

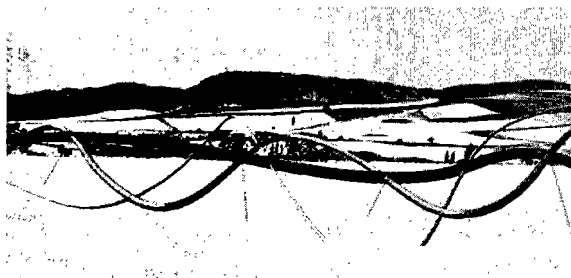
LOS MUSEOS SE VAN A LA CALLE

Juan Carlos Rico

La presión de la obra de arte

El objeto, no nos engañemos, nunca ha sido pasivo al permitir su exposición, ha exigido determinadas condiciones. Sin embargo esta actitud ha adquirido niveles muy diferentes en los últimos treinta años. Analicemos el por qué.

Históricamente, los cambios que se establecían en el mundo expositivo, venían de la mano de tres transformaciones principales: la concepción social que cada periodo tenía de la exposición, los cambios internos que repercutían en la institución museística y finalmente las reglas estilísticas del contenedor, es decir de la arquitectura.



Alta velocidad, la continuidad.

A partir del Barroco, se va superponiendo a estos problemas, una paulatina separación de la obra con respecto al espacio. La nueva concepción interior de la arquitectura con los muros despojados de ornamentos, confunden a la obra que se encuentra perdida: cubre todo el muro, emplea la ambientación y escenografía para encontrarse con él y establece las reglas del marco pictórico (teoría del marco).

Con las vanguardias, la separación espacial y conceptual entre obra y espacio ya es evidente. Se enuncia sin tapujos. El espaldarazo definitivo lo da Marcel Duchamp con sus trabajos en vidrio, claramente ya separados del

muro y sus montajes de obras utilizando una mirilla en la pared para Étant donnés... "...el arte lo hace en realidad el público, en esa relación del objeto con el espacio, por medio de la exposición, lo que le da un verdadero sentido práctico".

En estos años, se ha radicalizado la actitud. A partir de los setenta hay una continua predisposición en muchos sectores del arte, a presionar para que la obra encuentre su propio espacio de exhibición, asumiendo plenamente en solitario su responsabilidad. Cuatro caminos son los propuestos:

- Manipular el espacio expositivo existente a su gusto, de forma que que de totalmente "desinfectado".
- Intervenir en el diseño del entorno expositivo nuevo de una manera activa.
- Irse a otro más adecuado, que puede entenderse como neutralizado, (arquitecturas destinadas a otros usos).
- Trabajar en el paisaje, bien sea urbano o natural.

La presión social (el acceso local a las vanguardias)

En el mundo industrializado, la elevación del nivel de información, ha cambiado radicalmente el concepto que la sociedad tenía, o mejor dicho exigía del museo.

El público prefiere poder tener cerca de donde vive, un centro que le permita conocer, dentro de cada especialidad, aquellas muestras que representen lo último investigado, creado o encontrado, con el fin de estar al día, antes que una brillante colección estable, que puede estar "permanentemente" más lejos, para visitarla esporádicamente.

Entenderemos mejor, entonces, el éxito de las exposiciones temporales y de los grandes circuitos internacionales, frente a la colección permanente, (por otro lado muy difícil de aumentar y actualizar, dadas las desorbitantes condiciones económicas).

La presión externa: el consumo (cómo conseguir que vaya más gente)

De la reflexión a la intensidad.

¿Puede un museo, o si queremos para entendernos mejor, una exposición ser rentable?, ¿cómo se consigue?

Éstas podían ser las preguntas que los responsables de aplicar los principios del consumo al mundo cultural, se preguntan. Desde un punto de vista empresarial es evidente que obteniendo el mayor rendimiento, en todas las facetas posibles: de la propia colección (moviéndola, alquilándola, hipotecándola si es preciso) y de su exhibición (consiguiendo el máximo número de visitantes).

De nuevo hay que hacerse otra vez la misma pregunta, pero más matizada: ¿cómo se logran tantos visitantes? Entran en este momento todos los estudios de marketing, para contestar simplemente que haciendo atractiva la actividad expositiva, o lo que es lo mismo, dándole al público lo que pide.



Alta velocidad, la modulación.

La nueva concepción plástica.

La descrita dificultad por la que pasa el mundo expositivo, le hace en estos momentos tremendamente vulnerable. Hay una crisis, (que la tan repetida palabra, no es más que un punto en el desarrollo de cualquier proceso, en el que sabemos lo que NO queremos, pero desconocemos con precisión lo que buscamos). No tenemos otra solución que la investigación teórica y la experimentación práctica y creativa inmersas en un profundo eclecticismo. Siempre fue así.

Paradójicamente, la sociedad, que en estos momentos necesitaría precisamente arriesgarse para intentar desvelar nuevos caminos, se retrotrae, al

no ver claro el futuro y se hace más inmovilista, con lo cual el proceso es doblemente complejo y difícil.

Nos encontramos pues en un mundo en profunda crisis, mirando expectante hacia muchos lados y presionado por un consumo atractivo tanto en el sentido promocional como formal y plástico, con unos medios tecnológicos y económicos nunca vistos hasta ahora.

Podíamos decir que vamos a pasar de una actitud reflexiva frente a la obra expuesta a una búsqueda de intensidad sensitiva lo más completa posible. Para conseguirlo se utilizarán todas las posibilidades a nuestro alcance, sean del tipo que sean.

Se recurre a las experiencias de sectores más avanzados en este campo del consumo, como:

- "Estética del centro comercial" y todas las normas de la presentación de objetos en el escaparatismo.
- Las técnicas escenográficas del teatro, tan relacionadas con el equipamiento de los espacios de exposición de objetos.
- Todos los eventos del espectáculo, parques de ocio, temáticos, etc.

La incapacidad interna técnica

Los nuevos medios que ofrece la técnica, están influenciando de una manera radical el mundo de la expresión plástica, desde un punto de vista funcional y de su aplicación creativa. Los centros tradicionales no tienen equipamiento adecuado para ello.

Pero los audiovisuales y la informática también tienen mucho que ver con esta nueva concepción estética de la que venimos hablando:

- Universalización de la información. El mundo cultural se está convirtiendo en un inmenso banco de datos internacional. Consulta de catálogos, moverse virtualmente por el espacio expositivo, interactuar en obras de autores, a miles de kilómetros de distancia, a través de internet, etc.

-Funcionamiento. Prácticamente sería imposible pensar en el equipamiento que necesita hoy en día una exposición sin el soporte de la tecnología.

-Manipulación. Con el fin de conseguir este "gran espectáculo" de masas del que venimos hablando, sirva de ejemplo, los proyectos que están ultimando las grandes multinacionales de la imagen y la informática: interactividad en gigantescas pantallas táctiles de cristal de tan solo 6 milímetros de espesor, proyectores de alta potencia, imágenes en 3D sin necesidad de las gafas, aplicación de la robótica a la exposición, etc.

La difícil relación con la cultura plástica

El arte es cultura y educación: es complejo y su pleno disfrute exige conocimientos.

