

Transformación del espacio público en Europa a través de los festivales de iluminación

Transformation of public space in Europe through lighting festivals

Autores:

María Redondo Pérez

Universidad Politécnica de Madrid, España

Autor de correspondencia:

María Redondo Pérez

mariaredper@gmail.com

- **Recepción:** 29 - julio - 2024
- **Aprobación:** 07 - diciembre - 2024
- **Publicación online:** 20 - diciembre - 2024

Citación: Redondo Pérez, M. (2024). Transformación del espacio público en Europa a través de los festivales de iluminación. *Maskana*, 15(2), 193 - 210. <https://doi:10.18537/mskn.15.02.13>

Transformación del espacio público en Europa a través de los festivales de iluminación

Transformation of public space in Europe through lighting festivals

Resumen

En los últimos treinta años se ha disparado el número de festivales de iluminación artificial en Europa. Además de una política urbana atractora de turismo, estos festivales también sirven como espacio experimental para la creación de novedosas espacialidades contemporáneas. En este artículo se entiende que, aunque estos festivales se escudan en la promoción de prácticas locales, se encuentran inmersos en unas dinámicas globalizantes que dejan una huella en los productos artísticos. Se analizan los casos de 50 festivales europeos de iluminación atendiendo a las características de estas nuevas espacialidades que crean los artistas que participan en estos festivales. Se distinguen principalmente cuatro herramientas utilizadas por ellos: videomapping, instalaciones adhoc, customización, y esculturas. Y a través de estas herramientas se analizan múltiples estrategias para nuevas espacialidades: aumentar, desmaterializar, tridimensionalizar, atmósferas, inmersividad, remarcar, conciliar, e interactuar.

Palabras Clave: Light Art, festivales de iluminación, ciudades turísticas, diseño urbano, place-making.

Abstract

In the last thirty years the number of festivals of artificial lighting in Europe has skyrocketed. In addition to an urban policy that attracts tourism, these festivals also serve as experimental spaces for the creation of new contemporary spatialities. In this article it is understood that although these festivals shield themselves in the promotion of local practices, they are immersed in globalizing dynamics that leave an imprint on the artistic products. The cases of 50 European lighting festivals are analyzed in terms of the characteristics of these new spatialities created by the artists who participate in these festivals. Four main tools used by them are distinguished: videomapping, adhoc installations, customization, and sculptures. And through these tools, multiple strategies for new spatialities are analyzed: augmentation, dematerialization, three-dimensionalization, atmospheres, immersiveness, remarking, conciliation, and interaction.

Keywords: Light Art, light festivals, tourism cities, urban design, place making.

1. Fenomenología, festivalización del arte y globalización

Por sus cualidades físicas, la luz artificial es un material que permite la unión entre arquitecturas físicas y virtuales, posibilitando la creación de lo virtual dentro del espacio físico. Las obras de Light Art se inscriben en el ámbito de la experiencia fenomenológica, “entornos que confunden lo real con lo virtual, o sentimientos que difícilmente son nuestros y que, sin embargo, nos interpelan” (Foster, 2013, pp. 9-12). Según autores como Merleau Ponty, el mundo es lo que percibimos y vivimos (1993, p.18), por lo que, en términos fenomenológicos, estas experiencias virtuales son tan reales como las experiencias de lo material. El éxito de estas instalaciones radica en su capacidad para entender por separado el cuerpo físico y el cuerpo fenomenológico. Según Murray y Sixsmith, estas instalaciones pretenden “desestabilizar los límites experienciales del cuerpo de una persona, liberando así parcialmente el cuerpo fenoménico de las restricciones experienciales de la presencia física de una persona en el mundo real” (Murray y Sixsmith, 1999, p.319). Las instalaciones de Light Art construyen reinos inmateriales, transportando a los espectadores a mundos oníricos que reencantan el espacio o evocan una sensación extraña en lugares ya conocidos por los espectadores (Bennett, 2001, p.5).

En las últimas décadas hemos asistido al crecimiento exponencial del uso de la iluminación artificial para la concepción de instalaciones destinadas a remodelar la percepción del espacio. Las ciudades postindustriales buscan redefinirse como espacio de diversión, ocio y entretenimiento (Gotham, 2007, 823-824) que ofrecen a sus habitantes una serie de experiencias únicas que estos pueden consumir. En este sistema económico que potencia las experiencias, la creatividad se utiliza como una herramienta revalorizadora del producto ofrecido que busca captar la atención, no solo de los habitantes, sino también de potenciales inversores y turistas (Florida, 2005). Desde la década de 1990, se ha

producido un enorme aumento del número de festivales artísticos urbanos que sirven cada vez más para dinamizar las economías urbanas como “pilar del turismo urbano y de la elaboración de políticas urbanas” (Quinn, 2010, p. 266).

Entre todos los festivales artísticos destacan los de iluminación artificial. El uso de la iluminación como forma de espectáculo y como medio de atracción del turismo es un tema ampliamente estudiado (Giordano y Ong, 2017, Edensor y Millington, 2009; Gravari-Barbas, 2007). Los festivales de iluminación son una estrategia empleada por las políticas urbanas debido a su heterogeneidad y facilidad para atraer nuevos tipos de visitantes-consumidores (García-Ruiz, 2019, pp. 42-43). Además, al realizarse en horario nocturno, ayudan a mantener la economía nocturna de las ciudades y son una forma de aumentar el turismo en temporadas bajas.

El uso de la iluminación como forma de espectáculo es una estrategia que lleva empleándose desde el Barroco. En aquella época se utilizaban para el ensalzamiento de la monarquía y la religión (Horn, 2019). Ya en aquella época los festivales de iluminación servían como un espacio para la innovación arquitectónica, pues su finalidad era la de sorprender a los habitantes y experimentar con cosas que más adelante podrían llevarse a la arquitectura permanente (Herrán, 2020). Con la caída de las monarquías totalitarias surgieron nuevos festivales como Fete des Lumieres en Lyon o Blackpool Illuminations, los cuales tienen sus orígenes en el siglo XIX, y buscaban atraer a la clase trabajadora en su tiempo libre marcando el inicio de algunos festivales modernos. La reinención del Festival de Lyon a principios de los 90 y el éxito que tuvieron otros festivales como el de Eindhoven han llevado a una rápida expansión no solo por Europa, sino también alrededor de todo el mundo.

Esta rápida expansión enmarca a los festivales contemporáneos en el contexto de economía de lo creativo globalizante y neoliberal que defendía Florida (2005). Si bien muchos de estos eventos tratan de buscar en el pasado de la ciudad y la cultura una justificación para su existencia, los festivales de iluminación europeos contemporáneos beben de una red global de imaginarios. Al igual que el Barroco es reconocido como el primer estilo internacional, la iluminación artificial ha desarrollado su propio lenguaje de diseño. Este lenguaje común se desarrolla en la iluminación artificial a través de una aglomeración de gustos adquiridos. El “consentimiento estético” sería un producto inmaterial producido por las marcas de diseño, los arquitectos, diseñadores urbanos, eventos y exhibiciones, los cuales crearían sus propias narrativas sobre lo que sería “buen gusto” (Edensor, 2017, p. 97). Lo que sucede con este concepto de “buen gusto”, elaborado desde las esferas profesionales, es que suele emerger de una práctica y gusto “cosmopolita” que se centra más en las cualidades conectadas al arte y al diseño

que al contexto local. Es por eso que, aunque los festivales de iluminación artificial busquen defenderse de las acusaciones de ser prácticas de reproducción de eventos en masa alegando su arraigo al contexto local, este artículo examina estos festivales como distintas partes semejantes de un todo globalizado.

Esta investigación mantiene la premisa de que en los festivales de iluminación artificial se proponen nuevas formas de percibir el espacio urbano contemporáneo y global desde la creación artística. La iluminación artificial es una herramienta que otorga una gran flexibilidad para la creación de los espacios virtuales experimentales por lo que existen múltiples estrategias para la transformación del espacio público a través de las obras de arte. Por ello, se examinará que partes de estos festivales corresponden a la idiosincrasia local y cuáles a la cultura globalizante, además de distinguir las estrategias generativas de estas nuevas espacialidades.

2. Cincuenta festivales de iluminación en Europa

En esta investigación se analizan cuáles son las estrategias y herramientas empleadas por los artistas para estirar los límites perceptivos del espacio público contemporáneo. Para ello se han analizado 50 festivales de iluminación vigentes en Europa inaugurados a partir de los años 90. Si bien la muestra no incluye todos los festivales organizados en Europa en los últimos 30 años, incluye un gran número de ellos que es suficiente para encontrar patrones por comparación y asociación. La selección se basó en criterios de relevancia turística y diseño, considerando exclusivamente festivales europeos por su cercanía geográfica, lo que facilita intercambios y permite entenderlos como acciones locales conectadas a un contexto global.

