



Universidad de Granada

# **El Cielo Cremaster de Matthew Barney y las Influencias de Giordano Bruno**

**Anca Luiza Sirbu**

**Director de Tesis: Santiago Vera Cañizares**

**Programa de Doctorado: Historia y Artes**

**Facultad de Bellas Artes**



UNIVERSIDAD DE GRANADA

# El Ciclo Cremaster de Matthew Barney y las influencias de Giordano Bruno

---

Tesis doctoral

**Anca Luiza Sirbu**

Director de Tesis: Dr. Santiago Vera Cañizares

Programa de Doctorado: Historia y Artes

Línea de Investigación: Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica

Facultad de Bellas Artes Alonso Cano

Universidad de Granada

2019/20

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales  
Autor: Anca Luiza Sirbu  
ISBN: 978-84-1306-649-3  
URI: <http://hdl.handle.net/10481/63922>

# El Ciclo Cremaster de Matthew Barney y las influencias de Giordano Bruno

## CONTENIDO

Agradecimientos .....	5
<b>Resumen .....</b>	<b>6</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>7</b>
<b>Parte I: Entre lo antiguo, lo moderno y lo postmoderno: Un recorrido por los mundos de Matthew Barney Y Giordano Bruno .....</b>	<b>27</b>
1. Presentación, descripción y análisis del Ciclo Cremaster de Matthew Barney .....	27
2. Entre hermetismo, cábala, magia, filosofía y arte: un acercamiento al mundo de Giordano Bruno.....	86
<b>Parte II. El Ciclo Cremaster y las influencias de Giordano Bruno.....</b>	<b>109</b>
1. El eclecticismo como elemento reconciliador e innovador .....	109
2. El elemento autobiográfico como elemento constitutivo .....	129
3. Lo fantástico .....	139
3.1. La imagen simbólica .....	139
3.2. Lo fantástico dentro del Ciclo Cremaster .....	145
3.3. Los emblemas del Ciclo Cremaster y los emblemas de los Heroicos Furores .....	152
4. La máquina de la memoria .....	173
4.1. La mnemónica de Barney .....	181
4.2. Estructura cíclica y circular.....	197
4.3. Sistema de clasificación .....	204

5.	La magia .....	214
5.1.	Magia y naturaleza: entre demonios e híbridos .....	217
5.2.	El vínculo de los vínculos: <i>Vinculum Vinculorum</i> .....	231
5.3.	La potencia represiva del mago .....	235
5.4.	La metamorfosis del mago.....	239
5.5.	La manipulación mágica .....	247
6.	Imágenes de culto: la poderosa muerte .....	260
6.1.	Eros y Thanatos.....	266
6.2.	Shakespeare y Bruno.....	272
	<b>Conclusiones</b> .....	279
	Anexo 1 .....	283
	Giordano Bruno y los masones. El legado de los rosacruces .....	283
	Anexo 2 .....	298
	La Masonería y los mormones en los <i>Cremasters</i> de Matthew Barney ...	298
	<b>Bibliografía</b> .....	302

## AGRADECIMIENTOS

Deseo ofrecer mi más profundo agradecimiento a mi director de tesis, Dr. Santiago Vera cañizares, por su paciencia y su apoyo, así como por su ideas que me mantuvieron en el buen camino con esta tesis doctoral. Deseo dedicar este trabajo de investigación a mi esposo, quien se ha mantenido siempre a mi lado, con apoyo y amor, y también a mis padres, quienes han sufrido la lejanía y la añoranza de no tenerme a su lado, a la vez que me han apoyado sin reparo todos estos años.

