

# Del espacio para la pantalla a las pantallas como espacio

José María Jové Sandoval

Recibido 2022.07.18 :: Aceptado 2022.07.25  
DOI: 10.5821/palimpsesto.24.11884  
Persona de contacto: jjove@arq.uva.es  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4709-8765>  
Doctor Arquitecto por la UVA

## ABSTRACT

*El cine como espectáculo exigió unos espacios apropiados para acoger pantallas cada vez más grandes sobre las que se proyectaban las imágenes en movimiento. Los arquitectos tuvieron que hacer salas que transportaran al espectador a un mundo ensañado, en consonancia con el que describían las películas, acoger muchas personas, cada vez más, disponerlas en dirección a las pantallas y conseguir la oscuridad. La televisión vino a modificar el statu quo, las imágenes surgían de una caja que en uno de sus lados tenía una pantalla, el artilugio se incorporó a los hogares donde no necesitaba de ningún lugar específico ni unos requisitos de iluminación especiales. La convivencia entre el cine y la televisión pondrá en evidencia la existencia de dos tipos de pantallas: las superficies que reciben y reflejan las imágenes que se proyectan sobre ellas, y aquellas otras donde aparecen las imágenes que se emiten desde su interior, abriendo un amplio abanico de posibilidades en el uso de las imágenes en movimiento. El artículo indaga en las experiencias de artistas y arquitectos en su trabajo con las pantallas cuando exploran su capacidad de generar espacio.*

**PALABRAS CLAVE:** espacio; proyecto arquitectónico; imagen en movimiento; pantalla; videoarte.

El 28 de diciembre de 1895 los hermanos Lumière realizaron la primera sesión cinematográfica en el *Salón Indien* del *Grand Café*, en París. Asistieron 33 espectadores que pagaron un franco para ver las imágenes en movimiento. Aquellas primeras proyecciones se hicieron en espacios prestados que se adaptaban para el nuevo espectáculo. En realidad no era mucha la exigencia pues, para poder efectuar la exhibición, solamente hacía falta disponer el cinematógrafo e improvisar una pantalla.

En seguida, a principios del siglo XX, su éxito requerirá lugares adecuados para acoger las proyecciones y al cada vez más numeroso público. El referente más próximo e inmediato será el de la arquitectura teatral. En definitiva se trataba de conseguir salas con un amplio aforo, orientadas hacia un escenario donde alojar la pantalla, con un tamaño suficiente para que en los entreactos hubiera otros espectáculos, y un foso para una orquesta mientras el cine fue mudo. A estos edificios se les pedía una gran eficacia en su distribución y una técnica adecuada para cubrir sus enormes espacios y, también, una decoración opulenta que transportara a los asistentes a ese mundo onírico de las historias que iban a ver.

Paulatinamente las salas fueron simplificándose, eliminando los débitos de la tipología teatral y los excesos decorativos<sup>1</sup>. Poco a poco se fue consolidando la idea de que “sólo se necesitaba un espacio oscuro, sin ninguna referencia formal

arquitectónica previa”<sup>2</sup>, y fue imponiéndose el modelo de las *salas caja*, donde hubiera un alto grado de oscuridad, en realidad casi total. Se requerían lugares ausentes del exterior y formalmente silenciosos para conseguir la magia de la imagen.

Mediado el siglo XX apareció un curioso artilugio, consistía en un cajón con una pantalla en uno de sus lados que emitía imágenes en movimiento. Tan solo un par de cables, uno eléctrico y otro con la señal, lo fijaban al lugar donde se quería instalar. Se llamará televisión y transformará la relación entre las personas, las imágenes y el espacio. El aparato estaba pensado para ser instalado en las casas. Ya no será necesario acudir a un lugar concreto junto con otros espectadores, ni se requerirá que ese sitio tenga unas características específicas, ni tan siquiera la oscuridad.

El televisor se insertó en el ámbito doméstico con cierta naturalidad, como un nuevo mueble más, en realidad como ya se había hecho con la radio o el tocadiscos. Sin embargo impuso una nueva direccionalidad allí donde se ubicaba, como en los cines “las personas no podían darle la espalda, sino que era imprescindible estar mirándola continuamente”<sup>3</sup>.

