

Capítulo 5

# Trazando círculos sobre el suelo

José Javier Ramos

2016. Docente investigador en Artes y Diseño. Universidad del Áreandina, Bogotá,  
2020. Miembro de la Red Latinoamericana de Investigación-Creación RedLIC.  
E-mail: jramos51@areandina.edu.co



El museo parece ser uno de esos espacios que aparenta ser definido por una delgada línea hecha con una tiza sobre el suelo y que tiene su explicación más concreta en pensamientos que anidan en nuestra cabeza y que muchas veces nuestras palabras no logran socializar plenamente. Recuerdo, como profesor de historia del arte, relatar la manera como Mateo Ricci, el misionero italiano que en tiempos de la dinastía Ming en China, se bajó de un barco, se vistió de chino de pies a cabeza y comenzó a vender una idea de cómo funcionaban los sueños a un grupo de personas en un continente diferente; estas podían comprender y seguir los acontecimientos de su narración, pero se les hacía muy difícil materializarlo en símbolos y objetos para representarlo al tener una *memorabilidad cultural* diferente (Fontana, 2017).

Además de ser un misionero, músico, astrónomo y escritor, Ricci tenía una manera muy especial de referirse a sus sueños fortaleciéndonos en su memoria; así, estructuró esta forma particular de fijar pensamientos interconectados entre sí por un espacio físico: la mnemotecnia. Esta es una técnica que utiliza

la imaginación y los paisajes oníricos (paisajes ilimitados en nuestra mente) para poner todos nuestros pensamientos en lugares irreales pero dimensionados físicamente; dichos espacios, al ser también infinitos, funcionan como *cuartos de San Alejo* para conservar y no descartar del todo nuestros objetos mentales, los cuales, aunque difusos, son memorables. Así, el problema de la *memorabilidad* de lo onírico parecen encontrarse dentro de un debate diario que se enreda cuando intentamos convertirlo en una práctica social. Qué recordar, cómo recordarlo y en qué medida son preguntas que debiéramos plantearnos antes de ofrecer a este problema un nombre y una definición concreta, una que intente definir la palabra *museo*.

## La memoria de lo que no se recuerda

Cuando el problema de la memoria o de lo memorable se pone sobre el tapete, se me viene a la cabeza cómo el acto de soñar tiene muchas complicaciones para ser recordado o fijado con facilidad. Se ha llegado a deducir por muchos

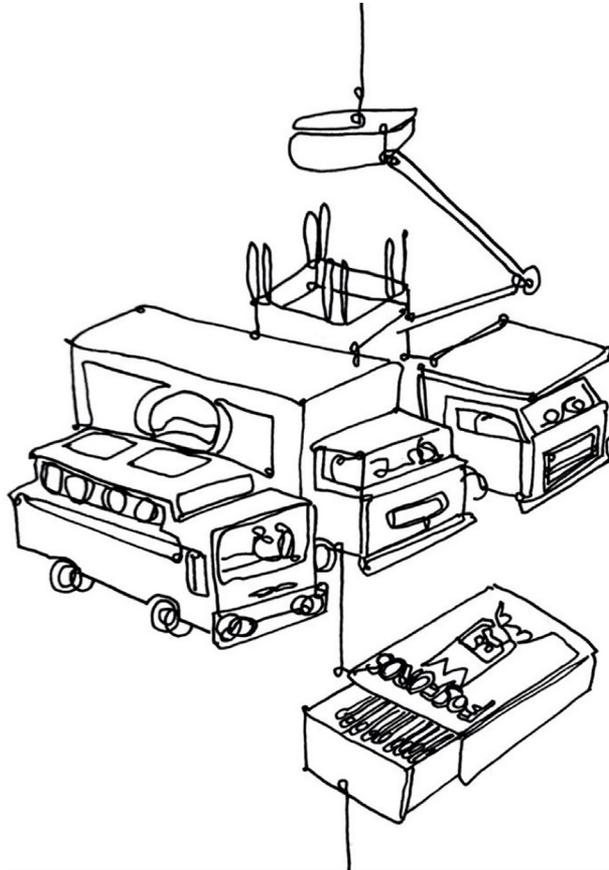
que un mecanismo de autoprotección evita que gran parte de lo ocurrido en el mundo onírico pueda ser recordado detalladamente, haciendo que parezca simple el mecanismo de separar a los sueños de recuerdos reales cuando se trata de una tarea que sobre el papel es bastante complicada. Es gracias a la definición y perfilación de detalles que algo puede ser catalogado dentro del mundo de *lo recordable*. Sin embargo, parece que a veces nos inquietan mucho más las ocasiones en las que se ejerce un ejercicio de negación del recuerdo claro y narrable, generándonos una mayor intriga y, por tanto, una mayor memorabilidad. ¿Quién de nosotros no ha tenido un sueño en el que cree haber tenido una experiencia memorable pero que se niega a quedarse fija o develarse nítidamente? ¿Por qué parece que es más memorable lo que no podemos ver claramente —así nos impresione o nos asuste— pero no lo cotidiano y aparentemente más recordable?

Con ese par de preguntas esta indagación se adentra en la presencia de la memoria en nuestra mente, rechazando los recuerdos nítidos, como quien niega algo que no le hace falta. ¿Quién

necesita tener un recuerdo memorable de un objeto que usa todos los días, como un teléfono móvil o un cubierto?, ¿no son más interesantes otro tipo de imágenes más sospechosas que nos merodean y no dejan de completarse en nuestra cabeza? De esta manera, la extrañeza parece ser la que nos genera un espacio mucho más amplio para que se desarrollen lugares y momentos propensos a la memorabilidad. La pregunta de Boris Groys (2016) sobre el privilegio que tienen unas cosas sobre otras depende de esta condición y es posible que no se resuelva con ejemplos y simples analogías que aparentemente nos dejan más dudas que certezas. ¿Parece que hacen de estas preguntas algo memorable?

Volvamos pues a conectar con las líneas que se trazan en el suelo y que pueden crear espacios donde lo terrenal es bastante escaso. El caso del pavimento es de lo más yermo que puede venirnos a la mente, pero se complementa de una manera formidable con la imaginación de un niño. En la infancia parecen ser suficientes pequeños detalles e ideas para generar en nosotros pensamientos y espacios memorables; también parece más factible, no solo recordarlos, sino

Figura 1

*Recuerdo mis carros de juguete*

*Nota.* Ilustración a una tinta con bolígrafo negro de Javier Ramos (2020). © 2020 Javier Ramos. Impresa con permiso del autor.

también habitarlos, haciendo que estos recuerdos se puedan abrir ante nosotros de maneras más efectivas y sensibles. Algunos recordamos cómo utilizábamos tizas para marcar en el suelo pistas de carreras por donde pasaban autos de juguete; lugares que se creaban para saltar de un sitio a otro pasando por una serie de obstáculos (como la golosa o la rayuela) y las esquinas de penitencia donde algunos niños cumplían algún tipo de castigo en medio de un juego.

