

ARQUITECTURAS DE LUZ.
LA INSTALACIÓN LUMÍNICA COMO EXPRESIÓN ARTÍSTICA URBANA.

ANEXO

Autor: Laura Martínez Lite
Director: Sergio Sebastián Franco

Trabajo de Fin de Grado
EINA. Universidad de Zaragoza. Septiembre, 2018



Universidad
Zaragoza

1542

ANEXO I

PLANOS DE LOS FESTIVALES DE ILUMINACIÓN

ÍNDICE

Ficha 01: Amsterdam Light Festival, Amsterdam	07
Ficha 02: Llum, Barcelona	08
Ficha 03: Festival of Lights, Berlín	09
Ficha 04: Lit, Bogotá	10
Ficha 05: Glow, Eindhoven	11
Ficha 06: Luminale, Frankfurt	12
Ficha 07: Lux, Helsinki	13
Ficha 08: Lumiere London, Londres	14,15
Ficha 09: Fête des Lumières, Lyon	16
Ficha 10: I light, Marina Bay	17
Ficha 11: Filux, Mérida	18
Ficha 12: Vivid Sydney, Sydney	19

Festival: Amsterdam Light Festival
Localización: Ámsterdam, Holanda



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<https://amsterdamlightfestival.com/en>

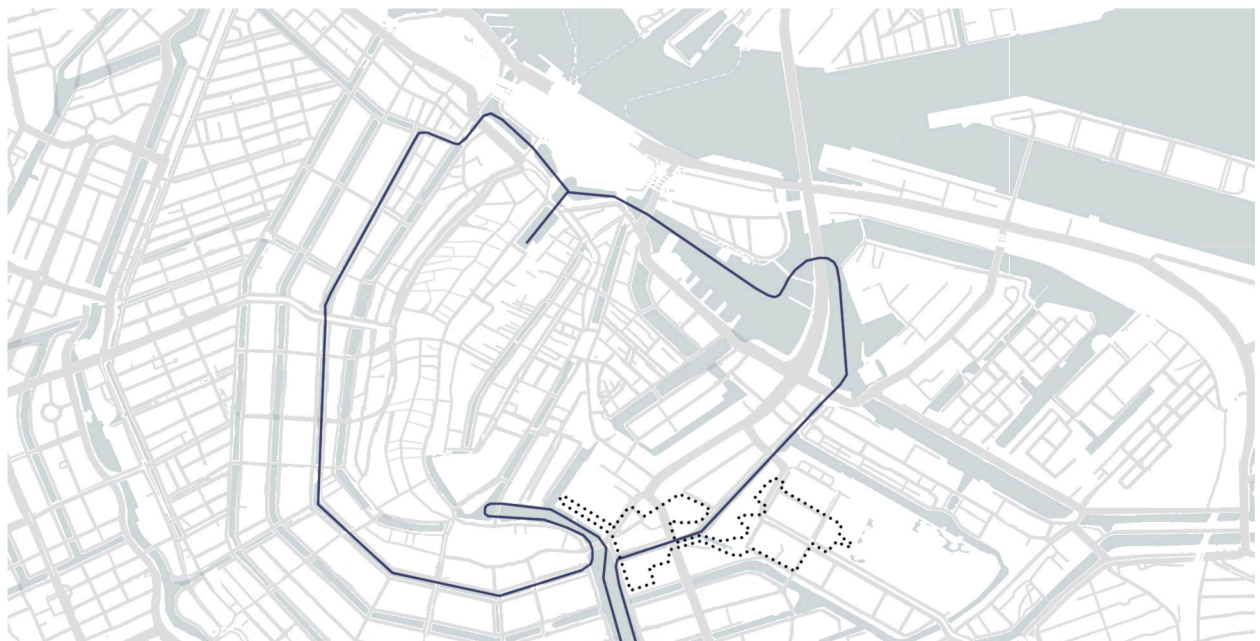


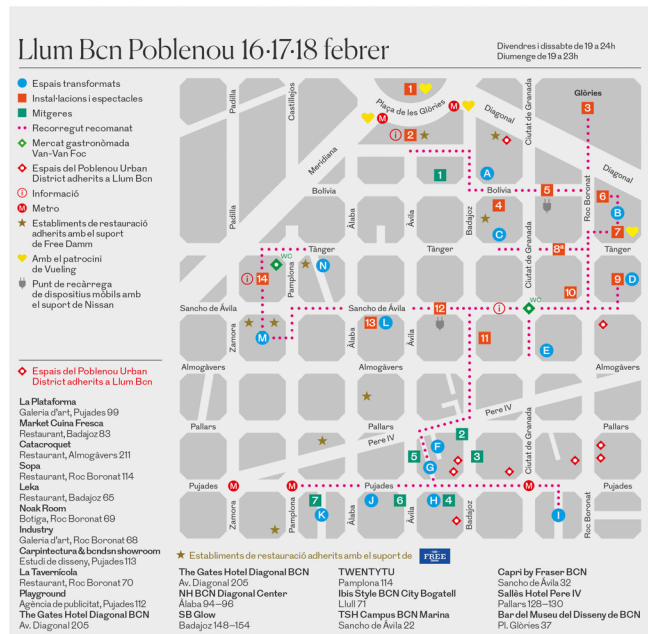
Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal — Recorrido en barco



Festival: Llum Bcn

Localización: Barcelona, España



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:

<https://www.lameva.barcelona.cat/santaaulia/es/llumbcn>

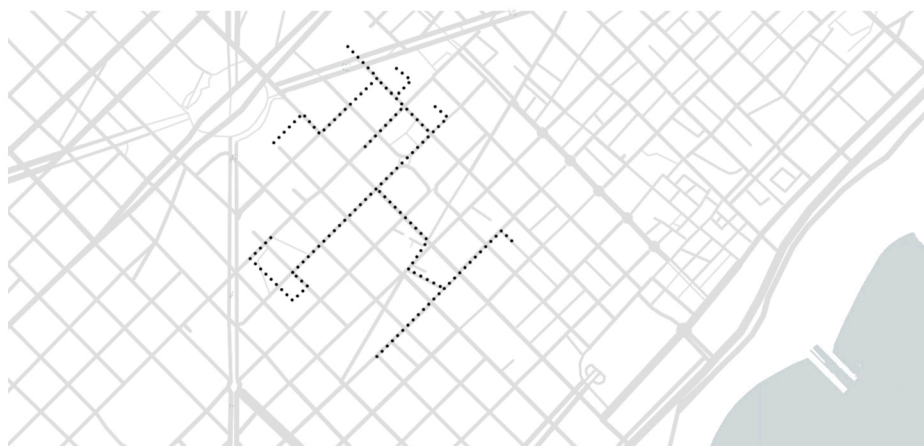
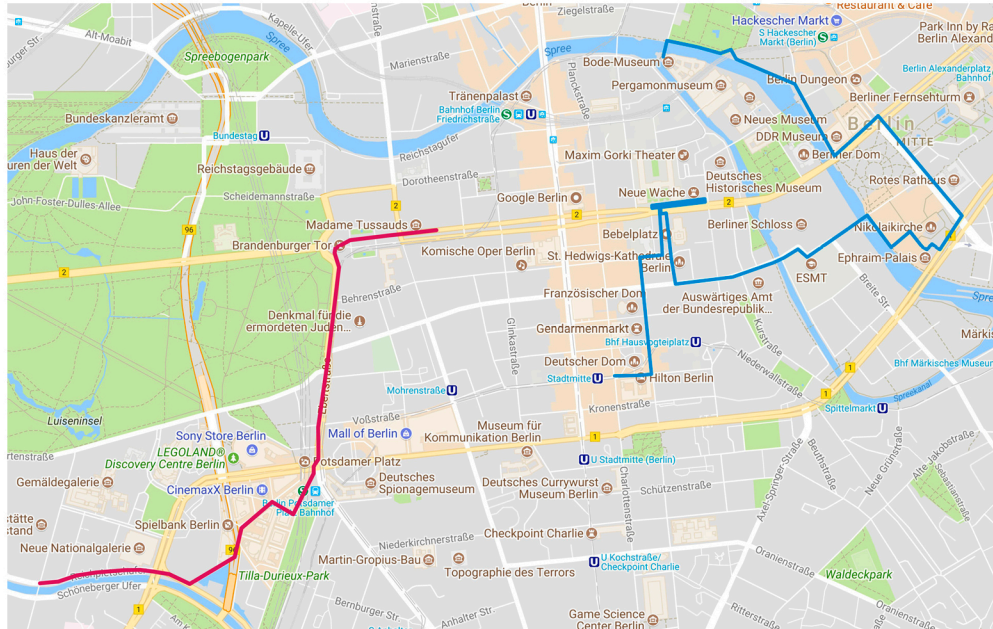


Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



Festival: Festival of Lights
Localización: Berlín, Alemania



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<https://festival-of-lights.de/en/>

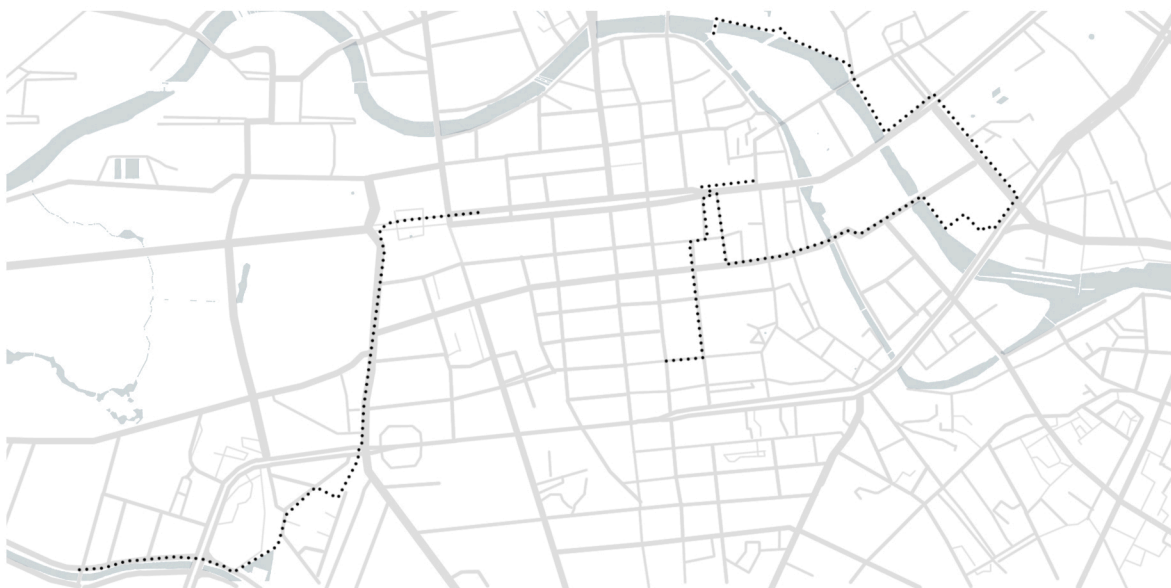


Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

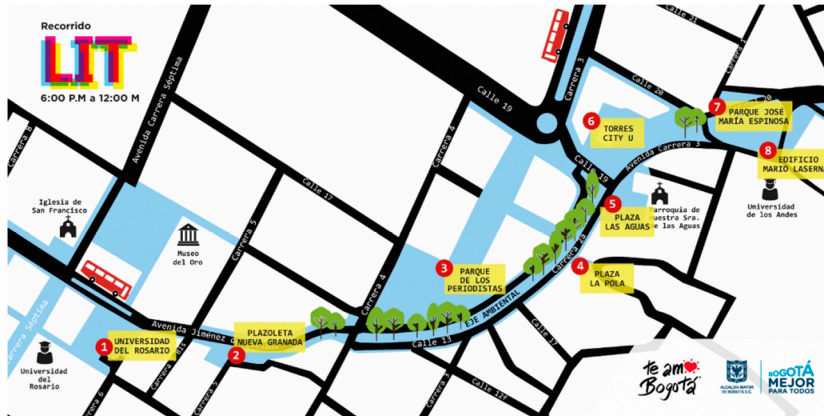
..... Recorrido peatonal



FICHA

Festival: Lit

Localización: Bogotá, Colombia



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<https://www.litfestival.co/>



Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



Festival: Glow

Localización: Eindhoven, Holanda



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:

<https://www.gloweindhoven.nl/nl/route-2018>



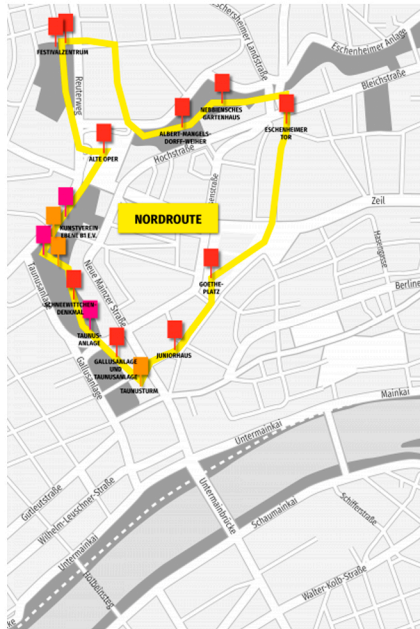
Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



Festival: Luminale

Localización: Frankfurt, Alemania



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:

<https://luminale-frankfurt.de/en/startpage/>

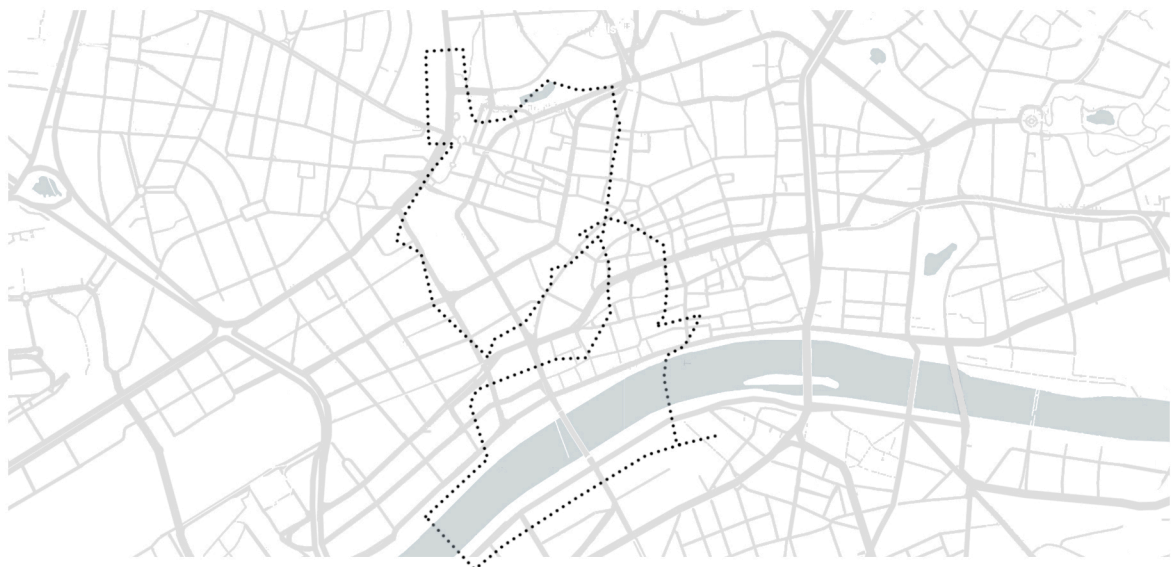


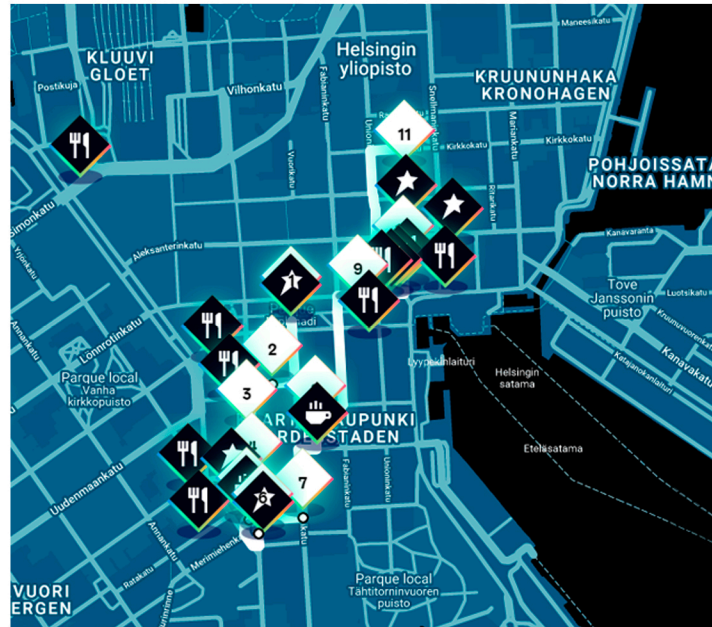
Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



Festival: Lux

Localización: Helsinki, Finlandia



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:

<https://www.luxhelsinki.fi/en/>



Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal

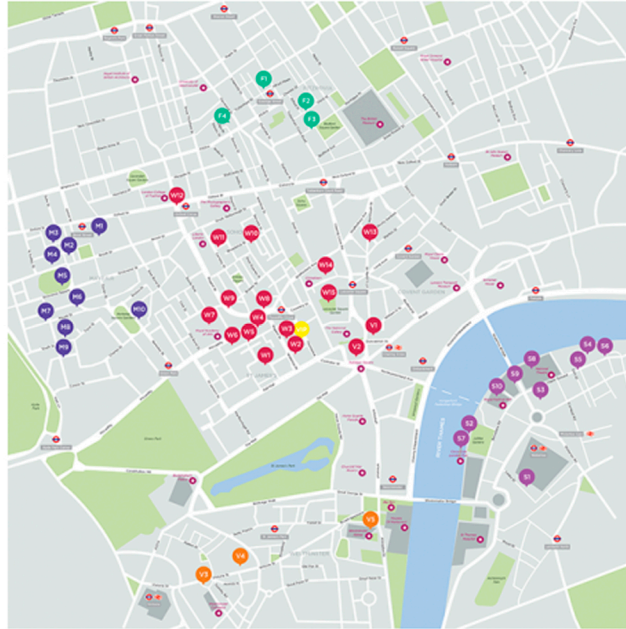


FICHA

08

Festival: Lumiere London

Localización: Londres, Reino Unido



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<https://www.visitlondon.com/lumiere/programme/map>

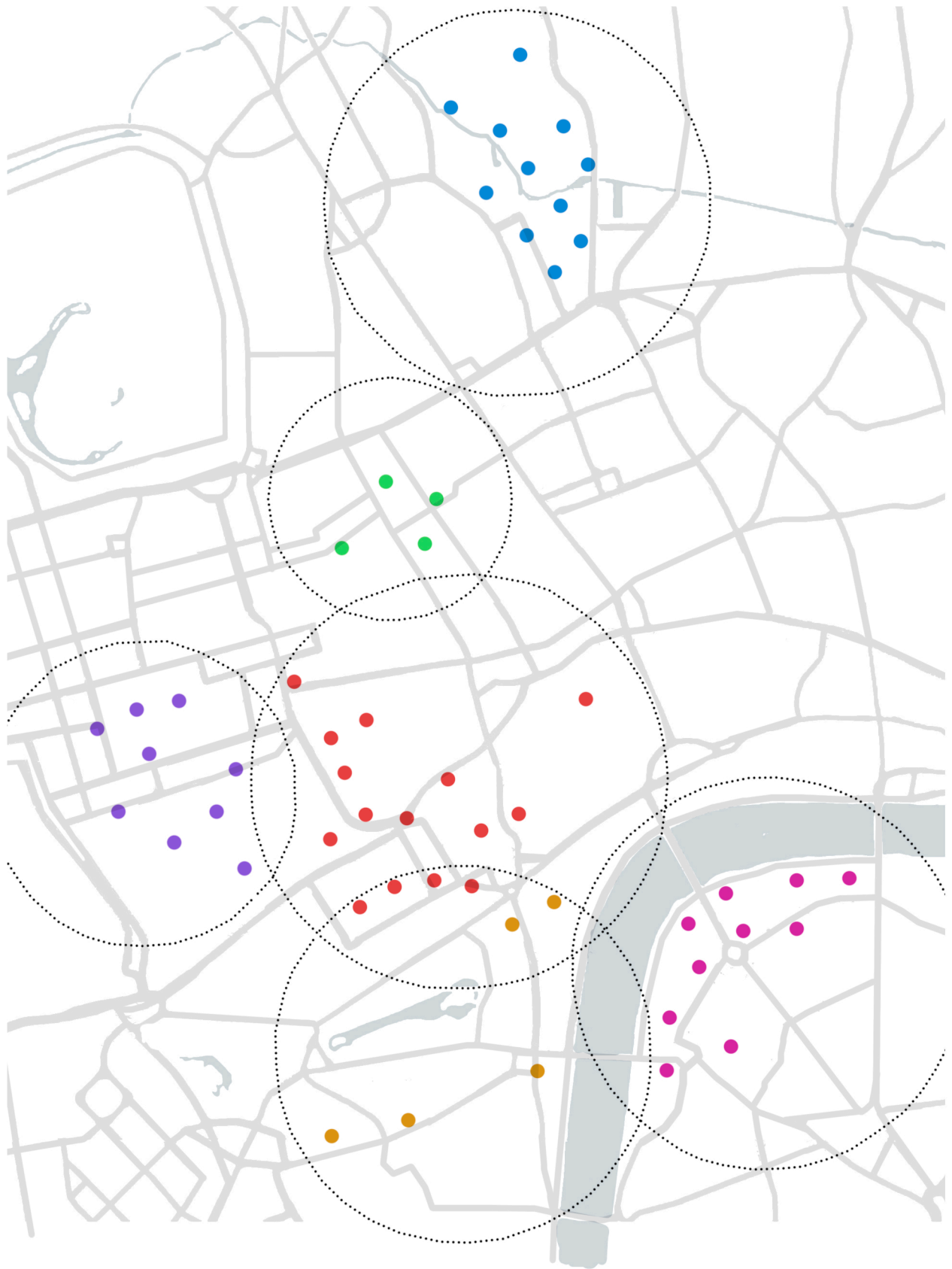


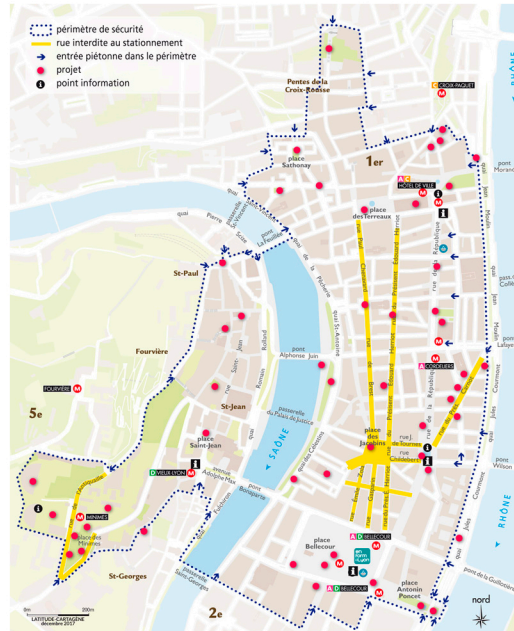
Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Área de intervención en cada sector
 ●●●●● Ubicación instalaciones lumínicas

0 1 km

Festival: Fête des Lumières

Localización: Lyon, Francia



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:

<http://www.fetedeslumieres.lyon.fr/en>

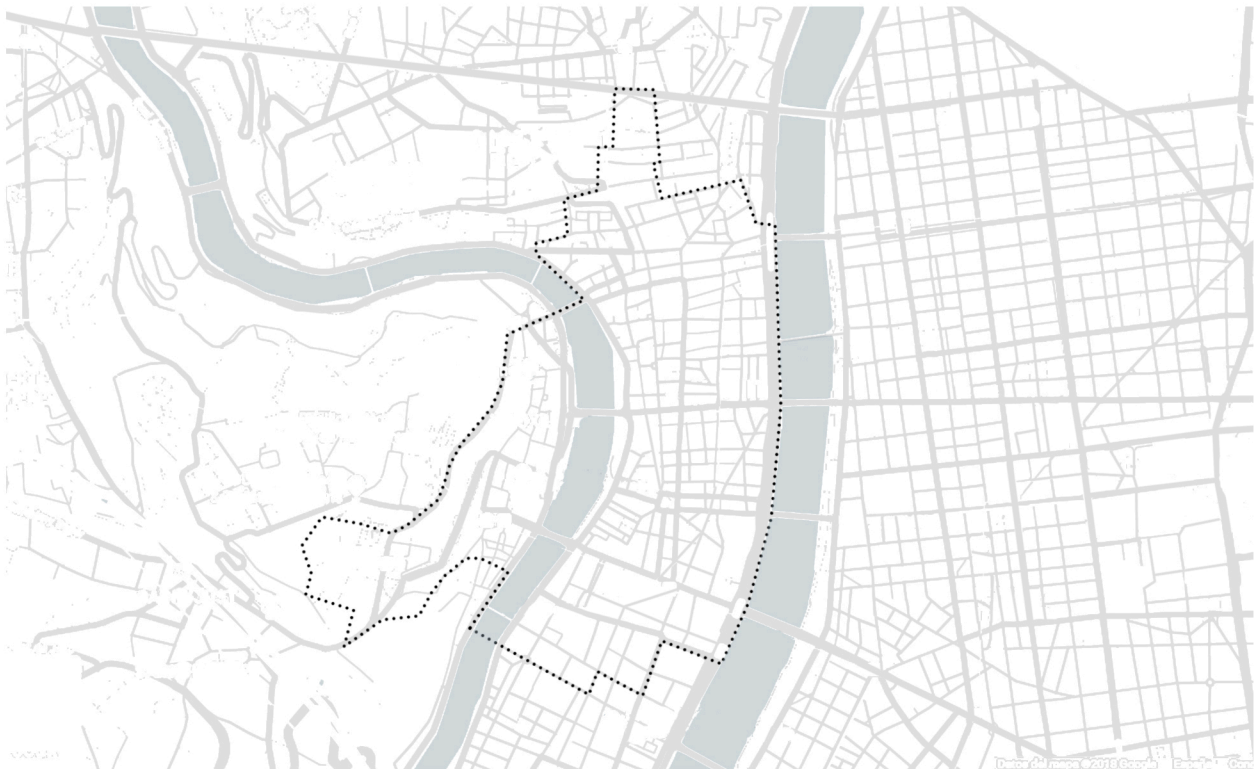


Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Perímetro de intervención



Festival: I light

Localización: Marina Bay, Singapur



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<https://www.ilightmarinabay.sg/Discover/Festival%20Map>



Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



FICHA

Festival: Filux

Localización: Mérida, México



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<http://www.filux.info/mapa.html>



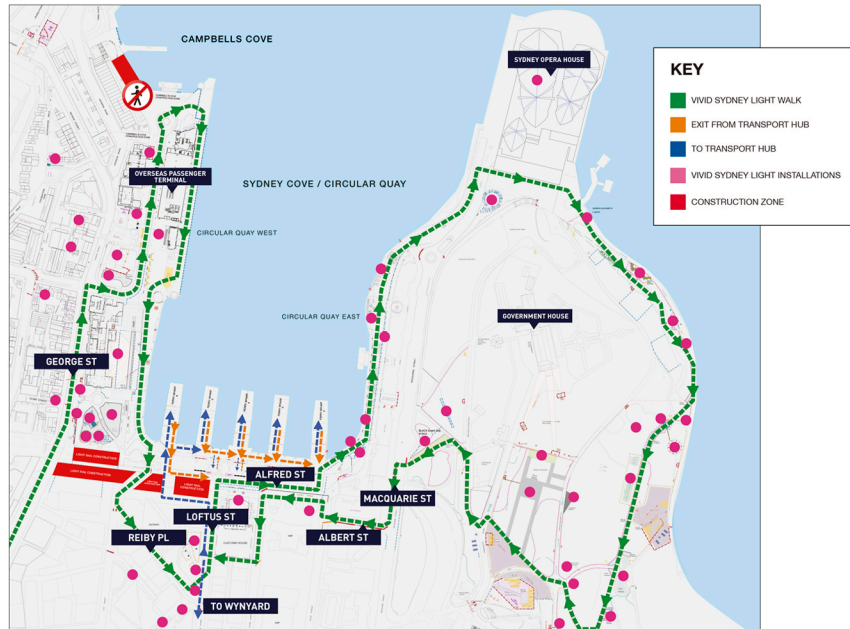
Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



FICHA

Festival: Vivid Sydney
Localización: Sydney, Australia



Plano del recorrido del festival: proporcionado por la página web oficial:
<https://www.vividsydney.com/guides>



Diagrama del recorrido del festival: elaboración propia.

