

# Entre la creatividad y el recuerdo: el espacio de juego en el arte de instalación de Carsten Höller y Gelitin

Between Creativity and Memory: The Play Space in the Installation  
Artworks by Carsten Höller and Gelitin

## Javier Gómez Chozas

Universidad Politécnica de Madrid, España  
[javier.gomez.chozas@gmail.com](mailto:javier.gomez.chozas@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0007-1195-2313>

## Vanesa Cejudo Mejías

Universidad Internacional de La Rioja, España  
[vanesa.cejudo@unir.net](mailto:vanesa.cejudo@unir.net)  
<https://orcid.org/0000-0002-8756-3919>

## Arturo Franco Díaz

Universidad Politécnica de Madrid, España  
[estudio@arturofranco.es](mailto:estudio@arturofranco.es)  
<https://orcid.org/0000-0002-8837-4095>

**Citación:** Gómez Chozas, J., Cejudo Mejías, V., Franco Díaz, A. (2025). Entre la creatividad y el recuerdo: el espacio de juego en el arte de instalación de Carsten Höller y Gelitin. *i2 Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*, 13(1), 15-32. <https://doi.org/10.14198/i2.26739>

**Fecha de recepción:** 09/01/2024

**Fecha de aceptación:** 07/01/2025

**Financiación:** este estudio no ha recibido financiación.

**Conflicto de intereses:** los autores declaran no tener conflicto de intereses.



Licencia: este trabajo se comparte bajo la licencia de Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

© 2025 Javier Gómez Chozas, Vanesa Cejudo Mejías, Arturo Franco Díaz

## Resumen

El presente artículo compara dos fórmulas de inserción del juego infantil en la institución artística, tomando como punto de partida la obra seminal más relevante de este tipo, la instalación *El Modelo* del artista danés Palle Nielsen, que fue expuesta en el Moderna Museet de Estocolmo en 1968. Dicha instalación, que se presentó de nuevo en 2014 en el museo danés Arken, consistía en la creación de un parque infantil dentro de un museo y fue pionera en la reflexión acerca de la importancia del juego infantil para la construcción de la perspectiva del mundo adulto. El artículo desarrolla otros estudios, que constatan la demanda cada vez mayor, de experiencias por parte del público, incorporando el estudio comparativo de dos fórmulas a través de las que se ha presentado habitualmente el juego infantil en las instituciones artísticas desde 1968. Tomando como ejemplo las obras *Test Site* (2006), del artista alemán Carsten Höller, y *Human Elevator* (1999-2016), del colectivo austríaco Gelitin, se comparan las obras para llegar a diversas conclusiones acerca de la inserción del juego infantil en la programación de exposiciones en las instituciones artísticas. La conclusión principal del artículo es que cada una de las fórmulas despliega una estrategia espacial específica que atiende a políticas institucionales con fines y consecuencias diferentes. De entre ambas opciones, las obras de Gelitin derivan de una lectura creativa del juego infantil, que en combinación con las experiencias sensoriales propuestas en sus obras, se acercan más al propósito social y político de la obra de Nielsen.

**Palabras clave:** El Modelo; juego; infantil; espacio; institución artística; Palle Nielsen; Carsten Höller; Gelitin

## Abstract

A comparison was conducted of two formulas directed towards inserting children's play into art institutions. The starting point was the major seminal work in this domain: The Model by the Danish artist Palle Nielsen, which was exhibited at the Moderna Museet in Stockholm in 1968. This installation was exposed again in 2014 at the Danish Arken Museum and consisted of a children's playground created within a museum. It gave rise to pioneering reflections on the importance of children's play in building a perspective on the adult world. Further studies are explored, confirming the general public's growing demand for experiences. Also included is a comparative analysis of two formulas through which children's play has been habitually presented in art institutions since 1968. The works *Test Site*, by the German artist Carsten Höller, and *Human Elevator*, by the Austrian collective Gelitin, were selected as examples and compared, leading to several conclusions on the incorporation of children's play in art institution exhibitions. To conclude, each formula deploys a specific spatial strategy and serves institutional policies for a variety of purposes and with different consequences. Contrasting the two options, Gelitin's works derive from a creative reading of children's play, which, combined with the sensorial experiences implicit in his works are closer to the social and political purpose of Nielsen's work..

**Keywords:** The Model; children; play; space; art institution; Palle Nielsen; Carsten Höller; Gelitin

## 1. Introducción

El artista Palle Nielsen creó en 1968 *El Modelo* (fig.1), una instalación de juego en el Moderna Museet de Estocolmo. El subtítulo de la instalación original era *Un modelo para una sociedad cualitativa*, pero este desapareció en la reedición de la obra que se hizo en 2014, en el museo danés Arken al sur de Copenhague, por la convicción del autor de que el ideal de sociedad para el que creó la obra en 1968 era inasumible.

