

ESPEJOS

No tenemos necesidad de otros mundos. Lo que necesitamos son espejos.
Dr. Snaut

1

Se considera a menudo que el espejo, junto con el laberinto, simboliza el infinito, la suplantación y la ilusión. Por medio del espejo, el espectador percibe un reflejo de otro espacio y otro tiempo, un reflejo que difiere de su punto de referencia “presente”. Al introducir su identidad en diversas áreas del proceso artístico, el espejo evoluciona sin cesar hacia nuevos contextos y estados metamórficos, alimentado por una cultura a la que seduce con el atractivo visual y sensorial inherente a su naturaleza.

El título de la exposición está inspirado en “Espejo, espejito”¹, un episodio de la clásica serie de ciencia ficción *Star Trek*. Este célebre episodio presenta la realidad alternativa conocida como “Universo Espejo”, uno de los universos paralelos que existen en el canon de la serie en cantidad potencialmente infinita. A grandes rasgos, los personajes del Universo Espejo son los mismos que los de la continuidad “normal” de *Star Trek*, pero en general sus personalidades son mucho más agresivas, desconfiadas y oportunistas. Mientras que el universo de *Star Trek* suele representar el futuro como una visión optimista que valora la paz y la tolerancia, los episodios ambientados en el Universo Espejo muestran una versión distópica. La estrategia de la serie depende en gran medida de su expansión del episodio original en múltiples variaciones de la historia. Los propios inicios de *Star Trek* hacen referencia a la tradición de la serie B. Esta *mise en abyme* narrativa se puede describir como una reconfiguración de los cánones barrocos típicos², ya que la serialidad sucumbe a una forma neobarroca que complica la armonía de los sistemas clásicos. Se favorece un sistema policéntrico que proporcione la capacidad de expandir indefinidamente los escenarios narrativos. El policentrismo de la serialidad persiste, pero en este caso son las propias alusiones intertextuales las que enredan seductoramente a la audiencia en una serie de pasadizos laberínticos, que obligan al espectador a poner el caos en orden mediante su propia interpretación.

De manera similar a lo que ocurre con la estructura monádica propuesta por el filósofo barroco Gottfried Leibniz y con los “pliegues”³ barrocos descritos por Gilles Deleuze, cada unidad, que en este caso se presenta en forma de episodio, depende de otras mónadas: una serie se pliega en otra y aún en otra más. Una alusión lleva a un sendero alternativo fuera del contexto determinado y encuentra el camino de vuelta para afectar a la interpretación. La serie de mónadas constituye una unidad, y la serie de pliegues construye un intrincado laberinto que la audiencia se ve tentada a explorar. El cine de ciencia ficción depende de espectáculos visuales que encarnan en sí mismos las posibilidades de la “ciencia nueva”. Su naturaleza

¹ «Espejo, espejito» se emitió por primera vez el 6 de octubre de 1967, en la cadena estadounidense NBC. Fue escrito por Jerome Bixby y dirigido por Marc Daniels.

² Heinrich Wölfflin esbozó el dualismo formalista entre lo clásico y lo barroco, en particular en su *Conceptos fundamentales para la historia del arte* (Título original: *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*, primera edición: 1915). Según Wölfflin, las cinco oposiciones que diferencian lo clásico de lo barroco son lineal frente a pictórico, superficial frente a profundo, forma cerrada frente a forma abierta, forma recargada frente a forma liviana y unidad frente a pluralidad.

³ Gilles Deleuze: *The Fold: Leibniz and the Baroque*, 1988. Traducido al inglés por Tom Conley [Minneapolis: University of Minneapolis Press], 1993, p. 41.

reside en parte en una magia que se transforma en “presencia espiritual”: una presencia representada mediante ilusiones creadas científicamente y tecnológicamente.

2

Muchas exposiciones temáticas tienden a delegar su enfoque por completo en una postura artística individual o a usar obras específicas como meras pruebas de una idea o un tema. En este caso, la idea del espejo y sus complejas capas teóricas y visuales se puede considerar un tema lo suficientemente general como para permitir la existencia de un contexto concreto doblemente funcional: por una parte, fortalecer la presencia semiautónoma de obras individuales y, por otra parte, permitir al espectador que experimente las obras mediante las relaciones que éstas mantienen entre sí y dentro del marco conceptual de la exposición.