..... Recorrido peatonal



ANEXO II

INSTALACIONES LUMÍNICAS. FICHAS TÉCNICAS.

ÍNDICE

Ficha técnica 01: Aqueous / Jen Lewin Studio	25
Ficha técnica 02: As Above, So Below / Light Harvest Studio	26
Ficha técnica 03: Bella / Lupercales	27
Ficha técnica 04: Beneath the sea / Spiire-Big Fish	28
Ficha técnica 05: Big Bang Poblenu / UPC Master	29
Ficha técnica 06: Blob the bulb / Dirk van Poppel & Jan Fabe	30
Ficha técnica 07: Bough 3 / Simon Corder	31
Ficha técnica 08: Campanadas / Sergio Sebastián	32
Ficha técnica 09: Chandelier of Spirits / Living Spirits	33
Ficha técnica 10: Closer / ANL Design	34
Ficha técnica 11: Colors on the move / Aldo Cibic	35
Ficha técnica 12: Confetti / Sergio Sebastián	36
Ficha técnica 13: Dancing Grass / Yuree Hong	37
Ficha técnica 14: Decode – Recode / Luca Nichetto	38
Ficha técnica 15: Entre les rangs / Kanva	39
Ficha técnica 16: Felines / Lux Pro Monumentis Foundation	40
Ficha técnica 17: Fifth Ring / MAD Architects	41
Ficha técnica 18: Flawless / Gonzalo Bascuñán	42
Ficha técnica 19: Glowing / Forum Interart	43
Ficha técnica 20: Guirnaldas / Sergio Sebastián	44
Ficha técnica 21: Hexx / calidos	45
Ficha técnica 22: Impulse / Lateral Office & CS Design	46
Ficha técnica 23: Infinita / Balmond Studio	47
Ficha técnica 24: Jellyfish / Magdalena Radziszewska	48
Ficha técnica 25: Keyframes / Grupo LAPS	49
Ficha técnica 26: Kloud / The School of Interactive & Digital Media	50
Ficha técnica 27: La Lampounette / TILT	51
Ficha técnica 28: Les Wisps / Pitaya	52
Ficha técnica 29: Lichthouders / Jonas Vorwerk	53
Ficha técnica 30: Light Wave / Anita Doornheim	54
Ficha técnica 31: Lighting the sails / Urbanscreen	55
Ficha técnica 32: Llums silvestres / School of Architecture, UIC	56
Ficha técnica 33: Lost in perception / European Funds Zone	57
Ficha técnica 34: Luci d'Artista Light Show Salerno / Massimo Pica	58
Ficha técnica 35: Luminex / Philippe Morvan	59
Ficha técnica 36: MailboX / I. Bain, S.Bai, J.Rotanson...	60
Ficha técnica 37: Medialab-Prado / Langarita-Navarro arquitectos	61
Ficha técnica 38: Mind the light / artec3 Studio	62
Ficha técnica 39: Nacre / Pulpo Collective	63
Ficha técnica 40: OrganiX / Ian Reed	64
Ficha técnica 41: Pabellón Coupure / Selgascano	65
Ficha técnica 42: Parrot Party / Zara Pasfield	66
Ficha técnica 43: Perfect Sunsets / M.Ruiz-Tagle & P.Villalobos	67
Ficha técnica 44: Pixels / Jonas Vorwerk	68
Ficha técnica 45: Puente QuanXi / Brut Deluxe	69
Ficha técnica 46: Sinfonía de Luz / Sumida-gawa Renaissance	70
Ficha técnica 47: Stellar / Brut Deluxe	71
Ficha técnica 48: Street Games / KMA	72
Ficha técnica 49: Street Light Disco / Feuerman	73
Ficha técnica 50: The Star / Jun Hao Ong	74
Ficha técnica 51: The Wave / Vertigo	75
Ficha técnica 52: Thin Line / Ai Weiwei	76
Ficha técnica 53: Transitable Plastic / Luzinterruptus	77
Ficha técnica 54: Water Towers / Bruce Munro	78
Ficha técnica 55: Xiu Xiu / David Torrents & Maurici Ginés	79

Proyecto: Aqueous

Autor: Jen Lewin Studio

Realización: 2018

Evento: Varios. Origen: Vivid Sydney.

A posteriori: Burning Man Honorarium, Black Rock City, NV

Localización: Sídney, Australia

Descripción: Paisaje interactivo de senderos serpenteantes de la luz, a base de una serie de plataformas modulares de diferentes formas conectadas como piezas de rompecabezas en infinitas combinaciones de diseños. Esas plataformas se activan y reaccionan con cambios de luz y color ante las pisadas de los usuarios mientras corren y pasean por él. Durante el día, la instalación cambia de color, reflejando el cielo en su superficie. Por la noche, fluye y brilla en una interactividad completamente iluminada, involucrando a grandes grupos en este juego colaborativo.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

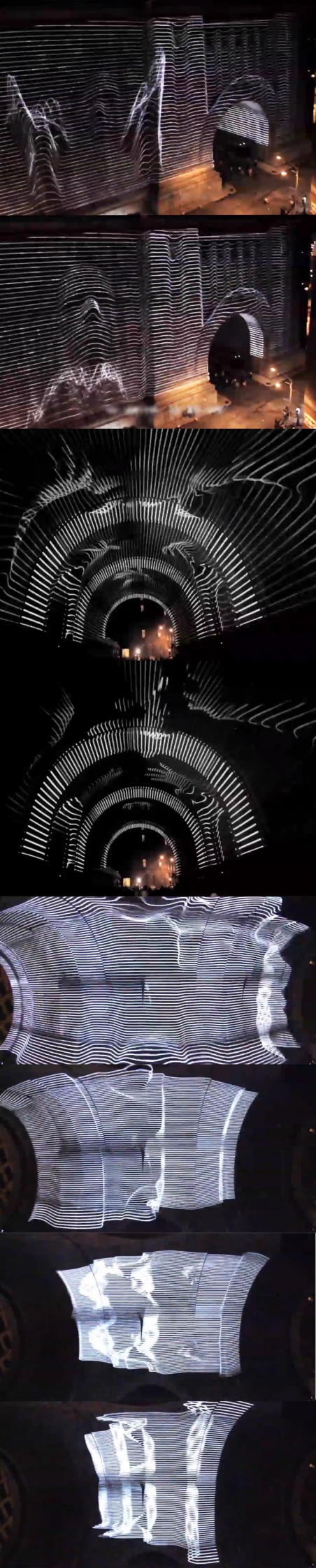


Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

02

Proyecto: As Above, So Below

Autor: Light Harvest Studio

Realización: 2012

Evento: Festival NYFoL

Localización: Nueva York, Estados Unidos

Descripción: Las proyecciones en el puente de Manhattan se plantean como una oportunidad de transformar el entorno construido a la vez se cuenta una historia, de reinventar el lenguaje de la ciudad, en este caso la de Nueva York, a través de una experiencia lumínica monumental.

Desplegándose casi como una pintura moderna animada de Botticelli, el trabajo fluye sobre las superficies interiores del túnel, extendiéndose hacia afuera en todas las direcciones y sumergiendo al espectador en esta arquitectura transformada de la ciudad.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Bella

Autor: Lupercales

Realización: 2013-2016

Evento: Proyecto Lupercales (Lupercales.org)

Localización: Barcelona, España

Descripción: proyecto de apropiación del lenguaje y de los códigos de la publicidad y la comunicación. Una luminaria de neón con un rótulo con el lema “Bella” permanece en un determinado espacio durante unos días para cambiar luego de ubicación, pero sin desvelar su próximo destino. Así, se genera un juego de expectativas entre los habitantes de los cuatro barrios que forman parte de la experiencia, que consciente o inconscientemente se convierten en investigadores de la belleza en la ciudad. Esta instalación pretende servir como herramienta para la generación de una memoria territorial en clave positiva y resistente, a la vez que ser en sí misma un fuerte instrumento de de cohesión social.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

04

Proyecto: Beneath the sea

Autor: Spiire-Big Fish

Realización: 2018

Evento: Festival Vivid Sydney

Localización: Sídney, Australia

Descripción: Este conjunto de cuatro instalaciones permite a los niños y sus familias experimentar la belleza del paisaje acuático que se encuentra bajo las aguas del puerto de Sydney. Está específicamente diseñada para la gestión del deterioro de la movilidad y los requisitos del espectro autista. Utiliza mágicas iluminaciones para crear la ilusión de un fondo marino con corrientes suaves, burbujas y vida marina que parecen flotar y moverse. Los visitantes pueden seleccionar colores para estos elementos a medida que se sumergen en este espacio suave de juego sensorial.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Big Bang Poblenou
Autor: UPC Master Lighting Design
Realización: 2018
Evento: Festival Llum Bcn
Localización: Barcelona, España

Descripción: Intervención en un espacio con unos límites definidos como es una fábrica obrera. Representa una explosiva y revolucionadora transformación de dentro hacia fuera del barrio. Sus características ventanas industriales, en las que una retícula las divide en numerosos cristales rectangulares, se convierten en protagonistas en el momento en el que una explosión las hace añicos. Muestra toda la fuerza que tiene el poder de renovación nocturna de estas instalaciones, transformando el Poblenou en un nuevo distrito tecnológico, de creación e innovación.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
 Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / Espacio
 Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

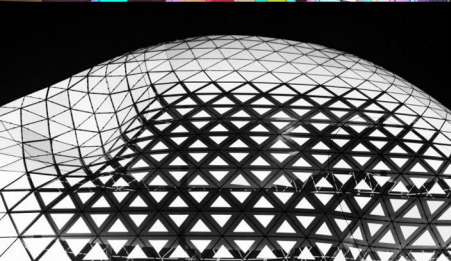
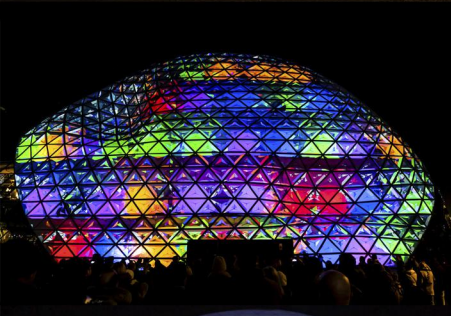


Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

06

Proyecto: Blob the bulb
Autor: Dirk van Poppel y Jan Fabre
Realización: 2017
Evento: Festival Glow
Localización: Eindhoven, Holanda

Descripción: Instalación que surge como tributo a la bombilla incandescente. Una gran burbuja como nuevo espacio al que acceder, que muestra un sentimiento de orgullo, a los pies de la fábrica de Philips Lighting. La creación de este “monumento” fue todo un desafío puesto a su complejidad de construcción, ya que ninguna superficie es igual. A su vez, la fachada no es una proyección que cuenta una historia de manera que los usuarios actúan como meros espectadores, sino que posee elementos interactivos que hacen que las personas que pasan por delante se conviertan en elementos activos del juego. Ya no es solo la transformación que se produce de puertas para adentro, sino todo aquello que tiene que ver con su relación con el exterior.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Bough 3

Autor: Simon Corder

Realización: 2018

Evento: Festival Lumiere London

Localización: Londres, Reino Unido

Descripción: Una serie de tubos de luz fluorescente de distintos colores trepan por la pared hasta la chimenea del edificio, como si de una hiedra se tratase, llamando la atención del ciudadano e incitándole a frenar su camino y contemplar la fachada del edificio que antes podría haber pasado inadvertida. Se genera una nueva estancia urbana, que es lugar de asombro, conversaciones y opiniones.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

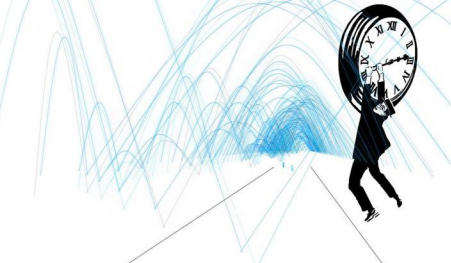


Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

08



Proyecto: Campanadas
Autor: Sergio Sebastián Franco
Realización: 2016-2017
Evento: Navidad
Localización: Madrid, España

Descripción: Instalación que celebra la llegada del Año Nuevo, mediante una espectacular transición, subrayando al mismo tiempo el vínculo con la tradición. Una serie de arcos iluminados ocupan un espacio público ya existente como es la calle Preciados, creando un nuevo pasaje envolvente. Los arcos se configuran con distintos tamaños, comprimiendo o expandiendo el espacio, creando continuidades, rupturas, compresiones y extensiones del mismo. El proyecto, lleno de intencionalidad, modifica su imagen y color en función del sentido en el que se recorra, además de recoger cada cambio de hora como latidos de luz a lo largo de toda la calle.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Chandelier of Spirits
Autor: Living Spirits
Realización: 2018
Evento: Festival I light
Localización: Marina Bay, Singapur