La reedición de *El Modelo*, así como el gran crecimiento de propuestas lúdicas y participativas en los programas educativos de las instituciones de arte en los últimos años, lleva a estudiar los formatos artísticos de inserción del juego infantil en los espacios expositivos abiertos al público general, que habitualmente muestran un sentido limitado del juego (Holdgaard, & Olesen, 2023, p.15). En una sociedad en la que la demanda de experiencias se expande geométricamente, el juego infantil es un campo hacia el que se sienten atraídos cada vez más los adultos (Taheri, B. & Jafari, A., 2014, p.201).

El objetivo de la presente investigación, utilizando una metodología descriptiva-comparativa, es comparar dos enfoques opuestos empleados en la interpretación del juego infantil al insertarlo en la institución artística –uno más mimético y otro más interpretativo–, analizar su potencial como herramientas de transformación social y poner de manifiesto la política espacial que subyace en ambas.

Tomando como punto de partida *El Modelo*, el artículo analizará la revitalización de su estrategia en las instalaciones performativas del colectivo austríaco Gelitin en contraste con la actitud más previsible de las espectaculares instalaciones lúdicas de Carsten Höller.

## 2. *El Modelo* de Palle Nielsen. Una instalación pionera en la inserción del juego infantil en el museo

*El Modelo* (1968) consistía en un parque de juegos infantil experimental cuyo objetivo principal era la participación y la inmersión en un ecosistema en construcción permanente por los propios usuarios. Además de ser una propuesta artística, formaba parte de una reivindicación política comenzada poco antes, por el propio Nielsen, al construir diversos espacios de juegos infantiles sin permiso en Dinamarca. Estos eran coetáneos de los 592 parques creados por Aldo Van Eyck, entre 1947 y 1968 (Álvarez, 2017), concebidos en términos de diseño arquitectónico. Una de las preguntas lógicas, que el propio Nielsen se hacía entonces, es si es lícito utilizar a los niños como “productores y consumidores de exposiciones de arte” (Bang Larsen, 2010, p.150), actividad que ya se había ensayado anteriormente en la Whitechapel Gallery y en el Moma de Nueva York. A diferencia de estos –que proponían actividades recreativas como el teatro–, Larsen defiende que *El Modelo* se planteó con una voluntad transformadora del mundo que derivaría de la observación de cómo cambia el mundo el niño al jugar. *El Modelo*, sin embargo, tenía mucho más en común con la destrucción implacable de valores y significados característica de las vanguardias y con su concepción de la obra de arte como nuevo teatro de operaciones psíquicas: más en línea, por ejemplo, con la afirmación de André Breton según la cual “el espíritu que se sumerge en el surrealismo revive exaltadamente la mejor parte de su infancia” (Breton, & Pellegrini, 2001, p.60). De forma parecida *El Modelo* se interesaba por el sentido de lo social y del cambio subjetivo que el niño que juega genera dentro de los mecanismos de la sociedad. (Bang Larsen, 2010, p.150)



Figura1. *El Modelo* (1968), Palle Nielsen. Fuente: ARKEN.

*El Modelo* fue concebida como una instalación inmersiva y segregada —los hijos jugaban y los padres miraban desde fuera—, a la vez campo de batallas, lienzo blanco y paisaje. La instalación estaba dividida en cuatro zonas diferentes: una zona central elevada con pasarelas y torres desde la que los niños se podían lanzar a una “piscina” de trozos de espuma de colchón o escalar, una zona amplia y diáfana y otras dos zonas algo más pequeñas también a nivel del suelo. Había diversos paneles con herramientas como sierras o martillos para poder construir con madera nuevas estructuras o alterar las que ya existían, ya que en el marco —como Nielsen denominaba al espacio de la instalación— la distribución de partida y los elementos arquitectónicos se planteaban como una materia maleable susceptible de transformación. Con el objetivo de ampliar al máximo las posibilidades creativas de la instalación, se incluyeron instrumentos musicales como marimbas, tubos metálicos o tambores, además de reproducir de forma continua música de rock en el espacio, para ofrecer a los niños un estímulo base al que reaccionar. También se incluyeron disfraces, pinturas, herramientas y madera, con las que los participantes podían construir espacios nuevos o modificar los ya contruidos, así como cajas de cerveza vacías y ruedas para la zona de ejercicio físico. En estas últimas quizás resonaba la célebre *Yard* (1961), de Allan Kaprow, de pocos años antes (fig.2).





Figura 2. *Yard* (1961), Allan Kaprow. Fuente: Ken Heyman, Getty Research Institute. Cortesía Allan Kaprow Estate y Hauser & Wirth.