La primera parte de la investigación busca comprender el lienzo que se emplea en la creación de estos festivales: cuál es la preexistencia

urbana o geográfica sobre la que trabajan. Se analizan gráficamente los mapas y las rutas de los festivales y su integración con el entorno urbano separándolos en 5 categorías: festivales que se realizan fuera de las ciudades; festivales que toman múltiples localizaciones; festivales que se despliegan por toda la ciudad; festivales que ocupan solo el centro o casco histórico; y festivales que se ubican en un punto concreto de la ciudad. La primera parte también analiza su proceso de creación. Saber cuándo se realizan estos festivales es una ayuda para entenderlos dentro de la red europea de festivales y así analizar cuáles son las sinergias que existen entre ellos. Entender cuándo se realizan estos festivales puede ayudarnos a encontrar algún patrón de relación entre los agentes implicados. Esto nos servirá para comprender el lienzo sobre el que se desarrollan estos festivales.

La segunda parte separa las obras de arte empleadas por estos festivales en 4 tipos: video mapping, utilización de proyectores de vídeo para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales; instalaciones ad-hoc, creadas a partir del espacio donde se instalan y que no tendrían sentido fuera de su contexto; customización, alteración de la iluminación artificial preexistente en el espacio con el fin de crear un efecto artístico; y esculturas, elementos preexistentes que el artista instala en el espacio del festival. Esta categorización es el resultado del análisis de las instalaciones

realizadas durante la última edición a través de las imágenes procedentes de los archivos públicos de los festivales. A través de estas categorías se pretenden analizar los distintos lenguajes y herramientas artísticos exhibidos en estos festivales, así como los efectos o acciones que se consiguen a través de estas herramientas: aumentar, generación atmosférica, conciliar, desmaterializar, inmersividad, interactuar, remarcar o tridimensionalizar el espacio. También se examinan estrategias comunes y divergentes, considerando la tensión entre lo local y lo global en estos festivales.

3. Estrategias y herramientas

3.1 Localización espacio temporal de los festivales

El número de festivales de iluminación artificial ha aumentado considerablemente en Europa en los últimos 30 años. En esta investigación se analizan 50 casos de estudio europeos, que si bien no son todos los casos que ha habido en Europa en los últimos años, sí corresponden a una amplia muestra del panorama actual.

En la tabla 1 podemos ver varios análisis. El primero de ellos es una línea del tiempo que marca el año de creación de esos festivales. Podemos distinguir varios momentos clave de su creación. La primera es en 2008, año de la crisis de la burbuja inmobiliaria. Antes de 2008 podemos ver cómo los festivales se creaban solo en algunos años, y no más de uno al año; en ese mismo año se crearon 3 de los festivales analizados y a partir de entonces podemos ver cómo esa cifra se mantiene bastante estable hasta 2015. En 2015 se produce otra pequeña burbuja con la creación de 5 festivales, y en 2018 se produciría una segunda burbuja en la que se crearon 9 festivales. Después de esto, posiblemente por culpa de la pandemia en 2019-2020, que redujo el turismo, y la guerra Rusia-Ucrania, que encareció los precios de la energía en buena parte de Europa, podemos ver cómo los números de creación de festivales han descendido a cifras inferiores a las de la franja 2008-2015.

En el segundo diagrama de la tabla podemos ver cómo se relacionan estos festivales según su posición geográfica y año de primera edición. La lista de los 50 festivales se ordena por año de inauguración, y se muestra su localización en el mapa. De esta forma podemos comprobar que dos de los festivales de la burbuja de 2015 se inauguraron en 2015 (25-26) y otros dos fueron en 2016 (28-29). También podemos comprobar que tres de los festivales inaugurados en 2018 se hacen en la zona de los Alpes (30-32-34). Asimismo, es posible comprobar cómo muchos de estos festivales se acumulan en la zona centroeuropea, en territorios entre el este de Francia, Bélgica, Países Bajos y Alemania, así como entre el Norte de Italia, Suiza, Austria y República Checa.

En el tercer diagrama se analizan las fechas en que se suelen realizar estos eventos. Si bien hay algunos casos de festivales que se realizan en las temporadas de primavera y verano, la mayor parte de los festivales se acumulan entre otoño e invierno. En esta línea cronológica podemos observar cómo, aunque los festivales se superponen los unos con los otros, especialmente aquellos que duran varias semanas, todos tienen su propia franja de tiempo en el año disponible

casi en exclusividad. Esto hace posible que la misma empresa organizadora, o los artistas de iluminación, puedan rotar entre festivales, pero a su vez también hace posible que aquellos turistas interesados en este tipo de festivales puedan recorrer su mayoría a lo largo del año. Esto es especialmente interesante en los casos de festivales que se encuentran cerca geográficamente, como es el caso de los festivales de Reino Unido o las zonas entre Alemania, Bélgica y Países Bajos.

La Tabla numero 2 analiza la ubicación geográfica de los festivales. Se logran diferenciar 5 tipos de casos distintos que, para esta investigación, se dividen por la escala que abarcan de mayor a menor. El primero son aquellos festivales que se realizan fuera de los núcleos urbanos, como son Blockheide Leuchtet (Austria), Lyskunstfestivalen (Dinamarca), y Polar Night Light Festival (Finlandia). El segundo tipo serían los festivales itinerantes como Lumiere (Reino Unido) y Reflektor (Finlandia) que cambian de ubicación anualmente pero siempre dentro del mismo país. La tercera serían aquellos festivales que abarcan toda o gran parte de la escala urbana de un único núcleo urbano, o su posición y escala cambian con cada edición. En esta categoría se encuentran la mayoría de los festivales. La cuarta categoría serían aquellos festivales que, si bien se inscriben en un único núcleo urbano, se relegan al casco antiguo del mismo, concentrando el turismo en un punto menos amplio de la ciudad. Este sería el segundo grupo más amplio. Entre los grupos tres y cuatro podemos encontrar 39 de los 50 festivales analizados. El quinto grupo son los festivales que se ubican en un punto concreto de las ciudades. En esta categoría entran festivales que se desarrollan a lo largo de solo una calle, como es el caso de Blackpool, que se hace solo en el paseo marítimo, o de festivales que se realizan en un edificio y sus inmediaciones, como son Kernel Festival, que emplea las fachadas de la Villa Real de Monza y el Duomo, o iMapp Bucharest, que usa la fachada del ayuntamiento.

En esta tabla también se analiza la cantidad de habitantes que tiene cada núcleo, así como la cantidad de visitantes que recibe el festival cada año, para poder entender la magnitud del evento en su entorno. No es lo mismo una ciudad como Berlín (3.5 millones), recibiendo 2 millones de

visitantes, que Alingsås (24.482 habitantes), recibiendo 70.000 visitantes, o el festival de Lyon (500.000 habitantes), que recibe más de 2 millones de visitas.

3. 2 Video Mapping

Algunos de los creadores de los festivales de iluminación consideran que estos eventos deben caracterizarse por la presencia de instalaciones de Light Art, mientras que los festivales de video mapping son un tipo de evento diferente. En la gráfica, sin embargo, podemos ver cómo la mayoría de los festivales integran obras de video mapping en su catálogo (Tabla 3). Los casos que generan una excepción en la muestra recogida son Chartres en Lumieres (3), Festival of Lights (Berlín) (6), Kernel Festival (Monza) (14), iMapp Bucharest (21), Schlosslichtspiele (Karlsruhe) (25), video mapping Festival (Lille) (38), y Lumiart (Dubrovnik) (40). Estos siete festivales solo cuentan con instalaciones de Videomapping en su catálogo. De estos casos, tres de ellos corresponden con festivales de iluminación que se encuentran situados en un punto específico de la ciudad: Kernel Festival, que emplea las fachadas de la Villa Real de Monza, o del Duomo para concentrar la mayor parte de actividad del festival; iMapp Bucharest, que crea un escenario en la fachada del ayuntamiento; y Schlosslichtspiele, donde utilizan la fachada de Karlsruhe Palace como telón de fondo. Los otros tres casos (Chartres, Berlín y Dubrovnik) también trabajan sobre edificios emblemáticos de las ciudades, pero trabajan en múltiples puntos de la ciudad.

