

De las ruinas y otras búsquedas atávicas

Joaquín Francisco Torrego Graña¹

ftorrego@ya.com

Enviado: 25/04/09

Aceptado: 05/05/09

RESUMEN

El autor reflexiona en torno a la emoción que le suscita la contemplación de ruinas arquitectónicas como escenarios de búsquedas atávicas al hilo de determinados procesos artísticos contemporáneos vinculados a ciertos movimientos históricos. Plantea la experiencia de las ruinas en clave de juego vivencial y las acciones y roles de participación que pueden verse implicados. Entiende el asunto como una aventura personal y lo relaciona con los viajes de los exploradores románticos del XIX hechos memoria a través de los cuadernos de campo, sus grafías, imágenes y relatos escritos.

Palabras clave: Ruinas. Romanticismo. Contemporáneo. Viaje. Inmortal

SUMARIO

1. Mi idea de las ruinas. La experiencia del interior. Juego, drama y conflicto. 2 Mi idea de lo romántico. Pervivencia de la actitud emocional. El símbolo arcaico, lo sublime y lo manido en el arte. 3. Mi idea de los cuadernos de viajes, los cuadernos de campo y los cuadernos de artista. Las expediciones a la búsqueda de las fuentes originales

Of ruins and other atavistic searches

ABSTRACT

The author thinks about the emotion raised by the contemplation of architectural ruins as scenarios of atavistic searches, following several contemporary artistic processes linked to certain historical movements. He considers the experience of ruins on a vivencial play basis and the actions and roles of participation that can be implied in it. He understands the matter as an individual adventure and he relates it to the travels of the romantic CXIX explorers, kept on a notebook through handwriting, images and written stories.

¹ Doctor en Bellas Artes, UCM. Profesor Asociado del Departamento Dibujo I (Facultad de Bellas Artes, UCM). Profesor Titular de Dibujo Artístico del Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño (CAM).

Keywords: Ruins. Romanticism. Contemporary. Trip. Immortal.

CONTENTS

1. My idea of ruins. 2. My idea of the romantic thing. 3. My idea of the trip notebooks

1. MI IDEA DE LAS RUINAS. LA EXPERIENCIA DEL INTERIOR. JUEGO, DRAMA Y CONFLICTO

Siempre me he sentido atraído por las *ruinas*, por las formas y restos arquitectónicos del pasado tanto lejano como reciente –esto que llaman *ruinas de la modernidad* o *ruinas postindustriales* (1). Me interesan las ruinas como asunto estético más que histórico; como pretexto para la representación y la acción artística; como objeto de *descubrimiento* personal –de hecho todos los años intento hacer un viaje a algún enclave arqueológico movido por el ansia de fotografiar cada rincón, cada espacio vacío, vano, dintel, corredor o habitáculo que allí encuentre una vez inmerso, de manera metódica y compulsiva.

Como en origen las ruinas corresponden a otros *estares* y a otros *seres*, las veo yaciendo igual que organismos en coma sumergidos en el universo aparentemente inmóvil que han ido creando en su propio desmoronamiento, al ir sedimentando por erosión estratos de su fisicidad y de su memoria, más o menos preservada, muchas veces interpretada, imaginada, antes o después olvidada.

Son lugares desprovistos de su razón *de ser* original: ya no tienen función, luego son *afuncionales*; o su única función es la de permanecer mientras puedan.

No creo que sean lugares eternos, esto me parece un contrasentido. Nada es eterno como es. Todo sistema parece avocado a evolucionar hacia su propio fin para ir siendo otra cosa (2).

Así que las ruinas no pueden ser eternas. Además el mismo término niega la supuesta *eternidad* que sin duda resultaría una forma de *alcanzar lo inmortal* en el caso de darse.

Las ruinas conllevan procesos de desgaste internos y externos –no siempre acompasados lo que puede crear gravísimas tensiones estructurales y desplomes por sorpresa- que son en general muy lentos, a veces tanto que parecen geológicos. Sus tiempos son distintos del tiempo humano, más amplios aunque de igual modo inexorables.

Así lo expone el crítico de arte José Luís Clemente al hablar de los restos murales de épocas pasadas fotografiados por la artista Montserrat Soto: “*como libros abiertos, en estos muros se parapetan las lecturas de una destrucción que se va haciendo tan lenta que, a veces, parece definitivamente detenida*” (3).

Hasta la eternidad de los héroes míticos en el canto transmitido de sus glorias, que es otra manera de alcanzar lo *inmortal*, está sujeta a la contaminación y al deterioro irremisible, a su derrumbe paulatino. Así que me reafirmo en la idea de que nada es realmente eterno aunque lo parezca.

Este interés por las ruinas me lleva a explorar a nivel teórico y artístico, en las experiencias vivenciales del individuo contemporáneo (*siempre yo mismo o cualquier otro*) en tales lugares contruidos/reconstruidos, y que por su naturaleza me gusta llamar *recintos primordiales*.

Opino que dichas vivencias constituyen un *juego* donde cada individuo puede establecer vínculos personales del tipo *sujeto-creador-espectador/lugar* que determinarán *su* experiencia única del sitio.

En tal juego, el tablero lo conforma el espacio multidimensional en el que se asientan las ruinas. Así las entiendo: como complejos *tableros de juego* arquitectónicos y multidimensionales; *recintos-lugar* que ofrecen múltiples posibilidades de actividad polisensorial configurando un universo onírico cuya esencia es el fragmento descompuesto, la pérdida de razón de ser y el vacío.

