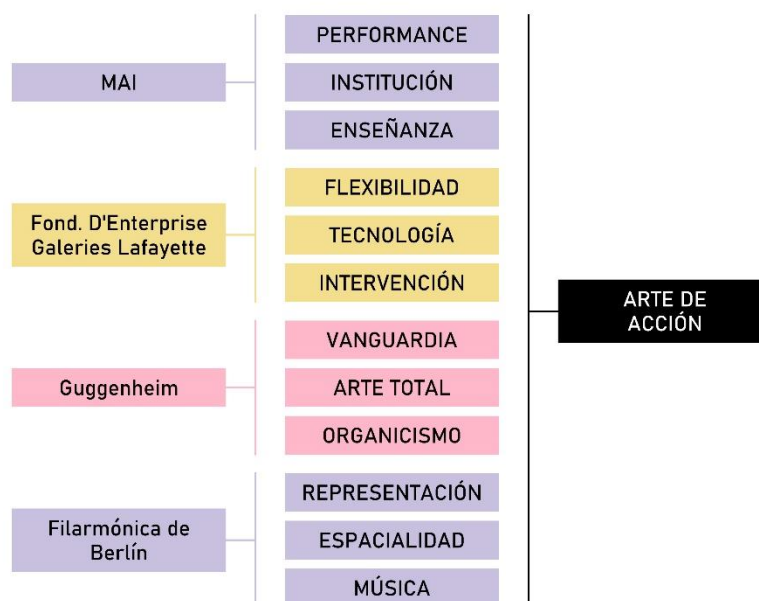
“The London Mastaba” – La huella del desarrollo urbanístico en el planeta.

“Ikea Disobedients” – Relación entre comunidades bajo un punto de vista arquitectónico y social; formas de construir el espacio público.

“COSMO” – Componentes y avances tecnológicos del urbanismo contemporáneo, utilización del arte y el urbanismo para crear nuevas formas de socialización en la ciudad, urbanismo ecológico.

LA ARQUITECTURA DE LA PERFORMANCE

En el tercer apartado, al invertirse el flujo de análisis, se exponen obras de arquitectura relacionadas entre sí por su contenido artístico. Se exponen cuatro ejemplos de edificios que reinventan su programa y su forma obedeciendo a las obras de arte que contienen, encontrando su nexo de unión y su idea generadora en distintos conceptos propios de la performance.



Marina Abramović Institute: edificio para el desarrollo de las artes de acción de forma integral.

Fondation D'Entreprise Galeries Lafayette: espacio de representación dinámico, adaptable a la pieza en exposición.

La obra de Frank Gehry (Museo Guggenheim de Bilbao): inclusión de nuevas tecnologías y formas de pensamiento y creación arquitectónicas para la creación de un espacio puente entre arte y arquitectura.

La Filarmónica de Berlín: una tipología edificatoria reinventada en base a la forma de arte que en ella se produce.

8. – CONCLUSIONES

Como se ha visto, desde sus orígenes, las artes han guardado una fuerte vinculación con la arquitectura. Sin embargo, esta relación a menudo se limita a ser comentada desde un contexto histórico, en el que la arquitectura se consideraba al mismo nivel que otras disciplinas como la pintura o la escultura. Hoy en día, la tecnificación de la profesión ha hecho que la componente artística de ésta se haya perdido en la mayoría de edificios de carácter no representativo. Únicamente los gigantes de la arquitectura actual tienen permitido incluir la consideración artística en sus obras, al percibirse como algo superfluo y alejado de la realidad de construir un edificio.

Esta suposición viene en muchos casos de la interpretación errónea de las posibles aplicaciones del arte en el ámbito de la construcción. La concepción de éstas como la traducción literal de formas plásticas a un edificio, hace que se perciban como adiciones costosas e inútiles.

Sin embargo, la realidad es otra; y es lo que se ha intentado demostrar mediante la realización de este trabajo. La verdadera naturaleza del arte es social y humana; lejos de la estética y lo visual, es un medio de conocimiento de la conducta, las preocupaciones y la vida de las personas. Es aquí donde reside su valor, y su posible aplicación en una realidad tan determinante para el ser humano como es el diseño del medio en el que desarrolla su actividad.

Lejos de ser estas aplicaciones supuestos utópicos (como podía pasar en los inicios del arte moderno), actualmente son una realidad. Esto queda evidenciado por el carácter práctico de la investigación, basándose en ejemplos construidos y funcionales en la mayoría de los casos (tanto de obras de arte como arquitectónicas). Se prueba así, no solo la posible aplicación del arte y la acción en la arquitectura, sino también la mejora que esta supone en la proyección de espacios.