El recuerdo memorable parece no pertenecer a un punto atado geográficamente, a un punto A o B, a un pavimento determinado o a la destreza con la que se dibujan unas líneas en el suelo. Estas habitan enmarcadas en una temporalidad y un sitio específico, no tanto de la memoria que recuerda, sino que más bien bajo una propuesta de nuestra memoria para rodearse de nuestros deseos y construcciones imaginarias infantiles donde lo memorable se ata más a lo que no existe o existió, a lo que aparentemente falta, pero que reposa en nuestra mente compleja e intransferible en palabras o actos comunicativos.

Aquello que se componía de líneas mal trazadas eran elaborados circuitos automovilísticos para autos de carreras. Esos trazos con obstáculos eran algo similar a portales hacia nuevos mundos llenos de color con condiciones diferentes a las terrenales; mientras que las esquinas de penitencia en nuestros juegos infantiles eran espacios que parecían tener zanjas infranqueables y cercas electrificadas. Así como existen elaborados paisajes que también son capaces de ser compartidos de una forma fiel a un gran número de personas (como en la famosa obra de Ilya Kabakov —Dee, 1988—, en la que el público general podía adentrarse a un instante de la memoria de un viaje espacial casero recreada en una habitación con lujo de detalles), también existen una gran cantidad de obras que apelan al sentido memorable y a su capacidad de habitar en los infinitos *no lugares* en nuestra memoria (Augé, 1992).

Marc Augé, antropólogo francés, propuso desde su campo de estudio en los años noventa la definición de una serie de espacios que aparentemente no tienen un valor concreto en su función utilitaria, pero que en el largo aliento

—y gracias a variables temporales— adquieren un tipo de valor que llega a traspasar las barreras de lo aparentemente útil. Fue así como la propuesta de Augé definía a corredores, esquinas, pasillos y vacíos dentro de un edificio como espacios en los que se podían desarrollar funciones mucho más importantes para la vida que otras con una importancia más definida. Esta puede ser la prueba de cómo «cosas» o «lugares» supuestamente desprovistos de interés nos dan confort y nos ayudan a configurar otras imágenes más ricas en memorabilidad. Parece que esta capacidad de ser memorable estaría atada a sitios donde la vista y otros sentidos pueden descansar y donde realizan su labor reflexiva huyendo de otros estímulos con una mayor facilidad. Así, los no lugares nos dan un ejemplo de cómo, ante la carencia de detalles o de importancia funcional de lo que nos rodea, la mente tiende a ocupar estos vacíos de maneras memorables y creativas volviendo estos actos, unos muy personales, más íntimos, pero también llenos de características reflexivas, sociales, emotivas, entre otras. La singularidad de nuestra mente, que toma prestados muebles (ideas) de todas partes (de sus diferentes lóbulos y hemisferios) hace imposible

la tarea de celebrar o recrear espacios que pertenezcan a una misma dimensión con lujo de detalles cuando intentamos recordarlos. Es decir, si la ciencia ha demostrado que los recuerdos se forman de un popurrí de imágenes, tiempos y momentos, ¿por qué debemos insistir en la construcción de imaginarios colectivos cuando incluso de manera singular nuestro cerebro tampoco puede hacerlo para nosotros mismos?

## El museo: un imposible

Cuando se nos plantea la descripción física, virtual o conceptual de un espacio para recibir, construir o tejer actividades que giran en torno a identidad, historia o arte —es decir, cuando se nos habla de un museo— su viabilidad en términos de la memorabilidad, desde lo descrito anteriormente, parece una tarea repentinamente complicada. Así, definir al museo como espacio o posibilidad comienza a mostrarse como un acto titánico debido al carácter social que gira en torno a este tipo de consensos. Si acabamos de plantear que la memorabilidad puede estar

sujeta a partículas que se arman de manera casi caprichosa y que habitan en la mente de cada persona, pensar que un sitio pueda llegar a adquirir un papel unificador sobre las tendencias, la emotividad, la lucidez o la importancia de un acto o propuesta sobre otro aparenta ser descaradamente pretencioso.

Aquí podríamos detenernos —sin ahondar en exceso— para recordar cómo los museos se afianzaron hacia finales del siglo XIX como prisma de un contexto social y político que estaba sediento de algunos límites e identidades nacionales. En el caso del arte, y específicamente de los objetos producto de este, algunos museos (su espacio) se fueron afianzando como epicentro de lo memorable dentro de una sociedad expandida. Fue en ese entonces, a mediados del siglo XX, que esta tarea se realizó gracias a consensos particulares que incluyeron a expertos en la historia del arte que actuaron como emisarios de lo que debería o no aparecer —o desaparecer— en un museo. Es posiblemente por esto que actualmente se generan tantas tensiones alrededor de la idea de pertenencia, porque básicamente nunca se configuraron o

estructuraron mecanismos de participación en los que un consenso sobre lo importante, lo memorable o lo perdurable pudiera discutirse abiertamente. Sin embargo, antes de que este texto se convierta en una crítica negativa e injusta en contra de los museos, es necesario resaltar que su función durante muchas décadas asentó las primeras piedras —primeros hitos— para dejar en claro el valor del arte dentro de los imaginarios sociales y difundir de manera resumida, pero extensa en influencia, las posibilidades del arte ante necesidades de tipo estético y teórico. También fue Groy (2008) quien recientemente declaró la importancia de los museos como espacios necesarios donde se llevaban a cabo necesidades apremiantes, pero que requieren ejecutarse rápidamente; compara este acto con el de ir a un baño público y anclándolo rápidamente hacia la idea de lo que decae y perece en nuestra mente antes de llevarse a cabo: la *heteronomía*.

Volviendo a la idea de un sitio imposible, podríamos analizar o pasearnos por dos definiciones que parten desde sitios distintos: una desde lugar/tiempo y otra desde lo real/onírico.

