

Arte y espacio público: entre lo efímero y lo permanente

Rosina Gómez-Baeza



Escoitar. Aire, sonido y poder

El filósofo y profesor José Luis Pardo señala en *Nuevos escenarios de la cultura* de la serie “El Mundo que Viene”, Fundación Banco de Santander, que la fórmula: “Nuevos escenarios para la cultura” (2008), el título de la publicación, implica, y cito:

Una sugerencia que al menos es necesario someter a examen. A saber, que esta fórmula le sugiere (al autor la presencia de) una constante, la “cultura”, y que lo que ha variado con el tiempo son los escenarios en donde se representa su drama, pero no la cosa misma. Continúa: No voy a negar directamente este supuesto, pero sí me gustaría, al menos, ponerlo en cuestión, es decir, interrogarme acerca de la posibilidad de que la variación radical de los escenarios pueda suponer en algún caso una mutación irreversible de esa cosa misma que en ellos se presenta o se representa.

Me ha parecido interesante este supuesto que obviamente no voy a despejar. Es mi intención, sin embargo, comentar algunos de nuestros programas que investigan la relación artista/creador/ciudadano/agentes/entorno, en el espacio físico o en la red.

Las manifestaciones artísticas de los últimos años en los espacios públicos, sean cuales sean: el museo, la calle, o la red, demuestran la rapidez con la que se ha producido esa “mutación” en las artes, influenciadas o no por el entorno en que se manifiestan y se hacen realidad. Una realidad que nos resulta hartamente difícil acotar. Definir, aceptar como arte esos actos singulares, ininteligibles en ocasiones resulta, en ocasiones, imposible para el común de los mortales.

Sin embargo el cambio en los valores artísticos y culturales, las transformaciones experimentadas por las ciudades, la utilización de la red como medio de comu-

nicación, de activismo y creación, esas nuevas realidades metropolitanas, probablemente tengan como consecuencia el encuentro enérgico y vivaz del individuo con su ciudad, y con otras realidades y percepciones. En este encuentro, precursor de la emancipación, surgirá el diálogo de la ciudadanía con el artista, con el creador.

Hablemos en primer lugar del espacio urbano, registro y epidermis fiel de la configuración social, de sus palpitaciones, de los cambios experimentados, para luego presentar algunos ejemplos de prácticas artísticas, obras de artistas y creadores expuestas en LABoral, que investigan, desde una óptica multidisciplinar y un posicionamiento crítico, las emergencias en la cultura audiovisual o tecnológica.

Me ha interesado la investigación realizada en torno a experimentos urbanos surgidos en la ciudad de Los Ángeles, relatados por el arquitecto sevillano, José Pérez de Lama, quien señala:

El concepto de habitar se convirtió, entre finales de los ochenta y principios de los noventa, en uno de los temas principales del pensamiento arquitectónico. La reflexión sobre el habitar proviene de la recuperación de la conferencia de Heidegger “Construir, habitar, pensar” (1951) en la que investiga las íntimas relaciones entre estos tres aspectos del “ser en el espacio”. (“Cuadernos de la Fundación Botín” nº 12 “Observatorio de análisis de tendencias”, “De la ciudad antigua a la cosmópolis”, coordinado por Francisco Jarauta (2007).

Pérez de Lama considera que se ha iniciado un cambio cualitativo del fenómeno urbano que supone el paso de la metrópolis moderna o industrial al de la posmetrópolis, según la define Edward

Soja, en su trabajo del año 2000 publicado por Blackwell. El trabajo de Pérez de Lama se centra, como decíamos, en la ciudad de Los Ángeles y su población, *tratando de mostrar conexiones entre realidades heterogéneas, tendencias-emergencias...*

El arquitecto sevillano presenta *siete narraciones breves... como otras miles de historias que podrían ser también contadas y ser de otro modo significativas*. (Este texto y los citados en los tres siguientes párrafos pertenecen al trabajo ya mencionado “De la ciudad antigua a la cosmópolis”).

Entre estas siete narraciones he escogido el relato de aquella que se encuentra más próxima a mi sensibilidad y propio quehacer en la Fundación La Laboral. Se trata de la morada cooperativa, Schindler House, del arquitecto vienés R.M.Schindler y Pauline Gibling, del año 1921, en West Hollywood.