El nuevo aparato que contenía las imágenes en movimiento y, consecuentemente, también la información, tenía algunas ventajas más: se podía mover, tan solo dependía, como mucho, de un cable o dos, y no necesitaba la oscuridad para su visionado. Y algún inconveniente: el vínculo entre las personas, las imágenes en movimiento y el espacio parecía haberse roto.

## Pantallas que reflejan, pantallas que emiten

La convivencia entre el cine y la televisión pondrá en evidencia la existencia de dos tipos de pantallas: las superficies que reciben y reflejan las imágenes que se proyectan sobre ellas; y aquellas otras donde aparecen las imágenes que se emiten desde su interior.

El éxito y la enorme expansión de la televisión, la movilidad del televisor y su capacidad para transportar la imagen, llevaron a algunos artistas a investigar las posibilidades de estos aparatos. En 1963 se produjo la coincidencia fortuita de dos acontecimientos artísticos. En New York expone Wolf Vostell, artista alemán que trabajó la pintura, la escultura, la instalación, el *décollage*, el videoarte, el happening y el *fluxus*, presenta «6 TV Dé-Coll/age» (FIG. 1). En Alemania

Occidental el artista coreano Nam June Paik realiza «Exposition of Music-Electronic Television». La obra del alemán consiste en: seis monitores de TV, seis cajoneras de oficina, teléfono, tres fotografías (b/n), una invitación de exposición y seis semilleros con berros<sup>4</sup>. Mientras, el coreano llenó un apartamento con: cuatro pianos ‘preparados’, a la manera de John Cage, objetos sonoros mecánicos, varias instalaciones de discos y cintas, doce televisores modificados y la cabeza de un buey recién sacrificado sobre la entrada<sup>5</sup>.

Se presentaron ambos montajes de forma muy diferente. Paik esparció por el apartamento los objetos y las pantallas de tal manera que los visitantes tenían que moverse entre ellos. Mientras que Vostell dispuso los televisores sobre las torres de cajoneras de oficina, cada una de dimensiones y altura diferentes, en una composición frontal, delante de una pared, que denota una intención escultórica y un manejo del vacío entre los muebles y los monitores.

En realidad se trató de performances que supusieron el origen del videoarte, la videoescultura, las instalaciones, etc. Vostell perseguía la crítica a la sociedad de consumo y la cultura mercantil, mientras que para Paik era la oportunidad de crear un nuevo lenguaje estético basado en la televisión y las imágenes en movimiento, quien desde entonces produjo numerosas esculturas construidas con aparatos de radio y de televisión, como la serie de «Family of Robot» (1986), que exploran el valor objetual del artefacto.

Por mucho que se sostenga que para los video artistas “el aparato carece de importancia excepto como portador de la imagen”<sup>6</sup>, el valor del objeto tridimensional, su relación con el espectador y con el espacio arquitectónico pasarán a primer plano. Experiencias pioneras como «Present Continuous Past(s)» (FIG. 2) y «Time Delay Room 1» de Dan Graham, ambas de 1974, subrayan esta idea inspirada por las teorías del psicólogo estadounidense Jamen Gibson en el campo de la percepción visual, quien argumenta que visualmente descubrimos el mundo en la medida en que nos movemos a través del espacio<sup>7</sup>, como sucede, por ejemplo, al circundar con nuestro cuerpo un punto concreto<sup>8</sup>. En ambas instalaciones la combinación de pantallas de televisión, espejos a modo de paramento y circuitos cerrados de video le permiten a Dan Graham cuestionar las barreras físicas del espacio construido, siendo tratado no tanto en términos espaciales, sino más bien en términos temporales. El usuario, del que siempre requiere su implicación, se observa a sí mismo a través de una pantalla, en una realidad que apenas acaba de suceder con segundos de antelación, realidad en la que lo único que permanece es el espacio construido por las pantallas<sup>9</sup>.