Este proyecto pretende mostrar de qué manera las referencias históricas y políticas revelan una realidad mucho más compleja que la que se manifiesta de manera explícita al espectador. Al romper las reglas de la imitación, la exposición aspira a corromper el concepto de un reflejo perfectamente calculado: más que dejar al espectador en un limbo temporal de perplejidad, la selección de obras imita al *doppelgänger*, al gemelo malvado, así como la sensación de desorientación que los personajes de las series de ciencia ficción experimentan cuando se ven a sí mismos duplicados.

La obra de la artista italiana Micol Assaël muestra particularmente los síntomas de esta desorientación. *Free Fall in the Vortex of Time* es un libro compuesto íntegramente de una serie de pequeños dibujos realizados en 2005 durante un viaje por Rusia. Sobre la superficie irregular de tiques, facturas, notas de diario, postales y otros documentos impresos desechables, la artista añade secuencias de números en formas geométricas. Assaël trastoca el tiempo abriendo una brecha en la percepción de sus ritmos normales. La sensación de la universalidad del tiempo se infringe mediante recuerdos personales que se adentran en historias pasadas. De hecho, los números rompen con la linealidad de la narración al implantar un engranaje tiempo-imagen en plena infracción del *continuum* temporal. En otro proyecto desarrollado durante el mismo período, la artista emplea diminutos segmentos de alambre de cobre para reproducir la morfología de un volcán islandés en activo (*Eldfell*). En este caso, la relación dinámica entre forma y tiempo contiene una sensación latente de amenaza. Assaël complica las relaciones espaciales clásicas mediante el colapso potencial de la forma delicada de la obra: más que basarse en materiales estables y estáticos y verse controlada y restringida por sus límites, la artista ha seleccionado una forma dinámica, aunque inestable.

Para los directores de cine, el espejo es a menudo un tema con resonancias poéticas. En un film experimental⁴ de Maya Deren, realizado en 1943, este objeto, junto con otros elementos de gran carga simbólica como una flor abandonada, la caída de una llave, un cuchillo sobre una rebanada de pan, una misteriosa figura que tiene un espejo por cara y un océano, crea un ritmo obsesivo de repeticiones y violencia latente. El personaje principal de *Meshes of the Afternoon*, encarnado por la artista, está muy en sintonía con su inconsciente, y se ve atrapado en una maraña de acontecimientos oníricos que se vierten a la realidad. Como ocurre con las imágenes perturbadoras de Maya Deren, los espejos cinematográficos insinúan a menudo algo inquietante: un *voyeur* agazapado, por ejemplo, o la posibilidad de que de repente aparezca una criatura procedente de un terrorífico universo paralelo. Este film no solo incluye el tema de los sueños y los estados psíquicos, sino que además da la impresión de transmitir

⁴ *Meshes of the Afternoon* fue escrito, protagonizado y dirigido por Maya Deren y su marido, Alexander Hammid. La música de la banda sonora, compuesta por Teiji Ito, se añadió en 1959.

importantes características de estas secuencias a la composición y a la forma narrativa del film en su conjunto, lo que confiere a la composición global una estructura onírica. Al igual que los sueños reales, el film presenta múltiples escenarios irracionales que son por lo tanto menos transparentes y comprensibles. La fragmentación del argumento central en secuencias intermitentes e imágenes aisladas se promueve mediante el uso frecuente de tomas expresivas que parecen a la vez autónomas y ambivalentes. En el film, el espejo desempeña un papel crucial en el proceso de deconstrucción de la fábula clásica. *Mesher of the Afternoon* no es solo un ejemplo paradigmático de narración “sin trama”, sino que también plantea constantemente al espectador estímulos visuales y acústicos que han pasado por diferentes grados de procesamiento. De este modo, se niega al espectador la certeza de si está viendo un mundo real o uno recordado, imaginado, soñado.