Los espacios *tablero* son autistas. Aún así permiten al *jugador* una movilidad total por ellos (interior y en torno suyo, desde distintos niveles perceptivos-emocionales-intelectuales ...) que podrá ser ilimitada en duración e intensidad dentro del marco de sus también múltiples dimensiones espacio-temporales. Así mismo se constituyen en *escenarios* para la posible confrontación dramática entre el individuo consigo mismo y/en el lugar, o diversos individuos interactuando y/en el lugar.

Los jugadores serán esos individuos. Para ser *individuo-jugador* hay que cumplir cierto perfil, unas condiciones básicas de partida, a saber: Un mínimo de estímulo e inquietud personal (valores *a priori*). Disposición hacia el juego, ser capaz de asumir la apuesta. No pretender explicaciones ni respuestas externas que solucionen el conflicto, la *partida*, más allá de las que uno mismo sea capaz de hacerse o de hallar en el proceso. Admitir la posibilidad de no plantear ninguna pregunta o de no encontrar ninguna respuesta. Quizás sólo jugar por jugar, el juego sin meta. En definitiva vivir este juego, el conflicto dentro de las ruinas, sin tratar necesariamente ni en primera instancia, de entenderlo. Y aceptar estas reglas básicas como iniciación a la partida y compromiso de participación.

En un primer nivel del juego, el individuo se sitúa en el exterior del tablero, del *recinto*. Hemos determinado que según las posiciones relativas que ese jugador adopte aquí, el nivel perceptivo-aprehensivo y de implicación con la ruina podrá ser:

a) *Estático-global*: cuando nuestro individuo se sitúa en una posición de relativo dominio distante con un punto de vista único y superior que le ofrece una panorámica unitaria del conjunto exterior que forma la ruina. En este caso dicho *recinto* sólo podrá ser aprehendido visualmente aunque en su totalidad; no habrá una experiencia háptica del mismo. Con los datos del *todo así percibido*, el individuo deberá imaginar/adivinar el interior y sus partes. Puede, sin embargo, producirse un escudriñamiento del *lugar* mediante una lente de aproximación y en recorridos visuales parciales. En cualquier caso la experiencia del jugador en este subnivel siempre será óptica. La escala del *tablero-ruina* queda reducida a la condición de miniatura por la distancia y el proceso se equipara a la experiencia perceptiva/aprehensiva aplicada a una maqueta. La

participación se expresa en una actitud contemplativa y distante frente al *recinto* como todo.

b) *Estático-parcial*: El individuo comienza situándose en la misma base del *recinto*. Desde esa posición tendrá un conocimiento del mismo limitado por un estrecho campo de visión: percibirá, por tanto, un fragmento de la estructura exterior que será más concreto cuanto más próximo esté. Deberá imaginar el resto del exterior así como el interior. El proceso perceptivo/aprehensivo visual se complementa con la posibilidad de una experiencia táctil del fragmento externo. Las dimensiones del tablero como *recinto* desbordan al sujeto. Su participación se expresa en una actitud expectante y también contemplativa pero ajena al todo. En el caso de pasar del subnivel (a) al subnivel (b), el individuo deberá iniciar un proceso intermedio de aproximación que obviamente supone un desplazamiento físico: el acercamiento a la ruina.

c) *Dinámico-global*: El individuo situado en una posición superior y distante decide moverse alrededor del *recinto* para obtener un mayor conocimiento panorámico del conjunto externo. En el caso de una ruina en miniatura (una maqueta) este proceso físico de reconocimiento es evidente: basta con desplazarse alrededor de la pieza; en el caso de ruinas a gran escala recomendamos el uso de elementos volantes como avionetas o helicópteros.

d) *Dinámico-parcial*: El individuo continúa en la base exterior del tablero pero con una actitud más dinámica y participativa, iniciará recorridos periféricos a lo largo de su perímetro. Aquí el conocimiento/aprehensión de la estructura externa se realizará a partir de fragmentos ópticos y hápticos (*visibilidad háptica*). Se trata por tanto de experiencias parciales, fragmentarias, aunque lineales con desplazamiento físico (*peripatético*) y múltiples puntos de vista. Los segmentos percibidos/aprehendidos habrán de reunirse en un *proceso mental de reconstrucción del todo supuesto*; es decir, aquí el conocimiento externo del *recinto* será inverso a los casos (a) y (c): de la parte percibida al todo imaginado.

Rol asociado: En todas las posiciones relativas de este nivel, el individuo permanecerá fuera del tablero, del *recinto*. Puede que incluso no llegue a entrar en él. Las posiciones estáticas le convierten en un jugador conservador con escaso riesgo en su apuesta. Sin embargo esta postura puede formar parte de una estrategia de juego predefinida o inicial, que traiga consecuencias para él o para otros jugadores en el desarrollo siguiente de la partida. En este caso su participación en el juego trasciende sin duda el mero hecho contemplativo y distante; aporta claves esenciales para el posterior resultado. La cuestión es que desde ahí puede quedar ajeno al suceso último del interior o permanecer a la espera de su desenlace por otros, aunque también tenga sentido en él. Dicho jugador desempeñará el *rol* que se llamará de *Ariadna*.

