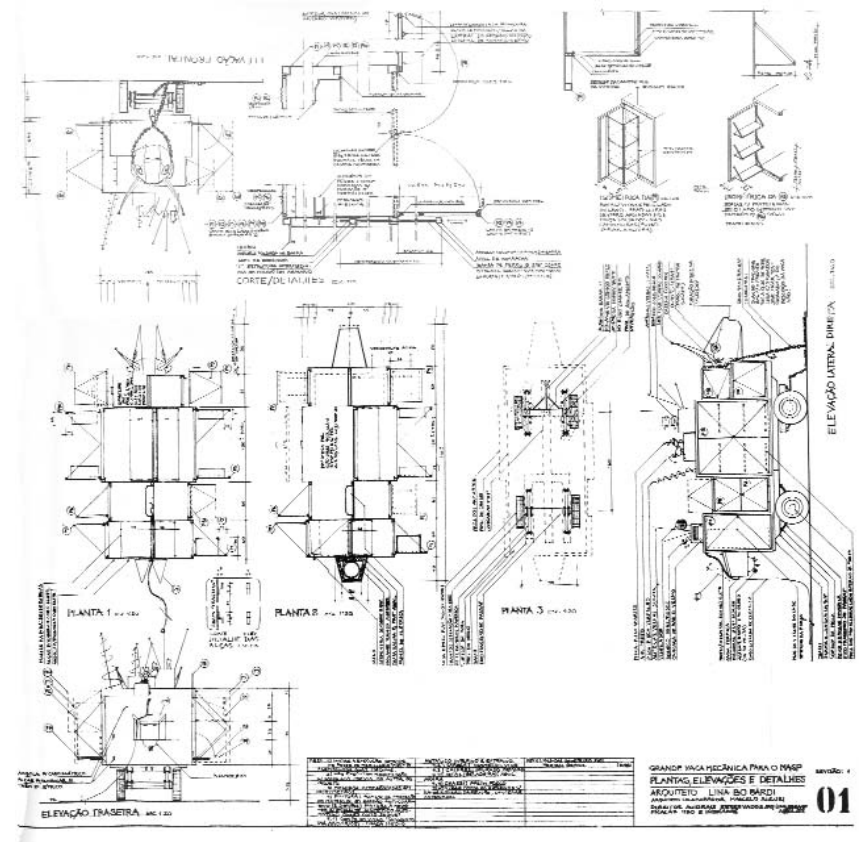


Ilustración de la primera página: Lina Bo Bardi. Gran Vaca Mecánica. Dibujos realizados para el proyecto, 1988.

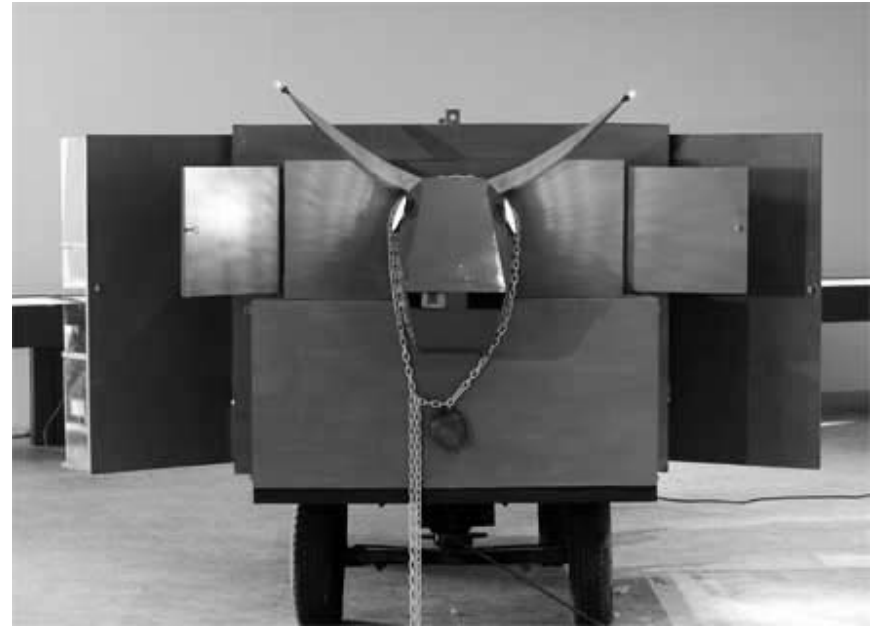
LA GRAN VACA MECÁNICA.
MARA SÁNCHEZ LLORENS