Anca Luiza Sirbu

## RESUMEN

*La presente tesis representa un intento crítico para abordar el concepto de continuidad en el pensamiento artístico, de su interdisciplinaridad y de su valor artístico basado en el estudio de caso de una obra artística única en su tipo. El Ciclo Cremaster de Matthew Barney es una producción artística notoria y enigmática al mismo tiempo, que ha suscitado mucho debate y dividido las opiniones de los críticos y del público, sin llegar, sin embargo, a concluir de manera definitiva el proceso artístico de Matthew Barney, ni los significados de la obra, ni su impacto en el público. Sin renunciar a las interpretaciones ya existentes y apoyándonos en ellas, esta investigación propone abordar una nueva dimensión al análisis de la riqueza del Ciclo Cremaster. Esta nueva perspectiva se orienta a la interpretación de la obra integrándola dentro de la época renacentista, buscando parecido tanto a nivel de ideas y contenido como en las formas que ilustran dichos planteamientos. La hipótesis que manejamos es la de contemplar al Ciclo Cremaster como una especie de manifiesto contemporáneo de los sistemas desarrollados por los eruditos neo-platónicos durante el Renacimiento, y en particular por el filósofo y libre pensador Giordano Bruno (1548-1600), cuyos tratados sobre el cosmos, la memoria, la imaginación, la magia y la imagen se condensan en una “maquina mágica de la memoria” que podría ser una significativa precursora del trabajo de Barney. El hecho de demostrar que pueden existir patrones que se repitan en la obra de estos dos personajes, aunque se desvirtúen los entornos originales, ayuda a reinsertar la vida renacentista dentro de la actualidad y pone bajo una interrogante la dirección lineal del tiempo y de la vida, optando por una visión cíclica de los mismos.*

## INTRODUCCIÓN

Como primera línea de esta introducción consideramos apropiado explicar cómo ha surgido y ganado cuerpo la idea de la presente tesis doctoral, en qué ambiente y en qué periodo. Cabe destacar que, tanto la introducción al arte del artista estadounidense Matthew Barney como al mundo del filósofo renacentista Giordano Bruno, sucedió durante la formación doctoral, en los cursos impartidos en la facultad de Bellas Artes Alonso Cano. Primero conocimos la obra y vida de Giordano Bruno y después la obra *El Ciclo Cremaster* del artista Matthew Barney. Al conocerlos, experimentamos una sensación de rareza y familiaridad al mismo tiempo, y, por muy contradictoria que suene esta afirmación, teniendo en cuenta los términos tan opuestos, pensábamos que estos dos personajes podrían estar interrelacionados por algún tipo de trama que nos resultaba invisible en aquel momento, pero que estábamos dispuestos a descifrar y revelar en esta investigación.

Lo primero que notamos fue el uso que hacía el artista Barney de los mitos, de la religión y de la magia, y como los implementaba dentro de su creación artística, al mismo tiempo que descubríamos la importancia que daba el filósofo renacentista Bruno a la imagen, y de cómo éste utilizaba la pintura para ilustrar sus conceptos. Empezamos a buscar posibles paralelismos entre la obra *el Ciclo Cremaster* y los escritos y diagramas de Giordano Bruno, con la pretensión de hallar lazos de unión entre el artista y el filósofo que nos permitiera situarlos en un momento temporal de sus obras en donde podíamos mostrar las similitudes de sus ideas, acercándolos temporalmente, siendo muy conscientes de la brecha temporal existente entre ellos. El factor tiempo representa una dificultad añadida, ya que el artista y el filósofo están separados por más de cuatrocientos años. La otra dificultad reside en el hecho de que, aunque los dos pertenecen a la esfera de las humanidades, son representantes de dos áreas de conocimiento diferentes y autónomas. Sin embargo la filosofía



y el arte han podido coexistir desde tiempos ancestrales y para muchos pesadores existe un vínculo estrecho entre el arte y la filosofía. Hay veces en que una obra de arte ha visto la luz gracias a los conocimientos filosóficos que poseía el artista y en otras ocasiones es la propia obra de arte la que da pie a la elaboración de una reflexión filosófica. Schopenhauer concebía la filosofía como arte, no como ciencia, y entendía al artista y al filósofo como un binomio, porque ambos, al entregarse a la visión contemplativa, están en contacto directo con las esencias de las cosas<sup>1</sup>.