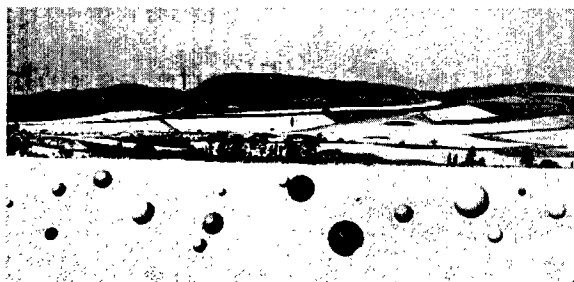
Desde el punto de vista que nos interesa que es el de su exhibición, posee una serie de puntos propios que lo identifican y separan de otros campos:

-La cantidad y variedad de niveles de satisfacción dentro de un enorme umbral de especializaciones, hace ineludible para cualquier profesional el intentar acercarlo al máximo número de personas posibles.

-Uno de sus grandes caballos de batalla, es a su vez su gran riqueza y potencial: la subjetividad, que permite al espectador plantear sus propias vías de relación.

Disfrutar versus "entender".

Cuando nos ponemos delante de temas con una cierta complejidad, que nos cuesta desentrañar a primera vista, nos planteamos en nuestro interior (aunque no lo expresemos socialmente con naturalidad) un camino que nos lleve a ser capaces de familiarizarnos con ellos.



Alta velocidad, la repetición.

La información. Si yo busco, leo, estudio sobre el tema ¿llegará un momento que me proporcione placer? Suele ser la vía establecida tradicionalmente, en cualquier tipo de enseñanza y que nos ha demostrado a lo largo del tiempo que en muchos casos no es así: conocer es imprescindible pero no lleva siempre implícito el placer final.

Por el contrario, si observamos que cuando partimos en un determinado campo, de una especial sensibilidad o disfrute (por decirlo de una manera no muy científica) "básico", toda la información que nosotros vayamos añadiendo sobre ella, no hará más que aumentar ese placer inicial. En este caso es la totalidad de las experiencias personales las que lo atestiguan.

**El arte es cultura y
educación:
es complejo y su
pleno disfrute exige
conocimientos.**

El camino pues, que hemos de seguir en un principio es el contrario: ser capaces de crear un núcleo elemental de disfrute, con lo que el sujeto por

sí mismo irá buscando datos para enriquecer ese itinerario que desde el principio se convierte en algo personal.

Educación frente a instrucción.

¿Es esto posible? La respuesta evidentemente no es inmediata ni sabemos si tan siquiera si posible, pero vamos a centrarnos en los trabajos que se han realizado en este sentido.

Apartándose de cualquier tipo de la didáctica habitual, (aún sabiendo lo experimental y los riesgos del proceso), sí me atrevería a enunciar algunos principios de metodología:

-Huir de la erudición, del dato por el dato, que carece de valor si no es para ser aplicado a un determinado desarrollo científico, pragmático o sensible.

-Evitar la comunicación obscura y confusa, que busca en la mayoría de los casos, bajo la apariencia de una gran especialización y conocimientos

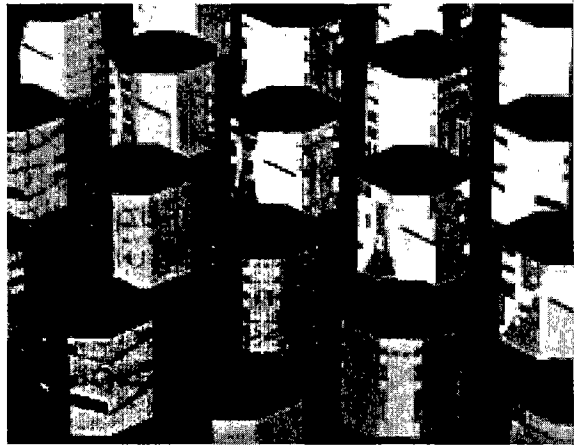
del autor, esconder la falta de talento para aportar nuevas ideas que sugieran y provoquen reflexión.

¿Qué entendemos por una concepción activa?

Antes de introducirnos de lleno en el tema a tratar, merece la pena que maticemos las acepciones o más concretamente el significado que le damos al término de disfrutar, al menos dentro de esta reflexión.

Cuando alguien habla de ello, inmediatamente lo relaciona con dos conceptos: descanso y diversión, siempre entendiéndolo como algo pasivo, en el que el esfuerzo del sujeto es el mínimo posible.

Frente a ello, yo quisiera defender sin paliativos la idea de disfrutar como fin, pero no la de pasividad: la cultura exige en mayor o menor medida (en función de las pretensiones personales) un trabajo, que eso sí ha de quedar claramente compensado por el placer que proporciona.



Homenaje a Kelly.

La especificidad del arte contemporáneo.

Al trabajar con las obras que se realizan en los últimos años, tanto sean éstas de pintura, escultura o arquitectura y no digamos de las nuevas especialidades que trabajan con medios audiovisuales e informática, como todo el arte electrónico, el comentario más generalizado es que "no se entiende" y lo que es mucho más curioso es que suele ser en relación al arte histórico o anterior que "sí que se comprende".

Creemos de verdad que esto es así: ¿es acaso más fácil desentrañar la complejidad de Velázquez, que la de Picasso?, ¿más sencillo percibir el espacio en una catedral gótica que en un rascacielos neoyorkino?

En un principio parece, por el contrario, más lógico que las obras que surgen de la sociedad en la que vivimos, y por tanto estamos directamente implicados, tengan más puntos en común con nuestra sensibilidad.

Creo que es un tema sobre el que incitaría a una reflexión más profunda, en el sentido en que las personas admiten "entender/disfrutar" el arte histórico y no el actual.

Las experiencias
artísticas mas
visitadas en la actualidad son aquellas que
de alguna manera
están presentadas con
los criterios propios
del espectáculo.

Las dos actitudes personales en relación al arte contemporáneo.

Es curioso también la universalización de dos posturas principalmente en los países industrializados, frente al arte del momento:

-Aquellos que taxativamente rechazan el arte contemporáneo, y aseguran considerarlo una mera expresión personal que en la mayoría de los casos no va mas allá de una provocación o en el peor de los casos "una simple tomadura de pelo".

-Esos otros, que aún reconociendo su falta de familiaridad con él, "sienten que se están perdiendo algo interesante".

En mi opinión es este grupo numeroso y mayoritario, al que hay que dirigir en un principio todos nuestros esfuerzos, entre otras cosas para no decepcionar una actitud favorable a recorrer el camino y no frustrar unas expectativas positivas.

En resumen, las experiencias y trabajos que se describen a continuación, se basan en las premisas hasta ahora enunciadas: actitud activa, disfrutar

como fin principal y por último dirigida a todos los que mantienen una actitud de extrañeza, pero positiva frente al arte.

