

**Tríptico de la Infancia y Tríptico de la Imaginación  
Rosario, Santa Fe, Argentina**

**PAISAJES DE LA NUEVA CIUDADANÍA**

*Los espacios son como las personas. Nacen, crecen, se transforman.  
Algunos tienen aventuras.  
Pablo Neruda*

**La aventura de los espacios**

Los Trípticos nacieron en Rosario y Santa Fe, Argentina, como un desafío. A su vez, se presentaron como oportunidades colmadas de preguntas.

¿Era posible crear espacios públicos, permanentes, destinados al juego y la convivencia, a partir de los chicos, pero en realidad destinado al conjunto de la ciudadanía?

Las preguntas podrían precisarse aún más.

¿Hay una manera de poner en acto, en objeto, forma, color, la “forma de estar en el mundo de un niño” para convertirlo en una nueva puesta en el espacio de la utopía de convivir, donde las grandes metáforas de lo humano se presenten, construyan y de-construyan y donde sea posible ingresar en un mundo intergeneracional y creativo?

¿Sería posible diseñar espacios expositivos de interacción permanente que contribuyan a constituir vínculos entre personas, a dar libertad y dignidad a los ciudadanos, a no imitar en punto alguno las estrategias del Mercado?

¿Sería posible construir ámbitos que sean múltiples y encierren desde su arquitectura una visión estética de mundos extra-cotidianos y a su vez la sensación de contener muchos mundos y climas, uno dentro del otro?

¿Sería, a su vez, posible crear con el paisaje, la arquitectura y la puesta una intervención en el espacio-tiempo para que el tiempo transcurriera de “otro modo”, que los espacios crearan emociones y apropiaciones, la luz y el “derecho a la penumbra” provocaran contrastes, sensaciones de extrañeza, recorridos no lineales, miradas guardadas, percepciones diferentes, colocando, en definitiva, al cuerpo en flor sin divisiones cuerpo–mente?

¿Sería, al fin posible, que el tránsito no fuera lineal y que el viaje y el desvío pudieran ser recuperados en el aprendizaje y el disfrute? ¿Era posible que el Museo-antimuseo se convirtiera en el mítico viaje de vivir, el viaje de aprender a vivir juntos?

Todas las mencionadas, e infinitas preguntas, alientan esta introducción porque son en definitiva las bases, recorridos y metas de los sitios que conforman el Tríptico de la Imaginación y el Tríptico de la Infancia.

Para contar brevemente cual es la aventura de sus espacios, diremos ante todo que los nombres no son felices o al menos no “dicen lo que dicen”. A lo mejor esto es un mérito, dado que nada es sólo lo que se nombra, “es algo más y otra cosa”, como decía la gran poeta argentina Alejandra Pizarnik.

**La Granja de la Infancia** nació en Rosario, Argentina, en mayo de 1999, un paseo urbano que inauguraba una nueva forma de pensar la ciudad. Luego llegaron **El Jardín de los Niños**, al parque central de la ciudad y **La Isla de los Inventos**, a la vieja estación de ferrocarril a la vera del río. En diciembre de 2010, en la ciudad de Santa Fe, **El Molino**, **Fábrica cultural**, **La Esquina Encendida** y **La Redonda**, **Arte y vida cotidiana**, festejaban el nacimiento de un nuevo Tríptico.

Estos espacios no se diferencian entre sí por divisiones como medioambiente, cultura, ciencia y construcción. Cada uno de ellos contiene toda esa oferta. Sus campos y desarrollos se podrían sintetizar de la siguiente manera: La **Granja** es el cuerpo en juego entre naturaleza y cultura. El **Jardín** convoca el poder de la imaginación para inventar, innovar, crear lo poético. La **Isla** trabaja con los materiales, lenguajes, medios y soportes haciendo de la construcción una apuesta intergeneracional. La **Redonda** pone en juego y movimiento la vida cotidiana. El **Molino** despliega toda una fábrica de diseño y construcción para experimentar con diferentes materialidades. La **Esquina** es joven y promueve el encuentro, la creación y la participación colectiva.

Se trata de integrar las dicotomías cuerpo-mente, teoría-práctica, forma-contenido, objeto-sujeto, así como superar la división artes y oficios, ética y estética, mediante los grandes impulsores del hombre y de la vida: el juego y el ritmo, la idea de recorrido, de trayecto, de viaje.

*Hay horas en la infancia, en que todo niño es un ser asombroso, **el que realiza el asombro de ser**. Descubramos así en nosotros una infancia inmóvil, una infancia sin devenir, liberada del engranaje del almanaque.*  
Gastón Bachelard

### **Con los niños para todos**

Un niño pequeño no percibe la total diferencia entre lo real, lo imaginario y lo simbólico. Una rama puede ser de día, un árbol con nombre científico, por la noche la sombra del temor, y al amanecer, el miedo mismo, “eso otro”.