La técnica del video mapping consiste en proyectar una serie de imágenes o videos (video) sobre una superficie existente atendiendo a sus propiedades físicas (volúmenes, formas, texturas...) para deformar la imagen que se proyecta (mapping) de forma que el espectador sea capaz de percibir la imagen proyectada sin distorsiones. A través de su técnica podemos entender dos cosas del video mapping. La primera es la necesidad de analizar en detalle la superficie sobre la que se proyecta, pues las imágenes proyectadas deben adaptarse en tiempo real a la superficie para que la obra pueda verse con claridad; la segunda es que una misma obra de Video mapping no

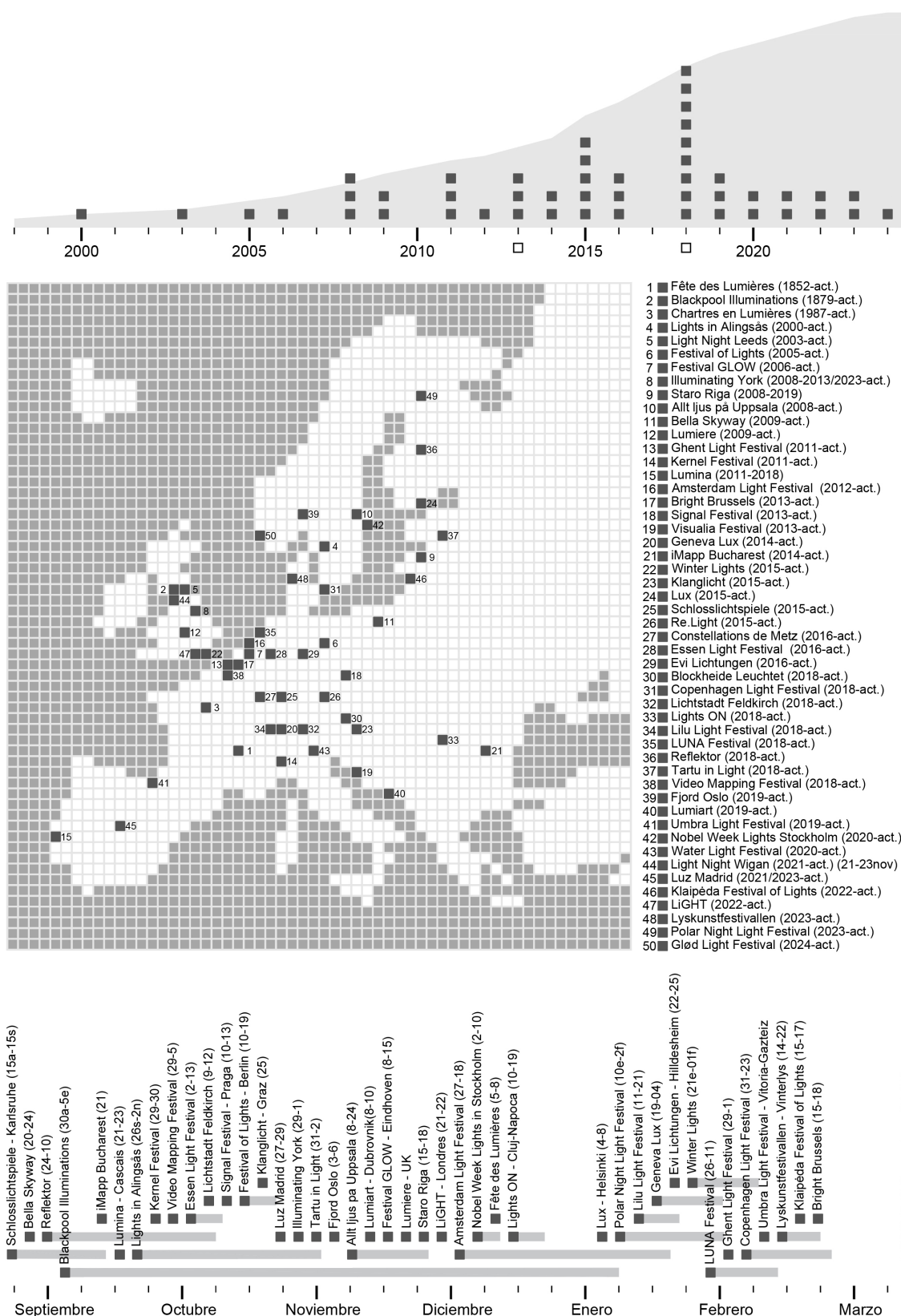


Tabla 1: Aumento de los festivales desde 1998, datos por año y en total. Relación cronológica y geográfica de su aparición. Relación de las fechas en que se realiza cada uno de los festivales

Fuente: Elaboración propia

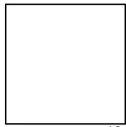
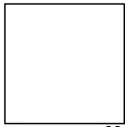
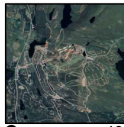
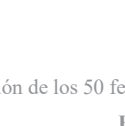
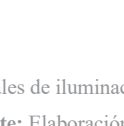
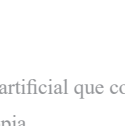
					1 ● Lyon (Francia) - 513.275 habitantes Fête des Lumières - +2.000.000 visitantes
					2 ⊕ Blackpool (Inglaterra) - 139.000 habitantes Blackpool Illuminations - +3.500.000 visitantes
					3 ● Chartres (Francia) - 38.875 habitantes Chartres en Lumières - +1.000.000 visitantes
					4 ● Alingsås (Suecia) - 24.482 habitantes Lights in Alingsås - 70.000 visitantes
					5 ● Leeds (Inglaterra) - 792.525 habitantes Light Night Leeds - 150.000 visitantes
					6 ● Berlin (Alemania) - 3.645.000 habitantes Festival of Lights - +2.000.000 visitantes
					7 ● Eindhoven (Países Bajos) - 223.209 habitantes Festival GLOW - 750.000 visitantes
					8 ● York (Inglaterra) - 195.400 habitantes Illuminating York - 50.000 visitantes
					9 ● Riga (Letonia) - 632.614 habitantes Staro Riga - sin datos
					10 ● Uppsala (Suecia) - 177.074 habitantes Uppsala - 177.074 habitantes
					11 ● Toruń (Polonia) - 199.469 habitantes Bella Skyway - 400.000 visitantes
					12 ● Multiples localizaciones (Inglaterra) Lumiere - 140.000 visitantes
					13 ● Gante (Bélgica) - 262.219 habitantes Ghent Light Festival - 800.000 visitantes
					14 ● Monza - 122.813 habitantes Kernel Festival - 66.800 visitantes
					15 ● Cascais (Portugal) - 200.000 habitantes Lumina - 2.000.000 visitantes
					16 ● Amsterdam (Países Bajos) - 821.752 habitantes Amsterdam Light Festival - +1.000.000 visitantes
					17 ● Bruselas (Bélgica) - 1.209.000 habitantes Bright Brussels - 500.000 visitantes
					18 ● Praga (República Checa) - 1.309.000 habitantes Signal Festival - +4.500.000 visitantes
					19 ● Pula (Croacia) - 56.540 habitantes Visualia Festival - 10.000 visitantes
					20 ● Ginebra (Suiza) - 198.979 habitantes Geneva Lux - sin datos
					21 ● Bucarest (Rumania) - 1.830.000 habitantes iMapp Bucharest - 60.000 visitantes
					22 ● Canary Wharf - Londres (Inglaterra) - 8.982.000 hab. Winter Lights - 600.000 visitantes
					23 ● Graz (Austria) - 283.869 habitantes Klanglicht - 100.000 visitantes
					24 ● Helsinki (Finlandia) - 631.695 habitantes Lux - 500.000 visitantes
					25 ● Karlsruhe (Alemania) - 313.092 habitantes Schlosslichtspiele - +2.000.000 visitantes
					26 ● Ratisbona (Alemania) - 152.610 Re.Light - sin datos
					27 ● Metz (Francia) - 117.492 Constellations de Metz - 950.000 visitantes
					28 ● Essen (Alemania) - 583.109 habitantes Essen Light Festival - 300.000 visitantes
					29 ● Hildesheim (Alemania) - 101.667 habitantes Evi Lichtungen - 60.000 visitantes
					30 ● Naturpark Blockheide (Austria) - 0 habitantes Blockheide Leuchtet - sin datos
					31 ● Copenhague (Dinamarca) - 602.481 habitantes Copenhagen Light Festival - 500.000 visitantes
					32 ● Vorarlberg (Austria) - 394.297 habitantes Lichtstadt Feldkirch - sin datos
					33 ● Cluj-Napoca (Rumania) - 333.607 habitantes Lights ON (2018-act.) - sin datos
					34 ● Lucerna (Suiza) - 81.592 habitantes Lilu Light Festival - sin datos
					35 ● Leeuwarden (Países Bajos) - 107.691 habitantes LUNA Festival - sin datos
					36 ● Multiples localizaciones (Finlandia) Reflektor - 40.000 visitantes
					37 ● Tartu (Estonia) - 93.124 habitantes Tartu in Light - sin datos
					38 ● Lille (Francia) - 232.741 habitantes Video Mapping Festival - 170.000 visitantes
					39 ● Oslo (Noruega) - 634.293 habitantes Fjord Oslo - 170.000 visitantes
					40 ● Dubrovnik (Croacia) - 42.615 habitantes Lumiart - sin datos
					41 ● Vitoria-Gasteiz (España) - 249.176 habitantes Umbra Light Festival - 100.000 visitantes
					42 ● Estocolmo (Suecia) - 975.551 habitantes Nobel Week Lights Stockholm - 730.000 visitantes
					43 ● Bresanona (Italia) - 21.688 habitantes Water Light Festival - 130.000 visitantes
					44 ● Wigan (Inglaterra) - 103.608 habitantes Light Night Wigan - +20.000 visitantes
					45 ● Madrid (España) 3.223.000 habitantes Luz Madrid - 80.000 visitantes
					46 ● Klaipėda (Lituania) - 152.818 habitantes Klaipėda Festival of Lights - sin datos
					47 ● Londres (Inglaterra) - 8.982.000 habitantes LiGHT - sin datos
					48 ● Vinterlys - sin datos Lyskunstfestivalen - sin datos
					49 ● Kuusamo (Finlandia) - 15.142 habitantes Polar Night Light Festival - +700 visitantes
					50 ● Stavanger - 130.754 habitantes Gled Light Festival - sin datos

Tabla 2: Ubicación de los 50 festivales de iluminación artificial que conforman el estudio

Fuente: Elaboración propia

puede reproducirse en varios entornos de forma repetitiva sin pasar una transformación que la ajuste a la nueva superficie receptora.