En un segundo nivel del juego el individuo entra en el tablero, en las ruinas. Con sus desplazamientos -reales o virtuales- quedarán comprometidas las tres longitudes principales del entorno más la dimensión del tiempo en su desarrollo lineal. Se aportan algunas indicaciones para la acción en el interior:

- *Cómo penetrar en el recinto*: Si éste tiene escala real o superior, el individuo entrará atravesando directamente los dinteles (aberturas o marcas) de acceso. Por el contrario si el tablero es de escala reducida, el individuo deberá situarse en el interior por *proyección empática* (imaginarse, verse, sentirse dentro). Para ello se puede valer de instrumentos ópticos de aproximación (como lupas o lentes macro) que reducirán su panorama visual al contexto escalar del universo allí representado. La óptica será entonces un medio eficaz para salvar las distancias física y conceptual que determinan la confrontación de escalas *sujeto-recinto*.
- *Cómo avanzar una vez dentro*: No habrá dados ni casillas consecutivas; sólo la posibilidad de múltiples trayectos interiores. Es obvio que algunos de ellos estarán predeterminados o condicionados por la mecánica del conflicto y por la estructura más o menos compleja del mismo *recinto*. Sin embargo el individuo siempre tendrá la libertad de decidir cuál y cómo seguir, de dibujar itinerarios propios a la medida de sus estímulos y capacidades, de completar o no el lugar. De ignorar los espacios, de atravesarlos simplemente para alcanzar cuanto antes la salida, su único objetivo. O de retroceder y detenerse, de perderse en ellos escudriñando sus recovecos en uso de la libertad de no reconocer la meta, de retrasarla o incluso de renunciar a ella.

En cualquier caso todo se reduce a una cuestión: *tomar decisiones*. El individuo deberá decidir, *decidir, decidir*, para avanzar en el juego, y hasta dónde y cómo quiere jugar. Por eso siempre se trata de partidas abiertas en un recinto limitado. Habrá quien entre y salga, y quien se pierda. Hay quien siempre busca el centro como lugar último (aunque el centro del tablero suele ser móvil), y quien desea atravesarlo para llegar al extremo opuesto y marcharse. Quien sólo está de visita y quien decide quedarse un tiempo para buscar/identificar algo que ya conoce o que en principio desconoce. Hay individuos que no buscan nada concreto sino sólo lo que pudieran hallar en el tablero y durante la partida. Ellos sobre todo se dejan sorprender y juegan por el estímulo de jugar. Como vemos el riesgo y las apuestas son muy variados. Eso forma parte del proceso individual de decisión.

- *Qué forma tiene el interior*: De lo expuesto se deduce que el *recinto*, aunque presente una estructura construida/figurada inicial, se redibujará o completará en cada partida con la presencia activa del individuo y a la medida de su juego, de sus experiencias, descubrimientos e itinerarios trazados (allí/a partir de allí). En cualquier caso la ruina conformará un *recinto/lugar* polisensorial y envolvente como se ha dicho (sea estático o dinámico / central o complejo / simétrico o asimétrico / continuo o discontinuo / articulado...).
- *Tipos de recorridos que se pueden seguir*. De manera orientativa: Rectos (siguiendo líneas interiores -ejes axiales, transversales, perimetrales, diagonales ...-; quebrados -con giros ortogonales y de otros ángulos-; ramificados, radiales; unidireccionales, multidireccionales ...) / Circulares (concéntricos), curvos (curvas enlazadas) / Espirales (rectas y circulares) / En trama regular o irregular / Compuestos (rectos y curvos) / Libres (anárquicos, de deambulatorio) / Ascendentes y descendentes (comunicación entre planos horizontales) / etc.

- *Experiencia perceptiva del interior*: Multiplicidad de puntos de vista durante los desplazamientos del individuo. Aprehensión fragmentaria del entorno a través de continuos procesos sensoriales y cognitivos: reunión de fragmentos físicamente aprehendidos para la reconstrucción mental del todo (intuido, imaginado, adivinado). Cúmulo de experiencias peripatéticas. *Tiempo de juego*: Indefinido.

Rol asociado: En líneas generales a este nivel de juego le corresponde un tipo de individuo activo que llamaremos *sujeto-incursor* o *Teseo*. Esto se debe a su actitud y modo de participación: irrumpe en el *recinto*, lo atraviesa, lo invade y ocupa durante sus trayectos más o menos expeditivos. De alguna manera y en su naturaleza material y espacio-temporal, el *recinto* sufre ciertos grados de agresión con la presencia de este *sujeto-incursor*. Dependiendo del modo en que desarrolle dentro su partida, puede resultar incluso un agente infeccioso para el universo del *recinto*. La incursión no tiene por qué ser amistosa ni positiva para ambas partes. Ejemplos de este tipo hay sobrados en la historia del juego. Pensemos que el *sujeto-incursor* se debe a sus *pruebas* (4).

El tercer nivel corresponde a la permanencia en el interior del *recinto*. Dicha permanencia es el resultado de cierta *ósmosis sujeto-lugar*. Básicamente podrá ser *temporal* (el tiempo que el *sujeto-incursor* utilice para recorrer el interior) o *indefinida* (cuando el individuo decide *quedarse dentro* incluso una vez abandone físicamente el lugar).

Confrontaciones en el nivel C: Se pueden producir *enfrentamientos* (cuerpo a cuerpo, con la mirada, dialécticos) entre el *sujeto-incursor* y otros *sujetos* que le salgan al paso a lo largo de su recorrido. El individuo deberá reconocer y diferenciar estos encuentros. Es muy posible que alguno de tales sujetos sea él mismo, su propia sombra o reflejo ¡Cuidado!

También pueden ser otros *sujetos-incursores* (otros visitantes) con los que coincida en un mismo espacio y tiempo o en espacios y tiempos paralelos.

O los sujetos llamados *residentes*: individuos que habitan de manera permanente el interior del *recinto* hasta el punto de que forman parte de su materia –con la que a menudo se mimetizan– y de su alma. Y así quedan afectados por la misma dimensión espacio-atemporal que ocupa el *recinto*. Estos *sujetos-residentes* no suelen ser visibles para los *incursores*, pero siempre están latentes.

