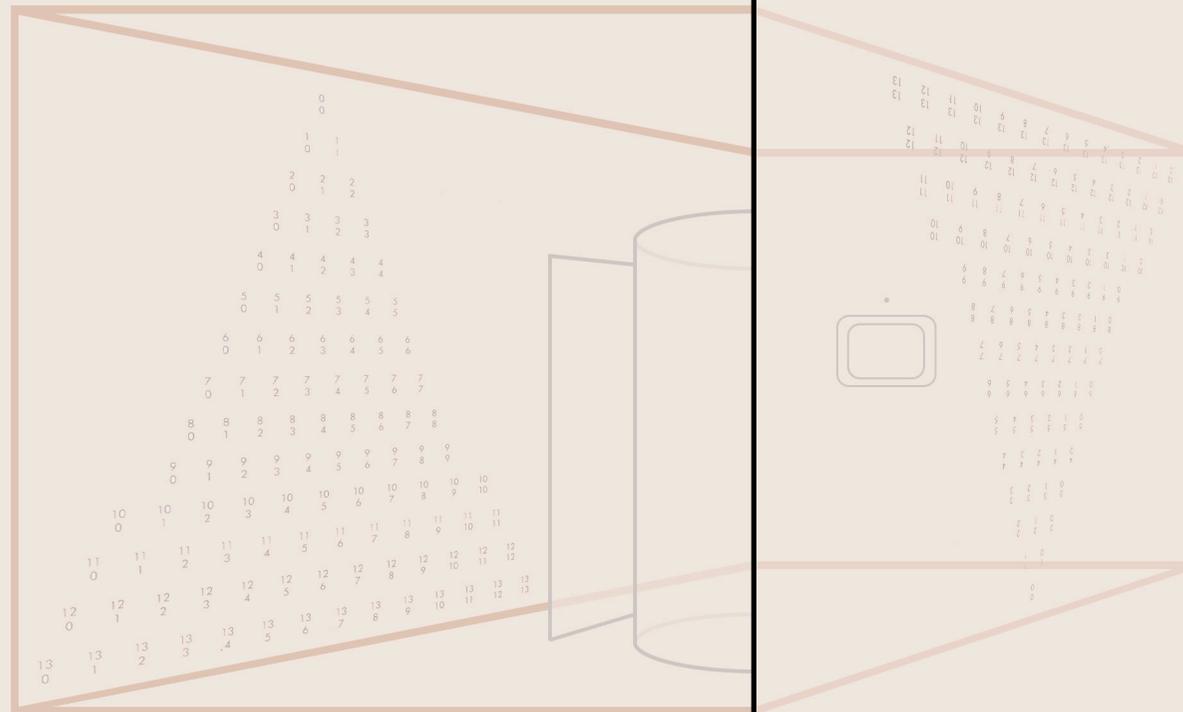


# DAN GRAHAM

## UNA EXPLORACIÓN ARQUITECTÓNICA DEL ARTE



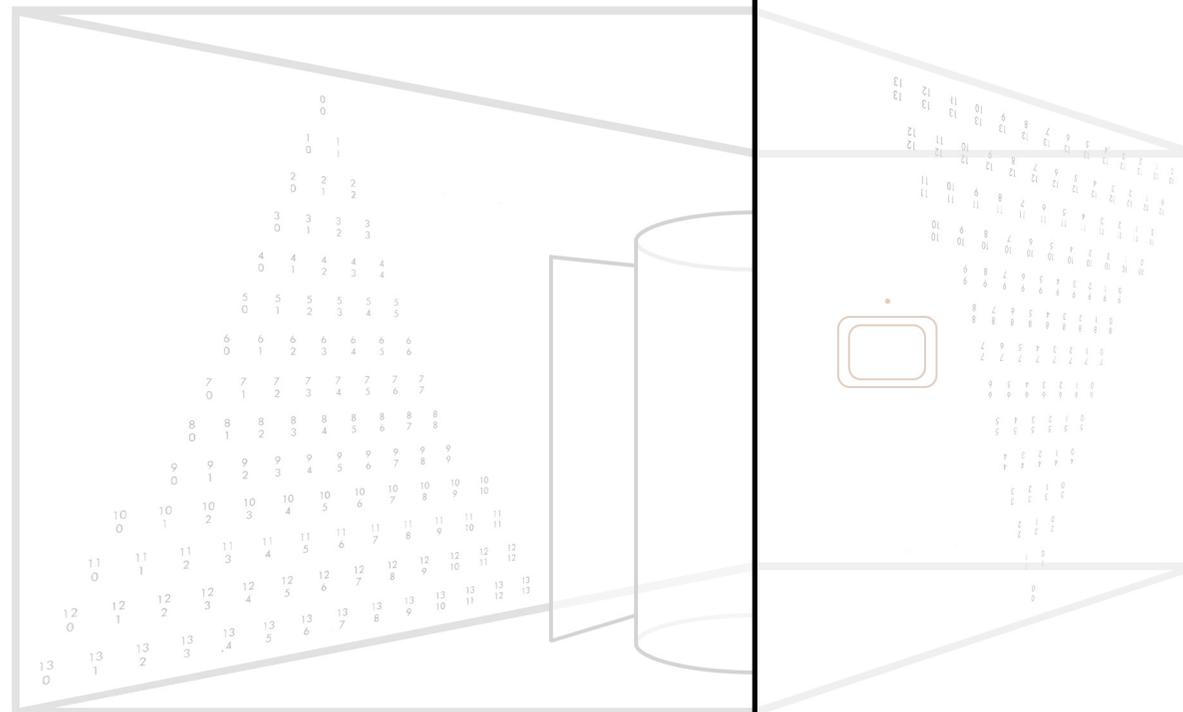
M.ELENA SANZ FERRERO  
TUTOR: IVÁN ISRAEL RINCÓN BORREGO



# DAN GRAHAM

## UNA EXPLORACIÓN ARQUITECTÓNICA DEL ARTE

TRABAJO FIN DE GRADO



**Universidad de Valladolid**

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR  
DE ARQUITECTURA

**M.ELENA SANZ FERRERO**

TUTOR: IVÁN ISRAEL RINCÓN BORREGO  
DEPARTAMENTO: TEORÍA DE LA  
ARQUITECTURA Y PROYECTOS  
ARQUITECTÓNICOS  
SEPTIEMBRE 2020



## *RESUMEN*

Las relaciones entre lo privado y lo público, el interior y el exterior o la conexión entre el artista y el espectador han sido las ideas que Dan Graham ha utilizado a la hora de realizar sus obras. De formación autodidacta y a través de un personal lenguaje artístico, el desarrollo de sus trabajos, desde que comenzara a mediados de los setenta, ha evolucionado hasta tener un notable acercamiento con la arquitectura. El interés por los nuevos materiales y la búsqueda constante de la mirada del espectador, dentro de un entorno utópico para sus obras han sido las principales preocupaciones de este artista.

A través del arte, la arquitectura y los comportamientos sociales se ha desarrollado un análisis de algunas de las obras más relevantes de su carrera. Las cualidades perceptivas del vidrio, así como los mecanismos de vigilancia y observación y el distanciamiento temporal a través de los sentidos han sido las líneas de investigación que han permitido relacionar estos campos con su obra. Los límites que estos establecen entre la objetividad y la subjetividad han planteado múltiples preguntas y una curiosidad en el espectador que ha conseguido la fama del autor.

**Palabras clave:** Dan Graham, espectador, espejo, pabellón, vidrio.



## *ABSTRACT*

The relationships between the private and the public, the interior and the exterior or the connection between the artist and the viewer have been the ideas that Dan Graham has used when creating his works. Self-taught and through a personal artistic language, the development of his works, since it began in the mid-seventies, has evolved to a remarkable approach to architecture. The interest in new materials and the constant search for the viewer's gaze, within a utopian environment for his works, have been the main concerns of this artist.

Through art, architecture and social behavior, an analysis of some of the most relevant works of his career has been developed. The perceptive qualities of glass, as well as the mechanisms of surveillance and observation and the temporal distance through the senses have been the lines of research that have allowed to relate these fields with his work. The limits that these establish between objectivity and subjectivity have raised multiple questions and a curiosity in the viewer which has achieved the fame of the author.

**Keywords:** Dan Graham, viewer, mirror, pavilion, glass.

*This announcement is under no circumstances to be construed as an offer to sell or as a solicitation of an offer to buy any of these securities. The offering is made only by the Prospectus.*

**NEW ISSUE**

**June 2, 1969**

**1,500 Shares**

**DAN GRAHAM INC.**

**Price \$10 per share**

**Dan Graham Incorporated (underwriter)**  
84 Eldridge St., New York, N. Y. 10002  
Phone (212) 925-3490

Fig.1

A 02.34  
A 00.98  
A 01.42  
A 00.65  
A 00.80  
A 00.27  
A 00.39  
A 00.53  
A 00.53  
A 00.41  
A 00.49  
A 00.25  
A 00.49  
A 00.43  
A 00.59  
A 00.26  
A 00.25  
A 00.65  
A 01.18  
A 00.42  
A 00.69  
A 00.48  
A 00.39  
A 00.29  
A 00.29  
A 00.35  
A 00.34  
A 00.24  
A 00.39  
A 00.47  
A 00.79  
A 00.47  
A 00.29  
A 00.40  
A 00.33  
A 00.83  
A 01.25  
A 01.03  
A 00.11  
A 00.41  
A 00.20  
A 00.44  
A 00.02

Fig.2

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

DAN GRAHAM

OBRAS SELECCIONADAS

EL ESPEJO Y SU INFLUENCIA EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA

TIME DELAY ROOMS. TIEMPO Y ESPACIO

ALTERATION TO A SUBURBAN HOUSE. PÚBLICO Y PRIVADO

PABELLONES. UN ACERCAMIENTO ARQUITECTÓNICO

CONCLUSIONES

MARK FRANCIS EN CONVERSACIÓN CON DAN GRAHAM

BIBLIOGRAFÍA

A 02.34  
A 00.98  
A 01.42  
A 00.65  
A 00.80  
A 00.27  
A 00.39  
A 00.53  
A 00.53  
A 00.41  
A 00.49  
A 00.25  
A 00.49  
A 00.43  
A 00.11  
A 00.13  
A 00.23  
A 00.27  
A 00.41  
A 00.55  
A 00.71  
A 00.93  
A 00.97  
A 01.06  
A 00.83  
A 01.25  
A 01.03  
A 00.11  
A 00.41  
A 00.20  
A 00.44  
A 00.02



## INTRODUCCIÓN

¿Quién eres realmente cuando nadie te observa? En base a esta pregunta podríamos analizar toda la obra de Dan Graham y su relación con el campo de la arquitectura. Tanto las instalaciones cerradas con espejos en su interior, como los grandes edificios con amplias superficies acristaladas que impelen la acción humana. El hecho de vernos reflejados en un espejo o saber que nos están viendo a través de un vidrio nos provoca una sensación de vigilancia. La diferencia de escala entre las obras de arte del propio autor y los grandes edificios hacen que percibamos diferentes sensaciones condicionadas también por su ubicación.

Un “buen” día o un “mal” día no solo es capaz de modificar el estado anímico de una persona, sino también la percepción de la obra de Graham. El fuerte carácter subjetivo con que diseña sus obras y el protagonismo que otorga a elementos incontrolables, como las condiciones meteorológicas, hace que su efecto en el espectador sea muy variado.

El recorrido de aproximación a la arquitectura que inicia con *Homes for America* (1966-1967) y termina con los pabellones ha sido muy diverso, pero con una fuerte vinculación en todas las etapas. El uso de la fotografía, cámaras de video y monitores de proyección, con una posterior introducción del vidrio-espejo, ha provocado que este elemento haya sido uno de los materiales más destacados al facilitarle el desarrollo de una obra de gran solidez y coherencia en muchos aspectos.

Los siguientes apartados pretende conseguir una reflexión en el lector sobre la importancia de los vidrios y más concretamente de los espejos en nuestro día a día y lo que eso nos afecta inconscientemente. Los cambios de escala o el entorno generan distintas percepciones que afectan tanto al campo artístico como al campo arquitectónico. El fuerte vínculo que se genera entre estos dos mundos está presente en todo momento.



Fig.3

# DAN GRAHAM

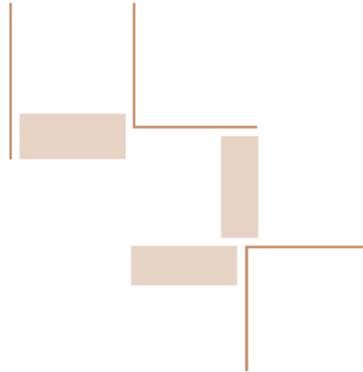




Fig.4

*No hagas arte como una carrera, porque eso significa que solo estás haciendo las mismas cosas aburridas que criticaste al principio.<sup>1</sup>*

## DAN GRAHAM.EL ARTISTA.

Dan Graham (Urbana, Illinois, EEUU, 1942) es un artista que cuenta con un amplio abanico de obras. Sus inicios en el arte están relacionados con la fundación de la galería John Daniels ubicada en Nueva York. Allí, entabló relaciones con otros artistas como Sol LeWitt, Dan Flavin o Robert Smithson, que le sirvieron de influencia para crear sus primeras obras, así como para tener un contacto más directo con el arte minimalista y reflexionar sobre “el arte de galería”. El repertorio de obras de Graham se puede estructurar en tres etapas entendidas dentro de una evolución que persigue la idea de acercarse al espectador. La influencia de los artistas ya citados, al igual que arquitectos como Mies van der Rohe o Robert Venturi o los cambios sociales del “Movimiento por los Derechos Civiles” en EEUU, la Guerra de Vietnam y otros cambios culturales, han hecho posible una evolución en las piezas de Graham, desde las primeras obras minimalistas hasta las últimas creaciones más conceptuales.



---

1. Graham, D. (2015). Entrevista para Louisiana Channel [En persona]. SoHo, Nueva York.

- 
1. Graham, D. (1969). Income Piece. Imagen extraída de The Renaissance Society.
  2. Graham, D. (1965). Scheme for Magazine Page Advertisement. Imagen extraída de The Renaissance Society.
  4. Kim, S. (2017). Dan Graham fotografiado por Sebastian Kim para Interview Magazine.
  5. Ilustración propia. Dan Graham.

En la primera etapa, desarrollada a partir de 1960, Dan Graham utilizó revistas como *Harper's Bazaar* o *Aspen* como medio para divulgar sus creaciones artísticas. A través de ellas, elaboró una serie de obras que incluían texto y trabajos fotográficos, además de crítica sociopolítica. Se centró en la forma en la que el espacio interactúa con los espectadores, así como la capacidad de las ilustraciones de las revistas de relacionarse con el resto de páginas a través del contexto. Gracias a estas primeras publicaciones Graham puso en el punto de mira la relación entre la arquitectura pública y privada.

Posteriormente, entre 1969 y 1978, tras su primera exposición individual, los avances tecnológicos en el campo audiovisual hicieron posible la investigación de nuevos caminos de experimentación artística. Cine, videos y *performance* fueron algunas de estas nuevas formas que, junto con algunos escritos, le permitieron abordar temas como el arte, la música, la arquitectura o el urbanismo desde nuevas perspectivas. A través de ellos igualmente continuó la crítica sociopolítica, psicológica e histórica. En este sentido, la introducción del video en sus instalaciones le facilitó la creación de ambientes donde modificar la interacción del espectador con factores como el entorno o los diferentes estímulos recibidos y así ver su comportamiento y reacción ante ellos.

La práctica artística de Dan Graham se ha interesado fundamentalmente por la imagen audiovisual, utilizando el vidrio como elemento de gran capacidad expresiva en el ámbito del arte y de la arquitectura. A partir de 1978, durante su última etapa centrada en el desarrollo de pabellones, maquetas e investigaciones arquitectónicas, ha explorado las cualidades de este material, al mismo tiempo que ha establecido una relación más estrecha entre sus obras y la arquitectura. Los pabellones han mantenido el uso del vidrio-espejo como principal elemento de composición en la creación de espacios destinados a ser expuestos en exteriores. Este elemento ha permitido la creación de híbridos entre las esculturas y los recintos arquitectónicos con una adaptación al entorno y a las condiciones climatológicas.



Fig.6



Fig.7

6. Graham, D. (1966). New Housing Project II. Homes for America. Bayonne, Nueva Jersey, EEUU. Imagen extraída de Fotomuseum Winterthu.

7. Graham, D. (1969). Highway Restaurant, Family Group. Homes for America. Jersey City, Nueva Jersey, EEUU. Imagen extraída de Fotomuseum Winterthu.



8. Graham, D. (1965). Figurative en Harper 's Bazaar. Imagen extraída de Fashion Art Diary.

COMMON DRUG	SIDE EFFECTS	T	EC	EFF	SIDE	Anorexia (approx. 50%)	Blurred dot	Blurring of vision	Constipation	Convulsion	Decreased libido	Dermatitis	Depression, torpor	Headache	Ileptic dilution	Hypertension	Insomnia	Nasal congestion	Nausea, vomiting	Pallor
Dextroamphetamine (Dexedrine)		•							•	•				•			•		•	
Methamphetamine chloride (Desoxy)		•							•	•				•			•		•	
ANTI-DEPRESSANT																				
Iproniazid								•						•	•	•				
Trofanil							•						•		•	•				
TRANQUILIZER																				
Chlorpromazine								•			•	•	•	•						•
Hydroxyzine								•				•	•	•						•
Meprobamate									•							•				
Promazine								•					•	•	•					
Risperpine		•								•	•	•	•					•	•	
Thiopropazate								•	•	•			•	•	•					•
SEDATIVE																				
Barbitol								•					•							•
Phenobarbitol								•					•							•
ANTI-MOTION SICKNESS																				
Dimenhydrinate (Dramamine)													•	•						•
Marozine													•	•						
Meclizine													•	•						•
CONTRACEPTIVE																				
Norethynodrel (Enovid)		•	•											•	•					•

9. Graham, D. (1966). Side Effect/Common Drug. Imagen extraída de The Renaissance Society.

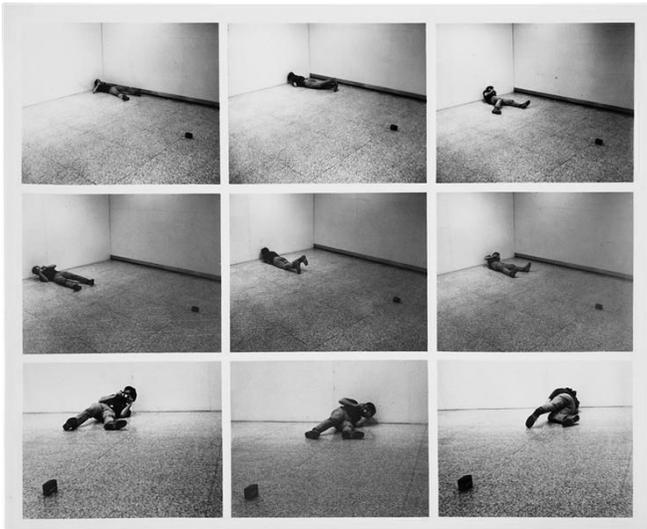


Fig.10

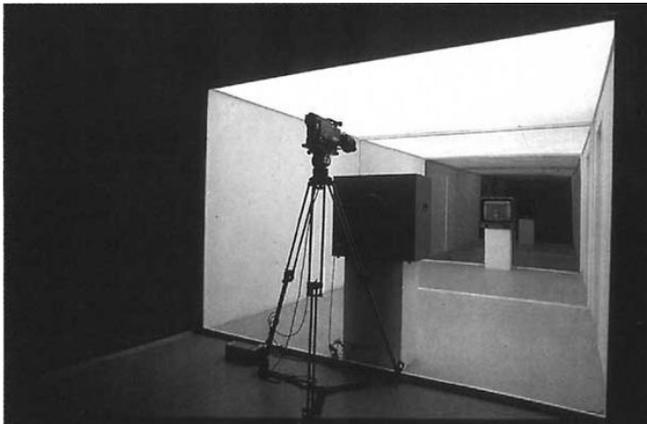


Fig.11

10. Graham, D. (1970). Roll. Imagen extraída de Walker Art.

11. Graham, D. (1975). Two Viewing Rooms. Imagen extraída de Luis Barrero Arquitectura.

12. Graham, D. (2019). Whirligig. Fundación Proa. Buenos Aires, Argentina. Imagen extraída de Fundación Proa.

El uso del vidrio en gran parte de su producción ha facilitado clasificar su trabajo dentro de lo que se ha denominado *Behaviour Art*.<sup>2</sup> Graham ha encontrado la forma de unir las preocupaciones estéticas y fenomenológicas del minimalismo con las ideas del arte conceptual, utilizando el cuerpo y el vidrio como elementos principales en sus piezas. Sus performances, instalaciones y pabellones han permitido analizar las relaciones entre lo privado y lo público, lo subjetivo y lo objetivo, así como lograr un acercamiento entre el artista y el espectador. Un trabajo que empezó como arte minimalista y se acabó convirtiendo en una crítica hacia la estaticidad de este arte.<sup>3</sup>

2. *Behaviour art* o arte del comportamiento es un término que permite describir el arte del performance. Es un concepto flexible que se centra en elementos de la vida cotidiana y refleja cómo se comportan las personas al interactuar con ellos. Las obras clasificadas con este término no existen por sí solas, sino que necesitan la presencia de espectadores para su activación.

3. Biografía extraída de las siguientes fuentes:

- Graham, D., & Alberro, A. (1999). *Two-Way mirror power*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Pelzer, B., Graham, D., Francis, M., & Colomina, B. (2001). *Dan Graham*. London: Phaidon.

- Dan Graham | Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2020). Recuperado 22 Julio 2020, de <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/dan-graham>

- Dan Graham. (2020). Recuperado 22 Julio 2020, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Dan\\_Graham](https://es.wikipedia.org/wiki/Dan_Graham)

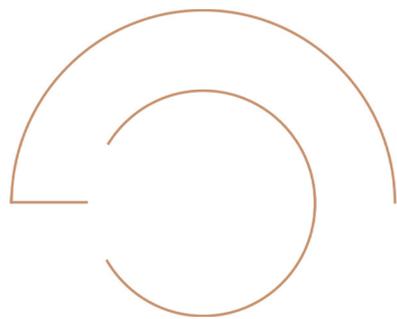


Fig.12



Fig.13

# OBRAS SELECCIONADAS



1960

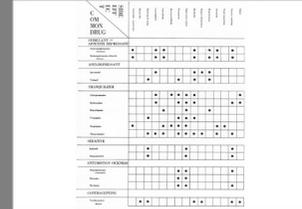
FIGURATIVE  
1965



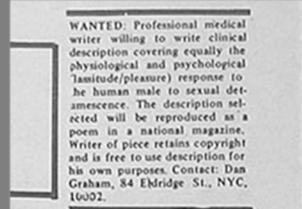
SCHEMA  
1966



SITE EFFECTS/  
COMMON DRUGS  
1966



DETUMESCENCE  
1966



HOMES FOR AMERICA  
1966-67



1970

ROLL  
1970



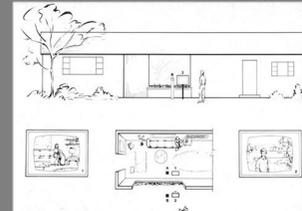
PRESENT, CONTINUOS,  
PAST(S)  
1974



TIME DELAY ROOMS  
1974



"PICTURE WINDOW  
PIECE"  
1974



PERFORMER/AUDIENCE/  
MIRROR  
1975



YESTERDAY/TODAY  
1975



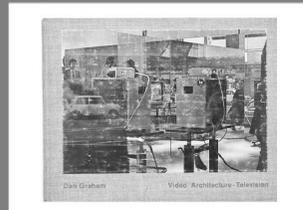
PUBLIC SPACE/TWO AUDIENCES  
1976



ALTERATION TO A  
SUBURBAN HOUSE  
1978



VIDEO/ARCHITECTURE/  
TELEVISION  
1979



1980

PAVILION/SCULPTURE  
FOR ARGONNE  
1981  
ARGONNE NATIONAL LABORATORY, LEMONT,  
ILLINOIS, EEUU.



TWO ADJACENT PAVILIONS  
1982  
DOCUMENTA 7, KASSEL, ALEMANIA.  
ACTUALMENTE INSTALADO EN EL  
KRÖLLER-MÜLLER MUSEUM, OTTERLO, PAISES



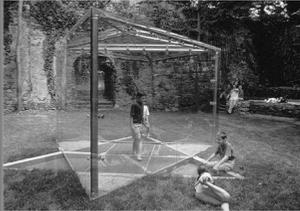
ROCK MY RELIGION  
1984  
DURACIÓN VIDEO: 55 MIN



OCTAGON FOR MÜNSTER  
1987  
SCULPTURE PROJECT MÜNSTER, ALEMANIA.  
INSTALADO EN SCHLOSS NORDKIRCHEN,  
MÜNSTER.