Este es un intento de acercar la arquitectura a otro ámbito de expresión (de tantos otros) del que se puede enriquecer, como son las artes de acción. Se evidencia en este documento la necesidad de experimentación en la arquitectura, y el desarrollo de nuevas formas de proyectar. Solo mediante la innovación y la creatividad se producen los avances necesarios para llegar a producir espacios no solo más habitables y adecuados para su uso, sino más humanos y cercanos a aquellas personas que los viven y que llevan a cabo su día a día en ellos.

9. - BIBLIOGRAFÍA

- Acconci, V. (2010) "City of Words". Disponible en: <https://proyectoidis.org/vito-acconci/> [Consultado 31-7-2023].
- Adenis, P. (-) "Filarmónica de Berlín". Disponible en: <https://www.visitberlin.de/es/philharmonie-berlin> [Consultado 9-8-2023].
- Antolín García, A. (2020). "ALEX SCHWEDER: CUANDO LA ARQUITECTURA SE VUELVE PERFORMANCE". *Elledecor*, 13 de mayo. Disponible en: <https://www.elledecor.com/es/arquitectura/a22556661/alex-schweder-arquitectura-performance-obras/> [Consultado 6-4-2023].
- Antolín García, A. (2023). "¿Qué es el Land Art? Definición y principales artistas". *Elledecor*, 4 de julio. Disponible en: <https://www.elledecor.com/es/arte/a25561802/land-art-que-es/> [Consultado 26-7-2023].
- Badia, M. (2013). "La actualidad de la performance". *Montse Badia*, 1 de febrero. Disponible en: <http://www.montsebadia.net/spip/spip.php?article160> [Consultado 12-6-2023].
- Barnes, R. (2018) "ReActor". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/reactor/> [Consultado 1-8-2023].
- Benton, T. (1987) "Le Corbusier and the promenade architecturale". *Revista Arquitectura*, 264-265, 38-47.
- Borisova Fedotova, A. y Tejada Martín, I. (2021) «Teatro de masas en la Rusia posrevolucionaria: la proto-performance en los contextos urbanos y su influencia en la construcción de las identidades colectivas», *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, (9), pp. 189-210. DOI: 10.5944/etfvii.9.2021.30491.
- Bough, M. (1969) "La vida y época de Sigmund Freud". Disponible en: <https://robertwilson.com/the-life-and-times-of-sigmund-freud> [Consultado 31-7-2023].
- Bragaia, F. (2010) "Villa Savoye". Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/02-58394/ville-savoye-le-corbusier> [Consultado 2-8-2023].
- Bravo, D. (2014) "Christo and Jeanne-Claude, The Gates". *Khan Academy*, 11 de octubre. Disponible en: <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/christo-and-jeanne-claude-the-gates> [Consultado 27-7-2023].
- Calvo, I. (2021). "El Cabaret Voltaire: los seis meses que cambiaron la Historia del Arte". *¡Ah! Magazine*, 21 de enero. Disponible en: <http://www.ahmagazine.es/cabaret-voltaire/> [Consultado 10-6-2023].
- Calvo Santos, M. (2015). "Acción". *HA!*, 21 de enero. Disponible en: <https://historia-arte.com/movimientos/accion> [Consultado 12-6-2023].
- Caplan, E. Cunningham, M. (1992) "Beach Birds For Camera". Disponible en: <https://www.descubrirelarte.es/2017/05/12/homenaje-a-merce-cunningham-el-hombre-que-cambio-el-rumbo-de-la-danza.html> [Consultado 31-7-2023].
- Ceriani, A. (2009) "Las Termas de Vals". Disponible en: <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals> [Consultado 3-8-2023].

Cuesta, P. (2018) "La Mastaba de Londres realizada por Christo, se inaugura en el Lago Serpentine de Hyde Park". *Metalocus*, 28 de junio. Disponible en: <https://www.metalocus.es/es/noticias/la-mastaba-de-londres-realizada-por-christo-se-inaugura-en-el-lago-serpentine-de-hyde-park> [Consultado 28-7-2023].

De Guzmán, M. (2015) "COSMO". Disponible en: <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/cosmo-moma-ps1/> [Consultado 5-8-2023].

De las Heras, M. (2022). "Marinetti, el poeta fundador del futurismo, la vanguardia artística donde imaginó y creó el fascismo". *El Debate*, 22 de diciembre. Disponible en: https://www.eldebate.com/cultura/20221222/marinetti-poeta-creador-futurismo-vanguardia-artistica-surgio-fascismo-italiano_81438.html [Consultado 5-6-2023].

De Quevedo, D. (2021). "La arquitectura soviética y sus cuatro fases funcionales". *Larazoncomunista.com*, 7 de marzo. Disponible en: <https://www.larazoncomunista.com/post/7-7-la-arquitectura-sovi%C3%A9tica-y-sus-cuatro-fases-funcionales> [Consultado 19-6-2023].

