

**Estudios sobre
Arte Actual**

**Número 5
Julio de 2017**

5

Los Túneles de Bolonia: Maquetas en el arte de la primera década del siglo XXI

The Tunnels of Bologna: Models in the art of the first decade of the 21st century

JOAQUÍN FRANCISCO TORREGO GRAÑA

Departamento de Dibujo I. Facultad de Bellas Artes.
Universidad Complutense de Madrid (España)

Resumen:

El artículo trata sobre la presencia de maquetas en el panorama artístico de la primera década del presente siglo, diferenciándose éstas por su naturaleza a-funcional de las utilizadas en otros ámbitos. Luego de los importantes aspectos formales y conceptuales que aquellas introducen en la experiencia perceptiva y aprehensiva del espectador que las contempla lo que nos lleva necesariamente a hacer referencia a La Poética del Espacio de Bachelard entre otros autores.

Se señalan dos tipos generales de maquetas artísticas en atención a los materiales y acabados utilizados, citándose la obra de creadores nacionales y extranjeros que trabajan en uno u otro sentido: por ejemplo el español Isidro Blasco o el consagrado Siah Armajani. Y, en especial, las producciones de James Casebere.

Serán objeto de nuestro particular interés los artistas que además fotografían sus modelos y después presentan tales imágenes como simulacros últimos de múltiples realidades concadenadas. Casebere es aquí exponente de aquellos junto a otros creadores como el alemán Thomas Demand, el español Valentín Vallhonrat o la también alemana Alexandra Ranner. La construcción perversa de “artificios” con ciertos niveles de realidad y la idea de ésta como “juguete” y del juguete como realidad son aspectos que todos comparten.

Palabras clave: Espacio; miniatura; simulacro; arte.

Abstract:

The article speaks about the presence of models in the artistic scene during the first decade of this century and highlights their non-functional character in contrast with the ones commonly used in other fields such as engineering or architecture. It looks at the formal and conceptual aspects introduced into the viewer's experience by these objects, which necessarily leads us to refer to Bachelard's Poetic of Space among other writings.

In this sense, two basic types of artistic models are described regarding the materials used and their finish, both types illustrated with examples of artworks made by Spanish and foreign artists- it is the case of Isidro Blasco, Siah Armajani, and, particularly, James Casebere.

We are especially interested in artists who also photograph their models and present the images as final simulacra of multiple, conjoined realities. Casebere is a good exponent of this practice along with other creators such as Thomas Demand, Valentín Vallhonrat and Alexandra Ranner. All of them share the same interest on the perverse construction of `artifices' with certain degrees of reality, and the idea of this reality as a toy and the toy as a reality.

Key words: Space; miniature; simulacrum; art.

* * * * *

1. Introducción

Este artículo habla de maquetas en el arte actual, de los artistas que trabajan con ellas como formas artísticas per se y de otros que, además, las fotografían.

Una maqueta es un simulacro a escala reducida de un objeto o espacio ideado. Aquí trataremos aquellas desligadas total o parcialmente de la noción de proyecto, luego con significación propia: la maqueta como objeto artístico.

Y fundamentalmente consideraremos las maquetas de tipo constructivo que son representaciones tridimensionales a media o pequeña escala de espacios y formas edilicias, a-funcionales desde un punto de vista arquitectónico. Tales piezas crean entornos imaginados, simbólicos; su tamaño a menudo debe ser sólo el que es, sin que haya voluntad por parte del artista de trascender la escala con una construcción última mayor. Por ello configuran lugares de irrealidad con parámetros espacio-temporales; y también por ello suelen conformar universos metafóricos y utópicos.

Modelos a escala reducida de recintos habitables incluso sagrados han estado presentes en el arte desde la antigüedad (las llamadas “casas del alma”¹). La inviabilidad consciente o consecuente de numerosos proyectos artísticos contemporáneos encontró en las maquetas una buena solución a muchos de sus problemas materiales y expositivos, aportando con ello interesantes claves lectura. Esta es una de las razones por las que tales piezas se hicieron muy presentes en el panorama artístico contemporáneo con especial auge durante los '90, y de manera particular en los primeros años de la década pasada. Se demuestra lo dicho recordando el alto número de obras en formato de maqueta expuestas en Arco 2003 y 2004.

