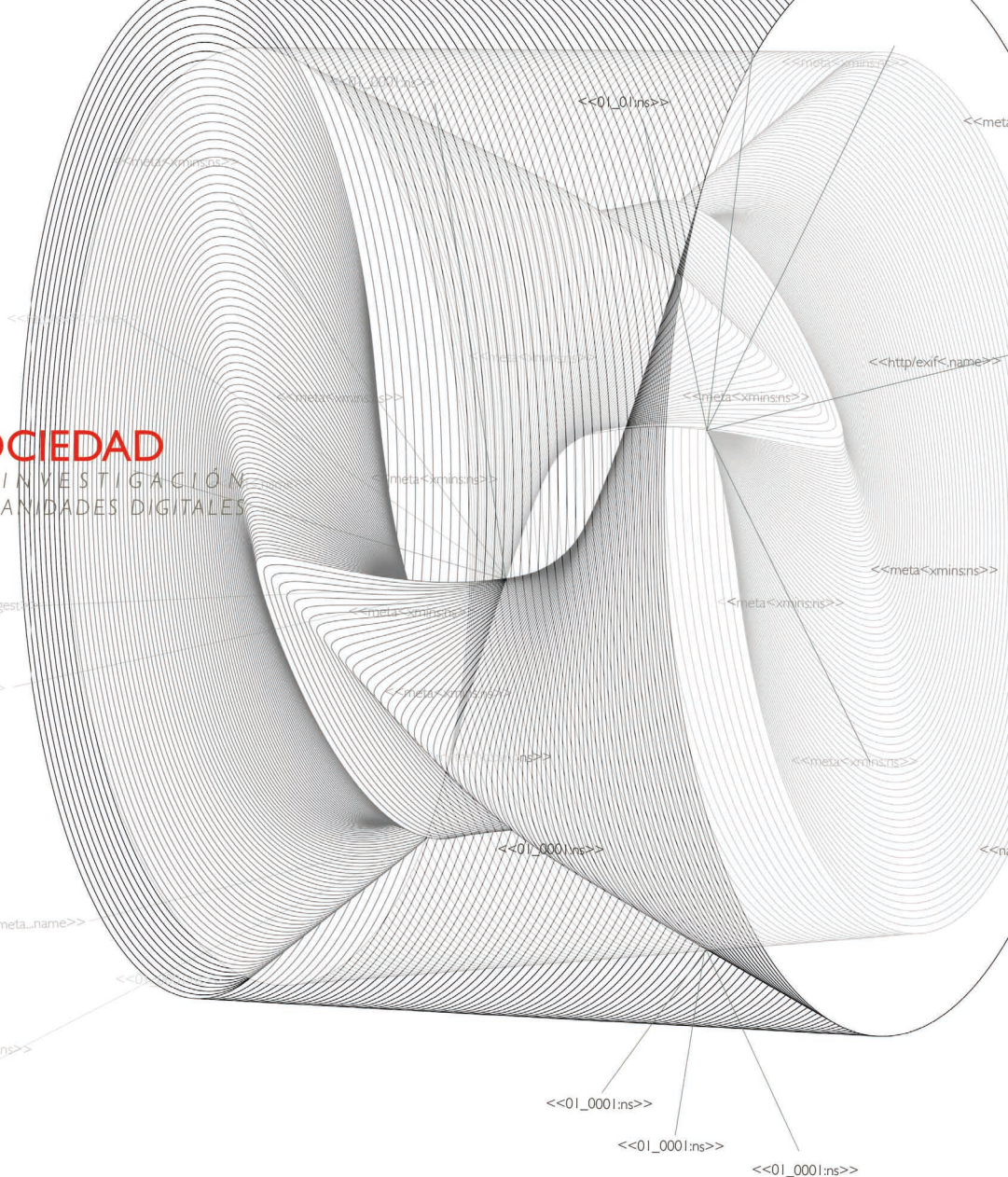




ASRI
ARTE Y SOCIEDAD
REVISTA DE INVESTIGACIÓN
EN ARTES Y HUMANIDADES DIGITALES



#LA_IMAGEN_ENTRA_EN_ESCENA

JULIO 2022

Coordinación editorial del monográfico

Raquel Sardá Sánchez & Vicente Alemany Sánchez-Moscoso

Coordinado por el grupo de investigación CUVPAC de la **Universidad Rey Juan Carlos**

Director y editor

Tomás Zarza Núñez

DOS ESCENAS MULTIMEDIA POR ANTONI MUNTADAS

TWO MULTIMEDIA SCENES BY ANTONI MUNTADAS

Daniel Barba Rodríguez
Universidad de Valladolid

.....
Recibido: (junio 2022)

Aceptado: (Julio 2022)

Publicado (julio 2022)
.....

Cómo citar este artículo

Barba Rodríguez, Daniel, (2022). "Dos escenas multimedia por Antoni Muntadas" en: Raquel Sardá & Vicente Alemany (Eds.). *La imagen entra en escena. Creaciones digitales en el ámbito escénico, el espacio urbano y el espacio natural*. ASRI. N.º 21: Págs. 23-40. URJC.

Recuperado de <http://www.revistaasri.com>

Resumen

Antoni Muntadas investiga con su arte sobre el individuo y la sociedad, en especial sobre el papel de la tecnología para mediar y crear la realidad. El artículo analiza las estrategias proyectuales de dos de sus obras que mejor reflejan este tema: *The Board Room* y *The File Room*. En ellas destaca la integración de lo virtual en el espacio artístico. La comparación permitirá ver dos posibilidades de interacción entre el público y un proyecto artístico multimedia.

Palabras clave

Antoni Muntadas, Instalación de arte, Espacio, Artes visuales, Nuevas tecnologías.

Abstract

Antoni Muntadas, by creating art, explores the individual and our society, particularly the role of technology to mediate and create reality. The paper analyses the design strategies of two of his works: The Board Room and The File Room, with particular attention to the integration of the virtual in the art installation. The two cases allow us to see two possibilities of interaction between the public and the multimedia artistic project.

Keywords

Antoni Muntadas, *Art installation, Space, Visual art, new media art*

Introducción

El artista Antoni Muntadas (1942, Barcelona) intenta destapar en su proyecto artístico los mecanismos ocultos que controlan y dirigen a la humanidad en todas sus escalas. Una de sus inquietudes es descubrir cómo las nuevas tecnologías, a medida que aumentan su difusión y virtualizan el espacio que habitamos, no son solo mediadoras de la realidad, sino que también la crean. Como ya anticipó Jean Baudrillard (1983): “La función del mensaje ya no es proporcionar información, sino realizar pruebas y sondeos y, finalmente, conseguir el control” (p. 119). Muntadas tiene por objetivo el destapar los mecanismos ocultos que juegan un papel tan importante en la experiencia cotidiana; mecanismos con un poder abismal para dirigir nuestro comportamiento y actitud ante la vida. No en vano se le reconoce, sobre todo, por ser pionero en tratar a los *media* de manera crítica, ya desde los años setenta, destapando su poder de mediación y manipulación (Blom, 2011; Fajardo, 2013). Muntadas, maestro de aquellos que se consideran artista-en-la-sociedad, siempre ha mostrado un interés central por el individuo y la sociedad que éste crea y habita (Augatis, 2011).

La presente investigación abordará la habilidad del artista para profundizar sobre *el poder de la tecnología para mediar entre el individuo y su contexto*. A través del análisis de dos casos de especial relevancia, se tiene el objetivo de identificar la manera con la que Muntadas afronta los problemas sociales de índole virtual o multimedia, atendiendo en especial a la idea de espacio que plantea y los recursos utilizados para darle forma material, y provocar, con ello, una respuesta emocional y física en el visitante. Antoni Muntadas utiliza una estrategia proyectual que incorpora por igual el disciplinar enfoque que analiza el asunto como una temática conceptual y, a la vez, el opuesto que incorpora la tecnología como un recurso artístico; sin que ninguna de las dos aproximaciones predomine sobre la otra. El artista apuesta por combinar ambos planteamientos en un ejercicio tan básico como destapar lo que ya regía de manera oculta (Borja-Villel et al., 2011, pp. 95-96). El análisis crítico se torna en una sencilla visibilización de los mecanismos que ya funcionan en la sociedad, todo ello en forma de instalación artística. El artista-en-la-sociedad hace de traductor (Rofes et al., 2011) entre la comunidad y el individuo¹.