Duque, K. (2012). "Clásicos de Arquitectura: Casa Farnsworth / Mies van der Rohe". *Archdaily*, 10 de julio. Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/02-169324/clasicos-de-arquitectura-casa-farnsworth-mies-van-der-rohe> [Consultado 24-6-2023].

Duro, A. (2014) "FUNDACIÓN D'ENTREPRISE GALERÍAS LAFAYETTE POR OMA". *Metalocus*, 30 de julio. Disponible en: <https://www.metalocus.es/es/noticias/fundacion-dentreprise-galerias-lafayette-por-oma> [Consultado 8-8-2023].

Escobar, A. (2013) "Practise Architecture". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/practise-architecture/> [Consultado 3-8-2023].

García, I. (2021) "La arquitectura clásica de Frank Gehry". *Veredes*, 28 de junio. Disponible en: <https://veredes.es/blog/la-arquitectura-clasica-de-frank-gehry-inigo-garcia-odiaga/> [Consultado 8-8-2023].

Goldberg, R.L. (1979) *Performance, Live Art 1909 to the present*. Londres: Thames and Hudson Ltd.

Goldberg, R. (2018). *PERFORMANCE NOW: live art for the 21st century*. Londres: Thames and Hudson Ltd.

Gordon, K. (2012) "Ikea Disobedients de Andrés Jaque Arquitectos, Adquirido por el MoMA". *ArchDaily*, 4 de agosto. Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/02-176303/ikea-disobedients-de-andres-jaque-arquitectos-adquirido-por-el-moma> [Consultado 28-7-2023].

Graham, D. (1976) "Public Space/Two Audiences". Disponible en: <https://bordercrossingsmag.com/article/dan-graham-mirror-complexities> [Consultado 31-7-2023].

Halsman, P. (1948) "Dalí Atomicus". Disponible en: <https://www.expansion.com/fueradeserie/cultura/2022/09/09/63038ce7468aebc10e8b4599.html> [Consultado 31-7-2023].

Hernández, P. (2013) "Performar arquitectura". *Arquine*, 8 de agosto. Disponible en: <https://arquine.com/performar-arquitectura/> [Consultado 7-8-2023].

- Jaque, A. (2011) "Ikea Disobedients". Disponible en: <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/ikea-disobedients/> [Consultado 5-8-2023].
- Jaque, A. (2012) "Ikea Disobedients". Disponible en: <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/ikea-disobedients/> [Consultado 5-8-2023].
- Jaque, A. (2015) "COSMO". Disponible en: <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/cosmo-moma-ps1/> [Consultado 5-8-2023].
- Kaprow, A. (1959) "18 Happenings en 6 Partes". Disponible en: <https://www.pinterest.cl/pin/573294227551563283/> [Consultado 31-7-2023].
- Kaprow, A. (1961) "Yard". Disponible en: <https://masdearte.com/especiales/happenings-las-formas-del-acontecimiento/> [Consultado 31-7-2023].
- Klein, C. (2019) "SENSEFACTORY". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/sensefactory/> [Consultado 3-8-2023].
- Koddenberg, M. (2021). "Packages and Wrapped Objects". *ChristoandJeanneClaude.net*, 13 de enero. Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/packages-and-wrapped-objects/> [Consultado 26-7-2023].
- Kruchenji, A. (1913) "Victoria sobre el Sol". Disponible en: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2019/03/22/malevich-y-una-victoria-sobre-el-sol/> [Consultado 31-7-2023].
- Lisnovsky, M. (2010). "César Pelli introduce el concepto de Performance en Arquitectura". *URBANISMO.COM*, 13 de agosto. Disponible en: <https://www.urbanismo.com/arquitecturayurbanismo/cesar-pelli-introduce-el-concepto-de-performance-en-arquitectura/> [Consultado 27-6-2023].
- Machiste, Y. (2022). "¿Qué es el happening como movimiento artístico?" *Moove Magazine*, 25 de marzo. Disponible en: <https://moovemag.com/2022/03/que-es-el-happening-como-movimiento-artistico/> [Consultado 10-6-2023].
- Mandella, J. (2017) "Your Turn". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/your-turn/> [Consultado 2-8-2023].
- Marinetti, F. T. (1909) *Manifiesto del Futurismo*.
- Martín, C. (2021). "Las Termas de Vals cumplen 25 años: una joya brutalista en medio de Suiza". *Revista AD*, 22 de diciembre. Disponible en: <https://www.revistaad.es/arquitectura/articulos/las-termas-de-vals-de-peter-zumthor-cumplen-25-anos-una-joya-termal-en-medio-de-suiza> [Consultado 21-6-2023].
- Mauri, F. (1909) "Gran Serata Futurista". Disponible en: <https://proa.org/esp/exhibicion-proa-fabio-mauri--textos.php> [Consultado 31-7-2023].
- Merino, D. (2021). "Los monumentales disturbios de Christo y Jeanne-Claude". *Mundo Diners*, 1 de diciembre. Disponible en: <https://revistamundodiners.com/artistas-christo-y-jeanne-claude/> [Consultado 26-7-2023].

