

2004. 126
JAIA LORE ARTEAN

CIRCO

FUNCIONES, CAMPOS Y RUIDOS.

JUAN RUESCAS.

Imagen de la portada: "Andy con plátanos y autorretrato", Billy Name, 1967



Cuando pinto: Miro la tela y decido los espacios correctamente. Pienso: "Bueno, esto parece adecuado aquí en esta esquina", y entonces digo: "Oh, sí, éste es el lugar al que pertenece". Entonces vuelvo a mirarla y digo: "El espacio en ese rincón necesita un poco de azul", y pongo mi azul, y entonces vuelvo a mirarla y aquello parece azul y luego tomo mi pincel y lo muevo por allí y todo se pone más azul. Y resulta que hay que espaciarlo, de modo que tomo mi pequeño pincel azul y le pongo azul allí, y luego tomo mi pincel verde y coloco mi pincel verde por encima y le pongo verde, y luego retrocedo y la miro y veo si los espacios quedan bien. Y luego -a veces los espacios no quedan bien- tomo mis colores y pongo otro poquitín de verde por allá y entonces si los espacios quedan bien, la dejo en paz. (1) -Andy Warhol

Miente Warhol, como casi siempre, pero, como casi siempre, hay una razón. Es el deseo de que todo sea así de leve, de inofensivo. Sin embargo, hay decisiones que tomar -aterradoras- y lo sabe. La mano es el monstruo temido que arrastra a un territorio demasiado cercano, sanguíneo. La mano es el garabato, el arabesco, (2) el inconsciente y el papel en contacto directo, sin apenas paso por la consciencia. Es la erótica del roce del lápiz y la superficie en blanco, nuestros dibujos telefónicos, el <gesto>, expresivo, neurótico, inevitable, particular de cada uno, de cada cultura. La mano hace que arte y vida sean la misma cosa, (3) caligrafía (4) y ornamento, la expresión y lo expresado a un tiempo, el graffiti. (5) Es el espectáculo, el acontecimiento del momento creativo, el performance si hay invitados..., el instante artístico se fabrica en el momento mismo de su concepción. La grabadora encima de la mesa hace que todos se comporten de forma distinta; la representación ha comenzado pero sin guión porque el guión lo escriben todos a la vez. Ya no hay diferencia entre

21. Esta función habrá alcanzado la esperada complejidad en la medida en que se haya vuelto un proceso más o menos caótico, es decir, que finalmente alcance una autonomía respecto de sus condiciones iniciales.

22. He aquí la contradicción: el documento primigenio del presente texto es una mapa de relaciones entre razonamientos/ejemplos que permite tantas exposiciones como veces se intente y, sin embargo, el modo de materializarlo necesita de una linealidad.

23. Desde el punto de vista de la técnica, este modo de actuar ha existido desde siempre. Sin embargo, la evidencia de este procedimiento consciente, en pintura, lo encontramos más recientemente en aspectos parciales de la obra de L. Gordillo y, después, en J. Uslé.

24. Un juego queda definido por las reglas de actuación de los elementos funcionales ó <botones> que lo integran. En pintura observamos, últimamente, la aparición de obras que cuentan con esta intervención visual del espectador, y, con ese fin, queda el cuadro poblado de elementos que éste puede utilizar.

25. Como ha escrito F. Soriano, el diagrama es el mínimo elemento gráfico de todos los posibles.

26. El "Perro semihundido" de Goya es un primer ejemplo donde el objeto comienza a quedar disuelto en pinceladas que lo harán finalmente desaparecer. Importa que el cielo que pinta el cuadro pudiera estar compuesto por las mismas unidades básicas de actuación que el objeto-perro, con ligeras variaciones. Las pinceladas-perro son igual de pinceladas que las pinceladas-contexto.

27. Existen infinidad de ejemplos en la pintura de la última década que ilustran la heterotopía de Foucault, donde las heterogeneidades se dan, a la vez, en el campo de la textura, la escala, el grado de abstracción: A. Lacalle, F. Koons...

