

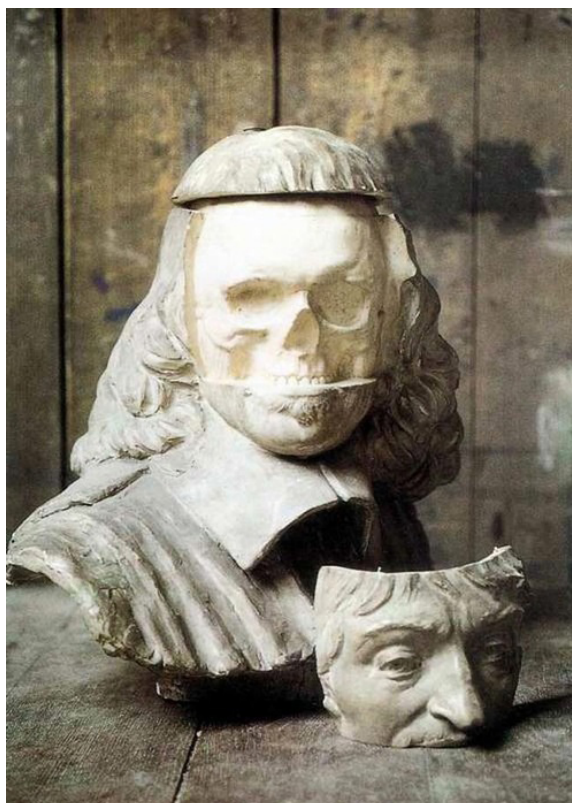
SER OBJETO

David Bestué

En una ocasión realicé una fotografía en la que intenté desdibujar la relación entre un cuerpo y una caja. Como escultor, siempre me ha interesado el límite entre el sujeto y el objeto. El problema del cuerpo es el tiempo, esa desconexión que lleva a lo animado a perder su orden y forma, con una muerte física, literal, que acecha a lo vivo desde fuera y desde dentro.



Quizás uno de los ejemplos más literales entre lo animado y lo inanimado sea un fósil, por su naturaleza medio animal medio mineral. Esa tensión también la encontramos en el propio esqueleto. Los huesos tienen algo de primera escultura, de estructura interna que acaba saliendo a la superficie. La transformación de una cabeza en un cráneo, con el paso del tiempo, debería resultar del todo aterradora para los antiguos. Quizás por eso las imágenes de lesiones de futbolistas son tan desgarradoras, porque muestran algo que debería permanecer oculto.





En muchas culturas los esqueletos «enemigos» se reutilizaban para hacer objetos como tazas o flautas. El cuerpo se transformaba en trofeo. Lo mismo sucedía con fragmentos de animales cazados.



Se intentaba conservar el cuerpo ya inerte mediante un proceso de secado o momificación, como si el material guardara algún residuo de lo vivo. En la antigua cultura Paracas del actual Perú, los huesos de los antepasados se envolvían en varias capas de tejidos hasta formar un fardo que se colocaba en las estancias domésticas, conviviendo con los vivos. La cultura Chinchorro realizaba una versión de esta costumbre aunque en este caso mezclaban los huesos con barro y ramas y modelaban un retrato de la persona fallecida (algo de esta intención pervive en la práctica de la taxidermia).



En la película *A Bucket of Blood* (1959), dirigida por Roger Corman, se lleva al límite esta tensión entre lo vivo y lo representado: en ella el protagonista busca realizar esculturas lo más realistas posibles, lo que le lleva a asesinar y recubrir de arcilla a una serie de personas y animales.



Las «esculturas» de esta película se asemejan a una serie de moldes realizados a partir del siglo XIX en Pompeya. El arqueólogo Giuseppe Fiorelli detectó que al descomponerse, los cuerpos de los habitantes de la población que no habían conseguido huir formaban un hueco bajo las capas de ceniza solidificada. Al verter yeso sobre estos huecos se positivaba su contorno.



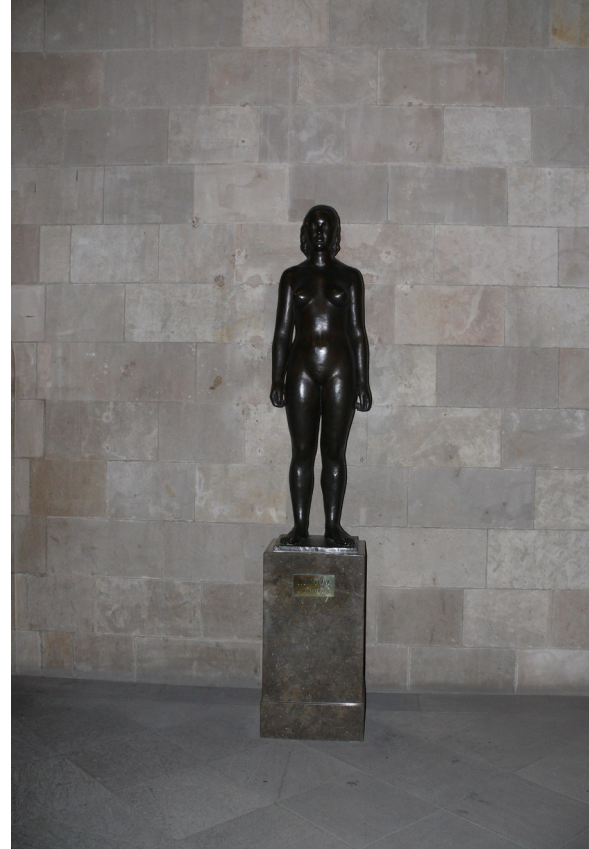
Las posiciones crispadas que revelan estos moldes contrastan con las posturas gráciles de las esculturas clásicas halladas en este mismo lugar y que se encuentran en el museo arqueológico de Nápoles. Muchas de estas posturas fueron replicadas por mimos como Étienne Decroux, quien en sus inicios actuaba con la cara tapada bajo una máscara para centrar la expresión en el cuerpo, pintado de blanco.