Tanto con Assaël como con Deren, la práctica de lo extraordinario aumenta las eternas tensiones entre ilusión y significado, así como los deseos enfrentados de fragmentación, dispersión y estabilidad. Al parafrasear el mismo juego del disimulo —la tensión en aumento creada por la extraordinaria idea de una dimensión paralela oculta tras un umbral ilusorio—, las prácticas de ambas artistas comparten una actitud similar frente a la sustitución y la reflexión, la repetición y la obsesión.

3

En estética se ha argumentado a menudo que el arte se ocupa de la duplicación de la realidad. Hay una gran trascendencia en las leyendas antiguas que relatan cómo la rima nació del eco, y el dibujo, de una sombra perfilada. No obstante, la función mágica de objetos como los espejos —que crean un mundo similar al reflejado pero que sigue sin ser el mismo, un mundo “como si”— es tan significativa para la propia conciencia del arte como tal, como las metáforas de reflexión y la imagen especular⁵.

En su contribución a la exposición, Giuseppe Gabellone recrea fenómenos formales e interviene en ellos como forma de investigar la percepción. El artista escoge el ambiente, el posicionamiento y la iluminación de sus obras y crea así un sistema orientado al espacio, que consiste en dos esculturas compuestas de espejos y una instalación multimedia. El “tratamiento” por parte del artista del espacio del museo se ve menoscabado por el extraordinario híbrido de referencias formales dispares en el seno de las obras. El espacio se ve transformado por medio de las esculturas, lo que sugiere una vista caleidoscópica, una manera de experimentar el mundo basada en múltiples perspectivas. La obra de Gabellone incluye, por lo tanto, el acto *voyeurista* de verse a uno mismo reflejado al tiempo que se ve a otros, junto con una conciencia de esta percepción dual en el entorno.

Una de las esculturas está creada con una estructura de madera con espejos incrustados. Cada una de sus superficies contiene tres fragmentos orientados de manera distinta. La obra es el resultado de reformar y cortar de manera aleatoria elementos básicos para crear nuevas entidades. Aunque se basa claramente en formas orgánicas, se mantiene el equilibrio entre los elementos figurativos y los abstractos. La obra de Gabellone, más que dividir, desplazar u ocupar el espacio, lo impregna. La escultura se combina con una segunda obra, un sistema

⁵ En este sentido, una imagen especular es tipológicamente lo mismo que una proyección o una impresión. Las cosas cambian cuando se hace una réplica de una réplica: salta tanto a la vista que el objeto y su representación no son equivalentes, y es tan obvia la transformación en el proceso de replicación, que lo que llama la atención de manera natural es el mecanismo mediante el que se crea la réplica, y el proceso se vuelve consciente más que espontáneo. Véase Antony F. Janson: «The Convex Mirror as Vanitas Symbol», en *Notes in the History of Art*, volumen 4, números 2-3 [Nueva York: Bard College], 1985, pp. 51-54.

que consiste en filtros de interferencia que proyectan una serie de luces geométricas sobre una imagen de flamencos colgada en una pared adyacente. En las prácticas de Gabellone existe una tendencia a presentar fragmentos de la realidad que conllevan densidad y conceptos emocionales. Además, hay una línea expresiva basada en la idea de que, más allá de la simple recolección de partes de la realidad, es posible modificarlas añadiendo porciones de “otros” elementos, que son desestabilizadores y a veces incluso incongruentes.

4

El espacio del museo, un modelo ejemplar de panóptico debido a su anterior función como prisión, se puede observar de distintas maneras, y no existe una ruta prescrita. La arquitectura de la exposición presenta una visión de conjunto, pero tiene en cuenta las visiones aisladas, creando así un cierto número de conexiones particulares. Esta arquitectura no es solo el soporte funcional de la exposición, sino que forma parte de ella. Por una parte, crea una secuencia de salas relativamente laberíntica y, por otra parte, lleva una y otra vez a espacios vacíos donde ella misma, siempre en relación con la arquitectura existente, se vuelve especialmente aparente. La exposición no está dividida en secciones diferenciadas, pero hay diferentes puntos de partida para el desarrollo de “grupos” flexibles, que a su vez contienen alusiones a los demás.