Existen tres estrategias espaciales empleadas por los artistas de video mapping para alterar el espacio físico a través de la luz. Para esta investigación las catalogamos entre aumentar, desmaterializar y tridimensionalizar.

Definimos aumentar como la superposición de capas de información a la realidad física mediante la técnica de video mapping. En el festival Chartres en Lumières podemos ver cómo se superponen proyecciones que lo que buscan es resaltar las formas y volúmenes de los edificios a través de colores saturados. Por el contrario, el festival Lumiart y Video Mapping Festival en Lille lo que buscan es añadir capas de información que complementan el diseño original de los edificios. Estas proyecciones consiguen contar historias que no podríamos ver de otra forma. Así se proyectan no solo colores, sino escenas fantásticas que se superponen al edificio.

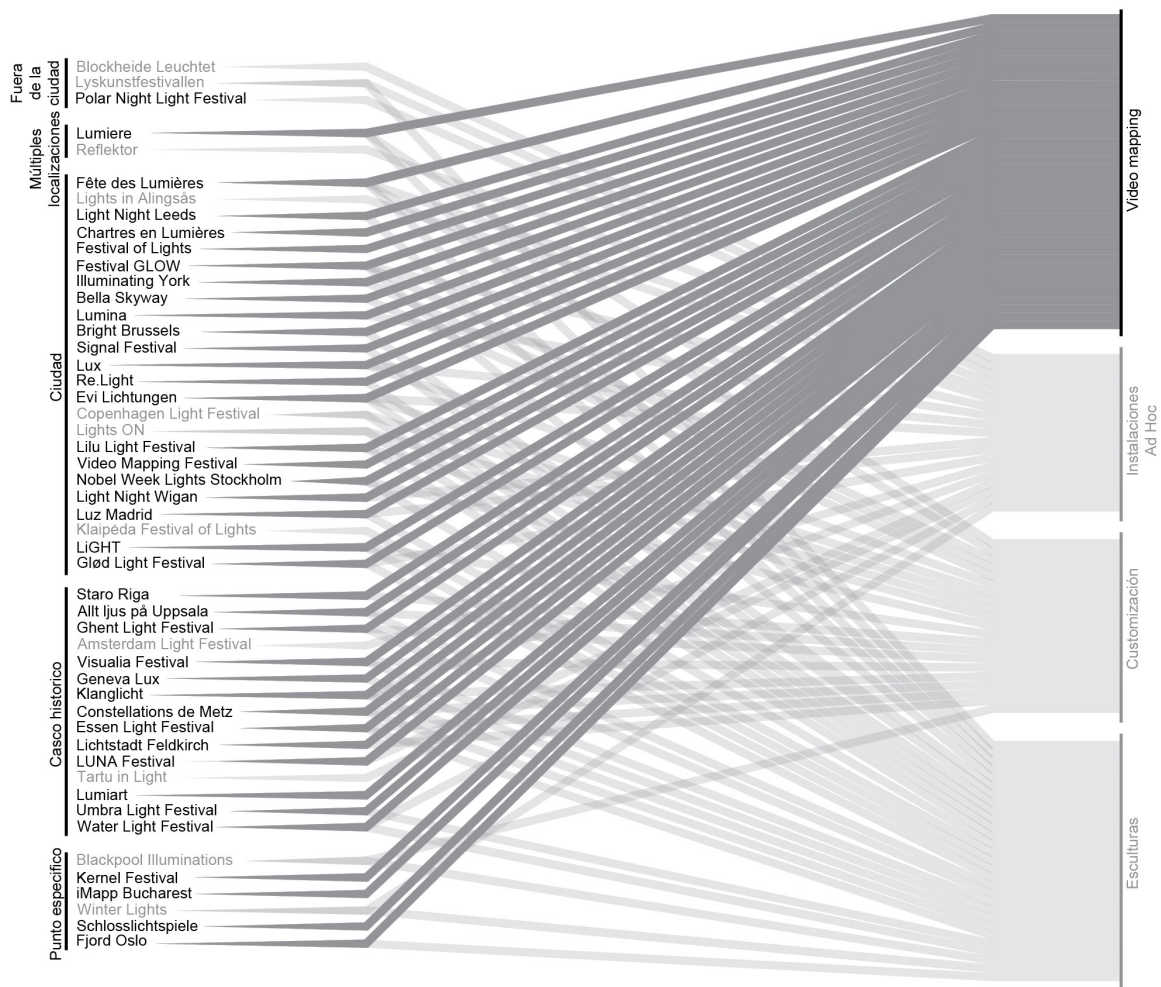
Definimos desmaterializar como la habilidad del video mapping de alterar la percepción de la superficie sobre la que se proyecta de forma que dejamos de percibir las formas y los volúmenes de las obras originales, a veces incluso llegando a difuminar su límite con el aire. En el caso de Kernel Festival vemos difuminados los límites entre fondo y figura a través del uso de las proyecciones que desvirtúan los límites físicos del edificio. Similar sucede en el caso de Luz Madrid, donde la proyección alcanza las primeras líneas de espectadores, lo que nos hace perder la sensación de profundidad entre figura y observador, creando un espacio completamente plano y que tampoco deja claros los límites entre los paramentos verticales y horizontales de la escena. En el caso de Festival of Lights, lo que se consigue es reducir a un espacio bidimensional la fachada y cúpula de la catedral de Berlín, con lo que se pierde la sensación de profundidad del edificio. Y similar sucede en Klanglicht, donde la proyección transforma un objeto tridimensional en una axonometría de apariencia bidimensional para el espectador.

Por último, definimos tridimensionalizar como la estrategia que, tras erosionar los límites físicos de la superficie sobre la que se proyecta, logra generar unos nuevos límites y volúmenes que poco o nada tienen que ver con la realidad física. Así, en los casos de Kernel Festival y Festival of Lights perdemos por completo la figura original del edificio, que se vuelve inmaterial en algunos puntos dando la falsa sensación de que lo físico ha dejado de existir y los volúmenes del edificio son los elementos virtuales.

3.3 Instalaciones Ad-Hoc

Para esta investigación se consideran instalaciones Ad Hoc (Tabla 4), aquellas que se crean específicamente para el festival atendiendo a las características de los espacios donde se van a instalar y siendo dependientes de los mismos. Este tipo de instalaciones se trabajan in-situ. Cada diseñador o equipo de diseñadores propone (o les es propuesto) una ubicación donde realizar la instalación, y a través de técnicas de iluminación resignifican el espacio original. Las instalaciones que siguen esta estrategia suelen emplear de fondo espacios naturales de las ciudades, o espacios monumentales que no estén muy definidos y que les permitan la suficiente libertad de creación y experimentación. Las obras creadas en estas instalaciones suelen buscar alterar los significados o la atmósfera de los espacios originales.

