
UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO



REVISTA

DE ARQUITECTURA

DAR LUGAR A LOS LUGARES + TEMÁTICA LIBRE

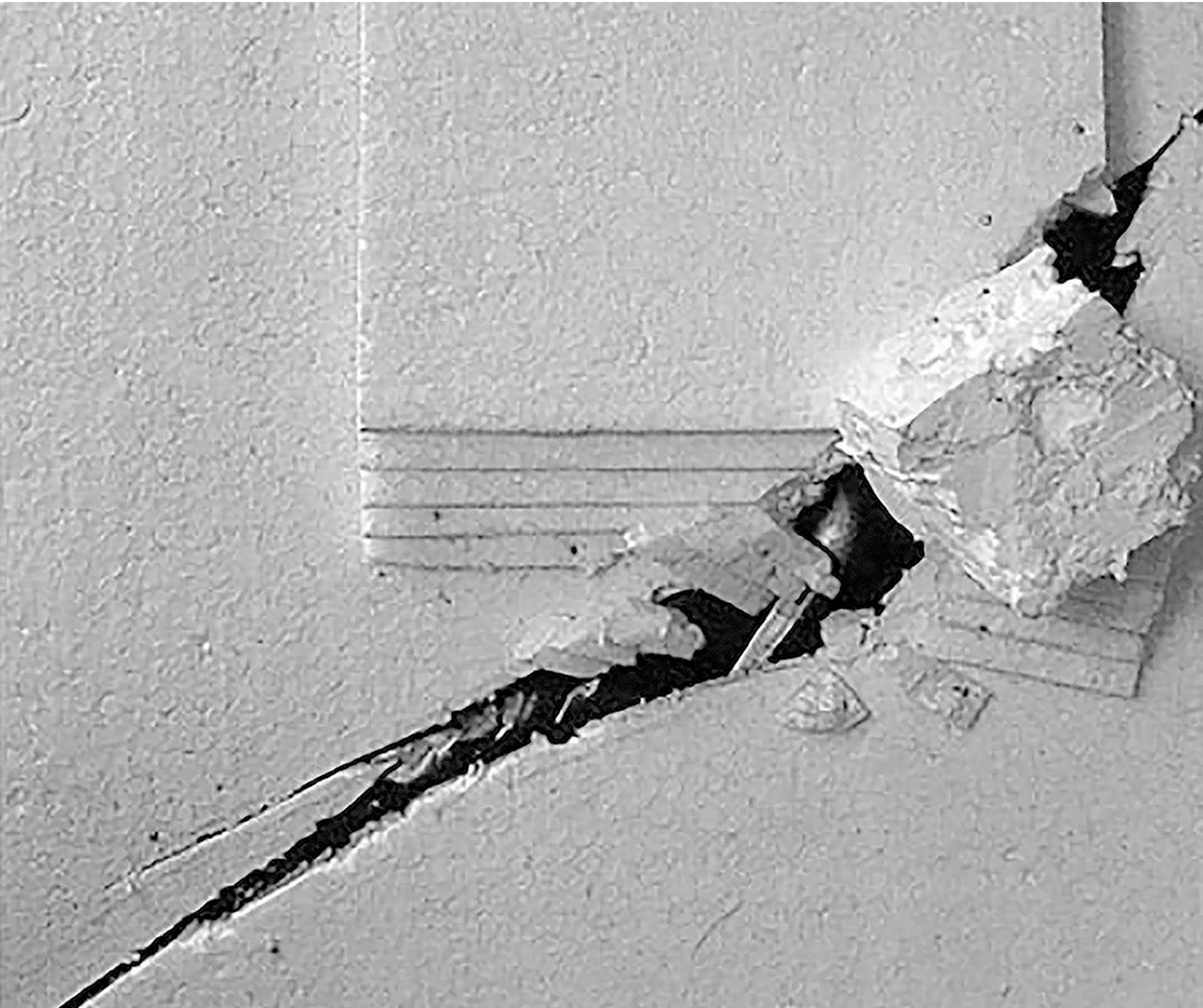
VOL. 30

#48

JUNIO 2025

ISSN 0716-8772

ISSNE 0719-5427



ESTRATEGIAS ESPACIALES DE DAN GRAHAM PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL LUGAR: INSTALACIONES, MAQUETAS Y PABELLONES

DAN GRAHAM'S SPATIAL STRATEGIES TO CONSTRUCT
PLACES: INSTALATIONS, MODELS AND PAVILIONS

DANIEL BARBA-RODRÍGUEZ
ORCID: 0000-0001-9831-1437
Universidad de Valladolid (España)
barba.rodriquez.daniel@gmail.com

Cómo citar:

BARBA-RODRÍGUEZ, D. (2025). Estrategias espaciales de Dan Graham para la construcción del lugar: Instalaciones, maquetas y pabellones. *Revista de Arquitectura*, 30(48), 168-191. Doi. <https://doi.org/10.5354/0719-5427.2025.77856>

Recibido:

2025-03-06

Aceptado:

2025-06-03

RESUMEN

El artículo analiza las estrategias espaciales de Dan Graham mediante el estudio comparativo de toda su producción artística, dando como resultado tres formatos recurrentes en su obra: instalaciones, maquetas y pabellones. Se parte de un marco teórico que sitúa su producción en el contexto de la cultura visual contemporánea, marcada por el espectáculo, la imagen y la mirada; así se plantea una noción de lugar vinculada con la experiencia visual y relacional del espacio. A partir del análisis de sus más de cincuenta obras —comparando sistemáticamente su cronología, elementos, estrategias proyectuales, intencionalidad y el papel del público—, se identifican tres categorías operativas que permiten comprender cómo Graham construye diferentes nociones de lugar. Estas estrategias espaciales no se limitan a organizar formas en el espacio, sino que definen situaciones perceptivas que activan relaciones entre los individuos, los dispositivos visuales y el entorno. En conjunto, su obra revela una arquitectura que no solo acoge cuerpos, sino que configura identidades, establece roles e induce formas de interacción social a través del ver y ser visto.

PALABRAS CLAVE

Arte y arquitectura, cultura visual, Dan Graham, estrategias de proyecto, imagen

ABSTRACT

This paper analyses Dan Graham's spatial strategies through a comparative study of his entire artistic production, resulting in three recurrent formats in his artwork: installations, models and pavilions. It is based on a theoretical framework that considers his artistic production in the context of contemporary visual culture, characterised by the spectacle, the image and the gaze; thereby, it is proposed a notion of place linked to the visual and relational experience of space. From the analysis of his more than fifty works –by systematically comparing their chronology, elements, project strategies, intentionality and the role of the public–, three operational categories are identified that provide an understanding of how Graham constructs different notions of place. These spatial strategies are not limited to arranging forms in space, but define perceptual situations that activate relationships between individuals, visual devices and the environment. Taken together, his work reveals an architecture that not only accommodates bodies, but also configures identities, establishes roles and induces forms of social interaction through seeing and being seen.

KEYWORDS

Art and Architecture, visual culture, Dan Graham, design strategies, image

INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO

El lugar en la sociedad del espectáculo: ver y ser visto

La arquitectura trabaja inevitablemente con el espacio, las ideas y las imágenes. Una de las muchas implicaciones de proyectar es que el espacio se utiliza como un ‘medio’ y, como tal, no es neutro: está atravesado por las lógicas culturales contemporáneas y occidentales (Esteban y Barba, 2021). Proyectar espacios puede ser otra forma más de expresión y de representación de ideas (Cairol y Macsotay, 2021). Estos lugares creados responden al hacer del artista o arquitecto, por tanto, el resultado está condicionado por sus intereses personales, su contexto cultural y el emplazamiento geográfico en el que se inscriben sus obras.