Dan Graham es un artista que, desde finales de la década de 1960, investiga la relación entre gente y arquitectura, así como los efectos psicológicos de las superficies transparentes y reflectantes. Su obra subraya la situación violenta que se produce cuando se difunden detalles o momentos íntimos de manera rudimentaria e impersonal, mientras que continúa explorando el acto *voyeurístico* de verse a uno mismo reflejado al tiempo que observa a otros. Este aspecto de su obra se hace particularmente evidente en *Performer Audience Mirror*, documentación en vídeo de una *performance* que cuestiona la percepción y el *feedback* informativo en tiempo real. Los espectadores reciben un doble reflejo de la *performance*, mediante el discurso del artista y la herramienta arquitectónica de una pared de espejo. Este es uno de los muchos aspectos de su investigación. En su reciente proyecto *2 V's*, el artista presenta un modelo para un posible pabellón de cristal, una tipología de obras que desarrolló en distintas direcciones, difuminando la línea que separa la escultura de la arquitectura. Su composición espacial estrictamente volumétrica, incolora y transparente parece al principio fría, abstracta y efímera. Solo después de un segundo vistazo, o más bien tras experimentar el espacio físico creado por la arquitectura del pabellón, esta obra revela ser esencialmente humana y estar hecha para la gente. Se trata de una obra artística que posee la habilidad de traducir las exigencias y necesidades más fundamentales en una forma espacial, produciendo al mismo tiempo un sentimiento de desasosiego y alienación en el espectador mediante un juego constante entre los sentimientos de inclusión y exclusión.

En sentido metafórico, el arte es un espejo, un reflejo de la sociedad con todas sus costumbres, creencias, folklores, supersticiones y religiones; o del propio artista. Por lo tanto, la obra de arte podría ser un espejo metafórico, pero también puede constituir uno real. La ciencia ficción, al continuar produciendo artilugios mágicos (linternas mágicas, telescopios, cámaras oscuras y espejos de múltiples reflejos de las cámaras de maravillas, como la del jesuita Athanasius Kircher), nunca ha perdido el deleite barroco en conjurar ilusiones. Henri Focillon expuso que las formas barrocas atraviesan una continuidad ondulante en la que tanto inicio como final se ocultan cuidadosamente:

[...] [El barroco revela] “el sistema de la serie”, un sistema compuesto por elementos discontinuos perfilados con nitidez, claramente rítmicos y [...] [que] finalmente se

convierte en “el sistema del laberinto”, que, por medio de una síntesis móvil, se extiende en un reino de brillantes colores y movimiento⁶.

Al erigirse en propia continuación de una historia, más que en nuevo inicio, el pabellón de Dan Graham recuerda al “inicio oculto” de las formas barrocas que menciona Focillon, un inicio que yace en algún punto de un pasado mítico. Lo barroco depende de lo clásico y adopta sus “reglas”, pero al hacerlo multiplica y complica las formas clásicas, juega con ellas, y las manipula con la elegancia de un virtuoso. En el establecimiento deliberado por parte de lo barroco de una dialéctica que aplaude el sistema clásico, lo clásico se ve sometido finalmente a una lógica barroca. La diferenciación de lo barroco con respecto a los sistemas clásicos reside en su rechazo al respeto de los límites del marco que contiene la ilusión. Al contrario, “[tiende] a invadir el espacio en todas las direcciones, para perforarlo, para hacerse uno con todas sus posibilidades”⁷. Al igual que el espectáculo (neo)barroco, que atrae la mirada del espectador “hasta lo más profundo de las enigmáticas profundidades y el infinito”⁸, la narrativa de Graham atrae a menudo al público en direcciones potencialmente infinitas, o al menos múltiples, que recuerdan de manera rítmica lo que Focillon denomina “sistema de la serie” o “sistema del laberinto”.