Los espacios cerrados (la lenta agonía academicista de los museos)

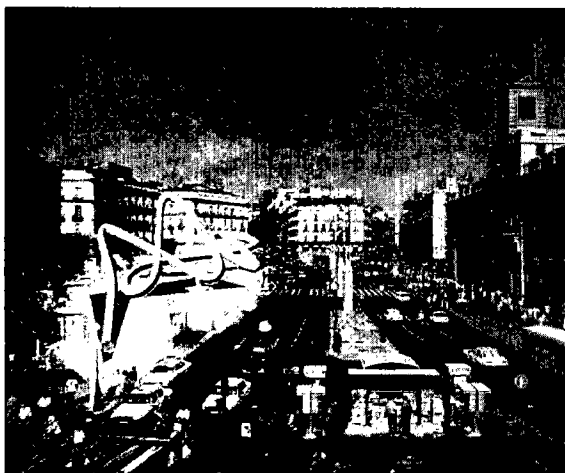
Es precisamente en los contenedores de arte tradicional, donde se hace más patente las reflexiones que hemos descrito en la introducción. El no haber evolucionado hacia conceptos de mayor "disfrute" en el sentido establecido en estas páginas, que sustituyeran a los antiguos criterios academicistas, lo están pagando caro: la gente sólo asiste masivamente a los "espectáculos interactivos" (de los que hablaremos a continuación con el fin de matizar la confusión que puede crear estos dos términos); dejando a las colecciones arrinconadas en el mayor de los olvidos.

Disfrutar algo más que un espectáculo

Me parece en este momento importante aclarar, para que en el lector no quede la menor duda, que cuando nosotros hablamos de "disfrutar" no se debe identificar linealmente con la idea de "espectáculo" o "espectacular", aunque sí puede concebirse en determinados casos simultáneamente. Me explico:

Las experiencias artísticas más visitadas en la actualidad, bien en forma de museos o de eventos temporales, son aquellas que de alguna manera están presentadas con los criterios propios del espectáculo, capacitado por el enorme potencial de los medios tecnológicos audiovisuales e informáticos.

Esto en sí no se debe considerar malo, al contrario, es loable que utilicemos todos los medios disponibles a nuestro alcance; lo criticable es manipular la génesis del problema:



Loggia Puerta del Sol, perspectiva.

hay que conseguir que las personas se relacionen con la obra de arte como meta o paso fundamental, no camuflar esta falta de conexión con un montaje que sea el auténtico foco de atracción.

"Disfrutar" debe pues entenderse en un sentido más profundo que una escenografía, por muy brillante que ésta sea.

La revisión del concepto de interactividad.

De igual manera reflexionemos sobre lo que significa la "interactividad" en las distintas muestras artísticas de cualquiera de nuestras ciudades.

Tal palabra implica necesariamente que la persona sea "activa" en la obra frente a la que se sitúa; es decir que tenga posibilidad de intervenir en ella de uno u otro modo y adecuarla, variarla, incluso transformarla; por tanto debemos desechar el concepto habitual de exposición inter-activa como la que tiene una serie de botones, en el mejor de los casos unos teclados de ordenador donde el sujeto selecciona simples opciones y cuya manipulación real es nula.

Puede haber una interactividad real frente a una obra en una exposición en la que no haya un solo botón y, por el contrario, no existir en una llena de medios audiovisuales e informáticos.

Cuatro propuestas en busca de un espectador

Ante la situación descrita, ¿qué están proponiendo algunos centros para cambiar precisamente en el sentido que venimos diciendo?

La contestación es muy sencilla, invertir los términos: si la gente no viene a vernos a los museos, vamos a encontrarnos con ellos en su vida cotidiana, casi de una manera casual, sin alterar su ritmo cotidiano a través de la ciudad.

La primera idea fue simplemente trasladar, con los mismos criterios de ex-

posición, las piezas que eran factibles, en cuanto a condiciones de seguridad y conservación, a la calle y situarlas en plazas, calles y avenidas populares concurridas habitualmente por la población, que se encontraba con ellas en su deambular diario, evitando el desplazamiento al centro.

La experiencia del Museo Groninger de Holanda

Plantea, en una de sus experiencias, convertir las calles de la ciudad de Amsterdam en salas de su museo: "si los visitantes no vienen, nosotros vamos a su encuentro". Tomando su colección de vídeo-creaciones (podía ser cualquier otra, mientras se mantuvieran las correctas condiciones de conservación y seguridad), las sacaron a la calle y las proyectaron en lugares de espera ciudadana, como las paradas de autobuses, o en espectaculares construcciones diseñadas para tal fin, en puntos estratégicos de la ciudad.

La valentía de Creative Time, en Nueva York

Es un grupo de artistas neoyorkinos, que trabaja a partir precisamente de la alteración de todos estos usos urbanos, he aquí algunas de sus interesantes experiencias:

-Esculturas en la calle. Una de sus propuestas, consiste en colocar unas cuantas obras en peanas y situarlas, sin más, en la acera de una calle concurrida, que se convierte en una improvisada sala de exposiciones. Los peatones continúan su camino entre ellas.

-Los interiores de los pilares del puente de Brooklyn, se han convertido en un curioso espacio para sus exposiciones más convencionales e instalaciones del grupo.



Loggia Puerta del Sol, planta.

-Los cambios sofisticados. Sin lugar a duda, donde apreciamos más esta idea del cambio de uso es en sus trabajos urbanos en tiendas y centros de espectáculo: cambio de los carteles que anuncian películas, por frases y conceptos propios; manipulación diversa de escaparates, con los mismos componentes que tienen; transformación de taquillas para la venta de entrada y otros pequeños elementos urbanos.

La popularidad de este grupo, la atención con que se reciben sus obras, son una clara muestra de la confirmación de todo lo que venimos hablando.

Un museo en un intercambiador de transportes

Peter Einsenman, es el arquitecto de un curioso edificio destinado a exponer, que se está construyendo, encima del intercambiador de Long Island, en la ciudad de Nueva York.

Las inmensas
posibilidades del
paisaje como
contenedor
plástico ofrecen un
marco inigualable
para las nuevas
propuestas.

Normalmente los nudos de transporte en las grandes ciudades, concentran a lo largo del día a una gran masa de ciudadanos; suelen ser puntos de encuentro de reunión y cada vez más se les dota de una infraestructura comercial que los hace auténticos hi-

tos urbanos. ¿Por qué no llevar allí el museo?, ¿cómo debe ser éste?

Hay una serie de ideas planteadas todavía a nivel teórico por sociólogos, de diversas posibilidades para este tipo de centros:

-Conexión directa con el intercambiador, que funciona como un hall principal del centro expositivo.

-La visita ha de ser rápida, con una duración máxima de media hora.

-Poca concentración de obra, ya que se supone que la mayoría de gente que accedería nunca antes se había planteado ir al museo.

-Posibilidad de crear una entrada para varias visitas o por un periodo de

tiempo, para permitir que la persona que utiliza ese nudo habitualmente, pueda verlo en diferentes sesiones.

Cuando todo esté en marcha, podremos apreciar el funcionamiento real de estas ideas. Merece pensarlo con más detenimiento y reflexionar lo más seriamente posible, antes de desechar todo este tipo de propuestas.