El espacio puede ser entendido como un ‘medio’ —en un doble sentido: como *médium* y como *mass media* (Patuel Chust, 2021)—, es decir, un recurso a través del cual los individuos y las sociedades se representan configurando una imagen de sí mismos. Esta función mediadora se manifiesta en el proceso humano de ‘ver’ y ‘ser visto’, actuando tanto en el plano individual como colectivo (Augé, 2017; Mitchell, 2020). De este modo, el uso activo del espacio contribuye a la construcción de identidades, permitiendo al individuo reforzar su autonomía a la vez que define su pertenencia al entramado social. En palabras de Bauman, se trata de una “autoconstitución deliberada y reflexiva” (2003, p. 46). Esta parece ser, al menos, una de las principales lecciones que los estudios visuales nos han dejado sobre nuestra denominada ‘sociedad del espectáculo’ (Debord, 2002) y de la ‘cultura visual’ (Mitchell, 2005), donde la noción de ‘imagen’ adquiere un rol central.

En este contexto, la imagen tiene un papel tan fundamental como problemático: es estructurante pero, a la vez, “una de las cosas más difíciles de regular” (Mitchell, 2005, p. 166). No obstante, su vínculo con el espacio se hace evidente especialmente en el ámbito de las artes visuales, en aquellas prácticas que transforman el espacio con una intención artística o ‘escenográfica’ —desbordando la dimensión ‘tectónica’ que caracteriza y limita al proyecto arquitectónico (Frampton, 2020a, 2020b)—. Ya sea a través de instalaciones, escenografías o propuestas arquitectónicas, el espacio se convierte en un componente cargado de potencial representativo: un soporte capaz de ser dotado de una imagen (Bergera y de Esteban, 2022).

Si la espacialidad cuenta con una imagen reconocible, es decir, se materializa en el espacio un concepto, idea o identidad de otro modo intangible, entonces será más apropiado hablar de 'lugar'. Esta noción cuenta con múltiples definiciones, desde su origen aristotélico (Pizarro, 1995; van de Ven, 1981) hasta aproximaciones más recientes, como el "lugar practicado" de Michel de Certeau (2000, p. 129) o el "lugar antropológico" de Marc Augé (2017, p. 49). Por ello, para sintetizar, definiremos este concepto de la siguiente manera: primero, el lugar está contenido en un entorno espacial definido, de la forma que sea, generalmente identificado como una porción terrestre. Segundo, ese espacio es además algo así como un contenedor intelectual. En él se alberga una o varias ideas, identidades o sentimientos subyacentes vinculados con este y que, por ello, a su vez definen y hacen reconocibles sus límites espaciales. Un lugar contiene al menos una idea intangible con la cual se identifica y por la cual es identificado. Por tanto, tercero, un lugar existe en el momento en que se construye una imagen definida de él; es decir, este se vuelve reconocible de manera visual, sentimental y psicológica.

En resumen, un 'lugar' se define por la formalización de una identidad reconocible en un espacio delimitado; y su 'imagen' está conformada tanto por un conjunto de aspectos materiales (incluida la formalización y los límites del espacio) como intangibles (ideas culturales, históricas, psicológicas, sentimentales, sociales, etc.).

Esta definición es una pequeña revisión de la propuesta por Marc Augé (2017), adaptada a la especificidad de la práctica arquitectónica y la creación artística. La definición de Augé, una de las más extendidas en la actualidad, es de carácter antropológico y, por tanto, se centra en la condición humana y social. Quizás por ello, Augé no considera del todo las posibilidades activas de creación, experimentación e investigación con/en el espacio; a diferencia de los ámbitos de la creación artística y arquitectónica donde se parte del espacio como un elemento que se manipula y se construye. Augé pasa por alto la importancia específica del espacio como un material más del trabajo artístico: moldeable, efímero, significable y sujeto a la experimentación. En su enfoque, el espacio se identifica con el entorno geográfico y se define a partir de todo tipo de cuestiones azarosas: contingencias debidas al paso del tiempo y a las necesidades de supervivencia de las sociedades. Por ello, tiene una aproximación apriorística del espacio y se centra solo en los aspectos intangibles que connotan a esas porciones terrestres específicas. En concreto, formula que todo "lugar antropológico" se establece cuando a un entorno espacial se vinculan tres condiciones: la "identidad" del individuo, la "relación" entre individuos y la existencia de un *continuum* "histórico" (p. 83).

Pero la puesta en práctica del lugar que se puede ver en el trabajo de los artistas y arquitectos va más allá de esta mera sucesión de contingencias históricas. Se trata de nociones de lugar entendidas desde la acción, experiencia y visión del espacio. No obstante, esto no niega las tres condiciones de Augé, los artistas y arquitectos las hacen suyas como otro constructo más, que puede ser creado y utilizado a lo largo del proceso proyectual y constructivo.

El ejemplo más directo lo encontramos en Dan Graham (1942-2022), quien aborda precisamente estas tres condiciones del lugar (de identidad, relacional e histórico). Además, para mayor interés, explora cada una desde un formato artístico diferente: instalaciones, maquetas y pabellones. Generalizando, se podría decir que Graham propuso estudiar, respectivamente, la condición humana en sus múltiples escalas: individual, pública y cultural.

Sus 'lugares' no dependen del entorno geográfico sino que parten de su contexto cultural (en su caso: la cultura norteamericana de fin de siglo). Son numerosos los temas a tratar en este sentido, los más relevantes para nuestro contexto —y la obra de Graham— parecen ser: el papel del espectáculo en la sociedad de masas y consumo (Debord, 2002); la superación del paradigma filosófico moderno, positivista y metafísico (Latour, 2022; Vattimo, 2023); la paradójica exigencia de individualidad dentro del marco restrictivo, aunque dinámico, de la cultura occidental 'líquida' (Bauman, 2003); el valor de los signos y las imágenes en la era digital de los *mass media* y la 'simulación' (Baudrillard, 2005); o, por último, la actualización de los criterios estéticos, que reconoce como válidas las propuestas con una orientación 'relacional' (Bourriaud, 2006) y que buscan vincular el *arte* con la *vida* (Foster, 2001). Se trata de cuestiones aún vigentes que afectan a todas las disciplinas implicadas en la configuración del mundo actual que habitamos, desde la arquitectura hasta el conjunto de las artes visuales.

Otro motivo que justifica el interés de todo arquitecto por aproximarse a la producción artística de Dan Graham es que su obra constituye uno de los ejemplos más lúcidos a la hora de identificar críticamente las lógicas del habitar posmoderno y contemporáneo. A través de su trabajo conceptual, Graham expone las contradicciones y lógicas confusas de la arquitectura reciente con una claridad crítica que supera a la de los arquitectos implicados en el proceso. Así lo reconoce, entre otros, el arquitecto Jacques Herzog:

Desde los inicios de su Carrera en la década de 1960, Dan Graham (1942) se ha venido ocupando de la urbanidad estadounidense, tanto de la estética del Estilo Internacional, que domina los centros de las metrópolis,

como del mundo de las casas unifamiliares, aburridas y repetitivas de sus interminables suburbios [...] Podríamos incluir a Graham en el gremio de los plagiadores. Se sirve de un producto que ya existe en la esfera de la arquitectura, se apropia de él y crea algo completamente nuevo, algo de lo que sus ídolos de la arquitectura prescinden. Las obras de Graham poseen un aspecto interrogante, subversivo y psicológico que deja entrar en juego al espectador y, con ello, al ser humano. (Herzog, 2016, p. 65)

En ese libro, escrito por Herzog e ilustrado por Pierre de Meuron, se abordan las implicaciones culturales que han tenido las nociones de ‘mirada’ y ‘transparencia’ en la arquitectura moderna —una transparencia literal en un sentido visual, representativo y político—; y su posterior revisión por parte de artistas como Dan Graham o Gerhard Richter, quienes destapan sus implicaciones psicológicas profundas —ni mucho menos tan positivas como consideraban los modernos—. Para ello, Graham hace uso de recursos y estrategias propias de la disciplina arquitectónica: una definición precisa del espacio y su materialidad (Bartomeu, 2022). No obstante, sus obras no se centran tanto en la ‘transparencia’ como tal, sino en un efecto inherente a esta cualidad: el ‘reflejo’. Este efecto se convierte en un sistema de mediación entre el acto de ‘ver’ y su contrapartida, ‘ser visto’, explorando así las implicaciones subjetivas y sociales de esa dualidad en la construcción de la identidad (Cornago, 2025).