28. Como el tapiz de Semper, existe una coordinación/no-subordinación entre los distintos hilos de la realidad construida.

29. El mapa que redescribe una realidad compleja precisará de un parámetro síntesis de otros tantos, o bien de la superposición de varios mapas sencillos.

30. Podemos hacer una lectura de la realidad como sumatorio de lecturas parciales en base a parámetros convencionales (temperatura, distancia, fuerza...) o en base a parámetros empíricos inventados (intimidad, transparencia, incertidumbre...).

31. También en el mejor "pintoresquismo" de composición de Le Corbusier encontramos resuelto el encuentro entre elementos pertenecientes a los dos mundos, academicismo y pintoresquismo, ó, en términos de G. Deleuze, espacio "estriado" y espacio "liso".

32. El devaneo, el close-up, la pausa, el encuadre total, el detalle, la búsqueda de un color sobre otro..., hacen de la percepción del cuadro una acción irrepetible.

33. Desde el Pop es fácilmente asimilable que distintos tipos de pintura adquieran un valor equivalente en el mismo cuadro. Rauschenberg, por ejemplo, mezcla la serigrafía en blanco y negro con la pincelada del expresionismo abstracto.

34. Iconos, llamadas, botones..., existe toda una iconografía asociada al mundo informático que está relacionado con cuanto es <user friendly>.

35. Las cosas siempre significan cosas..., en Jasper Johns existe una ambigüedad deliberada que pone de manifiesto la convivencia casi obligatoria entre el hecho plástico y su significado.

36. En L. Gordillo, viajan juntos elementos disonantes sin solución de continuidad. Las capas, finalmente, pueden estar yuxtapuestas en lugar de superpuestas.

NOTAS.

1. Warhol, Andy, *The Philosophy of Andy Warhol (From A to B and Back Again)*, Harvest Books, 1975.
2. Para Juan Navarro "en todo lo construido nos gusta redescubrir una impronta manual..."
3. En el llamado *action painting* y en el expresionismo abstracto el 'momento productor' es, a la vez, un momento vital de máxima intensidad, por lo que la obra recibe, inevitablemente, toda la carga emocional de la mano que, en otros casos, queda diluida.
4. Las 'tachaduras', 'subrayados' y 'tics' en Cy Twombly son el rastro, tal cual, del pensamiento en el instante mismo de ser pintado.
5. La obra, cambiada de contexto, en J. M. Basquiat consolida una forma de expresión cuyo origen está en la 'pintada' estetizada. Para Basquiat, pintar el ojo de un rostro equivale a la caricatura del ojo o al vocablo 'ojo' sobre el propio rostro.
6. La libertad de acción que permite el *loft*, -como ha escrito I. Ábalos, la abundancia de metros cúbicos desprogramados-, es equivalente a la del lienzo de gran formato que allí se realiza.
7. En J. Johns, la pintura está por encima del mensaje o la idea: "un mensaje es aquello que no podemos evitar decir, no aquello que no habíamos propuesto decir..."
8. Según T. Osterwold, "...el término *factualists* podría reemplazar al de *pop art*..."
9. En A. Siza, por ejemplo, el papel está siempre lleno, y allí "se entrelazan" [...] "una serie incompleta de superposiciones" según ha escrito W. Curtis.
10. La re-acción ante el primero de un serie de tres, pintados a un tiempo, se hace desde mas lejos, puesto que la visión del anterior ha llevado a su olvido momentáneo.
11. El mejor ejemplo de series, como evidencia de que las cosas "sólo son aproximadamente ellas mismas" (Ortega), la encontramos en Warhol.
12. Es la *caja de resonancia* de Juan Navarro.
13. Valga esta descripción como definición de 'arte conceptual' donde, al final, la técnica deja de ser protagonista puesto que autor y espectador ya no se enfrentan en el instante mismo de máxima visibilidad.
14. En J. Beuys, la escultura comienza con el <moldeado> de la idea, es decir, utilizando sus 'ataduras' físicas para convertir el problema en un problema propio de la escultura y, desde las formas, <re-form-ular> las ideas.
15. Entendemos así muchos de los procesos de materialización de E. Miralles donde los problemas se ponen rápidamente en términos de forma para, ya desde la forma, establecer el diálogo.
16. En Rauschenberg, la disposición previa de fotomontajes, a modo de pre-collage sobre el lienzo, es el necesario pre-supuesto para que la acción posterior tenga sentido.
17. E. Guigon ha escrito acerca de Saura: "...alcanzar la deseada lentitud y la rapidez certera [...] el vértigo y la convalecencia del acierto..."
18. Es el caso de Saura cuyo modo de <ataque> pudiera entenderse como un número indeterminado de iteraciones de: sombra, estructura, desarrollo de la estructura, ...y sombra. Alfonso Fraile, donde también podemos adivinar dos velocidades, llama a la marcha rápida <castigos>.
19. Duchamp abre el camino de "pensar" el experimento antes de su <puesta en forma>.
20. Podríamos fabricar una sección típica, tipo, de pintura, en Saura, o en Pollock. El procedimiento sirve de bastidor a la pincelada 'libre'.