La autora del Museo de Arte de São Paulo, MASP - icono de la modernidad brasileña de la segunda mitad del siglo XX - fue una creadora de sorprendentes propuestas en todos los campos en los que participó. Además de proyectos de arquitectura propiamente dicha intervino en labores editoriales, de teatro, museográficas, académicas etc. Nos referimos a Lina Bo Bardi.

La arquitecta italiana, afincada en Brasil desde 1946, hizo de su exilio tras la Segunda Guerra Mundial una oportunidad positiva para repensar el mundo y el arte. Su mirada formada en las vanguardias europeas se reveló antropológica tras explorar el desconocido nordeste de Brasil. Sintetizó las tres realidades del panorama lugareño, aparentemente divergentes - la del Movimiento Moderno, la del aludido nordeste (cercano a lo primitivo) y la del emergente Tropicalismo - tejiendo entre ellas una red de relaciones imbricando arquitectura, arte, artesanía y antropología. Esta reflexión nos da ciertas claves para entender su obra desde una perspectiva más contemporánea.

Llegó a la ciudad de São Paulo en 1947 donde residió definitivamente excepto ciertos periodos de tiempo, como entre los años 1958 y 1964, que estuvo en Salvador de Bahía donde desarrolló un estudio sobre el estado del diseño del nordeste brasileño: exploró y recopiló objetos de uso cotidiano que posteriormente expuso, estudió, catalogó (en una suerte de intelectualización de la artesanía) y tomó como referencia para la creación del Centro Artesanal de Salvador de Bahía (CETA), experiencia similar a la Bauhaus en su extensión norteamericana la cual ligó pedagogía y producción, y que con el apoyo de las administraciones locales Lina Bo



Gran Vaca Mecánica. Exposición "Lina Bo Bardi, arquitecto". Ca'Pesaro, Venecia. 2004.

(1) Le Corbusier se refirió por primera vez a la Boîte à Miracles en 1948, con las siguientes palabras: *"El verdadero constructor, el arquitecto, puede construirs los edificios más útiles porque conoce todo lo relativo a los volúmenes. De hecho, puede crear una cajita mágica que contenga todo lo que vuestro corazón pueda desear. Escenarios y actores materializan el momento en el que la cajita mágica aparece; la cajita tiene forma cúbica y lleva en sí cuanto es necesario para realizar milagros, levitación, manipulación, distracción, etc. El interior del cubo está vacío, pero vuestro espíritu inventivo lo llenará con todo aquello que constituya vuestros sueños... a semejanza de las representaciones de la antigua Commedia dell'Arte."*

podemos observar el MASP desde la misma perspectiva: juguete y museo se nos revelan como sendas "cajas mágicas".

NOTA FINAL

Lina Bo Bardi, que abandonó su Italia natal en 1946, regresó allí en varias ocasiones haciéndolo por última vez en 1975, ya no quiso volver más; sí lo hicieron sus recuerdos, sus animales, sus maquetas y sus dibujos para ser expuestos en aquel lugar diez años después de su fallecimiento en 1992. La *Gran Vaca Mecánica* nunca fue construida en Brasil para habitar en el MASP, se ejecutó en el año 2003 en Italia. El motivo de esta reconstrucción - que respetó parcialmente el proyecto original - fue la exposición "*Lina Bo Bardi, arquitecto*" celebrada en la Ca' Pesaro de la ciudad de Venecia. El gran objeto zoomorfo fue ubicado en la sala principal de la exhibición monográfica, rodeada por otras piezas del imaginario creado por la arquitecta.

Bardi llevó a la práctica creando una escuela - taller enfocada a transformar la artesanía en diseño y cuya producción habría sido pionera en el país y motor económico.