La superficie reflectante es un material central en su obra: ya sea de forma directa, con el empleo de ‘espejos’; de manera velada, a través del reflejo siempre presente en cualquier hoja de ‘vidrio’ —cuyo grado de reflectividad varía en función de la incidencia de la luz y de sus propiedades específicas—; o mediante una variante híbrida que aúna ambos, el denominado *Two way mirror* (vidrio de doble cara), capaz de comportarse como traslúcido desde una cara y reflectante desde la otra según las condiciones lumínicas (Sanz, 2020). Además, en parte de sus instalaciones performativas y maquetas, Graham también incorpora tecnología audiovisual que añade una capa adicional de mediación visual, alterando la percepción del visitante (Alemany, 2021; Rincón et al., 2022).

El interés por los ‘reflejos’ y la ‘imagen’ no es exclusivo de Graham, forma parte de una sensibilidad compartida por diversos movimientos culturales de la posmodernidad, como el *Pop Art* (Grávalos-Lacabra, 2022). Un ejemplo significativo es Roy Lichtenstein —en especial su serie *Mirrors*—, hacia quien Graham inicialmente mostró una oposición crítica, que con el tiempo se convirtió en una admiración por su capacidad de combinar una iconicidad aparentemente sencilla con un simbolismo de gran carga

conceptual (Graham, 2009). Se trata de investigaciones artísticas que exploran el valor representativo de los espejos, reflejos y superficies para configurar ‘imágenes’. En el caso de Lichtenstein mediante una superficialidad puramente bidimensional, mientras que Graham lo explora desde una noción espacial.

Como veremos, en la obra de Dan Graham, la mirada se erige como la herramienta más poderosa del individuo, tanto para reconocerse como sujeto como para definirse en relación con una comunidad: ver y ser visto. Graham concebía entornos que conectaban a los individuos entre sí —mediante miradas, pantallas, reflejos y transparencias—. Eran espacios definidos desde una inquietud estética relacional, donde la percepción de los sujetos se constituía a través de un juego de mediaciones visuales.

METODOLOGÍA

Tres estrategias espaciales. Tres propósitos

La investigación se inscribe en el estudio de la idea de espacio contemporánea y su configuración como lugar. Desde un enfoque interdisciplinar, que integra arquitectura, arte, estética y pensamiento contemporáneo (Bocchi, 2022; Esteban y Barba, 2021; Marcos et al., 2024; Zaparaín et al., 2022), se ha adoptado una metodología comparativa de casos de estudio centrado en la producción artística de Graham.

Para ello, se ha empleado una estructura de investigación recurrente en el campo de la teoría y el proyecto arquitectónico: una primera parte dedicada a la “inquietud teórica” (Moneo, 2004, p. 2), seguida del estudio de su puesta en práctica a través de la identificación de categorías espaciales o “estrategias proyectuales” (2004, p. 3). Tal y como se ha argumentado, desde el ámbito de la arquitectura resulta valioso aprender de la figura de Dan Graham por su relevancia internacional, su enfoque interdisciplinar —a medio camino entre el arte y la arquitectura— y la pertinencia de su obra en relación con la temática abordada —la relación entre el espacio y la imagen, y como ello conforma ‘lugares’—.

En la introducción se ha expuesto ya el marco teórico desde el cual se parte. Se ha comenzado dando una definición contemporánea de lugar y su relación con Graham, así como su vínculo con la arquitectura y conceptos como ‘transparencia’ (y ‘reflejo’), y como todo ello converge en la noción de la ‘mirada’ (‘ver’ y ‘ser visto’).

Con esta base conceptual, se ha analizado el caso concreto de Dan Graham, partiendo de la comprensión de su contexto, biografía y todo el conjunto de su producción artística —un corpus compuesto por más de medio centenar de obras reconocidas internacionalmente—.

La información disponible es el resultado de la investigación en archivos museísticos especializados en arte contemporáneo y arquitectura (ej.: M.N.C.A. Reina Sofía, Museo Patio Herreriano), así como en fuentes secundarias, archivos en línea, catálogos y otras publicaciones. En primer lugar, se elaboró un inventario completo de todas las obras —disponibles— en la trayectoria de Graham y se recopiló toda la documentación descriptiva, técnica, gráfica y audiovisual accesible para cada una de ellas, con especial atención a aquella que describe su funcionamiento espacial (planos, dibujos, textos descriptivos, documentación técnica, fotográfica y audiovisual). A partir de este material, se llevó a cabo una comparación sistemática de todas sus obras, atendiendo a distintos criterios: el orden cronológico (desde la fecha de ideación hasta su construcción final); los escritos teóricos que acompañan cada pieza; el marco de pensamiento y las inquietudes del autor en cada período; las estrategias proyectuales que configuran sus elementos materiales y constructivos la intencionalidad detrás de dichas estrategias; los patrones espaciales coincidentes, sus variaciones e innovaciones; y, finalmente, el papel asignado al público en cada obra.

Como resultado tenemos que la obra de Graham se articula en tres grandes familias formales: instalaciones performativas-multimedia (años setenta y ochenta), maquetas conceptuales (1978-1981) y pabellones arquitectónicos (a partir de 1978). De manera complementaria, habría añadir como una posible cuarta familia a sus escritos teóricos y críticos —por ejemplo, *Figurative* (1956), *Schema* (1966), *Homes for America* (1966-67), *Side Effect / Common Drug* (1966), *Detumescence* (1969), *Video/Architecture/Television* (1979)—. También se ha llegado a la conclusión de que cada una de estas estrategias proyectuales responde a un propósito artístico diferente, que da como resultado una noción particular de lugar y plantea respuestas espaciales específicas. En las instalaciones se exploraba la identidad en el espacio expositivo, centrándose en la percepción del individuo como sujeto u objeto (escala humana). En las maquetas se conceptualizaba la tensión entre lo privado y lo público, abordando las dinámicas de vigilancia e interacción social (escala urbana). Y, finalmente, en los pabellones se materializaba la dialéctica entre interior y exterior, reflexionando sobre la naturaleza, la historia y la cultura del espacio construido (escala cultural).

Como veremos, se ha optado por estructurar cada una de las estrategias con una breve introducción particular, seguidas del análisis de los casos de estudio seleccionados para, así, concluir cada apartado con una discusión de los resultados destacando sus singularidades espaciales. Para facilitar la operatividad del análisis, en cada línea se ha seleccionado un número reducido de obras representativas que van a permitir ilustrar cada estrategia espacial y

evaluar su funcionamiento. Cada estrategia se examina atendiendo a la definición de la espacialidad en términos de forma, componentes y materialidad, así como la posición —activa o pasiva— del público dentro de la obra, quien puede ser definido como ‘espectador’, ‘usuario’ o ‘visitante’ (Larrañaga, 2001).