La década de los años 60 fue fructífera en propuestas lúdicas en el arte. *Yard* (1961) se expuso en el jardín trasero de la galería Martha Jackson en Nueva York, a modo de espacio de juegos para adultos. Kaprow llenó el espacio de neumáticos usados e invitó al público a utilizar libremente la instalación. A lo largo de los siguientes años se incorporarían a las escenas artísticas acciones como bailar samba, con los célebres *parangolés* de Hélio Oiticica, o beber cerveza con Tom Marioni como objeto de su primera exposición en el Oakland Museum (1970). Gordon Matta-Clark fundaría y gestionaría

la célebre *Food* (1971), una cafetería creada en el Soho de Nueva York que se convertiría en el corazón de la escena artística local. Joseph Beuys incorporaría la discusión sobre política como acción artística, como parte de las actividades del Partido Alemán de Estudiantes fundado por él en 1967, uno de cuyos objetivos era la elaboración colectiva de significado como forma de aproximar arte y vida desde lo lúdico. En 1967, solo un año antes de la creación de *El Modelo* (1968), Guy Debord publicaba *La Sociedad del Espectáculo* (2003) y Jacques Tati filmaba *Playtime* (1967), dos críticas muy sintonizadas sobre la estandarización vital, espacial y objetual de una vida contemporánea, en la que la tecnología estaba cada vez más presente, y que encuentros como *9 Evenings: Theatre and Engineering* (1966) pretendían armonizar desde el arte.

Frente a estas llamadas de atención acerca de los peligros del individualismo espectacular, *El Modelo* fue concebida como una obra de arte relacional,<sup>1</sup> un lugar en el que encontrarse jugando. Para el arte relacional el espacio es secundario, es un escenario para favorecer las relaciones sociales, dice Petersen (2015, p.26-37), pero lo cierto es que la configuración de los espacios influye decisivamente en el florecimiento de las relaciones sociales tal y como demuestran los diversos autores de la Gestalt y la psicología ambiental desde los inicios del siglo XX, hasta nuestros días.

Un paso más allá del arte relacional y más cerca de las instalaciones está el concepto de *instalación performativa* de Angelika Nollert (2003),<sup>2</sup> a la que según la autora pertenecerían los *happenings* de Allan Kaprow, Robert Morris o Claes Oldenburg, un término a veces confuso y que abarca manifestaciones artísticas bastante distintas entre sí. De hecho, Kaprow crearía los *happenings* como formato artístico a caballo entre el arte visual y las artes escénicas. Estos transcurrían en un espacio construido para la ocasión y tenían, como las obras de teatro, un guion, que se repartía a los espectadores antes de la “función”, con instrucciones que indicaban cuando estaba o no permitido aplaudir o cuando debían realizar alguna acción, una forma de manejar al público que llevaría a Schimmel (1998, p.61) a definirla como el tratamiento de objetos decorativos.

No obstante, el término *instalación performativa*, sí que encajaría bien con las características de la obra de otros artistas como el colectivo austríaco Gelitin, y el inverso, *performance instalativa*, con obras como *Faust* (2017) de Anne Imhof, en la que los *performers* eran presentados como elementos de la instalación, casi como objetos, dentro de una compleja estrategia espacial que haría que la obra ganase el León de Oro de la 57 Bienal de Venecia.

A pesar de la gran evolución de los formatos artísticos, sobre todo de los participativos, *El Modelo* (1968) sigue siendo desde su creación hasta nuestros días una excepción, la inserción política del juego infantil como modelo, desde el que construir una sociedad adulta en una institución de arte. Las ideas subyacentes de la obra se apoyan en un pensamiento utópico y relacional: podemos crear un mundo mejor estudiando el juego infantil, sus pautas relacionales, las lógicas de construcción, su producción simbólica, etc... La reedición de la obra en 2014 invita a la comparación, ¿puede ha-

1 El término sería acuñado en 1998 por Nicolás Bourriaud pero la práctica ya está presente en los inicios del arte de vanguardia como por ejemplo en la célebre excursión dadá a la iglesia de Saint Julien-le-Pauvre en 1921.

2 Nollert define el término de *instalación performativa* en términos de instalación espacial objetual presentada al público en forma de evento, y los distingue de otros conceptos como *obra de arte viva*, *puesta en escena del cuerpo*, *esculturas vivas* o *performances* utilizadas por otros.

blarse de la obra en los mismos términos que en 1968, cuando se expuso por primera vez? Llama la atención la discreta reelaboración de la instalación para que, teniendo la misma apariencia, responda a los requisitos de seguridad del presente, que se pueden resumir en cuatro palabras: ya no hay riesgo. Tampoco utopía. No solo ya no podemos pensar en hablar de utopía en el presente, defiende Petersen, sino en todo caso de micro utopías.

¿Qué tipo de continuidad ha tenido una obra como *El Modelo* (1968) en el campo del arte desde entonces? ¿En qué formatos ha participado el arte infantil de la actividad expositiva en las instituciones de arte? No cabe duda de la progresiva importancia que el juego infantil ha adquirido en los programas de los museos de arte del mundo entero. Hay que distinguir entre las instalaciones que replican los juegos de los parques infantiles, orientadas a un público general, y las exposiciones o actividades para un público infantil, cada vez más presentes en las programaciones de los museos, como las exposiciones *Arquitecturas de Juego* (2007) en CEART o *Vaivén* (2011) en La Panera, gestionadas por los departamentos de educación de dichos museos. Pero, ¿por qué incluir dispositivos de juego infantil en las instituciones artísticas? ¿Qué puede aportar su incorporación a la oferta expositiva de los museos?

Existen dos aproximaciones muy distintas por parte de los artistas de instalación presentes en las instituciones artísticas.