Al igual que el artista, el filósofo profundiza en las vías de la intuición y se ayuda de las imágenes para acceder a los más profundos conocimientos de la vida, del tiempo, del entorno. Esta relación entre la imagen y la razón ya la había advertido el filósofo Giordano Bruno, pensador con espíritu rebelde, indómito, ansioso de desafiar los dogmas y las jerarquías. Un alma inquieta que intentó combatir contra los rezagos de la intolerancia y la superstición en una época en la que, aunque volvió a “renacer”, no terminaba de desembarazarse del oscurantismo. Gran libre pensador e incitador al cambio, sea éste de índole filosófico, astronómico<sup>2</sup>, religioso, artístico, social o incluso hasta político<sup>3</sup>,

---

<sup>1</sup> En su tratado *Neue Paralipomeda*, Schopenhauer afirma:

“Incluso si algún día la filosofía alcanza la perfección suprema, nunca logrará, con todo y con el conocimiento del ser mismo del mundo, hacer superfluas las otras artes. Por el contrario, continuamente tendrá necesidad de ellas como una interpretación indispensable.”

SANS, Edouard, *Arthur Schopenhauer*, Cruz O., México D.F., 1995, pág. 25.

<sup>2</sup> Como astrónomo supero la teoría copernicana afirmando que el Sol era meramente otra estrella más en un universo infinito, en donde la Tierra no era el único planeta habitado por seres inteligentes, animales y vegetación: “(...)el universo es uno, infinito, inmóvil... No es capaz de comprensión y por lo tanto es interminable y sin límites y a ese grado infinito e indeterminable y por consecuencia inmóvil”. BRUNO, Giordano. *De la causa, principio y uno*. Losada. Buenos Aires. 2011. Quinto dialogo, pág. 135.

<sup>3</sup> Según Ioan P. Culianu, los planteamientos que Bruno defiende en su obra *De vinculis in genere* (1591) conllevan un sentido político, ya que se ocupa de la manipulación psicológica de masas, acción que Culiano identifica con la labor del estado. CULIANO, Ioan, *Eros y magia en el Renacimiento*, Siruela, Madrid, 1999. Al mismo tiempo, el posible sentido político de la obra de Giordano Bruno se da también por asociación, ya que éste frecuentaba asiduamente las grandes casas reales como la de Enrique IV. Vagando por Europa en busca de apoyo contra el poderío creciente hispano-austriaco en Italia, buscó apoyo en la monarquía francesa representada por Enrique III, en la Inglaterra isabelina rica en caballeros y poetas y en la Alemania luterana. De regreso a Italia, cuando la conversión al catolicismo de Enrique IV

cuya obra ha sido muy debatida tanto por sus contemporáneos como por los intelectuales posteriores a su época, Bruno ha reservado un lugar de honor a la imagen y la imaginación: como capacidad del espíritu para forjar imágenes y como herramienta poderosa para transformar al ser humano y a los mundos<sup>4</sup>. Junto a los símbolos de la Cábala judía, a los jeroglíficos egipcios, a creaciones visuales propias (Bruno, aunque no fue un artista plástico, realiza dibujos, esquemas y diagramas que bien podrían haber sido hechos por un artista), la imagen artística representó un pilar importante para albergar y propagar sus conceptos. La producción artística del Renacimiento estaba bajo la tutela cautelosa y conservadora de la Iglesia y del Estado, y la imagen pintada era uno de los métodos más hábiles y efectivos para crear y conservar la fe cristiana. Llenas de simbologías cristianas y no tan cristianas<sup>5</sup> las imágenes estaban subordinadas al gusto y a la necesidad eclesiástica y política, quedando en segundo lugar los posibles intereses artísticos y personales del artista/artesano<sup>6</sup>. Giordano Bruno acudió a ellas, sea porque eran adecuadas para expresar lo deseado por el filósofo o porque eran el único muestrario de

---

parecía anunciar una época de mayor liberalismo y tolerancia en Italia, pagó el precio de su exagerado optimismo muriendo en la hoguera en el año 1600. Giordano Bruno había predicado, durante su peregrinaje por Europa, la inminente llegada de una reforma general del mundo. Ésta se basaba en el regreso a la religión egipcia, que se enseñaba en los tratados herméticos y que haría superar las diferencias religiosas mediante el amor y la magia, teniendo como fundamento una nueva versión de la naturaleza, lograda mediante ciertos ejercicios herméticos de contemplación. Bruno había predicado esta religión en Francia, Inglaterra y Alemania, ocultándola detrás de formas mitológicas. YATES, Frances, *Giordano Bruno y la tradición hermética*. Ariel. Barcelona. 1983.