STAR OF DAVID PAVILION  
1989  
PARK AN DER AUSSENALSTER, HAMBURGO,  
ALEMANIA.



SKATEBOARD PAVILION  
1989



TRIANGULAR PAVILION  
WITH CIRCULAR  
CUT-OUT VARIATION C  
1989-2001



1990

TWO-WAY MIRROR  
PERGOLA BRIDGE  
1990  
FRAC DES PAYS DE LA LOIRE,  
CLISSON FRANCIA.



TRIANGULAR BRIDGE OVER  
WATER (TWO-WAY MIRROR  
PERGOLA BRIDGE II)  
1990  
LAUMEIER SCULPTURE PARK, SAINT LOUIS, EEUU.



TWO-WAY MIRROR CYLINDER  
INSIDE CUBE AND A VIDEO  
SALON: ROOFTOP URBAN  
PARK PROJECT  
1991  
DIA CENTER FOR THE ARTS, NUEVA YORK, EEUU.



HEART PAVILION  
1991  
CARNEGIE MUSEUM OF ART,  
PITTSBURGH, EEUU.



GATE OF HOPE  
1993  
LEIBFRIEDSCHER GARTEN,  
STUTTART, ALEMANIA.



TWO-WAY MIRROR  
PUNCHED STEEL HEDGE  
LABYRINTH  
1996  
MINNEAPOLIS SCULPTURE GARDEN,  
WALKER ART CENTER, MINNEAPOLIS, EEUU.



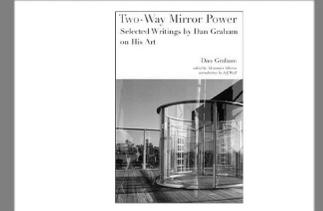
TWO-WAY MIRROR  
TRIANGLE WITH ONE  
CURVED SIDE  
1996  
ARTSCAPE NORDLAND, VÅGAN, NORUEGA.



CAFÉ BRAVO  
1998  
KW INSTITUTE FOR CONTEMPORARY ART,  
BERLÍN, ALEMANIA.



TWO WAY MIRROR POWER:  
SELECTED WRITINGS BY  
DAN GRAHAM ON HIS ART  
1999



2000

TWO DIFFERENT  
ANAMORPHIC  
SURFACES  
2000  
WANÁS FOUNDATION, KNISLINGE, SUECIA.



DOUBLE EXPOSURE  
2003  
FUNDAÇÃO DE SERRALVES, PORTO,  
PORTUGAL.



YIN/YANG PAVILION  
2003  
SIMMONS HALL, MASSACHUSETTS  
INSTITUTE OF TECHNOLOGY,  
CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS, EEUU.



HALF SQUARE HALF CRAZY  
2005  
MODELO INSTALADO TEMPORALMENTE EN  
HONOR DEL CENTENARIO DEL NACIMIENTO DE  
GIUSEPPE TERRAGNI. CASA DEL FASCIO, COMO,  
ITALIA.



2010

KALEIDOSCOPE/  
DOUBLED  
2010  
MÉDIATHÈQUE MICHEL-CRÉPEAU,  
LA ROCHELLE, FRANCIA.



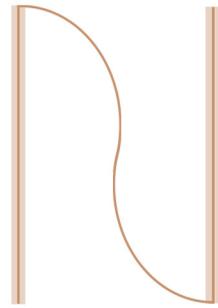
CRAZY SPHEROID - TWO  
ENTRANCES  
2011  
ORIGINALMENTE DISEÑADO PARA EL JARDÍN  
BOTÁNICO DE NUEVA YORK, AHORA EN  
DECORDOVA MUSEUM AND SCULPTURE  
PARK, LINCOLN, MASSACHUSETTS,  
EEUU. NORDKIRCHEN, MÜNSTER.





Fig.14

EL ESPEJO



Y SU INFLUENCIA EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA

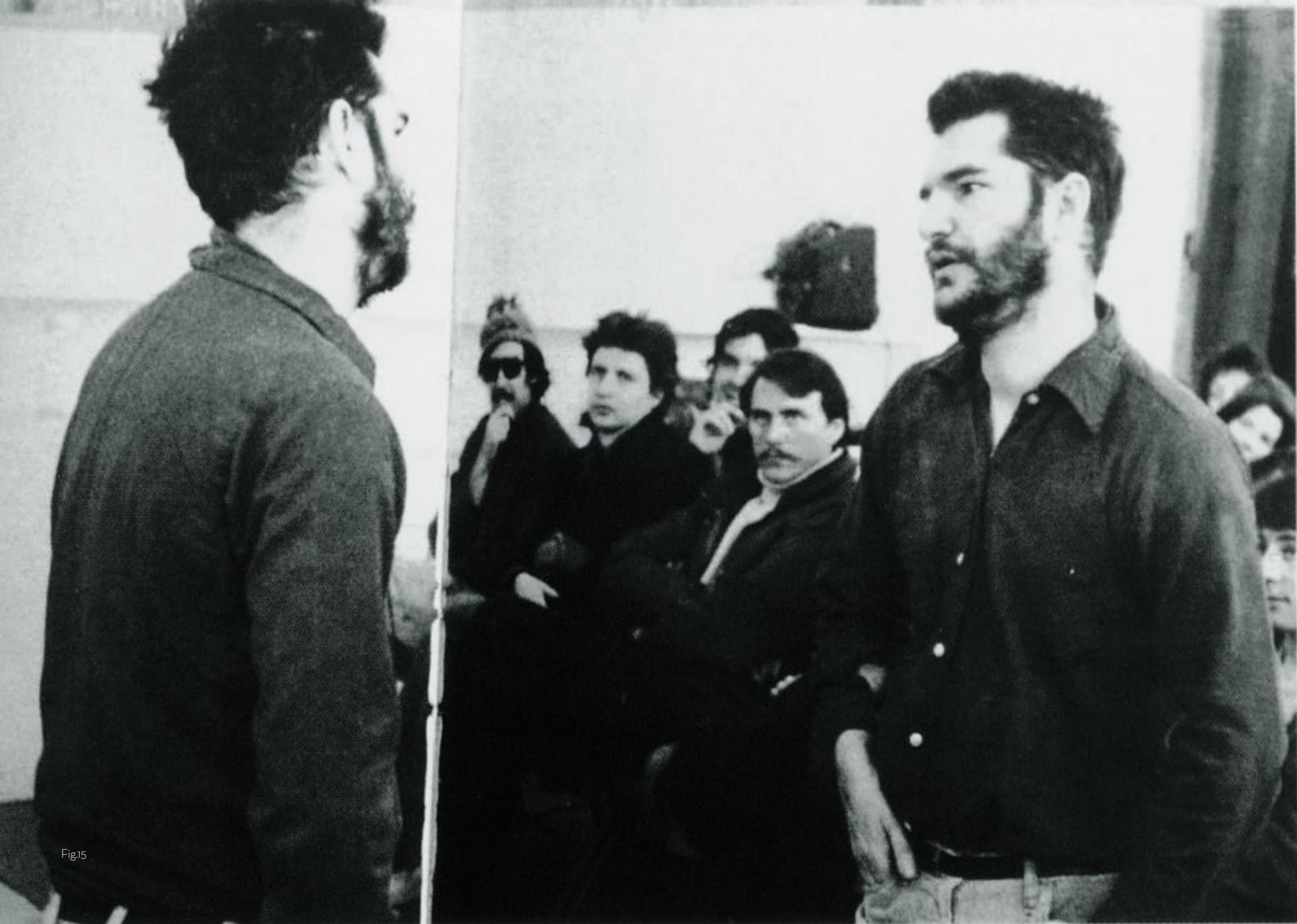


Fig.15

*Es al espectador, y no a la vida, a quien refleja realmente el arte.<sup>4</sup>*

## EL ESPEJO Y SU INFLUENCIA EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.

El espejo es uno de los elementos más cotidianos y comunes en nuestro día a día, además de constituir un elemento habitual de decoración. Un objeto con un gran poder de atracción a lo largo de la historia. Desde el primer hombre que se vio reflejado en el agua<sup>5</sup>, pasando por su uso para hacer fuego o para crear juegos teatrales, hasta su empleo en edificios; su efecto ha creado gran fascinación en el ser humano. El papel destacado que ha desempeñado en temas como la idea de identidad, o el límite entre lo veraz y lo ficticio, ha planteado numerosos universos de referencia reflejados, por ejemplo, en historias como las imaginadas por J.L. Borges.

*Nos acecha el cristal. Si entre las cuatro  
paredes de la alcoba hay un espejo,  
ya no estoy solo. Hay otro. Hay el reflejo  
que arma en el alba un sigiloso teatro.<sup>6</sup>*

La idea que tenemos actualmente de espejo tiene sus orígenes en Alemania, gracias al químico Justus von Liebig. En 1835 desarrolló un proceso mediante el cual superponía una fina capa de plata a una superficie de vidrio. Una técnica que se ha ido desarrollando y mejorando hasta llegar al espejo actual. Aunque no cabe duda de que este invento fue algo novedoso, se cree que los primeros espejos fueron creados hace 8000 años en la actual Turquía, donde experimentaron con obsidiana pulida. Años más tarde, los colonos de América Central y América del Sur probaron nuevas técnicas con piedras pulidas para conseguir superficies con cierto grado de reflexión y en otras zonas como China e India utilizaron el bronce.<sup>7</sup>



Fig.16

15. Graham, D. (1975). Dan Graham en Performer / Audience / Mirror [Video monocal, b/n, 22 min 52 s]. Grabado en Video Free America in San Francisco por Darcy Lange; Video expuesto en Colección MACBA. Consorcio MACBA. Imagen extraída de MACBA.

16. Caravaggio, M. (1597-1599). Narciso [Pintura al óleo]. Roma, Italia; Galería Nacional de Arte Antiguo. Imagen extraída de Wikipedia.

4. Wilde, O. (1890). El retrato de Dorian Gray: Prefacio.

5. La mirada como búsqueda de identidad es un tema clave en *El mito de Narciso*. La leyenda trata de un joven de carácter soberbio llamado Narciso. Este hombre tenía enamoradas a varias mujeres, pero él las rechazaba a todas. Némesis, la diosa de la venganza decidió castigar los actos de Narciso haciendo que se enamorara de su propia imagen reflejada en el agua. Tal fue la obsesión con su imagen que se ahogó al lanzarse al agua con el fin de estar con ella.

6. Borges, Jorge Luis. (1960). El hacedor. "Los espejos" (29-32)

7. Véase más información sobre el origen del espejo en: Melchior-Bonnet, S. (1996). Historia del espejo. Barcelona: Herder.

En primer lugar, cabe preguntarse ¿por qué el hombre se percata del fenómeno de la reflexión? La respuesta a esta pregunta la ofrece la naturaleza. Los charcos o las piscinas de agua tranquila fueron las primeras superficies especulares que provocaron la curiosidad y necesidad de buscar un reflejo o una imagen propia.

La posibilidad de vernos y saber cómo nos ven permitió la evolución del espejo. Su condición de superficie plana facilitó una vinculación con el arte y la arquitectura. En el siglo XVI se fundó la Fábrica Real de Espejos durante el reinado de Luis XIV. La producción de espejos en Francia tuvo como consecuencia la popularización del espejo personal como forma de contemplación y la del espejo de mayores dimensiones como material de construcción. Una forma de contemplación a mayor escala, pero igualmente capaz de crear una distorsión de la realidad próxima, o más bien, de la realidad reflejada en su superficie. El plano reflectante permite una imagen cambiante de la fachada gracias a factores externos al elemento construido como la luz, el movimiento o las condiciones climatológicas, que afectan a su apariencia. Estos factores no solo son capaces de transformar la construcción en la que se ubican, sino la percepción de todo el entorno próximo.

En el caso de los espejos usados por Graham, la escala empleada mantiene una relación con la proporción humana, un factor que permite establecer una conexión con los reflejos humanos y con las emociones proyectadas. Desde el siglo XVIII el espejo ha evolucionado de manera notable. Desde el espejo de mano inicial, a los tocadores, las paredes de vidrio o el espejo usado por Graham en *Performer/Audience/Mirror* (1975)<sup>8</sup>, el salto ha cambiado sus cualidades de formato y propiedades. El desarrollo de este material junto con el avance de las nuevas tecnologías de la imagen ha hecho posible la creación de smartphones, tablets u ordenadores con cámara integrada.



Fig.17



Fig.18

---

8. *Performer/Audience/Mirror* (1975) es una *performance* realizada con Dan Graham como protagonista. Esta obra consistía en la aparición del propio autor describiendo los hechos que iban ocurriendo en una habitación en la cual estaba situado un amplio espejo en una de las paredes. En frente de él se encontraban los espectadores sentados en el suelo y en silencio y detrás, el gran espejo. Los espectadores eran capaces de ver simultáneamente su reflejo, al igual que lo que ocurría frente a Graham y a sus espaldas. El espejo se convertía en un medio que daba la opción a la audiencia de elegir entre la ilusión de la reflexión y la realidad de Graham. Un acercamiento entre el artista y los espectadores que influía en su comportamiento temporal y en su forma de observación.

---

17-18. Graham, D. (1975). Dan Graham en *Performer / Audience / Mirror* [Video monocal, b/n, 22 min 52 s]. Grabado en Video Free America in San Francisco por Darcy Lange; Video expuesto en Colección MACBA. Consorcio MACBA. Imagen extraída de MACBA.



Fig.19



Fig.20

19. Graham, D. (1975). Dan Graham en Performer / Audience / Mirror [Video monocal, b/n, 22 min 52 s]. Grabado en Video Free America in San Francisco por Darcy Lange; Video expuesto en Colección MACBA. Consorcio MACBA. Imagen extraída de MACBA.

20. Sanzio, R. (1510-1511). La Escuela de Atenas [Pintura al fresco]. Museos Vaticanos, Ciudad del Vaticano, Italia. Imagen extraída de National Geographic.

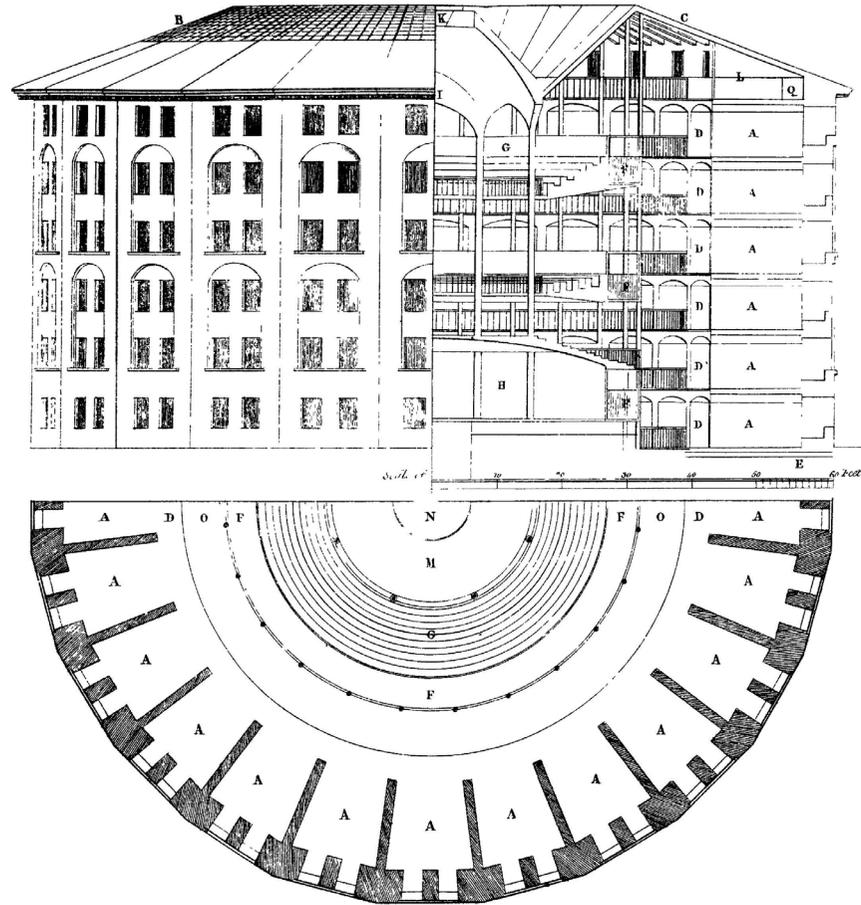
El importante desarrollo tecnológico de las últimas décadas ha traído consigo una evolución de los mecanismos de autocontemplación y de la relación del ser humano con su propia imagen mediante el uso del *selfie*<sup>9</sup> como medio para lograrlo. Los vínculos que conectan estos autorretratos modernos y las imágenes reflejadas en los espejos se podrían considerar como una evolución de la obra de Dan Graham, donde los mecanismos empleados para grabar y proyectar las imágenes muestran una visión similar a la que actualmente se puede experimentar con estos dispositivos.

En *Video-Architecture-Television* (1970-1978)<sup>10</sup> Graham establece una relación entre la imagen, el video y los reflejos en los espejos desde diferentes perspectivas. En ciertos puntos, el ángulo de la imagen puede recordarnos a las perspectivas renacentistas. Según el historiador de arte Erwin Panofsky, la perspectiva renacentista situaba al observador en el medio de la obra, conectado el mundo real con la pintura. Haciendo un paralelismo, Graham relaciona a los espectadores con su obra utilizando el espejo como un cuadro cuyos protagonistas son los reflejos de los espectadores. El video, por otra parte, se centra más en una percepción corporal con un mayor grado de subjetividad. Ambos medios de expresión; espejo y video, pese a proyectar distintas ideas comparten el uso de la temporalidad como elemento de influencia en la percepción del espectador.

Cambiando a un escenario más arquitectónico, la evolución del vidrio ha creado una tendencia a realizar construcciones con mayores superficies especulares. A lo largo del tiempo, el material se ha ido transformando desde su uso en los muros de carga con aperturas puntuales hasta llegar a los actuales muros cortina. Las nuevas formas de construcción logradas gracias al vidrio han conseguido la integración de los edificios con el entorno y los efectos de iluminación, así como una forma de vivir donde la exposición pública y la limitación de la privacidad forman parte del argumento contemporáneo, tanto artístico como arquitectónico.

9. La autofoto, más conocida como *selfie* consiste en un autorretrato realizado con una cámara o un dispositivo con cámara integrada. Aunque la primera autofoto fue tomada en 1839, no se popularizó su uso hasta el siglo XXI gracias a plataformas como *MySpace* o *Facebook* que permitieron dar a conocer este tipo de fotografías. Actualmente la palabra está muy vinculada con las redes sociales.

10. *Video-Architecture-Television* (1970-1978) es el título del libro publicado en 1979 por D.G.. La publicación recoge las propuestas artísticas realizadas utilizando el video y los mecanismos de vigilancia y exposición. Las obras recopiladas fueron desarrolladas entre 1970 y 1978 y todas ellas aparecen documentadas con ilustraciones, fotos y descripciones.



21. Bentham, J., & Bowring, J. (1843). The works of Jeremy Bentham (vol IV, pp. 172-173).  
Edinburgh: W. Tait.



22. Viñals, S., & Doménech y Estapá, J. (1881-1904). Cárcel Modelo de Barcelona. Barcelona, Cataluña, España. Imagen de Joan Sánchez.

23. Le Baron Jenney, W. (1885). Home Insurance Building. Chicago, Illinois, EEUU. Imagen extraída de Chicago Architectural Photographing Company.

No obstante, el uso de espejos y vidrios en la arquitectura no son sinónimo necesariamente de apertura y diafanidad. Por ejemplo, a finales del siglo XVIII, el filósofo Jeremy Bentham desarrolló un tipo de arquitectura carcelaria llamada el *Panóptico*. La estructura de este modelo tenía el objetivo de permitir al vigilante observar desde la torre a todos los prisioneros aislados en sus celdas sin que estos fueran conscientes de que estaban siendo observados. La propuesta se basaba en una serie de celdas situadas en el perímetro de una circunferencia con un punto de control en el centro. Desde este punto, el vigilante tendría el control visual de todo a su alrededor, influyendo en el comportamiento de los reclusos. Si bien es cierto que el vigilante podría controlar todo el espacio, no sería capaz de verlo de forma simultánea, y este engaño es el que provocaría la confusión de los reclusos. El modelo del *Panóptico* se ha empleado en multitud de cárceles. En España, la ex Cárcel Correccional de Oviedo o la Cárcel Modelo de Barcelona se proyectaron siguiendo este tipo de arquitectura.<sup>11</sup>

Más allá del uso carcelario del espejo, si hay una arquitectura paradigmática que lleva el uso del vidrio a una nueva dimensión durante el siglo XX, esa es la tipología del rascacielos. En ese sentido, la Escuela de Chicago constituye el laboratorio donde la historia de la arquitectura mejor plasmó la relación entre la estructura de pilares y el cerramiento de vidrio consiguiendo una imagen interior y exterior de ligereza y transparencia. El edificio Home Insurance Building (1885), diseñado por William Le Baron Jenney fue el edificio que sentó las bases de la arquitectura de esta escuela. La eliminación de los muros de carga mediante una innovadora estructura de acero permitió la liberación de la fachada y la apertura de grandes paños de vidrio mediante las “*chicago windows*”. Una revelación de la posterior aparición del muro cortina.

11. Véase más información sobre el Panóptico y los sistemas de vigilancia en: Chica Martínez, M. (2017). Arte-vigilancia: más allá de Bentham. Revista De Investigación Y Pedagogía Del Arte. Facultad De Artes. Universidad De Cuenca, (2), 1-10. Recuperado de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/1426/1108>

En Europa y durante el Movimiento Moderno ejemplos como el de Le Corbusier y sus cinco puntos de la arquitectura desarrollados entre 1926 y 1927 hicieron desaparecer los grandes muros liberando compositivamente la fachada mediante una estructura de finos pilares que dieron la opción de abrir amplios huecos. En esta misma línea de construcción, otros arquitectos como Mies van der Rohe crearon obras con una mayor ligereza e iluminación interior, que han llevado a establecer la Fábrica Fagus (1925) de Walter Gropius y Adolf Meyer como ejemplo en la transición entre la fachada opaca y la fachada transparente. Esta fábrica fue el primer caso donde se instaló una esquina de vidrio sin estructura en este punto y motivó la posterior disociación entre cerramiento y estructura de las construcciones hasta separar completamente la estructura principal de la fachada y generar pieles de vidrio. Un ejemplo de construcción industrial que buscaba alejarse de los convencionalismos y demostrar que un edificio de estas características además de funcional puede ser estéticamente atractivo.

Mención aparte merece Bruno Taut y su Pabellón de Vidrio para la Exposición del Deutcher Werkbund (1914) de Colonia, donde los principios de transparencia y apertura asociados al vidrio se transmutan en una investigación expresiva de las capacidades formales y cromáticas de este nuevo material identitario de la arquitectura del siglo XX. La obra de B. Taut es el origen del expresionismo del vidrio. El uso del este material en combinación con el hormigón creaba una atmósfera interior repleta de luz y color, que contrastaba con una imagen exterior más formal.

Tanto en el pensamiento de B. Taut como en el de Le Corbusier, el color tiene efectos anímicos y físicos que afectan a la conducta y al comportamiento humano.



Fig.24



Fig.25

---

24. Gropius, W., & Meyer, A. (1911-1925). Fábrica Fagus. Alfeld an der Leine, Baja Sajonia, Alemania. Imagen de Carsten Janssen.

25. Taut, B. (1914). Pabellón de Vidrio para la Exposición del Deutcher Werkbund. Colonia, Alemania. Imagen extraída de Wikipedia.



Fig.26



Fig.27

26-27. Van Eyck, J. (1434). El matrimonio Arnolfini [Óleo sobre tabla]. Londres, Reino Unido; National Gallery. Imagen extraída de Wikipedia.

Por otro lado, dentro del campo de las artes, las ideas de repetición, reflejos o sensaciones ilusorias han sido grandes temas de inspiración para algunos pintores y con el espejo hallaron una fuente de creación.

Específicamente, el espejo en el ámbito de la pintura también ha tenido una relevancia capital. Un ejemplo lo hallamos en el pintor flamenco Jan van Eyck y más concretamente en su obra: *El matrimonio Arnolfini* donde situó un espejo convexo que mostraba los planos ocultos de la escena. Se cree que la escena representa la ceremonia nupcial de la pareja y el propio autor de la obra participa como testigo del casamiento, dejando su firma plasmada en la zona superior del espejo. En el cuadro no solo se ve el espejo como elemento relevante en la composición, sino que también se aprecia ligeramente una ventana, que junto con el espejo permite ver una leve imagen de la ciudad de Brujas. Jan van Eyck consigue poner en ojos del espectador su propia visión, cerrando el espacio de la sala con el reflejo de la pared situada tras él. Una imagen que además de permitirnos apreciar en detalle la obra, nos proporciona una idea de las dimensiones de la sala.