Al ser este tipo de instalaciones de carácter site-specific pero sin la necesidad de tener ninguna instalación preexistente, son las empleadas para la realización de los 3 festivales de la muestra que se realizan fuera de la ciudad. Blockheide Leuchtet (30), Lyskunstfestival (Ringkøbing-Skjern) (48), y Polar Night Festival (Ruka) (49). Además, en esta muestra se encuentran seis festivales que solo emplean este tipo de instalaciones: Lights in Alingsås (4), Amsterdam Light Festival (16), Blockheide Leuchtet (30), Reflektor (Finland) (36), Tartu in Light (37), y Polar Night Festival (Ruka) (49). La naturaleza Ad Hoc de las instalaciones de estos festivales se vuelve muy llamativa en el caso del festival Lights in Alingsås. Previo al festival se realiza un workshop de 8 días en el que estudiantes de iluminación de todo el mundo se ponen bajo la



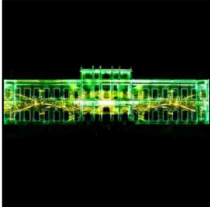
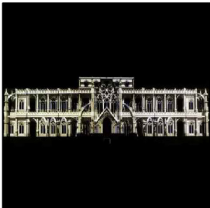
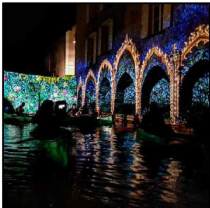
Aumentar	 Chartres en Lumières	 Chartres en Lumières	 Lumiart	 Video Mapping Festival
Desmaterializar	 Kernel Festival	 Luz Madrid	 Festival of Lights	 Klanglicht
Tridimensionalizar	 Kernel Festival	 Chartres en Lumières	 Festival of Lights	 Festival of Lights

Tabla 3: Relación de la técnica video mapping con los 50 festivales. Características espaciales y ejemplos

Fuente: Elaboración propia

dirección de seis diseñadores de iluminación para diseñar y realizar las instalaciones del festival. Si bien los diseñadores ya tienen una idea del tipo de instalación que buscan, y saben con qué herramientas de iluminación pueden contar, todo el diseño y puesta a punto se realiza in-situ, por lo que los resultados no son predecibles antes de comenzar el workshop. Esta naturaleza del evento hace del festival sueco un espacio para la experimentación en iluminación.

Existen tres estrategias espaciales que se experimentan a partir de estas instalaciones. Para esta investigación las catalogamos entre aumentar, inmersividad y atmósferas.

Definimos aumentar como la capacidad de la iluminación artificial para superponer capas de información virtual sobre la información física existente. Esta información añadida puede provenir tanto de elementos preexistentes en el lugar como de historias que se quieren superponer al mismo. En el primer caso de Lights in Alingsås en un monumento generado con rocas dispuestas de forma concéntrica se crea una roca del tamaño de una persona que con el cambio de la luz pareciera ser solida o translúcida contrastando con las rocas que tiene alrededor. El segundo caso de Lights in Alingsås la montaña cobra vida contando la historia del viaje del héroe; en un momento dado una grieta en la roca comienza a palpar con la luz simbolizando una herida y el renacer, como si la luz emergiese de su interior. En el caso de Ámsterdam, las bicicletas cuelgan de los muros del canal por lo que el diseño se basa en elementos que forman parte de la idiosincrasia de la ciudad. Y, por último, en Evi Lichtungen se crea un nuevo suelo dentro de la iglesia cuyo reflejo tiñe de colores las paredes y techos.

Las atmósferas se producen mediante una serie de elementos como son la iluminación, la representación de algún elemento, la sensación que dejan en el sujeto, el sonido o la actividad de las personas. Las instalaciones que buscan crear una atmósfera intentan transformar la realidad que conocemos resignificando la sensación que deja en nosotros. La transformación del bosque de Blockheide Leuchtet en un bosque encantado, o la fuente encantada de Lyon, buscan cambiar la atmósfera del lugar en través de un imaginario

colectivo virtual. Las instalaciones de Water Light Festival pretenden sumergir la ciudad bajo el agua, y las instalaciones de Polar Night Festival que se asemejan a una aurora boreal, rebuscan también en el imaginario colectivo del mundo real para transportar a los sujetos a lugares imaginarios.

Más allá de la atmósfera está la inmersividad, la cual se produce cuando el sujeto se ve interpelado por la obra de arte, que en este caso sería la atmósfera, y actúa acorde a ello. El reunirse en torno a un fuego en el bosque encantado de Blockheide Leuchtet o pasearse entre la niebla de Lux o las auroras de Lumina son ejemplo de ello.

3.4 Customización

Similar a las instalaciones Ad Hoc, las instalaciones basadas en la customización (Tabla 5) se crean específicamente para el festival tomando como base iluminaciones ya pertenecientes a los espacios donde se instalan. Estas instalaciones buscan generar cambios sutiles en la iluminación transformando los diseños funcionales que suelen tener las ciudades por otros que buscan ser más artísticos. Al contrario de lo que sucedía con las instalaciones Ad Hoc, no encontramos este tipo de instalaciones en los festivales que se desarrollan fuera del entorno urbano. Sin embargo, este tipo de instalaciones han sido el reclamo de la organización de algunos festivales. Es el caso de Fête des Lumières, que aprovecha el reclamo que supone el festival para los diseñadores de iluminación para repensar nuevas formas de iluminar la ciudad. De esta forma, algunas de las instalaciones propuestas durante el evento se mantienen tras la clausura.

Este tipo de instalaciones demuestra cómo pequeños cambios en el color o la posición de las luminarias son suficientes para cambiar la percepción del espacio físico y las sensaciones que este transmite. Es posible que esta sutileza sea la que haga que este tipo de iluminaciones sean las menos empleadas en festivales, y a su vez también hace que no existan festivales dedicados exclusivamente a este tipo de instalaciones. Por otro lado, comparten con las instalaciones Ad Hoc la dificultad de implantación, debido a su relación con el lugar donde se implantan,

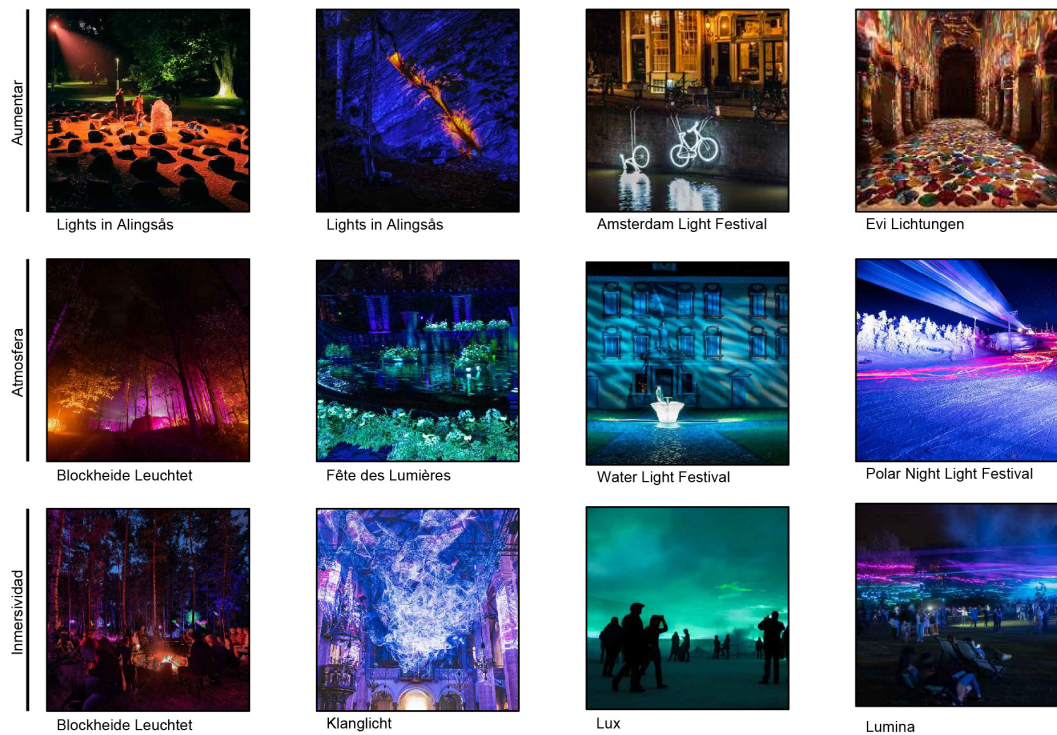
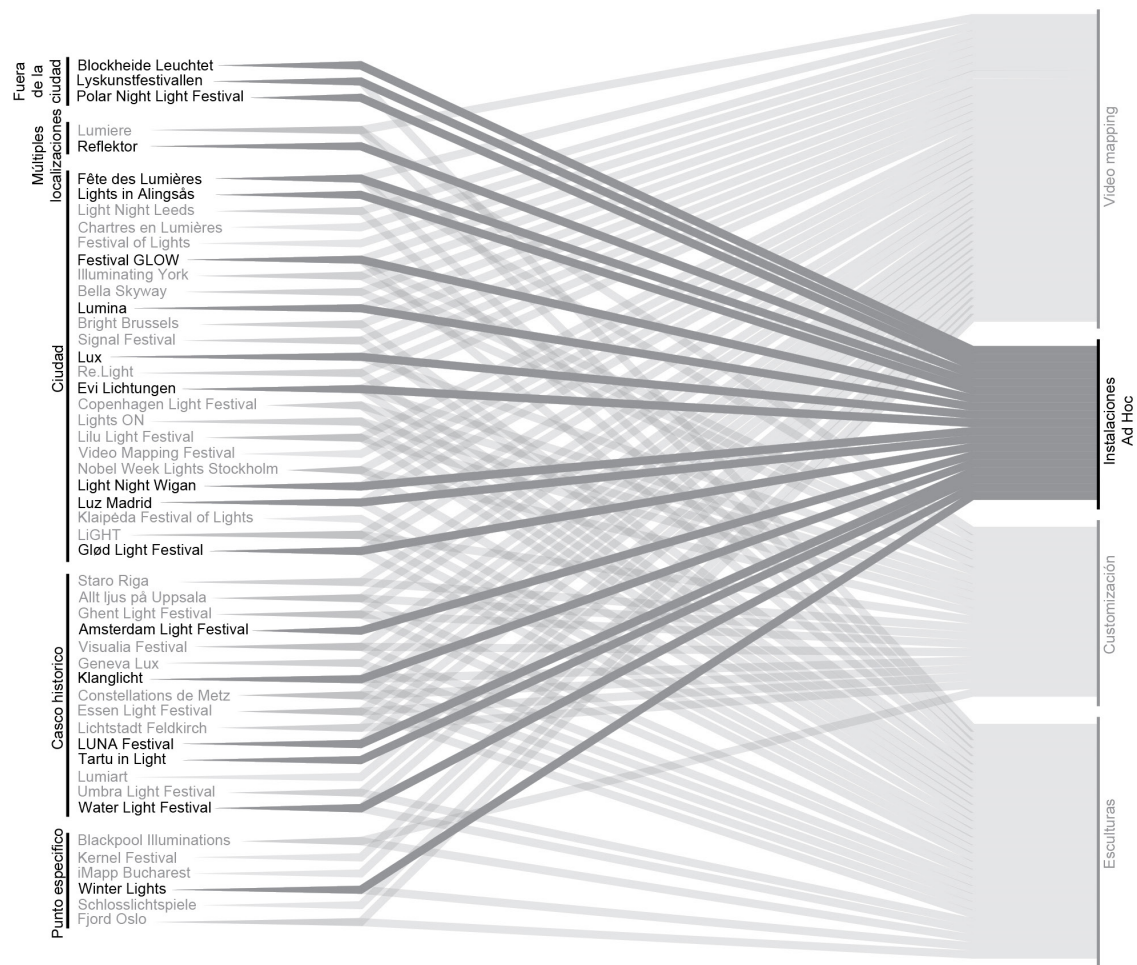


