

por Nube Lab

Los años de experiencia que ha acumulado el Taller Nube nos hablan de una historia de transformaciones. Si observamos el proceso desde sus orígenes hasta el día de hoy, vemos que la condición ha sido el cambio: el espacio físico, los integrantes del equipo, la sujeción curricular o los procedimientos de diseño de las actividades han debido adaptarse dinámicamente a desafíos emergentes, haciendo crecer el proyecto hacia todas las direcciones. Hay algunos elementos, sin embargo, que se mantienen en el corazón del programa, y guían el camino de regreso cuando algo parece perder el rumbo. Uno de esos elementos nos invita a poner atención en la especificidad de la práctica artística: aunque en Nube se aprenden cosas de índole muy diversa, el poder singular del arte hace posible operaciones a las que no se renuncia nunca. Operaciones que tienen la capacidad de congregarnos en torno a los objetos, sus propiedades y sus metamorfosis: el arte es una tecnología de encantamiento.

I. Apuntes desde una antropología del arte.

Con el objeto de desarrollar una definición transcultural del hecho artístico, el antropólogo británico Alfred Gell (1998) ha propuesto dinamitar las teorías que piensan el arte exclusivamente desde sus dimensiones estéticas. Para este autor, no es posible establecer una distinción pura entre los objetos de arte y los artefactos: la separación entre lo utilitario y lo desinteresado no existe más que como una proyección del esteticismo occidental, es decir, como una predisposición de quienes observan. Como el arte contemporáneo ha demostrado en muchas ocasiones, no existen propiedades intrínsecas de las cosas que las conviertan en objetos artísticos: desde los ready-made de Duchamp hasta el día de hoy, hemos visto que la definición de lo artístico puede ampliarse para dar cabida a los objetos y procesos más inverosímiles. Sin embargo, aunque todos los objetos puedan, potencialmente, convertirse en obras de arte, sólo son "candidatos" a la apreciación estética aquellos que nos permitan inferir determinado poder o capacidad de quienes los realizaron. Examinamos como objetos artísticos a las cosas que son producidas por quienes consideramos artistas, y en buena parte de los casos, se trata de sujetos que son capaces de hacer y comunicar cosas que resultan esquivas para las personas corrientes.

De este modo, podemos pensar —junto a Gell— que el arte pertenece al dominio de la tecnología, y que los artistas son técnicos ocultos. Las creaciones artísticas producen cosas en quienes las perciben; son la producción técnica de un

objeto que tiene consecuencias sociales. La historia de la antropología, en este sentido, ha demostrado en muchas ocasiones que los artefactos bélicos —como armas, trajes y embarcaciones—, son objetos que reciben un particular cuidado estético: los efectos visuales que suelen tener en los oponentes, tienden a reforzar la idea de que sus creadores son especialmente poderosos e imponentes. Así, junto a otros objetos de la vida social, las obras de arte pertenecen a las tecnologías de encantamiento, que deslumbran a quienes las observan en tanto objetos inexplicables y mágicos. Se nos presentan como objetos de deseo que se resisten a la comprensión racional: ¿cómo es posible que esos simples materiales se hayan convertido en otra cosa? Pinturas que parecen fotografías o esculturas hiperrealistas ilustran con justicia esta idea: la eficacia social del arte está fundada en su función de trampa cognitiva, que seduce y abruma al espectador. El arte es, de este modo, el milagro técnico que hace posible una transubstanciación (Gell, 1998).