Pauline Gibling escribe en 1916:

Uno de mis sueños (...) es tener algún día la pequeña alegría de un bungalow, al borde de los bosques y las montañas y cerca de una ciudad bulliciosa, que esté abierto, como está el corazón de algunas personas, a amigos de toda clase y condición. Me gustaría que fuera un lugar de encuentro democrático, en el que trabajadores y millonarios, profesores e iletrados, los espléndidos y los innobles estén constantemente reunidos.

Estas ideas de su esposa americana influyen poderosamente en la mente de Schindler, *radicalmente creativo en muchos modos*, quién crea, según Pérez de Lama, no sólo una de las primeras casas vanguardistas después de Le Corbusier, sino un *laboratorio para habitar* que construyera el propio Schindler, con un

sistema de fabricación DIY, en colaboración con el ingeniero Clyde Chase, con cuya familia iba a compartir casa. Un buen ejemplo de las preocupaciones de orden colaborativo en las que están trabajando artistas y creadores en el momento actual.

Nuestra programación se interesa por obras de aquellos que investigan ambientes interactivos y estrategias urbanas, cartografías, experiencias y narraciones, en el ámbito de los nuevos movimientos sociales.

A través de estos trabajos pretendemos en LABoral, hacer especialmente partícipe a la población asturiana de la definición del lugar, ese espacio periférico que es Asturias, recuperar su memoria, contribuir, desde un Centro dedicado a fomentar el diálogo entre el artista y la sociedad a la dinamización social a través de la creación artística, conectando el espacio físico con los mundos virtuales, tratando de relacionar entre sí ideas diversas expresadas desde posicionamientos dispares.

Las ya numerosas propuestas expositivas celebradas en los apenas dos años de vida de LABoral han ofrecido multiplicidad de historias del arte que recurren a la tecnología digital como soporte y a la interactividad como planteamiento.

Consideremos en primer lugar aquellas que se refieren al territorio asturiano.

Juan Carlos Mariátegui comisario de *Emergentes*, una de nuestras exposiciones más recientes, señala que el término “emergente”, a su juicio, *comparte dos acepciones. Por un lado, en el campo de los estudios de complejidad es la totalidad cualitativa de los cambios que son generados espontáneamente por un sistema. Un comportamiento emergente es más que la suma de las partes. Se debe a las interacciones entre las diferentes partes del sistema. Desde la perspecti-*

va socio-cultural es aquel nuevo conocimiento que irrumpe sorpresivamente en nuestro contexto.

La instalación sonora del artista peruano Rodrigo Derteano¹, *Recomputing Space* (2008) refleja esa complejidad a la que se refiere el título de esta exposición y profundiza en el sentido de la primera acepción del término “emergente”. Esta obra resulta del estudio de la diversidad de registros sonoros en los espacios urbanos de Gijón, Oviedo y Avilés y nos permite reconsiderar la forma en que experimentamos el movimiento pedestre. La pieza invita al público a caminar entre los sonidos y redescubrir los estratos sonoros del amplio espectro urbano. El recorrido está marcado por un algoritmo.

Situation Room (2008)² del arquitecto y artista asturiano Pablo de Soto es una instalación participativa que, utiliza como caso de estudio, el territorio asturiano. Propone una reflexión sobre el lugar y el intercambio de informaciones y experiencias, facilitando la producción de conocimiento común. Recibe el nombre de las habitaciones desde las que, en situaciones de crisis, se monitorizan datos del entorno para la toma de decisiones.

Daphne Dragona, en su prólogo a la exposición *Homo Ludens Ludens*, la tercera entrega de la Trilogía del Juego, se pregunta si *la acción de jugar posee, de por sí, la capacidad para modificar estructuras y provocar cambios en nuestra era contemporánea.*

En esta exposición se presentó el trabajo de The Ludic Society, colectivo integrado por creadores de Austria, Suiza y Reino Unido, *Objects of Desire, Juego orientado a objetos* (2008).

¹ Véase: <http://rd.org.pe>

² Véase: <http://hackitectura.net/instalación>

La LS se constituye como una asociación internacional con el propósito de estimular lo lúdico y convertirlo en una asociación emergente³. En esta ocasión el mapa de juego consiste en nombres reales de punto de acceso wifi localizados por la ciudad de Gijón. Esos nombres son utilizados en el espacio expositivo. Usando una consola de juego, los jugadores inician un paseo con el propósito de seguir los objetos “etiquetados” que desean ser llevados a casa y que contienen historias, deseos, obsesiones.