## Museo: lugar de todos, sitio de nadie

Dentro de los recursos que de manera sensible utiliza un museo para comunicar un concepto sobre una muestra o una exhibición están, por lo general, los *lugares* como uno de los temas que alcanza un tratamiento especial sobre las discusiones. Es alrededor del problema del espacio que distintas variables son contempladas y donde generalmente se dan los primeros consensos para planear una experiencia de este tipo. Además, la relación de la idea de museo como espacio icónico es la que, en un público más extendido, se tiene para comprenderlo y describir su función. Paredes blancas, espacios amplios y carencia de contextos rodean las explicaciones generales de un público acerca de esta macroconcepción del museo como lugar no memorable en sí mismo, pero donde lo memorable puede gestarse como un acto aséptico, como una mirada desde un lente de una cámara, desde fuera; un acto extracorporal (Groy, 2016).

Es en la procura de espacios individuales donde los museos parecen confundir a sus visitantes, ya que su amplitud y proporción frente a otro tipo de cuerpos arquitectónicos nos hace pensar desde lo colectivo, aunque se realice este pedido, no desde la aglomeración, sino desde la individualización. Es curioso si lo pensamos, porque en términos de lugar se suele describir al museo como un sitio donde se intenta que salgamos de nuestro egoísta espacio individual para acudir a un lugar público en donde se procura precisamente lo opuesto: la reflexión individual intentando no ser mediada o interrumpida por otros. Las miradas congeladas y los largos silencios parecen ser la norma. Generalmente, se nos ha enseñado que la asistencia a un museo se debe hacer recorriendo sus espacios con gratitud y plenitud frente a las experiencias que se nos plantean. De hecho, puedo decir con cierta seguridad que es especialmente característico de los museos de Europa del este, en donde los asistentes de sala (los que velan por el orden dentro de estos museos y ejercen como chaperones experienciales) se sientan en las esquinas y están listos a reprender a cualquier persona que se atreva a romper con los silencios que se

recomiendan tan necesarios para reunirse con las experiencias estéticas.

Desde el punto de vista del sonido, los museos —por su escaso mobiliario y complementos en paredes y pisos— son muy parecidos en su resonancia a consultorios médicos o salas de espera, ya que lo genérico y simple (el exceso de lo mínimo) provocan como residuo sonidos, en un acto continuo de ecos y rebotes.

Esta concepción desde lo genérico y universal (donde «cualquiera» puede entrar y adueñarse de un espacio por unos contados minutos en su visita a cada pieza) hace que los apegos no sean tan permitidos y que se prefieran las miradas rápidas, en donde la coordinación con otros asistentes es imperativa para que no rompa nuestra «magia». Esto llega a tal punto que se generan coreografías —ya documentadas desde cámaras de seguridad— donde bailes coordinados dignos de un picaflor, muestran elaborados ires y venires casi cronometrados, realizados por parte de las gentiles y ordenadas criaturas asistentes a estos. Así, la imposibilidad de *situarse* o asentarse en un espacio específico dentro de un museo en el

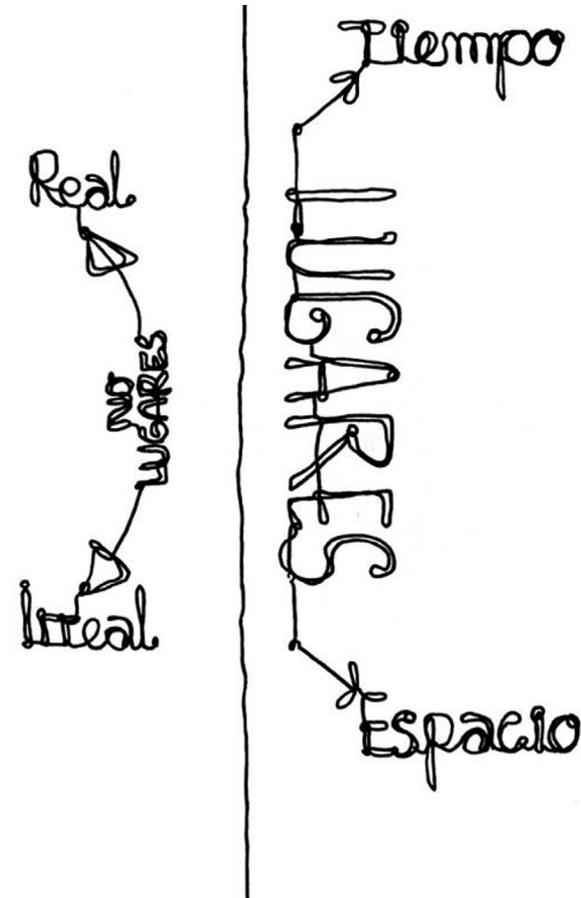
momento que algo nos llama poderosamente la atención genera excepciones, sospechas e incluso cierta incomodidad. Las apropiaciones de espacios por más tiempo del acostumbrado desembocan en rupturas que, aunque válidas, parece que contradicen la idea de apropiación espacial que supuestamente es alentada por la sociedad, cuando se asignan dineros públicos o privados destinados a la creación o manutención de estos espacios.

## La multidimensionalidad del museo

Otra cara de una misma moneda son las reflexiones que se dan en torno a la temporalidad de los museos. De manera casi categórica, podemos afirmar que los museos son envoltorios temporales; en ellos las acciones y objetos que se exhiben están protegidos por una especie de cápsula del tiempo que prepara al público para tener una experiencia fuera de contexto, sirviendo como lupa anacrónica posada sobre lo exhibido para que lo que está debajo de ella sea visto de manera detallada, pero alejada de

Figura 2

*Lugares vs. no lugares*



*Nota.* Ilustración a una tinta con bolígrafo negro de Javier Ramos (2020). © 2020 Javier Ramos. Impresa con permiso del autor.

sus contextos iniciales. La idea de delimitación (esa a la que nos referíamos con pequeñas líneas trazadas en el sueño) funciona también en este tipo de cápsulas propuesto que, a manera de pedestales, marcos, caballetes o paredes, brindan confort a los objetos más representativos de estas experiencias para que puedan desprenderse o apartarse de un contexto que envuelve; pero también incluyen a los *no lugares* como pasillos, esquinas o simplemente paredes que no tienen un uso directo dentro de la exhibición. Son muchos los ejemplos sobre los cuales se han practicado experimentos en los que los elementos de aseo o simplemente objetos aleatorios son ubicados dentro de estos espacios delimitados, bien iluminados y preparados para la exhibición, con lo cual obtienen otra aura y son confundidos con obras de arte.