Falke Pisano, artista y escritora, crea esculturas y espacios arquitectónicos relacionados con la construcción de significado mediante el lenguaje y otros sistemas lógicos. Examina el modo en que las estructuras, los materiales y los colores determinan el comportamiento humano. *Object and Disintegration* es uno de sus proyectos más recientes. La instalación se compone de tres vídeos proyectados sobre una escultura. En un panel, la geometría animada de las maquetas negras de Pisano se retuerce y da vueltas sobre la superficie plana de color blanco. Un segundo panel muestra las manos de la artista sujetando documentos mecanografiados, que se reflejan en el espejo frente al que está sentada. Por último, el tercer panel exhibe una pantalla negra con texto blanco. La característica central de la instalación es la total falta de respeto por los límites del marco. Las formas cerradas se ven sustituidas por estructuras abiertas que favorecen un policentrismo dinámico y en expansión. Las historias se niegan a verse encerradas en una única estructura, y en lugar de ello expanden sus universos narrativos a nuevas series. Los diferentes medios artísticos se cruzan con otros, fusionándose con ellos, ejerciendo su influencia o recibiendo la de otros medios artísticos. Pisano siempre apunta más allá de las categorías del sistema artístico, a los reinos de lo social, lo público, lo democrático, lo fabricado en serie, lo arquitectónico y lo anárquico.

Ryan Gander se ve atraído en general por las experiencias cotidianas y la conciencia colectiva como materia prima para sus proyectos. Su fotografía *Errata Tossed Back to the Horizon* muestra una imagen en blanco y negro de un espejo apoyado en la pared. Este artista inglés atrae la atención hacia el espacio específico entre el objeto y su contexto dado, un enigmático fragmento representativo de un individuo o acontecimiento en particular, así como de respuestas más automáticas a una imagen o un momento singulares. La obra juega con la reflexión, la luz y las dimensiones, cuya combinación crea significados ambiguos que evocan la complejidad y la confusión de la memoria. La dicotomía entre las formas visibles y el contenido temático se investiga más a fondo en *A Future Lorem Ipsum*, documentación en fotografía de un acto mínimo en el que el artista demuestra que la palabra “mitim”, de

⁶ Traducción literal al castellano de la cita en inglés de: Henri Focillon, *The Life of Forms in Art*, 1934. Traducido al inglés por George Kubler [Cambridge: MIT Press], 1992, p. 67.

⁷ *Ibidem*, p. 58.

⁸ Traducción literal al castellano de la cita en inglés de: Mario Perniola, *Enigmas: The Egyptian Moment in Society and Art*, 1990. Traducido al inglés por Christopher Woodall [Londres y Nueva York: Verso], 1995, p. 93.

invención reciente, es un palíndromo físico. No obstante, al acoger del mismo modo las contradicciones fundamentales de la fotografía, esta obra también desentierra sus ficciones, explorando el modo en que la cámara entiende mal lo que ve. En última instancia, la dimensión fotográfica de Gander excava los residuos de la materialidad efímera del lenguaje, dejando que sea el espectador quien encuentre el sentido de lo que se pierde y lo que se encuentra.

El valor espacial del sonido define la relación entre la cultura visual y la acústica, entre el ojo y el oído, de un modo innovador y sorprendente. La artista escocesa Susan Philipsz, conocida sobre todo por sus numerosas obras de audio, explora en su trabajo de qué manera la interacción entre el sonido y el espacio puede cuestionar las premisas de la percepción, la comunicación y la interpretación. Philipsz contribuye a la exposición con su interpretación de *Long Gone*, la elegíaca canción de Syd Barrett⁹ en la que la pieza basa su nombre. Los altavoces se instalan en el exterior del museo, lo que incluye la dimensión pública como parte integrante de la obra. De este modo, la ciudad y su población se convierten en el escenario y en los actores de un melancólico diálogo entre el oyente, la cantante y la nueva percepción de un espacio familiar. Las referencias engarzadas en la obra expresan el dolor y el patetismo de la transición y la pérdida. En este sentido, se resucitan las tradiciones de *vanitas* y *memento mori* en un contexto contemporáneo y completamente nuevo. Philipsz es capaz de definir un espacio mental en el que las identidades de repetición y vacilación, así como los lugares y las estructuras temporales, evocan el propio arte de crear un recuerdo.