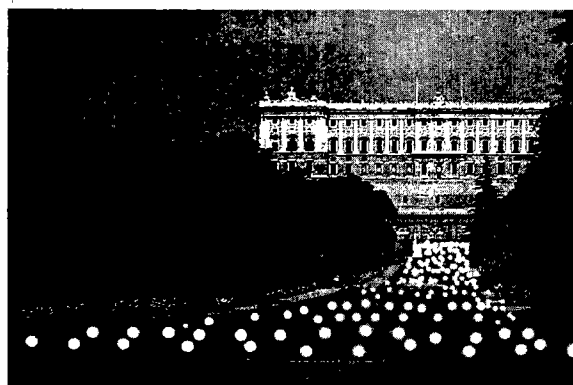
Los soportes móviles.

Una propuesta curiosa, con muchas pegas pero digna de estudiar sus futuras posibilidades es el empleo de los autobuses urbanos para exponer. Si han sido un eficaz soporte para la publicidad ¿no podrían serlo para exponer fotografía, por ejemplo?, ¿no funcionarían bien como una especie de galería andante?

¡Nos vamos a la calle!

"Los museos de Nueva York llevan años de retraso, y esperar una subvención es como para hacer perder la paciencia a un santo. Así que nos decíamos: hazlo tú mismo y actúa". Keith Haring.

Un somero vistazo a ciudades y entornos naturales nos indica, claramente, el aumento sin precedentes de todo tipo de trabajos y propuestas plásticas. Las razones son muchas y no son estas páginas el lugar adecuado para su análisis detallado; baste saber, no obstante, que una de las causas principales es la inadecuación de las instituciones tradicionales para adaptarse a los cambios radicales que se están produciendo y que, como hemos visto en el punto anterior, prueban nuevos caminos.



Luciérnagas en el Palacio Real de Madrid

Por otro lado las inmensas posibilidades del paisaje como contenedor plástico ofrecen un marco inigualable para las nuevas propuestas.

La revisión del concepto de arte público.

Toda esta febril actividad en la ciudad y la naturaleza, está haciendo que los responsables empiecen a intervenir y a ordenar lo que se ha empezado a llamar como "arte público", término que en mi opinión es erróneo, ya que entiendo que el de los museos, centros culturales y galerías también lo es.

Pero está ocurriendo un hecho innegable, la mayor parte de estas experiencias son en realidad una mera traslación de los conceptos expositivos del museo a la calle, lo que supone una enorme contradicción que puede acabar llevando a todas estas interesantes iniciativas al fracaso.

Una alternativa muy
sugerente y llevada a
cabo por muchos
artistas es
simplemente recorrer
la ciudad andando.

Hay pues que insistir en la idea del "disfrute" de la que venimos hablando, para que estos trabajos asuman plenamente la denominación de "arte público".

La ciudad: una gran sala de arte contemporáneo.

Si al salir de casa por las mañanas nos planteamos que en realidad nuestra ciudad es "un impresionante museo", podremos percibir nuevas sensaciones que pueden enriquecer la actividad diaria. Veamos sus características técnicas:

Calles y paseos como galerías.

-La circulación itinerante, la disposición lineal y la visión secuencial, son propiedades expositivas que se mantienen cuando nosotros colocamos esculturas, monumentos o edificios a lo largo de una calle o paseo.

-Los problemas de ordenación de las obras en un frente o en dos, y

consecuentemente de la circulación que provocan también.

-Los conceptos expositivos de prioridades, potenciación de una determinada obra, de hitos urbanos o paisajísticos pueden deducirse o interpretarse de las experiencias en la sala cerrada.

-En caso de exposiciones temporales en ejes urbanos o de jardines y parques (cada vez más habituales) sí habría que tener en cuenta las dificultades de la monotonía en la relación obras/desarrollo lineal, los descansos físicos y la posibilidad de los atajos expositivos (poder ir a una obra en concreto sin necesidad de recorrer toda la exposición).

La sucesión de espacios.

-También en el paisaje, la tipología de "salas" se repite tanto en el medio urbano, como en muchos jardines: uno tras otro, van sirviendo para contener las obras. Pueden seguir estructuras similares o diferentes.

-Igual que en el espacio cerrado, sus formas y sus conexiones entre ellas es muy importante para el resultado expositivo.



Moverse en Brasilia.

El espacio continuo en el paisaje.

-Si la circulación es radial, la disposición continua y la visión de conjunto, estamos trabajando en el paisaje con la tipología de la rotonda expositiva.

-La relación central y periférica. A lo largo de la historia, estas dos formas geométricas han representado para la ciudad dos concepciones expositivas contrarias: la primera como mitificación de una obra o "recompensa" del recorrido de un eje; la segunda como disposición de conjunto.

Otra forma de ver la ciudad.

En diferentes charlas, sobre todo con arquitectos urbanistas y profesionales del turismo, acerca de las diferentes posibilidades de enseñar una urbe o un edificio, yo les recuerdo que la historia nos ha ofrecido experiencias interesantes.

Desde arriba: la utilización de la altura.

Un punto de vista alto, siempre es privilegiado: la altura da una panorámica generosa perceptivamente, por eso en la ciudad siempre se ha aprovechado cualquier construcción que tuviera una considerable dimensión en vertical, como mirador:

-Los arcos de triunfo romanos, se hacían practicables en su cubierta, para poder acceder restringidamente a ella y mirar la vista.

-Los minaretes de las mezquitas musulmanas y los campanarios de las iglesias cristianas ofrecieron las mejores panorámicas de las ciudades donde estaban.

-En la urbe contemporánea es habitual destinar la cota más alta, de cualquier construcción, como mirador de la ciudad: los rascacielos y las torres de comunicaciones son un buen ejemplo de ello.

-En algunos casos, se edifica un mirador exclusivamente para tal fin, aunque dadas las características de las ciudades actuales resulta caro, dado que podemos utilizar otros edificios.

-Pero también tiene un inmenso interés propuestas como la de recorrer una ciudad a través de sus azoteas o cubiertas, por ejemplo.

Desde el juego: el nomadismo urbano.

Una alternativa muy sugerente y llevada a cabo por muchos artistas es simplemente recorrer la ciudad andando, siguiendo unas determinadas reglas que van más allá de la traslación de un punto a otro, como el simple azar que proponía Breton para París, los itinerarios ruinosos de R. Smithson para Nueva Jersey o la aplicación de coordenadas concretas derivadas de matrículas de coches escogidos al azar de Darío Corbeira.

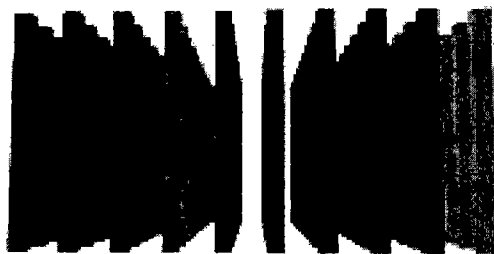
Miradas especiales.

Además de la altura, en la ciudad se ofrecen determinadas vistas que merecen la pena potenciar y por tanto ubicar puntos de vista concretos, para el paseante.

Vistas específicas de una pequeña área que pueda tener interés. En el museo de Artes Aplicadas de Viena, Peter Noever diseña "La Terraza", que no es más que una especie de superficie elevada y volada para asomarse a la ciudad.

Miradas efímeras.