En la década de 1990 Gary Hill trabaja con estas cuestiones en sus videoinstalaciones. Por ejemplo, en «Between Cinema» (1991) dispone: “veintitrés monitores de video de varios tamaños despojados de sus carcasas y colocados “al azar” en la parte superior y frente a una plataforma baja, una formación similar a una fila deteriorada de piedras apiladas sueltas que normalmente se ven dividiendo parcelas de tierra”. El visitante podía ver en algunos monitores las mismas imágenes, en otros diferentes y, a veces, nada en ninguno, pero siempre se encontraba frente a las veintitrés pantallas dispuestas como Hill había determinado. Sin embargo, en «Sens Placé» (1995) (FIG. 3) hizo una instalación totalmente diferente. Utilizó cuatro monitores montados sobre unas plataformas bajas de acero con cuatro ruedas que los espectadores podían mover a su gusto, de manera que las personas interactuaban con los televisores, podían alterar su disposición, moverse entre ellas, desplazarlas a cualquier punto de la sala donde se había realizado el montaje.

▼ FIG. 1. Wolf Vostell, «6 TV Dé-Coll/age», 1963



▼ FIG. 2. Dan Graham, «Present Continuous Past(s)», 1974



▼ FIG. 3. Gary Hill, «Sens Placé», 1995.





▲ FIG. 4. Snøhetta, «Times Square», 2010-17

Estas experiencias ponen en evidencia que las pantallas de los televisores, gracias a su autonomía y movilidad, dispuestas convenientemente tienen la capacidad de producir un espacio, dentro de otro más amplio, por el que las personas se mueven mientras son seducidas por las imágenes y el mensaje del artista.

Ese espacio más amplio en el que se incluyen las videoinstalaciones es el espacio arquitectónico, y es el que proporcionan Herzog & De Meuron al matrimonio Kramlich para la nueva residencia donde albergar su colección de arte audiovisual (1997-2015). Los arquitectos se propusieron “que fuese también un espacio de exhibición de arte audiovisual o, a la inversa, una instalación audiovisual habitable”<sup>11</sup>. En el proyecto utilizan dos curvas sinusoidales que se entrecruzan produciendo y mezclando los lugares de habitar y los de disfrute del arte; ambas serán muros soporte de imágenes, pantallas de vidrio al igual que los cerramientos de la casa. Porque toda la casa se haría completamente con vidrio, explorando las cualidades de este material “que es nada y al mismo tiempo es algo”<sup>12</sup>, para que el arte audiovisual pudiera mostrarse en paredes transparentes con el entorno natural filtrándose a través de ellas.

La necesidad de penumbra, o de oscuridad total, ha sido superada por las nuevas pantallas. Ahora interior y exterior pueden relacionarse, la autonomía que proporciona la pantalla cuya superficie contiene imágenes puede convivir con la luz y la presencia del paisaje. Si el tubo de rayos catódicos proporcionó la autonomía a los televisores del siglo XX, en la actualidad esa tecnología ha sido sustituida por el plasma, por el cristal líquido (LCD), o por los diodos luminosos (LED).

Una ventaja que es utilizada de nuevo por los arquitectos suizos en su proyecto para el *Schaulager* en Basilea (1998-2003). Herzog & De Meuron construyen un áspero volumen de hormigón comprimido cuya fachada principal diseñan como si fuera una descomunal pantalla blanca, en la que incorporan, a su vez, dos grandes pantallas LED que “ofrecerán imágenes cambiantes e información sobre las obras de arte almacenadas en su interior”<sup>13</sup>.

Utilizar artilugios colocados en las fachadas de los edificios en las zonas más frecuentadas de las ciudades había sido un medio muy explorado por la publicidad. La inmediatez en la transferencia de la información, su mensaje, y, por qué no, su plasticidad llegaron a configurar ciertos espacios urbanos durante el siglo XX. Algunos considerados icónicos, baste recordar Times Square de Nueva York, que pasó, en pocos años, de estar rodeado por los grandes carteles pintados e iluminados con neón, fluorescencia o incandescencia, a estar repleto de las innovadoras pantallas de LED que permitían imágenes cambiantes. Estas superficies luminosas que parasitan las fachadas de los edificios y caracterizan la intersección entre Broadway y la 7th Avenue, junto con el tratamiento del suelo, proporcionaron a los arquitectos noruegos Snøhetta (FIG. 4), la energía para transformar este espacio en un “escenario contemporáneo para el espectáculo de la vida pública”<sup>14</sup>. Pero fue en la esquina de Picadilly Circus de Londres donde la fachada con imágenes dinámicas se llevó al paroxismo. Allí, una nueva pantalla gigantesca, que en 2018 sustituyó a las antiguas superficies anunciadoras, es capaz de dividirse o ampliarse, incluso de reconocer al espectador, su sexo, edad, hasta su estado de ánimo, y detectar el tipo de producto que le interesa para seleccionar la imagen que sea más eficaz.