II. Arte y metamorfosis en Taller Nube

La práctica artística contemporánea puede cobrar muchas formas, pero el proceso de transformación suele estar siempre en el centro de ésta. Ya sea a través de experimentaciones materiales formidables (pensemos en Anish Kapoor) o de ejercicios puramente simbólico/contextuales (como algunas piezas de Gabriel Orozco), el artista es quien hace posible una verdadera metamorfosis; es el responsable de convertir una cosa sin importancia en una creación digna de ser contemplada. Un motor fundamental del quehacer de Taller Nube descansa, también, en esta operación: convertir, transformar, darle la vuelta a los objetos. Buena parte de las actividades Nube encuentran en este ejercicio una forma de encantar a los niños e involucrarlos en la práctica artística: con objetos simples, resulta posible crear algo inusual o aparentemente inalcanzable. Así, en cierta medida, el aprendizaje artístico está emparentado con la enseñanza de un truco, que proporciona las herramientas técnicas para que una experiencia mágica emerja. ¿De qué modos se construye el vínculo entre arte y magia en Taller Nube?

1. Los materiales

Un primer nivel que interviene en este proceso guarda relación con el tipo de materiales que son utilizados en el taller. Además de las formas múltiples de reciclaje que dan lugar a la lista de insumos de trabajo, en muchas de las

actividades de Nube se usan objetos con un halo de misterio, ya sea porque suelen estar restringidos o porque involucran un factor sorpresa. Las actividades que generan más expectación en los alumnos están asociadas al uso de spray, tinta, piroxilina u otros materiales atractivos. A veces se trata de objetos que los niños pueden manipular de forma muy limitada: por ejemplo, usar CDs para elaborar una escultura abstracta, los aleja de los “materiales escolares tradicionales” y captura inmediatamente su atención. Introducir el trabajo del día mencionando algún objeto prohibido es siempre un buen modo de entusiasmar a los niños, y el sólo hecho de incorporarlos contribuye al involucramiento de los estudiantes. En una ocasión, cuando la monitora les presentó la programación diciendo que «iban a hacer una actividad muy peligrosa», todos los niños saltaron y gritaron de alegría. El grupo completo salió a buscar el sol con una lupa y un montoncito de hojas: cuando consiguen provocar el fuego, se imponen las exclamaciones de euforia. «¡Quema, quema!», gritan los niños. La concentración es total, incluso estando afuera de la sala. En tanto descubrimiento humano por excelencia, el fuego pone de relieve el poder de transitar entre los distintos estados de la materia. La adquisición de esa técnica es una fuente de fascinación para todos los niños presentes, que los lleva a maldecir cuando circunstancias de fuerza mayor interrumpen la actividad: «¡Malditas nubes! —exclaman— Nos quieren arruinar el proyecto».

Buena parte de estos materiales sorprendentes son el producto de tecnologías simples, que estas generaciones familiarizadas con videojuegos y celulares no han conocido tempranamente. «Los niños han perdido familiaridad con objetos como el calco», resume uno de los monitores, al observar la sorpresa que se llevan los niños al incorporar este papel en su proceso artístico. También el velcro les resulta milagroso: desconocen cómo se pega a la superficie, y sólo unos pocos saben para qué sirve. Un niño me muestra que encontró una forma alternativa de sacarle la punta a su lápiz, con el filo de una tijera. «Le saco punta a la antigua», me dice, orgulloso. En tiempos digitales, estos mecanismos manuales y “a la antigua” pueden ser una fuente de asombro por parte de los niños. Ofrecer soluciones técnicas a los problemas artísticos, desde estas formas improvisadas y caseras, estimula en los niños una imaginación creativa que suele estar ausente en las aplicaciones del celular. En Nube, las posibilidades del contexto siempre pueden ser una herramienta para la creación: «Aquí tienen una regla, que viene incorporada al taller: el piso», les dice un monitor tras indicarles que deben dibujar líneas rectas. La medida, entonces, se adapta a los recursos disponibles: «los cortes

tiene que ser de a tres o cuatro tablitas», agrega, improvisando un mecanismo de medida.