Berlín 2000, convirtió a esta ciudad durante una década en una gran obra de construcción: las grúas, tuberías, conductos y todo tipo de instalaciones presiden la ciudad; en la Potsdamer Platz, antigua tierra de nadie en las proximidades del muro, se está emprendiendo una construcción sin precedentes de viviendas, oficinas, hoteles, estaciones de metro, de trenes de alta ve-



Movimiento radial, 1.

locidad, y centros comerciales diseñados por famosos arquitectos de todo el mundo. Dentro de este inmenso "solar urbano", en febril estado de edificación, se ha dispuesto un excepcional centro de información, el *Info-Box*, una construcción temporal de placas rojas, que contiene toda la documentación sobre la transformación de la plaza, con maquetas, planos y todo tipo de medios audiovisuales. En su nivel más alto se convierte en privilegiado mirador para observar una curiosa escenografía de grúas, túneles, excavadoras, hormigoneras, en donde por las noches, tienen lugar magníficas actividades lúdicas, como funambulismo, música y teatro. Es en estos últimos años el "museo" más visitado de la ciudad, nunca antes se había conseguido hacer de unas obras urbanas el principal foco de turismo de una ciudad.

Las esculturas útiles: la propuesta escandinava.

Las superficies destinadas a juegos infantiles, han tenido siempre una especial relevancia, tanto por su necesidad social como por sus condiciones plásticas:

-Es la unidad más pequeña, ya que sus dimensiones deben estar siempre controladas por la seguridad del niño. Se recomienda entre 500 y 1000 metros cuadrados.

-Debe estar próxima a las viviendas, para llegar con un simple paseo; está pues en relación directa con el medio urbano.

Las fachadas urbanas
de un edificio, son un
espléndido soporte
que puede contener
interesantes
propuestas plásticas.

Los elementos de juegos, han tenido un protagonismo dentro de esta tipología, no solo en cuanto a su búsqueda psicológica de motricidad activa para el niño sino también en el sentido de la creatividad plástica. Son los protagonistas indiscutibles:

-En Suecia en los años sesenta se presentaron las llamadas "esculturas escalables", en donde los niños resbalaban y jugaban en ellas, al mismo tiempo que disfrutaban de las formas pensadas por artistas. En este sentido hay muchos interesantes ejemplos, como grandes dragones que son toboganes múltiples o un enorme gigante Gulliver tumbado en la arena.

-Los juegos en el Victoria Park de Londres, están estratégicamente colocados entre un paisaje de masas de árboles, con caminos sinuosos y fantásticos, de manera que el niño tiene un segundo divertimento en el entorno, junto a una auténtica sensación de libertad.

-En muchos casos son las reminiscencias de formas de juegos infantiles, las que en su conjunto configuran el parque, como la propuesta de Isamu Noguchi, en una zona próxima a Tokio.

La arquitectura, un magnífico contenedor de ocio

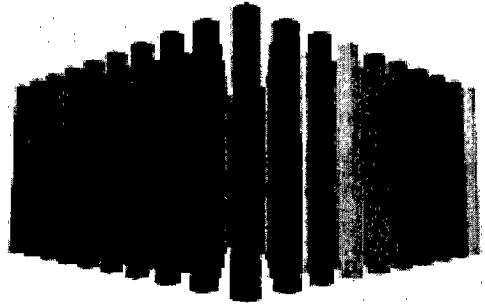
Las fachadas urbanas de un edificio, son un espléndido soporte que puede contener interesantes propuestas plásticas. Es fundamental para el ciudadano aprenderlas a ver y a disfrutar. He aquí algunas de ellas.

Escaparatismo.

A nivel urbano, es muy importante el efecto formal tanto como conjunto (calle comercial, galería expositiva), como individualmente (diseño de cada escaparate, objeto expositivo) que, en muchos casos, dada su calidad creativa pueden llegar a tener un carácter de obra urbana efímera.

De la publicidad al edificio pantalla.

De la publicidad tradicional se está llegando a más, y es a la conversión de la piel del paramento de un edificio en una gigantesca pantalla modulada de TFT, que permite una retro-proyección de alta definición, con lo cual hemos conseguido un enorme monitor urbano de ordenador.



Movimiento radial, 2.

Tal es el caso del edificio semicilíndrico en el cruce de la 43th, con Brodway en Times Square en Nueva York, cuya fachada emite imágenes las veinticuatro horas del día, ininterrumpidamente.

Entender los grafitis.

"Un día yendo en el metro, ví un panel negro vacío destinado a transportar un mensaje publicitario. Enseguida comprendí que ése era el espacio más idóneo para dibujar. Subí a la calle, busqué una papelería y compré una caja de tizas blancas, volví al metro e hice un dibujo en aquel panel. Era per-

fecto: suave papel negro sobre el que se dibujaba con mucha facilidad con la tiza". Keith Haring.

A partir de 1972 en los pasillos peatonales y vagones del metro de Nueva York, empiezan a aparecer una serie de obras pintadas con rotulador primero y con spray después.

El proceso acabará llenando todo resto de muro de la ciudad.

Muchas veces en el
medio rural se han
utilizado paramentos
"traseros" de algunas
construcciones
institucionales.

Disfrutar con los mura-
listas. Medianeras.

La movilidad constructi-
va de la ciudad, que en
ningún caso es producto
de un proceso ordenado,
sino que por el contrario

depende directamente de las distintas decisiones puntuales de la planificación urbana, va dejando a la vista distintas partes de la arquitectura, que esperan ser completadas algún día.

Edificaciones nuevas de diferentes alturas a las existentes en el entorno, fachadas laterales y traseras que se exhiben desnudas, muros de solares, etc. Son la base de creativas obras artísticas.

Fachadas lúdicas.

Muchas veces en el medio rural se han utilizado paramentos "traseros", de algunas construcciones institucionales, para emplearlas como juegos de pelota o frontones. Es algo interesante que en mi opinión debería plantearse más a menudo.

En este sentido es digno de encomiar la propuesta de una pequeña construcción térmica, en los Países Bajos, la Planta Wos 8, que da un empleo a sus fachadas múltiples: canasta de baloncesto, muro de escalada y nidos artificiales en la cubierta para permitir la anidación de determinadas aves del lugar.

Obras de autor.

Wodiczko. Artista de origen polaco que trabaja en la ciudad, fundamentalmente, empleando los edificios como pantalla. Sus propuestas se basan en diseñar unas determinadas imágenes o composiciones en función de las características matéricas, formales y volumétricas del edificio que va a emplear. Luego las proyecta por un sistema de rayos láser que consigue, realmente, transformar perceptivamente el sentido del edificio.

Christo. Los edificios empaquetados de Christo son una propuesta que, según el autor, pretende "cubrir para mejor descubrir". En 1964 por primera vez "envolvió" el escaparate de una tienda en París. Poco a poco la lista de edificios "empaquetados" ha aumentado en cantidad y en volumen: en 1980 la Puerta de Alcalá en Madrid, en 1984 la estatua de Colón en Barcelona y en 1985 el Reichstag en Berlín.

Matta Clark. Las Anarquitecturas de Matta Clark. Arquitecto que en vez de construir, corta, rasga, rompe, perfora y abre los edificios en desuso. Empezó tomando fragmentos de techos, paredes y suelos y exponiéndolos como "objetos encontrados".