También en *Homo Ludens Ludens* se expuso el trabajo de Gordan Savicic (Austria) *Constraint City / the pain of everyday life* (2007)⁴, una performance-instalación crítica que explora tanto el espacio público como el privado. El artista utilizando una correa a modo de corsé, un servo motor y una consola con capacidad wifi, va moldeando su cuerpo dependiendo de las ondas electromagnéticas de su alrededor.

La exposición *banquete_nodos y redes*, producida por nuestra Fundación y acogida por ZKM en Karlsruhe en marzo de 2008, plantea, a través de la obra de más de treinta artistas españoles, un conjunto de reflexiones críticas y experiencias participativas para explorar la red como patrón común que organiza la vida en todas sus escalas. Las obras expuestas nos llevan desde los micromundos neuronales hasta las dinámicas globales de conexión digital en las sociedades contemporáneas.

Tres son las piezas presentadas en esta exposición que citaré en esta ocasión: El colectivo *hackitectura.net* (Sevilla, 1999)⁵ integrado por el ya citado José Pé-

rez de Lama, Sergio Moreno, Aka Osfa y Pablo de Soto presentaron *WikiPlaza/Plaza de las Libertades Sevilla*, pieza ganadora del Concurso Internacional para la Ordenación y Construcción de esta plaza sevillana. El trabajo explora las relaciones entre las dinámicas urbanas y sociales y la traslación de las prácticas y herramientas utilizadas por las comunidades digitales a la construcción de un espacio híbrido, de un “territorio cyborg” ciudadano.

También en *Banquete_nodos y redes* se presentó la instalación interactiva *Observatorio* (2008) de los artistas españoles Clara Boj y Diego Díaz en colaboración con Escif. *Observatorio* es un proyecto que pretende abordar una reflexión ante el panorama del espacio de las redes inalámbricas. Está compuesta por un dispositivo situado en la torre de la Universidad Laboral de Gijón, que rastrea y muestra las redes a tiempo real y envía esta información a la sala expositiva donde se proyecta. *Aire, sonido y poder* (2008)⁶ taller organizado en mayo pasado por el colectivo español. *Escoitar* es un proyecto de naturaleza crítica, abierta y participativa. Como taller se centra en las “tecnologías de control social” y como instalación ofrece una herramienta pública en formato cartográfico donde se localizan dispositivos de control social con sonidos de la ciudad de Gijón.

Catherine Dermott, en el catálogo de nuestra reciente exposición “Nowhere/Now/Here”, hace referencia a *la icónica novela de Kart Vonnegut, Slaughterhouse Five*.

Billy evidentemente no podía leer Trafalmandorian pero pudo al menos ver

³ Véase: <http://www.ludic-society.net/desire>

⁴ Véase: <http://www.yugo.at/equilibre/>

⁵ Véase: <http://mcs.hackitectura.net>

⁶ www.escoitar.org

como estaban estructurados los libros, en breves grupos de símbolos separados por asteriscos. Como telegramas sugirió Billy. La voz le contestó que podrían ser telegramas, aunque no existiesen telegramas en Trafalmore. Se leen esos mensajes todos de una vez, dijo la voz. Cada grupo de símbolos es un mensaje urgente que describe una situación, una escena. El conjunto de estos mensajes transmite una imagen de la vida hermosa, sorpresiva y profunda.

This is not a Souvenir (2008) del joven diseñador asturiano Alejandro Mazuelas constituye uno de esos mensajes de esta exposición. El creador acompaña esta carpeta de stencils de un texto expresivo de su línea de pensamiento, que reproduce.