Otro gran ejemplo lo encontramos con D. Velázquez en su obra más afamada: *Las meninas* o *La familia de Felipe IV*. En esta pintura, el autor eliminó la barrera entre la obra y el espectador. En la composición aparecen once personas, siendo la infanta Margarita y sus cortesanas (meninas): María Agustina Sarmiento e Isabel de Velasco, los personajes que presiden la escena. En el lateral izquierdo aparece el propio pintor representado con sus pinceles. A la derecha se encuentran los enanos: Mari Bárbola y Nicolasillo Pertusato jugando con un perro. Detrás del primer plano formado por la infanta aparecen dos personas más pertenecientes a su corte: doña Marcela Ulloa y el guardadamas, y al fondo de la habitación representada en el cuadro se puede observar el reflejo de Felipe IV y Mariana de Austria en un espejo. Finalmente, en la puerta aparece la figura de José Nieto, aposentador de la reina. El espejo situado al fondo transmuta la espacialidad y engaña al espectador creando una sensación de estar dentro de la obra. Al posicionarse frente a un espejo, el espectador busca su propio reflejo, pero en este caso lo que ve es el reflejo del pasado, el reflejo de los reyes. Una búsqueda inconsciente que potencia la capacidad ilusoria de la obra.

La forma en la que percibimos todas estas obras de arte depende de nuestro ojo, el cual funciona como un sistema de espejos donde la imagen que llega al cerebro es lo que se refleja en la retina. El pintor René Magritte tomó esta referencia para crear su obra: *El espejo falso*, donde la pupila negra se recorta sobre el espejo natural que forma el iris, representando el cielo. Un reflejo del pensamiento, no de la realidad. Una conexión entre lo real y lo ficticio, que de algún modo recuerda también a la arquitectura visionaria y Claude Nicolás Ledoux con su *Ojo que encierra el teatro de Besançon* (1847).



Fig.28



Fig.29

28-29. Velázquez, D. (1656). *Las meninas* [Óleo sobre lienzo]. Madrid, España; Museo del Prado. Imagen extraída de Wikipedia.



Fig.30

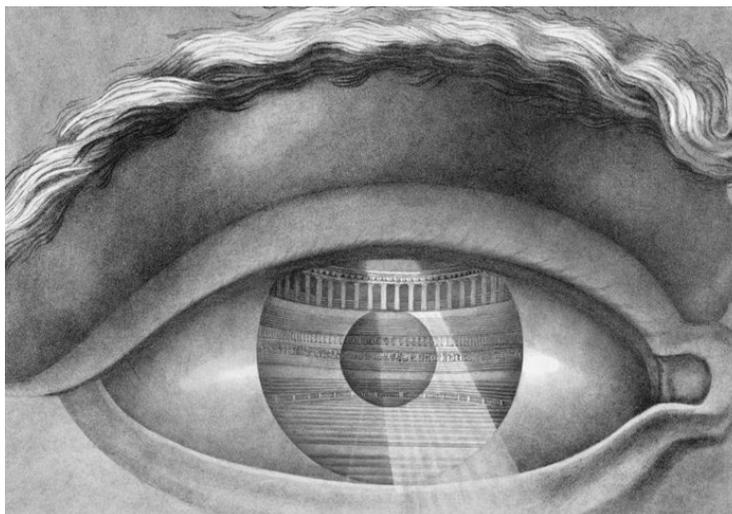


Fig.31

30. Magritte, R. (1928). El espejo falso [Pintura al aceite]. Nueva York, EEUU; Museum of Modern Art. Imagen extraída de Arte la guía.

31. Ledoux, C. (1788). Interior del teatro de Besançon reflejado en un ojo. Imagen extraída de Wikipedia.

Movimientos artísticos como el arte minimalista y el arte conceptual exploraron en los años sesenta los límites entre arte y arquitectura recurriendo a la utilización de espejos. Este elemento empezó a salir del cuadro y a tomar una nueva dimensión. La aparición de las cámaras y reproductores de video crearon nuevas experiencias ligadas a la imagen, al paso del tiempo o a conceptos como la vigilancia y la observación. El desarrollo de los nuevos soportes especulares como los vidrios de doble cara o las láminas plásticas reflectantes generaron vías de investigación en el campo de las artes plásticas.

Otras artes como el cine con películas como *Alicia a través del espejo*<sup>12</sup> o *Blancanieves y los siete enanitos*<sup>13</sup> también han jugado con los reflejos infinitos y la confusión e incluso la literatura con escritores como J.L.Borges o A. Machado se ha rendido a la inspiración de estos fascinantes objetos que como dispositivos culturales pueden crear una evocación temporal.

Gran parte de las obras de Dan Graham se han basado en el vidrio como material principal en su composición, que a su vez encierra un importante carácter lúdico. El recurso del espejo fomenta el engaño para dilatar el tiempo de comprensión de quien observa, lo que provoca su confusión. El observador especula, reflexiona, deduce, piensa frente a su imagen reflejada. Tanto en la arquitectura como en el arte, la imagen reflejada causa asombro y engaño, pero al mismo tiempo diversión y misterio, la búsqueda de una verdad que, aunque en el reflejo pueda ser ficticia, el espectador posteriormente se hará consciente del juego.



Fig.32



Fig.33

---

12. *Alicia a través del espejo* (título original: *Alice Through the Looking Glass*) es una película estadounidense realizada en 2016 y dirigida por James Bobin. Está basada en la novela *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871) de Lewis Carroll.

13. *Blancanieves y los siete enanitos* (título original: *Snow White and the Seven Dwarfs*) es el primer largometraje de animación producido por Walt Disney y estrenado en 1937. La película es una adaptación del cuento homónimo de los hermanos Grimm publicado en 1812.

---

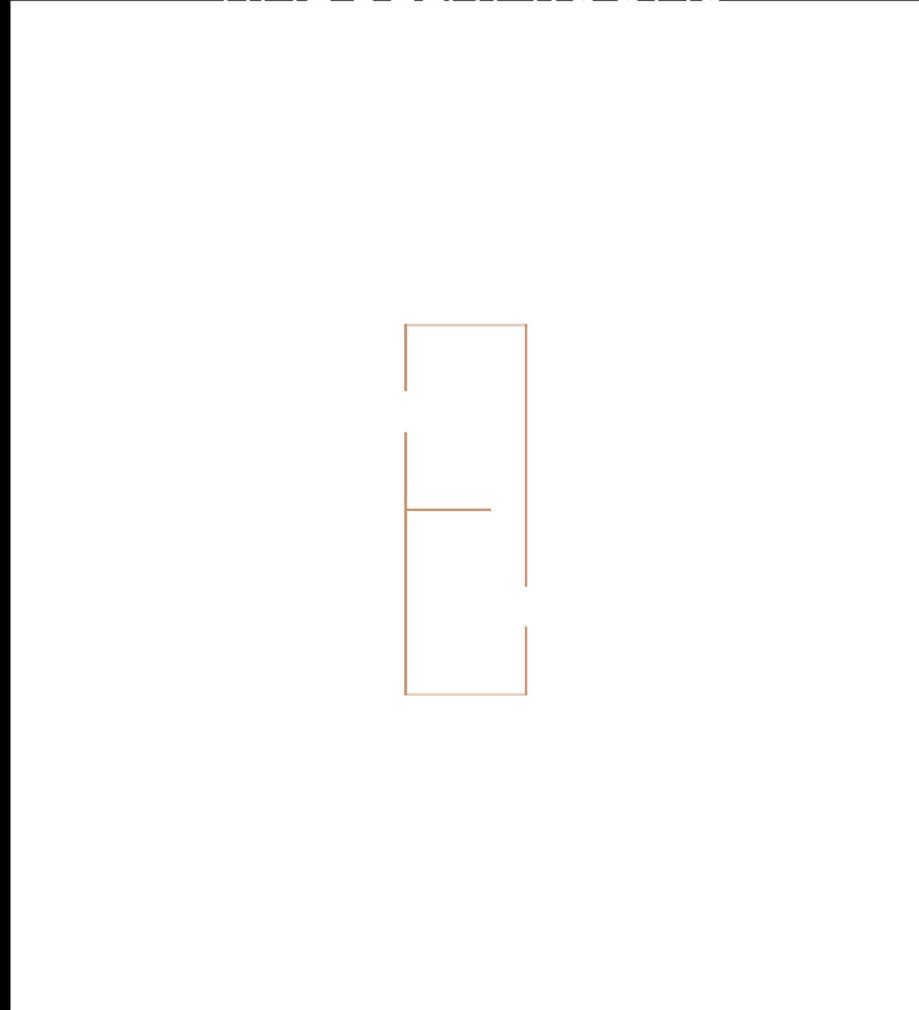
32. Bobin, J. (2016). *Alicia a través del espejo* [Película]. Estados Unidos; Walt Disney Pictures.

33. Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P., & Sharpsteen, B. (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Película]. Estados Unidos; Walt Disney Pictures.



Fig.34

TIME DELAY ROOMS



TIEMPO Y ESPACIO



Fig.35

*Las limitaciones provienen de nuestra imaginación y las fronteras del espacio  
no son límites físicos sino capacidades de sentir.<sup>14</sup>*

## TIME DELAY ROOMS. TIEMPO Y ESPACIO.



Fig.36

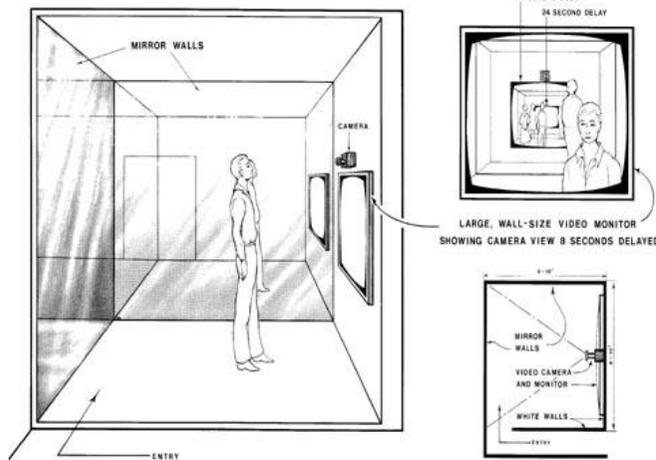


Fig.37

El psicólogo estadounidense Jamen Gibson, uno de los contribuyentes más importantes en el campo de la percepción visual, argumenta que descubrimos cosas nuevas visualmente con el simple hecho de mover nuestro cuerpo alrededor de un punto o lugar concreto. La percepción visual ocurre en un periodo de tiempo real mientras estamos en movimiento en el espacio.<sup>15</sup>

A principios de los años 70, el medio que más se aproximaba a la percepción explicada por Gibson era el video. El uso de espejos en las obras de Dan Graham nos da una pista sobre su intención de observar los comportamientos y reacciones de los espectadores.

En 1974, Dan Graham presenta una serie de piezas con una propuesta común en las que combina: espejos, videos con *delay* y habitaciones. *Present continuos past(s)*, permite entender la importancia del espejo en los trabajos de Graham e inaugura esta serie de instalaciones.<sup>16</sup> La pieza está formada por un circuito cerrado de televisión situado en una habitación con espejos en las paredes. Las imágenes del interior, grabadas por las cámaras se proyectan en los monitores con ciertos efectos para generar distintas sensaciones en los espectadores. Diferentes secuencias temporales tienen lugar en una misma habitación.

Con el espejo el autor consigue eliminar los límites que impiden contemplar directamente lo que está en nuestro entorno inmediato. En combinación con el video, Dan Graham suprime las barreras, hablando no tanto en términos espaciales, sino más bien en términos temporales; ya que los espejos<sup>17</sup> de algún modo reflejan el presente, la realidad que estamos observando en un momento determinado.

35. Graham, D. (1974). *Present Continuos Past(s)*. Imagen de Harry Shunk.

36. Graham, D. (1974). *Present Continuos Past(s)*. Imagen de Philippe Migeat.

37. Graham, D. (1974). Esquema instalación *Present Continuos Past(s)*. Imagen extraída de Media Kunst Netz.

14. Ruiz Esteban, N. (2013). *En los límites de la arquitectura. Espacio, sistema y disciplina* (Doctorado comunicación visual en arquitectura y diseño). Universidad Politécnica de Cataluña.

15. Traducción propia de: Graham, D., & Alberro, A. (1999). *Two-Way mirror power* (p. 116). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

16. La serie está formada por once piezas: *Present continuos past(s)*, *Two rooms/reverse video delay*, *Time delay room 1*, *Time delay room 2*, *Time delay room 3*, *Time delay room 4*, *Time delay room 5*, *Time delay room 6*, *Time delay room 7*, *Two rooms/relative slow-motion* y *Opposing mirrors and video monitor on time delay*.

17. Los espejos a los que hace alusión están formados por una superficie plana de vidrio transparente sobre la que se aplica una capa metálica de pequeño espesor en uno de sus lados. Esta cobertura hace que la superficie sea reflectante y que los rayos de luz que chocan con el plano reboten con un ángulo de 90°.

Es importante para entender su obra ser conscientes de la importancia del espectador, puesto que es un elemento más en sus creaciones y adopta la condición de “observador observado”. Una sensación más fácil de entender si pensamos a pequeña escala en la película *El show de Truman*.<sup>18</sup> En ella, el director “nos sumerge en el escenario de la vida de Truman mediante el uso de cámaras ocultas y encuadres estáticos que evidencian la indiscreta condición de *voyeurs* que tienen los espectadores del programa, que, por momentos, somos nosotros mismos.”<sup>19</sup> La idea de estar siendo observados, pero en nuestro caso siendo plenamente conscientes de ello.

Profundizando más en el desarrollo de *Present Continuos Past(s)* vemos el empleo de dos espejos contiguos colocados a 90°. La función de cada uno es distinta. Por una parte, uno de ellos está colocado en la pared situada en frente de la cámara de video y del monitor. La cámara y el monitor permiten crear una relación tiempo-imagen distinta a la del espejo. Este, como se ha comentado hace referencia a un presente, mientras que, con el video, se proyectan imágenes de un tiempo pasado, imágenes con *delay*.<sup>20</sup>

El espectador que entra en la habitación se sitúa entre la pared-espejo y la pared en la cual está colocado el monitor. En el espejo se ve él mismo y el reflejo del monitor donde se proyecta lo ocurrido en esa misma habitación, pero 8 segundos antes. La imagen que aparece en el proyector contiene al espectador, al reflejo del espectador en el espejo y al reflejo del monitor 16 segundos antes. En una tercera pared estaría instalado otro espejo, pero a diferencia del anterior, este quedaría fuera del ángulo de grabación de la cámara. Al estar fuera de la experiencia subjetiva anterior crea una visión objetiva de la habitación, de un presente real.

---

18. *El show de Truman* (1998) es una película dirigida por Peter Weir. En ella cuenta la trama de su protagonista Truman Burbank, un personaje que cree llevar una vida normal sin saber que está expuesto las 24 horas del día. Cámaras ocultas, micrófonos... situados por toda la ciudad de Seahaven, lugar donde vive Truman retrasmiten todos sus movimientos en la televisión.

19. Rincón Borrego, I. (2016). *El show de Truman : Una vida en directo* (The Truman Show, 1998) de Peter Weir. en González Cubero, J., Pérez, S., Villalobos Alonso, D., y Arnuncio Pastor, J. (2016). *Interiores domésticos y urbanos* (p. 20). [Valladolid]: GIRAC, Grupo de Investigación Reconocido de Arquitectura y Cine.

20. El *delay* o retardo en español se popularizó mucho entre los artistas que utilizaban el video como medio de expresión en los años 70. Este efecto requiere más elementos que el video en directo. Es necesario el uso de una cinta, dos grabadoras y una distancia entre ambas.



Fig.38



Fig.39

---

38. Weir, P. (1998). *El show de Truman* [Película]. EEUU: Scott Rudin Productions. Paramount Pictures.

39. Graham, D. (1974). *Present Continuos Past(s)*. Imagen de Philippe Migeat.



Fig.40

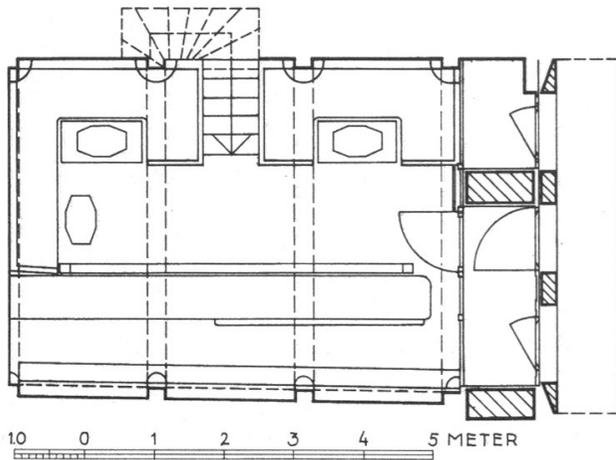


Fig.41

En algunas ocasiones los espejos manipulan nuestra visión y concepción espacial, haciéndonos creer que estamos en un espacio mucho mayor de lo que realmente es. Este efecto del reflejo provocado por una superficie especular actúa como un mecanismo de control del espacio ampliamente utilizado por la arquitectura que nos remite a la ausencia del espacio y a la percepción de una nueva profundidad, al peso y a la levedad. Ejemplos como el de Adolf Loos en el Kärntner Bar de Viena, en 1907, o las múltiples superficies especulares empleadas por Mies van der Rohe, o incluso el mecanismo del reflejo empleado en el patio de los Arrayanes en la Alhambra han empleado estos juegos, alterando la realidad que percibimos.

En Kärntner Bar construido con bastante anterioridad a la aparición de *Present Continuous Past(s)* vemos, aunque no conscientes de ello, un espacio de 28m<sup>2</sup>, una superficie bastante reducida pero irreal a ojos del espectador, ya que, mediante el uso de espejos en la pared, Loos consiguió crear una sensación muy distinta de la realidad, multiplicando de esta forma el tamaño de la estancia.

Mas allá de este mecanismo, Loos desarrolló el concepto de *raumplan*, mediante el cual se empezaron a diseñar espacios y no planos, teniendo en cuenta las sensaciones que producen las dimensiones de un espacio. Aunque no podemos relacionar directamente a Dan Graham con Loos, sí que es cierto que esta idea tiene puntos en común con la obra de Graham, no tanto a nivel funcional, pero sí a nivel sensitivo. Sensaciones en las que encontramos la idea de laberinto; un símbolo en la obra de Jorge Luis Borges, que nos cautiva a través de las palabras, pero respaldada por elementos arquitectónicos como lo es el espejo.

*Yo que sentí el horror de los espejos  
no sólo ante el cristal impenetrable  
donde acaba y empieza, inhabitable,  
un imposible espacio de reflejos.<sup>21</sup>*

40. Loos, A. (1907). Kärntner Bar. Viena, Austria. Imagen de Robin Roger Peller.

41. Loos, A. (1907). Planta Kärntner Bar. Viena, Austria. Imagen extraída de WikiArquitectura.

21. Borges, Jorge Luis. (1960). El hacedor. "Los espejos" (1-4)

Los laberintos de su obra suponen un verdadero desafío intelectual para los lectores del mismo modo que los espejos en la obra de Dan Graham. En la antigua iconografía cretense el laberinto era una figura unicursal, un recorrido confuso, pero sin encrucijadas que producía una desorientación en el individuo. En el conocido cuento de *La casa del Asterion*, perteneciente a *El Aleph* (1949), Ariadna deja en la mano de Teseo un hilo con el fin de que este pudiera adentrarse en el laberinto y llegar al centro, sin saber que del otro lado del laberinto se encontraba otro, el del tiempo. En la escena final de *La muerte y la brújula*, el inspector Erik Lönnrot expone un laberinto reducido a una línea recta que puede ser interpretada como una distancia infinitamente divisible sobre sí misma, al igual que el espacio que debía recorrer Aquiles para alcanzar a la tortuga. Una serie infinita, cuya suma es finita. En *Los dos reyes y los dos laberintos*, otro de los cuentos contenidos en *El Aleph* hace referencia al desierto como el laberinto más grande de todos.

¿Podríamos relacionar la obra de Dan Graham como una alusión a estas ideas borgianas de Laberinto, puesto que ambas se basan en los conceptos empleados por Borges: la idea de infinito y el principio de orden? Por una parte, un laberinto es un lugar finito y determinado que responde a un orden concreto de los elementos, algo similar a lo que ocurre en las instalaciones de Dan Graham donde un escenario delimitado y ordenado permite infinitos recorridos físicos y visuales en su interior.

En Borges un laberinto se puede ver de muchas formas; a modo de una simple línea, un desierto, un jardín, una arquitectura o incluso de un espejo, siempre que el sujeto se encuentre en su interior y sea participe de estos elementos al igual que en las instalaciones de Graham donde el espectador que a la vez es protagonista de la obra se encuentra confundido como Asterión en el laberinto de Creta.



Fig.42

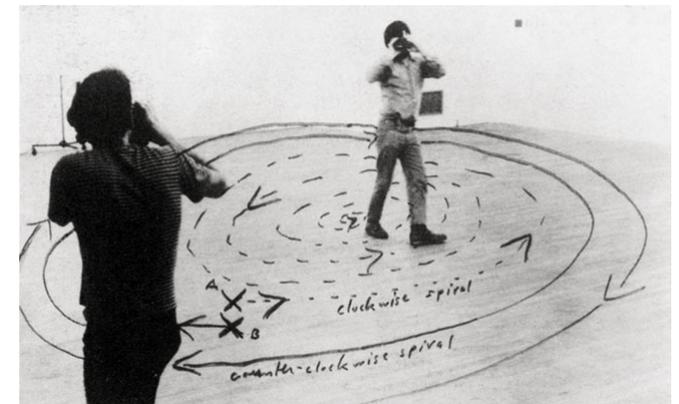


Fig.43

42. Anónimo. (Siglo XVI). Teseo y el minotauro. Musée du Petit Palais d'Avignon. Avignon, Francia. Imagen extraída de Tortugas Voladoras Wordpress.

43. Graham, D. (1969). Two Correlated Rotations. Tate Gallery London Collection. Imagen extraída de Galerie Templon.

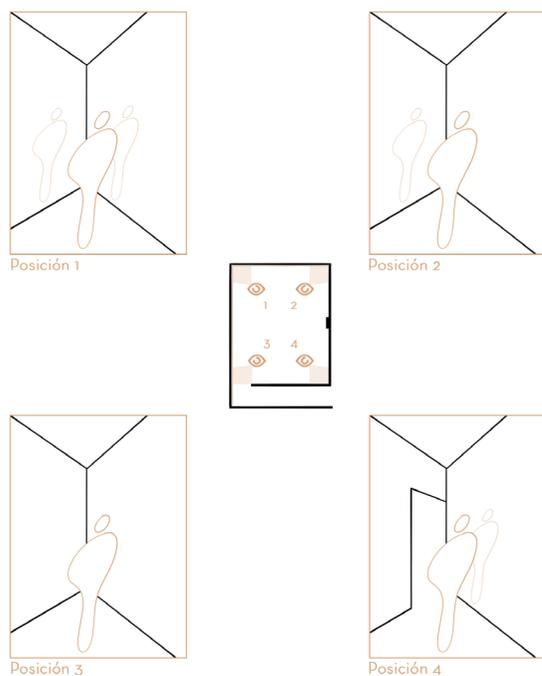


Fig.44



Fig.45

44. Ilustración propia. Vistas desde diferentes ángulos de la instalación Present Continuous Past(s).

45. Graham, D. (1974). Present Continuous Past(s). Imagen extraída de la colección del Musée National d'Art Moderne, Paris.

Por otra parte, un laberinto, aunque en un principio pueda parecer algo caótico, lioso o incluso desordenado es más bien todo lo contrario, un lugar con un excesivo orden, donde rige una geometría estricta y pensada de tal modo que el sujeto no es capaz de percibir desde el interior su forma completa ni orientarse en ella. Así ocurre en *Las mil y una noches*, la conocida recopilación de cuentos medievales de Oriente Medio y obra de referencia para Borges. En esta obra, durante una célebre velada, su protagonista Sherezade, cuenta al sultán Shahriar la situación que ambos están viviendo en ese instante, pero de modo que pareciera algo lejano, ocurrido hace muchos años y repetida en el tiempo. Este acontecimiento da lugar a un laberinto de historias que se enlazan entre sí y se repiten unas dentro de otras. Un interminable retorno que implica volver siempre a la posición de partida, en este caso, a la instalación *Present Continuous Past(s)*.