GRANDE VACA MECÂNICA

Las numerosas publicaciones que existen sobre la obra de la arquitecta han permitido acercarnos a la generalidad de su trabajo, complejo y contradictorio en ocasiones, sin embargo no se ha profundizado en el papel de sus objetos que son, en mi opinión, esencia de sus proyectos arquitectónicos, el más particular de ellos es la *Gran Vaca Mecánica* diseñada en 1988 para el MASP.

Si nos detenemos a examinar la documentación gráfica elaborada por Lina Bo Bardi para su diseño, nos sorprende la extrapolación de sus primeros dibujos a mano alzada (lápiz y mancha de color) ingenuos - si se quiere simples y sin embargo llenos de anotaciones que revelan la vocación técnica del objeto - a la posterior *arquitecturización* del animal, que tras encajar sus proporciones se define, técnicamente y de manera resumida, en un único plano minucioso y preciso.

Los primeros esbozos que apuntábamos hacen referencia a la forma y al tamaño, se trata de una vaca geométrica, su cuerpo acotado desde el principio es de 300 centímetros de largo por 110 de ancho e igual altura, elevado sobre 4 ruedas (lo que nos adelanta su condición móvil) alcanzando finalmente los 210 centímetros. También se definen desde los trazos iniciales el material y el color, puntualizándose la utilización de chapa de hierro que conserva su aspecto metálico, potenciando su brillo a través de la pintura; el color aplicado se limita a las tres piezas que individualizan

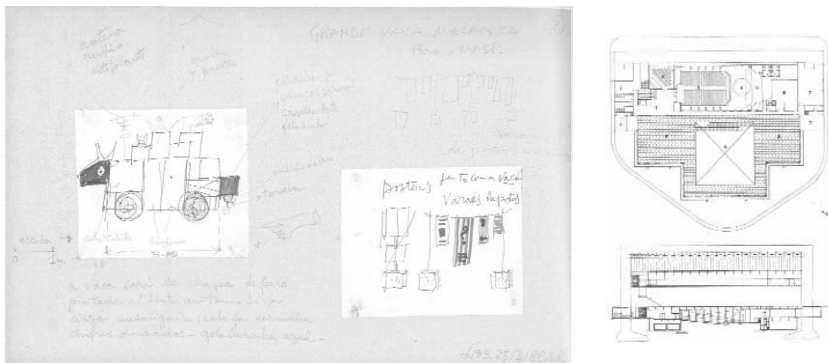
la morfología vacuna: la cabeza bermellón, los cuernos dorados y las ubres azul arara (color tropical). Esta incipiente geometría del animal evoluciona y su mecanización permite que su cuerpo se despliegue compartimentándose e incorpore ciertos elementos tecnológicos como radio, diversas antenas, un motor térmico y un circuito eléctrico que garantiza su funcionamiento pleno. Lina Bo Bardi añade el contexto para el cual se diseña este animal metálico rodeándolo con un "tenderete" de carteles explicativos, nos sitúa en el museo ya anotado, se trata de una exposición. La arquitecta, curadora de la misma, propone que se exhiba de manera general el Arte Popular Brasileño y plantea que el animal mecanizado muestre una serie de objetos y juguetes populares, los carteles que cercan la Vaca forman una valla que recrea una forma de escena circense.

Hasta aquí puede parecernos que se trata de un diseño sin trascendencia, un "bicho" más de los que tanto gustaban a la arquitecta y que ella incorporó en muchas de sus exposiciones para que los usuarios participaran o pudiera tratarse también

es decir, se hace un proyecto del mundo. Este modo de crear arquitectura es también dejarse poseer por la naturaleza.

Al relacionar la *Gran Vaca Mecánica* y el espacio en el que habita, el MASP, comprobamos la veracidad del auténtico objetivo de su obra: la libertad. Objeto y museo se materializan no sólo como expositores - ambos lo son, el uno habita en el otro - sino como discurso intelectual por el que el arte y la artesanía rompen sus fronteras temporales y geográficas y se aúnan para convertirse en expresión creativa de lo colectivo. Ambos son continente y contenido y producen en nosotros sorpresa, esta disonancia se encuentra entre el rigor y la autonomía. Ambos sintetizan y acumulan sueños, fantasías y pensamientos.

