

**MANUAL DE
INSTRUCCIONES
(para modificar la
realidad)**

“No me extraña
que la geometría
sea tan
seductora”.

Yo veo/Tú significas
Lucy R. Lippard, 1979

He de confesar que no me enamoré de este proyecto en el mismo momento en que supe de él, pero sí lo hice de la pasión con la que se me contaba. De todos y cada uno de los detalles que configuran y siguen formando parte de este rompecabezas elaborado por Ignacio Bosch. Para empezar, MUCU es una palabra sobre la que ignoramos su significado, y que a más de uno le recordará resonará a una marca o a algún museo de por ahí. Sus acrónimos pueden llegar a formar parte de muchos vocablos y conceptos. Mientras Ignacio me explicaba sus orígenes, me iba dando cuenta de sus propios procesos y de la cultura visual a la que me enfrentaba. ¡Me estaba invitando a jugar sin yo darme cuenta! Imaginaos una visión en picado de un local de escasos metros cuadrados (¿o debería decir cúbicos?): él y yo de pie, dibujos a cierto tamaño apilados en carpetas sobre una mesa, un portátil abierto, su móvil activo y boca arriba sobre una estantería, y toda una serie de piezas geométricas que manoseaba al hablar. Patrones que reconocía al tocar... Esa acción manual podría ser la pantalla de inicio de MUCU. Una cámara de vigilancia que lo está registrando todo desde el minuto cero, que quiere documentar algo que ya ha empezado y que conecta con los propios procesos de interacción entre artista y comisario (dos jugadores en la misma partida). Con un *zoom in* visualizamos mejor la acción comunicativa del artista con sus manos al mover esas piezas. Dedos que se articulan ortogonales sobre formas tridimensionales pintadas y silueteadas que se adaptan a muchas superficies y que se acoplan entre sí. Falanges. Imágenes que se generan a cierta velocidad, la representación simbólica de las cuales está inevitablemente ligada a nuestra experiencia vital. Codos. En esa precisa secuencia, artista y comisario empezamos a dar sentido a ese juego, recomponiéndolo tras verlo repetidas veces en el circuito cerrado de la videocámara. Gif. Ya formo parte de MUCU.

La perspectiva es nuestra ilusión.

Os he contado que la partida empieza con una única y versátil pieza como único bagaje. Ladrillo y adoquín. Lo que no os he dicho es que se aconseja jugar solo o, a lo sumo, contra otro individuo si a uno no le bastan sus propios retos. Aparentemente, parece todo muy simple: construir muros propios y derribar los ajenos. Pero, ¿cuándo y por qué construirse un muro propio? ¿Y por qué destruir lo ajeno sin más? ¿Acaso ese principio no nos lleva a una intolerancia lúdica que exacerba nuestra dopamina a límites insospechados? ¿Y todo ello no genera miedo, sobreprotección y una generosa disposición contra lo que no es propio? Lanzar o amontonar. En cualquier caso, se requiere de una técnica o habilidad. Y, como en todo juego, asumir las reglas y mantenerse en el proceso es lo más complejo. Ante posibles penalizaciones, disponer de una buena visión supone también cierta ventaja para distinguir entre aquello que es y aquello que parece. Espacios de aspecto real o y espacios en los que proyectarse. Información a procesar. Pistas falsas. Obstáculos por los que nos sentimos probados. El muro es un espejo que nos separa de nosotros mismos. Situarse frente a él, decidir qué hacer para que no se interponga en nuestro camino. Sortearlo. Convertirlo en una estructura que compartimenta, que bordea límites, que establece espacios domésticos, que ordena los propios y los de los demás. Que construye. Esa es la consigna. Ver esos