Tabla 4: Relación de las instalaciones Ad Hoc con los 50 festivales. Características espaciales y ejemplos
Fuente: Elaboración propia

haciendo que su reproducción inmediata sea más difícil de realizar y por tanto menos rentable que otros tipos de obras.

Este tipo de instalaciones emplean tres estrategias espaciales a la hora de alterar el entorno construido y esas serían: aumentar, remarcar y conciliar.

Al igual que las instalaciones de video mapping y las Ad Hoc, las instalaciones customizadas sirven para aumentar la realidad y ampliar el significado de muchos espacios. En el caso de Illuminating York, Constellations de Metz y Evi Lichtungen podemos ver resignificado el interior de tres iglesias con distintas instalaciones que simulan juegos con las entradas de luz de la iglesia, la aparición de la estructura ósea de una ballena en su interior como si fuera un acuario, o el hecho de remarcar el ábside mediante una corona de luz que ilumina todo el pasillo central. En el caso de Tartu se busca reinterpretar la ruina de la catedral a través del uso de luces que bañan las paredes, dándole un aspecto más dinámico a la ruina.

La segunda estrategia espacial busca remarcar ciertos elementos como hitos dentro de la ciudad. Siguiendo el mismo patrón con que comenzaron a iluminarse los rascacielos en los años 20, o ciudades como Las Vegas, algunas urbes aprovechan los festivales para resaltar elementos destacables de la localidad. En el caso de Blackpool Illuminations se busca destacar el paseo marítimo de Blackpool durante cuatro meses del año. Estas instalaciones se encargan de remarcar los edificios y comercios del paseo, así como de adornar las calles con motivos fantásticos que transportan al visitante a un lugar Disneyficado. En el caso de Staro el puente se enmarca mediante el uso de luces, haciendo su presencia más notable durante la noche. En el caso de Essen el interior de la iglesia se remarca a través del uso de la iluminación, empleando cambios de color para remarcar la profundidad de la nave, así como distintas intensidades para demostrar la altura que alcanzan los distintos espacios. Por último, se destaca la imagen del cristo en la cruz al fondo empleando una gama cromática e intensidad distintas al resto de la nave, haciéndolo destacar en el espacio.

La tercera estrategia sería la de conciliar ciertos espacios o actividades de la ciudad para que se enmarquen también en el desarrollo de la festividad. En el caso de Fête des Lumières se cambia la iluminación de uno de los paseos de la ciudad, incluyendo una serie de luminarias nuevas entre los árboles que simulan ramas luminiscentes. En el caso de Lilu Light Festival también se cambia la naturaleza de un paseo bañando los árboles del paseo en rosa y azul, generando una sensación diferente dependiendo de hacia qué lado de la calle miremos. En el caso de Allt ljus på Uppsala desataca la fachada de uno de los edificios de la ciudad mediante el uso de bañadores de luz para integrar al edificio en un ambiente festivo. Por último, en el caso de Visualia, en vez de tratar de ocultar la industria portuaria de la ciudad, algunos de sus elementos se adornan mediante iluminación, empleándolos como telón de fondo del festival y mostrando la ciudad como un conjunto artístico.

3.5 Esculturas

La última estrategia serían las esculturas que se sitúan en la mayoría de estos festivales (Tabla 6). En este caso, las esculturas son elementos físicos transportables e independientes del entorno donde se encuentran. De esta forma, los artistas pueden crear estas instalaciones en su taller y transportarlas a más de un festival. Las escalas de estas instalaciones pueden variar desde pequeñas esculturas que se sitúen en algunos puntos de la ciudad hasta grandes estructuras que pueden albergar cientos de personas.

Entre las estrategias espaciales que emplean destacan: aumentar, inmersividad e interactividad.

En el caso de aumentar se trata de aumentar la realidad existente, descubrirla o reinventarla. Tales son los casos de los nenúfares de Uppsala, los cisnes de Lights ON, la luna de Evi Lichtungen o la hoguera de Glød Light Festival.

En el caso de la inmersividad las esculturas más grandes permiten a los visitantes entrar dentro de las realidades virtuales. Son el caso de las grandes puertas de GLOW Y Ghent Light Festival, que recrean la entrada a un palacio hecho con luces;