Por tanto, el error no está en la utilización de espacios delimitados; es más, es una manera útil y clara de dar un tipo de aviso al visitante que debe agudizar sus sentidos y su instinto, ya que pueden encontrarse frente a él piezas creadas intencionalmente que saltarán a su encuentro e interacción en cualquier momento.

Estos tipos de avisos son necesarios debido a las consideraciones sobre el arte que se han venido gestando últimamente (en los últimos 20 años a mi parecer), ya que, al no pertenecer muchas veces a resultados enteramente estéticos o plásticos definidos, sino a procesos, dinámicas o investigaciones que utilizan a un objeto de arte como fin, no necesariamente logran su mejor definición comunicativa cuando la obra es exhibida.

## Trazando círculos: Casa Museo Jorge Eliécer Gaitán

En una experiencia que buscaba la reivindicación de dos conceptos que no necesariamente están relacionados, la Casa Museo Jorge Eliécer Gaitán y el Primer Laboratorio de Investigación Creación sellaron una alianza para que en esta casa museo (ubicada en un tradicional barrio de Bogotá como lo es Santa Teresita) se pudiera albergar una muestra de trabajos resultados de diversos procesos de investigación-creación que habían

logrado materializarse en objetos y experiencias que estaban listos para ser socializados. Así, al encontrarse frente a la oportunidad de exhibición de diferentes objetos de arte o piezas de «nuevo conocimiento» (como las denomina el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación) dentro de un espacio que funciona más como un guardián del patrimonio de Jorge Eliécer Gaitán que como un museo contemporáneo, la muestra comenzó a plantearse la tarea de cómo y en dónde podrían exhibirse estas piezas de arte que no necesariamente estarían relacionadas entre sí, ni tampoco con su entorno cercano preparado dentro de la casa.

Para mayor claridad, debo decir que la Casa Museo alberga una gran colección de objetos que pertenecieron, o directamente a Jorge Eliécer Gaitán, o hacen parte de su momento histórico entre los años treinta y cincuenta. Como este tipo de contexto y legado patrimonial debe continuar dentro de la casa (su función de exhibir la vida y obra de Gaitán), la Casa Museo —como vivienda— y las piezas contextualizadas dentro de la vida de esta figura política debían conservar su disposición, uso y conjunto como propuesta museográfica; ello

ya que era necesario que permanecieran abiertas a las visitas constantes de personas interesadas en ver este mundo congelado en función de la memoria colectiva. Es aquí donde se comienzan a plantear varias estrategias que básicamente tienen como fin trazar líneas invisibles que permitan la visibilización de las nuevas piezas, pero que, a la vez, faculten mostrar el patrimonio y las nuevas obras de manera simultánea; es decir, un conjunto de dos dimensiones temporales (una de 1930 y otra de 2019) en un mismo espacio.

El ejercicio se planteó netamente desde el acto imaginativo y onírico, ya que debía hacer que los artistas planearan y propusieran los mejores sitios para la exhibición, pero sin retirar las piezas ya presentes y que se encontraban contextualizadas y relacionadas con Gaitán. Así pues, este rompecabezas debía comenzar a armarse sin contar con los famosos espacios en blanco, tan comunes y necesarios en las propuestas museográficas tradicionales, que continuarían con la idea resaltada por Groys (2016) sobre el museo como un «lugar para las cosas» (p. 28). Por este motivo, ninguna de las propuestas podría evitar compartir un mismo espacio físico con un objeto

que perteneció en algún grado a la vida de Gaitán, por lo que se corría el riesgo de ser absorbidas por un contexto tan dominante y lleno de nostalgia.

Sin embargo, es aquí donde las delimitaciones imaginarias que aprendimos a hacer en nuestros juegos infantiles (y que permitían sacar de contexto cualquier objeto y hacerlo migrar hacia cualquier mundo imaginario posible) lograron potenciar dentro de esta muestra su capacidad intacta e innata de hacer que personas con intereses muy diversos dialogaran con los espacios de la casa y propusieran un sinnúmero de dimensiones (de todo tipo) dispuestas para el disfrute del visitante. Para llevar esto a cabo, se utilizaron dos caminos que permitieron dejar claros estos espacios (que en ninguno de los casos sufrieron cambios físicos); dichos caminos se trazaron pensando más en una idea efectiva y necesaria para la experimentación, que apoyadas en una declaración política o filosófica (Panofsky, 1984).

En primer lugar, propondremos un concepto: la postal. Este es hijo de las metodologías de pensamiento en diseño y apoya la asociación

de diferentes ideas de maneras conscientes e inconscientes frente a ciertas anomalías que puedan existir en una imagen. En este caso específico, podríamos decir que la Casa Museo ejerció como postal panorámica y los objetos e instalaciones propuestas, convivieron con ella para encontrar cercanías formales y parentescos dentro de un todo. Así, muchas de las anomalías presentadas constantemente en cada cuarto o espacio existente pudieron ser comprendidas por los asistentes como hallazgos de obras nuevas, debido a su diferencia o cercanía de contexto con el escenario planteado. Esta propiedad de las imágenes —hija directa de las leyes de la Gestalt— puede que haya servido como punto de inflexión inicial, permitiendo la convivencia, pero dejando claro dónde comenzaba la obra y dónde terminaba (Elder *et al.*, 2012).

Por otro lado, una favorita de Deleuze (2017), la *repetición* (enmarcada dentro de otra de sus favoritas, la *diferencia*) nos ayudaría a detectar la diferencia entre su carga de verdad, aquella que él nombraba como acto sospechoso que está presente siempre frente al encuentro de dos de estas verdades distintas. Es decir, cada

pieza exhibida siempre se enfrentaría con objetos magníficos de la casa y debería salir victoriosa, al ser encontradas en ella partículas de diferencia más latentes y trascendentes. En consecuencia, la presencia de estas dos propiedades (las dos ideas), una que agrupa diferencias y otra que las contrasta con su entorno, permite que estas divisiones invisibles en cuanto a su verdad puedan realmente y de manera categórica delimitar experiencias y propuestas diferentes, haciendo que la experiencia de esta muestra fuera capaz de abarcar diferentes dimensiones de manera simultánea. Cuando me refiero a diferentes dimensiones hablo de las variables de tiempo que, de manera individual, comienzan a gestarse por parte de cada asistente debido a la percepción que puede llegar a tener desde su propia experiencia o conocimiento; algo que aparente tener un valor histórico o plástico para alguien, puede no tenerlo en igual proporción para otra persona.