En los *residentes* la simbiosis con el lugar resulta absoluta: pertenecen al sitio y el sitio les pertenece. Algunos siempre han estado allí, desde la formación del *recinto*; otros una vez fueron *incursores* que decidieron no salir (o no pudieron por incapacidad, destino o castigo). También se les conoce como los *espectros del interior*. Su rol asociado es *Asterión*.

Merece la pena detenerse un momento ante tales habitantes de las ruinas. Los *sujetos-residentes* o *espectros del interior* perviven en los muros, bajo las arcadas, tras los vanos. Forman parte de la epidermis de la ruina, se alojan bajo ella como entre las capas de una cebolla. Son los seres que estuvieron allí desde el principio y que conocieron la primera razón y significados del sitio. Otros fueron *incursores* que se quedaron dentro a lo largo del

tiempo, engrosando la lista de *espectros residentes* y el espesor de las piedras, con sus relatos y vivencias ya descoloridas. El tiempo y la erosión son implacables con los colores originales (fotos 1-9).

De vez en cuando separan su cuerpo de los muros para hacerse presente en los corredores y en las estancias. Es cuando uno –el *visitante*, el *incursor*- puede advertir mejor su presencia e incluso entablar diálogo con ellos.

Sin embargo hay algo tremendo en su existencia y en el polvo de su conversación: hay una profunda *melancolía*. Dice el crítico Jaume Vidal Oliveras que *la melancolía es la expresión del vacío, de la desesperanza, de la muerte, pero sobre todo de la incapacidad de comprensión...* Y añade: *Las casas deshabitadas, los castillos abandonados, los palacios devastados por el paso del tiempo están habitados por fantasmas que son los deseos, los miedos y las ansiedades que el presente proyecta en el pasado, o mejor, en los vestigios del pasado* (de su artículo “El Silencio de las Ruinas”, publicado en El Cultural, 14-7-2005).

De lo anterior uno traduce que las ruinas son *fantasmagorías mudas* y que todo lo que vive –mejor *muere*- dentro de su perímetro es igualmente fantasmagórico y mudo. Pero no nos dejemos engañar, esa mudez y el ensimismamiento autista de las piedras claman por hablar. Como las heroínas trágicas de Virgilio condenadas a vagar eternamente por un bosque espinoso del Averno, a la espera de que algún incauto se adentre para asaltarlo y contarle al oído el drama de sus cuitas. Una y otra vez.

De ahí viene la *melancolía crónica* que padecen estos sitios y sus habitantes: la melancolía del silencio, de la muerte, del vacío y sobre todo de la incompreensión.

En el relato titulado *Asterión* de J. L. Borges, Minotauro es un joven príncipe absurdo, surreal, con la cándida mente de un niño, que ha sido confinado desde su nacimiento en el interior de un *recinto* amurallado. Vive sin ninguna compañía y pendiente de los sonidos que el aire le trae del exterior: el ajetreo de la vida cotidiana, las fiestas, los rumores... Él no conoce nada de eso, sólo imagina cómo puede ser. Y quisiera saber más porque carece de referencias, sólo cuenta con las que ha supuesto. No comprende por qué se le niega este conocimiento. Un día siente que alguien, un intruso o *incursor*, ha entrado en su *recinto*. Nota cómo se aproxima; no tiene miedo, solo alegría: por fin va a conocer a *otro* y podrá hablar con él, preguntarle que hay más allá de los muros, cómo es todo fuera. Ve que el *incursor* se aproxima y no cabe de gozo, es el día más feliz de su vida. Minotauro sale a su encuentro, sonríe, va a hablar. Pero el *sujeto-incursor* hunde su espada y no le deja. Minotauro-*Asterión* cae al suelo confundido, no entiende qué está pasando.

La melancolía se transmite fácilmente, por eso hay que extirpar el foco. Algunos toman serias precauciones dentro de las ruinas, para no contagiarse.

2. MI IDEA DE LO ROMÁNTICO. PERVIVENCIA DE LA ACTITUD EMOCIONAL. EL SÍMBOLO ARCAICO, LO SUBLIME Y LO MANIDO EN EL ARTE

Puede que todo este discurso tan metafórico sea consecuencia de querer mantener una *actitud romántica* en mi forma de entender y vivir las ruinas, movido por la *búsqueda personal* en lo antiguo que señalé al principio.

Nada nuevo ni original. El tema de las ruinas ha sido una constante en el arte occidental desde el Renacimiento –incluso ya está presente mucho antes, por ejemplo, a la manera de *caprichos arquitectónicos* en las pinturas murales romanas.

Como asunto de representación *per se* y no sólo como ornamentos edilicios de fondo, aparecen en el siglo XVI convirtiéndose en un género pictórico que vendría a desarrollarse durante las centurias siguientes hasta alcanzar su plenitud en el XIX con el Romanticismo.

El siglo XX continuó recurriendo reiteradamente a las ruinas como motivo iconográfico reelaborado ya que el tema sin duda sigue ofreciendo para la contemporaneidad un rico juego de posibilidades tanto conceptuales como emocionales y estéticas, en la tradicional visión clasicista y más allá de esta (5).

Entre las razones para dicha supervivencia me parece importante mencionar la atracción que tuvieron los vestigios del pasado para importantes creadores de la primera mitad del siglo XX, en la persecución de supuestas *razones primigenias* que vinieran a depurar el arte dotándolo de un renovado sentido original.

En concreto dicho interés se manifestó en artistas vinculados al Expresionismo Abstracto que habían bebido del Surrealismo y de las teorías de Nietzsche, Jung o Graham sobre el valor de los arquetipos universales y de los mitos poéticos como elementos clave para conocer el pensamiento moderno desde lo atávico.