Descripción: Instalación colectiva que invita a la reflexión, genera conexiones entre las personas y crea conversación. Se desarrolla con el uso de materiales reciclados como tarros de café. Utilizan el café porque es la bebida más popular de los trabajadores de Singapur, como un símbolo al duro trabajo y a la resistencia. Esta instalación ilumina la ciudad después del atardecer, de la misma manera en que el café aumenta nuestra energía durante el día.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
 Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
 Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
 Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
 Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



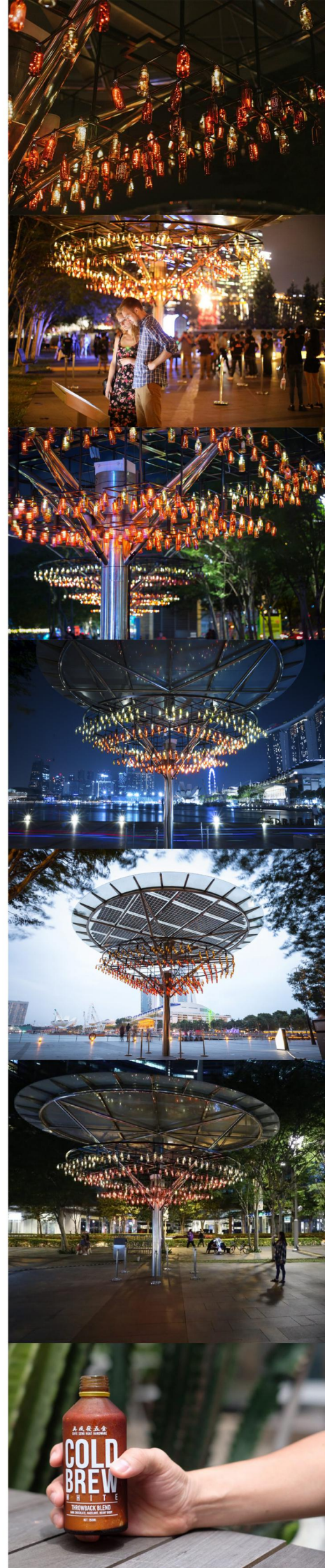
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

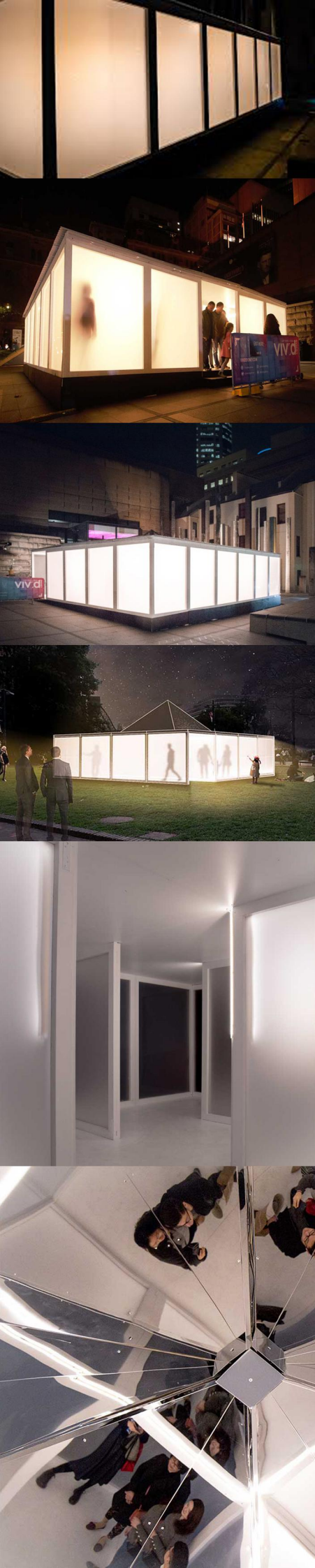


Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

10

Proyecto: Closer
Autor: ANL Design
Realización: 2018
Evento: Festival Vivid Sydney
Localización: Sídney, Australia

Descripción: Treinta cubos translúcidos se encuentran interconectados formando un laberinto en su interior. Es palpable la tensión constante a lo largo del recorrido mediante los juegos de sombras, aislamiento y desorientación, y que sólo se libera cuando cada visitante llega a una especie de santuario interior, entendido como un espacio de reunión e interacción. La experiencia nace del propio recorrido, que obliga al visitante a tomar decisiones que le harán llegar a un lugar u otro. El recorrido interior sumerge al visitante de forma que se pierde cierta conciencia sobre lo que sucede en el exterior.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Colors on the move

Autor: Aldo Cibic

Realización: 2018

Evento: Milan Design Week

Localización: Milán, Italia

Descripción: La instalación define una nueva relación entre forma, material y color, evocando casi una obra de Mondrian. Propone una gigantesca estructura en forma de mesa, que se enfrenta a las formas suaves de los arcos del claustro del siglo XVIII, y que cobija otra serie de volúmenes de diferentes formas, colores y tamaños. La pared amarilla curva de la entrada se transforma en una espiral que introduce al visitante en un interior hasta entonces desconocido e inesperado. Los materiales en los que se ha realizado los objetos expuestos ofrecen una experiencia táctil, que acompaña a la componente visual en cuanto al contraste de los colores.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo



FICHA TÉCNICA

12

Proyecto: Confetti
Autor: Sergio Sebastián Franco
Realización: 2004-08
Evento: Navidad
Localización: Madrid, España

Descripción: Un manto de lunares de colores cubre el espacio público de la plaza Chueca. Ya no sólo se juega con el carácter nocturno del lugar, sino que la instalación tampoco duerme durante el día, con una interesante investigación sobre lo visible y lo reflejado. Los coloridos lunares de la nueva cubierta, lo visible, se perciben como un integrante más del espacio urbano, algo permanente; mientras que las sombras, lo reflejado, pasan a ser un elemento cambiante, y dependiendo de la intensidad del sol, éstas son más o menos definidas, más o menos intensas, coloridas... Frente a un techo invariable nos encontramos con una alfombra en constante transformación que anima a los ciudadanos a entretenerse en ella.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Dancing Grass
Autor: Yuree Hong & Siyoung Kim
Realización: 2018
Evento: Festival I light
Localización: Marina Bay, Singapur

Descripción: Un campo de hierba de diferentes alturas, a veces rectas, a veces tambaleándose a través del viento, sumerge al visitante en un nuevo paisaje antes no imaginado. La instalación reproduce artificialmente los movimientos de la hierba meciéndose por el viento. Se crea un nuevo espacio dentro de la ciudad, más íntimo, con ésta como el propio telón de fondo, despertando no sólo el sentido de la vista sino el del tacto.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
 Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
 Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



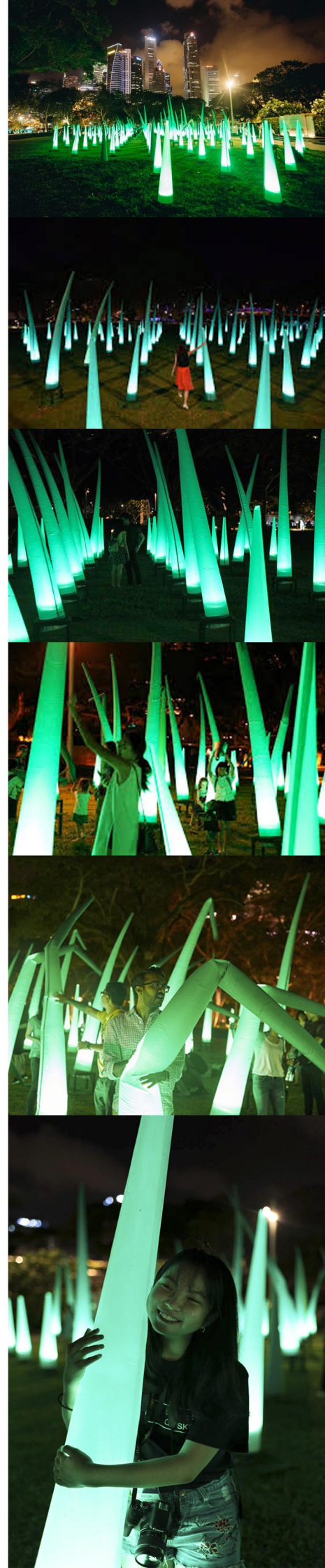
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

14

Proyecto: Decode / Recode

Autor: Luca Nichetto

Realización: 2018

Evento: Milan Design Week

Localización: Milán, Italia

Descripción: La instalación ocupa dos hangares situados debajo de las vías de la Estación Central, unos imponentes espacios abovedados con muros de piedra encalados. “El proyecto comienza desde el espacio”, las bóvedas de cemento con detalles del Art Nouveau son el contenedor y el contexto de la exposición. Se explora el potencial del vidrio y la luz, manifestando la expresividad del material, a la vez que se reflexiona sobre la modularidad: la posibilidad de descomponer objetos en módulos que pueden ser recompuestos y ensamblados con distintas configuraciones.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



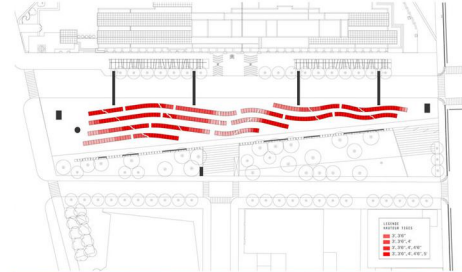
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo



Proyecto: Entre les rangs

Autor: Rami Bebawi / Kanva

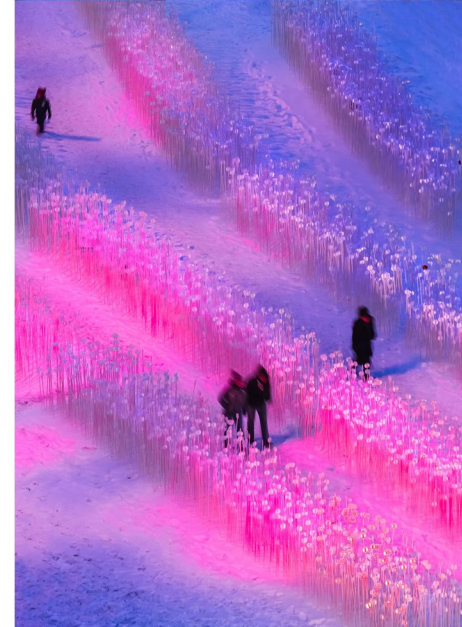
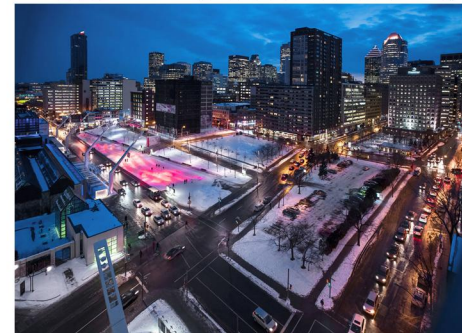
Realización: 2013

Evento: Varios. Origen: Concurso Luminothérapie para la plaza de “Los Festivales”.

A posteriori: Lumiere London (2018)

Localización: Québec, Canadá

Descripción: La instalación se desarrolla en el contexto urbano contemporáneo de la ciudad de Québec, integrando elementos del paisaje urbano como es la propia imagen de la ciudad y sus edificios configurando un telón de fondo, mientras que convierte el vasto espacio de la calle en una experiencia sensorial a lo largo de una serie de senderos sinuosos. Unos tallos con unos reflectores de luz en la parte superior sumergen al espectador en un camino por los populares campos de trigo, que ahora se integran y conviven en armonía en la ciudad. La transformación se realiza de forma directa en el espacio público de la calle, dotándole de una nueva identidad.



IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo



FICHA TÉCNICA

16

Proyecto: Felines

Autor: Lux Pro Monumentis Foundation

Realización: 2017

Evento: Light Move Festival

Localización: Lodz, Polonia

Descripción: Diez gatos se encuentran alegremente rondando por los árboles del parque *Old Town* de Polonia, esperando al visitante para que les toque la cola en señal de buena suerte.

En este caso, la estructura es mínima, recreando el perfil iluminado de los mismos. Por el día su silueta pasa desapercibida, mientras que por la noche el parque cobra vida y los gatos salen a la calle para interactuar con las personas eliminando su faceta más arisca y desconfiada.

IMPLICACIONES



Implicación urbana

Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual

Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial

Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala

Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural

Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental

Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción

Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial

Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Fifth Ring

Autor: MAD Architects

Realización: 2018

Evento: Salone del Mobile Milano

Localización: Milán, Italia

Descripción: La instalación crea una nueva dimensión dentro del histórico patio del seminario Arcivescovile en Milán.

La presencia del círculo inscrito en la composición cuadrada que dibujan las fachadas de los edificios simboliza la búsqueda de la perfección. Este gran anillo de luz suspendido en el centro sobre el agua actúa como una quinta fachada arquitectónica acotando el espacio. No interesa lo que pueda suceder más arriba del anillo, sino que ahora la obra teatral está concebida entre las fachadas, el agua y esta quinta fachada enmarcando el cielo.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



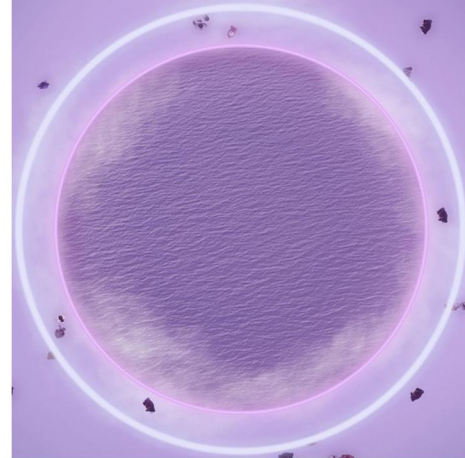
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

18

Proyecto: Flawless

Autor: Gonzalo Bascuñán

Realización: 2014-15

Evento: Varios. Origen: Amsterdam Light Festival.