En el juego que realizan los dos espejos de manera conjunta vemos una relación imagen-tiempo e imagen-espacio. La instalación adapta la percepción temporal, que alcanza cualidades plásticas.

En la fotografía situada en el margen vemos a una mujer mirando fijamente al monitor. Su figura está rodeada por su reflejo en los espejos. En la pantalla, puede observar su imagen, su reflejo y el reflejo de este sobre el segundo video. Pero además de esto, podemos ver dos figuras más; la del fotógrafo que capta el momento y la de otro hombre que permanece al lado. Según Graham, este hombre ocupa lo que él define como “un punto de vista objetivo, exterior a la experiencia subjetiva y al mecanismo que produce el efecto perceptivo de la pieza.”<sup>22</sup> Tanto la imagen del fotógrafo como la de este hombre aparecen reflejadas en los espejos, por lo que entraríamos en una contradicción. La fotografía revela que el punto de vista objetivo y externo es en realidad imposible de lograr, pues una vez dentro de la instalación pasas a formar parte de ella. Una revelación del juego que realizan las instalaciones con los sujetos.

22. Traducción propia de Graham, D., & Alberro, A. (1999). *Two-Way mirror power* (pp. 39-40). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

En 1978, Graham hizo varios comentarios al observar que el arte desarrollado en los años sesenta era “una nueva forma de idealismo kantiano en la que la subjetiva conciencia en sí mismo del espectador aislado reemplaza al objeto de arte percibido por sí mismo; la percepción del espectador es el producto del arte. De este modo, en vez de eliminar el objeto de arte físicamente presente, el enfoque meditativo del arte ambiental crea un objeto secundario velado: la conciencia del espectador como sujeto.”<sup>23</sup>

Entonces, ¿la conciencia del espectador partícipe de la obra se convierte en el sujeto o en el tema? Podríamos pensar que las instalaciones están dirigidas a dos sujetos; un observador real que llega a la obra como un “objeto velado” o inconsciente de su repercusión en ella, y un modelo abstracto del sujeto que ha sido idealmente concienciado de su presencia en la obra. Es decir, de un sujeto consciente y un sujeto inconsciente de su papel dentro de la instalación.

En los esquemas de la instalación somos capaces de ver el engaño visual de forma más clara. La imagen del perceptor no se aprecia en ningún lado, la cuarta pared es eliminada de la foto y el lector pasa a ser el espectador, por lo que la única forma de entender esta instalación de forma objetiva y observarla a la vez, no es sino a través de una fotografía.

---

23. Traducción propia de Graham, D., & Alberro, A. (1999). *Two-Way mirror power* (pp. 157). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.



Fig.46

---

46. Escher, M. C.(1935). Mano con esfera reflectante [Litografía]. Imagen extraída de Flickr.

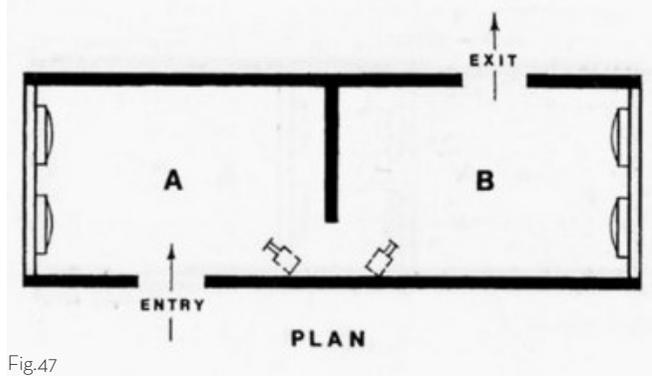
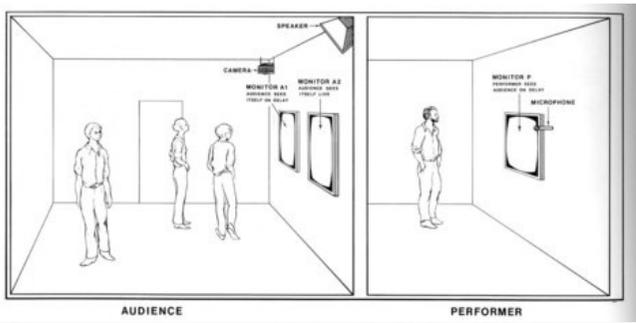


Fig.47

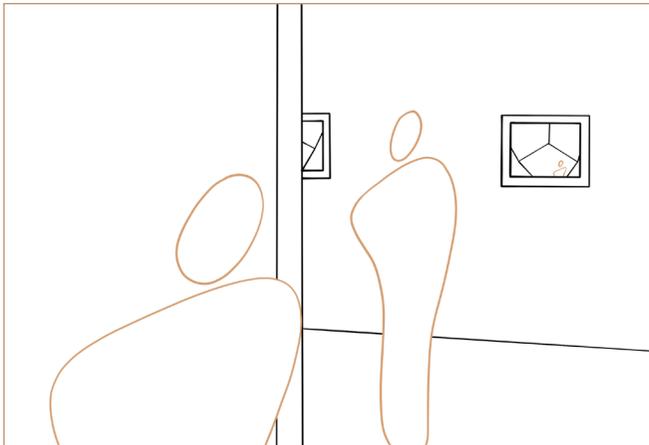


Fig.48

47. Graham, D. (1974). Esquema instalación Time Delay Room 1. Imagen extraída de Media Kunst Netz.

48. Ilustración propia. Vista interior de la instalación Time Delay Room 1.

A partir de la instalación original, Dan Graham realiza una serie de variaciones. Todas ellas con una idea común, pero con alteraciones en la configuración; modificación del número y proporción de recintos, así como la comunicación interna entre estos; aumento en el número de cámaras, monitores, espejos; variaciones en el juego de imágenes en tiempo real y con retardo; participación de un intérprete que observa y transmite sus impresiones, etc.

En *Time delay 1*, los espejos dejan de jugar un papel importante. Las cámaras graban lo que ocurre en una habitación separada por un elemento que divide la instalación en dos zonas: la zona A y la zona B. En cada zona hay dos monitores y una cámara que abarca gran parte de la superficie. En la zona A, los espectadores observan en un monitor el comportamiento de los espectadores de la habitación B en directo y en el otro monitor el comportamiento de estos con retardo. En la habitación B, los monitores proyectan lo que ocurre en la zona A en directo y lo que ocurre en la zona B con retardo. Los espectadores pueden cambiar de sala en cualquier momento. Este recorrido dura aproximadamente 8 segundos, el tiempo de retraso con el que aparecen las imágenes en el monitor. Por lo que un espectador de la zona A, al llegar a la zona B se vería a sí mismo abandonando la anterior zona.

Esta pieza está formada por dos tipologías del sistema de CCTV (Circuito Cerrado de Televisión). Por una parte, los monitores que emiten las imágenes de las cámaras de video en tiempo real y, por otra, los monitores que emiten lo grabado por las cámaras, pero con un cierto retardo.

El sistema CCTV no solo ha servido para observar el comportamiento humano en las instalaciones de Graham; su uso en la arquitectura ha provocado una metamorfosis en los edificios, integrando estos elementos como una pieza más de mobiliario y facilitando la vigilancia de los diferentes espacios.

La sensación de autoespíase está siempre presente en la obra del artista. Fenómenos ligados con la mirada y con la reflexión que nos muestran tanto aspectos mentales como visuales, pues ambos están unidos entre sí, formando una unidad indivisible; una relación entre la contemplación y el conocimiento. El espejo permite crear un juego característico del voyerismo y del exhibicionismo enlazado con la mirada activa. La propia imagen, rostro, es aquello que uno presenta de sí mismo a la mirada del otro, es una especie de encuentro con un doble: “[...] uno accede a sí mismo proyectándose al exterior, como si se tratase de otro.”<sup>24</sup> Cuando pensamos desde un interior, desde un espacio delimitado, la transparencia implica exhibicionismo, pero por el contrario, cuando lo hacemos desde el exterior, esa mirada a través de la transparencia supone una vigilancia.

Las obras de Graham por lo tanto requieren de la presencia obligatoria de espectadores activos. Estos casi no tienen espacio para caminar libremente, pero siente la necesidad de recorrer toda la instalación y observar que sucede en cada punto. Los observadores al pasar a formar parte de la obra se ven atrapados en un bucle con una necesidad de observación continua.

Experimentando *Time delay 1*, el espectador entra a una de las salas y a su izquierda se enfrenta con dos monitores situados muy próximos entre sí. El individuo tiene la sensación de estar siendo observado desde un espacio exterior a la sala, pero a la vez se ve atrapado por una sensación de vigilante, pues el mismo también está observando a través de los monitores al resto de espectadores que hay en la instalación. El espectador al mirar con detenimiento los monitores, se da cuenta de que las imágenes proyectadas en ellos corresponden con el mismo espacio donde se encuentra él; una sala blanca. Al comparar las imágenes de los dos monitores se percata de que en uno de ellos las imágenes se muestran con unos segundos de retardo y las imágenes del otro monitor enseñan en tiempo real la sala contigua, que es exactamente igual. Los dos espacios se encuentran conectados por un sistema de CCTV con una cámara en cada habitación.<sup>25</sup>

---

24. Vernant, J. (2001). *El individuo, la muerte y el amor en la antigua Grecia* (p. 114). Barcelona: Paidós.

25. Las cámaras situadas en las esquinas superiores tienen un ángulo que permite grabar un 75% del espacio total de la sala. En la imagen que se ve en los monitores se puede apreciar la entrada y la salida de la instalación, pero no el paso de una sala a otra. Este hecho es el que hace que funcione el engaño visual que pretende conseguir el autor.



Fig.49



Fig.50

---

49. Dos hombres vistos desde el interior del museo Red Light District. Amsterdam, Países Bajos. Imagen de Evert Elzinga.

50. Foster + Partners. (2019). *Tienda Apple Fifth Avenue*. Nueva York, EEUU. Imagen de Aaron Hargreaves.



Fig.51



Fig.52

51. Graham, D. (1974). Present Continuos Past(s). Imagen de la Galerie de l'Otis Art Institute.

52. Graham, D. (1974). Present Continuos Past(s). Imagen de la Colección Centre Georges Pompidou.

Otra pieza que juega un papel importante en *Time delay 1* es la cámara contigua que refleja a los individuos de la sala deambulando por el espacio, convirtiendo a estos en observadores y en espectadores de los monitores. El monitor de la izquierda, por consiguiente, enseña imágenes de los otros dos monitores, entrando en un bucle de juegos con las imágenes y con los tiempos. Se proyectan imágenes dentro de imágenes y se aumenta el retardo de lo proyectado en los monitores. En la pantalla de la derecha, otro de los elementos relevantes, se observa a los individuos de la otra sala, deambulando y analizando las imágenes de los monitores, por lo tanto, el espectador de esta sala cumple la función de sujeto observador y de objeto observado.

Este sistema de CCTV ha sido empleado por Dan Graham en varias ocasiones. En las instalaciones realizadas en los años 70 se puede experimentar con los sentidos, algo que es posible mediante el uso de reflejos. El individuo que entra y forma parte de la instalación actúa como observador y como sujeto observado; como parte de lo expuesto y como observador de la exposición.

Después de un análisis de las ideas fundamentales en esta serie de instalaciones podríamos plantearnos la siguiente pregunta: ¿somos realmente conscientes de la relación tiempo-espacio? Sabemos que vivimos en un espacio determinado y en un tiempo presente, pero no prestamos atención a este hecho al ser una realidad con la que convivimos todos los días. No nos paramos a analizar las acciones o lo que sucede en detalle hasta que nos sentimos observados o hasta que pasamos a ser los observadores de la realidad de otra persona. Estas piezas nos permiten pararnos a reflexionar al mostrarnos no solo una imagen del tiempo y del espacio, sino nuestra propia experiencia del tiempo y del espacio, como si nos viéramos desde dentro y desde fuera. Nos invitan a ser el protagonista de nuestra experiencia y a aprender sobre nosotros mismos observando nuestras acciones y comportamientos. Nos enseña que lo que somos y lo que pensamos de lo que somos es un dato que varía en el tiempo.

Desde el punto de vista del espacio construido, el límite implica una realidad creada a partir de la experiencia del espectador con la obra y del uso de medios digitales. La tecnología se hace indispensable para entender la instalación y no podría concebirse sin ella. Las diferentes posiciones de los elementos y los diferentes diseños pueden generar una arquitectura flexible sin límites aparentes. Una integración de los sistemas de estructura, cerramiento y distribución interior puede suprimir la segregación en partes de todo el conjunto; segregación de espacios servidores y servidos, de interiores y exteriores... Las diferentes combinaciones posibles que se pueden generar nos permiten una reinención del espacio con unos límites cambiantes, al igual que la experiencia que generan en el individuo que lo percibe. Obras como la Casa Rietveld Schröder (1924) de Gerrit Rietveld nos permiten una reconfiguración del espacio de la misma manera que lo hace la serie piezas presentada por Graham en 1974. La comunicación visual que se establece entre las distintas estancias de esta vivienda crea un espacio sin limitaciones y a la vez con múltiples delimitaciones dependiendo de la configuración que se establezca. Los paneles móviles que componen la primera planta hacen posible crear un espacio diáfano o por el contrario crear divisiones y una reducción del espacio y la visión.



Fig.53

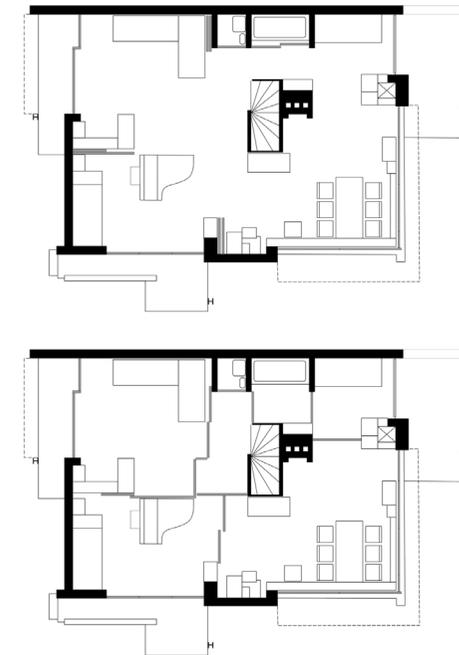


Fig.54

53. Rietveld, G. (1924). Casa Rietveld-Schröder. Utrecht, Holanda. Imagen extraída de Stijn Poelstra, Centraal Museum.

54. Rietveld, G. (1924). Diferente configuración planta primera Casa Rietveld-Schröder. Utrecht, Holanda. Imagen de Matheus Pereira.

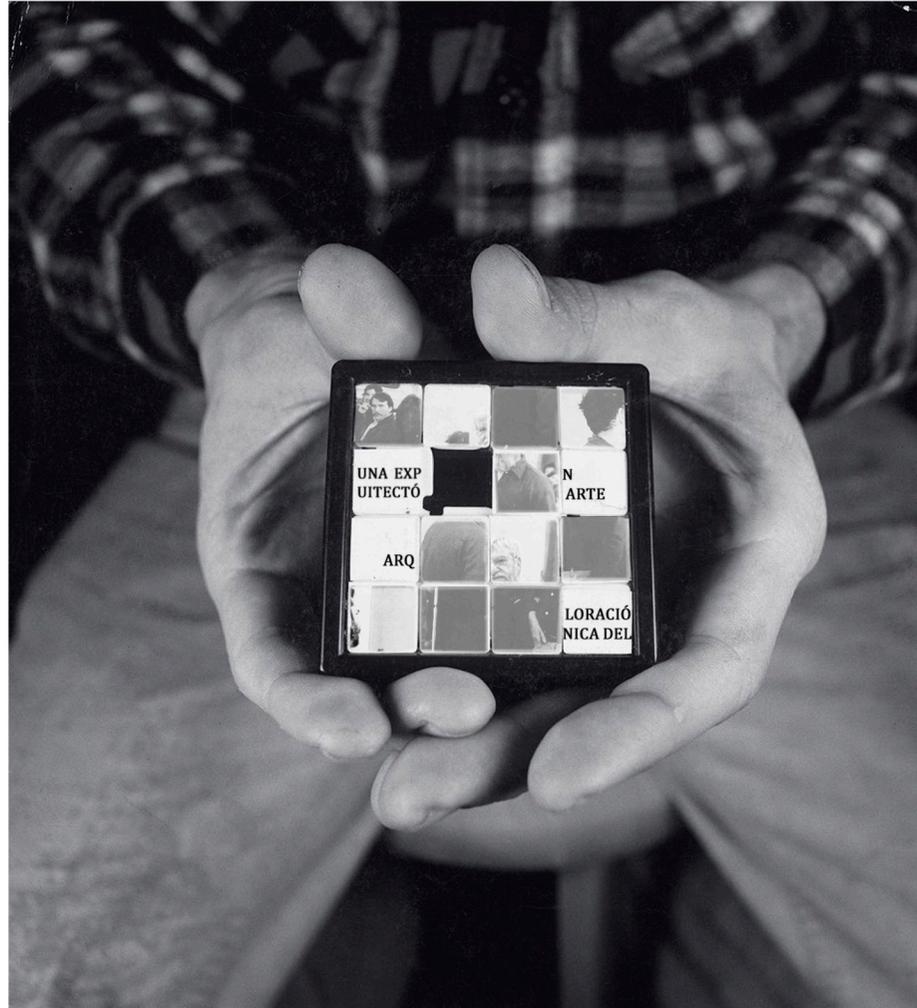
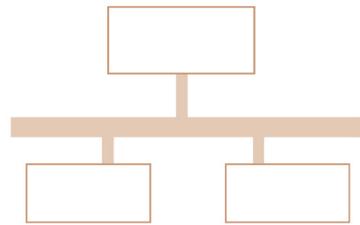


Fig.55

# ALTERATION TO A SUBURBAN HOUSE



PUBLICO Y PRIVADO



Fig.56

*Yo no sé dibujar. Yo hago maquetas.<sup>26</sup>*

## ALTERATION TO A SUBURBAN HOUSE. PÚBLICO Y PRIVADO.

Experimentos sociales, juegos visuales, control del tiempo... todos estos elementos como hemos ido viendo han estado muy presentes en las obras de Dan Graham. En 1966, realizó un proyecto llamado *Homes for America*, mediante una recopilación de fotos y breves textos en los cuales analizaba los suburbios californianos de viviendas en hilera y las formas de vida en ellos. En este trabajo llevó a cabo una exploración sobre la relevancia de la variación en el color y el diseño de las casas.

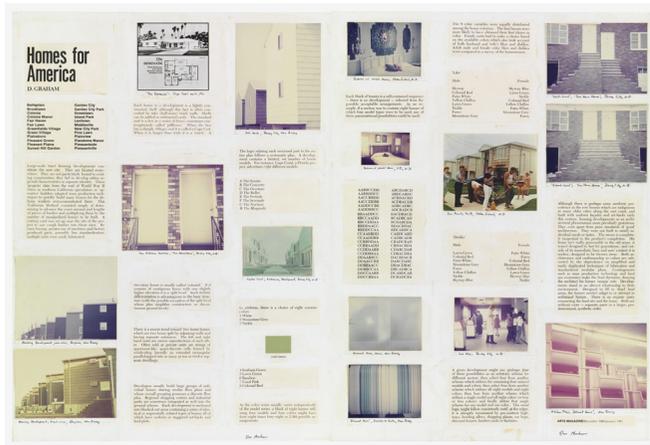


Fig.57

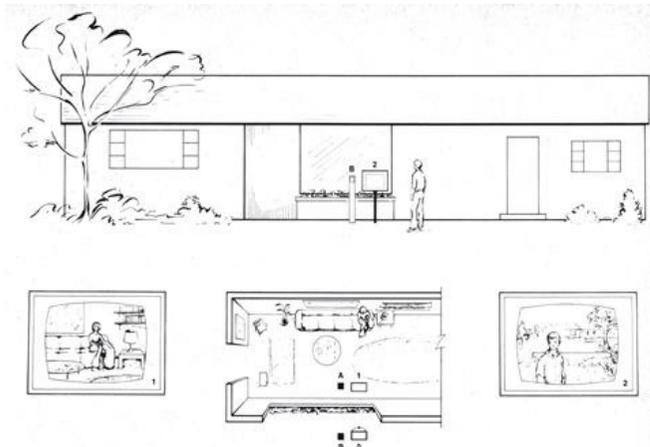


Fig.58

Más tarde, a comienzos de 1970 continuó sus investigaciones sobre temas relacionados con la arquitectura. Estas se vieron materializadas en sus instalaciones con videos y espacios interactivos. En algunas piezas como *Picture Window Piece* (1974) empezó a tratar de forma física la temática de los suburbios y la crisis en la relación cambiante entre el espacio exterior e interior. En esta obra en forma de maqueta realizaba una serie de juegos con cámaras y monitores. Dichos elementos estaban instalados en el interior y en el exterior de una vivienda. El interior, visto desde el monitor se enlazaba con una visión del exterior y lo mismo ocurría en el exterior, donde las imágenes que los espectadores observaban se superponían a la visión de estos hacia el interior de la vivienda.

Posteriormente, en 1978, llevó a cabo otra obra muy vinculada con *Picture Window Piece*. *Video Projection Outside Home* estaba formada por una pantalla instalada en el exterior de una vivienda, próxima a la fachada principal. Según Graham, el video en la arquitectura funciona a modo de ventana, de espejo y en este caso de una ventana que abre mostrando la intimidad familiar.

56. Graham, D. (1974). *Alteration to a Suburban House*. Imagen extraída de Walker Art Center.

57. Graham, D. (1966-1967). *Homes for America*. Publicado en Arts Magazine. Imagen extraída de MoMA New York.

58. Graham, D. (1974). *Picture Window Piece*. Imagen extraída de Medien Kunst Netz.

26. Colomina, B. (2006). *Doble exposición* (p. 195). Madrid: Akal.

Las miradas cruzadas interior-exterior, jugando con la búsqueda de una ambigüedad intencionada entre la ventana y el espejo son por tanto un campo de experimentación para Dan Graham, hecho que refuerza su conexión con la práctica arquitectónica. En ese sentido, muchos han sido los arquitectos que durante el siglo XX han planteado experiencias similares a las de Graham. Por ejemplo, cabe destacar el caso de Adolf Loos con el diseño de la casa Steiner (1910) en Viena. Una construcción simétrica tanto en la fachada como en los jardines. En el interior, el diseño se basa en una priorización de los espacios más importantes, otorgando más altura libre a las estancias con mayor superficie en planta. En uno de estos espacios, más concretamente en el comedor, A.Loos situó un espejo debajo de una ventana opaca. La ventana permite la entrada de luz, pero el espejo situado a la altura de la vista nos devuelve la mirada hacia el interior, permitiendo la observación de la mesa, la lámpara situada sobre ella y todo el decorado que las rodea. Una imagen que en cierta medida puede recordarnos al estudio de Sigmund Freud situado también en Viena, donde un pequeño espejo colocado en la ventana devuelve la mirada a la mesa de trabajo de S. Freud. Según las teorías expuestas por el bautizado como “el padre del psicoanálisis”, el reflejo en el espejo nos muestra un autorretrato que se proyecta al mundo exterior. Este espejo situado en el límite entre el mundo interior y el mundo exterior consigue difuminar las fronteras o bordes de la habitaciónhabitación y adaptar la mirada del espectador.

*La arquitectura no es simplemente una plataforma que acomoda al sujeto que mira. Es un mecanismo de mirar que produce el sujeto. Precede y enmarca a su ocupante.*<sup>27</sup>

Tanto Adolf Loos como Dan Graham han creado interacciones entre lo real y lo virtual, pero en diferentes campos. La imagen que observamos no siempre se ciñe a la realidad, sino que puede verse modificada por efectos o elementos que la distorsionan. Tanto un espejo en una ventana como un monitor que nos devuelve una imagen nos cambian la percepción del lugar y de lo que ocurre en él.

27. Colomina, B. (2010). Privacidad y publicidad: La arquitectura moderna como medio de comunicación de masas. (p. 166). [Murcia]: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo Cendeac.



Fig.59



Fig.60

59. Loos, A. (1910). Salon de la Casa Steiner. Viena, Austria. Imagen extraída de Quadratura Arquitectos.

60. Stirling, A. (1891). Estudio de la casa de Sigmund Freud en Berggasse 19. Viena, Austria. Imagen extraída de Andalán.