Bien es cierto que la búsqueda de aquellos *hacedores* de imágenes y símbolos a distintos grados de iconicidad, no tuvo las ruinas constructivas como motivo concreto de representación sino que se desarrolló a nivel lingüístico y formal (6), aunque siempre desde una profunda actitud sentimental que sin duda los convirtió en dignos herederos del Romanticismo (léase el famoso ensayo de Robert Rosenblum (1975), *La pintura moderna y la tradición del romanticismo nórdico: de Friedrich a Rothko*).

Como escribiría Kevin Power en un artículo sobre Gottlieb (“Releer a Gottlieb”, publicado en *El Cultural*, 7-2-2001) tales planteamientos se ubicaban en *un marco filosófico de valores y símbolos universales, de un “lenguaje global del arte” que funcionaba como “el lenguaje del espíritu”*.

En las décadas de los '60 y '70 la presencia de las ruinas constructivas en las artes plásticas alcanzó maneras de *ficción a-histórica* (que en otro sentido ya se habían dado en las primeras vanguardias con autores como De Chirico y antes, caso de las ideaciones utópicas de Boullée

y Ledoux en el XVIII) y de vindicación étnica (7). Me refiero por ejemplo a las construcciones faraónicas del *land art* o, justa en la escala contraria, a las misteriosas intervenciones en miniatura sobre huecos de muros urbanos de Charles Simonds con sus imaginarias *ruinas dwellings*: ciudades abandonadas de un supuesto pueblo liliputiense en constante migración, e inspiradas en las construcciones de barro de los indios Pueblo del sudeste americano.

La estética posmoderna también hizo su aportación al asunto poniendo otra vez en valor lo grecolatino en arte y arquitectura, pero esta vez desde una interpretación en momentos hasta *lujuriosa* (el puro pastiche aplicado a las estructuras vitrubianas, recuerden: *menos es aburrido*).

Es el tiempo de las *maquetas-instalación* de la pareja Poiriers que reproducían a escala reducida pero extendidas ocupando salas de exposición, enclaves arqueológicos reales de la antigua Roma como la ciudad portuaria de Ostia o el conjunto palaciego de Nerón.

Los '80 y '90 son también el momento en el que el escultor Hannsjörh Voth realiza su obra constructiva en paisajes desérticos del norte de África dejando allí perdidas mastabas de adobe a gran escala como hitos habitables en el paisaje y puntos de observación cósmica.

En todo ello encuentro la persistencia de actitudes profundamente espirituales con rasgos oníricos y nostálgicos. Esto resulta obvio en el Expresionismo Abstracto, es una de sus mayores señas de identidad artística. Quizás no tanto en movimientos posteriores más conceptuales y aparentemente menos emocionales, que incluso negaron abiertamente el sentimentalismo expresionista. Pero de igual modo es incuestionable la influencia que aquel movimiento tuvo sobre el arte contemporáneo de las décadas siguientes, como también lo tuvieron el Surrealismo y el Dadá.

Además recordemos que lo conceptual y lo sentimental a menudo son anverso y reverso de la misma moneda y, si no, pensemos en el Romanticismo de finales del XVIII y primer tercio del XIX, frente al Neoclasicismo.

Es cierto que mucho se ha hablado y escrito sobre la supuesta tradición y actitud románticas en el siglo XX, y que ese discurso está ya superado. En el artículo citado de Power ("Releer a Gottlieb"), éste sostiene que los planteamientos de búsqueda de un lenguaje global y totalizante para el arte en lo arcaico, *resultan rancios*. Y si bien reconoce *la dimensión poética y trascendental* que aportó el Expresionismo, en concreto refiriéndose a la obra de Gottlieb añade: *Hoy en día parece más difícil tragarse una explicación como ésta, que se nos atraviesa en la garganta. Nuestro propio clima supo más que suficiente de una abstracción locuaz, de sentimientos vestidos de galas, de dramas abismales, de un esteticismo tontorrón.*

Pese a todo persisto en mi *querencia* por lo romántico y lo arcaico sobre todo a nivel constructivo y paisajístico. Me siguen seduciendo los dramas individuales, los asuntos trágicos, los escenarios apocalípticos, los viajes infernales -o sea, a las fuentes originales. Es posible que a estas alturas del arte y la crítica sean tópicos *blandos* para héroes *tontorrones*.

Pero dichos *hacedores* de imágenes, símbolos o mastabas en sitios *peregrinos*, me parecen como el personaje anónimo de Friedrich que contempla de espaldas, solo, un paisaje de mar de nubes salpicado de crestas montañosas.

Recuerdo la sensación que como espectador-activo (*incursor*) tuve al visitar la instalación que Fontcuberta presentó en la Fundación Telefónica de Madrid dentro de su exposición *Securitas*, hace algunos años.

En el escenario habitacional de un cuarto oscuro, *uno* -el personaje de Friedrich, yo mismo, usted mismo- asistía in situ al surgimiento físico y atronador de una cordillera bestial elevando sus picos y crestas, hundiendo sus valles, todo a escala reducida (de maqueta) pero igual de sublime, *lo sublime*, como consecuencia de haber introducido antes la llave de casa o del coche o del trabajo, en un lector de perfiles *de llave* ex profeso y situado de frente al entrar en la habitación.

Al instante el lector enviaba a un ordenador periférico, la información registrada por un láser interior que recorría la llave. El resultado (la línea quebrada del perfil analizado) se transmitía, a su vez, a un lecho de pistones y estos formaban de manera coral una suerte de *geografía* que interpretaba tridimensionalmente aquel perfil, dentro de un recinto con formato y dimensiones de mesa situado al fondo de la habitación oscura y levemente iluminado.