Para su observación diferenciamos tres tipos de maquetas artísticas en la escena actual: la maqueta como objeto expuesto, la maqueta fotografiada y la realidad física tratada como maqueta finalmente también fotografiada.

¹ Sobre este asunto, véase VV. AA. (1997). *Las casas del alma (5500 a. C-300 d. C). Maquetas arquitectónicas de la Antigüedad*. Barcelona: (CCCB). Diputació de Barcelona. Institut d'Edicions.

2. Maquetas-objeto

Éstas representan realidades en sí mismas acabadas. Desde este punto de vista dejan de ser representaciones utópicas para convertirse en ideas resueltas. De ese modo introducen en su lectura artística valores que conciernen a la experiencia particular del espectador que las contempla en cuanto a la activación paradójica del espacio-tiempo en ellas reducido y en confrontación con el espacio-tiempo real donde aquel se sitúa.

J. Pirson (1998) considera que su menor escala implica el aislamiento de la pieza respecto a determinadas contingencias espacio-temporales lo que permite abordarla en su totalidad; y comparte con Lévi-Strauss (1961) la idea de que en el modelo reducido la aprehensión del todo siempre precede a la de las partes.

Ello por evidente (a fin de cuentas, es la mecánica natural con que opera la aprehensión visual) no deja de ser importante para el análisis de la maqueta como objeto artístico. En su reducción posibilita ser abordada de manera global (el “todo espacial” allí representado-contenido) de un solo golpe de vista. En general dicho acercamiento perceptivo-aprehensivo ocurre desde un punto de vista alto que confiere al sujeto una relativa posición dominante; además en esa posición puede girar alrededor de la pieza para terminar de dominar visualmente su perímetro.

Se trata de una experiencia visual similar a la que se puede tener en la contemplación de una construcción lejana. Existe en ambos casos una distancia física y conceptual que en principio resultaría insalvable: la que conllevan la reducción de dimensiones en la maqueta y la que supone la distancia en el paisaje. Y aquí el sujeto vive una experiencia que llamaremos “soledad de la altura” y que nos remite a la imagen del individuo sobre la cima montañosa contemplando un mar de nubes y crestas en el famoso cuadro de Friedrich.

Según G. Bachelard (1965) la distancia construye miniaturas que se extienden hasta el horizonte, y, desde esa altura, el individuo se ve gratificado con una relativa sensación de dominio. Una maqueta y una construcción distante son entornos comprimidos donde todo se condensa. Ocurre que para poder “estar” en el espacio y tiempo del elemento reducido hay que “entrar” en él y ello exige salvar la distancia física que se ha señalado. En general tras un primer reconocimiento global del elemento observado, el sujeto comienza otra fase de reconocimiento particular que le lleva a visualizar y analizar las partes desde las más grandes a las de menor tamaño, siguiendo los recorridos visuales que puedan darse o que pueda él mismo dibujar, parándose en los detalles, etc.

Aplicado el proceso visual a la percepción y aprehensión de la maqueta (que va del todo a la parte), resulta lógico que el espectador desee fijarse en los detalles. Siempre que el sujeto esté motivado y la pieza le invite a ello, tal análisis será más o menos progresivo y le conducirá al “escudriñamiento” del interior.

Además, hacia la maqueta tendemos a mostrar cierto sentimiento de atracción y curiosidad que nos lleva a simpatizar con la pieza. Según Bachelard existe en el hombre un deseo natural de imaginarse dentro de las cosas y de los espacios que son pequeños. Tal vez porque éstos nos remitan a los “universos completos y seguros” de la infancia y, por supuesto, al juguete. Por ello Bachelard (1965) llama “soñador” a quien decide escudriñar la maqueta o la miniatura.

Podemos superar la distancia física entre nosotros y el espacio interior de la pieza —o de la construcción distante— de dos maneras: por la vía emocional si se da un fenómeno de proyección empática del sujeto al interior del elemento y decide “sentirse” allí tratando de imaginarse dentro; o por la vía física, lo que implica una aproximación del cuerpo.

Resulta obvio que la “aproximación curiosa” del cuerpo exige cierto desplazamiento que también conlleva un acercamiento visual para contemplar las partes internas del modelo. Tal acercamiento puede completarse con el uso de una lente de aproximación que facilite nuestra inmersión en la escala visual de los espacios interiores.