Fig.61

61. Cartel promocional de la película 1984 con el mensaje "El Gran Hermano te vigila". Imagen extraída de El País.

Una percepción que puede ir más allá si lo que observamos no es algo próximo sino lo que se emite a través de una pantalla o más concretamente de una televisión. El desarrollo de este medio de comunicación ha permitido no solo una mayor información para el espectador sino una forma de engañarle o de mostrarle una realidad modificada. Este medio de información empezó a formar parte de las casas en los años cincuenta y se transformó en un elemento indispensable en la vida de las familias. Todas ellas estaban conectadas con el exterior a través de una pantalla, de una ventana artificial. Las televisiones, independientemente de lo que se observe en su pantalla tienen en común la observación de lo público y algunos programas como *Gran Hermano* (ejemplo posterior a la obra de Graham)<sup>28</sup> que se pusieron de moda esos años mostraban no del mismo modo, pero sí de una forma relacionada, esa conexión entre el interior y el exterior o entre las personas que lo ven desde ambos lados. Un seguimiento público de lo privado que además genera cierta dependencia. La invasión del espacio privado mostraba cambios de una sociedad en constante transformación y vinculada de forma creciente a la tecnología y a la arquitectura.

Finalmente, en 1974 Dan Graham creó *Alteration to a Suburban House*.<sup>\*</sup> Una maqueta de escasa dimensión en comparación con sus posteriores obras (70x70x20cm) y realizada con madera, aglomerado, fieltro, plástico, papel y cristal. Se podría definir esta pieza formada por una vivienda y su entorno próximo como su obra final en el proceso de experimentación de las casas en los suburbios. Según afirmaba Beatriz Colomina; "mientras que una obra de arte o un cuadro se presentan al espectador imparcial como un objeto, la casa se percibe como un ambiente, como un escenario, en el que el espectador está involucrado."<sup>29</sup>

28. *Gran Hermano* es la traducción al español de *Big Brother*, un *reality* creado por John de Mol y emitido por primera vez en los Países Bajos en 1999. Tiene su origen en el personaje de la novela de George Orwell (1949). En ella cuenta la trama que ocurre en Oceanía, un país controlado por un gobierno totalitario con un constante control de sus ciudadanos, que incluso insiste en espiar sus pensamientos. Actualmente estas palabras se vinculan de manera más popular con programas de *realities* televisivos.

29. Colomina, B. (2010). Privacidad y publicidad (p. 167). [Murcia]: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo Cendeac.

La obra se realizó teniendo en cuenta el contexto social, político y geográfico de estas casas americanas. La vivienda de la posguerra era el hogar americano por excelencia. A principios del siglo XX la denominada casa burguesa empezó a transformarse, haciendo una diferenciación entre lo público y lo privado. En consecuencia, un cambio en la vida de las familias que las habitaban. Uno de los motivos de estos cambios fue el desplazamiento al trabajo, saliendo del entorno doméstico. Los medios de comunicación también fueron partícipes de estos cambios; se empezaron a hacer recomendaciones sobre la construcción y decoración de interiores modernos, intentando aprovechar el espacio lo máximo posible debido a las reducciones en sus dimensiones en comparación con las casas tradicionales. La vivienda burguesa tenía sus límites bien definidos hasta que empezó a evolucionar y consecuentemente a desdibujar estos límites, creando espacios compartidos y extendiéndolos en ciertas ocasiones hacia el exterior. Este vínculo con el exterior permitió crear relaciones con el barrio promoviendo las interacciones sociales. Otro factor como la mejora de la economía en el país permitió que una gran cantidad de personas pudieran adquirir una casa nueva de estas características. Esta generación consumidora de nuevas viviendas también adoptaba nuevos hábitos y formas de vida. Las casas adoptaban una idea de escaparate. Contaban con un jardín delantero que permitía observar lo que sucedía alrededor y al mismo tiempo ser una carta de presentación de la vivienda, reclamando la atención de los paseantes. La ventana principal no era una simple forma de conectar el salón con el exterior, sino un mecanismo para poder mirar lo que ocurría en un interior con una disposición muy pensada. Las estancias comunes se convirtieron así en un elemento semipúblico. Las luces, la disposición de los muebles y la decoración estaban pensadas para ser enmarcadas en una inmejorable escena que podía ser observada desde el exterior.



Fig.62



Fig.63

---

62. Scherschel, J. (1950). Levittown. Levittown, Nueva York, EEUU. Imagen de Joseph Scherschel.

63. Scherschel, J. (1950). Familia enfrente de su nueva casa en Levittown. Levittown, Nueva York, EEUU. Imagen de Bernard Hoffman.



Fig.64



Fig.65

64. W. Kelley, R. (1950). Residentes de Levittown pasando el rato en su acera. Levittown, Nueva York, EEUU. Imagen de Joseph Scherschel.

65. Scherschel, J. (1950). Interior de una vivienda de Levittown. Levittown, Nueva York, EEUU. Imagen de Joseph Scherschel.

Por lo general estas viviendas eran asimétricas y de escasa altura. La configuración de las fachadas estaba formada por planos de diferentes colores y con distintas materialidades. También destacaba una tendencia a marcar las bandas verticales y horizontales. En la parte trasera este juego desaparecía. Las superficies planas y simples organizaban estas fachadas.

Dan Graham describía la intervención en su obra de la siguiente forma:

“Toda la fachada frontal de una casa convencional y suburbana se ha eliminado y se ha reemplazado por un vidrio transparente. Dentro de la casa se ha colocado un espejo paralelo a la fachada dividiendo la vivienda en dos mitades. Los espectadores pueden ver la parte delantera, pero no la parte trasera donde se esconden los baños y las habitaciones. El espejo es visible desde el exterior de la casa, permitiendo ver todo lo que ocurre en la parte que se muestra de la casa, así como la carretera, el jardín... Las imágenes reflejadas en el espejo permiten completar la fachada ausente.”<sup>30</sup>

Observando los alrededores de la vivienda creada por Graham y teniendo en cuenta las características de la apariencia de las viviendas suburbanas podemos ver en este caso una simplificación en los detalles. Por ejemplo, no hay ningún automóvil y es evidente que casi todas las familias que vivían en este tipo de casas disponían de uno, pasando a ser uno de los elementos que componía las calles. Tampoco hay garaje ni acceso para vehículos y las fachadas de las otras dos viviendas que aparecen en la maqueta son completamente planas y monocromas. En la vivienda principal, la única diferencia respecto a las otras dos es la alteración con el espejo interior y la fachada acristalada.



Fig.66



Fig.67

---

30. Traducción propia de Graham, D., & Alberro, A. (1999). *Two-Way mirror power* (pp. 159). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

---

66-67. Graham, D. (1966). *New Housing Project I. Homes for America*. Bayonne, Nueva Jersey, EEUU. Imágenes extraídas de Fotomuseum Winterthu.

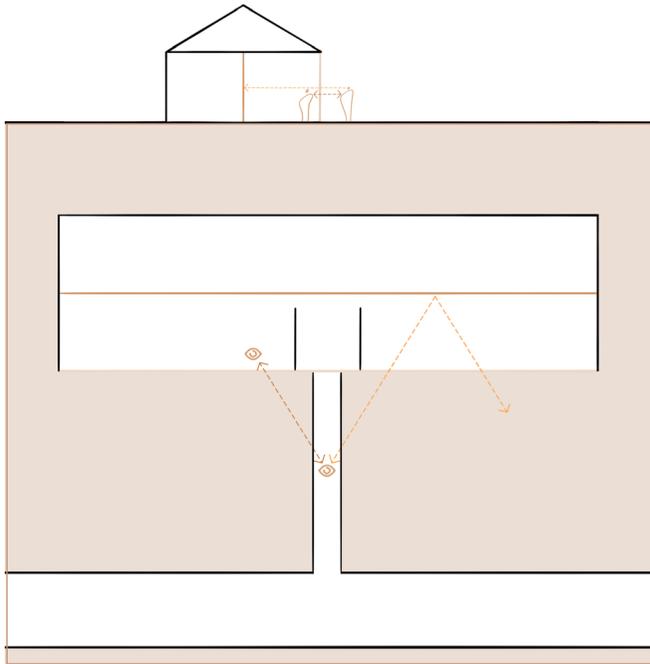


Fig.68



Fig.69

68. Ilustración propia. Relaciones visuales interior-exterior de Alteration to a Suburban House.

69. Graham, D. (1974). Alteration to a Suburban House. Imagen extraída de Walker Art Center.

El recorrido próximo a esta vivienda hace visibles los resultados de la evolución de la vivienda. La idea de escaparate ofrece la oportunidad al paseante de verse reflejado y de crear así una conexión con la escultura. Estos factores permiten hablar de una doble exposición. Los paseantes no solo están expuestos a ser vistos desde el interior, sino a su exposición exterior. La relación entre ver y ser visto conecta al espectador con el interior, haciéndoles sentir que forman parte de ese interior al igual que cualquier pieza de mobiliario que se pueda encontrar dentro. Se establece una conexión vecino-peatón mediante un código social-arquitectónico.

El propio autor en una entrevista explicaba la interacción de los espectadores de la siguiente forma:

“Siempre sitúo al observador interior y al observador exterior contemplándose el uno al otro. Siempre se trata de dos personas y de la mirada inter-subjetiva: uno mirando al otro, mirando al otro, mirando al otro... Hay una alusión a las vitrinas de las galerías comerciales del siglo XIX, con espejos al fondo, cristal por delante, dentro, los diferentes artículos. La gente siempre veía su propia imagen mirando hacia la vitrina, mirando hacia sí mismos y también mirando su imagen en el cristal, superpuesta a la imagen de los artículos que deseaban.”<sup>31</sup>

Este experimento puede recordarnos en ciertos aspectos al Pabellón de Barcelona de Mies van der Rohe (1928-29) donde los visitantes se pueden ver desde el exterior reflejados junto con todo el paisaje en el vidrio. El efecto de estos vidrios en general pasa desapercibido. Al detenerse ante uno de ellos el espectador se puede ver reflejado, pero al hacerlo por detrás solo se observa el exterior. Esta situación plantea la posibilidad de que en realidad el interior del pabellón forma parte de un exterior, ya que nada se exhibe en él, sino una nueva forma de mirar, pasando el pabellón a ser la pieza de exposición.

31. Šušteršič, A. (2020). Una mañana hablando con Dan Graham en Moure, G. (1998). Dan Graham. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies. citado en Mantzou, P. (2000). Utilización de medios audiovisuales como modificadores del espacio arquitectónico (Tesis doctoral). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

En alguna ocasión Dan Graham ha comentado que sus referencias para realizar esta obra habían sido además del ya citado Mies van der Rohe; Robert Venturi, Michael Graves, Frank Gehry y Philip Johnson.. Estos arquitectos le sirvieron de inspiración para poner en relación el interior con el exterior, aunque criticaba su desinterés en la relación exterior-interior.

Las primeras viviendas de M. Graves o de F. Gehry permitían hacer visible el interior, determinando socialmente el espacio público debido a los límites de la propiedad. Esta crítica fue una de las ideas que Graham intentó poner en valor en sus obras.

Un ejemplo que guarda cierta relación con la obra de Graham es la residencia de F. Gehry en Santa Mónica (1978). En esta vivienda se eliminaron fragmentos de la fachada, permitiendo ver ligeramente la estructura interior. F. Gehry reconfiguró el espacio añadiendo una piel que permitía ver lo ya existente y la relación del interior con la vegetación exterior. Todas las ventanas, situadas por encima del nivel "estándar" generaban una sensación de privacidad y una relación con el exterior. Un exterior desde el que se puede ver mucho más del interior que en cualquiera de las viviendas próximas. El vínculo visual exterior-interior ocurre de forma más puntual que en *Alteration to a Suburban House* donde no solo podemos ver ciertos elementos sino toda una fachada.

Algo parecido pasa en los apartamentos Lake Shore Drive de Mies van de Rohe en Chicago (1948-51). 275 apartamentos distribuidos en veinticinco plantas con estructura de acero y vidrio. Mies van der Rohe quería conseguir que los propietarios de los apartamentos tuvieran la sensación de vivir como la gente de los suburbios, enmarcando así las fachadas de estos y conectándolos con el exterior. Se podrían definir como una aplicación de casas suburbanas, que por la noche se convierten en un escenario con luces permitiendo a los peatones la observación del interior gracias a una estructura de piel y huesos.



Fig.70



Fig.71

70. Gehry, F. (1978). Casa Gehry. Santa Mónica, California, EEUU. Imagen extraída de Código Único.

71. Mies van der Rohe, L. (1948-1951). Lake Shore Drive. Chicago, Illinois, EEUU. Imagen extraída de Fundación Arquia.



Fig.72



Fig.73

72. Mies van der Rohe, L. (1946-1951). Casa Farnsworth. Illinois, EEUU. Imagen de Víctor Grigas.

73. Johnson, P. (1949). Casa de Cristal. Connecticut, EEUU. Imagen de Simón García.

En relación con la obra de Mies van der Rohe y en continuación con la crítica de Graham, encontramos otro ejemplo con las *glass house* de Mies van de Rohe y Philip Johnson. Estas viviendas prácticamente transparentes se encuentran en lugares aislados que impiden una relación con las personas ajenas a la vivienda. La casa Farnsworth (1946-1951), o el proyecto no construido de la Casa 50x50 (1952), son ejemplos que evidencian cómo la piel exterior de vidrio se convierte en una superficie especular y transparente al mismo tiempo, en función del juego con la luz que pasa a través de ellos. Y a su vez un juego entre el día y la noche, entre la luz exterior y la luz interior. Esta piel exterior y este juego de luces no solo permite exhibir el interior, sino ocultarlo mediante los reflejos que en determinados puntos y dependiendo de la intensidad de la luz pueden ocultar todo lo que acontece en el interior.

En el videoclip de la canción *Nebula*<sup>32</sup> de la cantante Julianna Barwick aparece La Casa de Cristal (1949) de Philip Johnson. A lo largo de toda la extensión del video se realizan juegos con las luces que permiten a la escena aparecer y desaparecer. En los minutos finales un punto de vista exterior a la vivienda hace posible apreciar como la iluminación interior de la casa puede hacerla completamente transparente y mostrar una vista de su interior y a través de ella, o por el contrario, una iluminación nula es capaz de ocultar y camuflar esta obra en la oscuridad de la noche.

Dan Graham ha defendido siempre su obra atacando la barrera física, social y experimental que impiden la observación de estos hitos de la arquitectura del siglo XX. Crítica que provocó la eliminación de la fachada en *Alteration to a Suburban House* para “aportar” una ventana y la relación entre dos opuestos; lo público y lo privado. Según afirmaba Beatriz Colomina en *Doble Exposición*<sup>33</sup> la vivienda se convertía en una vitrina. La alteración afectaba al vínculo del barrio con la familia y esto repercutía directamente a los usuarios y al espacio que los rodeaba. El término *picture window* de su obra se transformaba ahora en una variación física de la arquitectura suburbana. La actuación se convertía en una ventana y un espejo a la vez.

32. Barwick, J. (2016). Nebula [Video]. A través de <https://www.youtube.com/watch?v=xHSrKW-99so>

33. Colomina, B. (2006). *Doble exposición* (p. 195). Madrid: Akal.

Las ventanas, como ya sabemos, permiten enmarcar una escena, un paisaje, una relación; los espejos definen un recinto, crean una autorreflexión en términos espaciales y sociales. Por convencionalismo social, una ventana crea una separación entre un espacio público y un espacio privado, pero también puede establecer una relación entre ambos. La casa a su vez permite separar a una persona “privada” de una persona “pública”. Este código social depende de la cultura, más que de la arquitectura. Las diferencias entre el espacio público y el privado no se interpretan de la misma forma en todos los lugares.

Del mismo modo el arte y su comprensión dependen de la persona que lo aprecia y de su interpretación. Esta disciplina junto con la investigación de temas arquitectónicos permitió a Dan Graham establecer una relación de la ventana con las pinturas del Renacimiento, como una obra que posicionaba al mundo a la misma distancia de un espectador externo a la vivienda y de uno interno a la vivienda.

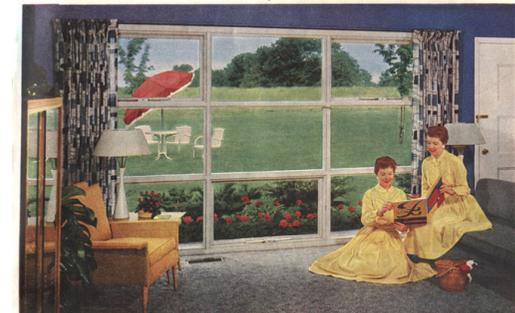
Gracias al espejo, la imagen que se generaba en la fachada respondía a los movimientos del peatón, cuanto más se acercaba, el vidrio ofrecía una visión más profunda del espacio interior hasta que finalmente pasaba a formar parte de la vivienda viéndose en el interior del mismo modo que los ocupantes de esta casa. El peatón estaba en el mundo exterior y en el mundo interior contemplándolo. Citando a Sartre:

“Puedo sentirme bajo la mirada de alguien cuyos ojos no veo, ni siquiera discernir. Basta con que algo signifique para mí que ahí puede haber otros. La ventana, si está un poco oscura y tengo razones para pensar que tras ella hay alguien, es a partir de entonces una mirada. Desde el momento en que esta mirada existe, yo soy algo distinto en tanto siento que yo mismo me convierto en objeto para la mirada de otros. Pero en esta posición, que es recíproca, los otros también saben que soy un objeto que se sabe visto.”<sup>34</sup>

34. Sartre citado en Colomina, B. (2006). Doble exposición (p. 198). Madrid: Akal.

## Your home is truly modern only when it has TWINDOWN

*This twin-glass windowpane keeps rooms warmer in winter, cooler in summer.  
It reduces heating and cooling costs...minimizes cold air downdrafts...  
eliminates the need for storm windows.*



**TWO TYPES OF TWINDOWN®**

**METAL EDGE.** These units are designed for extra strength and extra insulation. They are made of metal and are available in a variety of colors to match your home's exterior.

**GLASS EDGE.** These windows are made of glass and are available in a variety of colors to match your home's exterior. They are made of glass and are available in a variety of colors to match your home's exterior.

**TWINDOWN**  
the world's finest insulating glass!

**PITTSBURGH PLATE GLASS COMPANY**  
PITTSBURGH - GLASS - CHEMICALS - BRICKS - PLASTER - FIRE GLASS

**FINISH EDGE.** Available in a variety of colors to match your home's exterior. They are made of glass and are available in a variety of colors to match your home's exterior.

**Pittsburgh Plate Glass Company**  
Pittsburgh Plate Glass Company  
Pittsburgh Plate Glass Company  
Pittsburgh Plate Glass Company

Fig.74



Fig.75

74. Twindow. (1957). Anuncio publicitario de Twindow. EEUU. Imagen extraída de Phil Are Go! Blog

75. Graham, D. (1974). Picture Window. Imagen extraída de Medien Kunst Netz.



76. Maier, V. (1954). Autorretrato. Imagen extraída de la web de Vivian Maier.

77. Maier, V. (1955). Autorretrato. Imagen extraída de la web de Vivian Maier.

78. Graham, D. (1978). Video Projection Outside Home. Imagen extraída de Daily Fair Art.

Si en todo momento fuésemos capaces de ver todo lo que sucede a nuestro alrededor, nuestra percepción del espacio en el que nos encontraríamos no sería la misma. Vemos, por decir de alguna manera, lo que está preparado para ser visto. ¿Qué sucede entonces cuando colocamos un espejo en nuestro plano de visión? Se generan situaciones que nos aportan una visión más amplia de nuestro entorno y por lo tanto una visión global que nos aporta más información.

Entre el reflejo y la transparencia se produce un equilibrio de dos conceptos opuestos. Se crea una superposición de planos fusionados que, por su efecto ha sido muy recurrente su uso en la fotografía. Fotógrafos como Eugène Atget, Vivian Maier o Ernst Haas utilizaron estas propiedades de los vidrios para realizar numerosas fotografías de escaparates, espejos en los que se reflejaba todo el entorno próximo o incluso autorretratos. En la fotografía de V. Maier se puede ver como se fusionan 3 planos: un plano interior, donde se puede apreciar a dos individuos interactuando entre sí, un plano exterior próximo donde se puede ver a la propia fotógrafa realizando la toma y por último un plano exterior lejano, donde se puede contemplar todo el entorno. La combinación de estos tres mundos crea una imagen que aporta una visión global de todo el espacio cercano. Este mecanismo recuerda de nuevo a la sensación de autoespiarse que producen las instalaciones de Graham, pero en este caso no solo a nosotros mismos, sino a todo lo que nos rodea.

*Alteration to a Suburban House* no es solo una maqueta de exposición sino un elemento que nos permite reflexionar sobre la materialidad y la vivienda americana, a la vez que sobre los límites sociales y psicológicos que establece la arquitectura.

Es una escultura que puede existir sin la necesidad de estar encerrada en un museo, no necesita de una exposición o del apoyo de otras obras para su observación.



Fig.78



Fig.79

PABELLONES



UN ACERCAMIENTO ARQUITECTONICO



Fig.80

*Mi arte se fundamenta en la arquitectura. Leo muchísimo sobre ello. Mi trabajo es un híbrido entre ambos mundos. Durante mi época como galerista, aprendía mucho de los diferentes artistas, especialmente hablando con ellos. Eso es lo más importante.<sup>35</sup>*

## PABELLONES. UN ACERCAMIENTO ARQUITECTÓNICO.



Fig.81



Fig.82

80. Graham, D., & Vogt, G. (2014). Hedge Two-Way Mirror Walkabout. Nueva York, EEUU: Metropolitan Museum of Art. Imagen de Fred R. Conrad.

81-82. Graham, D. (2009). Crazy Spheroid - Two Entrances. Lincoln, Massachusetts, EEUU: deCordova Sculpture Park and Museum. Imágenes extraídas de deCordova Sculpture Park and Museum.

¿Sería posible pensar en dispositivos espaciales capaces de producir diferentes percepciones del espacio con los mismos elementos? Esta es la pregunta que se presenta en los pabellones de Dan Graham. La forma en la que los cuerpos estructurales modifican el paisaje y viceversa hace explícita la existencia de alternativas que permiten a las personas las diferentes percepciones y experiencias creadas por los efectos de transparencia, reflexión o superposición.

Con los pabellones, Graham encontró un modo de expresar su arte que no hubiera sido posible sin su transcurso por las etapas anteriores, en las cuales descubrió nuevas formas de expresarse e interactuar con los espectadores, la búsqueda de un vínculo más allá de la funcionalidad y una forma artística con la que manejar la complejidad impuesta por los factores sociales y políticos.

Espejos, vidrios y *two-way mirrors*<sup>36</sup> son los principales componentes que articulan los pabellones del artista. Componentes que en realidad son variaciones de un mismo material, pero que suponen un acercamiento a la arquitectura y un nuevo campo de investigación artística. Una relación que empieza de forma sutil y finaliza teniendo un fuerte vínculo.

La manera en que se comportan estos espejos conduce a hablar de los vidrios de baja emisividad (Low-E). En arquitectura, son empleados principalmente en fachadas, puesto que permiten la entrada de luz, pero reflejan un cierto porcentaje de los rayos proyectados sobre la superficie. Desde el exterior se muestra como un espejo con una cierta transparencia, mientras que desde el interior se ve con un grado de opacidad que permite crear un espacio con gran claridad. A partir de 1978 Dan Graham empleó este material en la inmensa mayoría de sus trabajos. *Public Space/Two Audiences* (1976) es el ejemplo que permite entender la transición que realiza entre el espejo industrial y el espejo bidireccional.

35. Graham, D. (2019). Entrevista con motivo de su exposición de pabellones en la Galería Cayón y por su consiguiente participación en ARCO 2019 [En persona].

36. *Two-way mirror* o espejo bidireccional en español es un concepto muy recurrente tanto en las obras físicas como escritas de Graham. Considera que estos espejos tienen un gran poder de influencia en el comportamiento social.

Esta pieza es una de las obras que el artista elaboró para la Bienal de Venecia. Cada artista que participaba en la exposición tenía asignada una sala. Graham dividió el espacio que tenía asignado mediante un aislamiento acústico transparente. De este modo, los espectadores tenían la opción de entrar en un lado u otro. En la pared situada al fondo de una de las salas, colocó un espejo de la misma dimensión que la pared, dando la posibilidad a los espectadores de comunicarse visualmente. Graham describía su obra de la siguiente manera:

“*Public Space/Two Audiences* efectúa una inversión: en lugar de contemplar una producción artística (productos producidos para el mercado del arte) encerrada en el ambiente de una sala (recinto arquitectónico), el público es expuesto por la escultura y los materiales del contenedor; así mismo, los efectos sociales y psicológicos del material con que se ha construido el pabellón, en contradicción con su presumible “neutralidad”, se hacen evidentes.