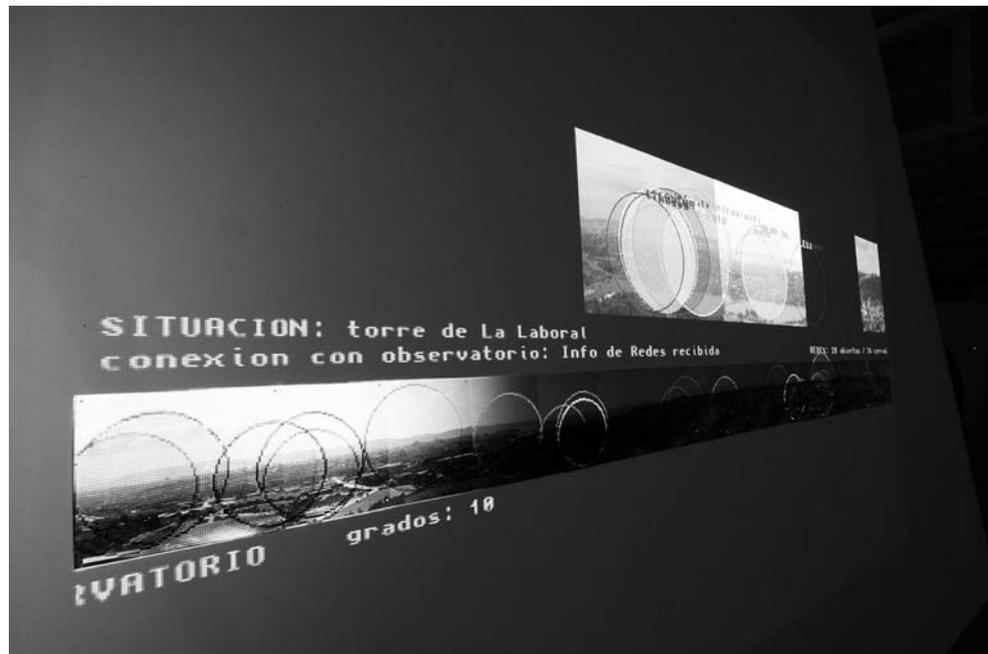
¿Cómo vincular lo local a lo global? ¿Cómo adoptar un lenguaje creativo y contemporáneo? Trasladar todo esto a través de la visión asturiana... Así que

mira esta región, llena de tradiciones y contradicciones, con un carácter tan industrial y enclavado en un paraíso natural... menudo caos... me encanta.

En fin... yo quiero representar el sentir guerrillero asturiano, las manifestaciones de los trabajadores... porque las que se montan aquí, con el carácter reivindicativo que tenemos...

En esta misma exposición se presentó *mmm....*

Acción colaborativa del colectivo *Telemadres* (2002 - actualidad), un modelo social de intercambio que conecta madres desempleadas con personas que quieren comer bien, que no disponen de tiempo o carecen de facultades para guisar. Mediante un acuerdo económico entre ambas partes y envíos periódicos, las “telemadres” abastecen de comida preparada a sus “telehijos/as”. Una sana dieta de pescado y carne, verdura, legumbres, fruta y lácteos. Las “telemadres” mantienen contacto con cada nue-



Clara Boj y Diego Díaz

vo “telehijo/a” preocupándose del estado de su nevera, sus gustos y necesidades. Incluso incluyen en el menú de vez en cuando postres caseros, mimando lo justo. A través del foro de telemadres y telehijos/as⁷ se encuentran sin ningún tipo de intermediación.

La instalación *Gijón Magnética* (2008) del colectivo Troika, del Reino Unido⁸ presentó en *Nowhere/Now/Here* una recopilación caótica de objetos eléctricos/electrónicos, muy comunes en los hogares del siglo XX. Las ondas amperimétricas revelan el orden inherente que se esconde tras esta recopilación en apariencia caótica. Los diversos objetos están dispuestos según su melodía electromagnética para crear una “orquesta” que el espectador puede escuchar gracias a las ondas. Troika pretende poner al descubierto sus sueños y sus diálogos mudos y crear a su vez una nueva taxonomía de los objetos en un órgano acústico aparentemente aleatorio.

El pasado en el presente y lo propio en lo ajeno indaga en cómo los fantasmas de la memoria vagan por el presente e influyen en nuestra interpretación y percepción de aquello que fue.

La interrelación entre territorio y memoria -cómo se influyen mutuamente y cómo se resignifican en un viaje de ida y vuelta- son analizados en esta exposición a partir del trabajo de artistas de origen, entre otros, asturiano. La instalación documental del asturiano Ángel de la Rubia, *La fosa de Valdediós*, (2008) en la exposición *El pasado en el presente*, aborda las excavaciones de la fosa común de Valdediós, en Asturias. Uno de sus primeros proyectos ha sido registrar y documentar gráficamente las excavaciones realizadas en Oviedo por

la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica que se han llevado a cabo en este lugar. Así, en sus muestras se pueden observar imágenes de fosas comunes, huesos, retratos de testigos que sufrieron la represión franquista, excavaciones o exhumaciones. Sus fotografías, de este modo, inciden en los lugares donde “permanece aún latente la huella de un pasado histórico reciente”.