El espectador quedaba atónito (sobre todo los más *románticos*) ante ese juego de salón y a la vez acto creador primigenio. La secuencia de acontecimientos allí vividos bien puede ser la siguiente:

Esta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo (...) Solamente había inmovilidad y silencio en la obscuridad, en la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, estaban en el agua rodeados de claridad

[El espectador-sujeto-creador entraba en la oscuridad de la instalación atravesando una puerta-cortina y desde un vestíbulo muy iluminado. Allí normalmente coincidía con otros espectadores-sujetos-creadores anónimos como él]

De grandes sabios, de grandes pensadores es su naturaleza. De esta manera existía el cielo y también el Corazón del Cielo, que éste es el nombre de Dios y así es como se llama.

[Y ante el pequeño lector de perfiles situado en medio de la habitación oscura se entablaban discretos gestos, primero de desconcierto e incompreensión, *qué hacer, para qué es esto*]

Llegó aquí entonces la palabra, vinieron juntos Tepeu y Gucumatz, en la obscuridad, en la noche, y hablaron entre sí Tepeu y Gucumatz. Hablaron, pues, consultando entre sí y meditando; se pusieron de acuerdo, juntaron sus palabras y su pensamiento.

[Y por último de acuerdo en las respuestas: *creo que hay que introducir una llave, pruebe a ver qué pasa, si, es eso*]

Entonces se manifestó con claridad, mientras meditaban, que cuando amaneciera debía aparecer el hombre. (...) ¡Hágase así! ¡Qué se llene el vacío! ¡Qué esta agua se retire y desocupe [el espacio], que surja la tierra y que se afirme! Así dijeron (...)

[El ordenador se activa y la tarima del fondo empieza a elevarse generando montañas. Satisfacción compartida]

Como la neblina, como la nube y como una polvareda fue la creación, cuando surgieron del agua las montañas; y al instante crecieron las montañas. Solamente por un prodigio, sólo por arte mágica se realizó la formación de las montañas y los valles (...) Primero se formaron la tierra, las montañas y los valles; se dividieron las corrientes de agua, los arroyos se fueron corriendo libremente entre los cerros, y las aguas quedaron separadas cuando aparecieron las altas montañas.

(De *El Popul Vuh, La creación del mundo, de los animales, de las plantas y del hombre*)

Así fue el *Principio* y aún no había ruinas, al menos arquitectónicas. El *sujeto-espectador-activo*, uno, alcanzaba de este modo el estatus de *creador*, de *demiurgo*. O de semidios altivo imitando a sus progenitores, descubriendo/jugando con el origen. También se parecía a Livingstone, el misionero blanco, ante las abrumadoras cataratas Victoria.

Todo semidios, todo expedicionario que se tercié, no puede emprender ni avanzar ni concluir su *viaje* sin el relato poético ni la referencia gráfica del mismo. El relato es fundamental. Lo necesitaban los héroes para sobrevivir al tiempo –sin relato no hay gloria y sin gloria no hay héroes, ya se apuntó más arriba- y lo necesitan los viajeros para dar fe de su existencia en parajes lejanos y de lo que vieron que existía.

Relatos de palabras y de imágenes ya dibujadas (las crónicas ilustradas del Gran Tour; las que realizaron dibujantes y modernos científicos acompañando a las expediciones de los ejércitos napoleónicos o por sí solos con la financiación de las recién creadas sociedades científicas o con el dinero de nuevos mecenas) ya fotografiadas (el caso de los *buscadores de imágenes* como Roger Fenton, Felice Beato y su socio James Robertson, Felix Jacques-Moulin, Charles Sheperd, Arthur Robertson, Samuel Bourne..., que con sus pesadas cámaras recorrieron América, África y Asia, para documentar paisajes, arquitecturas, los episodios imperialistas del Occidente decimonónico, y sobre todo a otros seres humanos nunca vistos).

A todos ellos les impulsó el deseo de conocer y dar a conocer las raíces de la civilización así como lo exótico y lo extraño.

Siento similar fascinación por estos cuadernos que por las ruinas. En el fondo son lo mismo,

el cuaderno de viaje termina siendo una suerte de ruina arquitectónica: el marco deteriorado para el testimonio de otros *sitios*, otros *estares*, otro *seres*, pretéritos o presentes pero revividos (vivificados) por el autor en cada página de su aventura; y por el lector o visitante cada vez que abre el cuaderno o alcanza las ruinas, en ambos casos sacando el relato de su hilo tempore dormido.

3. MI IDEA DE LOS CUADERNOS DE VIAJES, LOS CUADERNOS DE CAMPO Y LOS CUADERNOS DE ARTISTA. LAS EXPEDICIONES A LA BÚSQUEDA DE LAS FUENTES ORIGINALES

Con sus hojas llenas de descripciones, mapas, dibujos más o menos acabados, componiéndose según la lógica interna de un diario personal o del registro metódico de las propias vivencias, tales cuadernos aportan valores conceptuales y plásticos que interesan a la modernidad en su reivindicación de lo procesual e íntimo, de la mecánica de las cosas, y de lo germinal en el arte.

El mismo Le Corbusier siempre llevó un block de notas en sus viajes con el propósito de ir descifrando el *dichoso* lenguaje básico universal útil para la modernidad, en la observación de las formas arquitectónicas antiguas.

Así que con todas estas premisas propuse a mis alumnos de *Proyectos de Ilustración* la realización de un *cuaderno de viaje* o *de expedicionario* que fuera el ejercicio íntimo de una *búsqueda* y al tiempo la ilustración de un relato de Jorge Luis Borges, *El Inmortal*. El cuento de Borges vino a servir de pretexto e hilo conductor narrativo para tal *empresa*.