(...) La complejidad de la relación de los espectadores con su imagen y con la imagen de los otros (espectadores recíprocos), es producto de/se repite en la relación de las propiedades materiales del espejo y del cristal. Puesto que el cristal como material es en sí mismo reflectante como espejo, los observadores de la sala alejada del espejo, mirando en la dirección del espejo a través del cristal, ven un doble reflejo de su imagen, primero en el cristal, y luego, más pequeño de tamaño, pero más definido, en el espejo. Desde dentro de la otra sala (con el espejo) un observador mirando hacia el cristal y hacia la pared blanca del espacio de enfrente, verá parcialmente reflejada en la superficie del cristal una débil proyección del espacio de ambas salas (...) siendo esta imagen reflejada desde la superficie del espejo para llenar la superficie de la pared vacía detrás del cristal de forma ilusoria.”<sup>37</sup>

La operación arquitectónica que realizó utilizando espejos bidireccionales daba la posibilidad de tener una percepción constante de lo que ocurre en el plano y en el contraplano del mismo modo que sucede en las películas.<sup>38</sup>



Fig.83

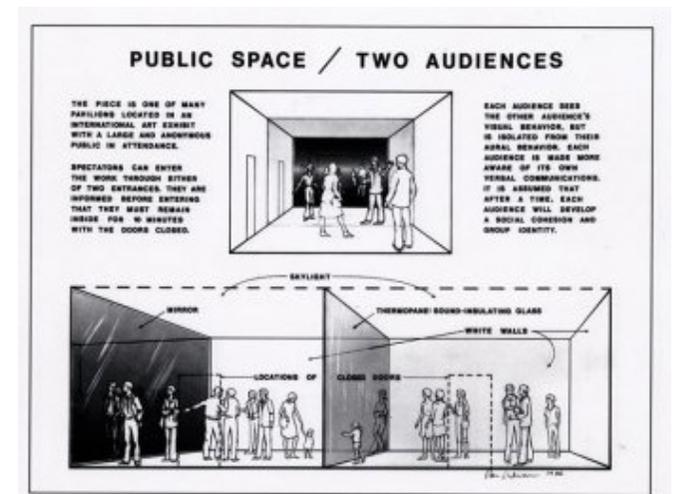


Fig.84

37. Moure, G. (1998). Dan Graham (pp. 117-120). Barcelona: Fundació Antoni Tàpies. citado en Elgoibar Aguirrebengoa, A., 2018. Vídeo Y Vidrio: En Reflexión Sobre Performer/Audience/Mirror (1975), Un Work Study De Dan Graham Por Darcy Lange. Tesis doctoral. Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

38. El plano contraplano es un recurso usado en las grabaciones cinematográficas principalmente para escenas de diálogos. Consiste en dos planos seguidos en el montaje que están enfrentados físicamente.

83-84. Graham, D. (1976). Public Space / Two Audiences. Imágenes extraídas de MACBA.



Fig.85

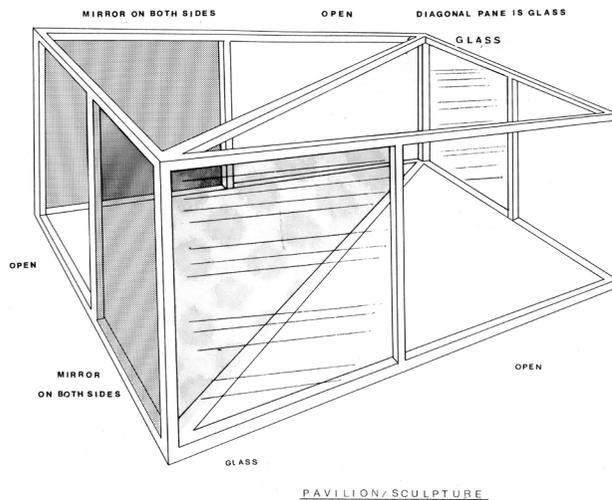


Fig.86

85. Graham, D. (1981). Pavilion/Sculpture for Argonne. Argonne National Laboratory, Lemont, Illinois, EEUU. Imagen extraída de Art Forum.

86. Graham, D. (1979). Dibujo para la instalación de Pavilion/Sculpture for Argonne. Argonne National Laboratory, Lemont, Illinois, EEUU. Imagen extraída de The Renaissance Society.

Todos sus pabellones adquieren al mismo tiempo la capacidad de ser objeto y espacio arquitectónico. El espacio, entendido como un lugar determinado, no tiene una configuración propia, sino que necesita de unos límites que lo enmarquen, una escala, unas cualidades o elementos arquitectónicos. En *Pavilion/Sculpture for Argonne* (1981), uno de sus primeros pabellones, utiliza el vidrio y el espejo del mismo modo que en *Public Space/Two Audiences*. La división que crea en la pieza permite a los espectadores estar en dos sitios y en uno solo. Un juego con los límites que crea una confusión en el espectador. Aunque en este caso y en los que se explicarán posteriormente se incorpora un pequeño matiz. El pabellón está diseñado para estar ubicado en un exterior. Un nuevo componente que entra en juego en sus obras.

La pieza tiene unas dimensiones aproximadas de 2,3x4,5x4,5m y la estructura, dependiendo del plano, está formada por espejos en ambas caras, vidrios transparentes o permanece libre. La división de la pieza en dos mitades se hace posible gracias a una hoja de vidrio transparente que crea una diagonal y la formación de dos triángulos iguales, que permiten definir un espacio visualmente continuo, pero físicamente separado. El pabellón consigue ser un reflejo de su entorno y dejar a elección del cielo y de los elementos próximos su aspecto final.

Como espacio arquitectónico, la obra mantiene la escala humana y ciertas funcionalidades. Una escala que se ve reducida si la ponemos en comparación con arquitecturas de mayor tamaño, donde la pieza pasa a ser un elemento de decoración dentro del jardín y pierde importancia. La impresión que provoca un elemento de mayor tamaño hace que fijemos la mirada primero en él, eclipsando al resto de elementos a su alrededor. Este factor hace que la ubicación de las piezas sea clave, no solo para ver su interacción con el entorno y los espectadores, sino para captar las miradas de la gente.

En relación con el jardín, el propio autor ha señalado la relación de *Pavilion/Sculpture for Argonne* con el pabellón rococó y con sus exteriores. Un claro ejemplo con características muy particulares lo encontramos en el Palacio de Versalles. La famosa construcción perteneciente al barroco francés que se desarrolló con el fin de demostrar el poder del rey Luis XIV. El empleo de materiales como ladrillo, pizarra, vidrio, piedra y madera hacen de esta arquitectura una verdadera obra de arte. Las edificaciones situadas dentro del recinto se desarrollaron en varias etapas que datan entre 1661 y 1715. Luis Le Vau, Jules Hardouin-Mansart, Robert de Cotte, Ange-Jacques Gabriel y André le Nôtre fueron los arquitectos encargados de desarrollar estas ampliaciones y paisajes. Entre las salas con las que cuenta el conjunto destaca la Galería de los Espejos. Un espacio que nos produce un engaño visual y una relación con la anamorfosis<sup>39</sup> empleada en el diseño de los jardines. Dentro de las técnicas empleadas, destaca el empleo de una perspectiva forzada provocada por una sensación de cercanía debida a los estrechamientos en los espejos de agua en los puntos más cercanos al espectador.

En 1687, dentro de la última etapa de ampliaciones, Luis XIV ordenó construir un palacio residencial llamado Le Grand Trianon, un lugar donde disfrutaba de la compañía de Madame de Montespan. En este complejo al igual que en el Palacio de Versalles se encuentra un Salón de los Espejos, llamado Pavillon français, desde donde puede verse el largo canal de agua que acompaña a los jardines. Las dimensiones de este salón en comparación con las del primero son mucho menores, pero ofrecía la posibilidad a la corte de evadirse y estar en contacto con la naturaleza, adquiriendo así, la función de “pabellón de escape”. Los espejos interiores mediante los reflejos que se producen del jardín exterior permiten establecer una relación dentro-fuera, que junto con la conexión arquitectura-paisaje permitió a Graham relacionar su pabellón con el Palacio de Versalles.

---

39. La anamorfosis es una técnica empleada con el fin de provocar un engaño visual. Una ilusión óptica creada mediante el estudio de la forma y las perspectivas que basa su idea en la deformación de líneas o planos con el fin de recuperar el “aspecto natural” al observar desde determinados puntos. Tanto el arte como el cine o la arquitectura en algunos casos han recurrido a esta técnica en numerosas ocasiones.



Fig.87



Fig.88

---

87. Hardouin-Mansart, J. (1678-1684). Galería de los Espejos, Palacio de Versalles, Versalles, Francia. Imagen extraída de Wikipedia.

88. Gabriel, A. (1750). Pavillon français, Le Grand Trianon, Versalles, Francia. Imagen extraída de Wikipedia.



89. Ilustración propia. Planta del palacio y los jardines de Versalles.

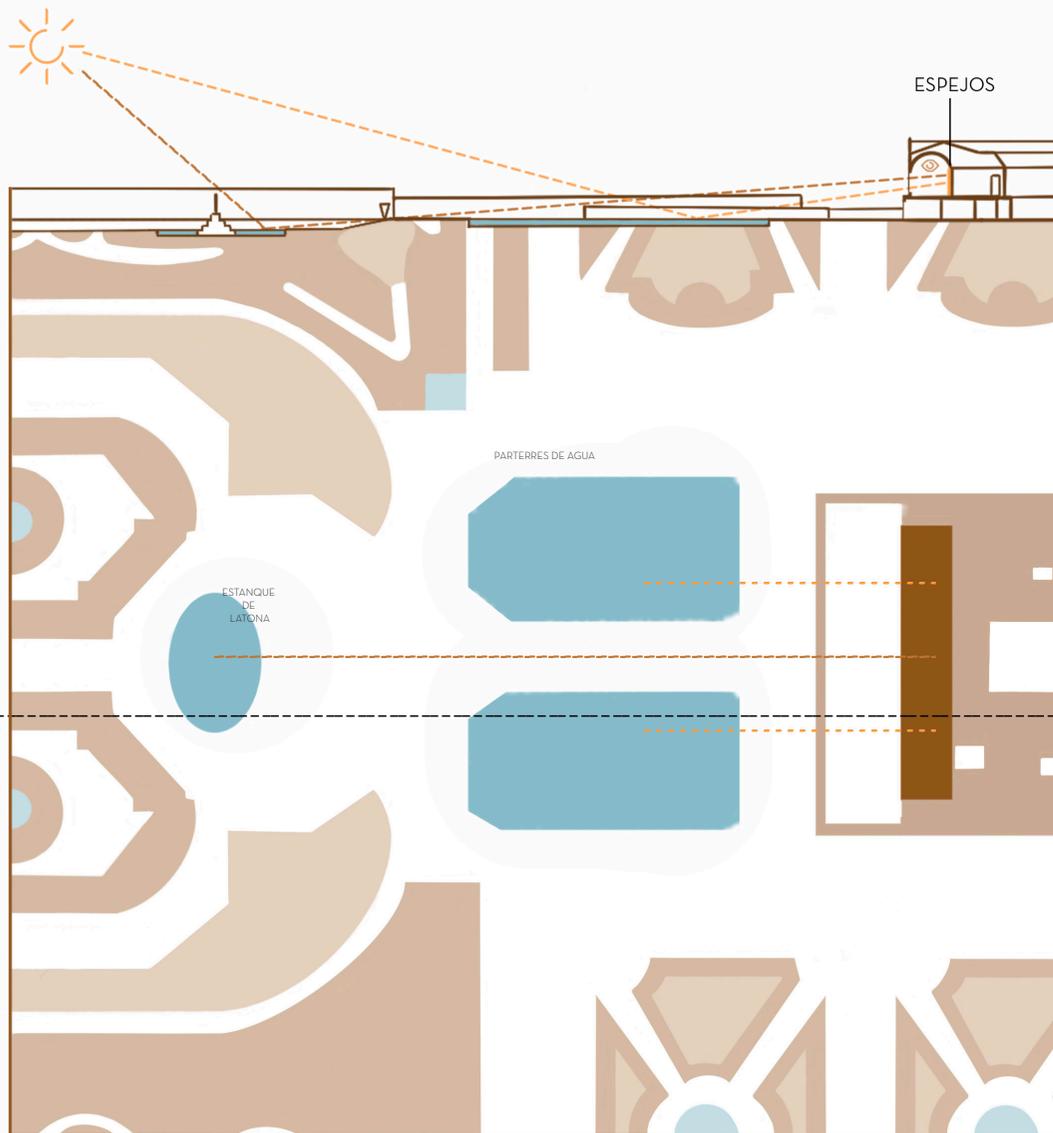


Fig.90

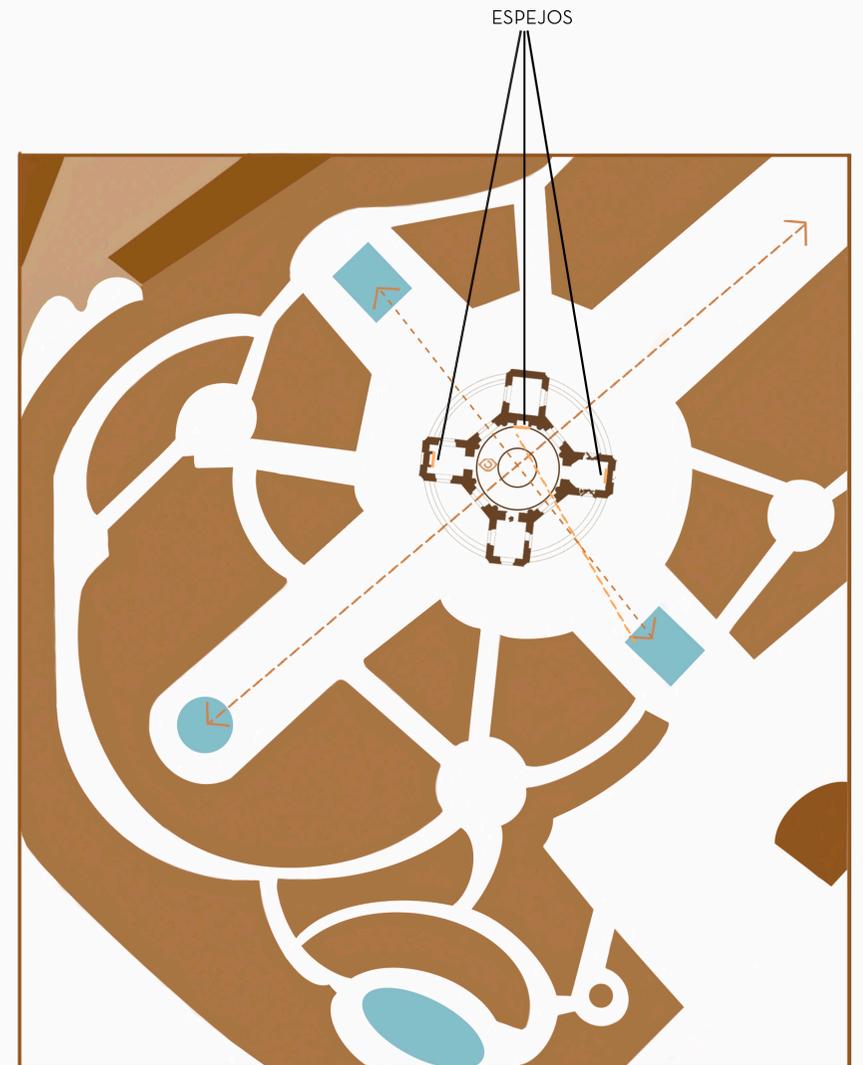


Fig.91

90. Ilustración propia. Conexiones visuales de la Galeria de los Espejos con los planos especulares de los jardines.

91. Ilustración propia. Conexiones interior-exterio, arquitectura-paisaje del Pavillon français



Fig.92

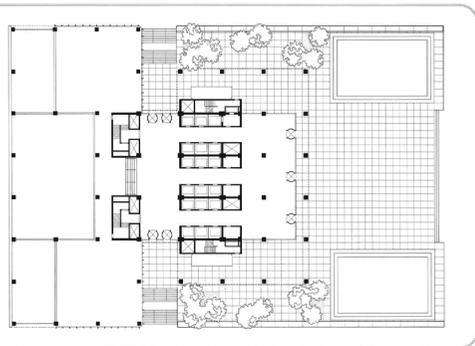


Fig.93

92. Mies van der Rohe, L., & Johnson, P. (1958). Edificio Seagrams. Nueva York, EEUU. Imagen de Ezra Stoller.

93. Mies van der Rohe, L., & Johnson, P. (1958). Planta edificio Seagrams. Nueva York, EEUU. Imagen extraída de ArchEyes.

Los pabellones, aunque provienen de una práctica artística, llevan implícita una crítica arquitectónica de corrientes arquitectónicas como el posmodernismo<sup>40</sup> y el deconstructivismo<sup>41</sup> que tuvieron lugar entre 1970 y 1980. Las piezas arquitectónicas de Graham hacen posible el intercambio de códigos públicos y privados, así como generar un espacio donde el espectador se siente integrado no solo con la pieza, sino con el lugar en el que se ubica. El uso de materiales como el acero y el vidrio, junto con un diseño simple y minimalista, permite también hacer referencia a los centros urbanos, donde prevalece un lenguaje arquitectónico funcionalista. Arquitectos como los ya citados Mies van der Rohe o Philip Johnson son ejemplos de los principios adoptados siguiendo la forma, la apariencia y la funcionalidad de sus estructuras y espacios. Espacios que adoptan una gran importancia en su relación con el exterior en el caso de arquitecturas japonesas como las llevadas a cabo por Kazuo Shinohara, Itsuko Hasegawa o Kazuyo Sjima; arquitectos que han sido también un referente en sus piezas. Dan Graham plasma en la pequeña escala de sus pabellones la transparencia y la conexión interior-exterior que articulan edificios contemporáneos de gran repercusión, como el Museo de Arte Contemporáneo del Siglo XXI (2002-2004), Kanazawa, de SANAA. Sin embargo, Graham al replicar estas arquitecturas no solo estaba revelando una estructura física, sino también una estructura social. En su larga trayectoria previa a la creación de los pabellones es posible ver temas enfocados en aspectos arquitectónicos y urbanos, pero más centrados en una línea teórica. En este sentido, el conjunto de trabajos previos a *Pavilion/Sculpture for Argonne* representa una síntesis poderosa de este proceso de investigación que nos ayuda a entender mejor la crítica de sus últimos trabajos.

40. El posmodernismo es un movimiento artístico que tuvo varias disciplinas entre las cuales está la arquitectura posmoderna. Esta arquitectura tuvo sus orígenes en 1950 aunque no fue hasta 1970 cuando se empezó a hacer más notable. Surgió como una reacción contra la arquitectura moderna por su formalidad, rigidez o la costumbre de ignorar la historia. Sus principales características son la libertad de expresión, el empleo de ornamentos, una huida de las formas puras de la arquitectura racionalista, etc. Arquitectos como Robert Venturi, Philip Johnson o Michael Graves entre otros han proyectado siguiendo estas características.

41. El deconstructivismo por su parte, es un movimiento que rompe con las reglas de la arquitectura clásica y con su composición. Se originó a finales de 1980 de la mano de los vanguardistas rusos que pretendían experimentar con las posibilidades generadas al romper con las reglas de la arquitectura. Sus principales características son la fragmentación, un proceso de diseño no lineal y distorsionado y un resultado que produce una sensación de caos. Algunos de los arquitectos que han hecho obras pertenecientes a este movimiento son Daniel Libeskind, Frank Gehry, Rem Koolhaas o Zaha Hadid.

En alguna ocasión, Graham ha explicado que la creación de sus pabellones ha sido con la intención de entender como los objetos minimalistas interactúan con el público. Del mismo modo que *Homes for America* (1966-67) y *Alteration to a Suburban House* (1978) usan la construcción para separar lo privado de lo público, los pabellones usan simplemente los espejos y los vidrios translucidos para mostrar la combinación de estos dos opuestos y su interacción.

En *Two Adjacent Pavilions*, obra instalada en la entrada del Kröller-Müller Museum en Otterlo (Holanda) y creada entre 1978 y 1982 se ve reforzada la idea de eliminar la separación entre lo público y lo privado dentro de una visión artística. Se trata de dos estructuras de igual escala y forma. Ambas piezas cuentan con una puerta de acceso que cierra el interior del entorno en el que se encuentra, por lo que además de permitir su observación exterior, permite su entrada y nuevamente crear los límites difusos entre lo público y lo privado.

Tanto el interior como el exterior de la estructura están cubiertos por espejos bidireccionales reflectantes. Un intercambio entre superficies reflectantes y transparentes que modifica su aspecto dependiendo de la iluminación del día. Los pabellones representan los efectos de la luz solar y con esa intención se hace una pequeña variación en su materialidad. Una de las dos piezas cuenta con un techo transparente, mientras que el otro es opaco. La variación realizada permite observar si la luz es capaz de penetrar en el interior de la estructura o si por el contrario el habitáculo permanece con escasa iluminación. En el pabellón con techo opaco se crea un espacio interior oscuro y provoca que la superficie exterior genere una mayor reflexión. Los espectadores no solo son capaces de verse a sí mismos, sino que ven su figura envuelta por el parque en el que se encuentran, del mismo modo que en *Alteration to a Suburban House* se podían sentir integrados con el interior de la vivienda, aquí pueden hacerlo con el parque en el que se sitúa.



Fig.94

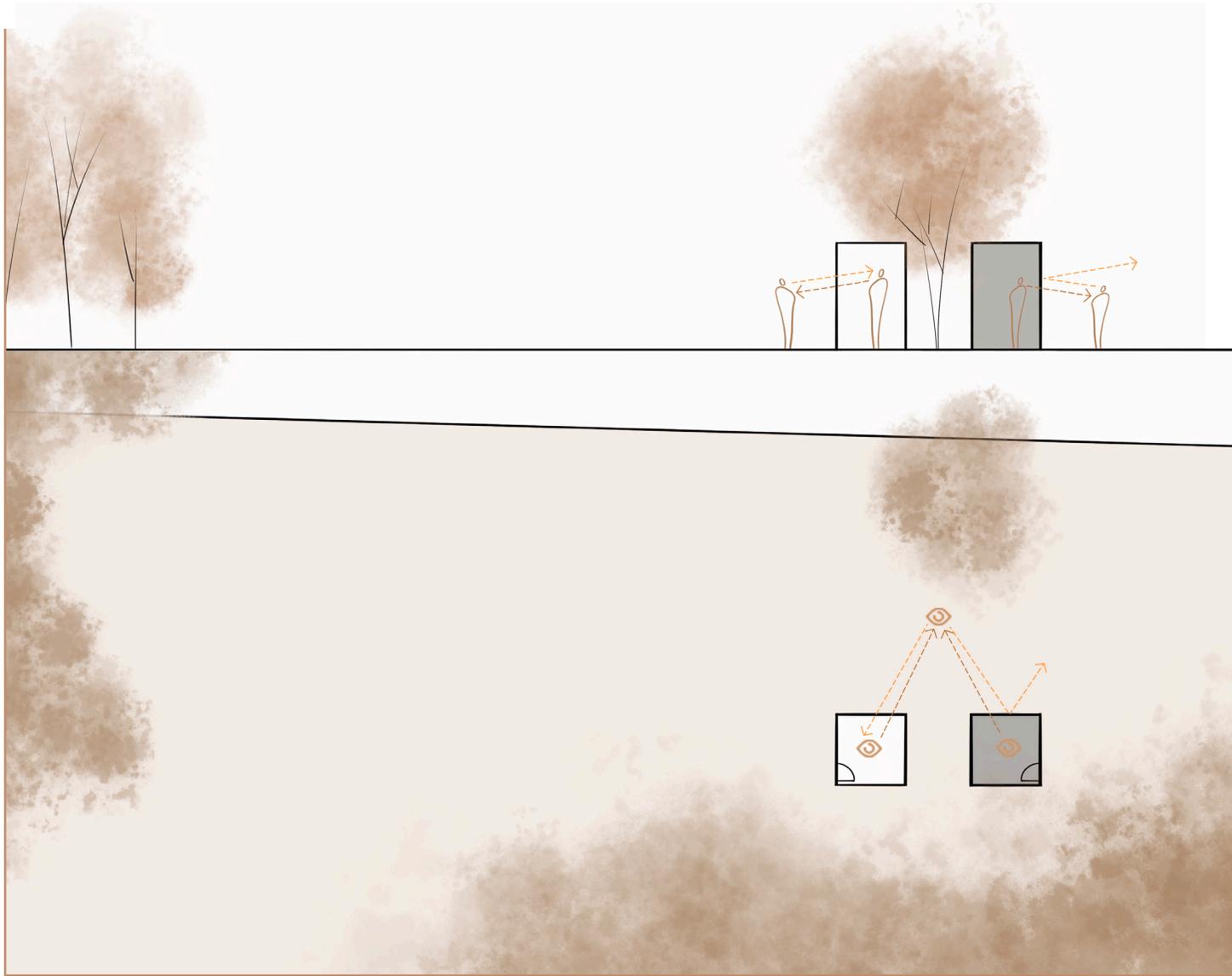


Fig.95

---

94. SANAA. (2002-2004). Museo de Arte Contemporáneo del Siglo XXI. Kanazawa, Japón. Imagen extraída de WikiArquitectura.

95. Graham, D. (1978-1982). Two Adjacent Pavilions. Exteriores del Kröller-Müller Museum, Otterlo, Holanda. Imagen de Tomke Lask.