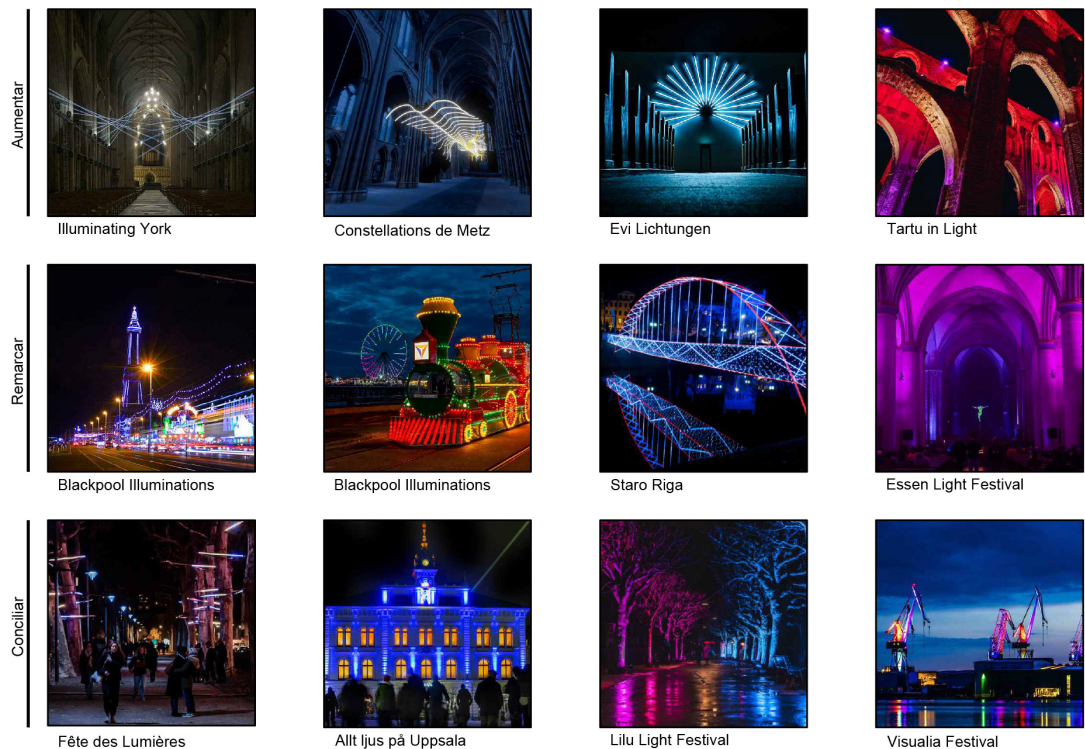
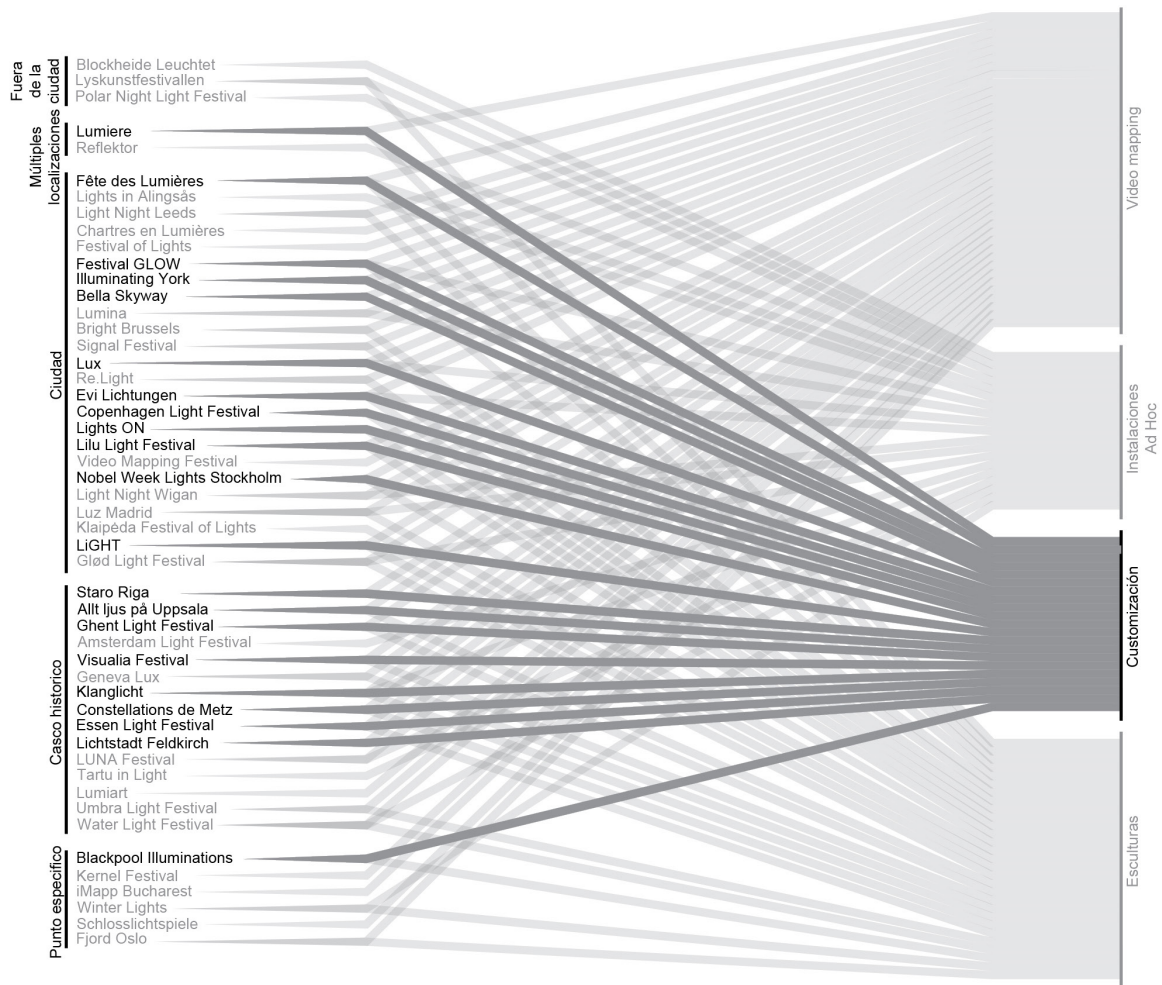


Tabla 5: Relación de las instalaciones customizadas con los 50 festivales. Características espaciales y ejemplos

Fuente: Elaboración propia

o los casos de Copenhagen Light Festival, en el que puedes pasearte entre los triángulos de neón, o las burbujas del festival de Leeds, que permiten al sujeto separarse de la realidad física que existe más allá de la escultura.

Por último, estas instalaciones están muy relacionadas con la interactividad de sus usuarios ya que permiten un desarrollo técnico mayor al no ser instalaciones que tengan que realizarse in situ. La aparición de pantallas como en Fête des Lumières, o dispositivos que reconocen la localización de los visitantes como Klanglicht son un ejemplo de ello. Pero otras instalaciones

lo que buscan es la interacción entre usuarios como es el caso de la nube de Gante o las bolas de nieve de Winter Lights.

Por último, las esculturas permiten algo que no podían hacer las anteriores obras. Al ser elementos transportables, están pueden ubicarse en varios festivales (Figura 1), lo que crea una sensación de hegemonía y conexión entre los festivales a través de estas obras. También sirven para generar un lenguaje común compartido, y producen una sensación de pertenencia para el turista que ha podido verlas con anterioridad en otras localizaciones.



Figura 1: Mapa de las conexiones entre festivales a través de la repetición de sus instalaciones

Fuente: Elaboración propia

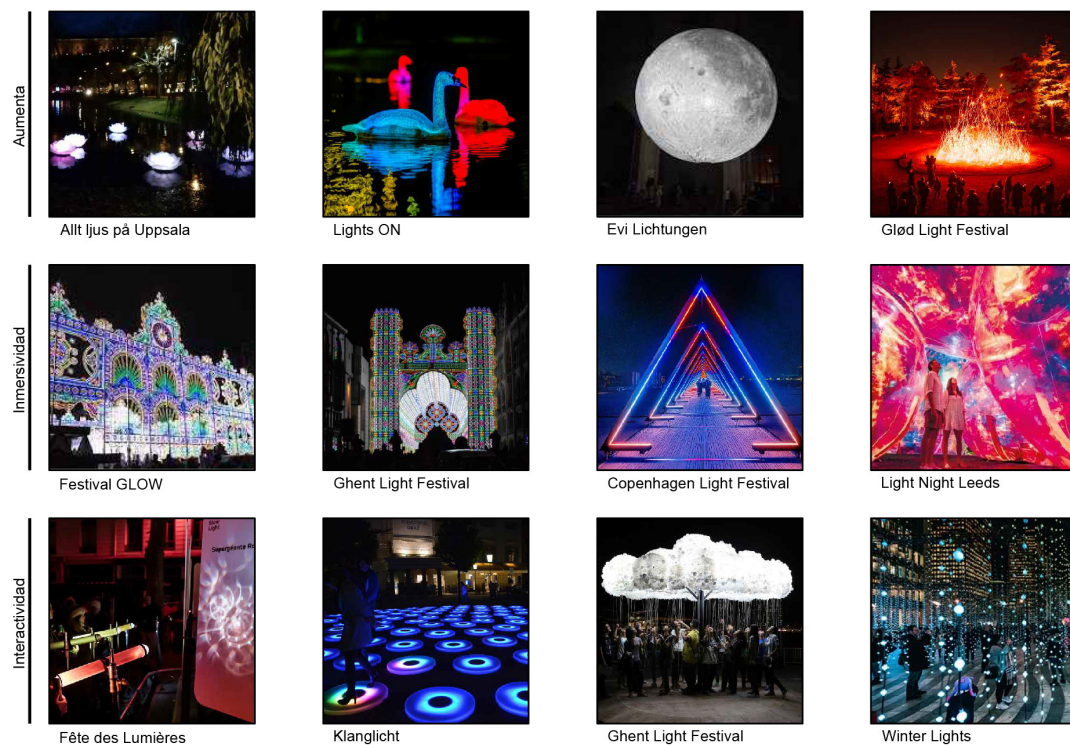
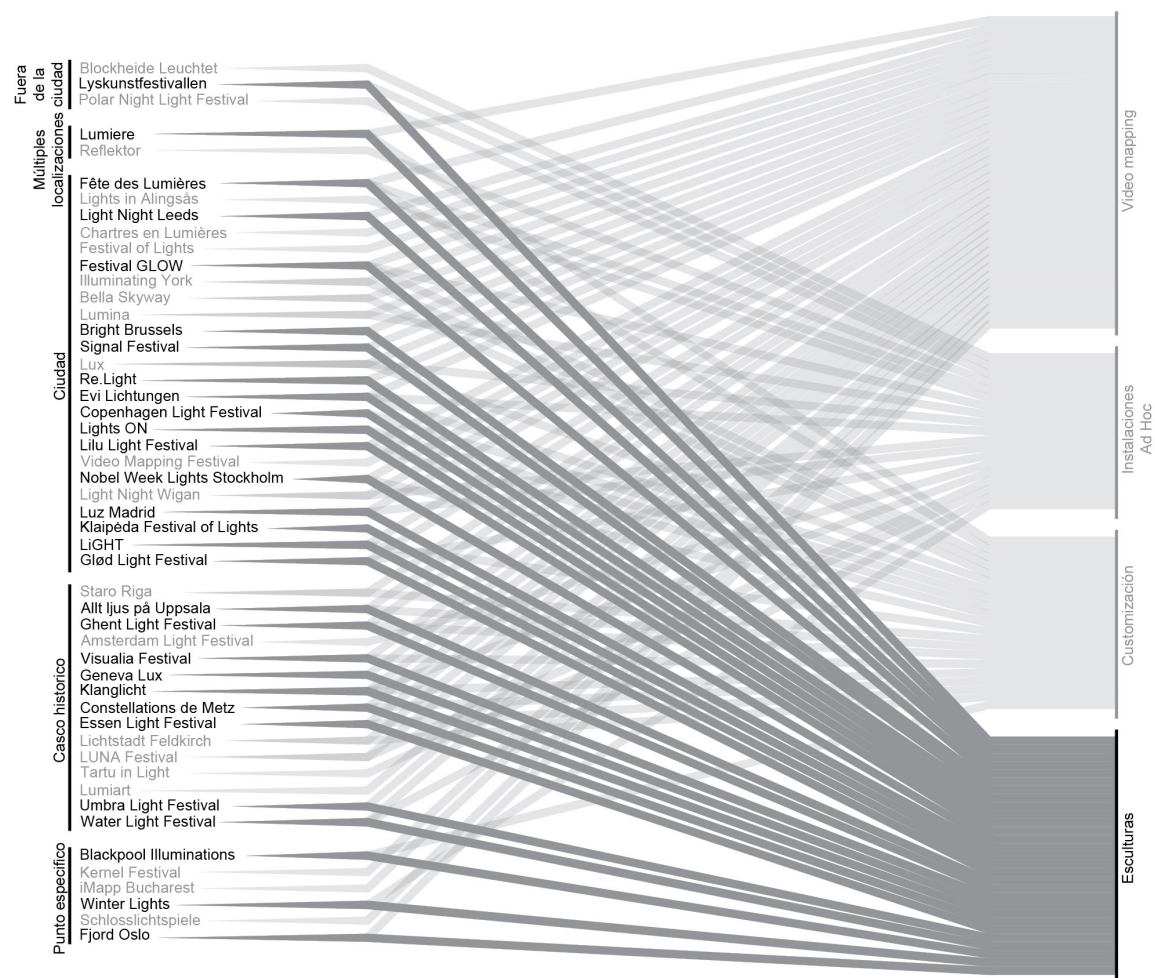