A posteriori: Winter lights, Londres(2016); I Light, Marina Bay (2018).

Localización: Ámsterdam, Holanda.

Descripción: La instalación se basa en el brillo de la naturaleza, interpretando el fenómeno de la fotosíntesis con un concepto de química mágica llamado fotoluminiscencia. Durante el día, los pigmentos de las hojas absorben energía de la luz solar, dándoles un color verde brillante por la noche. Así, alienta a los visitantes a capturar el movimiento de las hojas y su reflejo, invitando a la contemplación de un entorno natural que conecta el agua y el viento.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Glowing

Autor: Forum Interart

Realización: 2017-2018

Evento: Festival Glow

Localización: Eindhoven, Holanda

Descripción: Instalación urbana lumínica y acústica que juega con todos los sentidos. La ruta discurre a través de calles con un diseño urbano-industrial, en las que la atmósfera y característica arquitectura, quedan enmarcadas mediante las vigas transversales y definen la apariencia espacial de la escena.

El enfoque conceptual de esta producción parte de la explicación física del arte y naturaleza a partir de la figuración del sol y el fuego, en un túnel que no tiene principio ni fin, donde las paredes forman un mar de llamas. El público se vuelve uno con toda la escena en este espectáculo, que despierta todas las emociones.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



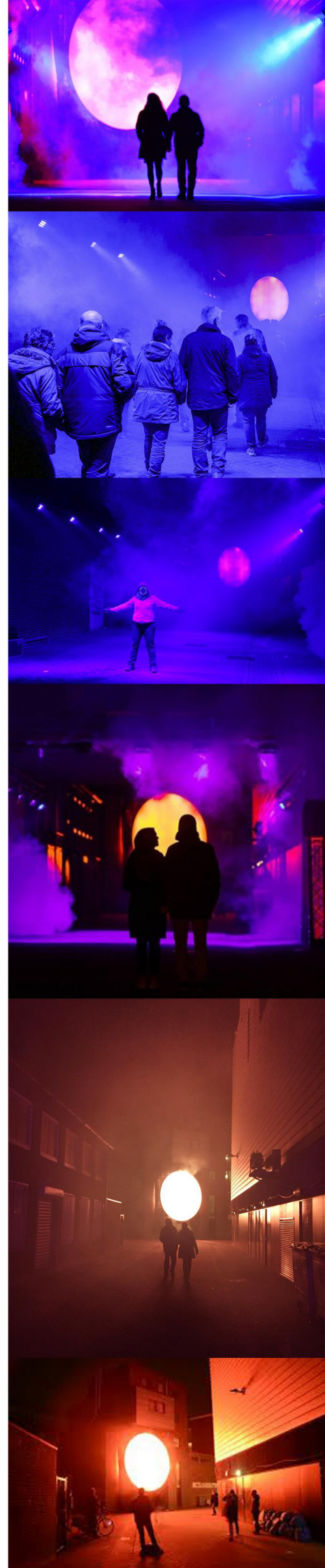
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

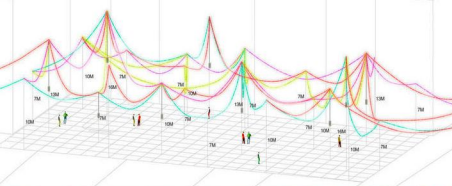


Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

20

Proyecto: Guirnaldas
Autor: Sergio Sebastián Franco
Realización: 2014-17
Evento: Navidad
Localización: Madrid, España

Descripción: Una serie de tiras de luz cosen la Plaza Chueca en Madrid, reconciliando a la ciudad y al ciudadano con la luz. La pretensión es que estos elementos desaparezcan durante el día, y para ello las estructuras colgantes debían ser mínimas y soportarse a sí mismas, de modo que lámpara y estructura se convierten en la misma cosa. Así, se han propuesto unas catenarias como la forma activa natural que forma la cuerda de luz por acción de su propio peso, como elemento geométrico capaz de construir una red espacial. Poseen un sistema de detección de presencia hace que se traduzcan los pasos de las personas al lenguaje de color, mostrando el movimiento del vecindario, el pulso vital de la ciudad.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Hexx One Light
Autor: Calidos
Realización: 2017
Evento: Festival Llum Bcn
Localización: Barcelona, España

Descripción: Hexx es un reloj formado por doce arcos hexagonales que se pregunta sobre el ritmo del tiempo. Se utiliza esta geometría porque es la forma más eficiente para llenar un espacio con la cantidad mínima de material. Este túnel del tiempo invita a entrar para observarlo desde diferentes puntos de vista, pudiendo acelerar o ralentizar el tiempo de forma visual y auditiva, a través de la reacción de la luz a la música. Así, el público co-creará la experiencia artística cambiando constantemente la percepción de la instalación durante toda su vida útil. Similares características las encontramos en intervenciones de los mismos artistas como HexArt (Llum Bcn 2018) con las puertas en forma de corazón, y Hexxadom, con forma de hexaedro (European Burning Man Festival 2017).

IMPLICACIONES



Implicación urbana
 Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
 Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
 Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



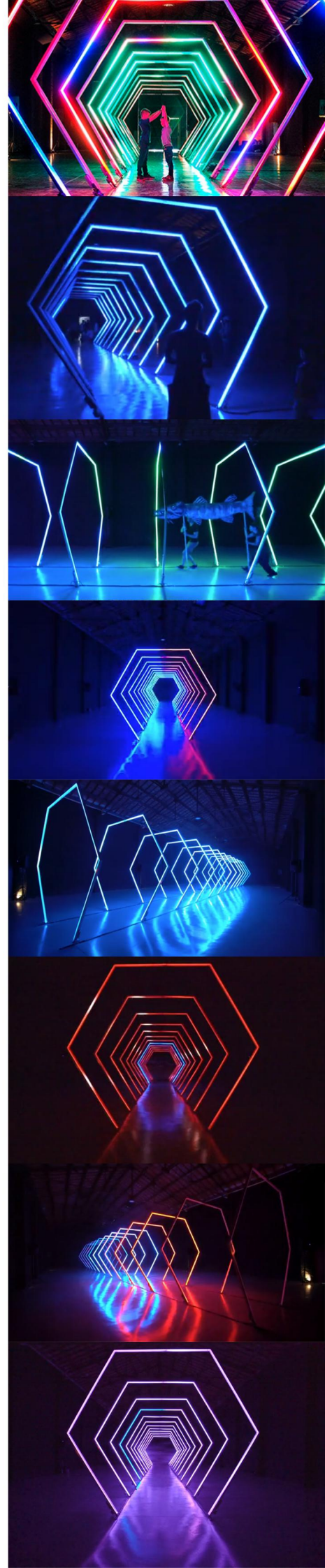
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

22



Proyecto: Impulse

Autor: Lateral Office and CS Design

Realización: 2015

Evento: Varios. Origen: Evento Luminothérapie, Montreal.

A posteriori: Leicester Square Gardens, Londres; Light in Jerusalem, Jerusalén, Israel; Plaza Bernardino Luini, Lugano, Suiza; entre otros.

Localización: Montreal, Canadá.

Descripción: Instalación compuesta por un total de treinta balancines y proyecciones en las fachadas de los edificios de alrededor, todo acompañado de música. Transforma la monotonía y sobriedad del lugar en un parque iluminado, brindando la posibilidad de jugar en el espacio público, que ahora se convierte en algo íntimo. Este evento musical explora cómo la arquitectura puede proporcionar una visualización del sonido a partir de las ideas del serialismo, repetición y variación.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Infinita

Autor: Balmond Studio

Realización: 2017-18

Evento: Amsterdam Light Festival

Localización: Ámsterdam, Holanda

Descripción: La esencia de la instalación reside la relación de la instalación con el contexto, en este caso los canales de Ámsterdam, produciendo una serie de juegos de espejismo y reflexión. La superficie del agua del canal se presenta como metáfora para preguntarnos sobre si nuestra existencia es aquello que podemos ver, oír y tocar o si se trata de sistemas complejos que se encuentran debajo de la superficie. En este caso, el entorno al que pudiera ser trasladada es más restrictivo, teniendo necesariamente que apoyarse sobre una superficie de agua.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



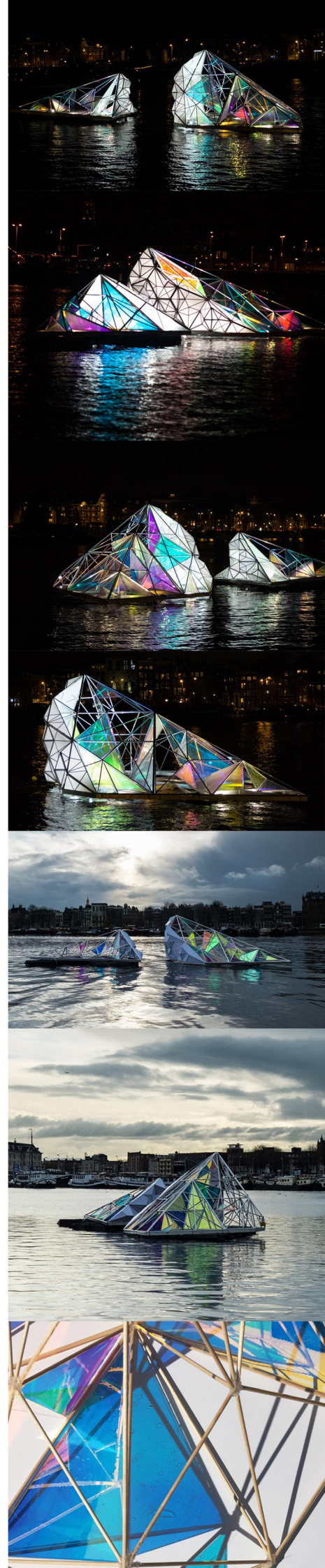
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

24

Proyecto: Jellyfish

Autor: Magdalena Radziszewska

Realización: 2016

Evento: Light Move Festival

Localización: Lodz, Polonia

Descripción: Cuatro medusas se mueven por las copas de los árboles, dirigiendo la mirada del visitante hacia arriba, algo no muy cotidiano, invitándole a detenerse y contemplar cómo se crea una nueva estancia regida por la confusión entre los sueños y la realidad. Las medusas se reflejan en el agua del lago del parque, adueñándose del espacio por completo, convirtiendo la naturaleza del parque en un fondo marino.

IMPLICACIONES



Implicación urbana

Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual

Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial

Punto / Línea / Superficie / Espacio

Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala

Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural

Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental

Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción

Interacción directa / Interacción indirecta

Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial

Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Keyframes

Autor: Grupo LAPS

Realización: 2011

Evento: Varios. Origen: Fête des Lumières.

A posteriori: I Light, Marina Bay (2012); Glow Festival (2012); Light in Jerusalem (2012); E-TOPIE (2013); Durham Lumiere (2013); Orléanoïde (2015); Llum Bcn (2018) entre otros.

Localización: Lyon, Francia.

Descripción: Distintas figuras humanas simplificadas invaden la fachada de la Antigua Fábrica Simon para contarnos pequeñas historias urbanas a través de la cinética y la descomposición del movimiento, conseguidos gracias a la cronofotografía. No se trata de una imagen sólida proyectada, sino una gran escenificación plástica que transforma este paisaje industrial a través de una multitud de personajes luminosos y animados.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



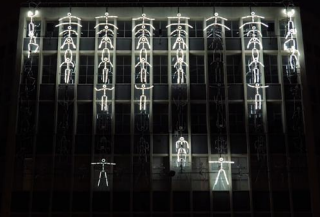
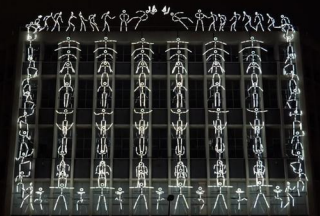
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

26

Proyecto: Kloud

Autor: The School of Interactive & Digital Media

Realización: 2018

Evento: Festival I light

Localización: Marina Bay, Singapur

Descripción: Instalación de luz interactiva que conecta a las personas y sus emociones en constante cambio, a partir de los colores. Se recrea la forma de una nube a menor escala, dispuesta en el espacio, de forma que los visitantes pueden interactuar físicamente con ella, acercándose y tocando sus superficies para cambiar de color, o interrumpir sus luces. Pretende ser un vehículo que haga al visitante expresar más fácilmente sus emociones y conectar así también con otras personas.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: La lampounette

Autor: TILT

Realización: 2016

Evento: Light Move Festival

Localización: Lodz, Polonia

Descripción: Versión inspirada en la famosa lámpara de arquitecto, asociada al mundo del trabajo o del escritorio nocturno. Por la noche, conquistan nuevos lugares, recreando distintos escenarios bajo sus focos, mientras que por el día funcionan como un elemento más del diseño urbano. Sus estructuras son elementos visibles durante el día, pero que se camuflan a nuestra percepción por tratarse de elementos similares a las farolas, que ya consideramos como parte de nuestro entorno cultural. Nuestra vista las ve, pero nuestra mente las asocia a un elemento más del paisaje urbano.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

28

Proyecto: Les wisps

Autor: Pitaya

Realización: 2017

Evento: Festival Fête des Lumières

Localización: Lyon, Francia

Descripción: La instalación simboliza los flujos de energía y el poder invisible que emana de la materia viva de nuestro entorno mediante una serie de espirales lumínicas. Por la noche, estas tiras de luz se enrollan alrededor de los troncos de los árboles, enredándose entre las ramas para subrayar el valor verde de esta vía urbana. Líneas de luz que giran por encima de nuestras cabezas en perfecta armonía, en el que las farolas encendidas de la calle representan hitos en este viaje imaginario. Por el día pasan totalmente desapercibidas, fundiéndose con la frondosidad de las ramas de los árboles. Estructura e iluminación se funden en un único elemento.