Su autor cuenta en primera persona la aventura de un tribuno romano destacado en Egipto durante el reinado de Diocleciano, que al frente de doscientos legionarios asume la misión de descubrir una imaginada ciudad habitada por seres inmortales y que es atravesada por *el río secreto que purifica de la muerte a los hombres*.

El cuento relata la epopeya -finalmente solitaria- del militar por desiertos y regiones inhóspitas hasta alcanzar casualmente y en el límite de sus fuerzas, aquella mítica ciudad sus inmensas construcciones abandonadas- con la única presencia viva de bárbaros trogloditas ocupantes de cavernas excavadas en las laderas de su perímetro externo.

Borges describe la profunda emoción que siente el romano al descubrir la monumental urbe, sus corredores, templos, estancias, y atrios en ruinas; y da razón de aquellos trogloditas habitantes de las afueras, uno de los cuales resulta ser el poeta Homero.

El relato del tribuno se convierte en la expresión de uno de aquellos *viajes* realizados por los exploradores del XIX y por artistas románticos del XX. Las imágenes que a partir de aquí presento son fragmentos de la aventura particular en la *Ciudad de los Inmortales* borginiana. La ilustradora construyó su proyecto a partir de una serie de fotografías privadas por el color deteriorado, el tipo de papel fotográfico y la indumentaria de los personajes, las hemos ubicado a inicios de los '70- que encontró casualmente en un contenedor de basura. Contemplándolas se asiste al viaje que un individuo solitario y treintañero aparentemente

de clase media alta, realizó a algún país surasiático en esa época. Allí coincidió con otros *viajeros* tal vez eran sus acompañantes desde el principio, un hombre y una mujer- y entabló contacto con extraños habitantes oriundos, de estrafalarios ritos. Visitó ruinas descomunales plagadas de inmensos ídolos de piedra. En el pórtico escalonado de un templo conoció a un sujeto anciano que bien pudo ser Homero. Y a otra mujer, exótica y hermosa. En lo que creemos el final del viaje, se le ve feliz.

Hay una foto distinta a toda la serie del viaje hasta en el tipo de papel que en ella incluye marco mientras que las otras están cortadas a sangre. No sabemos si dicha foto antecede o es posterior al viaje. Se trata de un plano general en el salón de una casa acomodada de la época. Es Navidad porque en un rincón vemos un árbol decorado con los típicos adornos *setentones* y espumillón plateado. La supuesta familia del sujeto posa frente a la cámara: la matriarca (¿) aparece en el centro sentada en un tresillo (pelo cardado y gafas graduadas de pasta *puntiagudas*). El marido, hijos y nietos están alrededor de ella. Descubrimos al protagonista de la historia sentado en el suelo entre las piernas de los otros. Apenas se le ve, sólo la cabeza asoma tímidamente. Esta serio.

En este *cuaderno de viaje*, se han seleccionado y ordenado la secuencia de imágenes anteriores según el hilo narrativo de Borges y el rumbo que le dicta su propio proyecto *encontrado*. Junto a textos de *El Inmortal*, incluye fragmentos de *Las Instrucciones para un Descenso al Infierno* de Doris Lessing. El resultado no sólo es posible, es cierto e impresionante. Por favor dejen al protagonista anónimo de las fotos vivir dentro de *su viaje*. No se empeñen en recuperarlo de allí para devolverlo a su realidad de origen. No hay color (fotos 10-19).

1 de noviembre de 1786. El empeño por contemplar este país me estaba superando; y ahora que ya lo he satisfecho volveré a querer otra vez y con pasión a los amigos y a la patria, y el retorno llegará bien deseable; aún más porque siento que los muchos tesoros que llevo no los tengo para mi uso privado, sino que me servirán a mi y también al resto, de guía y estímulo toda la vida. Casi podría decir que una vida nueva empieza cuando los ojos contemplan todo aquello que en parte ya conoces por dentro y por fuera. Todo es como había imaginado, pero nuevo. Y lo mismo puedo decir de mis observaciones, de mis ideas. No he tenido ningún pensamiento completamente nuevo, pero todo lo que estaba dentro de mi se ha concretado, se ha vuelto tan vivo, tan coherente, que puedo considerarlo nuevo.

(J. W. von Goethe, *Viaje a Italia*)

4. NOTAS AL TEXTO

- (1) Con *ruinas de la modernidad* me refiero a entornos físicos y restos constructivos que nuestra sociedad ha producido y convertido en inútiles, abandonándolos a su deterioro en espera de ser rehabilitados, o definitivamente desalojados o demolidos. El mismo arte ha generado lugares de este tipo: por ejemplo las construcciones monumentales del *land art* que se dejaron inacabadas en sus enclaves desérticos y solitarios como *reliquias prehistóricas de una nueva era espacial* (Raquejo, Tonia (1998) *Land Art*,

Madrid, Ed. Nerea, pág. 51). El artista Robert Smithson acuñó el término de *ruinas al revés* para algunas de tales ruinas de nuestra época, en concreto para los desguaces y vertederos, porque entendía que su proceso de gestación es justo el inverso del de una *ruina romántica*, aquella que aparece cuando el edificio cae. En la categoría que define Smithson es la acumulación de materia de deshecho lo que genera la ruina como enclave, luego el proceso de gestación aquí es inverso del *tradicional*.