Ambos casos nos alertan sobre el nuevo papel de la imagen y el singular rol que están tomando las pantallas como “superficie comunicativa”, en



▲ FIG. 5. OMA «7 screen Pavilion», 2012

terminología de Robert Venturi<sup>15</sup>. Atentos a estos aspectos el equipo holandés de MVRDV ha propuesto en 2018 su proyecto de torres gemelas de Taipei, que, como describen en su web: “se caracteriza por una pila de bloques que crean un vecindario urbano vertical, y por las fachadas de esas cajas, que incluyen medios interactivos, que comunican artísticamente el programa diverso que contienen esos bloques”<sup>16</sup>. Los nuevos edificios parecen condensar en sí mismos toda la carga iconográfica de la mítica *Times Square*. Sus fachadas recubiertas de paneles LED informarán sobre los acontecimientos del complejo programa interior, publicidad, arte, etc., aunque, en realidad, lo que están haciendo es redefinir el espacio público.

Se va asentando la creencia en la potencialidad de las pantallas espectáculo y profundizando en una nueva fenomenología y, también, explorando una nueva socialización del espacio público, como nos muestra el proyecto para «The ring of celestial bliss», para el Festival de los Faroles de Taiwán de 2013. Los arquitectos de J.J.Pan and Partners crearon un paisaje mediático con una gran pantalla en forma de helicoide alabeado de 30 metros de diámetro y 10 de altura, con un desarrollo de 270°, construido con plástico PET reciclado, y reciclable posteriormente, sobre un soporte estructural de acero y revestido por fuera con el bambú local<sup>17</sup>. La forma cóncava convertía esa parte del parque en un lugar para el encuentro, y un complejo sistema de proyectores llenaba completamente de imágenes la asombrosa superficie, envolviendo al espectador, conduciéndole a un mundo de sensaciones inimaginables o de viejas experiencias.

### ¡Todo es pantalla!

Los sofisticados sistemas de proyección actuales proporcionan inauditas posibilidades para utilizar unas renovadas superficies receptoras de imágenes. Ahora cualquier lugar es apto de recibir y de transmitir imágenes fijas o en movimiento. Unas antiguas canteras de piedra caliza se pueden transformar en un espacio inconcebible a través de las imágenes que se proyectan sobre las paredes, el suelo y el techo rocoso, como *Les Carrières de Lumière* (2008). Pero también una antigua fábrica en el centro de París, *Atelier des Lumières* (2018), o una abandonada base de submarinos en Burdeos, *Bassins des Lumières* (2020). Todos ellos lugares en desuso son reutilizados y activados por la imagen, el sonido y los efectos digitales conseguidos por multitud de modernos proyectores.

Incluso sitios sin ninguna característica particular, *salas caja* de las que hablábamos al principio, pueden ser susceptibles de mutación. En ellas el equipo japonés TeamLab ha utilizado las creaciones digitales como herramientas de transformación del espacio. La exposición «Borderies» (Museo de Tokio, 2018) sumerge al espectador en un espacio-jardín-virtual, renderizado digitalmente, en el que suelos, techos y paramentos verticales se presentan como superficies de proyección ilimitadas con las que los usuarios interactúan. El resultado es un espacio libre de reglas de uso y jerarquías de recorrido que se codifica como virtual y real al mismo tiempo, perceptivamente estimulante, dinámico y de gran fluidez, que incita tanto a la interacción del movimiento, como a la quietud de la simple contemplación. Los tradicionales límites físicos del espacio arquitectónico se transforman en soportes audiovisuales e informacionales.