IMPLICACIONES



Implicación urbana

Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual

Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial

Punto / Línea / Superficie / Espacio

Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala

Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural

Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental

Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción

Interacción directa / Interacción indirecta

Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial

Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Lichthouders

Autor: Jonas Vorwerk

Realización: 2017

Evento: Festival Glow

Localización: Eindhoven, Holanda

Descripción: La instalación recrea los depósitos de gas antiguos, espacios de almacenamiento circulares y metálicos, a partir de piezas lumínicas que siguen su misma forma y geometría. La relevancia de este proyecto reside en su ubicación, utilizando la misma huella de los que antes existían, de modo que se pone de manifiesto el papel significativo y primordial que juega la historia del lugar donde se desarrollan en la ejecución del diseño final. La recreación de estos elementos cargados de significación y referencias permite proponer una nueva mirada.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



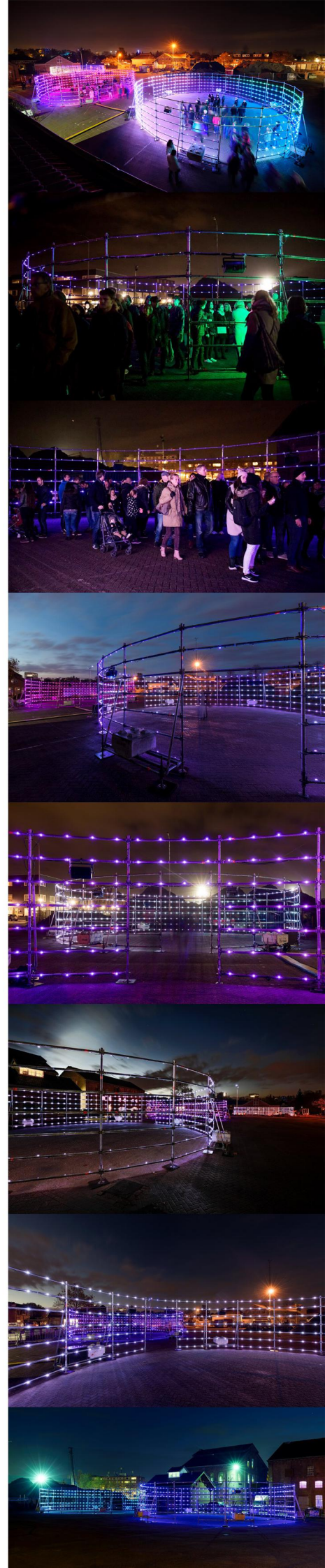
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

30

Proyecto: Light Wave

Autor: Anita Doornheim

Realización: 2016

Evento: Amsterdam Light Festival

Localización: Ámsterdam, Holanda

Descripción: La instalación recrea la forma de una ola en los canales de Ámsterdam. Posee la dimensión adecuada para que se permita a los barcos navegar por debajo de ella, creando un nuevo umbral, y es en el instante en el que se atraviesa donde reside la experiencia, en el acto de “cruzar”. Se activan entonces unos sensores que hacen que esta pieza fluorescente cambie de color, reflejándose en el agua y haciendo que el espectador tenga la sensación de navegar bajo el agua o encontrarse debajo de un iceberg.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Ligthing the sails

Autor: Urbanscreen

Realización: 2012

Evento: Festival Vivid Sydney

Localización: Sídney, Australia

Descripción: La instalación se presenta como un verdadero dominio de las superficies curvas de la Ópera, y la capacidad de reproducir figuras en movimiento a tal escala y altura. Las velas se convierten en escenario cada noche de una nueva historia, haciendo de ella una escultura interactiva de luz. El objetivo no es sólo la exploración de la Casa de la Ópera como un elemento icónico, sino también como lugar y hogar para la danza, la música y el teatro, hasta llegar a proyectar lo que sucede dentro de la misma hacia el exterior.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

32

Proyecto: Llums silvestres

Autor: School of Architecture, UIC Barcelona

Realización: 2018

Evento: Festival Llum Barcelona

Localización: Barcelona, España

Descripción: Instalación que pone en valor la vegetación desorganizada y caótica que crece en los solares vacíos y olvidados. Reinterpreta ese jardín salvaje mediante unas bolas de luz LED a diferentes alturas y posiciones, creando una topografía artificial, para idear un nuevo paisaje lumínico al abrigo de la transformación que está experimentando el barrio. No sólo se ilumina el barrio con un coste menor, sino que pone en valor espacios antes en desuso.

IMPLICACIONES



Implicación urbana

Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual

Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial

Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala

Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural

Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental

Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción

Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial

Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Lost in perception
Autor: European Funds Zone
Realización: 2016
Evento: Light Move Festival
Localización: Lodz, Polonia

Descripción: La instalación propone una serie de proyecciones multimedia que muestran los sueños que nacen en la cabeza de los visitantes. La representación de nuestra mente y las conexiones que se producen entre las neuronas mediante todo un juego de luces que cambian su velocidad de encendido y apagado a la vez que su tonalidad, les ayudarán a tomar decisiones. La calle peatonal se convierte en un cerebro, en la mente activa de la ciudad.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
 Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
 Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
 Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



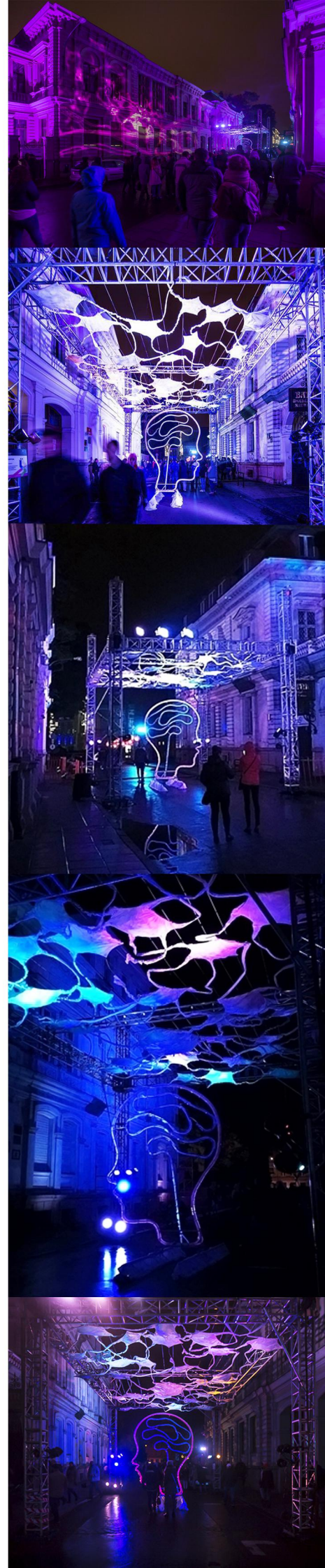
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

34

Proyecto: Luci d'Artista Light Show

Autor: Massimo Pica

Realización: 2017-18

Evento: Navidad

Localización: Salerno, Italia

Descripción: La instalación acota superiormente la plaza *Giogia Flavio* donde se ubica mediante un nuevo manto a modo de fondo estrellado en el que Neptuno, símbolo de la ciudad y dios del mar, levanta su tridente en el cielo. Ahora el espacio se entiende en relación a este nuevo techo, sumergiendo al espectador en un nuevo mar de azules intensos. Este nuevo techo convive con la arquitectura existente componiendo un quinta fachada.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Luminex

Autor: Philippe Morvan

Realización: 2017

Evento: Festival Fête des Lumières

Localización: Lyon, Francia

Descripción: Una máquina de música de los años 70 cubierta con esferas luminosas que parpadean, brillan y centellean convierte la escena urbana en una pista de baile, en algunos casos psicodélica y en otros más tranquila y pensativa. La parte superior y la base de la instalación se han estudiado para crear ilusiones ópticas, acompañándolas de un disco que funciona como espejo con gran poder de atracción para el público. Así, permite crear una distancia pública alrededor de la instalación mientras que se crea también una interactividad física con la instalación.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



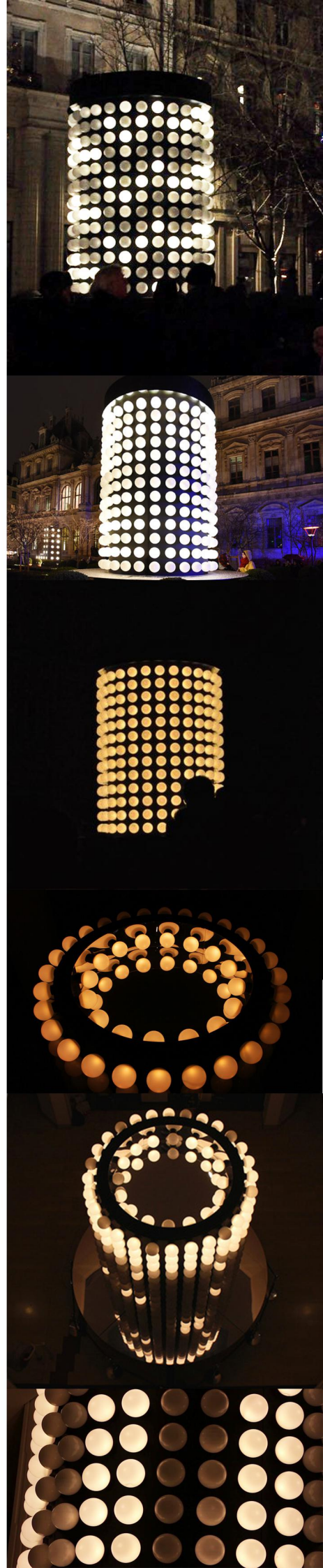
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

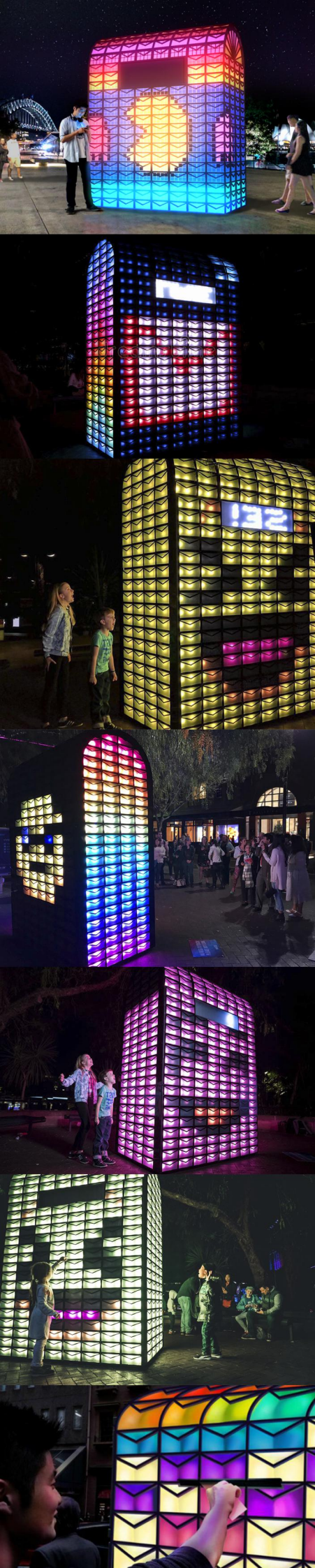


Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

36

Proyecto: Mailbox

Autor: Isabella Bain, Steven Bai, James Rotanson, Christopher Simpson, Anthony Zeater, Khanh Nguyen

Realización: 2017

Evento: Festival Vivid Sydney

Localización: Sydney, Australia

Descripción: Instalación creada para reconectar a las personas con la comunicación verbal y escrita tradicional que se ha ido perdido a causa de las redes sociales. Usa como metáfora la forma de un buzón de correos, con una fachada interactiva iluminada a base de LEDs.

El visitante puede enviar un mensaje que será reproducido en el buzón, interaccionando así con el público.

La instalación también reproduce el sonido de las conversaciones a su alrededor, respondiendo con distintos emojis.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Medialab-Prado
Autor: Langarita-Navarro arquitectos
Realización: 2008
Evento: Medialab Prado
Localización: Madrid, España

Descripción: Pantalla gigante de LED's integrada en el entorno urbano, conformada por un total de 94 paneles rectangulares. Se encuentra adosada a la la cara norte del edificio de la Serrería, dando a la Plaza de las Letras. Posee un sistema de reconocimiento de la imagen y el movimiento a tiempo real, por lo que le permite la interacción con los ciudadanos. Esta instalación decide jugar con la ambigüedad entre fachada y espacio al combinar elementos y características digitales con el espacio físico real. Los ciudadanos que pasean por las calles se detienen e interactúan con ella pasando a ser parte de ese juego.