ladrillos ordenados capiculadoamente como un objeto al que poder rodear, establecer su grosor, ver su profundidad, y tocar su parte superior cual una repisa sobre la que poder apoyarse o dejar algo. Un objeto medible, desmontable y portable. Un muro cúbico. Ante su posible transporte y antes incluso de su embalaje, se procede a la formación de paquetes apilados sobre palés que permitan moverlo con facilidad. En el proceso de embalaje se suelen envolver los paquetes con cintas de plástico o de metal, de modo que puedan ser depositados en una caja de desconcertante aspecto que soporte idas y venidas desde los distintos lugares en los que se arme y desarme. Cuando todo esto no es posible, es puramente un muro. Algo que se erige opaco y sólido. Algo que se percibe nocivo y construido para oprimir. Un elemento de construcción ante el que uno puede llegar a sentirse pequeño y encerrado. Un elemento que nos impide ver más allá y absorbe toda nuestra energía. La partida se articula pues en una toma de decisiones constante que le pone a uno en varias tesituras que deberá resolver. Con el uso de gadgets adquiridos como premios al avance, la pieza permite cambiar de escala y multiplicarse. Dependerá de lo decidido en cada situación para que el jugador continúe avanzando o, por el contrario, se le penaliza. La estrategia es más compleja de lo que parece pues uno no puede dejarse llevar por impulsos constructivos o destructivos sin más, sino saber en qué momento hay que tocar el muro y añadir piezas o derribarlo para ver la luz que iluminará el siguiente tramo de su camino. Se suma o se resta. La destrucción es a veces necesaria pero no debe entenderse como algo agresivo, sino como la justa intervención que hará que los pedazos esparcidos puedan ser reutilizados y permitan ver el muro desde otra óptica posible (perspectiva explosionada). Reordenar visualmente un aparente caos es también un signo de avance. Otra estrategia que pone en evidencia nuestro nivel de creatividad en tanto en cuanto reflexionamos sobre esa propia acción antes, durante y después de haber destruido. No es, pues, un simple ejercicio de *tabula rasa* aunque uno pueda llegar a sentirse así. Si observamos bien, puede que haya algún ladrillo entero. No los perdamos de vista pues reunirlos de nuevo puede ser necesario para reconstruir otro muro mediante la técnica del aparejo. Disponiendo cada ladrillo adecuadamente, este puede servir de contención o, de obligada parada para que el otro se detenga (el tiempo es siempre importante). Aparearlos alternadamente y en la forma correcta es fundamental para garantizar las buenas dimensiones del muro -hasta los encuentros y los enjarjes- de manera que este pueda subirse de forma sólida y estable. Se trata de un muro que no va a soportar otro peso que el de sí mismo. Su aparejo en panderete hará que parezca el tabique necesario. En cualquier caso, su apariencia de nueva construcción es importante pues al no tratarse de un ejercicio de mampostería debe parecer lo más real posible. Y nuestra mirada ahí juega un determinado papel. Observamos en una perspectiva cónica en la que establecemos nuestro personal punto de fuga. Pero sabemos que en realidad no es así. La realidad no es como la vemos. A veces nos olvidamos de tocar (aunque sea la pantalla) para lograr saber dónde estamos. Reubicarnos en el espacio es básico para tomar la dirección adecuada. Como dice una reciente amistad de Facebook, uno se apega a lo que imagina con la misma intensidad que sabe que es real lo que ve.

La realidad caballera es otra. Aparentemente más intuitiva y más “nuestra”, pero igualmente falsa sobre lo que representa. Su verdadera magnitud frontal es ya todo un espejismo. Alto por ancho con noventa grados en sus cuatro esquinas. Es la perfección del cuadrado que aun sigue obnubilándonos, complementada en su profundidad. Una dimensión alterada y totalmente adaptada a nuestra limitada visión. Quitamos su solidez y para algunos aparece Necker. Reducimos a la mitad esa dimensión para que parezca más real cuando en realidad lo estamos deformando. Un autoengaño consentido, por lo menos en su origen. ¡Qué confortable y terapéutica resulta esta perspectiva! Al final, subir el punto de vista (o alejar el objeto) acaba siendo lo más apropiado para acercarnos a esa obsesiva representación. Axonometrizarlos un poco y empezar a rotar y rotar hasta tener varias visiones complementarias. Solo así tendremos una percepción cercana a lo que en realidad es. La perspectiva acaba siendo una construcción más de la realidad pensada para deformarla a nuestro antojo. Una herramienta que requiere de capacidad espacial.