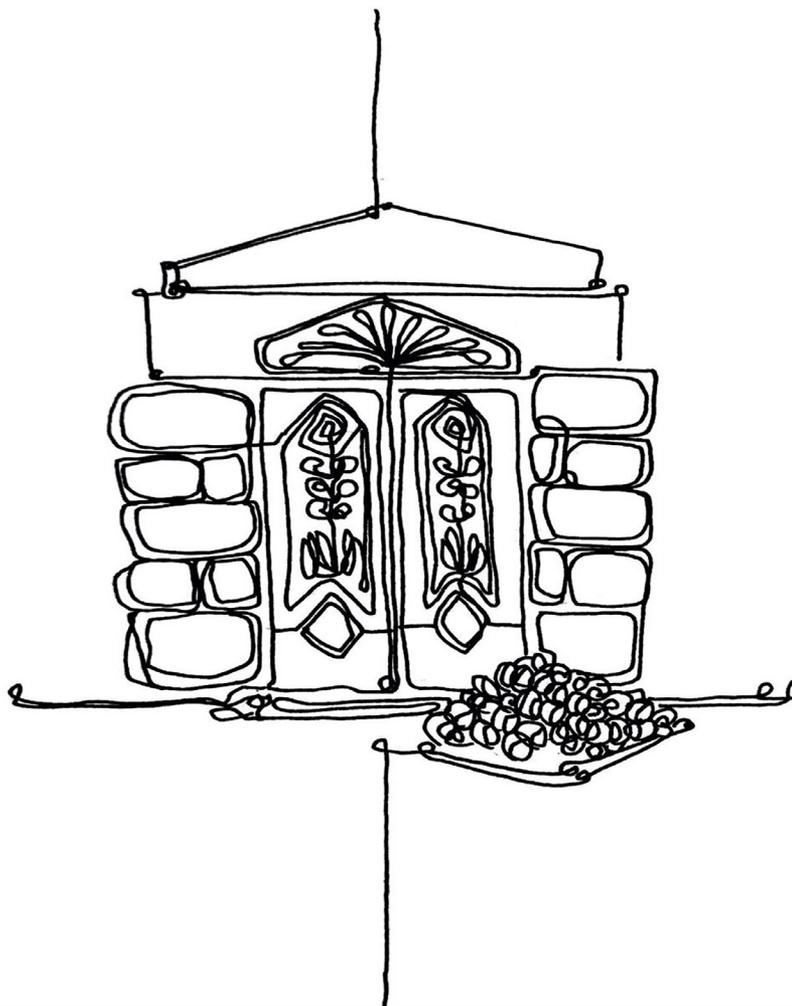
## Mundos paralelos: ¿encuentros en lo mismo?

Así, desde la puesta en escena de cada una de las obras, comenzaron a gestarse diferentes círculos imaginarios que aparecían y desaparecían a medida que el montaje iba gestándose. En un comienzo, las primeras experiencias dentro de la casa pueden haber sido confusas; esto es, las experiencias no tenidas anteriormente dentro del contexto de la casa hacían que su visita, así como los objetos contextualizados en la vida de Gaitán y los que se propusieron para la muestra, se mezclaran libremente en medio de cajas, cables y cintas de montaje. Esto hacía evidente la necesidad de acostumbrarse y comprender el origen temporal del marco que las recibía para poder separar el contexto de las piezas exhibidas.

Seguidamente, a medida que las piezas terminaban de ser instaladas, una dimensión, presente dentro de nosotros (que nos hablaba de ese *ahora* en 2019), se había ya acostumbrado a otra dimensión impregnada en cada pared y detalle de la casa (ambientada en la Bogotá de

Figura 3

*Puerta del despacho de Gaitán + instalación = tres dimensiones*



*Nota.* Ilustración a una tinta con bolígrafo negro de Javier Ramos (2020). © 2020 Javier Ramos. Impresa con permiso del autor.

los años 1930) y se comenzaran a percibir flujos temporales que estaban siendo exhalados por piezas que no necesariamente pertenecían a ninguno de estos dos contextos mencionados anteriormente; ahí vienen los verdaderos e interesantes cambios de dimensión.

Casi como una muestra o fragmento de estos rompimientos dimensionales, se destaca la puerta del despacho de abogado de Jorge Eliécer Gaitán, que fue trasplantada de su sitio originario en el edificio Agustín Nieto (antigua oficina de abogado de Gaitán en el centro de Bogotá) y *sembrada* años después en uno de los costados de la Casa Museo (ya con ese fin) cuando se anunció el derribo de dicho edificio años después a la muerte del prócer. Esta puerta gigantesca —totalmente salida de contexto— le brinda a la casa, de manera literal, un portal hacia otro tipo de espacio y contexto. Aquí, con este evidente ejemplo del juego de diferentes tiempos y espacios que se ofrece dentro de la Casa Museo, podemos encontrar otros más sutiles como las vajillas, vasos y decoraciones del comedor que, de manera aparentemente deliberada, cubren vacíos que han sido dejados por visitantes o cleptómanos que

han decidido llevarse un pedazo de esta historia consigo.

Es precisamente gracias a esta puerta que el ejercicio de siembra y demarcación de las experiencias y obras artísticas destinadas a permanecer en este espacio por las dos semanas que duró la muestra (en octubre de 2019) pudieron comenzar a llevarse a cabo de maneras más amables y comprensibles para el público. Luego la siguieron otras como el vagón en el jardín y la propuesta máxima de rodearla de un centro histórico y artístico de la mano del arquitecto Rogelio Salmona. La puerta comienza con este juego, abriendo la *no correspondencia absoluta* de los objetos con la vida de Gaitán y permitiendo empezar con la tarea de plantear nuevas experiencias temporales dentro de la casa.