### **3. Rememorar la infancia. La réplica del parque infantil en la obra de Carsten Höller**

El primer tipo de instalaciones artísticas relacionadas con el juego infantil que incluyen las instituciones son aquellas que replican los dispositivos de juego de los parques infantiles. Algunos ejemplos representativos serían los paseos suspendidos de Ernesto Neto, como por ejemplo *Un bicho suspendido en el paisaje* (2015), expuesta en el Faena Arts Center, los espacios llenos de globos hasta la mitad de la serie *Half the Air in a Given Space* (2000), del artista británico Martin Creed o *Sacrilege* (2012), o la réplica hinchable de Stonehenge de Jeremy Deller, creada para los juegos olímpicos de Londres y expuesta en diversas instituciones de arte como el Centro de Arte Dos de Mayo de Móstoles en 2015. Pero quizás el artista más representativo de este tipo de instalaciones sea Carsten Höller, cuya trayectoria ha estado vinculada al arte relacional. Höller, de formación científica, ha trasladado su vocación científica al campo del arte, de tal modo que en sus instalaciones el espectador es concebido como una cobaya de laboratorio.

Como ocurre con el resto de los artistas conocidos como relacionales, Höller explora situaciones y experiencias inusuales en el contexto artístico reflexionando acerca de éste y de las instituciones que las albergan, y al igual que el resto de ellos desde una posición lúdica que ha suscitado no pocas críticas (Coulter-Smith, 2009, p.42; Lindblad, 2012), ya que lo que para estos artistas es la inserción de la vida cotidiana en las instituciones artísticas, en línea con el objetivo de estas de sintonizar con las experiencias previstas por el público (Taheri, B. & Jafari, A., 2014, p.205), para otros es un enmascarado cosmético del elitismo de la institución en la que los artistas actúan como cobayas cómplices (Pollack, 2011).





*Figura 3.* Test Site (2006), Carsten Höller. Fuente Wikipedia.



La obra más célebre de Höller, *Test Site* (fig.3), que fue instalada en la Sala de Turbinas de la Tate Modern en 2006. Forma parte de un proyecto que comenzó en 1998 con la instalación de un tobogán de título *Valerio I* en el centro de arte berlinés Kunst-Werke (KW). La idea de dejarse llevar es la que articula los toboganes de Höller, que afirma:

Me interesa el aspecto de dejar ir. Una vez que te sueltas, viajas sin motivación a algún lugar específico. Es un estado de ánimo muy especial. Quizás “felicidad” (o “placer”) no sea la palabra adecuada, pero tiene que ver con alivio o incluso libertad. (Höller 1999, p.103).

Alivio, libertad o felicidad son términos habitualmente emparejados con el juego infantil, que son provocados por dispositivos como el tobogán o el tiovivo (von Hantelmann, 2011). Höller apunta al dejarse llevar como estado vital del que emanaría una reacción al utilitarismo dominante en la sociedad. Es llamativo que un llamamiento como este se haga a través de un dispositivo que además de lúdico está creado en términos de efectividad y eficiencia. De hecho, uno de los proyectos del artista, de escala mucho mayor, consiste en la propuesta de incorporar estos toboganes como forma estándar de bajar y conectar rascacielos en las ciudades, una idea alineada con el utilitarismo que afirma combatir.

Por otro lado, parece más razonable hablar de libertad en *El Modelo* (1968) que en *Test Site* (2006), pues si en el segundo la única libertad que hay es la de tomar la elección de bajar o no por el tobogán, en el primero lo impregna todo: el modo de uso de los espacios construidos, la decisión de construir o no nuevos espacios, el modo de uso de esos nuevos espacios y la posibilidad de reinterpretarlos cada vez que se quiera. En definitiva, *El Modelo* es un espacio en proceso donde las reglas las crean los usuarios infantiles, mientras que *Test Site* es una recontextualización de un tipo de dispositivo de juego habitual de los parques de juego infantil.

Es relevante recordar que un tobogán nunca está solo en un parque infantil sino acompañado de otros juegos y que precisamente esta conjunción es a partir de la que los niños construyen, mediante múltiples combinaciones de juegos físicos, simbólicos, de construcción y colectivos (Piaget, 2019, p.152), su valor simbólico y metafórico. El tobogán en un parque infantil es un dispositivo relacional y narrativo, mientras que como elemento aislado en un museo es como una fotografía de un recuerdo, un instante que queda fijado en la memoria. Esta situación de aislamiento del dispositivo se da también en otras obras de Höller como *Mirror Carrousel* (2005), o *Flying Machine* (1996), en las que el público participa en una actividad específica que no permite interpretación alguna.



Figura 4. *Mirror Carousel* (2005), Carsten Höller. Fuente: Gagosian.

Por ejemplo, *Mirror Carousel* (fig.4) replica la atracción del tiovivo, pero su habitual decoración alegre ha sido sustituida por paneles de espejos en la totalidad del dispositivo. Así, el espectador que usa la instalación la percibe en los mismos códigos familiares que el tobogán, y el que observa desde fuera, sin embargo, se ve a sí mismo siendo *voyeur* de la experiencia del otro. No parece el juego, sino el espectáculo, el verdadero objeto de la obra. Una idea que también resuena en *Test Site*.