Antoni Muntadas tiene la notable cualidad de explicar una realidad compleja, que además se oculta a lo cotidiano, presentándola de una forma precisa y, en cierto grado, esencializada. Si bien, esa búsqueda de la esencia no es extrema, sino equilibrada. Esto no desmerece su obra, todo lo contrario, se muestra como prueba del criterio personal de Muntadas para entender la aproximación más efectiva para exhibir el funcionamiento de la sociedad. Como intentaremos demostrar, en las instalaciones analizadas no veremos un deseo de encontrar el mínimo número de elementos posibles, sino localizar cuáles son los necesarios para emitir el mensaje con la mayor intensidad. Los componentes siempre serán reconocibles por separado; se vinculan entre sí pero sin entrar en competición, tratándose de una yuxtaposición de elementos y mensajes. Es por todo esto que resulta de gran interés atender a la estrategia proyectual de Antoni Muntadas que, quizás, ha estado siempre en un segundo plano frente a la predominante crítica

¹ Sobre esta idea en relación con la cultura y pensamiento contemporáneo véase, por ejemplo: Bauman (2002, p. 84) y Sloterdijk (2020, p. 348). Para ver este tema en relación con el caso concreto de Muntadas véase: Borja-Villel et al. (2011, pp. 190-225). En especial el capítulo de Apter (2011, pp. 190-194).

sociopolítica pretendida en sus obras (Expósito y Rauning, 2011, pp. 110-111). Puede que esta faceta de creador o diseñador haya sufrido de una falta de atención, pero en ningún caso se muestra justificada por falta de calidad ni de sutilezas proyectuales.

Otro aspecto importante que se nos plantea al analizar la producción de Muntadas es entender que la influencia de la tecnología, además, no se limita a un solo campo de la praxis humana (Bauman, 2002), es, en cambio, un proceso en permanente expansión que actúa con indiferencia del contexto y de la escala. Al menos esto es así en la narrativa que nos propone el artista. Muntadas ordena todas sus creaciones bajo un conjunto de categorías que él denomina “cosmologías” (grupos temáticos que tratan sobre un problema antropológico que el artista percibe)². Una categorización que aborda desde cuestiones de escala humana e individual, como la creación del “yo” (por ejemplo: *The Nap/La siesta*, 1995), hasta campos del saber universales en torno a conceptos como “poder” y “verdad”.

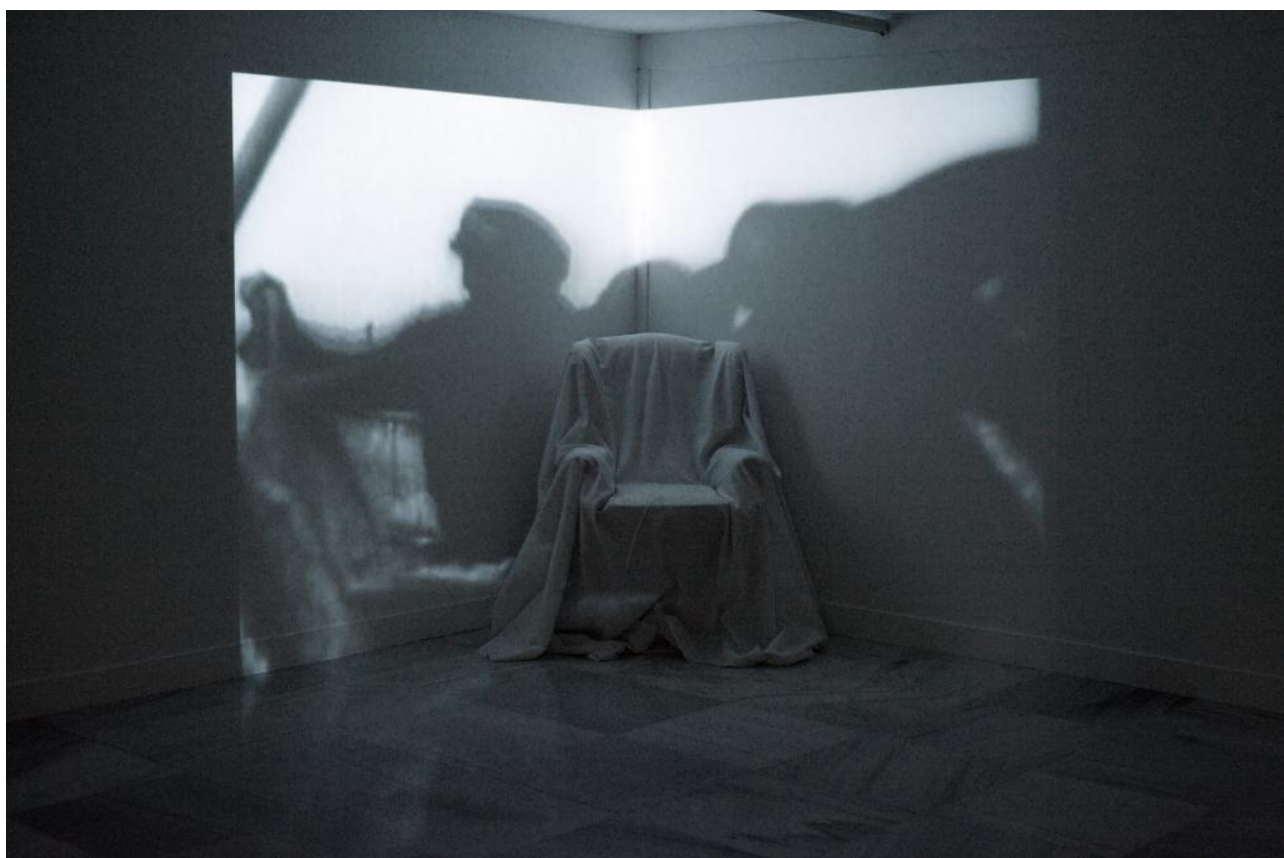


Figura 1. Antoni Muntadas. *The Nap* (1995). Netherlands Film Museum, Amsterdam (Holanda). Instalación audiovisual.
Fuente: Archivo de Antoni Muntadas (ARXIU/AM, s.f.).

Esta investigación presenta el análisis y la comparación de dos casos de estudio escogidos por su condición de paradigma del tema que estamos abordando, es decir: estrategias espaciales que revelan la mediación (o manipulación) de la tecnología. Debido a que nuestro interés se centra de manera especial en los recursos espaciales utilizados, propios de la arquitectura y artes visuales, se han seleccionado dos obras que se formalizan como “instalación de arte” (Sánchez Argilés, 2009; Larrañaga, 2001), sin afán por

² La clasificación conceptual en “cosmologías” es fundamental para entender el inmenso y variado corpus artístico de Muntadas desde una lógica de conjunto. El propio artista (en una conversación entablada con él en 2021, Venecia) remarca la importancia de las “cosmologías” en su trabajo, una clasificación que ha establecido como parte de su proyecto artístico.

ello de limitar el campo de trabajo de Muntadas, un artista que nunca ha tenido el menor reparo en utilizar absolutamente todo el abanico de técnicas que la actualidad pone a su disposición (Augaitis, 2011, p. 12). De la extensa producción artística de Antoni Muntadas, los dos casos de estudio analizados en esta investigación son: *The Board Room* (1987) y *The File Room* (1994).

Esta selección se ha realizado con la intención de encontrar distintos modelos sobre cómo el artista interpreta el papel de la tecnología en la actualidad y que, por tanto, su trasfondo conceptual trate sobre el mundo virtual de los *media* y la tecnología. La génesis de las obras seleccionadas debía darse en un marco de tiempo breve para considerar que surgen de un mismo *corpus* teórico, aceptando que en un periodo de pocos años la inquietud teórica de Muntadas sobre el tema no ha podido variar demasiado; y, sobre todo, asumir que las herramientas tecnológicas disponibles eran similares. Además, para que la única variación significativa en el estudio fuese la estrategia de cómo se incorpora la tecnología a la instalación (como tema de estudio y como recurso de proyecto), el planteamiento formal de las obras debía ser lo más similar posible: en este caso hemos seleccionado “salas” o “habitaciones” (*Rooms*). Estas dos habitaciones investigan “cosmologías” diferentes (“esferas de poder” y “el archivo”), pero de una escala sociológica similar: ambas tratan sobre la organización social a escala global de “humanidad”.