IMPLICACIONES

- 

Implicación urbana
 Llegar / Cruzar / Estar
- 

Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual
- 

Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado
- 

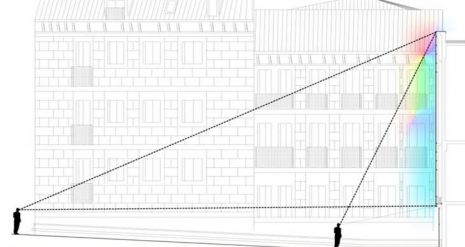
Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto
- 

Implicación estructural
 Específicamente nocturna / Nocturna y diurna
- 

Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados
- 

Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva
- 

Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

38

Proyecto: Mind the light

Autor: artec3 Studio

Realización: 2015

Evento: Festival Filux

Localización: Ciudad de México, México

Descripción: Tres marcos iluminados invitan a los visitantes a cruzarlos, estableciendo un vínculo directo e intuitivo entre ellos y el espacio urbano. Los marcos, que se encuentran ubicados en mitad de una calle peatonal, con una dimensión de 2.5x2.5m, realizados de aluminio y policarbonato translúcido, emiten una luz monocromática (roja y azul) llamando la atención de los visitantes. Cuando éstos deciden dar ese nuevo paso, sus sombras son proyectadas en las aceras y los edificios circundantes alterando la escena nocturna. Este “cruzar” es un nuevo hecho en dicha calle reinventado por la instalación, se trata de un nuevo umbral urbano.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Nacre

Autor: Pulpo Collective: Noor El-Gewely, Jonathan Irawan, Nikolaos Argyros, Lalin Keyvan, Firas Safieddine, Mehmet Bostanci

Realización: 2018

Evento: Festival Vivid Sydney

Localización: Sídney, Australia

Descripción: La instalación toma la inspiración de las conchas y moluscos, que se encontraron durante las excavaciones de la zona de Barangaroo, que desvelaron que el lugar fue rico en esas especies antes de que fuese ocupado. También mostraron la labor diaria de las mujeres pescadoras aborígenes y su compromiso con no dañar el ecosistema. El diseño incorpora la geometría de estos seres vivos, y utiliza la tecnología trasladando los datos medioambientales para iluminar un mundo escondido bajo el mar.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



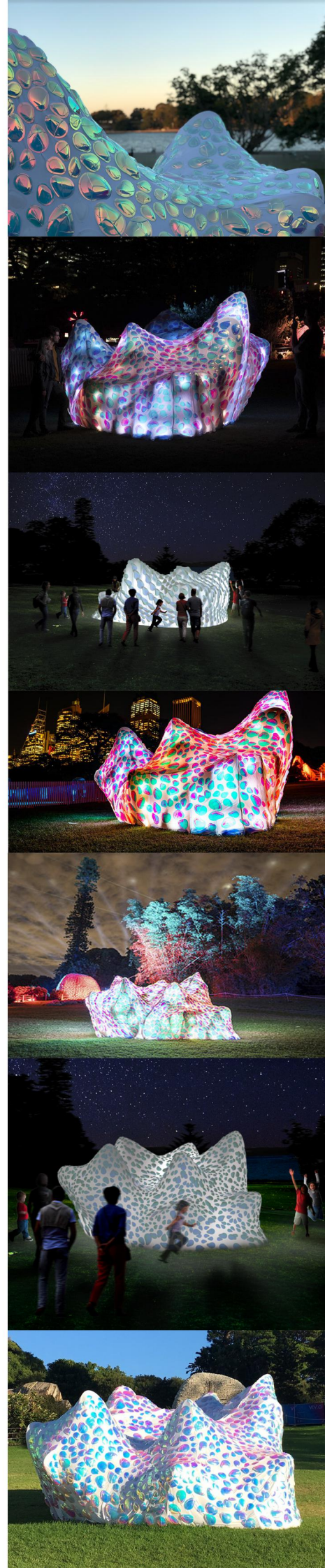
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

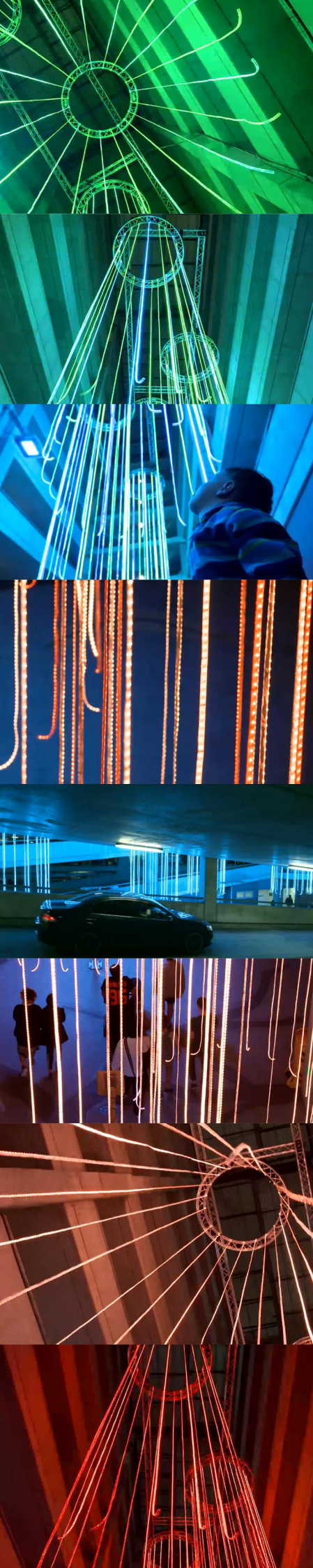


Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

40

Proyecto: OrganiX

Autor: Ian Reed

Realización: 2017

Evento: Festival Vivid Sydney

Localización: Sídney, Australia

Descripción: Intervención en un espacio urbano controlado, con unos límites definidos, como es el parking del aeropuerto de Sydney. Se plantea como el primer contacto con la magia del festival que tienen los viajeros al llegar. La imagen brutalista y dramática del parking se transforma en un efímero túnel. La instalación crea la ilusión de un bosque encantado lleno de luces, que se complementa con el paisaje sonoro. Cuenta con pasarelas interactivas en función de la velocidad de los coches, iluminadas mediante LEDs en la pared y en tiras colgando del techo.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Pabellón Coupure
Autor: Estudio SelgasCano (José Selgas y Lucía Cano)
Realización: 2018
Evento: Trienal de Brujas
Localización: Brujas, Bélgica

Descripción: Instalación que emana a partir de la petición de trasladar la fluidez y el legado artístico de la ciudad a unas instalaciones pintorescas. Este pabellón orgánico flotante en el Canal Coupure funciona por la noche sirve como bar y lugar de reunión, mientras que por el día continúa activo como plataforma de baño para los visitantes. Imitando las formas de agua circundantes, este esqueleto de acero posee paredes translúcidas de color rosa anaranjado que aportan color al agua. La instalación se realizó in situ en un proceso completamente hecho a mano.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
 Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
 Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

42

Proyecto: Parrot party

Autor: Zara Pasfield

Realización: 2018

Evento: Varios. **Origen:** Vivid Sydney

A posteriori: Spotlightfestival, Bucarest

Localización: Sídney, Australia

Descripción: La instalación no se define sólo como una obra de arte, sino como un evento social. La inspiración surge de dos especies características de pájaros, una de Australia y otra de Nueva Zelanda. Reinterpretaron la forma natural de las aves, utilizando geometrías plegables. Esta divertida bandada de pájaros de colores actúa como reclamo cambiando y aumentando la intensidad de la luz, el sonido y el color a medida que la gente se reúne a su alrededor. La interacción ya no se produce solo entre la instalación y el usuario como individuo, sino que se abre un mundo de conexiones entre los propios usuarios.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Perfect Sunsets

Autor: Macarena Ruiz-Tagle y Paulina Villalobos

Realización: 2016

Evento: Galería Gabriela Mistral

Localización: Atacama, Chile

Descripción: La instalación juega con la idea de la reflexión del individuo pero en relación al lugar. En este caso, en Chile, de Atacama a la Antártida, donde se puede apreciar más de 8000km de atardeceres. La idea del horizonte es en este caso la protagonista de la fiesta de colores desplegados por la naturaleza. Reconstruye la luz y la memoria emocional que el cielo ofrece de dicho espectáculo de colores en constante cambio.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

44

Proyecto: Pixels

Autor: Jonas Vorwerk

Realización: 2011

Evento: Varios. Origen: Cinekid Mutesounds (2011).

A posteriori: Motel Mozaique (2011); IMAGINE (2012); Caixa

Forum Barcelona (2012); Amsterdam Light Festival (2012);

KunstRAI 2012; LIT Festival (2017); Winter Lights Festival (2018).

Localización: Róterdam, Holanda.

Descripción: Instalación interactiva compuesta por una serie de cubos iluminados que se encuentran en el espacio a disposición del ciudadano, cambiando de color en función de la rotación. En el momento en el que los usuarios, mediante la exploración colectiva y/o personal, deciden crear su propio espacio, esculturas, imágenes y trasladan y giran los cubos, es cuando descubren las posibilidades de los mismos y la instalación cobra su sentido pleno.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Puente Quanxi

Autor: Brut Deluxe

Realización: 2017-18

Evento: Plan de transformación de infraestructuras de la ciudad impulsado por la empresa estatal CRCC (China Railway Construction Company).

Localización: Anjuzhen, China

Descripción: Instalación que se convierte en un proyecto de paisaje que conecta ambas orillas del río, transformando la imagen tanto de día como de noche del puente. La infraestructura tosca de hormigón se convierte en un atractivo paisaje a través de unas tiras de iluminación, vegetación y proyecciones en forma de patrones de camuflaje. La estructura permite las cargas adicionales y el clima local suave y húmedo beneficiará el crecimiento de la vegetación incluso en condiciones severas. El puente, que se presentaba como un elemento usual de la ciudad se convierte ahora en un hito urbano, y el cruzarlo, antes asumido como un hecho cotidiano, es ahora una experiencia en sí misma.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



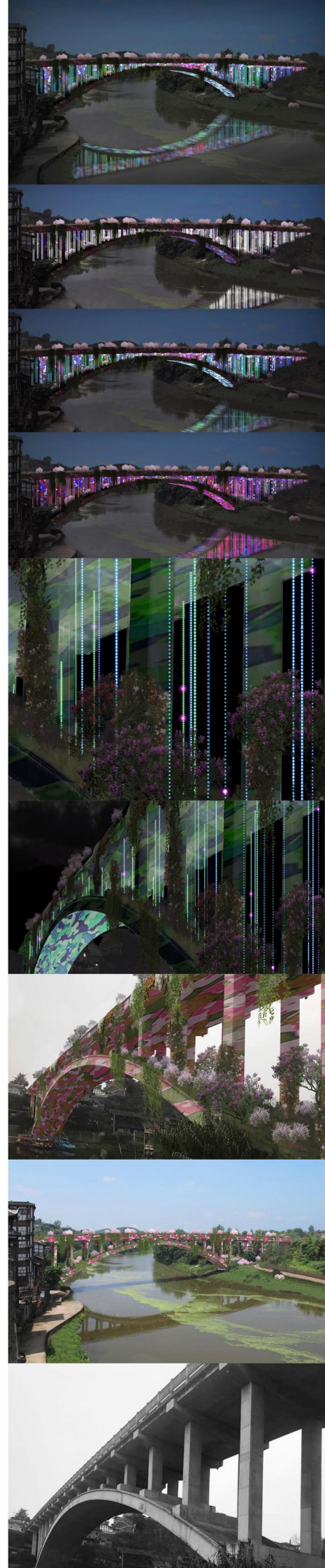
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

46

Proyecto: Sinfonía de luz

Autor: Sumida-gawa Renaissance

Realización: 2012

Evento: Festival Tokyo Hotaru

Localización: Tokio, Japón

Descripción: Un total de cien mil esferas luminosas se lanzan al río con la pretensión de recuperar la animación de la que gozaba con anterioridad. Puntos de luz que transforman su tranquila superficie para convertirse en un mágico escenario de texturas que en este caso no están programadas, sino que es la corriente la que actúa separando o agrupando, formando distintos patrones y texturas, y creando una serie de inesperados dibujos en el agua.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Stellar

Autor: Brut Deluxe

Realización: 2017

Evento: Navidad

Localización: Madrid, España

Descripción: La instalación teje un cielo artificial textil a lo largo de toda una calle a partir de un sistema de líneas zigzagueantes de color azul, mostrando algunas zonas, aparentemente más dilatadas y vacías, y otras más comprimidas y densas que contienen miles de estrellas parpadeantes. Las líneas se cruzan, se mezclan, se superponen en función de la perspectiva, y el espectador se ve sumergido en una atmósfera artificial semejante al spin constante de las estrellas en ingravidez.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

48

Proyecto: Street Games

Autor: KMA (Kit Monkan y Tom Wexler)

Realización: 2009

Evento: Media maratón "The Great North Run"

Localización: Inglaterra, Reino Unido

Descripción: Los artistas fueron los encargados de crear un torneo inmerso, interactivo y utilizando lo último en tecnología, que sucede simultáneamente en tres localidades distintas inglesas durante cuatro noches: Gateshead, Middlesbrough y Sunderland.