Posteriormente se dedicó a cortar y rasgar, de diferentes maneras, los diversos límites del contenedor arquitectónico para conseguir determinados efectos plásticos.



Movimiento radial, 3.

Grupo Site. La cadena de supermercados Best les encargó a lo largo de los años setenta y ochenta una serie de construcciones para sus sedes, normalmente próximas a vías rápidas de circulación. En las tres que construyeron, planteaban una manipulación de los propios elementos constructivos, pero de manera bien diferente a la alteración de la gravedad de los deconstructivistas de los que ya hemos hablado. Aquí era la piel del edificio la que se trucaba. Por ejemplo, en el primero de los proyectos el muro de ladrillo se

doblaba "antinaturalmente", como si de un delicado papel de fumar se tratase. En otro edificio la línea del forjado superior parecía deteriorada en todo su perímetro, acentuando en un punto incluso su ruina con una acumulación de escombros y cascotes. Es el tercer ejemplo el que aumenta el juego, separando toda una esquina inferior del edificio, como si estuviera desmembrada. Es precisamente por allí el acceso del público.

¡Al campo! (trabajos en la naturaleza)

"Si nos sentimos tan a gusto con la Naturaleza es porque ésta no tiene opinión sobre nosotros". Nietzsche.

De la misma forma que en la ciudad, vamos a apuntar una serie de trabajos especialmente atractivos fuera del conocido movimiento *Land Art*.

El primer paisaje abstracto.

Gertrude Jekyll (1843- 1932) fue una pintora que se transformó en jardinera, siempre con la idea de convertir a las plantas en los colores de la paleta. En el plano de la distribución de áreas por colores-plantas, podemos observar el criterio compositivo abstracto, evidentemente influenciado por su labor pictórica.

El "Bosque Húmedo".

Un parque natural en Costa Rica solucionó la compleja visita con una original propuesta, en la que a los espectadores se les lleva en unas pequeñas cabinas aéreas abiertas y a poca velocidad para conseguir varios fines a la vez:

- Control absoluto de los visitantes.
- Evitar la construcción de senderos en la superficie, cubierta totalmente de humus y sustancias nutrientes.
- Una vista del conjunto alto, mucho más interesante a nivel de fauna y vegetación que en la cota de superficie.

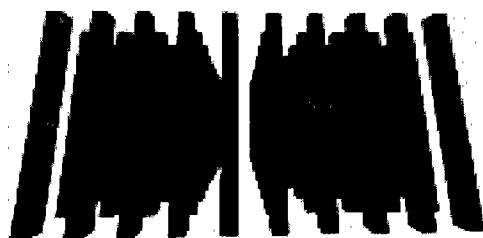
El movimiento

Cada vez en el medio natural, igual que ocurre en la ciudad, la percepción dentro de un vehículo es mas habitual; cuando el movimiento es rápido, los problemas se multiplican.

En los temas de percepción del movimiento, las leyes que han de cumplirse para que nuestro cerebro pueda apreciar una obra cuando va a determinada velocidad son muy rígidas:

- A más velocidad más distancia entre el observador y el objeto.
- Los tamaños, formas y colores están en función directa a la distancia, para su correcta apreciación.

"¡Haz un viaje a través de la naturaleza y la cultura; en canoa por el río Fyris y experimenta las esculturas, las pinturas, las *performances* y las instalaciones de arte!". Con este sugerente lema se anunciaba *Eventa*, una exhibición internacional de arte en Suecia, que dejaba las riberas del río Fyris para que todo tipo de artistas expusieran sus trabajos, siempre, y exclusivamente, pensados para verlos desde un barco. La idea de movimiento era pues un condicionante para el artista, que debía tenerlo en cuenta a la hora de crear su obra.



Movimiento radial, 4.

El fracaso de la visión dinámica rodada rápida: las esculturas en las autopistas.

La escasa repercusión que han tenido los trabajos en carreteras, autopistas o vías de ferrocarril se debe fundamentalmente a dos causas:

- El desconocimiento de las reglas perceptivas del movimiento.
- El estudio de para qué y para quién se destinan estas obras.

Si resolvemos el problema matemático de calcular la distancia y el tamaño mínimo que un objeto debe tener para poder ser apreciado desde un vehículo que circula por ejemplo a una media de cien kilómetros por hora y lo comparamos con cualquiera de los ejemplos conocidos en carreteras y autopistas, observaremos, que es imposible su visión ya que no sabemos exactamente a qué imaginario espectador va destinado.

Esquema de fines expositivos: para embellecer el lugar (para qué).

-Debido a la degradación propia de movimiento de tierras, terraplenes, excavaciones, destinado al viajero.



Proyecto Loggia en Bois de Boulogne.

-Dignificar las zonas de obras con vistas a espectadores que nada tienen que ver con el viajero (áreas de paso de peatones, etc.).

-Con el fin de adecuar zonas de descanso de los viajeros, en autopistas y carreteras; en cuyo caso muchos de los responsables de estas infraestructuras, aclaran que no parece ser, en un principio, un lugar adecuado, ya que el visitante está de paso y cansado, con lo cual pasan totalmente desapercibidos.

Para quién.

-El conductor sólo puede ver aquellas obras que están situadas en el punto de fuga de la dirección que lleva, con el fin de que no haya riesgo en su seguridad.

-Si el destinatario es el viajero se ha de tener en cuenta la velocidad, para lo cual se puede recurrir:

1 A una de las experiencias más interesantes que consiste en coordinar la rapidez de movimiento con la repetición rítmica de un elemento a una determinada distancia, de forma que el observador percibe en su retina la for-

ma definitiva del objeto a través de la repetición.

2 Al diseño de un elemento continuo, que permita seguir su desarrollo sin el problema de la velocidad.

El brillante ejemplo del Toro de Osborne.

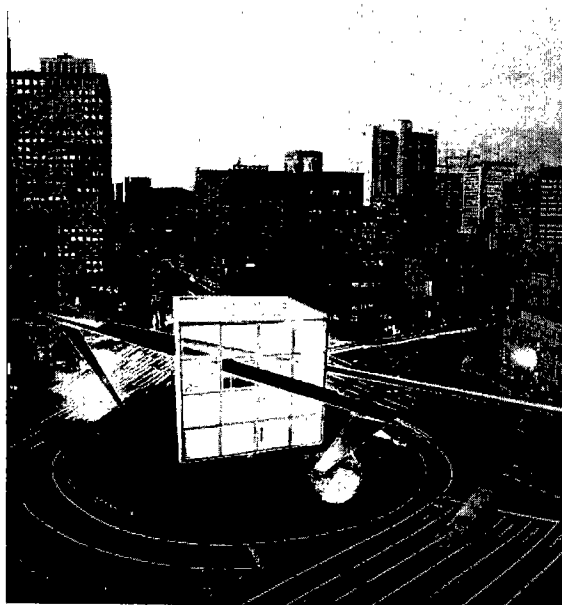
La figura tan conocida de las carreteras españolas es un trabajo que funciona a la perfección según las leyes de la percepción óptica. ¿Por qué razón si están colocados muy cerca de la vía? La cuestión principal es que emplea un contorno, nunca un volumen. Lo que nosotros percibimos se mantiene en todos los puntos de vista posibles de los 360° (tanto por delante como por detrás) que configuran la circunferencia completa. El resultado es diferente en cuanto a perspectiva si lo vemos a un kilómetro o si a los doscientos metros o a los treinta; lo que no varía nunca es la forma del toro.