Finalmente, se concluye extrapolando el análisis de Dan Graham al conjunto de la práctica artística y arquitectónica, proponiendo una reflexión más amplia sobre el papel de la transparencia, el reflejo y la performatividad en la construcción del espacio. Se trata de una aproximación crítica y multidimensional a las estrategias espaciales, abriendo la posibilidad de comprender la obra de Graham dentro de un marco teórico más amplio, en el que la interacción entre arte, arquitectura y percepción constituye un eje central en la construcción del espacio contemporáneo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Instalaciones multimedia: sujeto y objeto

Dan Graham diseñó instalaciones artísticas que combinaban recursos espaciales, matéricos y multimedia y que, esencialmente, se trataban de lugares descontextualizados de escala humana. Eran espacios interiores, despojados de elementos decorativos o narrativos, donde únicamente se encontraban los cuerpos de los individuos. Se diseñaban con el único objetivo de albergar la acción de ‘miradas’ bajo la mediación de espejos, cámaras y monitores (CCTV). Así es como Graham creaba imágenes en el espacio que provocaban la disociación entre la identidad propia del sujeto y su percepción como objeto.

FIGURA 1

Dan Graham. (1)
Body press (1970); (2)
Two Consciousness
Projection(s) (1972); (3)
Nude Two Consciousness
Projection(s) (1975)



Nota. Herbert Foundation.
© Dan Graham

En una primera línea de trabajo, para reforzar la condición de ‘cuerpo’ humano, Graham recurrió a la literalidad: utilizaba el cuerpo desnudo de los *performers* como un recurso que radicalizaba al máximo el propósito (Figura 1). Los cuerpos desnudos, sus reflejos y una cámara por participante eran todos los elementos que componían *Body press* (1970). Ni siquiera era necesario un monitor que mostrase las imágenes, el simple hecho de grabar ya era suficiente para provocar la violencia de ‘sentirse grabado’. Dos cuerpos desnudos se situaban dentro de un espacio abstracto: un cilindro cuya pared era un vidrio curvo reflectante que conformaba un espacio íntimo —de tamaño reducido— y descontextualizado. La única acción posible en ese espacio era la de ‘ver’: al otro desnudo, a sí mismo —también desnudo—, al reflejo de ambos y a todo ello a través del objetivo de la cámara. Del mismo modo, cada individuo era plenamente consciente de estar expuesto a esa superposición de miradas por parte del otro. El grado de intimidad o de incomodidad experimentados dependería de la personalidad de cada cual, no obstante, parece inevitable que la percepción de cada individuo siempre tendiese a su objetualización como cuerpo.

En un siguiente paso, en *Two Consciousness Projection(s)* (1972), Graham añadió una componente discursiva al juego metalingüístico de miradas. En este caso, la acción la debía realizar un hombre y una mujer, ambos vestidos. El hombre la grababa a ella, quien estaba sentada y frente un monitor, viéndose a sí misma. El hombre debía describir cómo la percibía mientras ella, a su vez, debía explicar cómo se percibía a sí misma en la pantalla. Un ejercicio en bucle que ponía en evidencia la influencia que los comentarios ejercen sobre la percepción humana, demostrando los cambios que causan las miradas externas, la verbalización y el paso del tiempo. Tanto la estrategia espacial como la mediación de la tecnología se utilizaba para poner de manifiesto reflexiones sobre constructos sociales, relaciones de poder y vulnerabilidad. La mujer, sentada, estaba siendo objetualizada tanto por el hombre que la graba y la describe, como por ella misma que participa del diálogo.

Finalmente, esta línea confluyó en *Nude Two Consciousness Projection(s)* (1975). Aparece de nuevo un hombre que graba a una mujer sentada frente a una pantalla, viéndose a sí misma. Aún más extremo —o, si se prefiere, violento— resultaba el hecho de que ambos estaban desnudos y de que la acción se realizaba dentro de un espacio expositivo con público. Esta configuración de la escenografía amplificaba la percepción de vulnerabilidad y la tensión de los participantes. El espacio se convertía en un lugar hostil e invasivo para todos —participantes y público—. A la inversa que el caso anterior, la exposición pública de la *performance* traslada la incomodidad y la cosificación de la identidad a un plano colectivo.

FIGURA 2
 Dan Graham. *Present*
Continuous Past(s) (1974)



Nota. Collection, Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou (Paris). © Dan Graham.

En una segunda línea de investigación artística, Dan Graham trata temas relativos a la temporalidad y los reflejos como medio de disociación entre la identidad de un sujeto y su percepción como objeto (Figura 2). Mientras que la descontextualización espacial de sus instalaciones era el resultado de la definición material y formal (geometrías sencillas, abstractas, resueltas con superficies espejadas y sin elementos decorativos), a mayores, hizo uso de la mediación tecnológica para añadir una descontextualización también temporal. De esta manera, en obras como *Present Continuous Past(s)* (1974), se proyecta un lugar que dentro de lo posible no respondía a las lógicas newtonianas del espacio tiempo —dicho esto, por supuesto, en un sentido más perceptivo que literal—. La instalación artística se definía una vez más como un 'espacio interior' de geometría cúbica y rematado con espejos en todas sus superficies. La virtualización del espacio físico era evidente e inmediata; era difícil percibir una escala concreta, ya que se estaba en un espacio reflejado *ad infinitum*. A mayores, se añadía la componente virtual que hacía su labor correspondiente con la percepción del tiempo. Graham utilizaba el recurso del *Time Delay* (retardo temporal)¹ para emitir en la pantalla imágenes en diferido de ese mismo espacio. Gracias a una cámara de vídeo y un monitor (CCTV), la acción de los individuos —multiplicada por todos los espejos— se veía en la pantalla con unos segundos de retardo. Así se generaba una disrupción de la percepción del sujeto hacia un desdoblamiento de su experiencia: la imagen audiovisual le desvinculaba de su vivencia en el presente y, en cierto sentido, objetivaba su percepción, viéndose a sí mismo como si se tratase de otra persona (Barthes, 2020).

¹ Dan Graham explora esta cuestión de manera sistemática en una serie de instalaciones llamada: *Time Delay Rooms*.

FIGURA 3

Dan Graham. *Public Space*
/ *Two Audiences* (1976)



Nota. Herbert Foundation.
© Dan Graham.

Una tercera línea fue hacer un uso exclusivo del ‘reflejo’ con el fin de virtualizar la espacialidad, añadiendo la superposición de imágenes al conjunto del espacio real (Figura 3). En *Public Space/Two Audiences* (1976), Graham diseñó un experimento social al intervenir en un espacio expositivo neutro, dividiéndolo mediante una mampara de vidrio que producía un ligero reflejo. A mayores, en uno de los extremos colocó un espejo que cubría toda la pared, duplicando así la dimensión percibida del espacio. Ese doble juego de reflejos (uno en el espejo y el otro, más tenue, en la mampara) lograba un lugar de atmósfera desmaterializada sin la necesidad de incorporar ningún recurso tecnológico. Los dos grupos de espectadores se observaban mutuamente, siempre bajo la mediación de su propio reflejo superpuesto tanto en la mampara como en la pared del fondo. Además, la división del espacio generaba un efecto de enmarcado que enfatizaba la utilidad del espacio como ‘lugar de observación’.