Pero volviendo a *Test Site*, el descenso por un tobogán de tres plantas en un museo es sin duda una experiencia extraordinaria por diversos motivos, pero estos parecen estar más relacionados con el entretenimiento del que se quiere despegar su autor que con una perspectiva profunda sobre el placer. No obstante, la obra de Höller apunta hacia un asunto relevante, el del papel de las instituciones artísticas en el presente. El extraordinario éxito de su instalación en la Tate Modern y las sucesivas reediciones en distintos eventos e instituciones,<sup>3</sup> dan cuenta de la tensión de fuerzas que existe entre las industrias visuales y las artísticas y de la transformación radical de un universo, el artístico, en el que el éxito cada vez más se mide con los mismos parámetros que el resto del universo digital que habitamos: la repercusión. ¿Qué papel puede desempeñar el juego en este pulso de fuerza? Una posición es el alineamiento, como en el caso de *Test Site* (2006) o *Carousel* (2005) de Höller, con los principios rectores del capitalismo afectivo, produciendo réplicas de elementos que mantengan un vínculo emocional con nosotros, como ocurre con el tobogán o el tiovivo. Recuperar estos elementos, y por tanto el recuerdo de la experiencia que contienen es una inteligente estrategia de creación de un vínculo afectivo con la mayoría del público –adulto–. Tampoco cabe duda de lo liberadora que es la bajada por un tobogán en un museo, un lugar donde

3 Prada (Milan, 2000), New Museum (Nueva York, 2007), Museum of Contemporary Art (Zagreb, 2009), Gallery of Modern Art (Brisbane, 2010), Arcelor Mittal Orbit (Londres, 2012), Vitra Museum (Weil am Rhein, 2014), Hayward Gallery (Londres, 2015), Palazzo Strozzi (Florencia, 2018), Aventura Slide Tower (Miami, 2018).

la actitud grave prima sobre la expresión de alegría y donde las mayores locuras imaginables, propuestas por los artistas, se deben recibir con contención y educación. Sin duda una experiencia tal contribuye a que los espectadores vean el museo como algo más cercano, aunque tras bajar por el tobogán vayan a visitar otras obras en el museo y recuperen instantáneamente el código de conducta reverencial que se espera de ellos. En definitiva, es difícil imaginar en las divertidas instalaciones de Carsten Höller una reflexión acerca de la visión del juego de un niño y extraer de ellas los mecanismos de producción simbólica o autoconstrucción como los que ofrecía *El Modelo* (1968).

#### 4. Jugar como un niño. Mecanismos y espacialidad del juego infantil en la obra de Gelitin

Desde una perspectiva muy diferente, el colectivo austríaco Gelitin desafía desde sus inicios los límites de las instituciones precisamente mediante la relectura del universo infantil llevado al mundo adulto. Su obra, cargada de ironía, se sitúa en un punto indefinido entre el humor, la creatividad infantil desbordante y el tabú sexual. Gelitin conjuga estos elementos a través de una fórmula casi siempre participativa y experiencial, en la que frecuentemente público y artistas se funden en una aventura creadora, de incierto final, que reafirma “la poética del juego como dispositivo político” (Polster, 2023).

Sus obras son principalmente de dos tipos: aquellas en las que un objeto, estructura o arquitectura genera alrededor suyo una experiencia vital y estética, denominadas *instalaciones performativas* por Angelika Nollert, y aquellas concebidas como *performances instalativas* en las que, a pesar de haber un resultado, lo importante es el proceso de creación compartida. En ambos casos, el público, igual que ocurría en *Test Site* (2006), pierde la posición de espectador privilegiado presente habitualmente entre público y obra en el arte contemporáneo (O'Donoghue, 2015, p.108).



Figura 5. *Human Elevator* (1999- 2016), Gelitin. Fuente Gelitin.



En relación con el primero de los procesos, una obra a la que nos interesa especialmente acercarnos es *Human Elevator* (fig.5), presentada por primera vez en 1999 y reeditada en 2016 en Parallel Vienna, dado que en esencia promueve la misma experiencia que *Test Site* (2006) desde una posición muy diferente. Ambas parten de la experiencia del movimiento vertical, ascender o descender, uno de los arquetipos de juego infantil. Una de las experiencias más atractivas para los niños es escalar, subir, para mirar desde más arriba y así otear, descubrir, explorar el mundo. Gelitin plantea la construcción de una atalaya a la que los espectadores se pueden subir, pero en lugar de ser un dispositivo de resultado inmediato, propone un proceso, una experiencia en la que el factor tiempo, además del espacial, es esencial. La atalaya construida con perfiles tubulares de acero tiene la apariencia de una torre cuadrada hecha con andamios en el que hay una plataforma horizontal cada 2 metros de altura, hasta salvar una altura total de 3 plantas. Cada una de esas plataformas la ocupan gimnastas o personas fuertes siguiendo las instrucciones de los artistas que se colocan en cada nivel de cuatro en cuatro. El público se sitúa en la base de esta atalaya y a partir de ahí los forzudos izan a pulso al espectador hasta lo alto de la torre. Esta no es una experiencia ni instantánea ni que deje indiferente a nadie. Es toda una vivencia física, proxémica y propioceptiva que pone en primer plano los sentidos (Spence, 2022), en la que la obligación de dejarse llevar, la novedad y la incertidumbre se conjugan con un alto componente de sensualidad y erotismo. Es subir, alcanzar un clímax o conquistarlo a base del sudor de otros, oliendo de cerca las feromonas sudorosas de los gimnastas. Es explorar un camino con otros que te agarran con fuerza y te elevan. Es jugar con reglas nuevas. Si bien en la reedición de Viena la obra solo consistía en el trayecto de subida, en la versión americana original la experiencia consistía en subir y después bajar por los mismos medios. Un interesante cierre a una experiencia artística planteada en términos iniciáticos.