La exposición *There is No Road (The road is made my walking)* recoge viajes de artistas por “montañas, lugares apartados y otros destinos remotos”, a través de todo un conjunto de obras a cargo de renombrados creadores internacionales. Asimismo, explora la pervivencia de los ecos de la imaginería de montaña en las artes visuales, con especial referencia a los grandiosos paisajes montañosos asturianos.

Las peregrinaciones más recientes de Alexander y Susan Maris (Reino Unido) a montañas icónicas revela los diversos aspectos y perfiles topográficos de este hito montañoso, el Pico Uriel en Asturias, que da nombre a la obra en soporte video producida por LABoral, para la exposición *There is No Road. Uriel* (2008) en una serie de vistas tomadas en varias paradas durante el curso de un día imaginario. Estructurada en ocho ‘capítulos’ correspondientes a grandes rasgos con las ‘horas’ canónicas de la iglesia del cristianismo primitivo o la Edad Media y que hacen referencia a los ocho festivales del fuego del antiguo calendario celta, *Uriel* marca el transcurso del tiempo desde un etéreo amanecer en las montañas hasta la ‘hora mágica’ previa a la puesta del sol, en una sucesión de imágenes memorables que comparan la huella elemental del paisaje montañoso con la efímera presencia de la subjetividad humana.

Como el palíndromo del título de la

⁷ Véase: <http://www.telemadre.com>

⁸ Véase: <http://www.troika.uk.com>

obra, *La ruta*, (2008) vídeo presentado también en *There is no Road*, de Roberto Lorenzo⁹, se despliega a lo largo de un itinerario preestablecido y señalado, fijado para el artista por la célebre escaladora asturiana Rosa Fernández, con quien Lorenzo había colaborado con anterioridad en el montaje de una serie de vídeos que registran sus éxitos en la ascensión a algunas de las cumbres más elevadas del planeta. Pero aquí, la ruta a seguir atraviesa un paisaje local que Fernández conoce a la perfección. Concebida en un tono que sustituye la aventura épica por el descubrimiento cotidiano, y confirmando la idea de que en cualquier viaje realizado sobre las huellas de otro la mirada será siempre nueva y diferente, Lorenzo hace suyo el camino que le ha sido encomendado.

Siguiendo con el trabajo de indagación de Simon Pope¹⁰ producida igualmente para *There is no Road*, sobre los recorridos de larga distancia como un estímulo para la memoria y el recuerdo, *Negotiating Picu Countu Ruinao* (2008) registra un paseo de Pope en compañía de un pastor asturiano por las estribaciones de los Picos de Europa. Mientras buscan la vía de acceso por senderos descuidados y llenos de maleza, la pareja va subiendo montaña arriba topándose con un obstáculo igualmente insoslayable: la ausencia de un idioma compartido. La pareja consigue finalmente llegar al destino acordado, donde les espera un traductor (una especie de ‘supervisor’ de significado), para hablar sobre las diferentes experiencias de la ruta y del paisaje del entorno.

Otros escenarios, otras zonas de activación, han sido recogidos en la programación de LABORal.

⁹ Véase: www.robloren.net

¹⁰ Véase: www.ambulantscience.org

La exposición inaugural *Gameworld, Videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura* (2007) mostró la preeminencia del videojuego en la actual cultura tecnológica.

La pieza del colectivo madrileño La Fiambrera Obrera *Bordergames*¹¹, es fruto de una serie de talleres organizados con jóvenes magrebíes residentes en Madrid. La Fiambrera Obrera lleva el videojuego a nuevas zonas de significado, al tiempo que instruye a una comunidad desposeída en el manejo de una plataforma tecnológica que pone a su servicio. *Bordergames* coloca al jugador en el “pellejo” del inmigrante, a través del desarrollo y la reconfiguración virtual e interactiva de su entorno.