teoría y práctica porque teoría y acción son la misma cosa: 'se actúa pensando' y 'se piensa actuando'. El cuadro inmenso y el espacio magnífico del *loft* son lo mismo.(6) Disueltos los límites entre vida y arte, sólo existe el <hecho>.(7) Autor, tema, mensaje... todo desaparece en el momento de la percepción del *fact*, autónomo, cuyo mensaje es el propio *fact*.(8) Una suerte de positivismo donde sólo lo que está importa, sin tiempo/lugar para convocar nada más. Se re-acciona con lo que figura; lo pre-existente no nos pertenece, ya estaba allí antes; se colisiona con un pre-supuesto. Parece que el problema no es el del plano en blanco; por él cruzan infinitos vectores: el problema es el contrario.(9) Su complejidad ha aumentado y ahora la mano, por sí sola, no sirve.

Lo contrario a la mano es la distancia. Cuanto menos propio, menos problema. Y hay muchas fórmulas de alejamiento. La multiplicación, por ejemplo, hace que el pintor que se enfrenta a una serie esté más alejado del objeto-cuadro.(10) El objeto multiplicado con ligeras variaciones hace, además, que su representación quede sustituida por una imagen mental del propio objeto.(11) La abstracción también es una forma de desaparición, sustituyendo materia formal por su contenido, o su vehículo(12); hechos, finalmente plásticos, pero cuya última intención/resultado no es esa <plasticidad>.(13) La abstracción permite que el objeto pueda no ser concebido como objeto, sino como síntesis momentánea de un diálogo cíclico, continuo, entre temas y formas. Para algunos escultores contemporáneos, las ideas se re-formulan a partir de las formas y viceversa, en un proceso que es un *continuum*.(14) Para algunos arquitectos el proceso es similar, traduciendo los condicionantes a formas y, como formas, haciéndoles encontrar finalmente su lugar.(15)

Si el dibujo es una acción en el tiempo, tiene una velocidad asociada. Atacar con varias velocidades, simultáneas, es otra forma de alejamiento. Es posible despersonalizar la dinámica expresiva mediante un dibujo expuesto fríamente que, sin embargo, está acentuado por la casualidad, por una cierta dosis de *accionismo*.(16) Lentitud versus rapidez certera,(17) ritmos que se complementan porque una expone sin mancharse y la otra duda y se equivoca, y el círculo se cierra para poder recomenzar.(18)

