

## **After the Florentine Floods**

Sandra Nakamura

Del 25 de abril al 22 de mayo

En 1966, después de que el desbordamiento del río Arno inundara de manera catastrófica la ciudad de Florencia, gran parte de los históricos murales albergados allí tuvieron que ser desmontados para facilitar su restauración. Esto conllevó a que se descubrieran algunos de los dibujos preparatorios que no habían sido vistos desde hace siglos, cuando los artistas los recubrieron para pintar la obra final.

Exhibidos en el Met Museum, estos esquemas abstractos impactaron profundamente a Sol LeWitt, quien percibiendo en ellos las coordenadas elementales para elaborar la composición definitiva, desarrolló *The Location of Six Geometric Figures*, una serie de instrucciones cuyo seguimiento permitía trazar la forma y la posición exacta de diferentes figuras geométricas.

Inspirada tanto por esta anécdota como por el ejercicio planteado por LeWitt, Sandra Nakamura (Lima, 1981) ha elaborado una instalación electroacústica con el objetivo de sonorizar los procesos invisibles detrás de la producción de una obra de arte.

Tomando como referencia aquellos *Wall Drawings* en los que LeWitt trazaba una serie de líneas conectando los elementos arquitectónicos de los muros, Nakamura ha realizado una composición única a partir de las dimensiones arquitectónicas de la galería. El esquema, que puede verse representado sobre el suelo y las paredes, ha sido codificado para funcionar como una partitura abstracta, determinando la tonalidad y la posición de doce cuerdas instrumentales que pueden ser manipuladas por el público para “tocar el espacio”.

De esta manera, Sandra Nakamura ha construido un instrumento sutil e ingenioso, permitiéndonos oír la música tras todo gesto creativo.

Diego Uribe

## **Anschauung**

Andrea Canepa

Del 25 de abril al 22 de mayo

El proyecto *Anschauung* parte del interés en una serie de programas pedagógicos experimentales desarrollados durante la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX, influenciados por las teorías de Friedrich Froebel, creador del kindergarten en la década de 1840. El foco del proyecto se centra en los materiales de apoyo desarrollados para las “lecciones a través de la experimentación con objetos” (*Anschauung*, en alemán). Para cada uno de estos programas se diseñaron distintos materiales basados en geometría, color y volumen con la intención de fomentar por primera vez, sin necesidad de utilizar símbolos gramaticales o numéricos, el entendimiento de conceptos abstractos a través del juego

Dentro de estos programas, la comprensión de cada nuevo ejercicio conceptual se conseguía a través de operaciones demostrables empíricamente mediante la manipulación de sólidos geométricos. Ver y tocar estos objetos facilitaba la transición de lo concreto a lo abstracto, desarrollando procesos de pensamiento analítico, deductivo o divergente. En el programa de Froebel estas lecciones a través del juego se realizaban siempre sobre una cuadricula, separando y organizando los elementos de acuerdo y en armonía con ésta. Su programa de “dones y ocupaciones” mantenía invariablemente la misma secuencia: del sólido al plano, del plano a la línea, de la línea al punto y viceversa. Así, el juego se desarrollaba en un universo descrito de forma esquemática, ligado a un tipo de pensamiento ordenado y analítico que iba del todo a las partes.

Estas nuevas metodologías tuvieron una influencia directa en el surgimiento de las primeras vanguardias en arte y arquitectura. Muchos de sus artistas impulsores fueron educados en su infancia según el programa de Froebel y hay una relación directa entre los conceptos fundamentales de su proyecto educativo y las ideas del modernismo.

Hoy en día, estos materiales podrían considerarse como un conjunto de formas culturales enigmáticas, ligadas a una visión idealizada del mundo: la visión de la modernidad. Pero en su momento implicaron una ruptura radical con un tipo de educación rígida y vertical basada en la repetición de las lecciones dictadas por el maestro. Frente a aquel sistema, estos objetos, al constituir un tipo de vocabulario abierto, universal y útil para explicar tanto cuestiones complejas como para el simple disfrute lúdico o estético, sugieren una forma libre de interpretar la realidad.

Andrea Canepa