El análisis de cada caso ha sido abordado con una inicial puesta en contexto de la obra y la inquietud teórica que le da origen. Posteriormente se pasa al análisis de los elementos espaciales que conforman cada instalación, identificando en ambos casos (en la medida de lo posible) los mismos recursos y separando dichos elementos en dos grandes bloques o categorías espaciales: en primer lugar, aquellos elementos físicos configuradores del espacio “real”; para después identificar aquellos otros con una condición más narrativa y tecnológica (o dicho de otra manera, aquellos recursos que conforman el espacio “virtual”). El estudio de cada caso, como punto de mayor interés, culmina prestando atención a la interacción entre espectador y espacio (o *espacios*). Esto dará paso a la identificación de los resultados en cada obra a partir del diálogo establecido entre los espectadores y los recursos espaciales de la instalación, tanto matéricos como tecnológicos/virtuales; en concreto, el papel que se espera del público al participar en la propuesta artística.

La similitud formal de las dos instalaciones, *Rooms*, nos permite poner todo el énfasis en el grado de integración de lo “virtual” en la instalación de arte a la vez que surgen diferencias interesantes por la variedad temática (cosmologías diferentes). Estos dos casos, en definitiva, permiten ver distintas posibilidades de interacción entre el usuario del arte y el proyecto artístico.

The Board Room³

La inquietud de Antoni Muntadas al proyectar esta obra parece clara y, además, se corrobora al estar incorporada a la cosmología de las “esferas de poder”. Desde el instante en que cualquier visitante pone pie en esta instalación ya debe actuar sobre él o ella la atmósfera opresiva de la sala, cuyo principal objetivo es, ante todo, intimidarle (Wallis, 2011, p. 115). Esto es a la vez compatible con un curioso carácter seductor del espacio, o quizás sea más apropiado decir, de la escenificación (López Antuñano,

³ Obra presentada en 1987, en el North Hall Gallery, Massachusetts College of Art, Boston (EEUU). Para más información véase el archivo virtual de Antoni Muntadas (ARXIU/AM., s.f)

2016, pp. 276-278). La teatralización del poder y sus rituales intimida y seduce a partes iguales; una condición que utilizan con conocimiento de causa *nuestros* líderes, ya sean políticos, religiosos o mediáticos. Eso es lo que parece que Antoni Muntadas quiere mostrarnos al crear esta “sala de reuniones” usada por los dirigentes mundiales (como delatan los retratos). Pero, a pesar de la claridad con que nos presenta el tipo, en una posterior revisión más detallada el espectador se dará cuenta de que se trata de un espacio más mental que físico (Wallis, 2011). Con la misma seguridad que afirmamos que es una sala de reuniones, advertimos el esencialismo con que está ejecutada. Nuestro imaginario colectivo nos lleva enseguida a identificar el espacio y, sin embargo, cuesta pensar que exista realmente un análogo real remotamente parecido a este. Se muestra, por tanto, un acertado esfuerzo por identificar y sintetizar los elementos que caracterizan a este tipo funcional, sin que ese esfuerzo de síntesis cobre protagonismo (a diferencia de lo que suele ocurrir con excesiva frecuencia cuando se habla de las esencias, nadie reconocería aquí las tan recurrentes “influencias minimalistas”, por ejemplo).



Figura 2. Antoni Muntadas. *The Board Room* (1987). North Hall Gallery, Massachusetts College of Art, Boston (EEUU).
Instalación. Fuente: Archivo de Antoni Muntadas (ARXIU/AM, s.f.).

Como último apunte antes de centrarnos en la estrategia de proyecto, dejar indicado el giro de guion que esta obra nos propone para reforzar la percepción de un espacio más mental que físico. A pesar de que toda la escenografía recae en el diseño icónico de la sala de reuniones (con todas las connotaciones que Muntadas asigna al espacio) el núcleo artístico reside en otro punto; está, podemos decir, en una

crítica política sobre los “dueños” de la sala: los líderes mundiales y sus discursos. La sala de reuniones es el marco que crea la atmósfera, mientras que los retratos, y especialmente los monitores de video que sustituyen sus bocas, son el verdadero centro de la crítica intelectual. Todo con el objetivo de destapar el funcionamiento opaco (por deseo de tales *líderes*) del poder y los discursos que controla nuestro trabajo, nuestros ideales y nuestra existencia (Foucault, 2019). Para ello, Muntadas utiliza una estrategia proyectual que mezcla los recursos típicos de la instalación de arte a la vez que (o más importante) incorpora el uso de la tecnología (monitores de imagen, sonido e iluminación); algo que, por otro lado, ya está totalmente normalizado.

A la hora de materializar el tipo, Antoni Muntadas se apoya en un número reducido y reconocible de elementos, cada uno de ellos con una intención precisa que complementa al resto. Estos son:

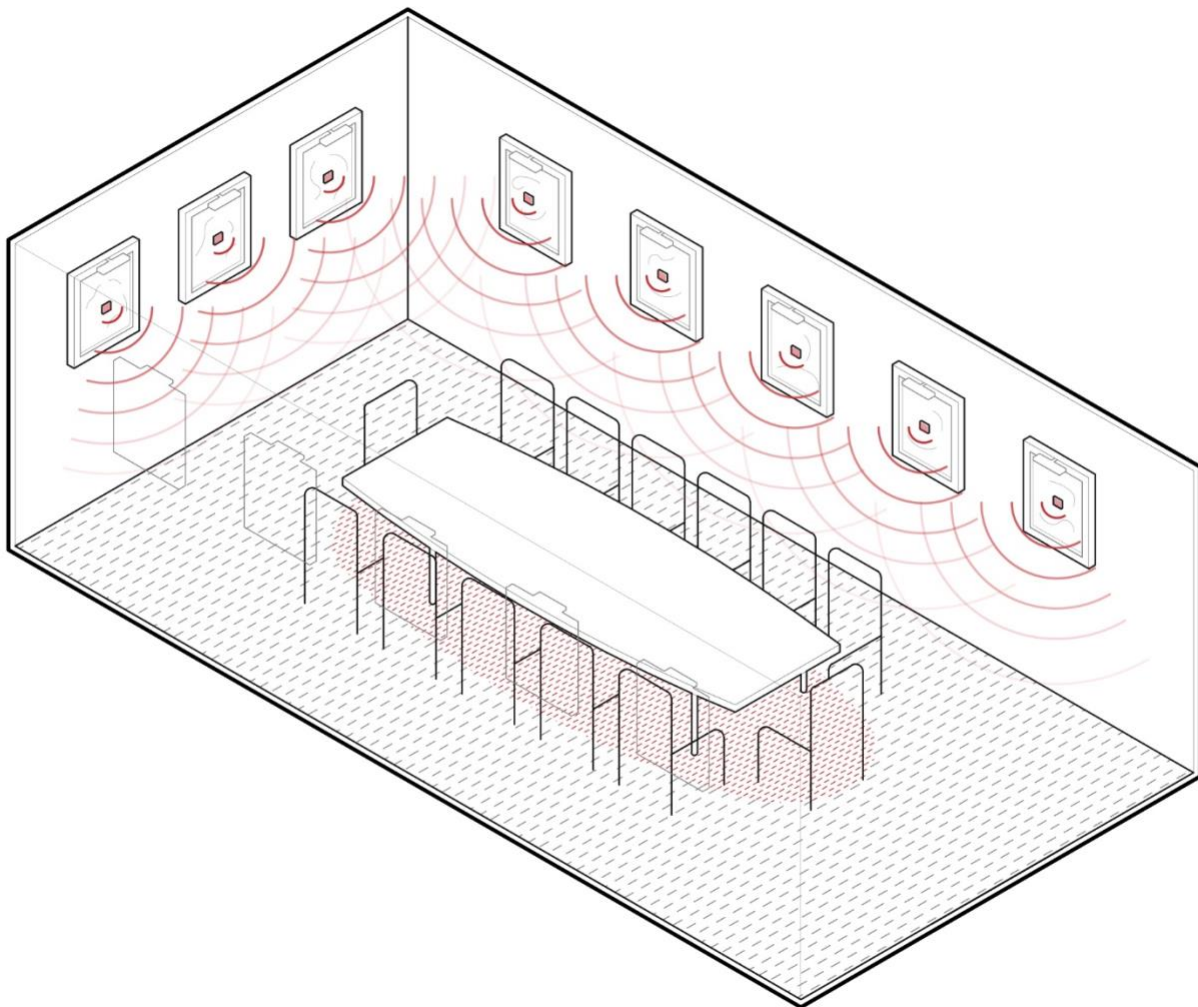


Figura 3. Antoni Muntadas. *The Board Room* (1987). Dibujo analítico. Fuente: Elaboración propia.