### Coda

En 2013 el artista británico Issac Julien realizó en el MoMA la videoinstalación «Ten Thousand Waves». Consistió en nueve pantallas gigantes a doble cara que

ocupaban el atrio del museo neoyorkino, formando una estructura dinámica que se iba relacionando con los diferentes niveles del edificio. Estaban suspendidas en el vacío, ocupando el centro del vestíbulo, produciendo sobre los visitantes un espacio más o menos cilíndrico de desarrollo vertical, mientras que más arriba algunas zigzagueaban en medio. El público podía estar dentro o fuera, envuelto o rodeando, sentado o en movimiento, por el hecho de que las pantallas recibieran imágenes por el haz y el envés.

Un año antes OMA construyó el «7 Screen Pavilion» (FIG. 5) para el Festival de Cine de Cannes, un gran dosel con forma de pirámide, que parecía levitar, al final del muelle de la ciudad. En su interior contenía una sala para 200 asistentes que consistía en un graderío rodeado por siete pantallas en diferentes posiciones e inclinaciones. Una gran alfombra roja constituía el suelo y se prolongaba por todo el anfiteatro. Una vez dentro se producía un recinto prodigioso, las pantallas ocupaban todos los planos de visión: el frontal era como un tríptico a medio desplegar, en el suelo y en el techo había dos inclinadas, y otras dos a izquierda y a derecha terminaban de conformar este espacio envolvente en el que se veía inmerso el espectador. Tras el espectáculo, el perímetro abierto de la pirámide permitía a los asistentes ver y sentir el Mediterráneo.

Ambos trabajos recurren al uso de multipantallas para crear espacios dinámicos y transformables, que entroncan con las ya lejanas experiencias de Herbert Bayer en la Bauhaus sobre el campo de visión humana y los diferentes planos en que se puede apoyar la información<sup>18</sup>, o los proyectos de los Eames<sup>19</sup> y, también, la rica y amplia experiencia del arquitecto y escenógrafo Josef Svoboda, en los que integraban imagen en movimiento, arquitectura y la percepción del espectador.

¿Dos pantallas de 16 metros de altura dispuestas a ambos lados de un plano de 70 metros de largo pueden constituir un espacio? Evidentemente, la respuesta es ¡sí! Es lo que hace el escultor Jaume Plensa en Chicago, con su obra «Crown Fountain» (2004). Esas pantallas enfrentadas son las caras de dos monolitos formados por ladrillos de vidrio separadas por una extensión de granito negro que se inunda de vez en cuando. Ambas torres contienen en su interior multitud de paneles LED que las convierten en unas superficies digitales de tamaño descomunal que emiten sucesivamente los vídeos de los rostros de 1000 personas. De alguna manera esas imágenes nos transportan a un mundo virtual, pero la corporeidad de la intervención es innegable pues por las bocas de los gigantes retratos en movimiento brota intermitentemente un chorro real de agua. Las pantallas vítreas, las imágenes que surgen de ellas, el agua como elemento primordial y el pétreo plano horizontal constituyen un homenaje a los ciudadanos de Chicago y, especialmente, un lugar de encuentro; como indica el artista: “para la comunicación, la conversación y la interacción”<sup>20</sup>.

En estos tiempos de desconcierto, atrapados por nuestros dispositivos móviles que transportan imágenes e información, tenemos la certeza de que las pantallas siguen siendo capaces de concitar espacio mientras haya personas dispuestas a llenarlo, incluso aunque sus límites físicos sean imperceptibles. Como aún ocurre algunas noches de verano, al aire libre, gracias al halo de luz que surge del proyector.

<sup>1</sup> ÁVILA GÓMEZ, Andrés. “Las salas de cine diseñadas por las figuras de las vanguardias europeas”. *Revista de Arquitectura* vol. 15, Universidad Católica de Colombia, 2013, p. 84.

<sup>2</sup> VILLALOBOS, Daniel; PÉREZ BARREIRO, Sara. “Arquitectura de Cine. Relaciones entre Espacio Fílmico y Espacio Arquitectónico: Cines, Mitos y Literatura”. *Arquitectura de Cine*, Fundación DCOMOMO Ibérico. Valladolid, 2016, p. 22.