Unos la tienen innata, mientras otros la adquieren durante el camino. En cualquier caso, aceptamos esa ilusión. La necesitamos para jugar. Es tinta termistática.

construir, destruir, instruir (*Lefebvre otra vez*)

Continuemos la partida y sigamos avanzando. El terreno parece lleno de fragmentos - reales y representados- que se entremezclan. Flotantes, colgantes, desenfocados. Un *déjà vu*. Un multiespacio en el que uno puede llegar a perderse y verse obligado, nuevamente, a tomar decisiones. Hay posibilidad de reconstruir la escena pero para ello hay que deconstruir -ahora sí- los muros que quedaron atrás. Iguales todos y hechos con la tradicional técnica antes mencionada. Muros que se multiplican y que crean abismos visuales entre sí que afectan a nuestra retina. Entre esos planos, nos parece ver algo parecido a una ventana. Su marco, las vetas de la madera, las bisagras, los cristales... parece todo tan real. Es un gran trampantojo que se reproduce en bucle para crear confusión y permanecer ahí. Embobados ante algo que nos recuerda nuestra realidad presencial. Extraordinario. Estamos de pronto en el pasillo de nuestra casa y nos dirigimos abducidos a una habitación. Ahí reconocemos patrones en cada una de las posiciones de todos y cada uno de los objetos que ahí aparecen. Grandes y pequeños. Interacciones geométricas de encajes, escorzos y aristas. Sin más (otra vez el tiempo). Vemos una ventana con una persiana detenida hasta la mitad. ¿Está bajada, subida o se trata de un simple muro a media altura con su otra mitad exacta acristalada? Hay que leer entre líneas e interpretar todas las pistas que se nos ofrecen. Las reales, las representadas, las confusas. Movernos en cualquiera de los espacios construidos. Solo asumiendo conceptos opuestos como dialécticas necesarias y presentes en nosotros mismos, se nos permitirá avanzar. Eso que uno debe hacer contra toda predicción y en el último momento. Planos y contraplanos. La coherencia es un arma de control racional que nos resta libertad. La contradicción debe darse pues supone un conflicto sobre el que aprender. La dirección artística de este juego posibilita eso y más. Los jugadores lo saben y los espectadores también. Todos participamos. MUCU permite esas modificaciones en toda su esfera cúbica.

No voy a hablar de ciudad ni de ciudadanía. Ni de deberes ni derechos. Esta vez no. Pero sí de espacio público. De sus normas e instrucciones. El de los pies y el de la mirada

(¿acaso no ya iguales y coordinados?). Aquí no conviene ir a la deriva por mucho que creamos en ella, sino tener las reglas del juego muy presentes. También lo del orden de los factores. Pero ahora quiero hablar de reservas, aunque quizá eso suene segregacionista y poco lefebvriano. Dicotomías que deberíamos incorporar a nuestro deambular diario y que nos resitúan en el espacio y en el tiempo. Imágenes que no todos ven pero que están ahí. Formas y conceptos con sus respectivos negativos y antónimos de los que dependen profundamente. Siluetas fronterizas. Formas imperativas con su inacción implícita. Simplemente, no lo hagas -dice la versión contrapublicitaria de cierto eslogan-. Y mientras escribimos, el corrector se empeña en reescribirnos palabras que están ahí, de raíz parecida y en el supuesto campo semántico de un idioma. ¡Nos las está incluso subrayando! Quizá se trate de aquello que en realidad queríamos decir. Disgrafías. Aquello que esperamos leer cuando los puntos suspensivos de un mensaje de WhatsApp tambalean y finalmente no llega. Así de sencillo, incierto e ilusorio. Necesarias capturas de pantalla. ¿Qué sentido tiene llegar al final del camino si uno es incapaz de detenerse y cuestionar sus propios patrones? Ganamos, perdemos, jugamos sin más... Quizá sea esa la cuestión. Escribámoslo en nuestros muros para no olvidarlo. Nada de proyectarlo o imaginarlo. Que se lea bien para que demás jugadores lo vean. Puede que lo manipulen, lo tapen, lo destruyan. Puede que sientan la necesidad de levantar un muro propio para reproducir ellos mismos esa acción. CONTRADICCIÓN.

Ejercicio. Detectad un muro ya levantado y sed capaces de visualizarlo en dos dimensiones. Quitad con la mirada cualquiera de sus ladrillos que no dé al exterior. Hacedlo con unos cuantos no adyacentes. Los vacíos parecerán llenos. Ladrillos visuales por semejanza, forma y escala. Huecos ortogonales enladrillados para el buen desenladrillador. Ahora planteémonos en qué opción nos vemos más representados: ¿en llevar a cabo una buena construcción sin posibilidad alguna de huecos o en contemplarlos arriesgándonos a que eso no se perciba como un muro? Mientras elucubráis sobre ello, observad las líneas que aparecen interrumpidas tal y como estos se disponen y arman. Su separación, su dirección, su grosor, su no querer ser línea.