2. Las operaciones

En segundo lugar, este vínculo entre arte y magia se construye a partir de operaciones diversas. A la hora de definir el trabajo que se realiza en el programa, los niños identifican como un elemento central esta capacidad de invención desde los objetos disponibles. «Taller Nube es crear —nos dice una de las alumnas—. Si tú no tienes plata para comprar un plumón, lo puedes crear con los materiales que tienes en casa». En efecto, las actividades más recordadas por los niños son aquellas que les permitieron fabricar objetos que les parecen deseables desde los objetos más triviales: un plumón desde un envase de yogurt; un spray artesanal con tinta y un pulverizador; un proyector con una caja de cartón y una lupa. Todas estas cosas son familiares y atractivas en el entorno social de los alumnos. «Te enseñan a hacer cosas nuevas —señala uno de los niños del taller—. Tú te dices: ¿cómo se puede hacer esto con esto? ¿WTF? ¿Cómo puede suceder?» Los objetos de arte, dice Alfred Gell, se presentan rodeados de un halo de resistencia, y esa resistencia es la fuente de su valor. En sus momentos más gloriosos, el Taller Nube les entrega las herramientas para construir dichos objetos mágicos ocultando la técnica que los hizo posibles.

En ocasiones, conseguir esos efectos singulares requiere de esfuerzo y disciplina. No todas las técnicas artísticas son de adquisición inmediata, y algunas no sólo necesitan observar, sino también mucha práctica. La serigrafía es, quizás, un buen ejemplo de ello: el producto final es motivo de gran satisfacción para los niños, pero para llegar a los resultados idóneos es necesario intentarlo numerosas veces. El proceso implica enfrentarse a un objeto desconocido para los niños: una matriz y una racleta. Mientras esperan su turno, ponen atención a las instrucciones que los monitores entregan a sus compañeros. «Esto es súper divertido»; «Qué bacán queda»; «Oh, qué choro», exclaman desde la fila. «¿Es tinta o pintura?», pregunta alguno. «¿Cómo se llama eso?», dice otro, señalando la racleta. «¿Cómo hace que se traspase?» El monitor les explica que se trata de una tela, que deja pasar selectivamente la pintura. «Con mucha fuerza —le indica el monitor a la niña de turno—, como si quisieras traspasar la mesa con la racleta». «No tengo mucha fuerza», responde ella. «La vas a tener que sacar —dice él—. Muy bien, ahora más lento. No es fuerza desde el brazo; es desde el cuerpo». Al terminar su grabado, la niña se sorprende del resultado: no sólo fue capaz de hacerlo, sino que además le quedó perfecto.

En este sentido, aun cuando el proceso es un aspecto crucial en el modo en que se aborda la práctica artística en Nube, las actividades que logran mayor adhesión y memorabilidad entre los niños dependen en buena medida de los resultados que se consiguen. La eficacia artística de las actividades está íntimamente relacionada con este poder encantador de los objetos estéticos, que no sólo debe ser capaz de involucrar a los niños en su manufactura, sino que también debe ofrecer un producto final satisfactorio para ellos. Los trabajos que concluyen con un efecto sorpresivo o “alquímico” generan más interés en los niños, pues conectan a sus creadores con esta capacidad medular de la práctica artística. Muchas de las actividades de Nube, por tanto, se basan en estas operaciones de transformación: así como la fabricación de máscaras hace posible convertirse, por unos instantes, en un otro (temible, impresionante o divertido); descubrir las hilarantes combinaciones de fragmentos provoca más de una carcajada en el “animalario”; o decodificar colectivamente en “mensaje secreto” otorga un nuevo sentido a la confección de cada una de las cajas. Este factor sorpresa es posible, muchas veces, al activar las producciones individuales de los niños en una dinámica colectiva. De este modo, puestas a interactuar entre ellas, las obras ofrecen una escala (en volumen y complejidad) que los niños pocas veces habían logrado prever. Este mecanismo es un recurso frecuente en las prácticas del arte contemporáneo: la disposición de muchas piezas de forma conjunta es capaz de crear un efecto singular en la percepción de los observadores, haciendo emerger relaciones peculiares entre objetos que no parecían tener conexión. En Nube, el montaje de las obras de los niños en la exposición Vengan a ver es un buen ejemplo de los resultados de este tipo de ejercicios.