Así, mientras que la obra de Höller se plantea como una experiencia conocida, individual e instantánea, la de Gelitin es un proceso compartido y una experiencia social. La obra de Gelitin adentra al espectador en una interpretación del juego infantil manteniendo lo que lo hace esencial: el descubrimiento. En ese sentido, la espacialidad de la obra es un elemento fundamental de esta relectura del universo infantil, pues al crear un dispositivo *ex novo* con un espacio atípico como es el de una torre humana construida de forma aparentemente precaria y espontánea, como las construcciones de los niños, el resultado es la creación de una nueva experiencia en la que únicamente resuena el placer de descubrir de la infancia.

En *Human Elevator* resuena con fuerza el antecedente de *El Modelo*, tanto visual como conceptualmente, tanto que el ascensor humano del colectivo austríaco bien podría haber aparecido como una de las invenciones de los usuarios de la obra de Nielsen. Sin embargo, hay otro tipo de elementos fenomenológicos en la obra, como la proximidad, el olor de los cuerpos o el contacto físico, que enlazan con otro de los temas fundamentales en la obra de Gelitin: la gestión de la intimidad y el tabú. Además de ser un efectivo mecanismo para generar extrañamiento, también produce liberación a aquellos que aceptan las reglas del juego, que consiste en vivir, durante un tiempo y lugar acotados, una experiencia de comuna irreverente y casquivana. Sin duda una de las acciones más transgresoras en nuestro presente, en el que triunfa socialmente el exhibicionismo *online* en Internet, es paradójicamente el contacto físico, una de las variables más importantes del juego infantil que también lo es en la obra de Gelitin.



Figura 6. *Hase* (2005), Gelitin. Fuente Gelitin.

En otros casos, como *Hase* (2005) (fig.6), un mecanismo espacial tan sencillo como la transformación de escala de un muñeco infantil articula una obra que, del mismo modo que ocurre en la infancia, coloniza un espacio y lo transforma en un parque infantil para adultos, cargado de reflexiones acerca del paisaje y el paso del tiempo (Gelitin, 2008). La obra consistió en la construcción de un gigantesco conejo de peluche en la cima de una montaña en Artesina, en el Piamonte italiano, que los artistas definían como conejo-paisaje. El conejo, realizado con lana tejida a lo largo de 5 años, fue concebido como un lugar en el que explorar, por el que perderse y realizar un viaje casi iniciático. Los textos de Gelitin, tanto los de exposiciones como los de publicaciones, son parcos en explicaciones y referencias, quizás con el objetivo de enfatizar la importancia de su relación física y visual con el público. A pesar de ese hermetismo, en el texto descriptivo de *Hase* reelaboran la célebre frase de Joseph Beuys *I like America and America likes me* (1974), con la que tituló una de sus performances más célebres, y la reinterpretan como *I love the rabbit and the rabbit loves me*. De este modo conectan su obra a la del artista alemán, con el que comparten el enfoque en lo social y el replanteamiento de las estructuras políticas de la sociedad.

A diferencia de la obra de Nielsen, las obras de Gelitin están pensadas, en general, para un público adulto. Para desencadenar la atmósfera de libertad, o mejor dicho liberación, los cuatro integrantes suelen aparecer desnudos e incluyen habitualmente elementos sexuales explícitos en sus performances. De algún modo, antes de participar como público en sus performances hay que aceptar participar en un contexto libidinoso, erótico e irreverente que es la puerta de entrada a sus obras. Esta no es una fórmula nueva ni mucho menos, ha sido frecuentemente utilizada por ejemplo por los artistas de Fluxus, con quien Gelitin no sólo comparte el origen austríaco sino el enfoque lúdico de su trabajo. La aceptación del rubor da entonces acceso a una experiencia colectiva en la que todo transcurre en el nivel proxémico más íntimo. El sudor, el contacto físico constante, los cuerpos desnudos y ciertas acciones tabú en el transcurso de una construcción colectiva sitúan las experiencias en el espacio individual íntimo de cada uno, pero vivido en grupo, en una frontera ambigua entre la experiencia artística



y la erótica. Durante un breve lapso el espectador cede su intimidad a lo colectivo, y esa enajenación es precisamente liberadora. Primero la consciencia del espacio individual y después su cesión temporal en favor de una espacialidad ensamblaria son los elementos clave de una experiencia transformadora.