Esta combinación de abordajes da pistas. Lo que surge en principio como modo de evitar la cercanía es también un material de proyecto puesto que inventar las formas es tanto como inventar los procedimientos que las producen.(19) Enfrentarse a un lienzo de dimensiones inabarcables es posible si se lleva en los bolsillos un catálogo de figuras estilísticas pre-cocinadas, o una sección de pintura.(20) Elaborar un sistema de reglas no es post-poner indefinidamente la toma de decisiones acerca de la forma sino inter-ponerlas en cada uno de esos pasos hacia una formalización. El logro está en que los saltos, siempre subjetivos, son saltos menores, luego mas controlados, y quizá menos en el vacío. Podría entenderse que los documentos resultantes de cualquier proceso no están concatenados linealmente como en el camino hacia un fin último, sino que todos ellos dispuestos en el espacio con-forman una función compleja.(21) Es el mapa semántico. Ya no interesan tanto los significados aislados como el entramado de relaciones entre unidades. La redacción del argumento resulta más equívoco que una cartografía de relaciones entre elementos.(22) Desaparecen los contenidos, o son menos visibles, a favor de sus vínculos porque, además, esos contenidos están en movimiento y se retro-alimentan.

En el cuadro, la función compleja es efectiva. Si se aplican, en toda la superficie de la tela, unas mismas reglas gráficas, se consiguen motivos sistemáticos cuya puesta-en-forma da infinitos casos particulares de una misma matriz.(23) También en arquitectura el procedimiento genera documentos que, después, pueden entenderse exclusivamente en términos gráficos. Detección de conflictos, registro de saltos, salidas posibles... todo puede hacerse en clave gráfica siempre que la herramienta sea lo suficientemente operativa. Con su correspondiente traducción, la realidad puede ponerse en términos convencionales de arquitectura, entre otros. El campo más figurativo de la geometría queda sustituido, de momento, por un mundo mucho más abstracto, menos predecible, el del juego gráfico,(24) cuyas reglas son el propio proyecto. Así, es posible inter-actuar simultáneamente en niveles y momentos distintos, lo cual hace del diagrama(25) el recurso gráfico idóneo, pues la función compleja -que es el proyecto- está en movimiento.

Sean cuales sean esos elementos a con-jugar, en pintura siempre podemos reducirlos a elementos discretos de color. Píxeles o pinceladas,(26) el elemento resultante de discretizar la realidad pintada tiene escala y, como consecuencia, grado de abstracción, pero también "forma", aunque acotada. Sea cual sea la superficie, siempre podemos re-describirla en forma de campo regido por uno o varios parámetros de color/textura/brillo... Pero ¿y si se pretende que los elementos funcionales no sean unidades de representación sino que sean elementos de la propia realidad? En este caso el problema de la re-descripción es el mismo, eso sí, de una realidad compuesta por elementos heterogéneos,(27) una serie de sistemas no-subordinados.(28) Sin embargo, la superposición de mapas(29) hace necesario que la información sea asimilable mas allá de su amontonamiento. ¿Acaso no precisa la fragmentación de la realidad de una posterior re-integración?(30)

No necesariamente. El esfuerzo que en su día hiciera el cubismo sintético(31) por fusionar las partes, los encuadres, los momentos, gracias al artificio de la transparencia fenoménica, es menos necesario desde el momento en que se considera que aquella materialización no es más que una de las infinitas posibles y que, además, el número de capas se ha multiplicado. Incluso si el encuentro entre elementos está resuelto, ni siquiera la percepción de esa síntesis es unívoca.(32) De modo que el sistema de campos superpuestos, que pudiera llegar a entenderse, quizá sea operativo pero demasiado concluyente. Se busca, por tanto, la forma de una solución cambiante.

Yuxtaposición. La herencia del ordenador es el marco ensamblador que permite con-jugar capas distintas sin ante-poner unas a otras.(33) En pintura, niveles tan distintos como el expresivo-manual y el expresivo-mecanizado pueden convivir con estratos de funcionamiento,(34) o el omnipresente de significado.(35) En lo construido, sobra nombrar la serie de niveles desde los que se define. La resolución instantánea o la no-resolución es función de cada momento y la aparente des-coordinación puede no resolverse hasta su vuelta al plano de la realidad, una realidad de unidades vibrantes, donde ya no hay condiciones que garantizan una estabilidad definitiva sino que están diseñadas para vivir en ella. Quizá sea éste el modo de los ruidos.(36)