Cabría la perversión de preguntarse si es el objeto el que se agranda en el detalle haciéndose habitable para el sujeto o si es el sujeto quien toma la dimensión visual del detalle mediante el acercamiento físico con o sin el recurso de la lupa. De cualquier modo, se va a dar un primer punto de confrontación entre los espacios y tiempos de una y otra realidad.

Estar dentro de la maqueta significa habitarla, recorrerla con minuciosidad. Es una experiencia peripatética en la que focalizaremos nuestra mirada hacia los muros, los corredores, las estancias, sus recovecos... Entonces todo ello parecerá enorme que es otra de las paradojas posibles de nuestro modelo reducido: la megalomanía de sus formas y estructuras. Es el momento de la liberación de todas las obligaciones dimensionales. Como Bachelard (1965) escribe:

El soñador se convierte en el ser de su imagen. Absorbe todo el espacio de su imagen. O bien se reduce en la miniatura de sus imágenes. Y es en cada imagen donde debería determinar, como dicen los metafísicos, nuestro estar-allí a riesgo de no encontrar a veces en nosotros más que una miniatura de ser. (p. 210)

Este proceso es reversible: podemos pasar correlativamente de la parte al todo como se hizo del todo a la parte -Bachelard (1965) lo llama “ensueño gulliveriano”. Y se vuelve a producir la confrontación entre los dos tiempos y los dos espacios, dentro y fuera.

Como hemos mencionado durante los primeros 2.000 hubo en ferias de arte, museos y galerías una proliferación de maquetas artísticas de orden constructivo que aún colea y que sobre todo aluden a espacios vivenciales del sujeto actual a dos niveles: lugares claramente metafóricos y lugares propios de nuestra sociedad (interiores de apartamentos, viviendas unifamiliares aisladas o en urbanizaciones, vistas de grandes urbes, etc.).

Con carácter general podríamos establecer una diferenciación respecto a la factura final y los materiales utilizados en muchas de estas obras: hablaríamos de “maquetas deconstructivas” y de “maquetas de perfil acabado”.

3. Maquetas deconstructivas

Las maquetas deconstructivas se realizan con materiales sencillos y de reciclaje, casi improvisados, más propios de modelos procesuales que de piezas finales. Resaltan sus cualidades procedimentales, la factura fresca, espontánea, incluso torpe; se dejan ver restos de pegamento, cortes y ensamblajes poco finos. Responden pues a una estética de bricolaje pero desde lo deshecho.

Un buen ejemplo lo representa la obra del artista madrileño Isidro Blasco. En su exposición celebrada durante la primavera de 2010 en la sala Alcalá 31 (Consejería de Cultura, CAM) vimos una muestra extensa de sus piezas tridimensionales deconstructivas tanto de pared (relieves) como exentas, y en distintos tamaños desde los muy reducidos a los de media y gran escala, ya casi dentro del ámbito del 1:1 ficticio.

Isidro Blasco construye verdaderos ensamblajes con armazones desnudos de madera que soportan planos troquelados de cartón pluma o tablero. En ellos recompone puzzles fotográficos, realizados por él mismo, de lugares íntimos y de no-lugares. En su conjunto muestran vistas totales de los sitios a lo David Hockney; sólo que Hockney suele trabajar sobre el plano bidimensional y Blasco avanza más allá despegando las formas en un juego de articulaciones hacia delante y hacia atrás.

Son modelos de tipo tectónico y de irregularidad espacial, cada uno con su lógica interna como todo sistema deconstructivo cuya misión es organizar y reconstruir desde el derrumbe.

El mosaico de imágenes fotográficas (en color sobre papel brillante y de discreta calidad) que soportan dichos planos muestran sencillos apartamentos de amigos y familiares, o grandes paisajes de las mega-urbes americanas y orientales; en registros panorámicos, pero al tiempo extremadamente minuciosos, donde el artista “escudriña” y nos hace visibles todos los rincones posibles de los lugares representados desde múltiples puntos de vista, a menudo incluyendo a sus habitantes.