<sup>3</sup> GOROSTIZA, Jorge. *El intruso electrónico*, Newcastle Ediciones, Murcia, 2016, p.16.

<sup>4</sup> Ficha del MNCARS descriptiva de la instalación. Web del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía consultada el 15/10/19.

<sup>5</sup> DSICHEL, Berta. “Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]”. *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid 2006, p.21.

<sup>6</sup> FRANK, Peter. “Las instalaciones de videoarte: el entorno televisivo”. *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid 2006, p.67.

<sup>7</sup> GIBSON, James. *The Perception of the Visual World* (New York: Allen & Unwin, 1950).

<sup>8</sup> GRAHAM, D., & ALBERRO, A. (1999). *Two-Way mirror power* (p. 116). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

<sup>9</sup> PELZER, B., GRAHAM, D., FRANCIS, M., & COLOMINA, B. (2001). Dan Graham. Londres: Phaidon. (p.53).

<sup>10</sup> HILL, Gary. Página web consultada el 5/11/2019.

<sup>11</sup> HERZOG, J. & DE MEURON, P. “Residencia y colección audiovisual Kramlich”. *El Croquis* nº109/110. El Croquis Editorial. Madrid, 2002. p. 233.

<sup>12</sup> Ibídem.

<sup>13</sup> HERZOG, J. & De MEURON, P. "Schaulager". *El Croquis* nº109/110. El Croquis Editorial. Madrid, 2002, p. 225.

<sup>14</sup> SNØHETTA. Según descripción de los arquitectos, página web consultada el 21/09/2019.

<sup>15</sup> La perspicacia de Robert Venturi le llevó a hablar de la idea de "superficie comunicativa" ya en los años 60. Su proyecto para el Salón de la Fama de la Asociación Nacional de Fútbol, es un claro ejemplo de aplicación arquitectónica. Ver: VENTURI, Robert; SCOTT BROWN, Denise. *Aprendiendo de todas las cosas*. Tusquets. Barcelona. 1971, p. 87 y 91. ENCABO SEGÚI, Enrique; ESTEBAN MALUENDA, Inmaculada. "Objeto de contradicción". *Cuaderno de Notas* nº 20. Madrid, 2019, pp. 71-88.

<sup>16</sup> MVRDV, página web consultada el 20/08/2019.

<sup>17</sup> J.J.PAN and PARTNERS, página web visitada el 20/08/2019.

<sup>18</sup> RINCÓN BORREGO, Iván, et al. "La imagen como materia y material. Arquitecturas avanzadas y experimentación audiovisual desde la mirada inclusiva de Herbert Bayer". *Arte, Individuo y Sociedad* 34(1), Ediciones Complutense, Madrid, 2022, pp. 335-350.

<sup>19</sup> COLOMINA, B. "Enclosed by Images: The Eameses' Multimedia Architecture". *Grey Room*, (2). Grey Room, Inc. and Massachusetts Institute of Technology, 2001, pp. 7-29.

<sup>20</sup> PLENSA, Jaume, página web visitada el 5/11/2019.

## REFERENCIAS

ÁVILA GÓMEZ, Andrés. "Las salas de cine diseñadas por las figuras de las vanguardias europeas". *Revista de Arquitectura* vol. 15, Universidad Católica de Colombia, 2013, pp. 84-101.

COLOMINA, B. "Enclosed by Images: The Eameses' Multimedia Architecture". *Grey Room*, (2). Grey Room, Inc. and Massachusetts Institute of Technology, 2001, pp. 7-29. <http://www.jstor.org/stable/1262540>.

ENCABO SEGÚI, Enrique; ESTEBAN MALUENDA, Inmaculada. "Objeto de contradicción". *Cuaderno de Notas* nº 20. Madrid, 2019, pp. 71-88.

FRANK, Peter. "Las instalaciones de videoarte: el entorno televisivo". Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid 2006, pp. 63-78.

GIBSON, James. *The Perception of the Visual World*. Allen & Unwin. New York, 1950.

GOROSTIZA, Jorge. *El intruso electrónico*, Newcastle Ediciones, Murcia, 2016.

GRAHAM, D., & ALBERRO, A. *Two-Way mirror power*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 1999.