Todas estas instalaciones performativas y multimedia tenían en común que se trataban de lugares definidos para que cualquiera explorarse en su interior su identidad como ser humano —individual y social—. Parten de la base de que el espacio no se entiende como el resultado de contingencias históricas dadas sino como una realidad creada: un entorno artificial, construido con fines artístico-sociales. El espacio se proyectaba para funcionar como ‘medio’: servía como dispositivo de reflexión sobre la corporalidad humana, las dinámicas de conformación de la identidad y la medición de las imágenes (audiovisuales y especulares). Resueltos de una manera aparentemente simple —espacios de geométricas sencillas, generalmente definidos por superficies espejadas—, en realidad se

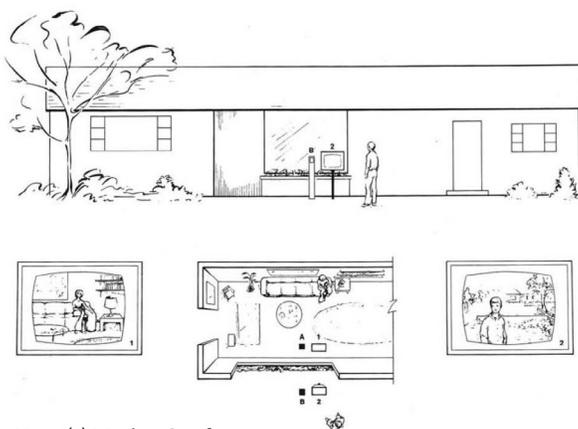
revelaban como lugares escenográficos complejos que enfatizaban y promovían el acto de ‘ver’ y ‘ser visto’, orientando el discurso hacia cuestiones relacionadas con la identidad y la otredad. Eran lugares de introspección, descontextualizados de su entorno espacial —y en ocasiones incluso temporal—, que focalizaban toda su atención en la construcción de la identidad del individuo (Machado-Penso y Serrano-López, 2024; Ruiz-Martín, 2023).

Maquetas: privado y público

En la evolución de las instalaciones ya se evidenciaba cómo, progresivamente, Graham deja de centrarse en la autopercepción individual y se interesa por la conciencia de grupo. Frente a las primeras, de escala íntima, sus últimas *performances* estaban dirigidas a un grupo amplio y anónimo de espectadores: Graham enfrenta al *performer* con la masa anónima del ‘público’. A ello debemos sumarle el interés que ya mostró —en sus artículos de los sesenta— por la vivienda y el habitar en la sociedad norteamericana. Con todo esto en mente, el siguiente paso de su investigación artística ya parecía anticipado: una reflexión sobre la condición que lo privado y lo público tenía en su sociedad.

Ante la imposibilidad de intervenir un verdadero hogar norteamericano —más allá de una actuación puntual y performativa—, Graham hizo uso de la maqueta como un recurso de proyecto pragmático que permitía lograr este objetivo. A través de su diseño, Graham pudo ampliar su ambición conceptual sin necesidad de aumentar sus recursos (económicos, temporales, legales, etc.). Toda maqueta funciona estimulando la imaginación del espectador. Se trata de construcciones conceptuales que, en el caso de Graham, exploraban el habitar humano y cuestionaban la relación entre el ámbito familiar (privado) y social (público).

FIGURA 4
Dan Graham. (1) Picture Window Piece (1974); (2) Alteration to a Suburban House (1978)



Nota. (1) Marian Goodman Gallery; Van Gerrewey, 2021, p. 8; © Dan Graham; (2) Museo Nacional Reina Sofía. © Dan Graham.



Alteration to a Suburban House (1978) es una versión conceptualmente más ambiciosa —aunque en formato de maqueta— de la idea explorada en la instalación *Picture Window Piece* (1974) (Figura 4): dos televisores emitían en tiempo real imágenes del interior del hogar a la calle y viceversa; exponiendo la intimidad doméstica al espacio público y transformando la calle en un espectáculo voyerístico dentro del hogar (Lozano, 2017). La maqueta de 1978 proponía una espacialidad más radical, pero siempre bajo la premisa de aceptar que esta se convierte imaginariamente en una realidad construida. Sin necesidad de elementos añadidos, en aquella ocasión es el propio hogar, por su definición constructiva, el que traiciona la privacidad de su interior exponiéndose a la calle. Se sustituye la fachada por un paramento transparente y se construye un tabique-espejo transversal que divide el hogar en dos mitades. La reflexión conceptual ha sido ya tratada con detalle por Iñaki Ábalos (2000), Beatriz Colomina (2006), Steve Dixon (2007) y Jacques Herzog (2016). Sin menoscabo de su aspecto conceptual, quizás nos resulte más interesante y didáctico fijarnos en la resolución material de la propia maqueta. Con una apariencia casi de juguete, parece tomarse poco en serio; rehúye la perfección, permanencia y elegancia que suele caracterizar a toda maqueta arquitectónica (cuyo objetivo debería ser mostrar las bondades de la futura obra arquitectónica). Es de este modo como el artista hace patente la crítica a la condición escenográfica del suburbio norteamericano. Además, para que no haya duda, Graham decide representar un tramo anodino de calle. La maqueta se resuelve de tal modo que resulta más cercana a la violencia espacial implícita en la película *Dogville* (von Tiers, 2003) que a una potencial comunidad de vecinos —donde de verdad se pudiera habitar, socializar o crear vínculos profundos—. Recuperando la definición de Marc Augé (2017), fácilmente se puede considerar que estas maquetas son otra representación más del ‘no-lugar’ dentro de la sociedad contemporánea.

Una propuesta parecida, *Video Projection Outside Home* (1978) (Figura 5), mantiene la reflexión planteada en torno a la maqueta y la combina con la estrategia audiovisual de *Picture Window Piece*. En esta ocasión, la televisión instalada en el jardín se alza con un valor añadido iconográfico, como ‘medio de comunicación’, acercándose a la lógica del espectáculo de los grandes carteles publicitarios. De nuevo, la seguridad del interior doméstico se ve traicionada al quedar expuesta al vecindario —a modo de *reality show*—. Graham fuerza la relación entre la privacidad interior y la visibilidad pública, y lo hace desde la ironía. En ningún caso parece considerar que estas maquetas proponen un lugar de relación deseable, simplemente funcionan como crítica a la esterilidad del espacio (sub)urbano. La sociedad del espectáculo y los medios de comunicación confunden la imagen pública y privada en un juego —forzado— de visibilidades que despoja al hogar de su intimidad.

FIGURA 5
Dan Graham. Video
Projection Outside Home
(1978)



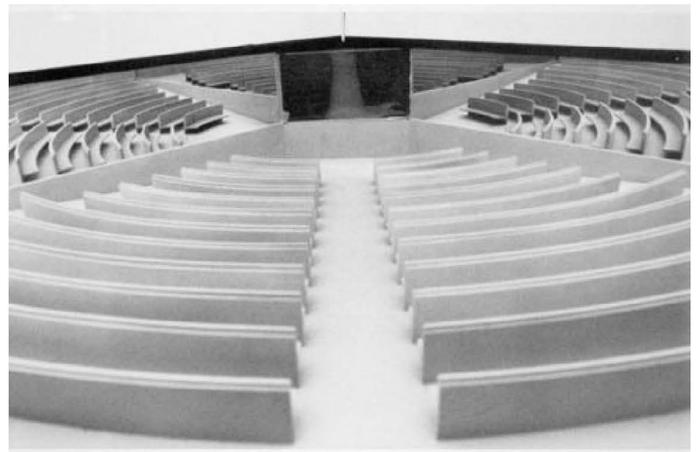
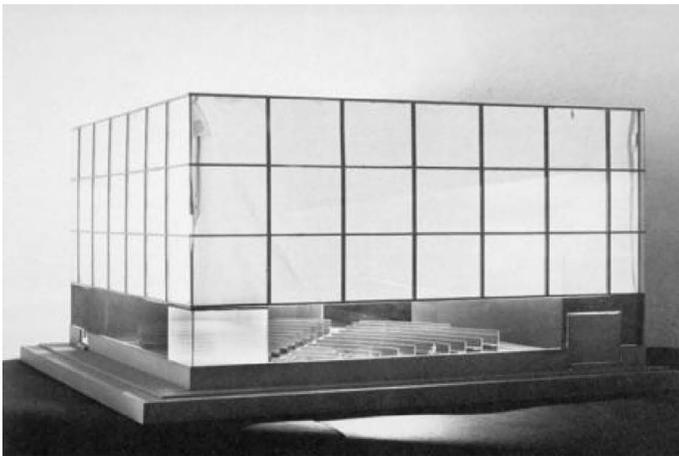
Nota. Marian Goodman
Gallery. © Dan Graham.