En los pequeños relieves y maquetas de apartamentos llama la atención la presencia de los espacios periféricos o comunes de las fincas (los muros externos, los rellanos y las escaleras) que el artista introduce para cerrar las piezas o para generar composiciones más complejas y crear en ellas trayectos espaciales. Pero deja en blanco, sin imágenes, los planos que corresponden a dichas áreas de nadie. Y limita el color al interior de las viviendas de su interés.

Hay en estas piezas de Blasco mucho del “homo faber” de Lévi-Strauss (1961): en el ejercicio manual con materiales aparentemente precarios; en la idea del niño que resuelve sus juguetes, sus espacios imaginados, con lo que tiene a mano y se satisface en la factura improvisada llena de gestos personales; en la idea de refugio, de choza ancestral.

Es la noción de bricolage lo que hace contemporáneo al primitivo homo faber. El asunto proviene sobre todo de la cultura popular norteamericana: Ya por hobby ya por necesidad, mucha de la arquitectura vernácula en poblaciones estadounidenses está realizada (o se va ampliando) por el mismo usuario. Toda una tradición de clase media que llega a Europa y arraiga en los nuevos modelos de vida doméstica con centros comerciales cercanos donde proveerse de todo lo necesario para tales actividades aquí plenamente de ocio.

4. Maquetas “de perfil acabado”

Y así llegamos al otro tipo de maquetas señalado: las que hemos llamado “de perfil acabado”. A menudo tales piezas están realizadas con elementos extraídos de maquetas

comerciales y re-compuestos según la idea del artista. También pueden estar hechas en madera o cartón, pero con una factura más cuidada llegando a ser pulcra y a conformar auténticos dioramas con un discurso metafórico detrás.

Uno de los artistas maquetadores más señalados dentro de este ámbito es Siah Armajani con obra tanto a escala reducida como a escala 1:1 (modelos habitables con ficción de uso en emplazamientos públicos). El Museo Reina Sofía organizó una exposición de sus pequeñas piezas en el Palacio de Cristal durante el último trimestre de 1.999, donde pudimos apreciar todos los minuciosos detalles de sus coloristas modelos que también conservan la impronta directa del artista.

10

En los últimos años estamos viendo un mayor número de maquetas artísticas de este tipo. Así son las que el norteamericano James Casebere ha plasmado en fotografías panorámicas de gran tamaño que fueron el centro y la novedad de su exposición inaugurada en junio de 2010, en la galería Helga de Alvear de Madrid.

Decimos novedad porque Casebere es un artista-fotógrafo maquetador célebre por sus piezas de gran lectura psicológica que venían recreando espacios interiores de fábricas, prisiones, cuarteles, hospitales, cloacas o túneles; como los escenarios de Dickens, los laberintos imaginados por Borges o La Alhambra de W. Irving.

El Casebere habitual es un bricolador de los descritos en el primer tipo, aunque bastante pulcro: fabrica sus maquetas con yeso, poliuretano y papel. Las pinta, texturiza y después fotografía con lente macro para que el plano visual penetre en el recinto y tome de él perspectivas arquitectónicas parciales así dotadas de cierta monumentalidad.

Estos recintos carecen de presencia humana. Hay en ellos un aire enrarecido y opresivo; pueden resultar lugares agobiantes, aunque no por angostos. En las fotografías no hay datos que evidencien su reducida escala con excepción de la factura material y la luz irreal que finalmente siempre terminará devolviéndonos a su condición de modelos. Son agobiantes por la atmósfera subterránea que transmiten pese a los serenos efectos de iluminación y el reposo del silencio que allí subyace.



Figura I. James Casebere

A esto hay que añadir el hecho de que a menudo aparezcan inundados por un agua turbia que en realidad es resina vertida. La inundación alcanza todo lo construido: puertas, escaleras, corredores, cimientos... Es un líquido manso que entendemos no ha podido ser detenido. En él se reflejan y diluyen hacia abajo los muros y elementos arquitectónicos que quedan por encima, ofreciendo así una duplicidad fantasmal del espacio constructivo (Fig. I).

Son lugares arquitectónicos abandonados por los que fluyen relatos carentes de protagonistas (o de protagonistas ya ausentes) y que se alzan como metáforas de lo inhabitable (Piedad Solans, 2003)². Pero se trata de dramas sumamente atrayentes porque estimulan nuestra imaginación romántica en torno a las ruinas y de ese modo hacen que nosotros seamos los protagonistas humanos que allí faltan.