El niño no ha construido aún el pensamiento lógico formal, ni ha sido enseñado en el causalismo. Por lo cual, nacen en él, adjudicaciones mágicas, lógicas diferentes al silogismo y poéticas que desnudan, a nuestro entender, la lógica de la supuesta lógica. Un niño no divide cuerpo y mente. Es su cuerpo y lo percibe como otro sólo cuando le duele y tiene hambre. Algo así como diferenciarlo de él sólo cuando hace síntoma.

El niño aprende mediante la acción, el juego y la transformación. Ama y se enamora del mundo de las formas. Le causa emoción lo redondo y el sonido de las palabras. No lo ha alcanzado la separación forma–contenido en la cual el significado parece “tragarse” la ensoñación de la dimensión formal.

El niño vive inmerso en el ritmo de la vida y de las cosas. Pone en ritmo todo el tiempo su propio cuerpo y le asombra el espacio como algo más que los escenarios de su vida. Los “mundos dentro del mundo” que implica el espacio, tan bien presentado en los cuentos infantiles tradicionales, significan el pasaje de una realidad a otra, el ritual de ingreso a lo fantástico, lo mágico, lo distinto. El espacio es metáfora del crecimiento mismo y el encuentro con los otros. Se constituye en ámbito imaginario de aprendizaje e invención.

Desde esta perspectiva, llegamos en nuestra práctica a un concepto revelador: los chicos nos ofrecen ciertas “entradas” a la utopía de lo humano enunciada desde ellos y para todas las edades.

Así nacieron espacios con una fuerte puesta estética, que esconden metáforas y misterios a los cuales el adulto les da un sentido emocionante: una mecedora con una canción de cuna puede sentirse como el origen; el caos contado como explosión de colores y formas puede ser una fiesta y un momento maravilloso para el comienzo del universo; las piedras que tapan palabras censuradas por la dictadura, invitan a liberarlas del peso que las oculta; las fábricas textiles nos ubican en la cultura de la máquina de coser creando el traje de novia o la manta de cama que nos regalaban nuestras madres para enviarnos a crecer; la fábrica de madera, remeda al galponcito del abuelo, donde se creaba un barco en una botella o una torre de fósforos entre la magia de las herramientas y los días de lluvia.

Todo un modelo para la ciudadanía: no se puede construir sin coser retazos de memoria, sin descubrir la belleza de las formas y su capacidad de ser el contenido, sin viajar por la vida juntos para aprender.

Creamos, por eso, artefactos de madera, fábricas, juegos de palabras, donde caben el galpón de las herramientas y el cubismo, la kermesse de los viejos barrios y el grotesco argentino, la abstracción geométrica y la cultura de los trenes, la poesía y la ciencia de la incerteza. Son saberes aprendidos en la acción, con un cuerpo que no se porta, se es, distribuyendo afecto, encontrando soluciones. Diferenciarnos y unirnos, para producir la transmisión de conocimientos y experiencias que a la vez heredamos.

Juego y construcción para saber que somos protagonistas de la Historia y de nuestra historia. Los “nuevos” vienen diciendo en la acción que el mundo se ha detenido y que la belleza no está atravesando el hacer humano.

Por lo dicho, el Tríptico de la Infancia y el Tríptico de la Imaginación se proponen:

- Integrar al mundo adulto en la narrada utopía de convivir, crear y viajar en el tiempo y el espacio entre generaciones.
- Luchar contra dicotomías que no favorecen la armonía del cuerpo y las posibilidades de exploración y crecimiento.
- Una concepción no lineal del tiempo-espacio. La memoria como recuperación subjetiva y colectiva. Lo extracotidiano para denunciar la lógica consumista y mediática de cierta cotidianeidad.
- Una apuesta por el mundo poético y por las operaciones creativas. Hacer lo pensable y lo impensable. El ejercicio del juego como aprendizaje del movimiento interno de los procesos creativos.
- Una constante integración de múltiples lenguajes como recarga simbólica en un mundo tendiente a la literalidad, alejando el concepto de lenguaje del arte y lenguajes expresivos, dado que el lenguaje es más abarcador y democrático: son mundos simbólicos, autorregulados en sus elementos significantes, constructores de sentido, que pueden escribirse o graficarse, expresar y comunicar a otros, que intermedian entre nosotros y son imprescindibles a la hora de los saberes. Los lenguajes, medios, diseños y soportes son la forma en que la cultura nos hace seres humanos imaginantes, proyectuales, memoriosos, afectivos, solidarios, únicos. El cuerpo al fin es un lenguaje y es a su vez el dispositivo de cruce y acción de todos los lenguajes.