96. Ilustración propia. Relaciones visuales Two Adjacent Pavilions.

Por otra parte, el interior del pabellón con el techo transparente permite una mayor iluminación en condiciones meteorológicas favorables. La luz causa, del mismo modo que en el otro pabellón, una reflexión que se ve fusionada con la transparencia del vidrio, como si de una ventana se tratase. Los espectadores que entran en esta pieza solo pueden verse dentro de un espacio privado, completamente ajeno al lugar donde se ubica. Sin embargo, los individuos que se encuentran en el exterior son capaces de ver lo que ocurre en el interior, al igual que lo que ocurre en el exterior.

Otra Interpretación de estos pabellones sucede durante los momentos del día con escasa luz solar directa sobre los techos de las estructuras. Cuando se genera esta situación, el interior y el exterior son igualmente transparentes y reflexivos. Los espectadores del exterior pueden verse en estos casos en el interior de la estructura, pero rodeados del exterior, mientras que los espectadores del interior se encuentran en un recinto interior con vistas de todo el exterior.

El componente clave de esta pieza y del resto de obras posteriores es el hecho de que la audiencia determina el proceso del objeto de arte. Un pabellón puede funcionar o no dependiendo de los espectadores y de su interacción con él. La función de los espectadores junto con el lugar de implantación crea una transición que va de la obra de arte entendida como un objeto elitista... al objeto situado en un entorno público y accesible que evoca el concepto de utopía.

Una estructura arquitectónica como *Two Adjacent Pavilion* origina un entorno que conecta la naturaleza con el espectador mediante el uso del vidrio y los espejos bidireccionales. Graham consigue que el espectador quiera entrar y experimentar la sensación de estar en un lugar cerrado y privado, pero en contacto con el exterior.



Fig.97

97. Graham, D. (1978-1982). Dan Graham tomando una foto en *Two Adjacent Pavilions*. Exteriores del Kröller-Müller Museum, Otterlo, Holanda. Imagen extraída de *The Roof Garden Commission*. Dan Graham.



Fig.98



Fig.99

98-99. Graham, D. (1987). Octagon for Münster. Sculpture Project, Münster, Alemania. Instalado en Fürstbischöfliches Schloss Münster. Imagen de Hanna Neander.

El análisis de la obra *Octagon for Münster* arroja el papel relevante que juegan los exteriores para Dan Graham. En este caso se trata de un pabellón ejecutado en 1987, siguiendo los principios y la materialidad de los anteriores, factores que facilitaron la instalación del pabellón en un entorno de mayor complejidad como son los jardines del Castillo de Münster.

Graham ha demostrado interés por los jardines y por cómo interactúan con los elementos que en ellos se instalan, por la manera en que pueden convertirse en teatros o incluso en museos. Los jardines de algún modo representan un gran escenario al exterior, que nos influye en la forma en la que percibimos los objetos que lo integran. El simple movimiento de una obra, un giro, un cambio de lugar o un cambio de iluminación puede influir de manera significativa en el espectador, tanto en su forma de percibir la pieza como en mostrar interés o no por ella. Un ejemplo lo encontramos en los jardines ingleses del siglo XVIII, donde múltiples líneas de vegetación conducen a edificios u obeliscos enfatizando así la relación entre urbano y rural. El jardín de Stourhead de mediados del siglo XVIII es uno de los grandes referentes dentro de estos jardines, también conocidos como jardines paisajistas. Este jardín diseñado por Henry Hoare II se caracteriza por su contraposición al formalismo del jardín francés. La composición de la finca no se diseñó en torno al palacio de estilo palladiano diseñado por el arquitecto Colen Campbell, sino en torno al lago artificial. Se crearon templetas neoclásicas, grutas, esculturas, puentes... Un escenario donde la imitación de elementos griegos y romanos o la naturaleza pasaron a ser las piezas más importantes de su composición. Los diferentes elementos del jardín, así como las construcciones se inspiraron en los cuadros de Claudio de Lorena<sup>42</sup> y Nicolás Poussin<sup>43</sup>, donde se aprecian los diferentes reflejos en el lago o un puente que enmarca las vistas de una arcadia idealizada. El sueño de la pintura hecho realidad, dispuesto a ser disfrutado con el paseo y la mirada.

42.Claudio de Lorena (1600-1682) fue un pintor francés perteneciente al periodo barroco. Sus obras han destacado dentro del paisajismo e incluso han sido de gran influencia en el diseño de jardines paisajistas ingleses. Sus creaciones pretendían reflejar el denominado "paisaje ideal", una mezcla entre la visión ideal de la naturaleza y el mundo interior del artista. Entre su extensa producción destacan algunas obras como: *Paisaje con la boda de Isaac y Rebeca* (1648), *Paisaje con Psique en el exterior del palacio de Cupido* (1664) y *Paisaje con Ascanio asateando el ciervo de Silvia* (1682).  
43.Nicolás Poussin (1594-1665) fue uno de los pintores franceses más destacados de la escuela clasicista. Sus pinturas pretenden representar: la claridad, la lógica y el orden, tratando temas como la tragedia y la muerte, con matices paisajísticos. Entre sus obras destacan algunas como: *Midas ante Baco* (1630), *El Parnaso* (1631-1633) y *La danza de la vida humana* (1638-1640).



Fig.100



Fig.101

100. de Lorena, C. (1644). El Vado [Óleo sobre lienzo]. Madrid, España: Museo del Prado. Imagen extraída de Wikipedia.

101. Poussin, N. (1648-1651). Paisaje con edificios [Óleo sobre lienzo]. Madrid, España: Museo del Prado. Imagen extraída de Wikipedia.



Fig.102

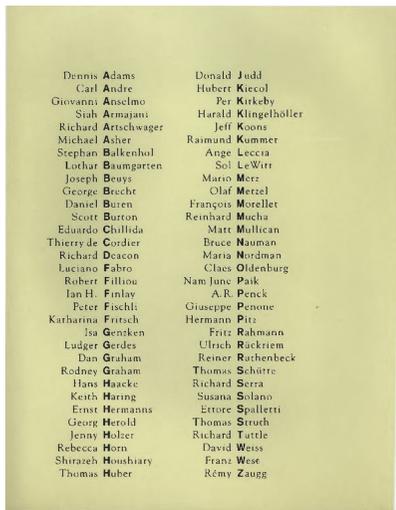


Fig.103

102-103. Bußmann, K., König, K., & Matzner, F. (1987). *Catálogo Skulptur Projekte in Münster 1987*. Münster, Alemania. Imágenes extraídas de Skulptur Projekte Archiv.

*Octagon for Münster* se instaló para la exhibición *Skulptur Projekte Münster*<sup>44</sup>, dentro los jardines que rodeaban el palacio del siglo XVIII. Una ubicación propicia para integrar la nostalgia que evocan los pabellones, como arquitecturas alejadas de la vida urbana. Por lo general, un entorno con vegetación y escasa construcción produce una sensación de tranquilidad. Del mismo modo que hablábamos anteriormente del traslado de la población desde los centros a los suburbios, en parte por la búsqueda de una sensación de descongestión, podemos mencionar también de una introducción de la naturaleza en las ciudades, buscando un equilibrio y una sensación más agradable del lugar. Un equilibrio que se intentó llevar a cabo con la renovación de las calles de París en el siglo XIX de la mano del barón Haussmann, quien renovó los planos de las calles para aliviar la ciudad industrial con exceso de población, planteando amplios bulevares y un aumento de los espacios verdes, entre otras medidas. El resultado evocó un asentamiento de la ciudad-jardín que sirvió de modelo para el escapismo a través de utopías nostálgicas surgidas en los tiempos de posguerra.

Para entender el alcance del pabellón como vehículo de escapismo e ideales utópicos durante la era de posguerra, Graham ha realizado varios comentarios sobre los asentamientos urbanos “ubicados en el borde de los límites de la ciudad, adyacente y parecido a los pintorescos cementerios del parque cuyo diseño había evolucionado a partir de los tristes Campos Elíseos de los monumentos a los fallecidos situados en el jardín inglés. Como los cementerios, el “jardín” de los suburbios evocaba una sensación nostálgica de paz perpetua en sus arbustos bien cuidados y céspedes verdes. El alojamiento de familias de clase trabajadora en sus propios hogares suburbanos ayudó a estabilizar y desactivar el potencial revolucionario de la clase trabajadora del centro de la ciudad. Con el crecimiento de un suburbio de familias pequeñas más estables, de clase media baja, ayudó a crear una nueva sociedad de consumo basada en el consumo doméstico.”<sup>45</sup>

44. *Skulptur Projekte Münster* es una exhibición de esculturas en lugares públicos en la ciudad de Münster (Alemania). La exhibición, realizada cada diez años, muestra las obras de artistas internacionales que sitúan sus obras en diferentes lugares de la ciudad, mezclando el arte con los lugares públicos. Una vez terminada la exhibición, la ciudad compra algunas de las obras para instalarlas de forma permanente.

45. Traducción propia de Dercon, C., & Brouwer, M. (1990). *Theatergarten bestiarius: the garden as theater as museum* (pp. 93-94). Cambridge, MA: The MIT Press. Leído en Cotilletta, J. (2017). *The deprivatization of Art: Dan Graham as an art worker* (Tesis doctoral). The City College of the City University of New York.t

El pabellón ubicado en Münster es una pieza formada por ocho espejos bidireccionales sujetos con marcos de acero y colocados bajo un techo inclinado de madera. Una de estas piezas actúa como puerta corredera, permitiendo al espectador entrar en la obra. En el centro un poste de madera conecta el suelo con el techo. Los elementos permiten la creación de una obra para el público que busca una relación con el área privada de la residencia del príncipe de Münster. Una difusión entre lo público y lo privado que consigue mediante una utopía nostálgica la evocación del pabellón.

La orientación de una pieza o el lugar en el que se sitúa, tanto en el arte como en la arquitectura influyen en su interacción con los espectadores y con el resto de los elementos que se encuentran próximos. El lugar elegido para esta pieza, más allá de estas relaciones y de las previamente comentadas, consigue una fusión entre el pasado y el presente; no de una manera tan directa como veíamos en sus instalaciones con cámaras y monitores, pero sí desde el punto de vista de la nostalgia. El espectador se sumerge dentro del mundo interior, pero público, del pabellón y a la vez se ve reflejado en el espacio privado de la realeza. Desde el momento en que cada observador tiene su identidad suspendida momentáneamente se evalúan las relaciones y movimientos que definen su desempeño social. Ya no hay un punto fijo y seguro.

El empleo del poste de madera en el interior de la instalación permite “introducir” los troncos de los árboles del parque en el interior. Los espejos bidireccionales modifican la percepción dependiendo de si el espectador decide acceder al espacio privado o si por el contrario prefiere permanecer en el espacio público contemplando lo privado.

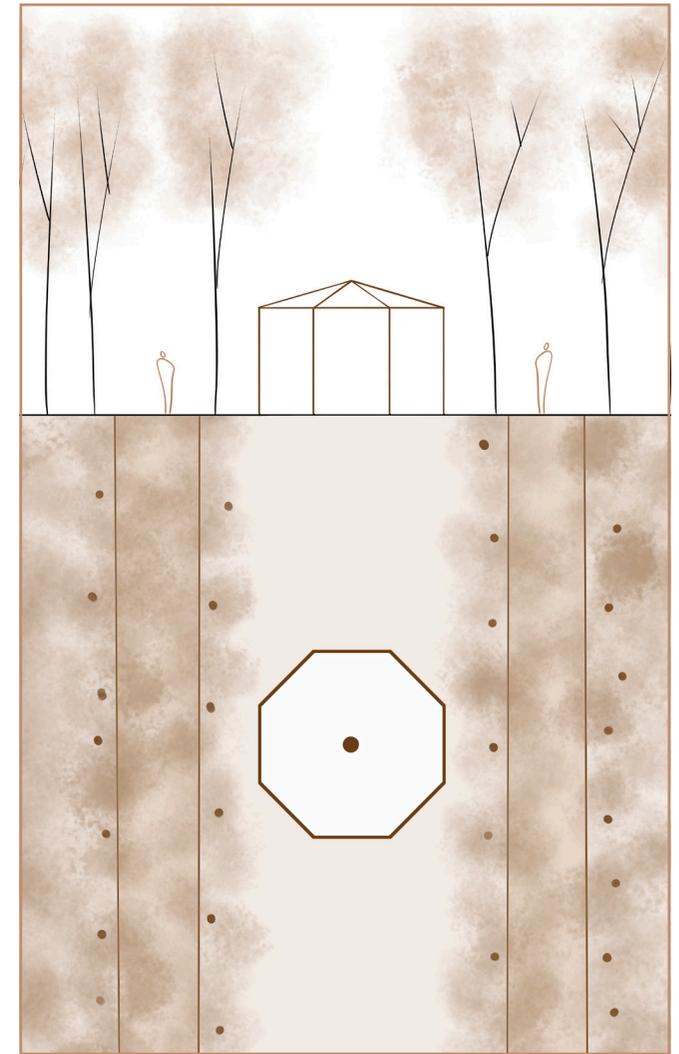


Fig.104



Fig.105

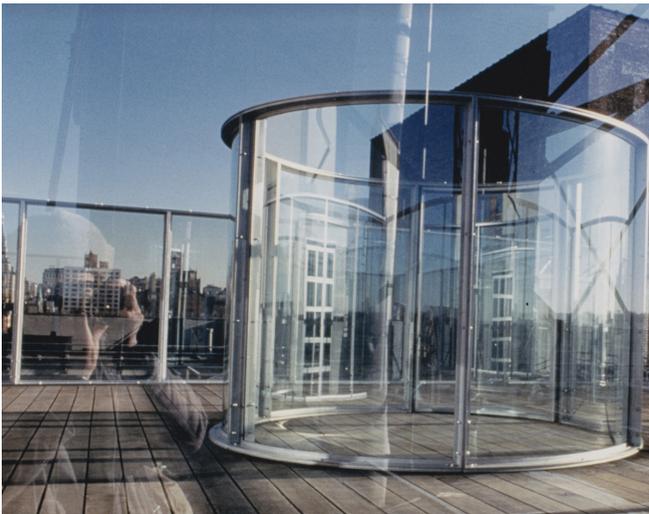


Fig.106

105. Graham, D. (1986). Rooftop Urban Park Project/Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube. Nueva York, EEUU. Imagen de Bill Jacobson Studio.

106. Graham, D. (1986). Rooftop Urban Park Project/Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube. Nueva York, EEUU. Imagen de Matthew Bedard.

Finalmente, y como último elemento de análisis, uno de los pabellones más conocidos dentro de la obra de Graham y donde se exponen sus ideas es *Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube*, una obra realizada en 1986. La pieza está formada por una estructura de vidrio y acero, pero la escala es mucho mayor que en los casos anteriores. Se construyó un cuadrado a partir de seis paneles de espejos bidireccionales en cada lado, todos ellos sujetos por marcos de acero y con tablones de madera en el suelo. En el centro se situó un cilindro con la misma materialidad y estructura que el cubo exterior. Los espectadores pueden acceder tanto al interior del cubo como al interior del cilindro. En ambos casos mediante puertas correderas. Al entrar en la estructura cilíndrica, el reflejo que se genera depende de la posición solar, ya que este componente, muy a tener en cuenta, es capaz de distorsionar la imagen que se genera en el espejo al igual que la intensidad con la que somos capaces de percibirlo. Una manipulación en la percepción de los espectadores, en este caso de mano de la naturaleza.

En 1991, esta instalación fue renombrada bajo el título: *Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube and a Video Salon: Rooftop Urban Park Project*. Modificación causada por la instalación en la azotea de una galería de Nueva York. Dan Graham en colaboración con los arquitectos Mojdeh Baratloo y Clifton Balch creó un parque urbano a pequeña escala con el que nuevamente, mediante el uso de los materiales por excelencia ha conseguido la participación del público y crear una crítica sociopolítica.

De igual manera que en el anterior pabellón, la obra requiere de la mirada activa de los espectadores al igual que de las condiciones solares. La transparencia, la reflexión y la oscuridad hacen de esta pieza una obra cambiante.

Dan Graham fue capaz de reinventar la pieza acompañándola de una zona de video y una zona de cafetería, tomando como referencia para su creación los edificios de oficinas de la década de los ochenta en los cuales se reflejan los peatones caminando por la calle, las nubes... Los trabajadores del interior pueden ver a las personas del exterior caminando, sin embargo, al revés no es posible. Aquí es donde se establece una de las relaciones que Graham siempre trata de romper, la relación público-privado, su crítica constante contra la privatización entre artistas, espectadores y lugar de exposición. La eliminación del museo o recinto interior de exposición crea en las piezas una dependencia de las condiciones exteriores para su comportamiento e interacción con los espectadores.

Graham consigue eliminar los parámetros finitos de lo que significa tener un espacio público y privado instalado en un lugar público, pero ¿qué simboliza un espacio público o más concretamente un parque público? Convivencia, espacio de ocio, interacción social... La estructura consigue crear una sensación de levitación, dejando solo unas escaleras de acceso. Un efecto de levedad que establece una conexión con el cielo. Cuando el espectador accede al cilindro, su reflejo se inserta en el horizonte de la ciudad, mientras las miradas del resto de individuos próximos a él observan. Una fusión del individuo con el entorno; con la naturaleza y con el cielo.

¿Podríamos plantearnos la posibilidad de que estos pabellones fueran en última instancia contradictorios, llegando incluso a convertirse en lo que pretenden criticar?, ¿pierden los pabellones su autonomía al depender de una ubicación concreta o de unas condiciones exteriores idóneas? La eventual dependencia de los pabellones radica en su integración total, en lo que ellos pretenden criticar, demostrando finalmente una dependencia de otros factores externos a la pieza y una autonomía que en muchas ocasiones también depende de la interpretación que cada espectador le otorgue. Se podría entonces afirmar que el éxito o no de los pabellones es subjetivo y depende de la interpretación de cada uno.



Fig.107

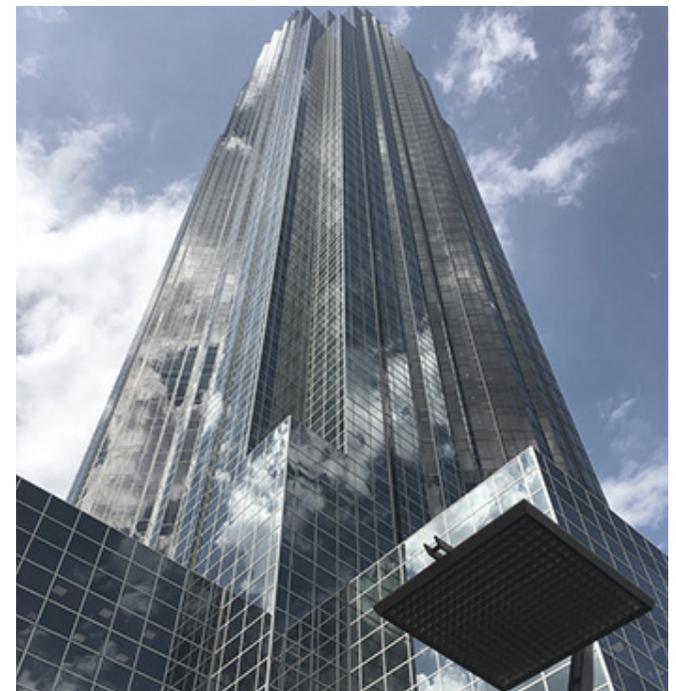


Fig.108

107. John, B., & Johnson, P. (1982). Williams Tower. Houston, Texas, EEUU. Imagen de Anurag Saurabh.

108. John, B., & Johnson, P. (1982). Williams Tower. Houston, Texas, EEUU. Imagen extraída de Servcorp Limited.

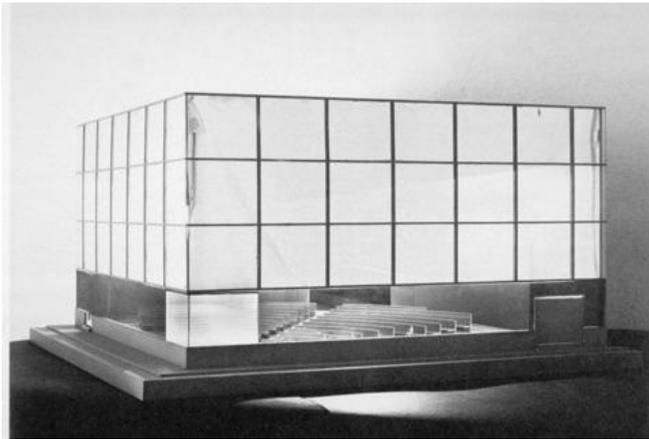


Fig.109

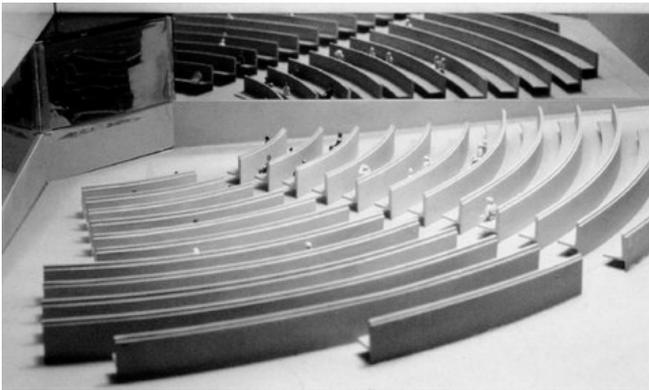


Fig.110

Desde los inicios de Graham en el arte sus obras han estado vinculadas con una crítica cultural y sociopolítica; la influencia del traslado de las familias a los suburbios después de la Segunda Guerra Mundial, el movimiento por los derechos civiles en EEUU (1954-1968), los movimientos de protesta contra la guerra de Vietnam (1963-1975), el movimiento de liberación de las mujeres (1960-1980) o el papel de las televisiones dentro de los hogares son algunos de los temas que más han marcado su carácter artístico. Este artista que, podemos definir como multidisciplinar, ha ejercido un lenguaje conceptual al construir formas minimalistas para transmitir sus ideas e intenciones. El control tanto estructural como sensitivo de sus piezas ha permitido crear un vínculo con el espectador. El pabellón permitió eliminar cualquier barrera establecida por las instituciones de arte. La relación entre el arte, la audiencia y el artista siempre están reflejadas en sus obras.

Los pabellones de Graham podrían terminar reforzando la creciente tendencia de sitio como espectáculo, edificio como atracción e institución como marca.

---

109-110. Graham, D. (1982). Cinema 81 [Maqueta]. París, Francia: Colección Centre Georges Pompidou. Imágenes extraídas de Medien Kunst Netz.

111. Graham, D., & Vogt, G. (2014). Hedge Two-Way Mirror Walkabout. Nueva York, EEUU: Metropolitan Museum of Art. Imagen de Future Green Studio.