Sin embargo, no es este el Casebere que en la exposición de 2010 encontramos en la primera sala de Helga de Alvear (Fig. II).



Figura II. J. Casebere (2009), Landscape with Houses 1

Las imágenes expuestas son impresiones digitales en papel y de gran tamaño que reproducen paisajes de Dutchess County, cerca de Nueva York. Muestran panorámicas aéreas o desde puntos de vista altos, de complejos unifamiliares en urbanizaciones ajardinadas y extra-radiales.

Aquí priman los colores tornasolados que responden al selectivo cromatismo de los dioramas y a la cuidada iluminación para las distintas tomas fotográficas que van desde los ambientes nocturnos con el brillo salpicado de farolas e interiores domésticos hasta las sutiles luces tempranas siempre desde cielos despejados y limpios

Nuevos Arcadias de la sobreexplotación inmobiliaria que ofrecen bienestar familiar y seguridad. Desde cerca, las casitas parecen hechas a partir de láminas de cartón en tonos pastel perfectamente cortadas y ensambladas. Nos recuerdan los magníficos y pulcros sets (en su caso auténticos dioramas a escala 1:1) de otro gran artista-fotógrafo

² Piedad Solans fue comisaria de la exposición colectiva “Arquitecturas excéntricas” (Centro Cultural Koldo Mitxelena, febrero-abril de 2003) con obra de Casebere.

maquetador cuya obra pudimos disfrutar en la Fundación Telefónica de Madrid: se trata del alemán Thomas Demand³ (Fig. III).



Figura III. T. Demand

Insistimos en que con Casebere y Demand estamos ante fotografías de simulacros que representan en el espacio tridimensional, los simulacros fotográficos de espacios originales (las fotografías de prensa de las que se apropia el alemán y las fotografías o imágenes personales que inspiran al de de Michigan). Es decir, simulacros de simulacros de simulacros de realidades primeras

Pero con el Casebere de siempre, el de los interiores y túneles anegados, damos una pequeña vuelta de tuerca más a este juego de representaciones concadenadas: aquellos simulacros constructivos de corte borgiano generan a su vez nuevos simulacros de sí mismos en el reflejo turbio de sus ficticias arquitecturas inundadas.

En la sala posterior de la citada exposición en Helga de Alvear (2010) nos encontramos con este Casebere: aquí hubo expuestas unas cuantas imágenes de medio formato de su serie “Tunnels”. Como se señala en la nota de prensa de la galería dichas imágenes transitan entre las habituales referencias a Piranesi de su autor, lo orgánico y la pesadilla tecnológica en un submundo inquietante de cloacas nuevamente anegadas. La inspiración para esta serie la obtuvo el artista de los numerosos túneles que recorren el subsuelo de Bolonia, en una de sus visitas a la ciudad italiana (Fig. IV).

³ Demand expuso en Helga de Alvear un mural fotográfico de casi diez metros de largo, que representaba un claro de bosque. A primera vista parecería la simple fotografía de un paisaje forestal. Pero en la aproximación descubríamos que lo que allí estaba no era realmente un bosque sino un decorado: un modelo construido a gran escala y con papel y cartón, luego fotografiado con una cuidada iluminación artificial para crear un ambiente de gran hiperrealidad. Destacamos la gran exposición que la Fundación Telefónica dedicó al artista alemán (PhotoEspaña 2008).



Figura IV. James Casebere, de la serie “Tunnels”

5. España

En nuestro panorama artístico hay fotógrafos maquetadores muy notables: Es el caso de Javier y de Valentín Vallhonrat. Desde 1989 el segundo viene reflexionando en torno a la veracidad del documento visual y las relaciones entre realidad y ficción. Ha recurrido a estrategias puramente ilusionistas como el trampantojo además de las maquetas constructivas, personajes de cera y animales disecados incluidos en ambientes escenográficos que reproducen con suma veracidad su hábitat natural (“Sueños del animal”).