<sup>4</sup> Giordano Bruno defendía la hipótesis del Universo infinito, conformado por una infinitud de mundos cada uno con su sol, planetas y demonios. Bruno, cuando aludía a los demonios englobaba todo ser mágico, sea este dios, espíritu, fantasma o diablo.

<sup>5</sup> Durante la época renacentista floreció el interés por las culturas antiguas, tal como la greco-romana, la judaica y la egipcia, acercando al hombre renacentista a un lenguaje con una incomparable riqueza semántica, simbólica y mágica. La mitología, y en especial la greco-romana, encontró en el hombre renacentista un fiel admirador y promotor, al ayudarlo a expresar nuevos valores estéticos, como la belleza del cuerpo humano y su desnudez. También lo acercó al pensamiento mágico antiguo, puesto que en el periodo renacentista la alquimia y la magia fueron corrientes alternativas que irrigan el pensamiento de la época.

<sup>6</sup> El concepto del artista y de arte, tal como lo entendemos hoy día, es relativamente nuevo, ya que data aproximadamente del siglo XIX. Durante los periodos anteriores el artista/artesano tenía que adaptarse a los gustos de los mecenas que le protegían. Las artes plásticas servían para hablar sobre algo, normalmente narraban las historias bíblicas o de las figuras eclesiásticas y posteriormente se introdujeron historias y fábulas de antiguas mitologías.

imágenes simbólicas. Sin embargo, con o sin estos intermediarios ocasionales, Bruno concede a la imaginación y a la imagen (como elemento inherente de la imaginación) un protagonismo que permita reformar la mente y propiciar al hombre el equilibrio con Dios, sin desestimar la calidad de las imágenes para educar y dirigir a los individuos.



Fig. I. Reloj astrológico Catedral de Praga, lustración presente en la portada de *De Umbris Idearum* de Giordano Bruno, traducción inglesa de Scott Gosnell.

Por otro lado, tenemos al artista contemporáneo Matthew Barney, quien hace uso de los medios propios de su profesión – las imágenes, los sonidos, el movimiento, pero también reserva un gran espacio a áreas de conocimiento como la religión, y a conceptos como el mito y la magia. Se puede hablar de una interdisciplinariedad en la obra de Barney que presenta dos ejes: una interdisciplinariedad “interna” alcanzada al mezclar las diferentes disciplinas del ámbito de las artes: dibujo con fotografía con escultura con video, música, y literatura, y una interdisciplinariedad “externa” por fundir el arte con otras áreas de conocimiento de la esfera de las humanidades: el arte con la religión, con el mito y la magia. La simbiosis entre diferentes disciplinas aporta una nueva lectura a su obra, que tiende a agrandar, embellecer, fascinar y también manipular la concepción de la sociedad sobre el arte y en particular sobre su arte. Pero también, por esa misma razón, las creaciones de Matthew Barney han tenido su parte de detractores, ya que, al recurrir a lo majestuoso, fantástico y arquetípico, ha sido criticado por intentar solamente especular y atraer la atención y aceptación del público hacia su obra para asegurarse una buena promoción y futura comercialización de la misma. Pero, sin tener un sólido trasfondo estético-ético sobre el cual apoyar su obra, esta misma pasa por

pomposa, excéntrica y exclusivamente comercial, una reliquia de un estilo en declive. No obstante, están los críticos que han nombrado a Mathew Barney como el artista más representativo de su generación<sup>7</sup>, catalogando su trabajo como una obra de arte total, el *Gesamtkunstwerk*<sup>8</sup> de Wagner en versión americana. Sin olvidar lo impactantes y lo fascinantes que son las imágenes engendradas por Barney, críticos como Nancy Spector defienden la existencia de un verdadero lenguaje estético, basado en una perspicaz y sugerente relación entre el concepto y la imagen que lo expresa. Lo arquetípico, lo mágico, lo religioso confieren a la obra más conocida de Barney, el *Ciclo Cremaster*, una nota de imponentia, seducción y extrañeza. Porque el artista ha logrado magistralmente adaptar las formas mítico-mágico-religiosas a sus conceptos igual que a integrado los conceptos del mito, de la magia y de la religión dentro de las formas propiamente artísticas.



Fig. II. Matthew Barney, *El Ciclo Cremaster*. Fotografía del Candidato.