5

En un ensayo que presentó ante el XVI Congreso de la Asociación Psicoanalítica Internacional en 1949, el psicoanalista francés Jacques Lacan situó la formación del yo en la imagen especular. La identidad, tal y como la entendía Lacan, surgía del reconocimiento de la imagen como uno mismo. En su mayor parte, la representación de la forma humana en el arte ha seguido el mismo modelo: al desempeñar el papel de espejo, la obra artística reconstruye el momento de este reconocimiento en un intercambio que, en última instancia, tranquiliza al espectador.

Se podría caracterizar la actitud artística de Isa Genzken como una interpretación constructiva de objetos desechados, que transforma lo viejo en nuevo incorporando además el propio proceso de transformación en la obra. Una postura similar define también las prácticas de Oscar Tuazon. En el desarrollo de la obra de ambos artistas, la superficie del mundo circundante está siempre presente en el tema, tanto en forma como en contenido: al cultivar sus materiales, cada artista emplea objetos obtenidos con facilidad para la construcción (como metal, madera y cristal) y técnicas fotográficas y pictóricas “clásicas”, así como el material visual de la historia y la realidad en sí mismas. La serie de Genzken *XXL* muestra una serie de paneles negros de tela plastificada, vandalizados mediante pintura en spray, pegatinas, superficies reflectantes y otros elementos incongruentes. Estas obras se revelan a sí mismas como producto de la reproducción mecánica. Constituyen una mezcla de fuentes primarias, letras y signos abstraídos y singularizados mediante la violenta intervención de la artista. El registro inexacto y las asimetrías de las imágenes resultantes revelan este proceso escalonado.

Oscar Tuazon, por otra parte, trabaja con diferentes tipologías de obras, mezclándolas para crear una ambivalencia entre categorías y géneros. En su *Abstract Sculpture 1 (Last Kind*

⁹ Este tema, incluido en su primer álbum en solitario *The Madcap Laughs*, de 1970, se grabó el 26 de julio de 1969, y fue producido por David Gilmour y Roger Waters.

Words), este artista norteamericano crea un equilibrio entre las cualidades triviales de los materiales y la exactitud formalista. Al incorporar referencias al minimalismo, al diseño y al espacio social, Tuazon infunde una sensibilidad ultramoderna a la estética industrial de la escultura de los años 60, suscitando asociaciones narrativas. Mediante la escasa presentación y los refinados medios artísticos de que hace uso, su disposición de la obra toma forma con una elegancia casi fetichista. Su tamaño doméstico y sus detalles “picantes” crean un subtexto evocador para la austeridad de la composición. Este tipo de actitud se puede ver también en obras como *The Concrete Paintings* o *Vandalized Mirrors*. En este caso específico, la pulverización del punto focal mediante una imagen caleidoscópica inicia una búsqueda anárquica en pos de la ausencia de jerarquía, no solo entre los diferentes elementos de la composición (que adquieren una mayor equidad por el hecho de ser idénticos, repetidos, reproducidos de manera literal por los reflejos), sino también entre la obra y su espacio.

El arte de Hreinn Fridfinnsson se remonta a sus recuerdos y experiencias en su Islandia natal y a sus paisajes de grandes contrastes. En ocasiones, se hace eco del lirismo propio de un bardo errante, al relatar leyendas, rumores, secretos y sueños, unas veces contando una historia y otras veces describiendo un lugar o un acontecimiento. A principios de los años 70 se mudó a Ámsterdam, pero nunca perdió del todo el contacto con su tierra natal. En lugar de ello, empleó su cultura y sus cualidades específicas como recurso. Otra referencia para su obra es la escuela de pintores holandeses, que se concentraba en los interiores y las naturalezas muertas, con su intrincado juego de simbolismo visual y material que constituye un puente a su uso de espejos y objetos de cristal.