El trabajo es amor en estado sólido (2007) es una obra del artista Mark Titchner presentada en la exposición *It's Simply Beautiful*, una reflexión sobre los términos “belleza” y “cultura” y su creciente distanciamiento de disciplinas diversas tales como arte, arquitectura y filosofía. El término “cultura”, como expresión de una única comunidad, resulta a todas luces inadecuado. Esta obra mural de grandes dimensiones subraya la obra de Titchner como la de un artista interesado por la circulación de las ideas y la información.

Afirmaciones abstractas e imperativas, cuestiones poéticas o filosóficas o declaraciones políticas, Titchner juega en sus obras con el poder de la palabra, del lenguaje. Trabaja con la palabra como método para conseguir un impacto mayor y más inmediato sobre las personas, adoptando, para lograrlo, la tradicional estrategia de la publicidad: pancartas, luminosos o carteles que se exponen tanto en salas de exposición como en espacios públicos.

¹¹ Véase: <http://blog.sindominio.net/blog/bordergames>

Una serie de doce grabados sobre granito expuestos en *Nowhere Now Here* denominados *Crow Drawings* (2008) realizados por Simon Faithfull¹², artista del Reino Unido con una PDA, o ayudante personal digital, incorporan un matiz adicional al tema del film, plasmado en ese movimiento que traza una línea totalmente recta -se designa en lengua inglesa mediante la expresión 'vuelo de cuervo'-, los dibujos son unos apresurados bocetos de cuantos cuervos aparecían en el campo de visión de Faithfull en su caminar por las diferentes ciudades y paisajes, incluyendo los datos de su ubicación exacta por GPS. aspectos y perfiles topográficos de este hito montañoso en una serie de vistas tomadas en varias paradas durante el curso de un día imaginario.

La obra en soporte video de Marta de Gonzalo y Publio P. Prieto (España) *No renunciamos* (2008), la exposición *El pasado en el presente* se refiere a dos educadores que se embarcan en una suerte de Misiones Ideológicas Audio-visuales hacia un lugar remoto. Durante el trayecto, en una furgoneta, mantienen una conversación con la conductora y un representante del lugar (el alcalde / el director) acerca de la dignidad política y poética de los trabajadores y cuestionarán de dónde sacan fuerzas para abordar con convicción colectiva la oportunidad de la quiebra del capitalismo global, sobre la utilidad del arte y el peso de las imágenes. Grabado en un formato audio-visual como de *fake* documental, en el que los ocupantes del vehículo se pasan la cámara y van grabando al que habla y el paisaje. Cuando llegan al lugar el vídeo se acaba, y no sabemos qué pasará después.

Escoitar (España)¹³ produjo *No Tours*

¹² Véase: www.simonfaithfull.org

¹³ Véase: www.escoitar.org

(2008), un taller e instalación sonora con audioguías desarrollado durante la exposición: *El pasado en el presente*. Este colectivo utiliza el formato cada vez más extendido de las audioguías turísticas que facilitan información sobre aquellos espacios de la ciudad catalogados como relevantes y de interés público. Este trabajo propone cuestionar su valor así como los discursos oficiales que lo construyen. La finalidad es deconstruir estos relatos y diseñar otras guías que intervengan en la percepción del espacio urbano entendido como flujo, como acontecimiento y como memoria colectiva. Situándose entre ficción y realidad, la intención de estos trabajos es intervenir en espacios extraños o familiares para convertirlos en lugares mutantes que se transforman mientras se recorren bajo el efecto del sonido y de las narraciones, al tiempo que se revela, tanto para el visitante como para el habitante, una ciudad oculta llena de relatos personales.

La Fundación trabaja también en la convocatoria del *Festival, LABmóvil*, y la importante cultura móvil. *LABmóvil* reflejará su influencia en nuestra sociedad, en nuestros hábitos y comportamientos, en nuestra forma de percibir y de estar en el mundo. Una exposición crítica, participativa y transdisciplinar, que investigará las intersecciones entre la comunicación móvil, las comunidades online y el espacio urbano. Analizará el objeto tecnológico (y sus posibilidades) desde un punto de vista cultural y sociológico de múltiples usos y significados. Nuestro propósito se centra en la reflexión sobre el "ceaseless spectacle of transition" del que habla Pynchon.

Tras la contemplación de estas obras nos podemos preguntar ¿Es más sugerente una única narrativa en torno a los tesoros del pasado y los valores contemporáneos validados por la compleja y a veces con-

tradictoria mirada del aparato interpretativo, o la multiplicidad de propuestas, insertas -o no- en el territorio?