Otros autores, sobre todo en la década de los noventa.

Trabajan en una serie de acciones, en las que los protagonistas no son ellos mismos, sino sus obras:

-La mar y los sueños de Pablo Arnesto. Para los artistas que viven cerca del mar, éste puede ser un espléndido soporte para sus acciones. Una barca de fibra de vidrio que flota, pesa poco y es resistente al oleaje, es depositada en la playa de Arbeyar, en Asturias, para que las mareas la muevan libremente.

-Los sueños aplastados de Charo Cimas. Esta ceramista, también asturiana, realiza con sus obras una serie de experiencias muy interesantes. Las entierra para volverlas a buscar transcurrido un cierto tiempo y comprobar tanto el cambio del entorno, como de la



Proyecto Loggia en Tokio.

pieza; las deja en playas, caminos y ciudades para que la gente las encuentre y le envíen documentación fotográfica de lo que hacen con ellas. El camino que recorren algunas de estas obras es al menos sorprendente.

El arte electrónico



Proyecto Moebius en Tel Aviv

Por último, merece la pena hacer una breve referencia al llamado arte electrónico tanto en sus expresiones técnicas como en su inclusión dentro de las redes informáticas de internet, por lo que de inter-actividad real ofrece, ya que el usuario a través de su ordenador puede manipular la obra inicial. Simultáneamente ofrecen una capacidad prácticamente ilimitada de ser conocidas por millones virtuales de personas.

Este es en mi opinión el campo que más posibilidades ofrece al sujeto dentro de lo que nosotros hemos descrito como "disfrutar", ya que permite intervenir en un proceso creativo junto al artista desde el propio domicilio y a cualquier hora.

De hecho las cifras lo atestiguan, nunca hasta ahora había sido ninguna obra de arte, tan "visitada", tan participativa y que produjera tanta satisfacción al sujeto. Debemos pues prestar la máxima atención en este campo.

Propuestas personales

Siguiendo la misma concepción de los trabajos descritos sucintamente en los apartados anteriores, el autor de este artículo junto a diferentes profesionales, como artistas, paisajistas, urbanistas, etc. y ayudados por estudiantes de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, presenta una serie de trabajos a continuación.

Algunos son meros croquis formales que intentan clarificar las ideas y provocar por tanto reflexiones en diferentes ámbitos profesionales especializados. Necesitarían, pues, para su ejecución y posterior construcción, una reelaboración a nivel técnico más rigurosa.

Por el contrario los denominadas "Proyectos", están perfectamente estudiados y calculados para su construcción prácticamente inmediata.

**El arte electrónico
permite intervenir en
un proceso creativo
junto al artista desde
el propio domicilio
y a cualquier hora.**

Un bosque de metal en la M 30.

Conseguir que la propia forma del mobiliario urbano esté recreada plásticamente por diferentes artistas, para que de alguna manera (además de cumplir evidentemente su función) se "introduzca" naturalmente en la sensibilidad del peatón, es la intención básica de esta sugerencia, desarrollada a partir de las concepciones escandinavas explicadas anteriormente.

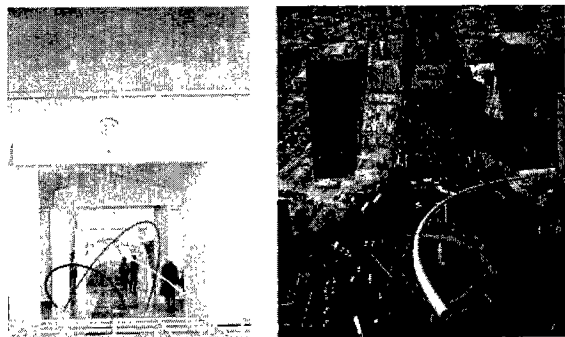
Esta es la idea que se propone en este "bosque de metal", que en realidad no son más que farolas para iluminar, una de las zonas más degradadas de la ciudad de Madrid.

Proyecto Moebius, una escultura útil, para Tel Aviv.

La finalidad era conseguir que el ciudadano "disfrute artísticamente" mientras lo usa.

En este sentido se concibió el sistema Moebius (S. Boró, I. Pajares y J. C. Rico arquitectos), como un objeto que se pretendía "bello", para múltiples usos urbanos y adaptable a cualquier solar urbano:

-Génesis. Es un sistema modular que se estructura siguiendo una línea continua, absolutamente flexible en sus interrupciones y conexiones, de forma que pueda adaptarse libremente tanto a las necesidades como a las disponibilidades espaciales. La idea básica, es aprovechar al máximo las sugerentes formas que describe un elemento al moverse y quebrarse en el espacio, en todas las direcciones posibles.



Sala urbana, 1.

-Estética. Dos directrices: la plástica y la utilidad. Es decir, el resultado tiene que ser "bello" y "funcional".

-Uso. Cada uno de los módulos (comercial / lúdico, audiciones y actuaciones, juegos y deportes, descanso y ornamentación) que configuran la línea se "enganchan" con absoluta libertad, de manera que podamos crear grandes áreas monotemáticas destinadas a un solo uso, o alternarlas a nuestra conveniencia.

La actualización del concepto de logia renacentista

Uno de los espacios urbanos más interesante de la ciudad renacentista, y perdido en la actualidad, es la logia heredada de los foros romanos y que después de perder su inicial uso de tribuna se transformó en un maravilloso y eficaz museo "al aire libre". ¿Sería posible recuperarlo para la ciudad del siglo XXI?

Una logia en la Puerta del Sol de Madrid.

Fue un primer intento de proponer un ejemplo de este tipo de propuestas y desde luego con un matiz claramente provocativo, para una ciudad como Madrid que por la lamentable concepción de sus responsables municipales, la están alejando de las experiencias urbanas y de diseño más interesantes del momento.

Es evidente, que nuestro trabajo no implica llevar a cabo la imagen del fotomontaje, que necesitaría de un proyecto artístico personal, completo e independiente, sino por el contrario hacer pensar sobre las posibilidades reales de este soporte expositivo urbano.

Proyecto Loggia.

Entorno natural. A veces la concepción de la propia obra escultórica, necesita ineludiblemente para su correcta visión del apoyo de la arquitectura, como en este proyecto para un parque urbano de la ciudad vasca de Vitoria. Las dimensiones de los tubos de opal, que componen la escultura de Ikella Alonso, parecían necesitar dos condiciones complementarias para su correcta visión:

1 Unos puntos de vistas diferentes en altura, que sirvieran para disfrutar más plenamente del conjunto.

2 Un contenedor espacial, semi-permeable, que permitiese la relación interior-exterior con el paisaje circundante, en una cierta veladura; ya que dichos tubos contienen iluminación propia y son en realidad fuentes de luz, que exigen una cierta penumbra durante el día para apreciarlos y se convierten en un faro durante la noche.



Un bosque de metal, noche.