La **sala**. Muntadas delimita el espacio expositivo para crear así una habitación independiente y aislada del resto de la galería o museo. Se trata de un esfuerzo por descontextualizar al espectador. Este espacio, la “sala de reuniones” (*The Board Room*), se materializa con una fuerte abstracción. Para ser precisos se podría decir que el espacio está acotado, pero no necesariamente podemos afirmar que materializado. Las paredes, negras y sin textura, buscan abstraer al visitante de una espacialidad “absoluta” (Van de Ven,

28

1981, p. 71) para, en su lugar, incorporarlo a una realidad conceptual o narrativa. ¿Dónde se podría situar *la sala de reuniones de los líderes mundiales* si no en la indefinición del imaginario colectivo? Aun así, dentro de este esfuerzo de abstracción geográfica, es significativo que Muntadas reconozca la importancia de la jerarquía espacial. La sala podría haber tenido cualquier proporción y el artista apostó por una decidida longitudinalidad (basta con ver el coincidente punto de vista de la mayoría de las fotografías tomadas para notar su importancia). La profundidad, con su tensión adscrita, es un añadido dramático para el espectador. El espacio no se muestra ni estático ni equitativo; condicionantes que también acompañan a la idea de *poder*. La longitudinalidad obliga al espectador a posicionarse dentro de la sala y dentro de la mesa de reuniones; o, como mínimo, recorrerla y rodearla, y no sin cierta incomodidad.

El suelo. Siguiendo la línea de cómo Muntadas aprovecha cada elemento para dotar al espacio de una cualidad concreta (aunque la realidad evidentemente se muestre más abierta), podemos ver que el suelo, con la apariencia de ser una moqueta de intenso terciopelo rojo, se encarga de cualificar la sala, abstracta, con una potente atmósfera de poder: temor y seducción. Ese rojo intenso será el único color de la instalación (con la excepción de las fotografías) y provoca la inmersión del espectador en un espacio de poder.



Figura 4. Antoni Muntadas. *The Board Room* (1987). Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires, 2007.
Fotografía: Oscar Balducci.

El mobiliario. El conjunto que forma la mesa (de igual forma que la sala: rectangular y alargada) y las sillas (en total trece, una por cada personalidad retratada) es el único elemento imprescindible para entender que el espacio se trata de una sala de juntas. No es necesario incorporar más objetos, pero tampoco se podrían suprimir estos que sí están. Sin ser algo pretendidamente buscado, Muntadas demuestra hasta qué punto la forma espacial no sigue a la función; al menos no tanto como sí ocurre con la relación función y objetos (Ito, 2000). Si el espacio físico creaba la atmósfera de poder, el mobiliario creará la utilidad: sala *de juntas*. A la vez, la definición material y formal de estos objetos permite reincidir en el mensaje global con nuevos matices. Al poder siempre le acompaña el lujo y la pertenencia a la élite; el

que se sabe poderoso y ejerce tal posición no siente la necesidad de demostrarlo con opulencia (puede hacerlo, pero no lo necesita). El mobiliario rebosa de un ascetismo lujoso; los muebles no se muestran excesivamente cómodos, y aún menos vulgares. Si alguien los etiquetase como “mobiliario de autor” lo aceptaríamos sin cuestionarlo. Un mobiliario elegante, pero sin grandes alardes más allá de la depuración formal y el empleo de materiales acordes. Un mobiliario que parece hecho para ese lugar específico y que sin embargo no es así. Cuando Muntadas vuelve a instalar esta obra en otros emplazamientos no utiliza las mismas unidades, ni siquiera el mismo modelo; no eran idénticos, aunque sí similares (fig. 4). Esto demuestra que su intención es narrativa; el valor artístico (conceptual) reside en la *imagen* que proyecta y en ningún caso va anclada al *aura* (en el sentido atribuido por Benjamin, 1939) de un objeto material concreto que se almacena y se expone. Más importante que el modelo es la disposición del conjunto. Al espectador se le presenta una sensación ambigua, la sobriedad junto con la falta de instrucciones de la instalación de arte le invita a sentarse a la mesa y, a la vez, le repele a hacerlo. Otra vez volvemos al juego de seducciones del poder, intuir la posibilidad de alcanzar algo que sabemos que tenemos vetado.

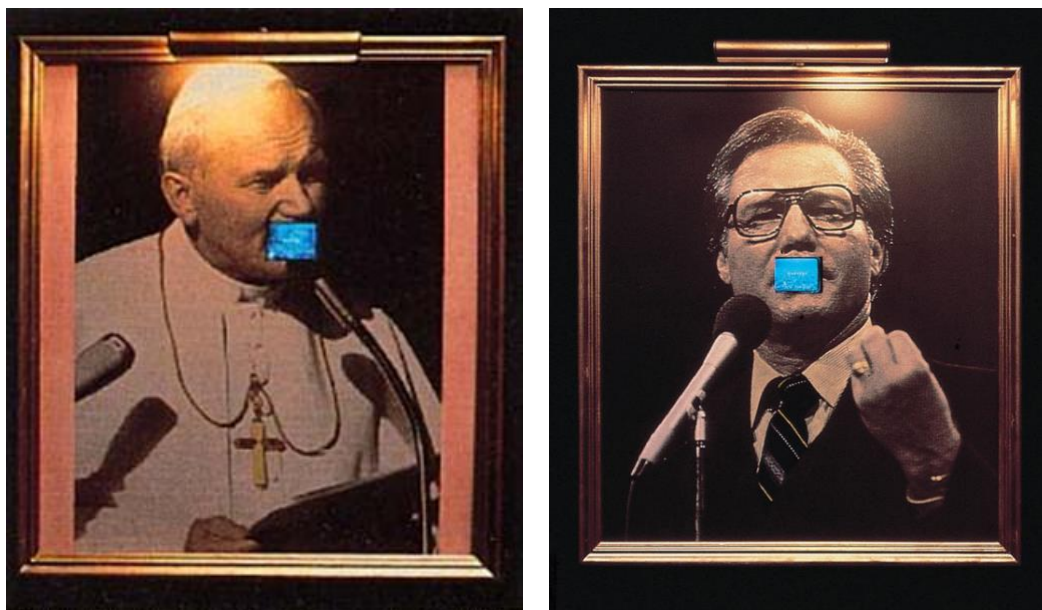


Figura 5 y 6. A la izquierda: Retrato de Juan Pablo II, Papa de la iglesia católica. A la derecha: Retrato de Jimmy Swaggart, telepredicador. Detalle de *The Board Room* (Antoni Muntadas, 1987). Fuente: Revista *El Viejo Topo* (Aharonian, 2017).

Mención especial merecen los **retratos** ya que, si bien, como “elemento decorativo” se podrían entender similares a los recursos espaciales ya vistos, lo cierto es que funcionan como un recurso de transición entre la propuesta espacial de la instalación y los recursos expresivos que la dotan de una poética narrativa⁴. Para entender el tipo espacial de “sala de reuniones” los retratos no se muestran imprescindibles, ni siquiera importantes; en cambio, para entender la temática de las “esferas de poder”

⁴ Históricamente el retrato o cuadro se ha utilizado como elemento ornamental colgado en las paredes de una obra arquitectónica, es decir, como decoración. Muntadas en este caso los utiliza como un elemento expresivo que crea una narrativa. Cada retrato por separado no resulta de interés, será en su conjunto cuando de verdad adquieran el significado conceptual pretendido.

sí son fundamentales. Un recurso narrativo que condiciona la “sala de reuniones”, mediante el añadido de ser la “utilizada por los líderes mundiales”. Los retratos hacen de nexo de unión entre escenografía y temática, perteneciendo a ambos simultáneamente.