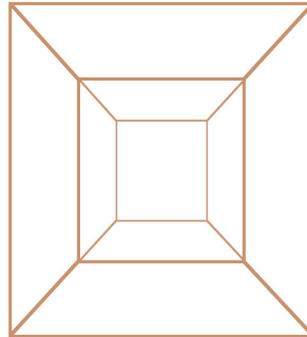


Fig.11



Fig.112

# CONCLUSIONES



## CONCLUSIONES

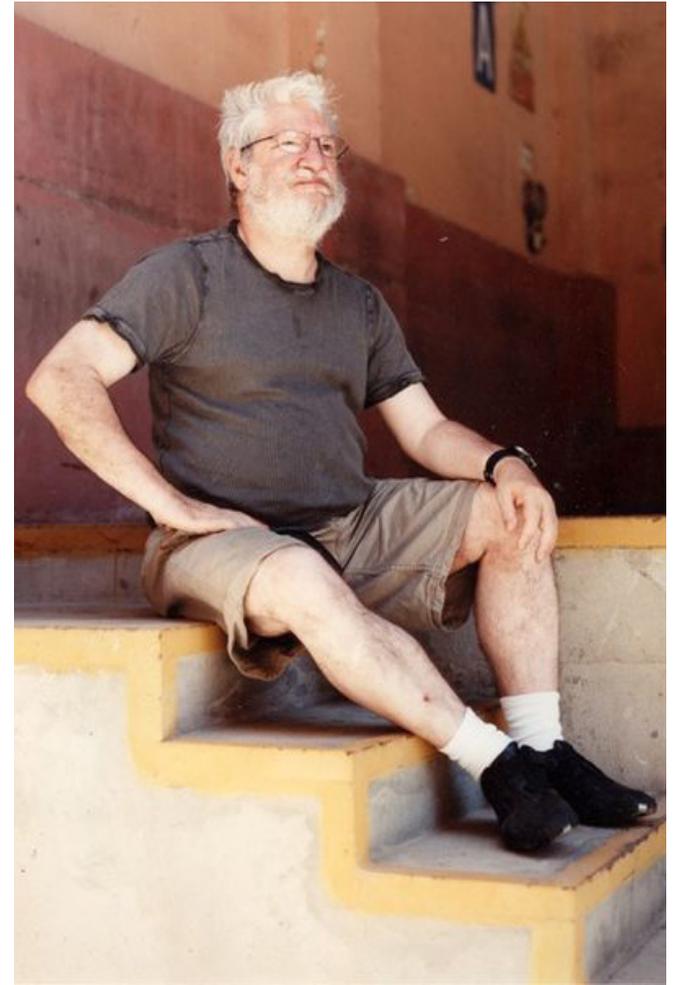
En muchas ocasiones para llegar a un lugar concreto es tan fácil como caminar en línea recta y recorrer un espacio determinado. En cambio, en otras, es necesario atravesar un laberinto para poder llegar. En el caso de la arquitectura, los diferentes caminos que se pueden tomar dentro del laberinto nos permiten llegar a un punto habiendo explorado uno o varios recorridos. El trayecto que se ha realizado a lo largo de todas las páginas previas ha permitido explorar la arquitectura desde un punto de vista artístico y el arte con una mirada arquitectónica gracias al trabajo de Dan Graham.

La posición tanto de los artistas como de los arquitectos debe ir más allá de la funcionalidad y establecer una relación con las emociones y las sensaciones de los usuarios. El vidrio y más concretamente el espejo ha demostrado que tiene un gran poder de influencia en este aspecto y una conexión con las falsas percepciones como en el Kärntner Bar de Adolf Loos o en *Present Continuous Past(s)* del propio autor.

La diferencia entre lo que vemos y lo que realmente es, como observábamos en los jardines de Versalles o temporalmente en las instalaciones de Graham, genera confusión y engaño, pero al mismo tiempo, fascinación y juego; una mezcla de sensaciones que nos retrotraen a la infancia y a los juegos infantiles. La curiosidad del ser humano por explorar lo que le llama la atención ha provocado la fama de *Las Meninas* con la búsqueda de un reflejo que no existe o la de los muros cortinas como mecanismos de espionaje.

La relación entre lo público y lo privado puede tener un límite muy difuso y subjetivo. ¿Dónde empieza y donde acaba la zona privada de *Alteration to a Suburban House* o ¿en qué momento dejas de estar en un espacio público en *Two Adjacent Pavilions*?

La forma en que la arquitectura modifica el paisaje urbano o como el entorno y el tiempo cambian los pabellones de Dan Graham deja en manos del espectador la experiencia subjetiva de las obras y su interpretación al respecto. Más allá de las pantallas, de los escenarios, de la arquitectura o del arte, lo que hay no es sino el presente y elegir qué dirección tomar o en que fijar la mirada se deja en manos del lector.



113. Dan Graham. Fotografía extraída del museo Hauser & Wirth



---

MARK FRANCIS EN CONVERSACION CON DAN GRAHAM

-**Mark Francis:** Otros artistas seguían haciendo objetos para exposiciones en galerías, mientras que usted proyectaba imágenes de diapositivas tomadas con una cámara barata. Sus fotografías y sus escritos no se referían tanto a los objetos como al urbanismo y la experiencia suburbana.

-**Dan Graham:** Creo que mi trabajo siempre ha sido sobre el plan de la ciudad. Mi amor por los materiales impresos provino particularmente de Roy Lichtenstein, quien usó cómics y fuentes impresas de revistas y las puso en pinturas, destruyendo así la pintura. Solía pensar que su trabajo no habría funcionado. En trabajos como *Schema*, estaba tratando de producir algo que fuera simplemente una página de revista, desechable, disponible para una gran cantidad de personas y que también dependiera de la naturaleza del número particular de la revista. De esta manera se parecía un poco a las rayas de Daniel Buren, porque se refería a su contexto “la revista” como lugar, como página, como desechable y como información.

-**MF:** *Schema* podría verse como un trabajo conceptual o un ejercicio mental para que la gente lo descifrara, mientras que *Homes for America* combina una obra de arte, una crítica y una parodia.

-**DG:** Acababa de conocer la banalidad de la fotografía. Pensé que la alta fotografía era un área mala, muy estúpida y pretenciosa, pero podía trabajar con ella como ‘antropofotografía’, porque creía que mi trabajo era como un hobby y me interesaban los hobbies. Fue una época en la que todo lo que me gustaba era la parodia. El trabajo de Lichtenstein fue una parodia total, pero mantuvo las cualidades del material impreso original. Pensé, ¿por qué no volver a poner el arte pop y sus fuentes en su contexto original, pero también derrotar la idea de valor al hacer que el trabajo sea prácticamente gratuito?

-**MF:** Después de *Homes for America*, la arquitectura se convirtió cada vez más en una parte de su trabajo. ¿Cuál fue su actitud hacia la arquitectura modernista representada, por ejemplo, por Walter Gropius y Ludwig Mies van der Rohe?

-**DG**: Debido a que leí los libros de Robert Venturi en ese momento, que atacaban a Mies van der Rohe, me tomó tal vez treinta años darme cuenta de que soy muy cercano a Mies. En la década de 1960 me gustaba la arquitectura porque quería hacer un arte híbrido, al borde de dos disciplinas distintas.

-**MF**: En 1976, comenzaba a escribir sobre arquitectura, estaba haciendo modelos, algunos de los cuales solo podían realizarse en la escala de una casa y comenzaba a hacer pabellones o estructuras parecidas a pabellones. *Two Adjacent Pavilions* se realizó como una obra a gran escala en Documenta 7 en 1982, pero comenzó a concebirse en 1978. ¿Cómo evolucionaron las obras del pabellón?

-**DG**: Se desarrollaron a partir de mi exposición en el Museo de Arte Moderno de Oxford en 1978. Después de haber hecho *Public Space/Two Audiences* ('Arte Ambiente', Bienal de Venecia, 1976) me di cuenta de que la pieza era demasiado perfecta. Funcionó porque había una pared blanca, y enfrente, una pared-espejo. Me pregunté que pasaría si eliminaba la pared blanca. Se convertiría en arquitectura; ya no sería parte de la galería. Concebí una serie de modelos similares a *Public Space/Two Audiences*, donde habría habitaciones divididas por espejo u otras formas de pantalla. Hice unos diez modelos; algunos, como *Alteration to a Suburban House* (1978) o *Video Projection Outside Home* (1978), eran para situaciones suburbanas, un poco utópicas, como una fantasía cinematográfica.

-**MF**: Desde entonces, ha creado una amplia gama de pabellones de diferentes tipos, reproduciendo variaciones de una fórmula básica determinada y en una escala humana coherente. Muchas son estructuras al aire libre, por lo que involucran paredes; espejos reflectantes transparentes; jaulas, a veces elementos del paisaje, etc. A menudo son estructuras bastante mínimas, pero se han vuelto cada vez más complicadas técnicamente, con, por ejemplo, paredes curvas que crean distorsiones. ¿Puede discutir de dónde proviene históricamente la idea del pabellón?

-DG: El origen de mis pabellones se remonta a la época en que vi por primera vez el arte minimalista instalado como escultura pública al aire libre. Se veía tan estúpido. Me pregunté cómo podría lidiar con poner un objeto mínimo en el exterior, y también me pregunté cómo se podría entrar y ver estas cosas tanto desde el interior como desde el exterior. Entonces pensé en los pabellones de placer del período barroco y postbarroco. Un buen ejemplo es el Pabellón de Amalienburg diseñado por François de Cuvilliés como un pabellón de caza real en los terrenos del Palacio de Nymphenburg, Munich. En el pabellón, cada una de las cuatro ventanas da a una de las direcciones cardinales; entre cada ventana hay dos espejos, con ornamentación de follaje en relieve plateado, que se relaciona con los jardines rococó del exterior. Cuando las ventanas están abiertas, un espectador de pie en cualquier dirección cardinal y mirando a través de una ventana puede ver las vistas de dos de las otras ventanas reflejadas en los espejos del lado izquierdo y derecho. Entonces hay una relación entre dentro y fuera, y también una relación de poder. El rey estaba simbolizado como el sol. Cuando él estuviera presente, se abrirían las ventanas y el sol transformaría el interior plateado, como por alquimia, en oro. Estaba interesado en el espejo bidireccional porque generalmente se usa como espejo unidireccional; por ejemplo, en los laboratorios de psicología, los estudiantes de psicología pueden observar las consultas mirando a través de un espejo transparente bidireccional desde el lado que no está iluminado, mientras que los pacientes solo ven una pared de espejos. Es una especie de sistema de vigilancia, y cuando se utilizó por primera vez en edificios de oficinas de vidrio, la idea de transparencia de la Bauhaus fue reemplazada por la vigilancia. Pero esta era también una época de problemas ecológicos, de corporaciones que tenían problemas para contaminar el medio ambiente, por lo que querían usar espejos bidireccionales con espejos reflectantes en el exterior para reducir los gastos de energía del aire acondicionado. También crea una identificación del edificio con el paisaje celeste, por lo que se vuelve ecológico simbólicamente. Es también interesante que cuando los edificios de oficinas con espejos bidireccionales entraban en juego, el vidrio a menudo estaba teñido de oro; en ese momento todo el mundo estaba interesado en ir al patrón oro. Pero ahora estos edificios se refieren más al cielo y a Dios. Tiene mucho que ver con la vigilancia. Mis instalaciones de video en interiores generalmente usaban retrasos de tiempo, pero tenían problemas de vigilancia.

-MF: Cuando hablas de dentro y fuera, no solo te refieres en un sentido físico, sino también público y privado. Por ejemplo, tu trabajo inicial llevó lo que normalmente era un comportamiento privado a un espacio de galería; y ha invertido las esferas pública y privada, jugando con esas ideas modernistas sobre la transparencia, tanto física como simbólicamente.

-DG: Cuando se usan espejos bidireccionales en edificios de oficinas, siempre son unos espejos para las personas en el exterior y vidrios transparente para las personas en el interior. Ese es el aspecto de la vigilancia, mientras que en las 'salas de exhibición' de la torre de vidrio diseñada por Mies, la gente solo veía las partes en la planta baja, que no mostraban producción, porque la idea no era mostrar producción. En la parte superior, desde las suites ejecutivas y la sala de juntas, se podía mirar hacia abajo y observar la ciudad. Estoy tratando de revertir eso. Mis pabellones son siempre una especie de espejo bidireccional, que es a la vez transparente y reflectante, y cambia a medida que cambia la luz del sol. Esto se relaciona con el paisaje cambiante, pero también significa que las personas en el interior y el exterior se ven superpuestas, ya que cada uno mira al otro y al material. Es intersubjetivo.

-MF: Por lo general, sus pabellones se han hecho para situaciones de paisaje artificial, parques urbanos o parques de la ciudad, más que para una galería. ¿Diría que estas obras son una respuesta a los problemas del museo como institución con la que muchos artistas han estado luchando?

-DG: El arte que intenta oponerse al museo como estructura arquitectónica totalitaria no me interesa. Lo que me interesa es que quizás los primeros museos fueron los parques del Renacimiento, que en cierto sentido eran como Disneylandia, con juegos de agua, rompecabezas educativos y alegorías, y siempre fueron literarios en sus referencias, como el jardín inglés más tarde. Por supuesto, esta era un área privada y aristocrática. Cuando utilizo una situación provocada por un espejo bidireccional, como en *Two-way Mirror Hedge Labyrinth* (1989-1993), el espejo bidireccional es emblemático del centro de la ciudad, y el pabellón, o digamos la situación del laberinto, es emblemático de el laberinto de la ciudad. La idea de la cabaña primitiva como una especie de pabellón en un entorno natural o boscoso contradice, de manera utópica, el despojo de la sociedad burguesa en la ciudad. También hay una tradición de pabellones en el siglo XIX como situaciones

de casa de diversión-miradores, pabellones de música o como se dice en alemán pabellones de 'lujuria o placer'. Pero esta era una idea democrática; probablemente la locura era todavía aristocrática. Los veo como oportunidades fotográficas para padres e hijos, por dentro y por fuera, un poco psicodélicas, y con la situación anamórfica muy relacionada con el cuerpo, el radio de 360 grados del cuerpo y su campo visual; el cielo, y su relación con el plano rectilíneo de la ciudad. Supongo que en este siglo tuvimos el Pabellón de Barcelona (1928-29) de Mies, donde la estructura era emblemática de los nuevos productos y los ideales utópicos de la República de Weimar. Había una situación de espejo, un poco alegórica, algo del jardín inglés en un entorno urbano. Mi posterior trabajo; por ejemplo, *Star of David Pavilion para Schloß Buchberg* (1991-96) se vuelve más emblemático. Pero también creo que los museos tienen algunas áreas muy buenas. Los vestíbulos vacíos, la tienda de regalos, la cafetería, a veces los ascensores. En otras palabras, son lugares fantásticos para mirar a las personas, que miran a otras personas, que miran a otras personas. El pabellón que hice para el Carnegie International, el *Heart Pavilion Version II* (1992), fue pensado como un lugar de encuentro romántico en el vestíbulo vacío.

-MF: Entonces, ¿te interesan los espacios intersticiales entre lo que se identifica como espacio expositivo y espacios con otras funciones o usos?

-DG: Bueno, también hay no lugares relacionados con marquesinas de autobuses y cabinas telefónicas, donde la gente es anónima y está rodeada por la ciudad. Estos espacios son un blanco y, por lo tanto, un poco meditativos, como los espacios de luz californianos de James Turrell, pero contradigo la idea del sujeto o artista aislado y meditativo al hacer que mi trabajo sea muy social.







## LIBROS

- Alteveer, I., Blood, A., Wagstaff, S., & Graham, D. (2014). *The Roof Garden Commission: Dan Graham*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art.
- Colomina, B. (2006). *Doble exposición*. Madrid: Akal.
- Colomina, B. *The Split Wall: Domestic Voyeurism* en Colomina, B., & Bloomer, J. (2007). *Sexuality & space*. New York: Princeton Architectural Press.
- Graham, D. (1981). *Buildings and signs*. Chicago: The Renaissance Society at the University of Chicago.
- Graham, D. (2009). *El Arte con relación a la arquitectura, la arquitectura con relación al arte*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Graham, D., & Alberro, A. (1999). *Two-way mirror power*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Graham, D., Buchloh, B., Asher, M., & Birnbaum, D. (1979). *Video-Architecture-Television*. Nueva York: The Press of the Nova Scotia College of Art & Design.
- Pelzer, B., Graham, D., Francis, M., & Colomina, B. (2001). *Dan Graham*. Londres: Phaidon.
- Rincón Borrego, I. (2016). *El show de Truman : Una vida en directo (The Truman Show, 1998) de Peter Weir*. En González Cubero, J., Pérez, S., Villalobos Alonso, D., y Arnuncio Pastor, J. (2016). *Interiores domésticos y urbanos*. [Valladolid]: GIRAC, Grupo de Investigación Reconocido de Arquitectura y Cine.
- Rodrigues, N. *Feed-back loop: from perception to brain-time* Neves. En E., Rodrigues, N., & Caló, S. (2014). *Critical studies notes: art, becoming and participation #13*. Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP.

## ARTÍCULOS DE REVISTAS

- Bengualid, J. (2016). Los límites como dispositivo metodológico para el análisis de las prácticas socioespaciales en la casa y barrio. caso de estudio: barrios cerrados de Córdoba. *Pensum*, (2), 81-95. Recuperado de [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/66641/CONICET\\_Digital\\_Nro.3e9134b4-70b9-4658-adfa-59c785442be8\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/66641/CONICET_Digital_Nro.3e9134b4-70b9-4658-adfa-59c785442be8_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Chica Martínez, M. (2017). Arte-vigilancia: más allá de Bentham. *Revista De Investigación Y Pedagogía Del Arte*. Facultad De Artes. Universidad De Cuenca, (2), 1-10. Recuperado de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/1426/1108>
- Crispiani, A. (2008). La obra de arte como crítica de arquitectura. *ARQ (Santiago)*, (70). Recuperado de <https://doi.org/10.4067/s0717-69962008000300008>
- Goffinet Almeida, R. (2016). Critical Perspectives between Art and Architecture: Modern Ideas seen through Dan Graham's investigations. *VIRUS Journal*, (12). Recuperado de <http://www.nomads.usp.br/virus/virus12/?sec=4&item=10&lang=en>
- Graham, D. (1995). Mis obras para páginas de revistas (una historia del arte conceptual). *Acción Paralela. Ensayo, Teoría Y Crítica Del Arte Contemporáneo*, (1), Artículo traducido por Córdula Daus para el proyecto Fotocopioteca de Lugar a dudas. Recuperado de [http://www.lugaradudas.org/archivo/publicaciones/fotocopioteca/09\\_cordula\\_daus.pdf](http://www.lugaradudas.org/archivo/publicaciones/fotocopioteca/09_cordula_daus.pdf)
- Juarranz, A. (2017). Alteration to a Suburban House (Dan Graham, 1987). *Aldiri. Arkitektura Eta Abar*, (29), 21-23. Recuperado de [http://oa.upm.es/49926/1/INVE\\_MEM\\_2017\\_251408.pdf](http://oa.upm.es/49926/1/INVE_MEM_2017_251408.pdf)
- Perilli, C. (2016). El símbolo del espejo en Borges. *Revista Chilena de Literatura*, (21). Recuperado de <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/41322/42871>
- Roberts, B. (2019). The Proliferation of Dan Graham's Pavilions. *Art History*, 42(2), 362-389. Recuperado de [https://www.academia.edu/38697134/The\\_Proliferation\\_of\\_Dan\\_Grahams\\_Pavilions](https://www.academia.edu/38697134/The_Proliferation_of_Dan_Grahams_Pavilions).

## TESIS DOCTORALES

- Albu, C. (2012). Mirror affect: interpersonal spectatorship in installation art since the 1960s (Tesis Doctoral). University of Pittsburgh.
- Cotilletta, J. (2017). The Deprivatization of Art: Dan Graham as an Art Worker (Tesis Doctoral). The City University of New York.
- Elgoibar Aguirrebengoa, A., (2018). Vídeo Y Vidrio: En Reflexión Sobre Performer/Audience/ Mirror (1975), Un Work Study De Dan Graham Por Darcy Lange. (Tesis doctoral). Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.
- Juarranz Serrano, Á. (2019). La construcción del medio. Hacia la mediación disciplinar como laboratorio de arquitectura (1967-2017) (Tesis doctoral). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- López Villaba, A. (2015). Retrovisores: el espejo como fenómeno umbral y espacial. Relaciones con la arquitectura, la escenografía y la instalación artística. (Tesis Doctoral). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Mantzou, P. (2000). Utilización de medios audiovisuales como modificadores del espacio arquitectónico (Tesis doctoral). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- Ruiz Esteban, N. (2013). En los límites de la arquitectura. Espacio, sistema y disciplina (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Cataluña.

## CONGRESOS

- Oliveira Gomes, F. (2015). El espectador está presente. Un análisis de los aspectos fenomenológicos de instalaciones contemporáneas. En II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/88412/1101-3596-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ENTREVISTAS

- Graham, D. (1995). Dan Graham en conversación con Brian Hatton - Zehar [En persona].

- Graham, D. (2019). Dan Graham: “Me interesa la idea de ciudad como laberinto” [En persona].

- Graham, D. (2019). Entrevista con motivo de su exposición de pabellones en la Galería Cayón y por su consiguiente participación en ARCO 2019 [En persona].

## CATÁLOGOS EXPOSICIONES

- Glicksman, H. (1975). Dan Graham. For Publication. Los Angeles. Otis Art Institute of Los Angeles Country.

## PÁGINAS WEB

- Dan Graham | Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2020). Recuperado 22 Julio 2020, de <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/dan-graham>

- Dan Graham. (2020). Recuperado 22 Julio 2020, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Dan\\_Graham](https://es.wikipedia.org/wiki/Dan_Graham)

- Dan Graham. MACBA. (2020). Recuperado 22 Julio 2020, de <https://www.macba.cat/es/artes-artistas/artistas/a-z/graham-dan>

## FUENTES DE LAS IMÁGENES

Collage imágenes 3,13,14,34,55,79,112 creado a partir de:

- Graham, D. (1975). Dan Graham en Performer / Audience / Mirror. Imagen extraída de MACBA.
- Graham, D. (1967). One. Imagen extraída de Jennifer Stob.

Fotografías obras seleccionadas:

- Graham, D. (1965). Figurative en Harper 's Bazaar. Imagen extraída de Fashion Art Diary.
- Graham, D. (1966). Poem Schema. Imagen extraída de Medien Kunst Netz.
- Graham, D. (1966). Side Effect/Common Drug. Imagen extraída de The Renaissance Society.
- Graham, D. (1966). Detumescence. Imagen extraída de Art Slant.
- Graham, D. (1966-67). Homes for America. Imagen extraída MoMA.
- Graham, D. (1970). Roll. Imagen extraída de Walker Art.
- Graham, D. (1974). Present Continuos Past(s). Imagen de Harry Shunk.
- Graham, D. (1974). Time Delay Rooms. Imagen extraída de Media Kunst Netz.
- Graham, D. (1974). Picture Window Piece. Imagen extraída de Medien Kunst Netz.
- Graham, D. (1975). Performer/Audience/Mirror. Imagen extraída de MACBA.
- Graham, D. (1975). Yesterday/Today. Imagen extraída de SciELO.
- Graham, D. (1976). Public Space/Two Audiences. Imagen extraída de Walker Art.
- Graham, D. (1978). Alteration to a Suburban House. Imagen extraída Pinterest.
- Graham, D. (1981). Pavilion/Sculpture for Argonne. Imagen extraída de Art Forum.
- Graham, D. (1982). Two Adjacent Pavilions. Imagen extraída de Pinterest.
- Graham, D. (1984). Rock My Religion. Imagen extraída del Museo Reina Sofia.

- Graham, D. (1987). Octagon for Münster. Imagen de Hanna Neander.
- Graham, D. (1989). Star of David Pavilion. Imagen extraída de la Universidad de Oregon.
- Graham, D. (1989). Skateboard Pavilion. Imagen extraída de Pinterest.
- Graham, D. (1989-2001). Triangular Pavilion with Circular Cut-out Variation C. Imagen extraída de Lisson Gallery.
- Graham, D. (1990). Two Way Mirror Pergola Bridge. Imagen extraída de Art Wiki.
- Graham, D. (1990). Triangular Bridge Over Water (Two-Way Mirror Pergola Bridge II). Imagen extraída de Laumeier Sculpture Park.
- Graham, D. (1991). Two-way Mirror Cylinder Inside Cube and a Video Salón Rooftop Urban Park Project. Imagen Bill Jacobson Studio.
- Graham, D. (1991). Heart Pavilion. Imagen extraída de Carnegie Museum of Art.
- Graham, D. (1993). Gate of Hope. Imagen extraída de SkulpTour Stuttgart.
- Graham, D. (1996). Two-way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth. Imagen extraída de Pinterest.
- Graham, D. (1996). Two-way Mirror Triangle With One Curved Side. Imagen extraída de Skulpturlandskap.
- Graham, D. (1998). Café Bravo. Imagen extraída de Pinterest.
- Graham, D. (1999). Two Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on his art.
- Graham, D. (2000). Two Different Anamorphic Surfaces. Imagen extraída de Pinterest.
- Graham, D. (2003). Double Exposure. Imagen extraída de Wikimedia Commons.
- Graham, D. (2003). Yin/Yang Pavilion. Imagen extraída de The Royal Danish Academy of Fine Arts Schools of Architecture, Design and Conservation.
- Graham, D. (2005). Half Square Half Crazy. Imagen extraída de Pinterest.
- Graham, D. (2010). Kaleidoscope/Doubled. Imagen extraída de Peggy Landon Blog.
- Graham, D. (2011). Crazy Spheroid-Two Entrances. Imagen extraída de deCordova Sculpture Park and Museum.