- Robbins, G. (2012) "Casa Farnsworth". Disponible en: <https://www.archdaily.cl/cl/02-169324/clasicos-de-arquitectura-casa-farnsworth-mies-van-der-rohe> [Consultado 2-8-2023].
- Scharoun, H. (1960) "Filarmónica de Berlín, sección". Disponible en: https://es.wikiarquitectura.com/filarmc3b3nica_berlc3adn_seccic3b3n/ [Consultado 9-8-2023].
- Schneider, E. (1926) "El Ballet Triádico". Disponible en: <https://culturainquieta.com/es/arte/diseno/item/16926-el-anti-ballet-de-la-bauhaus-que-anticipo-la-ciencia-ficcion.html> [Consultado 31-7-2023].
- Schweder, A. (2007) "Flatland". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/flatland/> [Consultado 2-8-2023].
- Schweder, A. (2012). "Performance Architecture". *Le Journal Spéciale'Z, 04*, pp. 102-104. Disponible en: <http://www.alexschweder.com/wp-content/uploads/2017/02/le-Journal-Speciale-Z.pdf> [Consultado 15-04-2023].
- Schweder, A. (2013) "OK Boyfriend". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/performative-renovations/> [Consultado 3-8-2023].
- Schweder, A. (2013a) "Rented Milk". Disponible en: <http://www.alexschweder.com/performative-renovations/> [Consultado 3-8-2023].
- Schweder, A. (2018) "Flatland". *Alex Schweder / Performance Architecture*, 10 de agosto. Disponible en: <http://www.alexschweder.com/flatland/> [Consultado 7-8-2023].
- Tabuenca, E. (2021). "Manifiesto Surrealista: resumen". *Unprofesor*, 17 de marzo. Disponible en: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/manifiesto-surrealista-resumen-4093.html> [Consultado 10-6-2023].
- Torrijos, P. (2016). "Ernst Neufert, el arquitecto y 'padre' del estándar sin el que Ikea no existiría". *Eleconomista*, 14 de octubre. Disponible en: <https://www.eleconomista.es/construccion-inmobiliario/noticias/7889408/10/16/Ernst-Neufert-el-arquitecto-y-padre-del-estandar-sin-el-que-Ikea-no-existiria.html> [Consultado 19-6-2023].
- Vivares, J. C. (2015) *APROXIMACIÓN AL ARTE DE ACCIÓN (La otra vanguardia)*. Instituto Superior de Música "José Hernández".
- Vladimirov, C. (1961) "L'Arc de Triomphe, Wrapped". Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/arc-de-triomphe-wrapped/> [Consultado 4-8-2023].
- Vladimirov, C. (1979) "The Gates". Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/the-gates/> [Consultado 4-8-2023].
- Vladimirov, C. (2016) "The London Mastaba". Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/the-london-mastaba/> [Consultado 4-8-2023].
- Volz, W. (1995) "Wrapped Reichstag". Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/wrapped-reichstag/> [Consultado 4-8-2023].
- Volz, W. (2005) "The Gates". Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/the-gates/> [Consultado 4-8-2023].

Volz, W. (2018) "The London Mastaba". Disponible en: <https://christojeanneclaude.net/artworks/the-london-mastaba/> [Consultado 4-8-2023].

Weber, S. (2019) "COSMO MoMA PS1". *Office for Political Innovation*, 16 de febrero. Disponible en: <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/cosmo-moma-ps1/> [Consultado 4-8-2023].

Weber, S. (2023) "Office for Political Innovation". *Office for Political Innovation*, 16 de junio. Disponible en: <https://officeforpoliticalinnovation.com/> [Consultado 27-7-2023].

S.A. (1920) "Primera Feria Internacional Dadá". Disponible en: <https://www.wsj.com/articles/dada-100-years-later-1453223133> [Consultado 31-7-2023].

S. A. (1928) "Edificio Narkomfin". Disponible en: <https://www.flavor77.com/articles/show/2294/narkomfin-moscow-constructivism-renovation> [Consultado 2-8-2023].

S. A. (1963) "Carpenter Center for Visual Arts". Disponible en: <https://tecne.com/biblioteca/le-corbusier-y-la-promenade-architecturale/> [Consultado 3-8-2023].

S.A. (-) "Museo Guggenheim, Mamá". Disponible en: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion/obras/mama> [Consultado 9-8-2023].

S.A. (-a) "Museo Guggenheim". Disponible en: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion> [Consultado 9-8-2023].