Veamos ahora los recursos expresivos que Muntadas logra con el empleo de la tecnología, el punto álgido de la instalación:

La **iluminación**. Los focos de luz se utilizan de una manera muy sencilla, pero con gran intensidad, buscando crear un fuerte contraste. Se resalta lo iluminado (la mesa y los retratos) a la vez que se acentúa la abstracción de la sala de superficies negras en la oscuridad, así como la negación del techo. La iluminación de la mesa, que refuerza su condición de centro espacial, intensifica la atmósfera de tensión que se siente en la sala. De especial interés resulta que el mobiliario no está iluminado directamente, sino que más bien es desde la parte inferior de la mesa desde donde se proyecta la luz al suelo de color rojo intenso; quedando el conjunto en un contraluz dramático (Fajardo, 2013, p. 45). Se crea un curioso efecto de seducción: el mobiliario, puesto en el foco de interés por la iluminación, se muestra incompleto, expectante, a la espera de ser utilizado por los *líderes* ¿o, en su lugar, por los visitantes de la instalación? En una segunda escala tenemos la iluminación individual de cada uno de los retratos. Los marcos de los cuadros cuentan con unas pequeñas y elegantes luminarias, individuales, que cogen cierto protagonismo al optar por hacerse visibles; no se oculta la iluminación como podría ser lo recurrente en instalaciones similares, sino que se incorpora como parte de la escenificación. En el imaginario colectivo se reconoce este recurso como el reservado tradicionalmente a los cuadros y retratos de gran valor (ya fuese artístico o político-social).

Los **monitores**. Pese a tratarse de los elementos de la sala de menor dimensión logran ser, sin embargo, el punto de mayor intensidad tanto experiencial como conceptual. A pesar de su pequeña superficie, o justamente por eso, funcionan como llamada de atención para atraer al espectador al punto más importante y discordante de toda la escenografía. Las pantallas sustituyen las bocas de sus protagonistas para incorporar su discurso a la instalación. Algo fundamental en esta obra es el sonido, o mejor dicho, el ruido. Cada monitor emite su propio discurso (el discurso que está dando su protagonista retratado) y esto hace que se entremezclen todos ellos creando una nebulosa de retóricas muy próximas al ruido⁵. Esta alegoría sigue aún de plena vigencia (si no más) para explicar la realidad social actual (Rorty, 1991, p. 26; Bauman, 2002, p. 92). El espectador, para reconocer por separado el mensaje de cada discurso, deberá acercarse a cada retrato y su correspondiente monitor; quizás, en este caso, lo apropiado sería utilizar el término “televisor”, ya que esta es su apariencia y así es como lo identificaría un visitante de la sala: un televisor de dimensión diminuta. De esta manera, sonora y simbólica, se introduce el *discurso* y los *media* como el tema conceptual que busca ser analizado críticamente.

El último punto al que debemos atender es la **interacción** del público con la obra. Como ya dejó indicado Josu Larrañaga (2001), si algo caracteriza a las instalaciones es que al público de este tipo de arte se le

⁵ Este es, sin duda, el elemento más relevante. Se puede valorar su importancia por el peso que tiene en la descripción oficial completa de la instalación: “La videoinstalación que recrea una sala de juntas iluminada de forma solemne, con una mesa en el centro, y en cuyas paredes cuelgan los retratos de trece personalidades del mundo religioso, televisivo y político. En la boca de estos líderes puede observarse un pequeño monitor que reproduce fragmentos breves de sus respectivas soflamas, creando un auténtico rumor superpuesto, interrumpido, a intervalos, por la aparición de algunas palabras como “futuro”, “recursos”, “dinero”, “poder”, etc., que incorporan un sentido ambivalente y paradójico a sus alocuciones” (ARXIU/AM., s.f)

debe llamar “usuario” por su papel activo (p. 31). En el caso de esta instalación, y a diferencia de lo que suele ser generalizado, la interacción del usuario con la obra no se supedita al recorrido, al menos no en exclusiva. Hay dos formas de visitar la instalación (compatibles entre sí): se puede aceptar el reto de ser un usuario de la sala de juntas y, por tanto, participar en la propuesta de sentarse a la mesa, o como mínimo tantear la posibilidad (la instalación parece permitir que cualquier visitante pueda sentarse, pero, a la vez, el ambiente es tan agresivo y opresivo que difícilmente parece una opción verdaderamente disponible); por otro lado, se puede seguir el recorrido propuesto por el ruido de los retratos y sus monitores, descifrando uno a uno los discursos de cada líder y recorriendo la sala por su perímetro, rodeando la mesa. Dos maneras de interactuar, una que requiere un papel físico activo para experimentar en primera persona la sensación de poder; la otra que requiere acompañar el esfuerzo intelectual y crítico con un paseo por la sala.

Antoni Muntadas propone en esta instalación, *The Board Room*, un juego similar a lo que ocurre en nuestra realidad cotidiana. Frente al aparentemente prioritario espacio físico, el verdadero núcleo que marca nuestras vidas y define la forma de sociedad es el espacio virtual. Así culmina el desplazamiento hacia un espacio mental. Las pantallas, un recurso ya muy utilizado a finales de siglo XX, no alteran la información proporcionada por el espacio escenificado; sino que, a mayores, añaden un nuevo factor que de otra manera habría pasado totalmente por alto: el papel de los *media* y lo virtual para controlar de manera difusa, fluida (Bauman, 2013), pero a la vez absoluta, todos los discursos de poder (Baudrillard, 1978). Son numerosas las lecturas que cada espectador puede hacer de todos estos recursos proyectuales y de los vínculos que establecen entre sí. Lecturas que pueden ser tan inmediatas como “la manipulación que ejercen los líderes sobre nosotros”, hasta llegar a metáforas más complejas que consideren a los tan importantes *líderes* como meros objetos en manos de los *media*. *The Board Room* visibiliza uno de los mecanismos que los *media* y la virtualización del contexto imponen creando una sociedad de verdades momentáneas, de opiniones cacofónicas y caos generalizado (Fajardo, 2013, p. 45), todo bajo el control de un poder que intimida y seduce (Wallis, 2011, p. 118).

The File Room⁶

Antoni Muntadas, en este otro caso, nos presenta una oportunidad para reflexionar acerca del “saber”. El artista presta atención a cómo se guarda el conocimiento y, en especial, como el acto de archivar acarrea consigo, obligatoriamente, un acto de censura con independencia de si es de manera voluntaria (es decir, manipulación) o es la simple consecuencia de sus limitaciones. En torno a esto trata la cosmología de “el archivo” (*The Archive*) donde se sitúa como ejemplo paradigmático esta obra, *The File Room*. La sala materializa nuevamente un tipo arquitectónico más mental que físico, que se hace reconocible en nuestro imaginario colectivo a través de un control inteligente de los elementos que conforman la instalación. Muntadas nos propone un tipo (más bien simbólico) muy preciso: un archivo dónde la documentación a guardar es tan importante que la sala, formalmente, proyecta una *imagen* más próxima a la idea de “caja fuerte” que a la de un archivo documental convencional. Sugiere la importancia

⁶ Obra presentada en 1994, en el Chicago Cultural Center (EEUU). “*TFR has since been seen as a physical installation in Lyon (1995), Paris (1996), Barcelona (1996), and Hamburg (1996). Presentations on the project have been made at Ars Electronica '95 (Linz), ISEA '95 (Montreal), Medienbiennale '94 (Leipzig) and other venues*” (The File Room, s.f).

Para más información véase el archivo virtual de Antoni Muntadas (ARXIU/AM., s.f)

de ser un espacio para guardar documentos de alto valor donde la información no se acumula, sino que se organiza y protege pormenorizadamente. “El archivo, cuando se convierte en lugar de asilo de los hechos censurados, lleva implícita la promesa de que volverán a examinarse, a interpretarse. Puede ser un espacio de ocultación, pero es también y ante todo un depósito. Mejor archivar que destruir” (Duguet, 2011, p. 240). Este es el marco físico en el que Muntadas sitúa al visitante al entrar en la instalación.

Así mismo, y de manera similar al anterior caso, el marco de la sala es una escenografía que mete en ambiente al usuario. El interés vuelve a desplazarse del espacio físico (que a su vez también se abstrae de un contexto preciso y contingente) a un universo virtual, creado *exprofeso*: un archivo virtual sobre la censura. La estrategia proyectual se asemeja a la de *The Board Room*, si bien, encontraremos una gran diferencia en la inclusión de los elementos tecnológicos y la interacción que estos permiten con el usuario. Aquí se proyectan de una manera mucho más ambiciosa para crear un verdadero espacio virtual interactivo. Frente a los archivadores, que hacen la función de límite espacial, Muntadas incorpora un archivo digital útil y manipulable por el visitante de la instalación, aprovechando el cada vez mayor desarrollo de los ordenadores personales (PCs) en la década de los noventa.