Hoy ambas son necesarias.

El semanal británico *The Economist* publicó un estudio sobre España y su actual situación económica, social y política, *Spain, the party's over*. Señala, entre otras muchas cosas, que las diecisiete autonomías españolas se han querido dotar de museos de arte contemporáneo. La crítica a la proliferación de museos y al gasto que ello conlleva es explícita. El mundo del arte, por así llamar al conjunto de los profesionales de este sector, -término acuñado por Danto- se muestra, también, en algunas ocasiones, contrario a esta proliferación.

Guillermo Solana profesor titular de Estética y Teoría de las Artes y actual director del Museo Thyssen de Madrid, mantiene la teoría que *la actual tradición concep-*

tualista, postduchampiana en la teoría del arte: la tendencia a desacreditar el apego a la presencia física de la obra de arte como patética tendencia fetichista. Duchamp mantenía que "la pintura muere...al cabo de cuarenta, cincuenta años desaparece su frescor". Joseph Kosuth, uno de los fundadores canónicos del arte conceptual atacaba hasta la necesidad de preservar las obras de arte como reliquias. ("El Mundo que Viene" Fundación Banco de Santander, "Nuevos escenarios para la cultura" 2008).

Es probable que la actitud de algunos inconformes responda a una escasa identificación con contenidos y programas, a dudas -quizás razonables- acerca del rol o función del museo o centro de arte- en la sociedad actual y la obra que albergan.

Sí, efectivamente, en EEUU sólo hay un Hollywood mientras que en España se quieren diecisiete, según comenta Jo-



Rodrigo Derteano. Recomputing Space

sep Ramoneda a la mencionada revista económica. Este pensamiento refleja, a mi modo de ver, el quid de la cuestión. Elegir entre el meta-museo o los equipamientos o acciones que reflejen la actual diversidad de la cultura audiovisual.

Es evidente que el alcance social y político de los museos hoy trasciende la función primera de estos establecimientos: la expositiva y de difusión, interfiriendo en tantas ocasiones en la labor callada, de estudio e investigación, que debe ser tan importante como la primera. *Las cosas se complican aun más cuando se espera que las entidades museísticas cumplan asimismo la función de regeneradores/revitalizadores de contextos urbanos*, en palabras de Jesús Pedro Lorente.

Los museos, los centros de arte, enriquecen la formación, procuran conocimientos, en la no fácil tarea de interpretar el hoy. Provocan, a través del artista, la mirada crítica, perceptiva, que se requiere para que el ciudadano pueda contribuir a la configuración de espacios de convivencia solidarios y comprometidos. Representan, en suma, la apertura hacia nuevas formas de vivir en sociedad, promoviendo la creatividad y nuevos conocimientos.

Los espacios que alberguen la creación, en el caso de las artes visuales, son y serán estructuras perennes aunque también se haya impuesto con fuerza el “nomadismo creativo”. Cada día también surgen interesantes escenarios *underground*.

¿Cómo y de qué manera acompañarles en el camino sin menoscabo de su identidad y frescor?

En cuanto a las estructuras perennes, hay factores determinantes para que su importancia siga *in crescendo*: El poder *quasi* fetichista del museo, de las arquitecturas simbólicas y la pasión que las grandes obras maestras del pasado -más o menos reciente- despiertan en la población, junto a la fuerza imparable de los nuevos creadores, de las nuevas prácticas artísticas, que se manifiestan también en los universos virtuales o allá donde toque. (Recomiendo la lectura de *Arte y Arquitectura Digital*, *net.art* y *universos virtuales*, trabajo reciente del Grupo de Investigación Arte, Arquitectura y Sociedad Digital, publicado por la Universidad de Barcelona).

En cualquiera de los supuestos, perennidad, nomadismo o red, el ciudadano tiene ahora la posibilidad de acceder a una visión global de las expresiones artísticas pasadas o presentes, sea cual sea el escenario escogido por el artista y el creador. El *voyeur* se convierte en actor.

La comprensión consciente de estas manifestaciones es quizás el primer paso hacia un proceso de desarrollo de las capacidades creativas y críticas en el individuo. En ello incidirá la multiplicidad y diversidad de propuestas fruto de un escenario global cambiante, dominado por la cultura audiovisual y por la tecnología.