En este escenario, la improvisación del grupo es esencial. Las performances colectivas de Gelitin no tienen un guión, parten de un espacio, un conjunto de personas y materiales que se adentran juntos en una experiencia por definir, esta es una de las razones por la que el trabajo de Gelitin es tan variado e imprevisible. Por otro lado, este tipo de obras del colectivo austríaco están basadas en un guión de construcción. La actividad que cruza los distintos estadios del juego infantil, según Piaget, es la construcción (Piaget, 2019, p.153), y en ese sentido Gelitin articula los encuentros en torno a la producción, al uso o ambos de espacios inusuales.

Los espacios que construyen pueden ser tan simbólicos como un parlamento, como en *Colisseum* (2001) o tan cotidianos como una sala de cine, como en *Kinosaal* (2006), pero también oníricos o fantásticos, siempre sin instrucciones de uso. Para reforzar la experiencia, a veces invitan al público a acceder a sus obras disfrazados, como por ejemplo en *Vorm, fellows, Attitude* (2018) en el Museo Boijmans de Rotterdam.



Figura 7. *Otto Volante* (2006), Gelitin. Fuente Gelitin.

Al construir versiones de dispositivos infantiles los descoyuntan o deforman, como en *Hase* (2005), la precaria montaña rusa *Otto Volante* (2006) (fig.7), o incluso en el paseo en barca por la cubierta de la Hayward Gallery de *Normally Proceeding With Without Tittle* (2008). El primero es grotesco, la segunda invita a vivir una experiencia terrorífica —un viaje en una montaña rusa hecha con material de desecho y con apariencia muy frágil—, y en la tercera el ambiente idílico se ve interrumpido por el miedo a hundirse, puesto que las barcas habían sido construidas con maderas recicladas y lastradas, para que al montar el público la barca se hundiera prácticamente en su



totalidad. ¿Por qué hacen esto? ¿Qué significa esta espacialidad distorsionada? Gelitin reinterpreta los juegos infantiles para un público adulto, recalibrando su seguridad, su previsibilidad, su aceptación como solución estándar, frente a la que reelaboran un modelo nuevo con una espacialidad y temporalidad específicas. Estos espacios son contruidos con materiales de desecho reciclados, recogidos habitualmente de los lugares más a mano, igual que hacen los niños. Tablones, palets abandonados, trozos de mobiliario, etc., cualquier cosa es susceptible de servir para construir las precarias pero simbólicas estructuras de Gelitin. Las obras construyen espacios inestables, y cambiantes que enfatizan el protagonismo del proceso y de la experiencia sin adornos. También utilizan materiales de uso habitual infantil como la plastilina, con la que por ejemplo replican obras de arte icónicas como *El Guernica*. Este material no solo establece un vínculo con la infancia, sino que también lanza un mensaje acerca de la inmutabilidad del arte, una idea que siempre parece flotar en el trabajo de Gelitin.

## 5. Conclusiones

El éxito de obras como la célebre *Test Site* de Carsten Höller o *Sacrilege* de Jeremy Deller constata la simbiosis existente entre instituciones de arte e instalaciones lúdicas. Este tipo de instalaciones, que replican a distinta escala y en otro contexto los juegos de los parques infantiles, dan respuesta a la creciente necesidad de experiencias por parte del público. Su inclusión en los programas expositivos se traduce en un incremento significativo de visitas a las instituciones artísticas, lo que a su vez implica una asignación de más fondos para sus futuras programaciones expositivas.

La dependencia de la repercusión obliga a los museos a exponer contenidos que sean asumibles por todos los públicos, con lo que la corrección política es imprescindible. Paradójicamente, esto descarta fórmulas creativas de relectura del juego infantil, como las obras de Gelitin, porque elementos como el contacto físico, la sensualidad o el propio comportamiento infantil son problemáticos al exceder los límites de lo estrictamente correcto.

Por otro lado, las estrictas medidas de seguridad y protección que están obligadas a seguir las instituciones de arte para evitar daños, tanto en la audiencia como en las obras, hacen problemática la instalación de obras como las de Gelitin, en las que parte de la experiencia se apoya en un cierto descontrol, consentido y limitado, del espectador. Al comparar la instalación *El Modelo* original, de 1968, y su reedición en 2010 en el museo danés ARKEN, es evidente que la percepción del umbral de riesgo y el control espacial en los museos, con relación al público, se han transformado sustancialmente siendo más conservadores.

Por otro lado, a pesar del esfuerzo de autores como Coulter-Smith por ver en *Test Site* una deconstrucción de la institución artística (Coulter-Smith, 2009: pp. 88-90), la obra de Höller no se distancia conceptualmente de las extraordinarias exposiciones ambientadas de meteoritos, dinosaurios o satélites que contienen los museos de Londres, profundamente enfocados en atraer cada vez a más público.