En contraposición, finalmente, *Cinema* (1981) (Figura 6) supuso el último proyecto en forma de maqueta. Sin embargo, en esta ocasión el recurso no se utilizó de manera cínica, sino como la única posibilidad de proponer un programa arquitectónico y social ambicioso. La maqueta ya no tiene esa materialidad barata e inmediata, esta vez sí aparenta la seriedad y representatividad que se espera de la disciplina arquitectónica. A través del proyecto de un cine, Graham une su interés por la cultura urbana y la cultura visual: el poder de la imagen en la sociedad del espectáculo. Continuando con la tradición del teatro y cualquier otro espacio de representaciones, el valor de un espacio de proyección no reside tanto en su función literal sino en su papel social. Es decir, en una sociedad del espectáculo, un espectador no va al cine solo para ver una película, sino para 'sentirse' viéndola; para experimentarse como parte de un acto colectivo. Esto es lo que Graham parece sugerir con este proyecto, donde los esfuerzos geométricos de la planta se centraron en generar superficies espejadas que reflejasen a los espectadores; como contrapartida, la

pantalla de proyección quedaba retirada a una superficie modesta en una de las esquinas. El cine se convierte así en un lugar de relación, donde el individuo dejaría de lado toda condición privada en busca de una representación pública (Quesada, 2005).

A través de las maquetas, en términos conceptuales, Graham trataba sobre la identidad humana a una escala urbana: una reflexión sobre las ideas de 'hogar', 'vecindario' y 'comunidad'. Las maquetas funcionan como espacios potenciales, imaginarios. A pesar de que no se hayan construido —ni haya existido nunca tal intención—, los espectadores aceptamos que esa realidad existe y nos imaginamos su funcionamiento espacial. Son lugares potenciales de relación que exploran de manera crítica las conexiones entre el ámbito privado y el público, forzando una cierta violencia visual.

FIGURA 6
Dan Graham. Cinema (1981)



Nota. Collection, Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou (París). © Dan Graham.

Pabellones: interior y exterior

El interés conceptual de las maquetas es incuestionable; sin embargo, su interés espacial es más dudoso. En ellas, todo recae en la capacidad imaginativa del espectador; a diferencia de sus primeras instalaciones, donde la intención conceptual se experimentaba —de manera directa— a través de la mediación del espacio. Esto justifica, en gran medida, el cambio de estrategia de Graham hacia la construcción de 'pabellones' (una arquitectura con fines estéticos y lúdicos, sin necesidad de un programa específico). Los pabellones suponen un aumento de escala real respecto de las primeras instalaciones, pero una reducción respecto de la escala conceptual en la que operan las maquetas. No obstante, el ámbito de reflexión que proponen los pabellones va más allá de la condición individual del ser humano —explorada en las instalaciones— e incluso supera la condición urbana —de las maquetas—. Se podría argumentar que los pabellones apelan a la condición social, cultural e histórica, marcando así un salto final en la investigación artística de Graham.

Los pabellones fueron concebidos como arquitecturas ligeras, resueltas con una materialidad y unos detalles constructivos altamente refinados —bajo la influencia, crítica, de Mies (Herzog, 2016)—. Su diseño formal buscaba enmarcar el entorno, generar direccionalidad en la mirada y proponer juegos visuales basados en la superposición de transparencia y reflejos. Esto, junto con cuestiones vinculadas con el refuerzo de la iconicidad y el papel lúdico-activo de los visitantes, pretendía (re)construir un lugar añadiendo una identidad artística a la identidad ya preexistente de cada contexto.

A la par que proyectaba las maquetas, Graham exploró por primera vez esta tercera vía con *Pavilion/Sculpture for Argonne* (1978-81) (Figura 7.1)². Funcionaba como un dispositivo espacial diseñado para mediar en aquello que siempre caracterizó su trabajo: miradas, transparencias y reflejos. Esta inquietud se convirtió en el tema principal de sus pabellones: cómo, a través de una construcción espacial, se puede promover el acto de observar a la vez que se hace patente su contrapartida, ser visto. Una ‘doble exposición’ (*Double Exposure*; 1995) (Colomina, 2006).

FIGURA 7

Dan Graham. (1) *Pavilion/Sculpture for Argonne* (1978-81); (2) *Two Adjacent Pavilions* (1982); *Octagon for Münster* (1987)



Nota. (1) Argonne National Laboratory, Illinois, Van Gerrewey, 2021, p.10. © Dan Graham; (2) Documenta VII, Kassel, Van Gerrewey, 2021, p.11, © Dan Graham; (3) Lisson Gallery, © Dan Graham.

² En el título se detecta la incertidumbre de Graham para categorizar inicialmente este experimento espacial: ¿se trataba de una evolución de sus primeras instalaciones artístico-performativas (*Sculpture*) o era más bien una nueva estrategia vinculada con mayor intensidad al ámbito arquitectónico que tanto le interesaba (*Pavilion*)

Al principio, el potencial de esta estrategia espacial residía en explorar formas esenciales —siempre con el objetivo de promover efectos de delimitación espacial, juegos de miradas y la relación lúdica entre los visitantes y su contexto—. Un ejemplo básico pero icónico es *Two Adjacent Pavilions* (1982; Documenta VII) (Figura 7.2). Se empleó la estrategia de la dualidad generando una ligera diferencia perceptiva: se trataban de dos prismas idénticos en su geometría y materialidad, salvo que uno estaba techado y el otro no. Este gesto tan sencillo diferenciaba por completo las condiciones lumínicas de cada espacio interior, alterando así también la transparencia y reflexividad de sus cerramientos de vidrio. El prisma techado funcionaba como un volumen reflectante al exterior (opaco) desde cuyo interior se podía observar el entorno, mientras que el otro prisma se alzaba como una cabina de vidrio (transparente) que exhibía a todo visitante que entrase en su interior.

FIGURA 8
 Dan Graham. (1) Two-Way Mirror Triangle with One Curved Side (1996); (2) Rooftop Urban Park Project (1991); (3) Half Square Half Crazy (2004)



Nota. (1) Collection Vågan County (Norway), Whitney Museum of American Art, © Dan Graham; (2) Dia Art Foundation, © Dan Graham; (3) Pino Musi-Associazione Culturale Borgovico 33, © Dan Graham.