HERZOG, J. & De MEURON, P. "Residencia y colección audiovisual Kramlich". *El Croquis* nº109/110. El Croquis Editorial. Madrid, 2002. pp. 228-39.

HERZOG, J. & De MEURON, P. "Schaulager". *El Croquis* nº109/110. El Croquis Editorial. Madrid, 2002, pp. 220-25.

HILL, Gary. 1995. "Sens Placé". *Gary Hill página web*. Disponible en: [https://garyhill.com/work/mixed\\_media\\_installation/placing-sense-sens-place.html](https://garyhill.com/work/mixed_media_installation/placing-sense-sens-place.html) [consulta: 5/11/2019].

MVRDV. 2018. "Taipei Twin Towers". *MVRDV página web*. Disponible en: <https://www.mvrdv.nl/projects/371/taipei-twin-towers> [consultada el 20/08/2019].

OMA (2012). *7 screen Pavilion* <https://oma.eu/projects/7-screen-pavilion>

PLENSA, Jaume. 2004. "Crown Fountain". *Jaume Plensa página web*. <https://jaumeprensa.com/works-and-projects/public-space/the-crown-fountain-2004> [consultada el 5/11/2019].

RINCÓN BORREGO, Iván, et al. "La imagen como materia y material. Arquitecturas avanzadas y experimentación audiovisual desde la mirada inclusiva de Herbert Bayer". *Arte, Individuo y Sociedad* 34(1), Ediciones Complutense, Madrid, 2022, pp. 335-350. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.74210>.

SICHEL, Berta. *Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid 2006, pp. 15-42.

SNØHETTA. 2010-17. "Times Square". *Snøhetta página web*. Disponible en: <https://snøhetta.com/projects/327-times-square> [consulta: 21/09/2019].

VENTURI, Robert; SCOTT BROWN, Denise. *Aprendiendo de todas las cosas*. Tusquets. Barcelona. 1971.

VILLALOBOS, Daniel; PÉREZ BARREIRO, Sara. "Arquitectura de Cine. Relaciones entre Espacio Fílmico y Espacio Arquitectónico: Cines, Mitos y Literatura". *Arquitectura de Cine*, Fundación DOCOMOMO Ibérico. Valladolid, 2016, p. 13-36.

VOSTELL, Wolf. 1963. "6 TV Dé-Coll/age". Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Disponible en: <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/6-tv-collage>[consulta: 15/10/19].

## CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

FIG. 1. Wolf Vostell «6 TV Dé-Coll/age», 1963. Fotografía: Joaquín Cortés/Román Loes, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía © Wolf Vostell. VEGAP. Madrid, 2012.

FIG. 2. Graham, D. «Present Continuous Past(s)», 1974. Fotografía: Harry Shunk. Fuente: Pelzer, B., Graham, D., Francis, M., & Colomina, B. (2001). Dan Graham. London: Phaidon.

FIG. 3. Gary Hill, «Sens Placé», 1995. Fotografía y Fuente: Gary Hill página web: [garyhill.com](http://garyhill.com)

FIG. 4. Snøhetta, «Times Square», 2010-17. Fotografía: Michael Grimm © Fuente: Snøhetta página web: [snøhetta.com](http://snøhetta.com)

FIG. 5. OMA «7 screen Pavilion», 2012. Fotografía: Philippe Ruault © Fuente: OMA página web: [oma.com](http://oma.com)

JOSÉ MARÍA JOVÉ SANDOVAL es Doctor Arquitecto por la Universidad de Valladolid y profesor del departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos de la ETS Arquitectura de Valladolid.