## Dos obras: múltiples dimensiones

A continuación, se narran dos encuentros que presentan dos posibilidades (ideas) de círculos o planos de diferenciación dimensional

diferentes y que pertenecen a dos de las obras presentadas en la muestra. La primera, *Memorial en tierra: ¿dónde están ahora?*, nos brinda una diferenciación de sitio y lugar que se hace evidente y se materializa a lo largo de su producción y posterior puesta en escena en una videoinstalación y una escultura. La segunda, *Me suena a juguete*, rondas variables de contexto y medio (sonoro) que muestran (suenan) como una parte de la cotidianidad en el juego, la cual puede ir y venir hacia y desde lo onírico en una sola mirada (ojeada). Antes de comenzar a relatar cómo estas obras se relacionan con su espacio propio en casa Gaitán, valdría la pena reconocer las maneras como, ya de forma procedimental, estas llegaron a la muestra y encontraron un espacio dentro de la casa. Comencemos por decir que ambas hicieron parte de un proceso de selección multidisciplinario y se encontraron por primera vez con el problema a resolver: la instalación en la Casa Museo, una semana antes de la muestra. Esto se realizó de manera práctica, citando a todos los participantes en la convocatoria, un total de 14 piezas, en la entrada de la casa un sábado en la mañana (único horario permitido para esta tarea). Así, la tarea se mezcló con las

visitas guiadas a la casa museo, haciendo que no solamente los artistas tuvieran que imaginar la anidación de su obra en uno de los espacios, sino que, además, tuvieran que especular sobre el comportamiento de los espacios escogidos, con y sin asistentes.

Los motivos para escoger un sitio de exhibición podrían ser muchos: emotivos, plásticos, conceptuales, resonantes, de concurrencia, entre otros. En el caso de la Casa Museo, estaba garantizado que las obras se adherirían de formas naturales a su entorno objetual, ya que lo esperado y lo habitado dentro de la casa era ya decididamente objetual en sí —casi fetichista— alrededor de la figura de Jorge Eliécer Gaitán. Esto hizo que la escogencia de lugares en su mayoría correspondiera a factores que podían potenciar la comprensión de la obra dentro de su contexto ampliado. En la casa estaban habilitados diferentes espacios, cada uno correspondiente a una actividad cotidiana ligada a las maneras de habitarla en tiempos en los que vivió Gaitán. Así, en la primera planta estaban las áreas sociales, pasillos, jardín interior, cocina y el recibidor principal; estas áreas se destacan por tener gran

amplitud, estar decoradas acorde al contexto de la época, pero no tienen una presencia muy marcada de la figura de Gaitán, sino más bien se ha procurado llenarlas de objetos que ambientan su época y contexto en los años treinta.

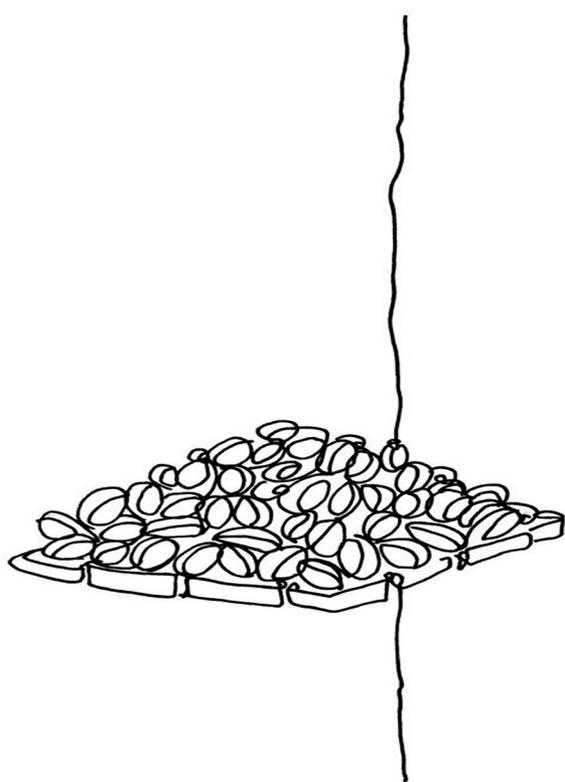
En la segunda planta, en un *hall* de alcobas, después de subir una escalera en madera con giro hacia la derecha, se dejaban ver cuatro habitaciones, todas con sus puertas desmontadas y conectadas artificialmente por estrechos pasillos entre sí. Así pues, no era necesario entrar y salir de las habitaciones para realizar los circuitos, sino que bastaba con pasar de un cuarto a otro a través de estos boquetes bien afinados en las paredes laterales de cada uno. Dentro de la zona descrita se podían hallar recuerdos y mobiliario que, de manera más concreta, sí pertenecieron a Gaitán, a su esposa y a su hija Gloria (que para esos años era tan solo una niña). En todos, sin excepción, se podían encontrar fotografías, armarios y estanterías con objetos íntimos: colgadores, cómodas y hasta una casa de muñecas. En conclusión, la atmósfera del primer y segundo piso se caracterizaban por plantear una diferencia entre lo público y lo privado que,

en el caso de esta casa, no fue la excepción y tiene una distribución acorde a lo socialmente aceptado para esa época o incluso a tiempos más actuales (primera planta: visitas; segunda planta: vida privada). Así, después de haber comprendido la manera como los espacios se habían dispuesto para recibir las obras, podemos dedicar más tiempo a comprender la relación espacial y dimensional en los términos descritos anteriormente. Teniendo esto claro, podríamos ya abordar el problema dimensional de las obras en cuestión para reflexionar acerca de la manera cómo se apropian de ciertos espacios comunes y dejan que el espectador siga hacia otros más secundarios, pero igualmente interesantes.

## Memorial en tierra: ¿dónde están ahora?

Una de las experiencias visuales más atractivas para la muestra fue la propuesta por Paula Milena Sánchez (2016); una construcción escultórica a manera pila de envueltos de maíz arrinconados frente a la gran puerta del despacho de Gaitán en

Figura 4

*Recuerdos: Memorial en tierra*

*Nota.* Ilustración a una tinta con bolígrafo negro de Javier Ramos (2020). © 2020 Javier Ramos. Impresa con permiso del autor.

el primer piso. En un primer vistazo, cualquiera que viera esta propuesta podría pensar que su cercanía a espacios como el corredor y la puerta, sin estorbar, se asemejaba a un tipo de mercado ambulante que había decidido utilizar la Casa Museo para ofrecer sus productos; una primera dimensión un poco descontextualizada, pero conocida.

Sin embargo, ya en un segundo vistazo, se podía ver que los envueltos o mejor, lo envuelto en esas hojas, no era maíz, sino una mezcla de tierra, boñiga, ceniza, desperdicios del proceso creativo y, en general, un tipo de material que pudiera mostrar el reciclaje de muchas de las acciones realizadas alrededor de la producción de estos envueltos. Su aspecto, rural y muy ligado a la tierra (no eran envueltos de maíz cuidados y listos para una sesión fotográfica frente a un sinfín blanco), nos lleva a una segunda dimensión en la Colombia que no se decidió o no fue llamada a formar parte de la producción industrial ni a la construcción de ciudades para este fin. Allí, como un mensaje al lado de este enorme portal, estaban estas pilas de envueltos formando una pirámide, tal vez indicándonos que, como las pirámides, esto que

yace ordenadamente sobre el suelo fue hecho por manos humanas.