La discontinuidad como principio activo.

El negro, aunque interrumpido, es negro porque el blanco se cruza en su camino. Como en un proyecto horizontal en proceso, respetan sus respectivas pausas. Cada fragmento de esos negros podría equivaler a un jugador en tanto en cuanto son susceptibles de visualizarse como rectángulos o como líneas muy cortas de cierto grosor. Más que un pictograma. Abstracciones de un sujeto erguido con mecánicos movimientos. Sin necesidad de extremidades ni cabeza. Un rectángulo elegantemente mutilado que deja un rastro visual en nuestra pantalla ocular al moverse. Herramientas que nos facilitarían la detención de posibles ladrillos que salgan despedidos de muros en proceso de destrucción (protegiendo a su vez nuestros muros de la suya propia). Ladrillos a cierta velocidad que rebotan, rotan y pueden tanto aparecer cuadrados, rectangulares como trapezoidales

dependiendo de su posición. Un rectángulo vertical que también es el alzado de una columna cilíndrica. Todo un obstáculo que tiene la función de sostener y determinar espacios, aunque también impedir la total visión de los mismos. Las sombras de las columnas pueden llegar a ser largas y deformes, y estas parecer troncos de un bosque virtual iluminado a contraluz. En mucha cantidad, blancas, iguales entre sí y repartidas en un espacio también blanco de no mucha anchura, determinarían franjas apenas perceptibles que abarcarían distintos tonos de grises. Sutiles y cuidados degradados. Y de una sección longitudinal de la misma respecto al suelo obtendríamos ruinas perfectas. Moldes de peanas para la autoexhibición o para otear tras los muros y ver qué hay al otro lado. *Off the Wall*. Un movimiento de travelling circular provocado y con instrucciones muy precisas: dos medias circunferencias en línea discontinua negra, bordeando el perímetro de la base de la columna para que parezcan una entera; una de ellas con una punta de flecha en una dirección, y la otra con la misma punta en dirección contraria; ambas tangentes en partes opuestas al mismo diámetro imaginario. En planta, ningún jugador sería capaz de distinguir si la columna está entera o es un fragmento de la misma. Sólidos o transparentes, sus respectivos alzados siempre aparecerían como compartimentos más o menos altos. Un muestrario técnico que quizá habría que adjuntar impreso al iniciar el juego. Un papel que permita ser libremente doblado para llevarlo encima y poder ser consultado. Cuando sea preciso, el jugador repensará su colocación y, como consecuencia de ello, la estrategia a seguir. Su ubicuidad debe alternar la visión frontal con la cenital para objetivar el espacio y poder situarse en el lugar adecuado porque, en realidad, no somos rectángulos. Somos individuos que se desplazan por un camino lleno de obstáculos. Y en el espacio todo es susceptible de prolongarse de forma discontinua como puntuales respaldos previos a su representación definitiva -y siempre subjetiva- por parte de quien está observando. Eso nos puede también situar fuera, retomando caminos hechos en otra ocasión como un funámbulo que se desplaza con la única red de su propia experiencia. Leyendo lo que otros han escrito en las paredes de muros que siguen erguidos y que nos acompañan en nuestros trayectos diarios. Ladrillos cocidos y pintados que acumulan más substratos experienciales que nuestro propio organismo. Mientras estos se han ido humanizando, nosotros nos reconocemos como obstáculos. Y ese es ya un gran paso. Independientemente de dónde logremos llegar, el andar acaba siendo un proceso necesariamente esperanzador que nos obliga a mirar hacia atrás para valorar nuestro presente. Y aquí termina un juego y empieza otro. Por eso MUCU está concebido como un espacio transitable. Un proyecto ocupacional para varios niveles de percepción. Un lugar en el que el espectador juega y el jugador permanece expectante. Así de discontinuo, MUCU deviene un espacio donde uno se expone a todo tipo de pantallazos que sobrevienen y, a veces, hasta consiguen deslumbrarnos. Una escenografía lúdica. Un parque temático sobre la misma realidad. Y es que

**al final -nos guste
o no- todo acaba
encajando.**