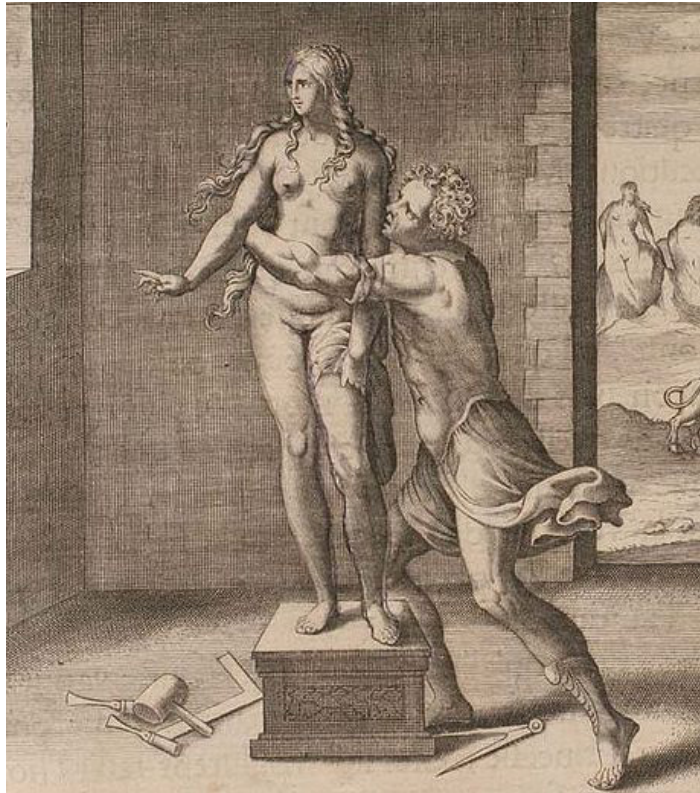
También iba pintado de blanco el torero Tancredo López cuando a finales del siglo XIX comenzó a realizar un espectáculo que consistía en situarse sobre un pedestal en medio de una plaza de toros simulando ser una estatua para que el toro no lo embistiera.



Paralizar el cuerpo, dejarlo en una postura durante un tiempo indefinido, ha sido una estrategia utilizada por las esculturas humanas en la calle o por los culturistas, que en las exhibiciones públicas exhiben su cuerpo estáticamente, imitando igualmente posturas clásicas. Los culturistas modelan su propio cuerpo, como si fueran escultores de sí mismos (de hecho suelen cubrir su piel con un aceite «bronceador» para tener una apariencia metálica).



El escultor *noucentista* Josep Clarà trabajó durante muchos años con una modelo aragonesa llamada Adela. Su «presencia» es perceptible en obras como *Puixança*. En unos diarios del escultor publicados recientemente se desvela que estuvo enamorado de su modelo, si bien nunca fue correspondido. Ese desengaño le llevó a esculpirla repetidamente, como si la práctica escultórica fuera una solución fallida por poseer un cuerpo.



Quizás Josep Clarà pensaba en el mito de Pígalión, recogido en *Las Metamorfosis* de Ovidio, donde se relata la historia de un escultor que realiza una estatua tan perfecta que acaba adquiriendo vida y nombre, Galatea (en *Las Metamorfosis* aparecen otras transformaciones: humanos que se transforman en río, piedras o laurel, cambios de material).

Este mito no deja de ser una versión del origen bíblico del hombre, formado a partir de barro, que también ha dado lugar a la leyenda del Golem judío o, más recientemente, a las tallas de Vírgenes que sangran y Niños Jesús que se escapan de las iglesias.





Mitos e historias que en la actualidad nos resultan inverosímiles porque el escultor modela desde fuera, dejando un interior macizo y opaco. Para cobrar vida, el escultor debería replicar las vísceras, los órganos, como sucede en las figuras anatómicas.



Entender el cuerpo como un mecanismo: Un escultor-científico en su laboratorio (no en su taller) reproduce todo el cuerpo, interior y exterior, como se relata en *Frankenstein*: de la representación a la presencia viva. Este relato ha sido origen de otras versiones más recientes ligadas al avance de la tecnología como *RoboCop* o los replicantes de *Blade Runner*.



En la actualidad este objetivo parece cada vez más posible, al estar ligado a la evolución de la inteligencia artificial y la fabricación de órganos humanos a partir de células madre. Recientemente ya se han comercializado en Estados Unidos hamburguesas realizadas con carne sintética. Quizás este ejemplo de carne manufacturada sirva de punto de partida para imaginarnos a un escultor realizando una escultura de un modo tan exacto que esta cobre vida. Cobrar vida para extraer de una vez por todas esa mancha de muerte que tiene toda escultura.