3. Las formas de ver

Finalmente, para que la práctica creativa sea capaz de convocar estas experiencias mágicas del arte, se requiere también de un tipo de disposición de los participantes. Como en las dinámicas de juego, quienes producen objetos artísticos deben poner sus sentidos al servicio de la imaginación, movilizándolo el pensamiento creativo. El «hacer como si»; el «ver como», son los principios articuladores de la metáfora y de las artes, y muchas de las actividades Nube no conseguirían sus propósitos sin esa voluntad de la percepción. Dentro y fuera del taller, los niños suelen improvisar micrófonos con botellas de plástico; espadas o baquetas con palitos de madera; freesbees con discos de cartón o CDs. Cualquier cosa puede convertirse en una pelota de fútbol o en municiones para la guerra. Esa operación de abstracción está todo el tiempo presente en los ejercicios Nube, demostrando que los procesos de

aprendizaje pueden llevarse a cabo reinventando los recursos disponibles. Así, no sólo se trata de explorar la plasticidad técnica de los materiales: también es necesario aventurar nuevos modos de observarlos, interrogarlos e imaginarlos. Algunas obras de arte contribuyen al ejercitar a los niños en estas formas no literales de percibir la realidad: una jornada de cierre, por ejemplo, luego de haber hecho cubos de origami, los niños discuten en torno a la fotografía de uno de los bichos de Lygia Clark. «¿En serio está hecho de metal?— se preguntan— Es como un origami, pero de metal».

Algunos de los objetivos de expansión del programa se han propuesto llevar estas lógicas más allá de la enseñanza propiamente artística. Por ejemplo, en un curso dictado por la directora de Nube en la Universidad Católica, Paula de Solminihac, se propuso utilizar el pensamiento metafórico de las artes visuales como una herramienta de apoyo para los procesos pedagógicos. El diagnóstico era el siguiente: aun si la especialización creciente de las distintas áreas del saber es un proceso imprescindible para el desarrollo disciplinario, estos procedimientos de representación altamente codificados pueden tener un efecto de “distancia” en los contextos pedagógicos. Los contenidos suelen presentarse como realidades meramente teóricas, desconectadas de las bases “naturales” que les dieron origen. De este modo, el propósito del curso fue desarrollar herramientas creativas que permitan a los profesores hacer visibles los vínculos entre los contenidos conceptuales que deben impartir y observaciones prácticas de la vida natural o cotidiana. En este sentido, se trató de crear estrategias de “desabstracción”, que utilicen los recursos de las artes visuales para hacer el camino inverso de la construcción del conocimiento: deshacer una fórmula matemática hasta llevarla a las formas sensibles de las que surge; o devolver la mirada desde las convenciones cartográficas del mapa hacia el territorio que busca representar, etc. Pensados como proyectos interdisciplinarios que consideran el contexto escolar en el que pretenden desenvolverse, estas herramientas de desabstracción buscaron ofrecer recursos significativos a los docentes para un aprendizaje integral, que incorpore la experiencia sensible en el proceso educativo.

En síntesis: materiales, operaciones sobre los materiales, y formas de concebirlos. Estos tres niveles del problema nos permiten pensar que en la práctica del taller Nube nos enfrentamos propiamente a tecnologías artísticas: no sólo los procedimientos prácticos que organizan un saber en tanto técnica, sino también el proceso complejo que articula los medios y las operaciones en torno a un conjunto

sistemático de conceptos y valores. La metodología de este programa propone una relación integral entre los insumos, las formas de intervenirlos y el modo de mirarlos: se trata de una economía circular en la que todos los elementos del contexto pueden ser un recurso para una creación artística en permanente expansión.