Aquí podemos marcar un primer círculo, alrededor de la pila de envueltos, pero sin olvidarnos de la puerta; esta también debería ser incluida. Nos muestra cómo la sociedad sigue pasando frente a ella sin notarla y sin pestañear. Dicha puerta, de paso, también nos lleva rápidamente hasta los años cuarenta en Colombia, hacia una sociedad dispar, desigual y con ganas de modernizarse; sin embargo, este ir y venir hacia y desde esos días a través de este portal nos deja un sabor de no haber ido y regresado de sitios diferentes, ya que el hoy de Colombia puede que tenga exactamente las mismas características que en ese entonces. La pila de envueltos nos traslada a un problema con raíces en años de Gaitán, pero con nuevos desenlaces. En una corta entrevista que pude hacerle a la autora de esta obra, ella me habló sobre un problema directo con las semillas, con el campo y con la imposibilidad que existe hoy para recobrar los derechos sobre la tierra y sobre lo que en ella se cultiva, cuando intervienen empresas multinacionales con intereses muy diversos.

Antes los campesinos peleaban por la tierra, hoy lo siguen haciendo, pero también incluyen a las semillas dentro de esta petición (P. Sánchez, comunicación personal, 2020).

El espacio configurado para esta propuesta era idóneo: un nicho formado por el pasillo y el escalón artificial donde se asentó esta puerta. La presencia imponente de esta, tomada de otra edificación, tuvo un efecto definitivo. Muchos de los asistentes, me incluyo entre ellos, descansamos los ojos de manera hipnótica en este nicho formado por el marco y la puerta para que el audio del video que acompañaba a la escultórica pila de envueltos nos guiara sobre este proceso con el sentido del oído. Personalmente, creo que siempre estuve esperando que alguien saliera de detrás de la puerta a vender o a ofrecerme estos envueltos, pero esto nunca pasó. Por ende, la importancia de crear este tipo de dimensiones estéticas es la gran capacidad que tienen para transportarnos hacia nuevas historias. La historia importante aquí es la que cada uno podía formar a partir de la construcción asentada sobre los objetos dispuestos; pero la distancia, profundidad e impactos de estos en cada uno

de los asistentes dependían de su habilidad para imaginar, trasladarse y empatizar con el problema propuesto. Como ya lo propuso Esther Díaz (2014) sobre este tipo de investigación (creativa): «es dar saltos sin saltar, ser nómada en una aparente inmovilidad» (p. 25).

En otro plano, no menos importante, la artista planteó una videoinstalación que, más que proponer un diálogo con la escultura en el suelo, la acompaña y complementa como pieza secundaria. En esta plantea la manera como todo se destruye o se pierde a golpes de motivación, de fuerza y de paciencia; algo muy dentro del espíritu rural. En las imágenes podemos ver a unas manos campesinas desgranando estos envueltos hechos de materiales cocidos en un acto desesperanzador, inútil y pírrico. Este acto nos transporta directamente a la casa de este trabajador de la tierra y nos pone al lado de la pila de maíz esperando a que todo termine de la mano de un cuerpo corporalmente implicado con el mundo, pero ignorado en silencio (*passé sous silence*) (van Manen, 2016).

Aquí podríamos ya hacer un resumen de las diferentes dimensiones y relatos que acompañan este conjunto de piezas. Es gracias a la casa que adquieren una importancia histórica que acompaña los eventos; estar en la casa de Gaitán es ya un acto desesperanzador que nos trae de ida y vuelta a un pasado y presente convulso y sombrío que se remonta a nuestro nacimiento como nación y a un problema causado y sufrido como sociedad que deja huella en nuestras maneras del arte (Araeen, 2011). Según una relación con el espacio, para Deleuze, podría nombrarse como una dimensión de espacio *plana* y, por el contrario, las piezas físicas que hacen alusión al uso del maíz y al acto de desmoronar algo, podrían hacer un uso de dimensiones más *profundas* (McNamara, 2018).

El viaje por varios tiempos y espacios nos ha servido para llegar al mismo punto (bien sean espacios planos o profundos), como un búmeran que recorre decenas de metros para volver a veces con mayor fuerza y velocidad. Pareciera que aquí los portales tienen una función aparentemente inútil, pero muy importante: sirven para traernos al mismo punto a contemplarnos a nosotros mismos,

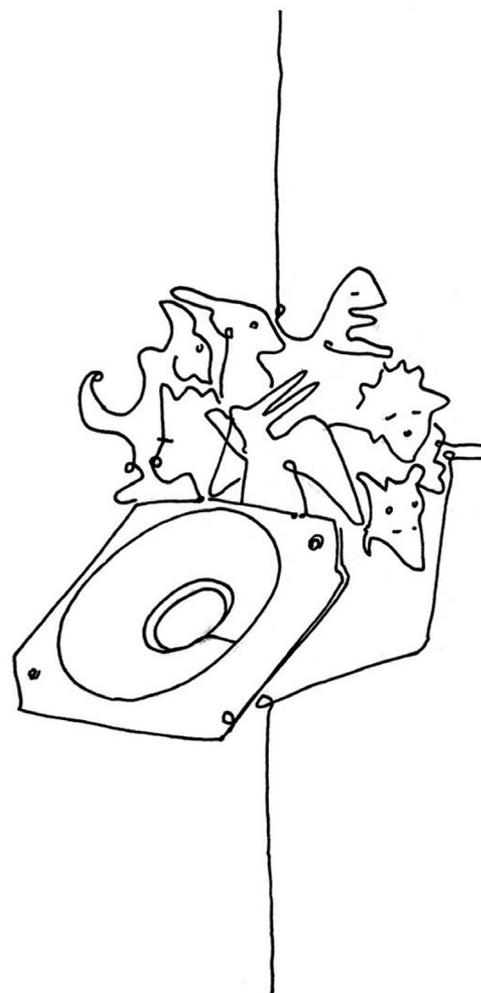
décadas después, pero iguales de inmóviles y contemplativos.