Con ello Vallhonrat quiere rebatir una vez más el papel que tradicionalmente ha tenido la fotografía como reproductora de la realidad. Sus imágenes como las de Demand o Casebere no representan realidades sino simulacros; lo que en ellas se ve no existe, es una tramoya, un montaje producido para dar la impresión de que existe. Así ha elaborado una reflexión entre lo animado y lo inanimado, la confusión entre el original y la copia.

En septiembre-octubre de 2003, Vallhonrat presentó en la galería madrileña Elba Benítez la serie fotográfica “Moonlight”. En ella su autor fotografió maquetas de edificios representativos de diferentes culturas históricas: el Coliseo de Roma, las Pirámides de Gizeh, el Partenón, la Plaza de San Pedro, un grupo de templos budistas, catedrales góticas, etc.

Encontramos tan paradigmáticos edificios ubicados en contextos que originalmente no les pertenecen y que por ello resultan imposibles. Este hecho introduce en sus fotografías un elemento de perplejidad para el espectador y confirma nuevamente el sentido de artificio que subyace en estos trabajos. Por otro lado, las imágenes de la serie “Moonlight” están cubiertas por un velo nocturno que crea ambientes lumínicos espectrales e irreales. Tal iluminación además unifica las variaciones texturales y

cromáticas que puedan darse en los modelos y que pudieran anticipar torpemente el engaño.

Como en el caso de los anteriores, Vallhonrat también quiere ser sutil. No se trata de engañar por completo al espectador sino de inducirle el estímulo estético e intelectual que provoca el reconocimiento de un simulacro (Elena Vozmediano, 2003).

Pero si bien en las fotografías de Casebere y de Demand no aparecen figuras humanas, éstas si están presentes en las imágenes de Vallhonrat. En ellas vemos diminutos personajes en torno a los edificios y monumentos. A primera vista parecen verdaderos grupos de turistas haciendo visitas nocturnas. Pero si nos aproximamos (en la forma en que nos aproximamos a las maquetas artísticas, para escudriñarlas) observamos que sus poses son algo rígidas, que incluso se repiten o que están realizando acciones que no corresponderían a la situación y el momento representados en las imágenes.

Entonces advertimos que no son personas reales sino figurillas de las que se utilizan para los modelos de arquitectura o las maquetas de trenes. Una vez más aquí todo es ficción y la imagen última, la que vemos en la galería, un simulacro de esa ficción.

El artista quiso relacionar de manera expresa esta serie con las colecciones fotográficas de monumentos realizadas en el s. XIX. De igual modo podrían relacionarse con las *vedutas*, como las célebres de Canaletto salpicadas de pequeños grupos de personajes ficticios que animan las escenas dominadas por la contundencia de las representaciones arquitectónicas en partes también ficticias o manipuladas. Por lo cual “Moonlight” de Vallhonrat no sólo se expresó en simulacros fotográficos de simulacros constructivos de realidades arquitectónicas, sino que además representó un simulacro tanto de estilo como de género (Vozmediano, 2003).

Por último, nos parece interesante citar el trabajo desarrollado por la artista alemana activa en España Alexandra Ranner, y que se pudo ver expuesto en galerías como Salvador Díaz u Oliva Araúna (junio y julio de 2010), ambas madrileñas. Ranner reprodujo espacios interiores muy conceptuales, también a través de maquetas a pequeña y gran escala, y de fotografías finales de los interiores recreados.



Figura V. A. Ranner

Son espacios de cuidada estética un tanto fría, aislados y herméticos, amueblados, pero sin vida; o con una intuida vida virtual, pues en ellos aparecen camas deshechas o ventanas que dan a supuestos edificios contiguos en cuyos vanos la artista sitúa monitores planos de vídeo y emite imágenes de los “vecinos de enfrente” moviéndose por su casa o cambiándose de ropa.

Esa es la única presencia humana que habita los fríos espacio de Ranner y que se presentan al espectador como las visiones de un mirón que es él mismo (Fig. V).

La artista llama “cajas” a sus maquetas y esto es lo que son: cajas cerradas, impersonales dioramas de nuestra sobre-modernidad; recintos interiores que por su estética minimalista parecerían “no-lugares de cierta intimidad”, y a los que nos asomamos desde el plano mural que queda abierto y que limita nuestras visiones perspectivas del sitio, como lo haríamos ante una escenografía en caja italiana.