La *Gran Vaca Mecánica* y el MASP, objetos con vocación tecnológica, son diseñados como ya hemos anotado con un lenguaje abstracto cercano a la expresión infantil; sus límites diluidos permiten que se genere juego a su alrededor, ambos son ardidés expositivos que admiten la manipulación y la transformación como en un ensueño (algo que parecía pertenecer sólo a las construcciones temporales y que ambos proyectos extrapolan a su obra permanente), ambos sintetizan el tiempo contemporáneo - primitivo y mecánico simultáneamente - y disfrutan del misterio de encontrarse entre la apariencia y la verdad, obras libres y abiertas materializadas para el espectador como por arte de magia y que la arquitecta denomina "O quarto de Milagres" (1). Esta idea *lecorbuseriana* de "Caja de Milagros" - reinterpretada por Lina Bo Bardi para el proyecto del teatro Polytheama en Jundiaí, São Paulo, en 1986 - sirve de reflexión y esencia en la *Gran Vaca Mecánica*, y es gracias a esta propuesta que



Lina Bo Bardi, *Gran Vaca Mecánica*. Dibujos realizados para el proyecto Planos de MASP [Museo de Arte de São Paulo]

que levita" potenciada por el rojo intenso de la estructura y por nuestro movimiento al recorrerlo. El gran vano del MASP (70 metros libres de luz, suspendidos 8 metros sobre nosotros) hace perceptible lo valioso de la nada, lo valioso del no ser, el potencial de la ausencia urbana que es síntesis y vacío. Las salas expositivas interiores y exteriores gozan de este mismo grado de libertad.

Lina Bo Bardi describe:

"Cuando el músico y poeta americano John Cage viajó a São Paulo, al pasar por la avenida Paulista mandó parar el coche junto al MASP, se bajó y andando de un lado para otro del belvedere, levantó los brazos y exclamó: "¡Es la arquitectura de la libertad!". Acostumbrada a los elogios hacia el vano *más grande del mundo con carga permanente cubierto en plano*, a través del juicio del gran artista era posible comunicar aquello que fue primordial para mí al proyectar el MASP: el museo era NADA, era la eliminación de obstáculos, la capacidad de ser libre frente a las cosas." [Lina Bo Bardi, *Una clase de arquitectura*, Facultad de Arquitectura y Urbanismo de São Paulo, 1989.]

Observadas superficialmente, las arquitecturas de Lina Bo Bardi parecen felices intuiciones fantásticas de un alma libre. Pero un estudio analítico del proceso creativo, a través de los bocetos y las diversas soluciones de proyecto y los objetos coligados, muestra que la investigación de la autenticidad y la expresión contundente y apropiada de la idea son un trabajo expresivo y autocrítico en su conjunto. La metamorfosis de la naturaleza en arquitectura evidenciada a través de los objetos diseñados por Lina Bo Bardi es, en ese sentido, un acto de posesión que está fuera de nosotros,

de un objeto más de su colección de "cachivaches" acumulados de forma dispersa en su vivienda particular (conocida como la Casa de Vidrio, 1951) sin embargo, en la definición dada por la autora encontramos el alcance de dicho proyecto:

"Gran Vaca Mecánica - Objeto escultórico/ Instalación sonora y luminosa/ Contenedor - expositor articulado de objetos de artesanía popular brasileña - "el cuarto de los milagros"; creación de Lina Bo Bardi".

Podemos realizarle tres preguntas a la *Gran Vaca Mecánica*: ¿Qué es realmente? ¿Por qué y para qué la proyecta Lina Bo Bardi? y ¿Cómo es la relación entre este objeto y el espacio en el que habita?

Tal cual define la propia creadora, se trata de un contenedor expositivo, un objeto temporal museístico que se expone a sí mismo y expone los objetos que para Lina Bo Bardi son esencia del pensamiento humano, deducción a la que llega tras su exploración antropológica del nordeste brasileño y que entiende se ajusta al pensamiento ancestral común a todas las culturas, lo que ella condensa materialmente en la artesanía, algo en lo que insiste durante toda su carrera profesional.