Figura 7. Antoni Muntadas. *The File Room* (1994). Instalación, Net-art. Fuente: The File Room (s.f.)

Al igual que hicimos anteriormente, empezaremos por desgranar los elementos materiales que conforman la instalación analizando su papel dentro del conjunto:

La **sala**. Muntadas repite la estrategia de abstraer al visitante de su realidad cotidiana y desvincula la sala del resto de la galería o museo. Nuevamente propone un espacio abstracto que no parece situarse en un contexto determinado más allá de funcionar como el tipo universal de “archivo”. Utiliza el mismo procedimiento de desmaterializar las superficies utilizando un acabado neutro en paredes, suelo y techo⁷. Pese a que volvemos a ver la misma estrategia de definición espacial, sin embargo, existe una diferencia básica con respecto a *The Board Room*. Muntadas en este caso apuesta por un espacio cúbico y de dimensión más reducida. Un espacio que podemos adjetivar como cerrado y central. Siguiendo la

⁷ De todas las versiones que se han sucedido con los años, la versión que opta por pintar el espacio de exposición (de la galería o museo) en color negro (y no dejarla en blanco), sin textura, se muestra sin duda la elección más apropiada para negar la existencia de la sala.

terminología del arquitecto Toyo Ito, un “lugar de destino”, que no “de paso” (2000, pp. 175-188). Sin una jerarquía espacial propia, se niega la posibilidad de un recorrido interior y, de esta manera, el espacio únicamente funciona como lugar de llegada. Otra consecuencia de la geometría es que la sala equipara la valía de todo lo contenido en ella, sin jerarquizar la importancia en función de la localización. Todo se sabe igual de valioso, protegido y encerrado.

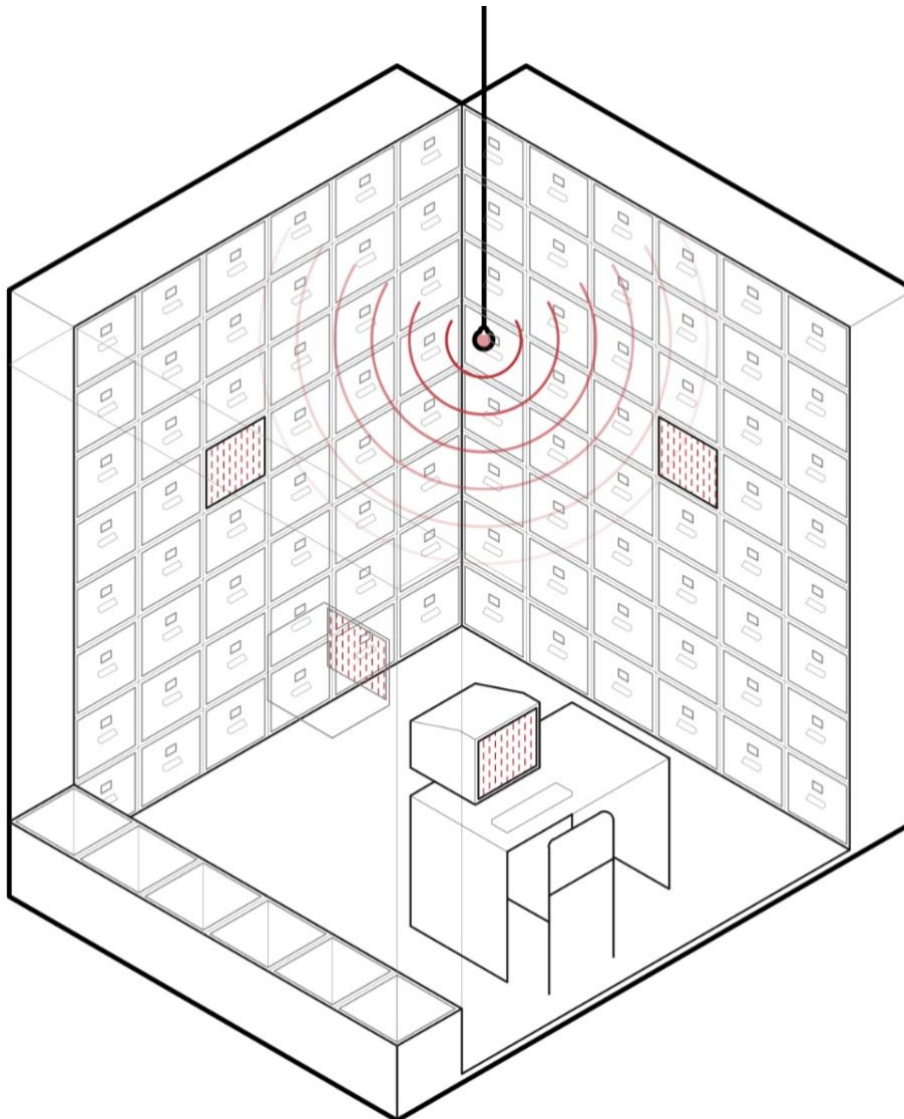


Figura 8. Antoni Muntadas. *The File Room* (1994). Dibujo analítico. Fuente: Elaboración propia.

Los **archivadores**. Muntadas, para intensificar la sensación de abstracción (negando aún más el espacio expositivo donde se sitúa la instalación), utiliza los archivadores como elementos constructivos al utilizarlos como el verdadero límite del espacio físico. Resulta indiferente la existencia o no de paredes y techo, a efectos prácticos la sala se identifica con el espacio construido por tales archivadores (con los significados que a cada cual puede sugerir el vincular “conocimiento” con las ideas de límite espacial, contenedor/contenido, privacidad, etc.). La definición concreta de los archivadores, por otro lado, no resulta especialmente relevante y se resuelven de una manera bastante esencial. Un panel negro hace la función de puerta, y se le añade un tirador y una etiqueta; cada unidad se compone de manera simple y

simétrica, con los añadidos siempre en el centro (una norma generadora de orden que domina la instalación a todos los niveles). Cada elemento por separado no muestra mayor interés que, por ejemplo, un azulejo, es en su conjunto cuando cumplen la función de dotar a la sala de la condición indiscutible de “archivo”.

El **mobiliario**. Si recordamos, en *The Board Room* el mobiliario proyectaba la *imagen* de poder a través de una apariencia de “lujo ascético”. En este otro caso, en cambio, hablaremos de un mobiliario que da *imagen* de “burocracia” y todas las cualidades que nuestro imaginario le adscribe: economía, funcionalidad, orden, rigor, seguridad, seriedad, sistematización, etc. Todo lo que necesita la sala es una pequeña mesa-escritorio acompañada de una silla incómoda, ambas convencionales, sin concesiones al diseño; ni siquiera aparentan ser especialmente ergonómicas. Su disposición original, en el medio de la sala, da fe de esa sensación burocrática de rigor, protocolo y transparencia (falta de privacidad). Todo en pro de la utilidad. Todo en refuerzo de la escenificación. Un espacio ciertamente deshumanizado que *solo* contiene información. Un archivo.

La **luz** (la **bombilla**). Pese a ser un elemento tecnológico, creemos apropiado situar este recurso en este primer grupo de estrategias de proyecto materiales ya que, Muntadas, lo utiliza como recurso para la manipulación espacial y parte de la escenificación: un espacio privado, contenedor de un alto secreto universal (Fajardo, 2013, pp. 45-46). El artista resuelve toda la iluminación del conjunto con una única bombilla colgada en el medio, que desciende hasta la altura superior de los archivadores. Una manera muy inteligente de crear un nuevo límite espacial superior que sustituye al techo del espacio expositivo, de nuevo negado (negro, en oscuridad y sin su función de cobijo o límite espacial). Una única bombilla sin ningún añadido ornamental que cumple con su deber, ni más, ni menos. Íntimo y privado (Duguet, 2011, p. 242). Económico y funcional. Burocrático y objetivo.