Este elemento recurrente se propone en *One Step Up-Right*. La obra se compone de dos baldas de cristal a las que se ha aplicado pan de oro. Sus superficies reflectantes exhiben la dinámica sutil de los fenómenos naturales a lo largo del tiempo. De la mano de esta obra, Fridfinnsson presenta *From Mont Sainte-Victoire*, una serie de quince *frottages*, en la que traza con esmero el propio terreno de la musa de Cézanne como si Fridfinnsson estuviera haciendo un calco. En *Eleven Drops*, una fila de once lágrimas de cristal asciende por la pared y refleja la luz. Esta obra forma parte de una serie abierta que va del uno al infinito. También en este caso la naturaleza reflectante del cristal relaciona la línea continua con el entorno circundante y su constante alternancia de luces y sombras. Al mismo tiempo, la obra representa la meditación poética en términos de límite e infinidad. Esta selección de obras proporciona un amplio abanico de un proyecto artístico rico en sus expresiones, pero que no obstante sigue centrándose incansablemente en fundamentos estéticos. La diversidad de medios artísticos que Fridfinnsson emplea refleja de manera sistemática el complejo lenguaje visual del artista, ya que cada obra está imbuida de ejemplos simultáneos de humor y asombro.

6

El monocromo perfecto es una superficie sin mácula; uniforme, sin textura, pulida: un espejo. “Nada” se convierte en “nada”: el monocromo perfecto devuelve el mundo al espectador. Esta afirmación describe a la perfección algunas de las obras creadas por Kitty Kraus. Sus composiciones incorporan una gran variedad de materiales lisos y transparentes. *Untitled* consiste en una escultura de cristal transparente. La artista define su forma como relacionada con posturas corporales simplificadas y sintéticas; en cierto sentido, se podrían describir como antropométricas. La artista tiene un interés específico en los usos funcionales del espacio social y sus convenciones sociales y psicológicas. Este interés se manifiesta en objetos que se convierten prácticamente en obstáculos ocultos en el espacio; que amenazan silenciosamente al espectador mediante su invisibilidad. Por contraste, el entorno creado por la lámpara-espejo de Kraus cuenta con una potente carga, es extremadamente visible y agresivo, y se ve

activado por la tensión entre la apariencia fría de la escultura y un uso muy radical de la luz. No obstante, es común a ambas tipologías de trabajo la cuestión de las dinámicas del poder reflejadas en la arquitectura, el comportamiento y la acción, por no mencionar la fascinación por la sensualidad potencial de superficies y materiales.

Ambas se enfrentan a la peculiaridad del espacio y exploran las maneras de definir la realidad física, por lo que *Espejos* aúna la obra radical y experimental de un grupo de artistas internacional e intergeneracional. Todos ellos comparten un interés por observar las múltiples expresiones del ensalzamiento, el esplendor y la decadencia de cuadros, figuras, ideas y actitudes que desembocan en nuevos materiales y en nuevas limitaciones. De manera muy similar a lo que ocurre con las actitudes de los artistas frente a las imágenes, un espejo recurre a las propiedades y a la forma de una superficie y, por lo tanto, en términos concretos ofrece un contenido que experimentará necesariamente cambios constantes.

De hecho, una de las principales características del espejo es que complica la relación entre el objeto y su contexto, como para disolver la solidez de la forma unitaria en múltiples reflejos del espacio. Es innegable que los espejos parecen simbolizar un intento de resistencia hacia la lectura por parte del espectador de la profundidad, el centro y la estabilidad interna, mientras que exponen el carácter contingente de la intervención de la forma unitaria en las circunstancias en las que se halla el espectador cuando es espectador. Y aún así, los espejos también presentan contradicciones, al confundir y jugar entre diferentes órdenes del espacio. Como consecuencia, suscitan de manera explícita preguntas acerca de la relación entre órdenes del espacio fundamentalmente diferentes pero interdependientes, de cuya oposición dependen la estabilidad y la identidad formal de la obra.

Al igual que el precioso espejo barroco, la cultura y sus productos culturales se alimentan y reflejan mutuamente en una serie infinita de pliegues, lo que produce reflejos que se rompen en múltiples añicos infinitesimales que en última instancia también constituyen una entidad única.

Gyonata Bonvicini