▲ FIG. 1A. Villa Müller, Stresovice 820, Praga. 1928-1930. Aproximación al lugar. Fotografía viaje 1997

# Casa Müller, más allá de lo moderno

Francisco Javier Bernalte Patón

Recibido 2022.08.22 :: Aceptado 2022.09.05  
DOI: 10.5821/palimpsesto.24.10739  
Persona de contacto: [javierbernalte@gmail.com](mailto:javierbernalte@gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1485-2127>  
Doctor arquitecto por la UCLM

## ABSTRACT

*La memoria de la experiencia que viví en esta casa, hace casi 25 años, me ha acompañado durante toda mi vida como arquitecto, y sale hoy a relucir en este artículo, que muestra la complejidad de una casa llena de vida, frente a la simplificación superflua del mundo contemporáneo. Desde aquel primer encuentro con la Villa Müller, amarrada al lugar como una fortaleza moderna, y a través de un relato lineal, que remite al recorrido secuencial de la casa, el artículo abre vías sobre aquella mirada háptica de Loos, capaz de pre-sentir lo que otros no ven. La Villa Müller es mucho más que un paseo..., una promenade continua, cruzada y ascensional, que culmina en la azotea. Es la manifestación construida de aquella casa laberíntica, llena de alveolos escondidos, entre el sótano y la guardilla, donde habitan todas las casas vividas y soñadas que el hombre guarda en el subconsciente. Un subconsciente, lleno de humanidad, que nunca debió apresarse tanto por la razón. El artículo narra la experiencia de la arquitectura allí dentro de la casa, como un suceso complejo, fenomenológico, inactual, cargado de memoria trasversal. En un lugar donde las modas pasajeras habitan y mueren, no hay lugar para Loos, un arquitecto eterno, cuyo tiempo aún está por llegar.*

PALABRAS CLAVE: secuencia; complejidad; laberinto; humanidad; inactualidad.

## Encuentro

Estuve allí, en Praga en la calle Stresovice 820, hace ya algunos años, y pude visitar la villa Müller. Loos la había construido entre 1928-1930 para el dr. Müller, un joven ingeniero heredero de una importante empresa constructora, con más de 10.000 empleados, que se hizo cargo de la construcción de la casa. Una casa burguesa, coetánea con la Tugendhath de Mies y la villa Saboya de Le Corbusier<sup>1</sup>, y que sin embargo, permaneció mucho tiempo escondida. Nadie en el Movimiento Moderno la entendió, y nunca fue considerada por la crítica como una casa moderna, salvo por su rotunda volumetría cúbica, y su tersura blanca. El espacio que Loos nos había regalado, resultaba excesivamente complejo para un doctrinario moderno, aferrado a la abstracción visual.

Loos no proyectaba con el ojo, como ellos, sino que tenía la capacidad de pre-sentir e imaginar en el subconsciente las atmósferas de la casa, antes de dibujarlas. "El arquitecto primero siente el efecto que quiere alcanzar y ve después con su ojo espiritual, los espacios que quiere crear"<sup>2</sup>.

Resulta difícil desvelar los enigmas de un arquitecto tan complejo, clásico, académico, premoderno, postmoderno..., ciertamente inclasificable, si no vivimos la experiencia de la arquitectura con todos sus misterios, en primera persona, allí dentro, cerca de él<sup>3</sup>.

## Contexto

La casa se refugiaba de la calle, distanciándose, rehundida frente a esta, mostrando un extraño pero estrecho vínculo con el lugar y su genética, a lo que Loos siempre atendía. Parecía una fortaleza en la que se atisbaba, en lo alto, una atalaya dominando el paisaje. (FIG. 1A/B). Hermética, cerrada en su monolítica presencia, las ventanas dislocadas son ojos desde donde cruzar relaciones distantes con el exterior. Son la respuesta al exterior de lo que ocurre dentro; huecos para enmarcar, iluminar y ventilar, que nunca pretenden 'sacarme fuera, estando dentro', como ocurría en el Movimiento Moderno, desde que Wright nos abrió la puerta<sup>4</sup>. "A la wrigthiana proyectación del espacio en varias direcciones hacia el exterior, se contraponen la concepción loosiana del espacio centrífugo deliberado, contenido en el interior de una caja parietal, rigidamente estereotómica"<sup>5</sup>. En cualquier caso son huecos reconocibles, que aún sometidos a la vida interior, la mano del arquitecto jamás dejará de componer.

Las casas de Loos son fortalezas silenciosas que protegen a sus moradores de intromisiones ajenas, donde las ventanas iluminan el interior pero no permiten ver el exterior, ni ser observados, allí dentro, desde fuera... En esa alteridad, en la que la pared de la casa tiene dos caras –la