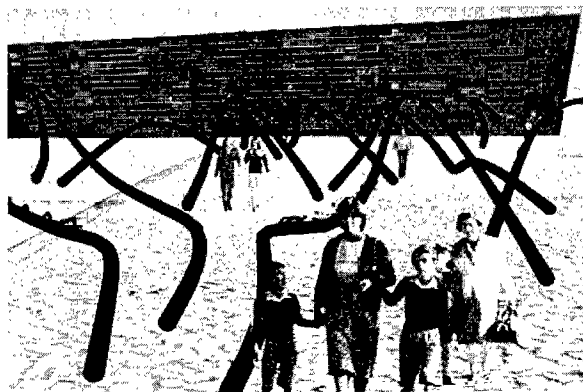
Por tanto se diseñaron esas dos estructuras, totalmente independientes:

-Unas pasarelas de hormigón, con una inclinación del doce por ciento y con unas paredes-barandillas altas (130 cm.) e inclinadas 21° , que permiten apoyarse sobre ella para ver la obra sin vértigo, o para descansar, y que entran y salen del cubo, con lo que se rompe la idea de dentro y fuera, de espacio cerrado y paisaje, ya que ambos están siempre presentes en el espectador, y nos deja ver la ciudad desde puntos de vista diferentes.

-Un cubo de 12 X 12 metros de material metálico (acero o hierro), compuesto de unos paneles de tramex de 3 X 3 metros, sobre vigas ligeras de doble T.

Ambas estructuras se interseccionan sin tocarse en ningún punto.

Entorno urbano. Para la ciudad de Tokio, en Japón, se modificó este proyecto en la ciudad con una serie de matizaciones físicas y conceptuales:



Un bosque de metal, día.

1 Transparencia. Los paneles de trames de 3 X 3 metros son sustituidos por cristal, para que el dialogo exterior-interior sea total.

2 Punto de encuentro urbano. Se equipa la cota de acceso para ser capaz de responder a las típicas necesidades primarias de los ciudadanos de las grandes urbes: asientos, mostradores y paneles de información, teléfonos que le convierten en una auténtica isla en medio del tumulto, donde poder citarse, charlar, descansar, leer, telefonar, informarse, esperar un autobús o un taxi, etc.

3 Exposición aérea. Del antiguo espacio adecuado para la obra de un artista concreto se propone convertir el espacio en una auténtica galería expositiva de tres dimensiones. Las pasarelas marcan un itinerario que, además de mostrarnos otras facetas / vistas de la ciudad, nos conducen entre las obras colgadas o colocadas en el espacio y nos sirven para cruzar vías de tráfico rápido.

Luces en la ciudad

Las dos propuestas siguientes pretenden simplemente sugerir las magnificas posibilidades que en la ciudad puede tener la luz trabajada de una manera creativa. En el primer caso como meros puntos, en el segundo como líneas en el espacio. Ambas están siendo estudiadas por diferentes artistas y arquitectos para trabajar sobre ellas.

Cuadros en las calles

Muchas veces ha sido la arquitectura y la ciudad pretexto para una obra pictórica, no así al contrario. ¿Por qué no intentarlo?

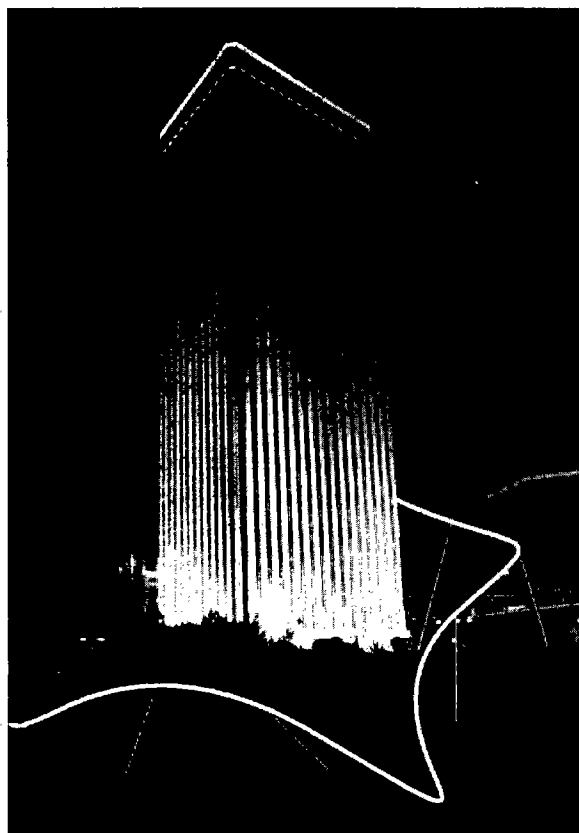
Dentro de este programa, pensamos trabajar con tres obras de Kelly, Mondrian y con un objeto imposible de Yturalde. Sólo hemos desarrollado a nivel de idea el primero de ellos.

Un homenaje a Ellsworth Kelly.

Tomar los rectángulos de colores planos de este autor y llevarlos, en una escala similar al de las edificaciones, a los puntos de encuentro viales, puede provocar, como lo demuestra la imagen, unas percepciones plásticas, sumamente interesantes.

En movimiento: los trabajos en las vías de comunicación

Dada la complejidad que, como hemos visto en los párrafos anteriores, significa trabajar para el espectador que está en movimiento, nos pusimos a proponer una serie de trabajos basados precisamente en los estudios de percepción que nos habían explicado un grupo de psicólogos. Son por tanto meras ideas formales.



Un rayo en Torre Picasso.

Un paseo lento y circular.

Pensado para ver en un parque o jardín, en un movimiento peatonal circular, está configurado por 64 pilares de distintos colores, situados dentro de un cuadrado de 8 X 8 metros de lado y que al irse desplazando el visitante va combinando colores y alineaciones de una forma muy plástica.

Unos arcos para Brasilia.

Basado en los principios del punto de fuga de la invariante de Gibson (ya explicada) se trabajó esta idea para ver desde la autopista, formada por esta composición que va desgajándose en arcos sucesivos arcos de dos colores conforme avanzamos.

Tres propuestas plásticas desde el tren de alta velocidad.

La construcción masiva de este tipo de transporte y la alteración medioambiental que su compleja infraestructura conlleva, desde le punto vista estético, está haciendo replantearse las actuaciones desde diversos puntos de vista: desde adecuar zonas muy deterioradas por los desmontes hasta plantear espacios para obras de tipo creativo que puedan ser interesantes.

Si recordamos la relación entre percepción, distancia, tamaño y velocidad, las obras, dada la gran velocidad del transporte, necesitan de unas especiales reglas para que funcionen. Esta es la base de los tres análisis.

LA REPETICIÓN que se genera a partir, como su nombre indica, de componer un extenso espacio con el mismo objeto de diferentes tamaños y colores.

LA CONTINUIDAD que mantiene una forma que va siguiendo la dirección del movimiento, en este caso unos tubos, produce el efecto de unas líneas continuas.

LA MODULACIÓN. Un mismo elemento se repite variando alguno de sus componentes geométricos, en la propuesta presentada la altura. La sensación para el que viaja es el de una pieza que crece y decrece continuamente.

J.C.R.N.