Independientemente de una u otra opinión sobre la obra de Matthew Barney- es decir, si el concepto que está detrás, y que sostiene dicha obra artística, pretende tener solamente ganancias económicas o, por el contrario,

---

<sup>7</sup> KIMMELMAN, Michel, *The importance of Mathew Barney*, The New York Time Magazine, October, Nueva York 1999.

<sup>8</sup> Concepto utilizado por Richard Wagner para describir una obra de arte que integraba las seis artes: la música, la danza, la poesía, la pintura, la escultura y la arquitectura.

aspira a alcanzar propósitos de elección, liberación, salvación, satisfacción, plenitud, etc. (más en concordancia con lo generalmente asociado al concepto de Arte) – las formas no pierden su valor intrínseco: solamente cambia el mensaje y la visión sobre el emisor. Las imágenes se mantienen intocables dentro de su esfera artística, evitando cualquier mancha que sea resultado de una finalidad no altruista.

Tenemos pues a dos representantes de dos disciplinas diferentes, de dos épocas diferentes, pero con un empleo inaudito de las imágenes. El filósofo Giordano Bruno apela y toma prestado de los artistas sus imágenes simbólicas, arquetípicas y religiosas (de hecho, casi todas las creaciones plásticas renacentistas estaban dotadas de un alto carácter simbólico, ya sea mitológico, religioso o mágico). Bruno selecciona las imágenes más adecuadas para cumplir sus propósitos, para exponer y convencer con ello de la validez de sus ideas, sin pretender servir con esto a la Iglesia o al Estado. Por otro lado, el artista Matthew Barney recurre a mitos, al concepto de religión y de magia dentro de su sistema estético, volviendo el arte otra vez narrativo. Los grandes temas de la humanidad se ven reflejados en la atenta selección de los mitos, los cuales se funden con los entornos y las situaciones actuales, pero manteniendo las historias originales. El arte vuelve a contar historias, vuelve a “hablar sobre algo” que no pertenece a la esfera exclusiva de las artes visuales<sup>9</sup>.

Hemos repetido varias veces la palabra manipulación, tanto en el caso de Bruno como en el de Barney. Lo de manipular, transformar u orientar no está fuera de su contexto, puesto que el propio Bruno insinuó que puede haber apropiación de imaginarios sociales, en una relación desigual entre los eruditos, quienes eran los creadores de milagros, y los ignorantes, quienes eran los que creían dichos milagros. En sociedades humanas caracterizadas por una relación social de dominantes/dominados existe una permanente tentación de apropiarse de los imaginarios colectivos por quienes desean perpetuar su situación de privilegio. La Iglesia y el Estado eran, en el periodo renacentista, los poderes que legitimaban la acción de apoderarse de símbolos e imaginarios sociales. En

---

<sup>9</sup> Nos estamos refiriendo a las formulas “arte por el arte” o “arte sin finalidad” en donde el arte rechaza cualquier retorica que no tenga que ver estrictamente con sus propios medios.

la época actual, el poder de la Iglesia se está desvaneciendo cada vez más, en especial en la cultura occidental, y si la tecnología y la ciencia son los nuevos creadores de milagros, el mundo de las comunicaciones mediáticas bien podría sustituir a la Iglesia en la creación de imágenes susceptibles de considerarse milagrosas por un colectivo manipulable. Por supuesto, el mundo *mass media* tiene propósitos distintos a los de la Iglesia y de la ciencia, pero con métodos y medios quizás aún más convincentes.