Tabla 6: Relación de las esculturas de Light Art con los 50 festivales. Características espaciales y ejemplos

Fuente: Elaboración propia

4. Festivales de iluminación, localización y globalización

Los resultados de esta investigación muestran que existen distintos tipos de festivales de iluminación artificial. Si bien Giordano y Ong defendían en su artículo que estos festivales no eran reproducciones en masa del mismo festival, los análisis espaciales muestran que hay varios elementos comunes en todos ellos. Las técnicas de video mapping, instalaciones ad-hoc y customización de las luminarias existentes, son tres herramientas que aportan una mayor distinción entre festivales pues necesitan el entorno físico preexistente para existir. Por el contrario, los festivales que contienen un gran número de esculturas pueden ser reproducidos en varias localizaciones prácticamente sin tener que hacer ningún cambio. Esta realidad sitúa a los festivales de iluminación a medio camino entre eventos globalizados y locales, pues la mayoría de ellos combinan más de dos tipos de instalaciones.

En cuanto a las nuevas espacialidades que generan podemos encontrar varias diferencias. En primer lugar, las técnicas de video mapping son las que más consiguen erosionar los límites de las arquitecturas físicas. Especialmente en los casos de las obras que buscan activamente desmaterializar o tridimensionalizar los espacios, el video mapping consigue eliminar casi por

completo la percepción de las preexistencias. En el otro lado del espectro estarían las customizaciones, las cuales alteran ligeramente el entorno construido haciendo que este tipo de instalaciones sean las menos demandadas por los festivales, pues su principal reclamo es la de sorprender a los visitantes. Solo existe un caso que se salta esta norma. Blackpool Illuminations, pese a mantener una estética menos artística, consigue ser el festival con mayor alcance de todos los analizados -aunque también hay que tener en cuenta que es el único que permanece activo durante 4 meses-. En palabras de Baudrillard, los espectadores ya no “buscan riqueza imaginativa en las imágenes; buscan el vértigo de su superficialidad, la pompa de su detallismo, la intimidad con su técnica” (Baudrillard, 1978).

A medio camino entre ambas estarían las atmósferas creadas mediante instalaciones Ad Hoc, las cuales añaden capas virtuales que alteran la percepción del espacio físico sin llegar a sobreponerse a él. Estas herramientas han demostrado ser muy efectivas en la transformación del espacio y estaría por analizar si verdaderamente su poco uso se debe a la necesidad que requiere prepararlas in situ, como es el caso del festival Lights in Alingsås.

5. Conclusiones

Al igual que sucedía en el Barroco, los festivales de iluminación artificial siguen siendo espacios encargados de la experimentación entre la arquitectura y el espacio público. Festivales como el de Lyon han aprovechado tener un evento con una gran acogida para replantear el Masterplan de iluminación de sus ciudades. La iluminación artificial es un elemento clave en las ciudades contemporáneas, un elemento que, por falta de

planeamiento, termina saturando a las mismas. Estos festivales pueden servir como puntos de inflexión para replantearnos cómo queremos que sean las ciudades por la noche, y al igual que hizo Lyon, comenzar a diseñar esa imagen.

De esta investigación pueden surgir otras sobre los distintos agentes que forman parte de los festivales. Tras ver las relaciones de intercambio

que existen entre ciertas obras de arte, cabe preguntarse qué artistas forman parte de estos festivales, saber si se repiten generando otra red de conexión o si existen eventos que apuestan por artistas nacionales o locales. También puede ser interesante investigar quiénes son los agentes encargados de su financiación y promoción, si se repiten entre festivales, o si son agentes locales o independientes. Atendiendo al turismo que atrae, puede ser interesante estudiar si existe un patrón que ayude a entender por qué unos festivales convocan a millones de visitantes mientras que otros atraen solo a unos miles. Puede analizarse si es por el tipo de instalación que se expone, su duración, la fecha, o la posición geográfica del lugar donde se hace el evento. Atendiendo a las

instalaciones, podría ampliarse este estudio a través de mapeos de las mismas y valorar cómo afectan al espacio físico. También podría verse si los festivales que se realizan en otros continentes tienen instalaciones similares, o si surgen otras tendencias artísticas. Asimismo, podrían estudiarse las similitudes y disonancias entre las instalaciones que se realizan en los espacios públicos y las que se ejecutan en los interiores de museos u otros espacios para el arte. En definitiva, si bien el campo de los festivales de iluminación ha sido muy analizado desde especialidades propias de la geografía, su análisis espacial por parte de la arquitectura todavía está por explorar, lo que deja la puerta abierta a múltiples líneas de investigación.

6. Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.
- Bennett, J. (2001). *The Enchantment of Modern Life: Attachments, Crossings, and Ethics*. Princeton University Press.
- Edensor, T. (2017). *From light to dark. Daylight, illumination and gloom*. University of Minesota Press.
- Edensor, T., y Millington, S. (2009). Illuminations, class identities and the contested landscapes of Christmas. *Sociology*, 43(1), 103–121.
- Florida, R. (2005). Cities and the Creative Class. *City & Community*, 2(1), 3-19. <https://doi.org/10.1111/1540-6040.00034>
- Foster, H. (2013). *El complejo arte–arquitectura*. Turner.
- García-Ruiz, M. (2019). Festivales de luz y eventos de luz en Portugal. Entre cultura y promoción turística del territorio. *Forum Sociológico*, 35, 41-50.
- Gotham, K.F. (2007). Theorizing urban spectacles: Festivals, Tourism, and the Transformation of Urban space. *City*, 9(2), 225-246. <https://doi.org/10.1080/13604810500197020>
- Gravari-Barbas, M. (2007). A la la conquête du temps urbain: La ville festive des 24 heures sur 24 [Conquering the urban time: The festive city 24/7]. In P. Duhamel R. Knafo (Eds.), *Les Mondes Urbains du Tourisme* (pp. 55–74). Belin.
- Herrán, M. (Coord.). (22 de diciembre 2020). *El barroquismo de las luces navideñas* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=jfzTAoSOSTc>
- Horn, A. (2019). The state funeral in spanish Milan: A baroque ritual of commemoration. *Revista de História da Arte*, 10, 116.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-De Agostini.
- Murray, C. D., y Sixsmith, J. (1999). Ethos. *Body, Self, and Technology*, 27(3), 315-343.
- Quinn, B. (2010). Arts Festivals and Urban Tourism and Cultural Policy. *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*, 2, 264-279.