Otro ejemplo de geometría contundente es *Octagon for Münster* (1987; Schloss Nordkirchen, Münster, Alemania) (Figura 7.3). El pabellón se instaló en el paseo de un entorno natural. Gracias a su geometría central, de planta octogonal, este se alzó como un nuevo punto de referencia, el cual establecía un nuevo orden en el entorno y lo dotaba de una identidad singular —por motivos de extrañamiento—. Se podía acceder a su interior a través de una de las ocho paredes, la cual era móvil y actuaba como puerta oculta. Similar a un puesto de caza, se trataba de un espacio de observación cuyo interior quedaba oculto por unos paramentos reflectantes (espejos). Dentro de ese espacio se podía observar, de manera privada, a la naturaleza y los senderistas que recorrían el camino. A su vez, desde el exterior, los visitantes podían disfrutar de los efectos visuales que se generaban en las paredes angulosas del pabellón al verse reflejados ellos mismos y el entorno natural.



Con el paso del tiempo, el artista fue explorando otras cuestiones paralelas que enriquecieron su investigación espacial. Hay ocasiones donde se observa una modestia total en el diseño de los pabellones. En ellas, el artificio construido cede todo su protagonismo al entorno y se erige como un medio que fortalece el valor que ya existía. El ejemplo más radical probablemente lo encontremos en *Two-Way Mirror Triangle with One Curved Side* (1996; Artscape Nordland, Vågan, Noruega) (Figura 8.1). El pabellón tenía la sencilla finalidad de situar —de manera física y visible— un punto de coordenadas referencial en el lugar, definiendo así un entorno natural que de otra manera no tendría límites claros. El pabellón también actuaba como punto desde donde se orientaba la mirada de los visitantes, poniendo en valor el acto de ‘viajar y ‘contemplar’.

Las reflexiones antropológicas que tan presentes estaban en las primeras instalaciones y maquetas parecen quedar en un segundo plano en los pabellones, dando paso a acciones más lúdicas relacionadas con el disfrute y la contemplación. Como toda instalación *site-specific* (Larrañaga, 2001; Maderuelo, 2008; Sánchez Argilés, 2009), el elemento catalizador de toda la intervención reside en el acto de escoger el contexto. De ello se desprenderán todas las sugerencias —tanto intelectuales como perceptivas— que la obra vaya a proponer. Por ejemplo, *Rooftop Urban Park Project* (1991; Dia Art Foundation, Nueva York) (Figura 8.2) dirige la mirada a la vida urbana; mientras que *Half Square Half Crazy* (2004; Como, Italia) (Figura 8.3) carga con un fuerte simbolismo político y arquitectónico al emplazarse frente a la Casa del Fascio de Giuseppe Terragni.

FIGURA 9
Dan Graham. (1) Triangular Bridge over Water (1990); (2) Heart Pavilion (1991)



Nota. (1) Laumeier Sculpture Park Commission, © Dan Graham; (2) Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Whitney Museum of American Art, © Dan Graham.

En otras ocasiones, Graham se adentra en la semiótica de formalizaciones más autorreferenciales, donde toda la estrategia se fundamenta en una forma icónica (Figura 9). Para ello, se apoyaba en geometrías abstractas y potentes, como *Triangular Bridge over Water* (1990), donde se desestabiliza el entorno natural produciendo un extrañamiento por su geometría abstracta, desconcertante y deconstructiva. Hay incluso pabellones donde directamente se podría hablar de “concepto específico” (Sánchez, p. 36). En casos como el *Heart Pavilion* (1991), la imagen iconográfica prevalece sobre el contexto; el ‘concepto’ parece ser lo que se apodera del impacto. La construcción, su formalización y materialidad ceden todo su valor al significado iconográfico que justifica su existencia (en este caso, algo tan ingenuo como un ‘corazón’).

Resulta más sofisticado cuando es el título del pabellón —y no una analogía formal— quién dota de significado conceptual a la obra. Es un sencillo recurso lingüístico que asigna al pabellón un significado conceptual que trasciende lo fenomenológico, como por ejemplo ocurre en *Girls’ Make Up Room* (2001) (Figura 10) —*Habitación para que las niñas se maquillen*—. Se trata del mismo funcionamiento semiótico que ocurre con el título de toda obra artística o con el pie de página que acompaña a una fotografía: la significa, explica y justifica (Benjamin, 2021).

FIGURA 10
Dan Graham. *Girls’ Make Up Room* (2001)



Nota. Hauser & Wirth (Zürich)/Whitney Museum of American Art / © Dan Graham.

Los pabellones son ‘espacio’ hecho visible. Son la mínima construcción necesaria para crear la separación entre un ‘interior’ y un ‘exterior’. Se puede hablar de espacio interior cuando el visitante se siente protegido de su entorno o, mejor dicho, separado. En el caso de Graham, este resguardo es una simple apariencia, para él es suficiente con generar la sensación. Esto basta para desencadenar un conjunto de relaciones entre el usuario y el exterior: entrar, exponer, observar, proteger, rodear, etc.

Graham logra este objetivo con una estrategia de proyecto sencilla pero no obvia: el pabellón funciona como un medio para ver —y ser visto—. En las obras de Graham, la separación del interior surge con la posibilidad de la mirada: una posición desde donde observar el entorno de manera objetiva, omnisciente, como si nos situáramos ante una imagen, cuadro o pantalla. Al crear estas arquitecturas mínimas, ligeras y livianas, Graham parece que quiere trascender la propia construcción para crear —o destapar— una idea de lugar conformada por el pabellón (con sus posibilidades fenomenológicas y conceptuales) y su entorno (natural, urbano o cualquier otro matiz). Estos lugares operan desde una estética de la contemplación, el disfrute y el movimiento, donde la construcción del espacio funciona como un medio para situarse en el lugar.

CONCLUSIÓN

Es importante ser conscientes del papel que tiene el espacio en la práctica arquitectónica y artística; especialmente en aquellas creaciones que apelan a la corporalidad humana. En disciplinas como la danza, la escultura y la arquitectura, el espacio se convierte en algo más que un sencillo lienzo de fondo; no solo alberga la obra, sino que es capaz de provocar la acción del usuario/espectador, generar diálogos y construir significados (Llamazares y Ramos, 2021; Zaparaín et al., 2022). Así se convierte también en un ‘lugar’.

En este contexto, las instalaciones artísticas emergen como un campo privilegiado para explorar las relaciones entre el espacio, el cuerpo y la sociedad, tal como demuestra el trabajo de artistas como Dan Graham. El artista, a través de su obra, nos invita a reflexionar sobre cómo el espacio puede ser manipulado para crear experiencias que, fundamentadas en la mirada, van más allá de lo visual. Sus estrategias espaciales nos muestran que el espacio no es un mero contenedor, sino un agente que activa miradas e induce contactos, establece roles y construye identidades. Estas ideas no solamente tienen interés desde un punto de vista artístico y antropológico, también suponen un aprendizaje para el ámbito de la arquitectura. Al entender el espacio como un ‘medio’, podemos concebir proyectos que no solo responden a necesidades programáticas, sino que también generan identidades, imágenes, emociones y conexiones sociales; lugares.

El lugar, por tanto, no debe limitarse a una definición geográfico-antropológica (como se intuye en la definición de Augé, entre otros). Es igualmente válido un espacio intervenido artísticamente, cargado así de intenciones y significados. Esto nos lleva a reconsiderar la forma en que abordamos la definición de espacios, ya sea en el arte o en la arquitectura. No se trata solo de habitar un entorno, sino que también puede servir como un vehículo para la expresividad

y la relación —siempre que así lo quiera el autor, el promotor o la comunidad—. La manipulación del espacio con una idea clara permite materializar identidades y construir narrativas que trascienden lo físico.

En definitiva, el ‘lugar’ puede entenderse como la suma del ‘espacio’, las ‘ideas’ y la ‘imagen’. Esta tríada nos ofrece un marco conceptual para explorar nuevas formas de intervención y creación, tanto en el arte como en la arquitectura. El trabajo de Dan Graham pone en evidencia que el espacio no es neutro; está cargado de significados y posibilidades que podemos activar a través de la creatividad y el proceso proyectual.