Una teoría muy interesante en este sentido la desarrolló Ignacio Gómez de Liaño en su libro *La mentira social: imágenes, mitos y conducta*<sup>10</sup>. El punto de interés del libro reside en la importancia que da el autor al dueto imagen-memoria y en particular en como las imágenes publicitarias activan la memoria y el proceso de razonamiento, a la vez que las orientan y manipulan. La hipótesis que maneja Gómez de Liaño es que el mundo de las comunicaciones masivas, el *mass media*, se basa en los conceptos del arte de la memoria para desarrollar sus estrategias de producción y promoción. Estas cuestiones ya las había señalado, con más de cuatrocientos años de antigüedad el filósofo y mago Giordano Bruno. La teoría de Bruno se basaba en un complejo sistema mnemónico, en donde la memoria y la imaginación trabajaban y manipulaban imágenes arquetípicas distribuidas de modo muy específico (Bruno organizó estas imágenes arquetípicas en unos círculos concéntricos y giratorios y complejas estructuras arquitectónicas) con el objetivo de unificar la psique humana. El tipo de imágenes y su orden era fundamental, porque del mismo modo que podían activar favorablemente el intelecto (o mágicamente, según la concepción de la época) también podían alterar el estado del aprendiz. Al buscar esta unidad de pensamiento, Bruno estaba motivado por fines humanitarios. El hombre de la época renacentista, tumultuosa por excelencia, necesitaba una figura que mezclara a la filosofía con la magia y con la curandería. Bruno, entonces, pretendía curar al hombre de su época, quien, sumergido en una profunda, crisis necesitaba una figura carismática.

---

<sup>10</sup> GOMEZ DE LIAÑO, Ignacio. *La mentira social: imágenes, mitos y conducta*. Tecnos. Madrid, 1989.

El hecho de demostrar que existen patrones que se repiten, aunque se desvirtúen los entornos originales, ayuda a reinsertar la vida renacentista dentro de la actualidad, aparte de ofrecer una nueva perspectiva sobre el consumo de las imágenes. Este tipo de investigación resulta interesante porque pone bajo una interrogante la dirección lineal del tiempo y de la vida, y nos acerca a la visión cíclica de estos mismos.

Aunque Gómez de Liaño se esmera, y de manera muy satisfactoria, en abarcar el amplio terreno de la imágenes seductoras y enlazarlas con el complejo mundo del arte de la memoria, éste no hace referencia al mundo del Arte y de la cultura como creadores y canales de imágenes manipuladoras. Ni tampoco, de cómo las elites han aprovechado la relación de interdependencia del arte con el régimen socio-político, económico y ético para mantener una jerarquía social a través de patrones de cultura y educación, fenómeno que ampliamente desarrolla y analiza el sociólogo Pierre Bourdieu en sus libros *El amor al arte, los museos europeos y su público*<sup>11</sup> y *Las reglas del arte*<sup>12</sup>. Básicamente Bourdieu argumenta que la cultura, y por ende el arte, son productos predeterminados de impulsos sociales dirigidos estructuralmente desde dentro del campo del poder y que se manifiestan como actividad y producción dentro de las fracciones culturales y artísticas del campo social. Nina Papazoglou en su tesis *Matthew Barney's Cremaster Cycle and the Ordeal of Value*<sup>13</sup> afirma que la obra de Matthew Barney es un caso típico del fenómeno descrito de Bourdieu, en donde la autora observa cómo la conexión del campo artístico con la del poder afecta directamente al objeto estético y a su indexación histórica dentro de las disciplinas académicas, al mismo tiempo que el *Ciclo Cremaster* representa una crítica a la idea de la autonomía estética dentro del campo de las artes, puesto que, al igual que las obras de Wagner dependían de la protección y de los fondos que el rey Ludovico para su realización y promoción, igual la obra de Barney no podría haber existido sin

---

<sup>11</sup> BOURDIEU, Pierre, *El amor al arte, los museos europeos y su público*. Prometeo Libros, Buenos Aires, 2012.

<sup>12</sup> BOURDIEU, Pierre, *Las reglas del arte*. Anagrama, Barcelona, 2006.

<sup>13</sup> PAPAZOGLU, Nina, *Matthew Barney's Cremaster Cycle and the Ordeal of Value*, Tesis Doctoral en Filosofía, University of London, Londres, 2013.

un mecenazgo estrecho y continuo de parte de las grandes empresas culturales<sup>14</sup>. Más que eso, y para seguir en la línea que Papazogloglou marca, tanto el apoyo institucional del museo Guggenheim, como el trabajo publicitario de Nancy Spector han influenciado considerablemente el desarrollo de la obra de Barney, hasta el punto de incluir al propio museo como personaje principal dentro de la parte central del *Ciclo Cremaster*, es decir el *Cremaster 3*, lo cual nos lleva a nuestra siguiente consideración.