Que el objeto sea zoomorfo y que en concreto sea una vaca nos evoca el significado icónico y universal de este animal. La herramienta creativa se trata por lo tanto de un trasponga *animalesco*, una operación poética utilizada reiteradamente por la arquitecta y que en esta ocasión realiza desde una vía analítica y geométrica, mediante su abstracción y mecanización, tratando de concentrar en el interior del animal la riqueza de la producción creativa del día a día y del reciclaje de los materiales que los usuarios tienen a su alrededor, esa riqueza creativa del diseño primitivo cargada

de electricidad humana es para Lina Bo Bardi la auténtica artesanía (esto la diferencia del folclore) en la que la belleza de los objetos hechos a mano reside en su utilidad y en los pocos recursos utilizados.

Lina Bo Bardi *surrealiza* la Vaca y a diferencia de Durero o del mismo Walt Disney, no le adjudica emociones humanas individuales, sino que trata de explicar sentimientos colectivos a través de la misma, combinándola con una atmósfera imaginada - en esta ocasión una exposición temporal - lo que la convierte además en un juguete colectivo.

La apariencia de animal desaparece cuando el objeto se despliega y nos muestra su interior vacío y expectante. Contenedor y contenido se confunden al participar de una esencia común: síntesis de lo popular con lo mecánico. Es una derivación de lo particular a lo universal, de lo contingente a lo que es. Este animal metálico tiene como objetivo reconstruir el mundo - aquél que en Occidente agonizaba tras los desastres de la primera mitad del siglo XX, tras asistir al fracaso de las recientes utopías - para alegrarlo recreándolo íntegramente. Por primera vez, Lina Bo Bardi elabora un proyecto de objeto colectivo diseñado en planos precisos como si se tratara de un juguete futurista.

La Gran Vaca Mecánica da "carne y hueso" a lo invisible e imperceptible. Retomamos la pregunta ¿Cómo? Partiendo de una idea contundente, se supera el formalismo y se introduce de manera aceptada la disonancia. Para la construcción material se acude en primer lugar a la abstracción, al movimiento - absoluto y relativo de las piezas -, a la utilización del color y de la luz, convirtiéndose en un objeto autónomo, irreplicable, transformable y ruidoso. Se recurre a materiales

llamativos metálicos que producen reflejos como espejos (algunos de ellos coloreados), ruedas, muelles y palancas que permiten las rotaciones y las descomposiciones de volúmenes y capas del animal metálico para sus sucesivas transformaciones. Esta acción, por la que el conjunto se abre y se cierra, se enciende y se apaga, emitiendo sonidos de manera intermitente, nos permite intuir lo que el interior esconde. El acontecimiento, cercano a lo teatral, se desarrolla en un espacio en el que toda emoción vivida es para nosotros la percepción de un descubrimiento, la imaginación se desborda gracias a las lentes, metales y volúmenes que se dividen y que nos permiten aguzar y agilizar la sensibilidad ante lo que la Vaca encierra. Se trata quizá de un truco exagerado, pero el proceso creativo, útil para niños y adultos, es intuitivo y divertido.

O CUARTO DE MILAGRES

Lina Bo Bardi superpone este objeto extraño pero cotidiano, que es la Gran Vaca Mecánica, sobre el MASP para darnos la bienvenida a la exposición. Se trata de experimentar el encuentro inesperado entre dicho objeto y el espacio inusual en que se encuentra alterando la lectura precedente del lugar, creándose de esta manera una nueva atmósfera transfigurada en espacio cultural simbólico gracias al objeto y al comportamiento del usuario (lo que desencadena su mutación con el paso del tiempo). El objeto genera nuevas atmósferas, éstas transforman los paisajes artificiales del espacio que habita, lo que favorece al proyecto y viceversa. El museo también nace de la abstracción, como si se tratara de un objeto, acudiendo a la luz y a los reflejos de la "caja