Como consecuencia de estos motivos combinados, el número de instalaciones expuestas en museos que permiten una interacción entre la obra y el espectador es escaso, y salvo excepciones como *El Modelo*, replican literalmente formatos de juego infantil ya existentes.

Por lo tanto, a pesar del potencial transformador que una obra de juego experimental como *El Modelo* contiene, sigue siendo una excepción hoy en día. Son escasas las instituciones de arte que se atreven a incluir propuestas lúdicas como las de Gelitin, cuyo lugar más habitual de exposición son las galerías de arte. Si, como Nielsen afirmaba, introducir el juego infantil en las instituciones artísticas estaba motivado por la voluntad de transformar el mundo como lo hacen los niños, el compromiso social y político de los grandes museos parece haberse desplazado. Las propuestas de transformación social implícitas en *instalaciones performativas* como *El Modelo* han dejado paso a la observación del cuerpo, desde la distancia, que proponen las *performances instalativas* de *Faust* (2017) o la célebre *Elements of Vogue* (2020) que tuvo lugar en el Centro de Arte Dos de Mayo de Móstoles. En ambos casos la experiencia corporal individual del espectador es sustituida por la proyectada en los *performers*, relegando al público a un papel de espectador pasivo que replica el lenguaje de las redes sociales y que hace de su experiencia una virtual, imaginada, lo que plantea no pocas dudas acerca de la relación entre la política espacial y el compromiso social de los museos actuales.

Obras como las de Gelitin, que cuestionan el *statu quo* espacial que ordena la convivencia invitan a imaginar, como niños, nuevas formas de vivir y relacionarnos que derivan de una extensión creativa del juego infantil. Si las instituciones artísticas abandonan el papel de refugio del pensamiento utópico y del juego infantil, ¿quién entonces?

## REFERENCIAS

- Álvarez J. (2017). *Aldo van Eyck: parques de juego en Amsterdam, 1947>78*. [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid]. Archivo Digital UPM. <https://oa.upm.es/48484>. DOI: 10.20868/UPM.thesis.48484
- Bang Larsen, L. (2010). *Palle Nielsen. El model. Un model per a una societat qualitativa*. MACBA.
- Beuys, J. (1974). *I like America and America likes me* [Performance]. René Block Gallery, Nueva York, NY, Estados Unidos.
- Breton, A., & Pellegrini, A. (2001). *Manifiestos del Surrealismo*. Argonauta.
- Coulter-Smith G. (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Brumaria
- Debord, G. (2003). *La sociedad del espectáculo*. 1967. Pre-textos.
- Holdgaard, N., & Olesen, A. R. (2023). Play in museums: a scoping review. *Museum Management and Curatorship*, 1–24. DOI: 10.1080/09647775.2023.2269184
- Höller C. (1999). 1000 words: Carsten Höller. *Artforum International*. Vol.37, n.7, marzo 1999.
- Lindblad J. (24 de enero 2012). The phenomenological “experience” of Carsten Höller. BOMB Magazine. <https://bombmagazine.org/articles/the-phenomenological-experience-of-carsten-höller/>
- Nollert A. (2003). *Performative installation*. Snoeck Verlagsgesellschaft.
- O'Donoghue, D. (2015). The Turn to Experience in Contemporary Art: A Potentiality for Thinking Art Education Differently. *Studies in Art Education*, 56(2), 103–113. <https://doi.org/10.1080/00393541.2015.11518954>
- Petersen, A. R. (2015). Between Activism, Installation Art and Relational Aesthetics: Palle Nielsen's The Model – Then and Now. En C. Gether, S. Høholt, D. J. Rugaard, T. Bechmann, & N. M. Hansen (Eds.), *The Model: Palle Nielsen* (pp. 26-37). ARKEN. <https://doi.org/10.11588/arhistoricum.49.c54>
- Piaget J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación juego y sueño imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Pollack M. (2011). Are you experienced? GalleristNY.com. November 1st. En Lindblad, J. (24 de enero de 2012). The Phenomenological “Experience” of Carsten Höller. *Bomb Magazine*. <https://bombmagazine.org/articles/2012/01/24/the-phenomenological-experience-of-carsten-h%C3%B6ller/>
- Polster, B. (23 de septiembre de 2023). Gelitin. *Artfoum*, <https://www.artforum.com/events/gelitin-4-518551/>.
- Schimmel, P. (1998). Leap into the Void: Performance and the Object. En: *Out of Actions: between performance and the object, 1949–1979* (pp. 17- 119). Thames and Hudson.
- Spence, C. (2022). Proprioceptive art: How should it be defined, and why has it become so popular? *I-Perception*, 13(5). <https://doi.org/10.1177/20416695221120522>
- Taheri, B. & Jafari, A. (2014). Museums as playful venues in the leisure society. En *Contemporary Tourist Experience: Concepts and consequences*, pp. 201 - 215. DOI: 10.4324/9780203139110-17
- Von Hantelmann, D. (2011). Experience. In M. Gioni, G. Carrion-Murayari & J. Moore (Eds.), *Carsten Höller: Experience* (pp. 163-165). Skira Rizzoli.