## Me suena a juguete: dimensiones entre lo real y lo onírico

Tal vez uno de los cambios o traslados que involucraron el concepto dimensional en esta muestra se dio en la obra de Lilo Letona, una pieza que combinaba una aproximación desde el juego y los juguetes infantiles y que utilizaba como medio y pretexto comunicativo su inclusión dentro como pieza escultórica, instalación o material audiovisual. Sin embargo, creo que todas las definiciones podrían ser erróneas, puesto que la idea del juguete es demasiado importante y clara. Así que podríamos hablar de un juguete que se fabrica por la artista y que es exhibido con la intención de entretener, de manera que nunca cambió o puso en duda su uso como objetivo lúdico. Este nuevo juguete, desarrollado gracias a mecanismos y componentes electrónicos simples pero nostálgicos, fue dispuesto en una de las salas de la segunda planta de la casa —el área

Figura 5

*Recuerdos: Me suena a juguete*



*Nota.* Ilustración a una tinta con bolígrafo negro de Javier Ramos (2020). © 2020 Javier Ramos. Impresa con permiso del autor.

privada—. Fue anidado en la habitación principal, el dormitorio del prócer. Allí, en la cómoda al lado de su cama, donde muy seguramente Gaitán colocaba sus mancornas y dejaba algún libro o documento importante para la lectura vespertina, un juguete, compuesto por piezas prehistóricas de plástico, aterrizó para sorprender a los visitantes y dejar una pregunta muy simple en sus cabezas: ¿cuándo se es lo suficientemente adulto, lo suficientemente importante o lo suficientemente trascendente para dejar de jugar?

En este punto es donde se puede comenzar a hablar del mundo onírico que rodea esta pieza; de uno donde las maneras y los medios no son seguros, donde nos engañan y donde pierden su silueta como sujetos reales o ficticios. Es decir, la dimensión de la que hablaremos ahora, para el caso de esta pieza, los círculos y delimitaciones invisibles que la acompañan, no tienen que ver con un proceso temporal o de lugar, sino que estarán ligados a las múltiples que posiblemente componen nuestros actos, nuestra mente y las formas en las que percibimos la realidad. Esta obra, si llamamos obra *central* al contenedor

o transporte jurásico, viene acompañado de diferentes personajes infantiles: unos conejos de cuerda que refuerzan y acompañan la idea principal, entre otros personajes. Esto para recordarnos siempre que nos encontramos dentro de una experiencia que nos propone un paso hacia dimensiones infantiles que no necesariamente tienen una correspondencia en el mundo físico y mucho menos en el contexto que rodeaba a la Casa Museo.

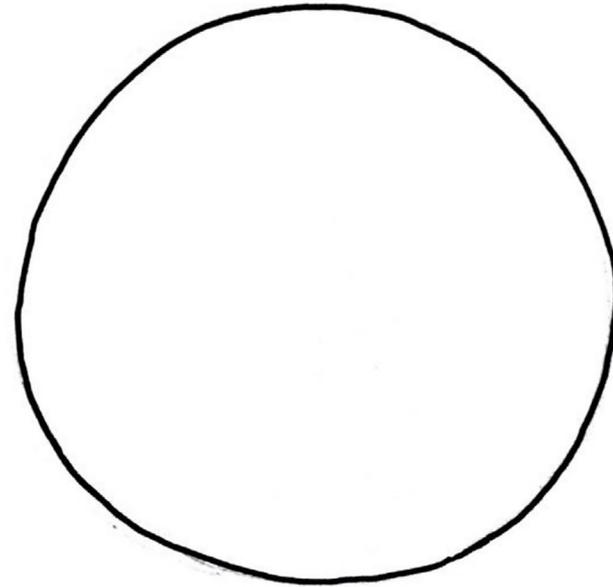
Aquí recuerdo un cuento de Jorge Luis Borges (1995) sobre un gobernante chino que soñó ser una mariposa pero que al final no sabía si era él una mariposa o era la mariposa dentro de él la que soñaba con ser hombre. Esta reflexión me permite preguntarme si aún se nos es permitido jugar hoy en día como adultos o si, por el contrario, al igual que esta pieza, el juego se encuentra ya en fuera de lugar dentro de nuestras posibilidades, labores o responsabilidades. ¿Hasta qué punto somos adultos contemplando un juego infantil en un museo o más bien somos niños jugando a ser adultos en una casa llena de juguetes? Dos miradas que pueden volver a ser planas o profundas si se quiere (McNamara, 2018).

Los círculos en el piso aquí parecen dibujar un escenario alrededor de donde esta carroza de dinosaurios hace ruido y se deja ser a sí misma dentro de un escenario que puede ser tan profundo y extenso en tiempo como cada persona decida. Ello porque como adultos se nos ha enseñado a no jugar demasiado, a prestar nuestros juguetes y a compartir estos momentos de esparcimiento en pequeñas dosis; un tipo de freno sobre el deseo (Žižek, 1999). Para mí fue muy entretenido ver como muchos jugaron, rieron y contemplaron a estos torpes dinosaurios ir de arriba hacia abajo con su mirada fija, como quien ve un episodio de su propia infancia y su propia vida. ¿Qué tan válido es el juego como acto artístico?, ¿qué tan lejos estamos de conclusiones simples a problemas tan complejos como los que presenta el arte?

También fue posible observar cómo el mecanismo del juego parece estar sincronizado con los tiempos que pasa una persona frente a una obra de arte, en tanto que la cuerda que accionaba esta carroza podía hacer que la experiencia se diera por 40 o 60 segundos. Esta temporalidad tan sospechosa, podría

Figura 6

*Círculo trazado*



*Nota.* Ilustración a una tinta con bolígrafo negro de Javier Ramos (2020). © 2020 Javier Ramos. Impresa con permiso del autor.

confirmar algunos de nuestros pensamientos más profundos acerca del juego y del arte como actividad ligada al disfrute: ¿por qué dos actividades aparentemente tan diferentes en su profundidad, uso y condición parecen encontrarse en actos contemplativos tan similares y en temporalidades tan acordes? La respuesta podría encontrarse en los ataques que han sufrido esas mismas actividades en la obra del cineasta y artista Andrei Tarkovski. A este respecto Tarkovski (2013) parece haber dejado bien clara su postura: ¿para qué sirve (el arte), hay alguien a quien este le haga falta? Así pues, este pequeño juego nos permitió abrir una ventana hacia nosotros mismos y hacia otras dimensiones propias definidas por maneras de soñar, de jugar y de provocar cambios profundos en nuestras formas de vivir el pensamiento. ¿Qué tal si los dinosaurios de este juego fuéramos nosotros y alguien más disfruta viendo cómo nos movemos sin ningún propósito más allá del de estar en un escenario y esperar a que nuestro tiempo se acabe?