FINANCIAMIENTO

Investigación financiada por el Contrato de Investigación predoctoral de la Universidad de Valladolid cofinanciado por el Banco Santander (conv. 2021), en modalidad Posdoctoral.

La investigación ha sido realizada en el marco del Proyecto de Investigación “DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI” (2022-2025), que es parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE, Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.

CONFLICTO DE INTERESES

El autor no tiene conflictos de interés que declarar.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Daniel Barba Rodríguez: Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Adquisición de fondos, Investigación, Metodología, Administración del proyecto, Recursos, Validación, Visualización, Redacción.

REFERENCIAS

- Ábalos, I. (2000). Cabañas, parásitos y nómadas: la deconstrucción de la casa. En *La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad*. Gustavo Gili.
- Alemany, V. (2021). De la linterna mágica a las videoinstalaciones. Relevancia de las pantallas de proyección en las obras de Bill Viola, David Hockney y Tim Walker. *ArDIn*, (10), 45-69. <https://doi.org/10.20868/ardin.2021.10.4532>
- Augé, M. (2017). *Los no lugares. Espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Trabajo original publicado en 1992.
- Barthes, R. (2020). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Paidós. Trabajo original publicado en 1980.
- Bartomeu, M. (2022). Transparencia intelectual. Dan Graham, 1942-2022. *Arquitectura Viva*, 243, 46-49.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Kairós. Trabajo original publicado en 1981.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económico.
- Benjamin, W. (2021). Pequeña historia de la fotografía. En *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* (pp. 111-136). Alianza. Trabajo original publicado en 1931.
- Bergera, I. y de Esteban, J. (2022). Architecture and Contemporary Visual Culture, the Image of Realism and the Realism of Image. *Arts*, 11(26), 1-13. <https://doi.org/10.3390/arts11010026>
- Bocchi, R. (2022). *Spazio, arte, architettura. Un percorso teorico*. Carocci editore
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora. Trabajo original publicado en 1998.
- Cairol, E. y Macsotay, T. (2021). Introducción: cuando los espacios devienen arte. Obra de arte total, instalación, entornos inmersivos. *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, (9), 15-24. <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.31663>
- Colomina, B. (2006). Doble exposición: alteración de una casa suburbana (1978). En *Doble exposición. Arquitectura a través del arte* (pp. 195-206). Akal.
- Cornago, Ó. (2025). Colonizadores del mundo queremos que todo nos hable. Poéticas de los reflejos. *Secuencias*, (59-60), 19-36. <https://doi.org/10.15366/secuencias2024.59-60.001>
- de Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano: I. Artes de Hacer*. Universidad Iberoamericana. Trabajo original publicado en 1990.
- Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Pretextos. Trabajo original publicado en 1967.
- Dixon, S. (2007). The Digital Double. En *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation* (pp. 241-270). MIT Press.
- Esteban, J. y Barba, D. (2021). El espacio cultural desde la reconversión del patrimonio de la Modernidad. *Revista De Arquitectura*, 26(40), 50-59. <https://doi.org/10.5354/0719-5427.2021.64128>
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal. Trabajo original publicado en 1996.
- Frampton, K. (2020a). El estatus del ser humano y el estatus de sus objetos. En *Teoría* (pp. 73-122). Gustavo Gili. Trabajo original publicado en 1979.
- Frampton, K. (2020b). Hacia un Regionalismo Crítico: seis puntos para una arquitectura de resistencia. En *Teoría* (pp. 39-71). Gustavo Gili. Trabajo original publicado en 1983.

- Graham, D. (2009). *El arte con relación a la arquitectura. La arquitectura con relación al arte*. Gustavo Gili. Trabajo original publicado en 1979.
- Grávalos-Lacambra, I. (2022). Infiltraciones del pop en el imaginario urbano. El caso de Pravda, la survireuse (Peellaert, Thomas, 1967). *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3), 955-970. <https://doi.org/10.5209/aris.76224>
- Herzog, J. (2016). *Engañosas transparencias. Observaciones y reflexiones suscitadas por una visita a la casa Farnsworth*. Gustavo Gili.
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Nerea.
- Latour, B. (2022). *Nunca fuimos modernos. Siglo XXI* Editores. Trabajo original publicado en 1991.
- Llamazares, P. y Ramos, J. (2021). La instalación: del objeto a su desmaterialización. *Espacio, Tiempo y Forma: Serie VII*, (9), 357-378. <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.30490>
- Lozano, J. L. (2017). Michel Foucault y su visión del panóptico como modelo de referencia en la obra de Dan Graham. *Arte y Ciudad*, (12), 161-184. <https://doi.org/10.22530/ayc.2017.N12.451>
- Machado-Penso, M. V. y Serrano-López, F. G. (2024). El gesto como retorno a la esencia resistente del arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(3), 619-627. <https://doi.org/10.5209/aris.92683>
- Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio. En la arquitectura y el arte contemporáneos. 1960-1989*. Akal.
- Marcos, C. L., Domingo-Gresa, J. y Spallone, R. (2024). La ideación de la forma en el espacio. Estrategias de conformación espacial en escultura y arquitectura. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(2), 415-432. <https://doi.org/10.5209/aris.91696>
- Mitchell, W. T. J. (2005). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica a la cultura visual*. Sans Soleil.
- Moneo, R. (2004). *Inquietud teórica y estrategia proyectual: en la obra de ocho arquitectos contemporáneos*. Actar
- Patuel Chust, P. (2021). *Media art. Imagen y tecnología*. Universidad de Murcia.
- Pizarro, E. (1995). *Materia para un espacio. Antecedentes y nuevas propuestas* [Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid]. <https://docta.ucm.es/entities/publication/5daecdd7f051-4f81-ac1a-34ce6036828e>
- Quesada, F. (2005). *La caja mágica. Cuerpo y escena*. Arquia
- Rincón, I. I., Alonso-García, E., Pérez-Barreiro, S., & Villalobos-Alonso, D. (2022). Screen architectures in the information age. Notes on media walls and new paradigms. *Estoa*, 11(21). <https://doi.org/10.18537/est.v011.n021.a11>
- Ruiz-Martín, J. M. (2023). Arte interpasivo. La interactividad como medio interpasivo en la recepción del arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(2), 345-351. <https://doi.org/10.5209/aris.91073>
- Sánchez Argilés, M. (2009). *La instalación en España. 1970-2000*. Alianza
- Sanz Ferrero, M. E. (2020). *Dan Graham. Una exploración arquitectónica del arte* [Trabajo de fin de grado. Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/44974>
- 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.

REFERENCIAS

- Van Gerrewey, C. (2021). A Large, Finite Permutation of Specific, Discrete Variants: Dan Graham's Children's Pavilion at Chambres d'Amis (1986). *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History*, 90(3), 159-187. <https://doi.org/10.1080/00233609.2021.1942978>
- Vattimo, G. (2023). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura moderna*. Gedisa. Trabajo original publicado en 1985.
- von Trier, L. (Director). (2003). *Dogville* [Película]. Canal+; France 3; Zentropa; Isabella Films; Memphis Film; Pain Unlimited; Sigma Films; Slot Machine
- Zaparaín, F., Llamazares, P. y Ramos, J. (2022). Objeto, pared y suelo en las instalaciones artísticas. Categorías espaciales en las obras de algunas pioneras españolas del siglo XX. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 65-84. <https://doi.org/10.5209/aris.72517>