- (2) En sus teorías artísticas Smithson defendía la noción de *entropía* como norma fundamental del universo, es decir, todo sistema ordenado tiende al caos. Para el artista la única solución pasaba por aceptar este hecho –la *solución entrópica*– y tratar de incorporar sus resultados a las acciones y vivencias de uno, al margen de lo bonitos o feos que parezcan.
- (3) Clemente, José Luis: “Montserrat Soto. La ruina de nuestro tiempo” en *El Cultural de El Mundo*, 18-12-2003, pág. 45.
- (4) Nos referimos a las pruebas puntuales que el *sujeto-incursor* deberá superar en el transcurso de su avance por el interior del *recinto*. Son parte ineludible de su destino que antes o después habrá de afrontar. Dichas pruebas pueden ser de muy diferente naturaleza y corresponden a *juegos subsidiarios* de la partida. En ellas se pueden ver implicados otros *sujetos incursores* o los propios *residentes* (recordemos su condición de *espectros del interior*).
- (5) El arte moderno y contemporáneo no sólo ha utilizado las ruinas históricas clásicas sino que en su apertura hacia otros espectros iconográficos y culturales ha introducido ruinas de ámbitos distantes y, por supuesto, lugares degradados propios de este tiempo –las *ruinas de la modernidad* citadas en la nota 1- otorgándoles la posibilidad de convertirse en objetos artísticos y en sitios de y para el arte.
- (6) En el sentido más pasional, de acción ritual y casi chamánica, siempre destacará Pollock como uno de los máximos exponentes de lo que podríamos llamar *creadores del yo*: artistas-*héroes* empujados a través de su obra a una suerte de viaje épico, trascendente e individual, siempre solitario y a veces, como en su caso, nunca terminado de asumir.

Con una actitud menos pasional en la acción y en el gesto pero igual de intensa y profunda en cuanto a compromiso personal de búsqueda interior y en lo atávico, encontramos a Stamos, Newman, y sobre todo a otros dos gurús de la época, Rothko (quien no admitía ser considerado *pintor de acción*) y Gottlieb. Ya a finales de los '30 y principios de los '40, estos dos últimos centraron su obra en lo mitológico. Trabajaron muy estrechamente intentando encontrar y desarrollar una estética representacional a partir de formas y códigos del lenguaje visual simples que se basaran en lo arcaico tanto a partir de lo prehelénico como de las simbologías grecorromana y cristiana así como de determinadas culturas indígenas americanas. En su opinión las artes arcaicas aportaban un contenido espiritual que resultaba accesible a cualquiera que estuviera familiarizado

con aquel lenguaje global, pues sus formas eran consideradas por ellos vestigios de las etapas originarias de la construcción de símbolos e imágenes. Son los años en los que intervienen en distintos medios de comunicación gráficos y radiofónicos para hacer pública su creencia en la importancia del relato mítico como base de nuestra cultura, de nuestra razón de ser y de nuestro comportamiento individual y social. Consideran fundamental esa recuperación de lo arcaico para la sociedad y su bienestar psicológico. No obstante advierten de la necesidad de leer los viejos mitos en términos modernos, desde la experiencia del hombre del siglo XX, y de obviar la versión clasicista y anecdótica de aquellos para buscar las verdaderas raíces ancestrales.

En cuanto al valor simbólico y lingüístico de tales búsquedas introducido por los expresionistas abstractos, quiero añadir un fragmento del artículo que el crítico Guillermo Solana escribió en *El Cultural* y titulado “Gottlieb, Logos Cósmicos” (21-11-2001):

En torno al Expresionismo abstracto se tejió una mitología del gesto pictórico: el gesto concebido como una acción radicalmente espontánea, como un acontecimiento irreplicable. Pero en realidad, la pintura de los expresionistas abstractos tendía hacia el signo codificado, el signo-tótem, el pictograma infinitamente replicable. Esa fue la tendencia emblemática del Expresionismo abstracto, el Emblematic Expressionism (como lo llamó el crítico Harold Rosenberg) del cual participaron Motherwell y David Smith, Rothko y Barnett Newman y desde luego Adolph Gottlieb. Todos ellos rindieron tributo en su pintura al signo emblemático: una forma simple plantada en medio de un campo pictórico vacío y claramente contrastada con el fondo. El signo podía ser más icónico, como en los óvalos y bandas verticales de las Elegías de Motherwell, que evocaban, según el artista, el falo y los testículos del toro y, en un plano más universal, la unión de lo masculino y lo femenino, de la muerte y la vida. O podía ser más estrictamente abstracto, como los rectángulos flotantes de Rothko o el “zip” característico de Newman. Pero ya fuera icónico o abstracto, la presentación enfática y la repetición tendía a prestar al emblema una autoridad incuestionable: la autoridad de una firma, de un sello oficial o de una marca registrada.

- (7) Momento que se inicia con el influyente *Presente Eterno* de Giedion escrito en 1961. Podrían también citarse los '60 como época de nuevos hallazgos arqueológicos y de revisión de los descubrimientos ocurridos durante el XIX y primeras décadas del XX a la luz de éstos últimos. La euforia que trajo la era espacial, los viajes a la Luna, la posibilidad de conquistar nuevas fronteras en el firmamento, que inspiró estéticas y planteamientos constructivos como los del *land art*. Por último, los discursos ideológicos anti-sistema y la alta consideración que en este tiempo de cambio se da a modelos de vida alejados en la medida de lo posible de la civilización occidental dominante, y poseedoras de una supuesta pureza del hombre en su relación con los semejantes y con el entorno natural; y en esa misma línea, las reivindicaciones que se hacen de las minorías étnicas.

5. RELACIÓN DE IMÁGENES

Fotogramas de la película *Roma* de F. Fellini. *Incursores penetran en el recinto de una ruina. Los espectros residentes los observan desde el muro. Unos y otros se descubren. Los residentes se consumen en un deterioro imparable: la entrada de los incursotes ha contaminado la atmósfera espacio-temporal estancia del interior.*



Reproducciones de *El Inmortal*, ilustrado por Sandra Illana.