A diferencia de Casebere, Demand o Vallonhart, la artista expone sus maquetas como piezas exentas (de pequeño formato sobre plintos y de gran formato llegando al 1:1) junto a las tomas fotográficas de los interiores, realizadas con lente macro.

En tales capturas finales tampoco hay referencia de escalas ni reconocimiento de la ficción del original a no ser por alguna calidad material que remite a la maqueta y que se evidencia de nuevo al aproximarnos a la fotografía expuesta.

Cabría otra lectura de no ser por la existencia de dichas huellas: que las maquetas expuestas reproducen de manera objetual las tomas fotográficas de lugares reales previamente fotografiados. Entonces estaríamos ante simulacros tridimensionales de simulacros fotográficos de realidades existentes.

6. Cuando el mundo real se convierte en maqueta-juguete fotografiado: otra vez el ensueño de Gulliver

Sobre estos usos de la maqueta artística física o fotografiada y el complejo encuentro de realidades y ficciones que en ello se establece, queda mencionar una paradoja más que ha estado recientemente en boga primero entre ciertos creadores y enseguida, entre numerosos aficionados gracias a las facilidades que proporcionan los foros en Internet para buscar soluciones técnicas más o menos ortodoxas pero eficaces.

Nos referimos a la técnica fotográfica conocida como “tilt-shift” a través de la cual podemos conseguir que las imágenes del mundo real, con todo lo que cabe dentro, se conviertan en lúdicas visiones de maquetas en miniatura. Aquí son necesarios unos objetivos especiales originalmente concebidos para preservar las líneas rectas de los edificios en tomas profesionales para arquitectura.

La técnica se basa en el principio de Scheimpflug: la descolocación de los planos de visión y enfoque realizando movimientos de la lente respecto al sensor de la cámara (inclinando, “tilt”, y desplazando, “shift”). De ese modo manipulamos la mecánica normal de una cámara y de nuestra percepción natural, donde el plano de visión y el plano de enfoque son paralelos. Resulta de ello una notable alteración de la profundidad de campo que engaña al ojo haciéndole creer que la imagen tomada de la realidad muestra una escena con una escala original muy reducida (Fig. VI).



Figura VI. Jon Berry

7. Conclusión

Jean Baudrillard acuñó un término, “simulacionismo”, y lo aplicó a determinadas tendencias plásticas de la década de 1980. A partir de dicho término y de aquel contexto plástico afirmamos que en nuestra sociedad todo es simulación.

Referencias bibliográficas

- Bachelard, G (2000) [1957]. *La poética del espacio*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Giedion, S. (2004) [1964]. *El presente eterno: los comienzos de la arquitectura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Giedion, S. (2010) [1941]. *Espacio, tiempo y arquitectura*. Barcelona: Ed. Reverte.
- Grau, C. (1989). *Borges y la arquitectura*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Heidegger, M. (2009) [1969]. *El arte y el espacio*. Barcelona: Herder.
- Lévi-Strauss, C. (2002) [1961]. *El pensamiento salvaje*. Barcelona: Fondo de Cultura Económica de España.
- Maderuelo, J. (1991). *El espacio raptado. Interferencias entre arquitectura y escultura*. Buenos Aires: Ed. Biblioteca Mondadori.
- Pirson, J. F. (1988). *La estructura y el objeto. Ensayos, experiencias y aproximaciones*. Barcelona: Ed. PPV.
- Rykwert, J. (1999) [1972]. *La casa de Adán en el Paraíso. La idea de la cabaña primitiva en la historia de la arquitectura*. Barcelona: Ed. G. Gili.
- Vozmediano, E. (2003, 2 de octubre). El Grand Tour de Vallhonrat. *El Cultural*. Recuperado de <http://www.elcultural.com/>
- VV. AA. (1997). *Las casas del alma. Maquetas arquitectónicas de la Antigüedad (5. 400 a. C. – 300 d. C.)*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània. Diputació de Barcelona.
- VV. AA. (2003). *Arquitecturas excéntricas*. San Sebastián: Koldo Mitxelena Kulturunea.
- VV. AA. (2003). *La ciutat que mai no existí. Arquitecturas fantàstiques en l'art occidental*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània. Diputació de Barcelona.