Con todo esto en mente, pasemos ahora al punto de mayor interés de la instalación. Será en los elementos tecnológicos donde Muntadas haga una apuesta mucho más ambiciosa por incorporar las posibilidades de las nuevas tecnologías como un recurso expresivo y de crítica intelectual. No se puede comprender esta obra sin su vertiente digital y es que, al fin y al cabo, Muntadas propone al visitante consultar y participar de manera activa en la creación de un **archivo digital**. El archivo tiene el objetivo de documentar casos de censura en cualquier parte del mundo. Un tema acorde a las inquietudes que el artista siempre ha mostrado tener. Lo que hace especial esta obra es la intensidad con la que afronta la idea de “proyecto”, dándole una importancia capital a la participación ciudadana. “Muntadas es, más que un artista, un equipo. Incluso si firma individualmente sus obras -que él prefiere llamar, trabajos, proyectos, actividades, intervenciones- habitualmente, su progreso implica a un número variable de colaboradores, corresponsales, informantes” (Bonet, 2011, p. 52). El archivo no se conforma con ser de libre acceso para el visitante, sino que éste será el encargado de ir *subiendo* nuevos casos. El público es un verdadero “usuario”. Como vemos, se trata de un proyecto que excede los límites de la instalación de arte; no en vano, aún hoy se puede acceder y participar añadiendo nuevos casos de censura a través de la dirección web: www.thefileroom.org⁸. Una página web que mantiene la apariencia original del archivo virtual con un diseño propio de la década de los noventa (esta matización es importante, ya que no se trata de una página web común que deba someterse a las actualizaciones lógicas de la tecnología y las tendencias de diseño, sino de un trabajo artístico creado en 1994) (Darley, 2002, pp. 29-60).

⁸ “Since 2001 *The File Room (TFR)* has been hosted and maintained by the National Coalition Against Censorship” (The File Room, s.f.).

El archivo digital se materializa como parte de la instalación en la forma de un ordenador de “sobremesa”, situado en la mesa-escritorio, y de varias pantallas que sustituyen de manera puntual alguno de los archivadores; por supuesto, todo siempre bajo la norma de composición central que ordena todo el conjunto de la sala. Muntadas utiliza estos elementos de *hardware* para materializar físicamente el archivo digital (*software*). Hoy día ya se ha normalizado tanto la metáfora de “ventana” que ha perdido su fuerza original, pero en ese momento, en los noventa, esas pantallas introducían la poética de funcionar como *ventanas* que permitían al usuario *mirar* al espacio virtual (un espacio que hoy reconocemos bajo otra metáfora, a su vez normalizada: la *nube*, la *red*, o *internet*)⁹.

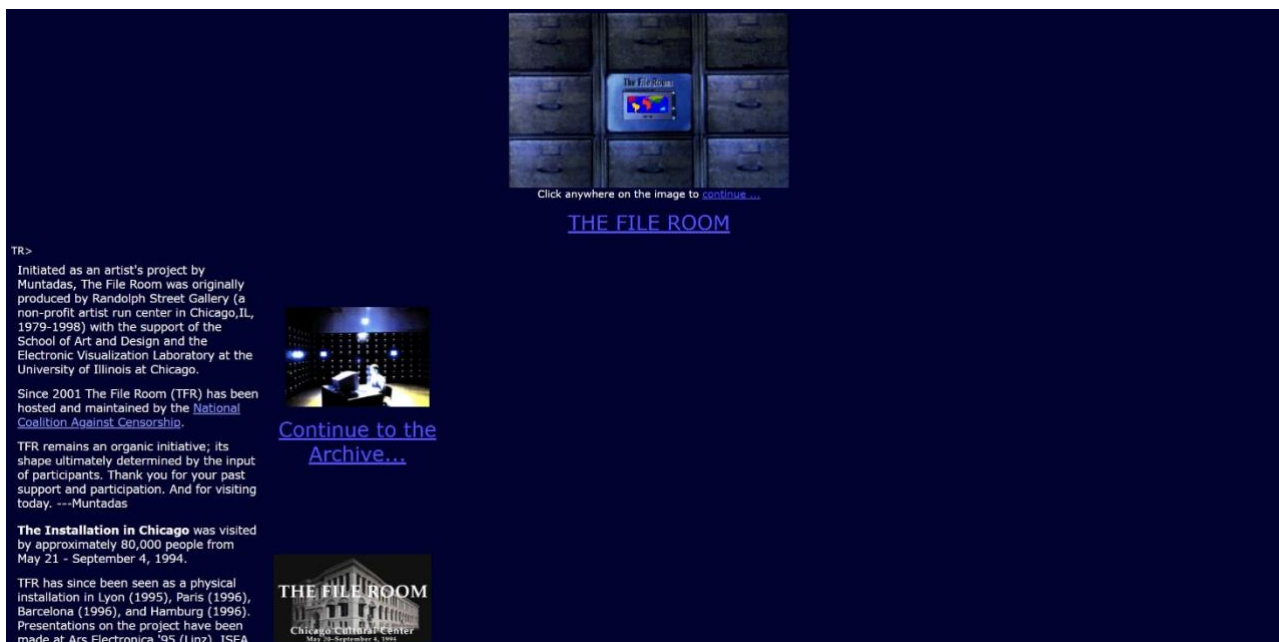


Figura 9. Antoni Muntadas. *The File Room* (1994). Imagen del Archivo digital / captura de la página web.

Fuente: The File Room (The File Room, s.f.)

Finalmente, atendamos a los distintos niveles de **interacción** que funcionan en esta instalación. Primero de todo, como venimos diciendo, hay dos tipos de espacio: físico y virtual; por tanto, cada uno de ellos requerirá de una interacción distinta (Duguet, 2011, p. 242). El espacio físico de la sala, el “archivo” (*The File Room*), por su geometría, niega un recorrido interior y tampoco utiliza ningún tipo de interacción expositiva o narrativa, como es propio de las instalaciones de arte (y como hemos visto que ocurría en el anterior caso con los retratos) (Sánchez Argilés, 2009; Larrañaga, 2001). La inmersión que se propone en esta obra es tal que el único papel que se le permite tomar al visitante (si quiere) es el de “usuario”: sentarse en el escritorio o utilizar alguna de las pantallas y participar de la propuesta artística entrando en el juego de consultar el archivo (y, quizás, añadir información). Una vez se enfrenta a la pantalla del ordenador, traspasa la *ventana* hacia el mundo digital y tiene lugar la interacción entre el usuario y el espacio virtual. El visitante *navega* (seguimos con el empleo de términos metafóricos) por el archivo, una experiencia que en los noventa ya era de por sí digna de interés.

⁹ Sobre el papel de las “metáforas” y el lenguaje en la conformación de la sociedad véase: Rorty (1991, pp. 63-77).

La interacción con el proyecto artístico sugiere otra respuesta, quizás no tan evidente pero sí de mayor interés, y es que, Muntadas, al proponer este juego entre el archivo físico y el digital logra visibilizar sus diferencias. El espacio físico, pese al rito (en la actualidad mitificado)¹⁰ que supone buscar un documento, se muestra limitado y tedioso de utilizar (Duguet, 2011, pp. 242-243). El espacio digital, por otro lado, es más cómodo e inmediato a cambio de sacrificar su carácter de “absoluto”: la verdad que contiene es variable y virtual (Sloterdijk, 2020, pp. 109-114). Este proyecto artístico, en el contexto actual, también plantea un problema en auge, el que respecta a las fuentes de conocimiento en abierto (el mayor ejemplo sería *Wikipedia*) y la dificultad de controlar la veracidad de sus contenidos. Todo queda en manos de la buena fe del usuario. Además, la contraposición de archivos propone un enfoque más maduro que la estereotipada identificación de *censura* con *manipulación*. El archivo físico evidencia un tipo de censura involuntaria, aunque siempre presente, causada por el límite logístico que supone almacenar los documentos. Por otro lado, el archivo digital refleja justo lo contrario, un espacio virtual sin límite, ni dimensión, ni escala, que corre el riesgo de que el exceso de información lo vuelva inaccesible. Un espacio convertido en *laberinto* (una sugerencia más apropiada al momento actual que a los años noventa). En todo caso, lo relevante para este análisis proyectual es destacar que las cualidades y limitaciones de un tipo de archivo se ponen en evidencia al convivir el uno junto con el otro en un espacio reducido y abstracto.

En definitiva, nos situamos ante una propuesta artística que necesita de la interacción con el público, un verdadero “usuario”, para poder existir y seguir desarrollándose. *The File Room* seguirá siendo una obra de arte activa mientras haya alguien que *entre* al archivo digital a consultarlo, en especial si añade un caso más de censura.