Una serie de proyecciones en el pavimento generan distintos campos a los que los jugadores deberán llevar el mayor número de bolas posibles mediante sus movimientos físicos. La participación de los usuarios resulta imprescindible para que la instalación tenga sentido, sin ellos esta se resumiría a un conjunto de luces y sonido perdido en un espacio sin apenas intencionalidad.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Street Light Disco

Autor: Feuerman

Realización: 2015

Evento: Festival Vivid Sydney

Localización: Sídney, Australia

Descripción: La instalación reinventa los anuncios verticales en las calles transformándolos en una superficie dinámica e interactiva que transforma el paisaje urbano existente. Las propiedades del material producen una serie de destellos y reflejos, invitando a los transeúntes a detenerse y disfrutar del espacio público de la metrópoli. Funcionando tanto por el día como por la noche, luz natural y formaciones de luz nocturna artificial que se amplifican con el viento, se extienden a través del espacio, dando forma a lo informe. El sitio se transforma instantáneamente de una vía cotidiana a una plaza interactiva.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados

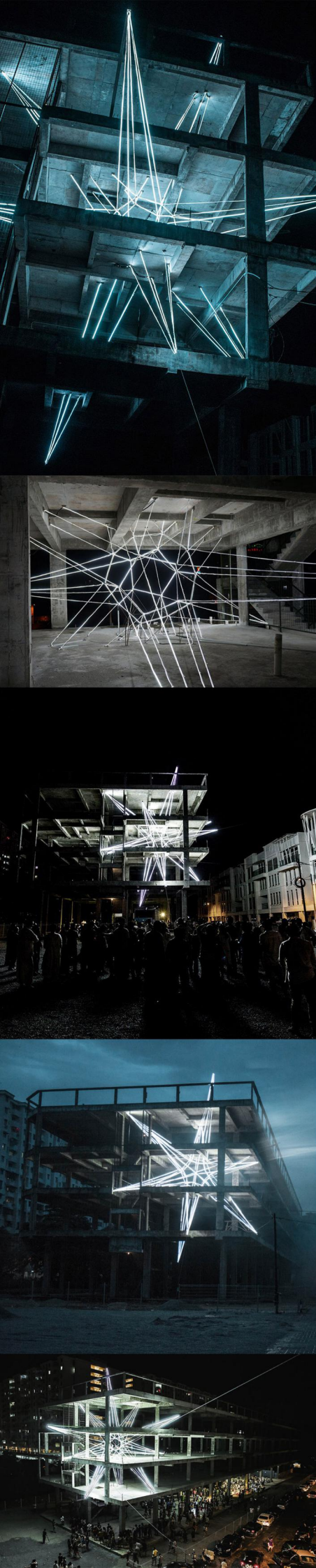


Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo





FICHA TÉCNICA

50

Proyecto: The Star

Autor: Jun Hao Ong

Realización: 2015

Evento: Festival de Intercambio Urbano de Arte Público

Localización: Penang, Malasia

Descripción: Instalación que reutiliza la estructura desnuda de un edificio abandonado para integrar en ella una gigantesca estrella hecha a base de cables de acero y tiras de luz, que surge como un destello en una situación política y cultural de tensión en el país. La estrella da la impresión de estar encajada en el edificio, pero en realidad son hilos cosidos de suelo a techo, por lo que fue necesario medir las distancias entre forjados, vigas, columnas... La idea se podría exportar a otro lugar, pero no la instalación en sí, ya que está pensada y realizada por y para ese edificio en concreto.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: The Wave

Autor: Vértigo

Realización: 2017-2018

Evento: Varios. Origen: Frost Festival (2017)

A posteriori: Lumiere London (2018)

Localización: Copenhage, Dinamarca

Descripción: Instalación compuesta por cuarenta puertas triangulares interactivas luminosas, que invitan al usuario a tomar un nuevo camino y sumergirse en una nueva atmósfera. Se recrea un nuevo espacio antes no imaginado, que responde al movimiento del peatón sonoramente y visualmente, permitiéndole co-crear la experiencia artística. Risas, baile, gritos, movimiento... la ola actúa como un faro de luz en la continua oscuridad del invierno.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



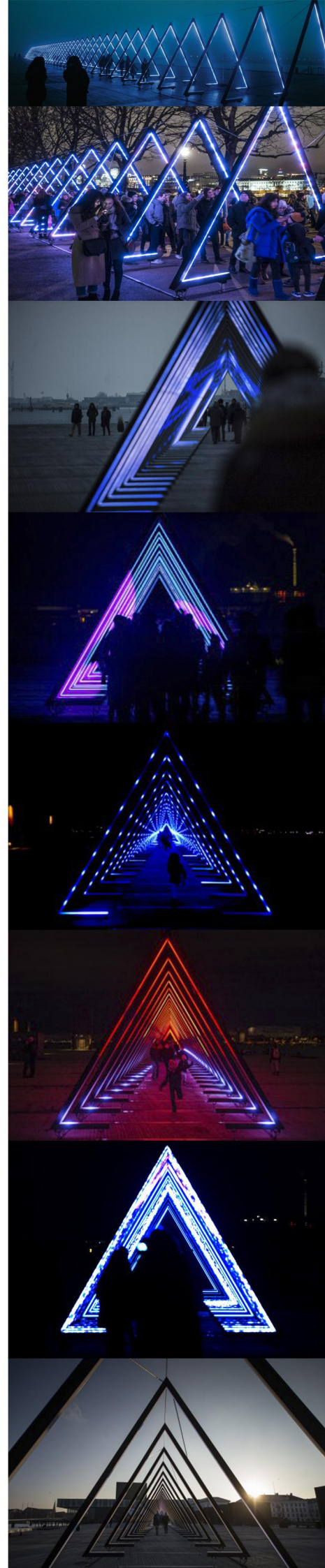
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo



Proyecto: Thin Line

Autor: Ai Weiwei

Realización: 2017

Evento: Amsterdam Light Festival

Localización: Ámsterdam, Holanda

Descripción: Una línea de luz láser roja recorre 6.5km de la ciudad de Ámsterdam, representando el límite entendido como barrera o frontera, nacional o personal. Invita a reflexionar sobre los derechos que tenemos para cruzar esas líneas, que a menudo están asociados con nuestro nacimiento y lugar de residencia. La instalación plantea quién determina los límites, quién los protege, quién tiene acceso y a quién se le niega. Promueve una reflexión personal, más espiritual, tratando de profundizar en la libertad física y mental del individuo.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Transitable Plastic

Autor: Luzinterruptus

Realización: 2018

Evento: Festival I Light

Localización: Marina Bay, Singapur

Descripción: Instalación que invita a reflexionar sobre temas de actualidad como la conciencia medioambiental del reciclaje. Hecha a base de bolsas de plástico de la aspiradora, en la que se han metido toda serie de otros plásticos de colores, y posteriormente se les ha sacado el aire conformándose superficies y objetos planos. Dispuestos a modo de paredes laberínticas, permite a los visitantes sumergirse en el mundo del malgasto del plástico, perdiendo la orientación en el espacio, en una atmósfera claustrofóbica, sin poder encontrar la salida.

IMPLICACIONES

- 

Implicación urbana
[Llegar](#) / [Cruzar](#) / [Estar](#)
- 

Implicación contextual
 Instalación ad hoc / [Instalación multicontextual](#)
- 

Implicación espacial
 Punto / Línea / Superficie / [Espacio](#)
[Espacio abierto](#) / [Espacio cerrado](#)
- 

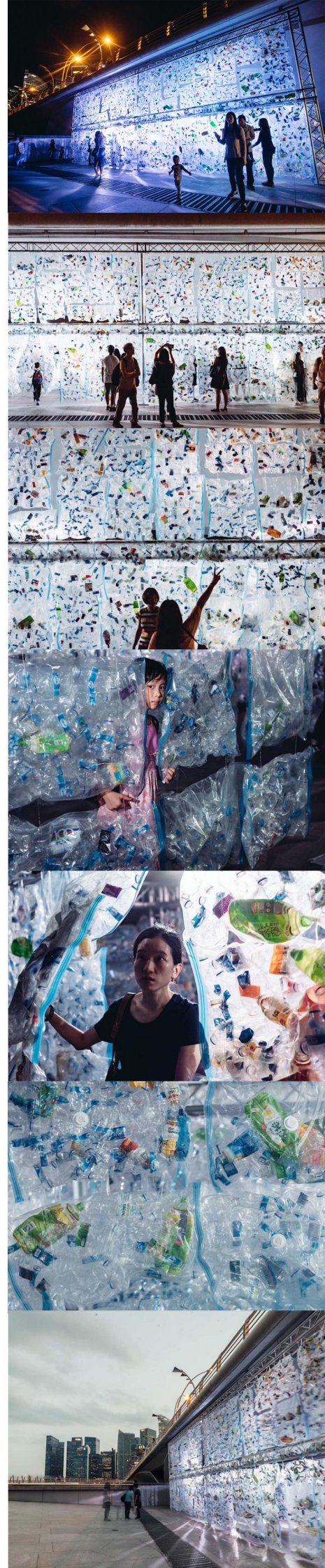
Implicación dimensional: Escala
[Espacio envolvente](#) / Objeto
- 

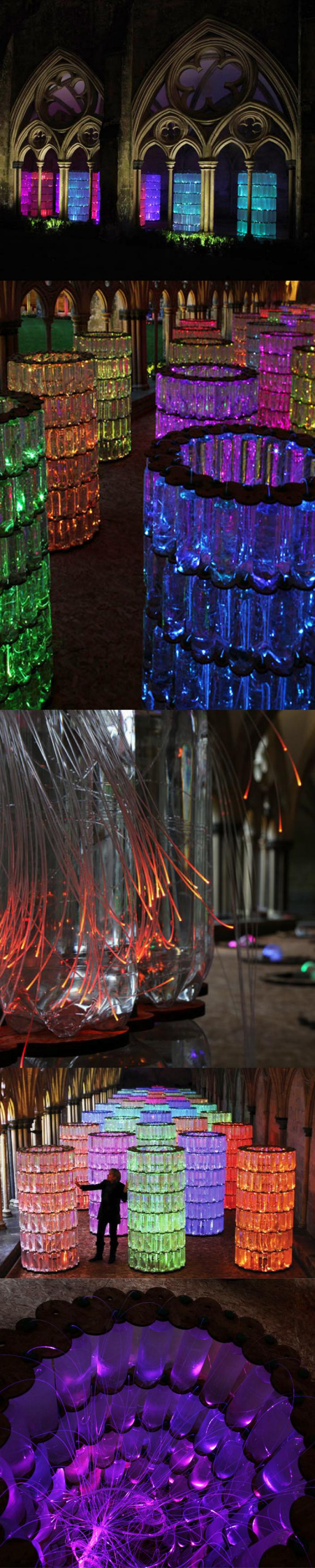
Implicación estructural
 Específicamente nocturna / [Nocturna y diurna](#)
- 

Implicación mediambiental
[Atenuación lumínica](#) / [Materiales reciclados](#)
- 

Implicación con el usuario: Interacción
 Interacción directa / [Interacción indirecta](#)
[Exploración individual](#) / [Exploración colectiva](#)
- 

Implicación sensorial
 Estado activo / [Estado pasivo](#)





FICHA TÉCNICA

54

Proyecto: Water Towers

Autor: Bruce Munro

Realización: 2010

Evento: Catedral de Salisbury

Localización: Wiltshire, Reino Unido

Descripción: La instalación consta de 69.000 metros de fibra óptica que se han atado a través de 15.000 botellas. Cada una de las 69 torres se construyen a partir de 216 botellas de 30 toneladas de agua, formando un enorme laberinto acuoso con cambios de color en un contexto tan particular como la catedral de Salisbury. La música emana de las torres, al compás de los cambios de color, y simbolizando la diversidad de las naciones.

IMPLICACIONES



Implicación urbana

Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual

Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial

Punto / Línea / Superficie / Espacio

Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala

Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural

Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



Implicación mediambiental

Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción

Interacción directa / Interacción indirecta

Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial

Estado activo / Estado pasivo

Proyecto: Xiu Xiu

Autor: David Torrents & Mauici Ginés

Realización: 2018

Evento: Festival Llum Bcn

Localización: Barcelona, España

Descripción: Una creación que transforma la plaza de Les Glòries Catalanes y la fachada del Disseny Hub Barcelona en un gran oído que escucha y reacciona a las palabras. Estudia la estructura del lenguaje y su interacción física con el espacio donde se ubica, así como con el ruido ambiental de la ciudad. Se produce un diálogo entre el espectador y lo construido, y la arquitectura, a través de estos textos de luz en la fachada y el grafismo luminoso del pavimento.

IMPLICACIONES



Implicación urbana
Llegar / Cruzar / Estar



Implicación contextual
Instalación ad hoc / Instalación multicontextual



Implicación espacial
Punto / Línea / Superficie / Espacio
Espacio abierto / Espacio cerrado



Implicación dimensional: Escala
Espacio envolvente / Objeto



Implicación estructural
Específicamente nocturna / Nocturna y diurna



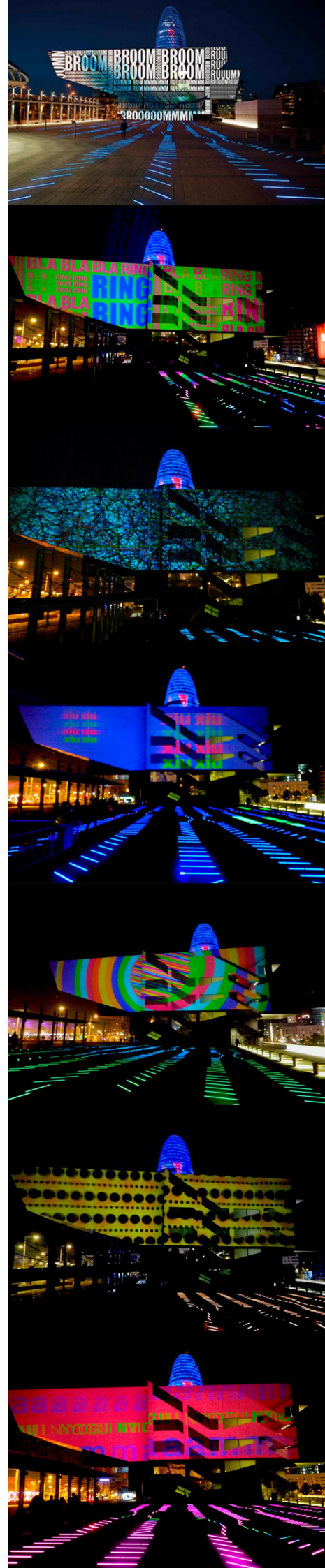
Implicación mediambiental
Atenuación lumínica / Materiales reciclados



Implicación con el usuario: Interacción
Interacción directa / Interacción indirecta
Exploración individual / Exploración colectiva



Implicación sensorial
Estado activo / Estado pasivo



BIBLIOGRAFÍA

Las imágenes y referencias para elaborar estos dos anexos se corresponden con la misma bibliografía presentada para el grueso del trabajo.

Los planos de los festivales de iluminación se han obtenido de las páginas web oficiales de cada festival, y la base para la elaboración a escala de los diagramas de recorridos de Google Maps.

Por su parte, las imágenes de las instalaciones lumínicas en su inmensa mayoría se han adquirido en las páginas web oficiales de sus autores, especificadas en el capítulo *Créditos de las imágenes*. Así, también se ha recopilado información de las instalaciones en las publicaciones online de revistas como *iCandela*, *iluminet*, *Lightecture*, *Lumínica*, y *Metalocus*, detalladas en el apartado de *Webgrafía*.

ANEXO

Arquitecturas de luz.
La instalación lumínica como expresión artística urbana.

Autor: Laura Martínez Lite
Director: Sergio Sebastián Franco

Trabajo de Fin de Grado en Estudios en Arquitectura
EINA. Universidad de Zaragoza. Septiembre, 2018