*El verbo ser..., toda la esencia del lenguaje se recoge en esta palabra singular. Sin ella, todo hubiera permanecido silencioso y los hombres, como ciertos animales, habrían podido hacer uso de su voz, pero ninguno de esos gritos lanzados en la espesura, hubieran elaborado jamás la gran cadena del lenguaje...*

*Michel Foucault*

### **Las narrativas museológicas. El texto dramático.**

Debemos comenzar diciendo que nuestros Trípticos combinan origen y reproducción. Somos hijos de la arquitectura y el paisaje, la copia y la deconstrucción. Nuestros espacios no hubieran sido posibles en otro momento histórico.

Los seis lugares están dispuestos como recorridos que contienen un trayecto dentro del otro, como Alicia atravesando espejos, esa multiplicidad invita al viaje con desvíos. Los trayectos tienen apuestas estéticas muy distintas, poniendo en el centro de la acción texturas y lenguajes predominantes. La montaña encantada, por ejemplo, es piedra escrita y vegetación abigarrada, instalación sonora donde los árboles hablan como la memoria, el agua canta dividiendo el tiempo y la piedra indica el destino como en las mitologías conjuntivas. Desde un andén de estación de ferrocarril, lúdico y austero, una puerta nos lleva a una fábrica desordenada y activa. Allí, el papel nace, se imprime, se estampa, se cose y se reúne. Subiendo a la fábrica textil se detiene el tiempo entre el telar y la manta de todos mientras un mundo contiguo de pantallas iluminadas hace que un dibujo se vuelva movimiento.

En ningún caso hay visitas guiadas. Nadie explica el recorrido. Las muestras están escritas, y cada visitante al modo de las kermeses y fiestas populares, se detiene en el puesto que quiere.

Hay narrativas varias para organizar las muestras, pero son secretas. Las conocemos los que creamos los dispositivos lúdicos y diseñamos la puesta y el montaje.

La narrativa de los Trípticos se parece al teatro de objetos: la luz define espacios, la tela separa, los objetos invitan a tomar vida, a indagar e imaginar. Un espacio escenográfico donde los materiales y cosas ponen en protagonista al ciudadano y en dramática su escena.

Los animadores les acercan posibilidades, son sus cómplices, los ayudan a manipular la ilusión y a cuidar la situación creativa. Promueven el encuentro entre la gente y las cosas que empiezan a vibrar. Son acompañantes en la transición de los ritos de pasaje espaciales y vitales.

Todo sucede en lugares donde el tiempo es otro, cada uno se mira en sus pantallas interiores y vive el drama de crear con otros. La belleza asalta el nivel del trabajo.

La narrativa no es un guión con base conceptual, es un texto dramático donde se ponen en fricción y alteridad, búsquedas y materiales, cuerpos y saberes.

*Cuidemos lo público, porque para algunos es lo único.  
Javier, de 10 años*

### **El desafío de lo público.**

Debemos destacar que estos lugares serían imposibles sin enmarcarse en lo público. Integran un conjunto de espacios públicos extendidos en el territorio. Un proyecto pedagógico urbano que tiene la pretensión de completar al sistema educativo formal con un sistema amplio, rico y plural, que sostiene un concepto de medio ambiente como paisaje de ciudadanía.

El espacio público es: territorio de encuentros, cruces, aprendizajes y construcción de vínculos; patrimonio para disfrutar y legar a nuestros hijos; escuela de convivencia y democracia, una política del arte de vivir juntos; memoria del pasado y marca urbana donde está desplazada nuestra cambiante identidad; bien común, espacio de todos, usina de ideas imaginarias y sentido; medio ambiente natural y social; conjunto de servicios y acciones para el fortalecimiento de la sociedad civil.

Por todo esto, los Trípticos garantizan accesibilidad económica, urbana y social, no prevén la venta de productos que alejen a las familias del juego y la creación e implementan un doble sistema de atención a las escuelas y a las familias que crea multiplicidad de relaciones e introduce criterios de igualdad e inclusión social.

La arquitectura, la luz, el color, las texturas, están pensadas desde el cuerpo del ciudadano y dispuestas para propiciar los vínculos interpersonales. Así el descanso, los ritmos, la apropiación del lugar están atravesados por un minucioso estudio tempo-

espacial, haciendo de lo poético y de la metáfora una máquina de transformación. El sonido ambiente no indica ni ofrece. Se proyecta el silencio y el propio sonido del estar juntos, jugar y fabricar.

Los paisajes de la ciudadanía nos hacen vislumbrar gente libre, eligiendo recorridos, animadas por la acción y la transformación, en ámbitos multisociales y multiculturales, involucrados en varias estéticas, encontrando sentidos y aprendiendo. Es un paisaje **entre** nosotros, a partir de la metáfora, la imaginación y la esperanza. Una manera de poner en escena la utopía de vivir y el viaje pedagógico.

Chiqui González  
en su nombre y en representación de las personas que crearon los Trípticos y los  
sostienen cada día.  
Rosario, Provincia de Santa Fe, República Argentina