Conclusiones

Ambas instalaciones artísticas proponen una crítica al papel de la tecnología en el control del devenir de la humanidad. Esta dimensión crítica no se propone de una manera directa (no se usan textos, ni imágenes, ni narraciones explícitas) sino con la sutileza de recrear su funcionamiento en un espacio controlado y abstraído de la realidad cotidiana. Como ya anticipó McLuhan, ratificado entre otros muchos por Baudrillard (1981): el medio es el mensaje (Darley, 2002, p. 104). Al igual que si se tratase de un experimento de laboratorio, se propone una abstracción de todo contexto que permite aislar estos mecanismos ocultos de lo cotidiano y sus interferencias. Muntadas solicita al *público* que se convierta en *usuario*, éste debe aceptar el juego que el artista propone y caer una vez más, esta vez de manera consciente, en los mecanismos de mediación de la tecnología. Será en esa interacción en primera persona cuando se experimentará el poder de manipulación antes oculto; un problema que previamente ha detectado Muntadas como parte de la responsabilidad que le exige su trabajo de “artista”; eso que se puede llamar artista-en-la-sociedad, o que otros, tales como Hal Foster (2001), identifican con “el artista como etnógrafo” (pp. 175-208).

El marco físico, las “habitaciones” (*Room*), en ambos casos son la escenificación de un *tipo* de la sociedad contemporánea. Un espacio o *lugar* reconocible por el imaginario colectivo. A esto se debe la abstracción

¹⁰ Antoni Muntadas profundiza también sobre esto dentro de su cosmología de “El Archivo” y obras como, por ejemplo, *On Translation: Paper BP/MVDR*, donde se “recuperan” los olores de los documentos y planos archivados del Pabellón de Barcelona de Mies van der Rohe.

de las salas, concebidas como espacios neutros, pudiendo hablar, incluso, de la negación de las superficies del espacio expositivo que lo contiene (el espacio de la galería o museo). Dentro de esta abstracción se significa (casi en exclusiva) la geometría del espacio. La proporción es una herramienta para crear la atmósfera deseada: tensión en el primer caso (“esferas de poder”), intimidad y reposo en el segundo. A mayores, Muntadas compone la escena con distintos elementos que refuerzan la intención del conjunto, haciendo un proceso de selección, pero sin sentir la necesidad de ir a un criterio de mínimos; no cae en un exceso de síntesis que podría abstraer en exceso la escena. En ese equilibrio está la consecución de un *tipo arquitectónico* (aunque más correcto sería el término *programático* o *funcional*). Una escena icónica que presenta el tema a tratar.

El núcleo de interés de ambas propuestas no está en el escenario físico sino en el espacio virtual. Es ahí donde va a residir la crítica intelectual. En cada caso las estrategias de proyecto serán distintas ya que son diferentes los mensajes que Muntadas intenta transmitir. Antoni Muntadas exige la interacción del espectador, convertido en usuario, para *navegar* en primera persona entre ambos espacios: físico y virtual. Será en la interacción del usuario, participando de ambas dimensiones, cuando se genere un conjunto que funciona como *espacio narrativo*, que intenta despertar en aquél que lo visita una inquietud acerca del papel de las tecnologías en el control de su vida.

Referencias bibliográficas

- Aharonian, A. (16 de febrero de 2017). *¿Qué significa hoy democratizar la comunicación?: Basta de letanías*. El Viejo Topo. <https://www.elviejotopo.com/topoexpress/que-significa-hoy-democratizar-la-comunicacion-basta-de-letanias/>
- Apter, E. (2011). “El arte de la traducción en Muntadas: soportes, medios y política”, en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 190-194.
- ARXIU/AM. Associació arxiu Muntadas. Centre d’estudis i recerca. (s.f.) *The Board Room*. <https://arxiumentadas.org/database/es/obra/board-room>
- The File Room*. <https://arxiumentadas.org/database/es/obra/file-room>
- Augatis, D. (2011). “Muntadas: Entre”, en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 10-16.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Telos Press.
- (1983). *Simulations*. Semiotext(e).
- Bauman, Z. (2002). *La cultura como praxis*. Paidós.
- (2013). *Vida líquida*. Austral.

- Benjamin, W. (1939). "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" incluido en la edición Benjamin, W. (2021). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas*. Alianza.
- Blom, I. (2011). "Los paisajes mediáticos de Muntadas", en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 86-90.
- Bonet, E. (2011): "Sensibilidad y (sub)sentidos. Muntadas, de la pintura al alta de actividades", en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 52-58.
- Borja-Villel, M., Augaitis, D., Bonet, E., Birnie Dankzker, A., Blom, I., Expósito, M., Rauning, G., Wallis, B., Revel, J., Augé, M., Marchán Fiz, S., Dressler, I., Apter, E., Bellour, R., Rofes, O., Ott, L., Spieker, S., Duguet, A.M. y Staniszewski, M.A. (2011). *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar.
- Crespo Fajardo, J.L. (2013). "Antoni Muntadas. Videocreación e instalación audiovisual" en *La Colmena*, 79 (julio-sept.), pp. 43-48.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital*. Paidós.
- Duguet, A-M. (2011). "Entre el archivo y la censura. *The File Room*", en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 240-243.
- Expósito, M., Rauning, G. (2011). "El método-Muntadas. La corporalidad existencial en un nuevo paradigma estético", en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 110-114.
- Foucault, M. (2019). *El orden del discurso* (ed. original 1970). Austral.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal.
- Ito, T. (2000). *Escritos*. CAATM.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Nerea.
- López Antuñano, J.G. (2016). *La Escena del Siglo XXI*. ADE.
- Rofes, O., Staniszewski, M.A., y Arnaldo, J (2002) *Muntadas. On Translation* (cat. exp. Macba). Actar.
- Rorty, R. (1991). *Contingencia, ironía y solidaridad*. Paidós.
- Sánchez Argilés, M. (2009). *La instalación en España. 1970-2000*. Alianza.
- Sloterdijk, P. (2020). *El imperativo estético. Escritos sobre arte*. Akal.
- The File Room. (s.f.). <https://www.thefileroom.org/>
- Van de Ven, C. (1981). *El espacio en arquitectura. La evolución de una idea nueva en la teoría e historia de los movimientos modernos*. Cátedra.

Wallis, B. (2011). “Arquitectura renacida: *The Board Room* de Muntadas”, en Borja-Villel et al. *Muntadas: Entre / Between* (cat. exp. Reina Sofía). Actar, pp. 115-118.

Agradecimientos

Esta investigación ha sido financiada por la convocatoria 2021 de Contratos de Investigación predoctoral UVa, cofinanciada por el Banco Santander. El trabajo se desarrolló durante un periodo de 3 meses de Estancia de Investigación Internacional en la Università luav di Venezia, en el año 2021, financiada por la Universidad de Valladolid. Agradecer el tiempo y la atención recibida por parte de Antoni Muntadas (durante este periodo de estancia) y de igual manera a la Università luav.

La investigación ha sido realizada en el marco del Proyecto I+D titulado *DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI* (ref. PID2021-123974NB-I00, 2022-2024), financiado por el Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023. Ministerio de Ciencia e Innovación. Convocatoria 2021. Un proyecto que desarrolla el Grupo de Investigación Reconocido ESPACIAR, de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.



BIO

Daniel Barba Rodríguez es Contratado Predoctoral de la Universidad de Valladolid cofinanciado por el Banco Santander (2021). Doctorando en arquitectura en el Departamento de Teoría y Proyecto Arquitectónico, con Estancia Internacional en la Università luav di Venezia (2021). Arquitecto por la ETSAVa (2019) y Máster en Investigación e Innovación en Arquitectura, con mención en Investigación, ETSAVa (2020). Premio de excelencia en Grado UVa-Banco Santander (2019).

Actualmente es Investigador Asociado del Grupo de Investigación ESPACIAR dedicado al estudio de las categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas (2021). Ha sido Investigador del proyecto I+D *Análisis planimétrico, espacial y fotográfico de instalaciones audiovisuales pioneras en la Península Ibérica desde 1975* (ref. PGC2018-095359-B-I00, del Plan Nacional de Investigación) (2020-22).

Autor de artículos indexados (SJR) e internacionales (Universidad de Chile), así como ponente invitado en congresos internacionales en la Universidad de Cuenca (Ecuador), luav (Italia) o Pompeu Fabra (España). Así mismo su investigación y labor como arquitecto ha sido reconocida en concursos de arquitectura a nivel nacional e internacional: European 15 - Viena (2020), ASEMAS (2020).