Anteriormente hemos comentado como la iglesia, el Estado y el mundo *mass media* son las organizaciones que pretenden tener un control sobre las masas. Pero no nos hemos referido al poder del individuo hacia las masas. Aquí intervine de nuevo la visión de Nina Papazogloglou, y a través de ella la de Roberta Smith, quien en un breve artículo comenta que la existencia de Matthew Barney había sido especialmente fructuosa para las grandes instituciones culturales, ya que a través de este artista y mediante su propia naturaleza se habían promovido una serie de ideas socio-culturales que mitificaban a Matthew Barney en el rol de nuevo héroe americano, quien ofrecía un espectáculo con sustancia, bajo la forma de un arte radicalmente nuevo<sup>15</sup>.

Regresando a Bruno, el filósofo hablaba sobre un “*spiritus phantasticus*” y no descartaba la posibilidad de manipular a través de un determinado tipo de conocimiento. En su tratado *Expulsión de la bestia triunfante (Lo spaccio della bestia trionfante)* se refiere a la figura del mago y del profeta como individuos sabios (que poseen conocimientos de la naturaleza) destinados a cumplir actos milagrosos que sorprendan a la muchedumbre. Estos actos son el resultado del saber, un arte ejercido por el erudito sobre los imaginarios comunes y por supuesto profanos. ¿Podría valer la figura del artista para dicho papel? ¿Es Matthew Barney a la vez artista,

---

<sup>14</sup> Ibid. pág. 8.

<sup>15</sup> SMITH, Roberta, *Mithic and radically new*, The New York Times, 8 de septiembre, 2002, pág. 78, citada en PAPAZOGLLOU, Nina, *Matthew Barney's Cremaster Cycle and the Ordeal of Value*, Tesis Doctoral en Filosofía, University of London, Londres, 2013, pág. 83-85.



mago o incluso profeta? No podemos opinar sobre el rol de profeta pero si podemos afirmar que las imágenes y el modo en el que se promueven estas imágenes son dignas de cualquier mago renacentista, en su sentido más amplio. Pocas obras han impresionado y han suscitado extrañeza como las creaciones de Matthew Barney. Al familiarizarse con la obra central de su producción artística en la película *El Ciclo Cremaster* se descubre un sistema estético muy particular, lleno de imágenes sorprendes, extrañas y seductoras. Conforme, se van visualizando las imágenes de Barney, surgen nuevas interpretaciones de su obra, indicando posiblemente que las imágenes concebidas por el artista funcionan al mismo tiempo en distintos niveles del pensamiento humano. Lo más interesante de este proceso visual fue observar que, tras el primer contacto con el *Ciclo Cremaster*, muchas de las imágenes de Barney se quedaban grabadas en nuestra memoria, pudiendo de algún modo influenciar en futuras operaciones mentales. Se piensa que lo antes señalado podría ocurrir al integrar el mito, tanto bíblico como pagano, a la vida humana como conocimiento antropológico válido, por emplear contantemente al símbolo, para proporcionarnos un sentido de la realidad fuera de la lógica científica, así como, por el hecho de visualizar las complejas escenas barrocas contenidas en la película, en donde se funde sujeto y objeto, al mismo tiempo que se engloban diferentes estéticas en la búsqueda de un eclecticismo convincente. Aparte de todo esto, queda la imagen como tal, en donde el concepto juega un rol importante, y, la representación de éste aún más. Los críticos no se aventuran a describir como Matthew Barney consigue concebir sus imágenes, posiblemente porque es un proceso o un método tan íntimo, personal e intuitivo (como de hecho es para la mayoría de los artistas), que su propia descripción escrita o verbal lo anularía (en este sentido los críticos velarían por la concepción de Barney, de que la muerte de una idea consiste en su resolución verbal, escrita, pintada, etc., ya que para Barney, la materia o los símbolos lingüísticos no pueden contener la magnitud de una idea abstracta). Richard Wagner decía que cuando el arte se considera a través de la reflexión, deja de ser, en el fondo, arte. Quizás se refería a la reflexión directa sobre las imágenes y no sobre los conceptos que lo conforman. Nosotros nos atrevemos a contemplar los conceptos que están en la base de dichas imágenes, enfocando

la discusión a la cuestión mitológica, religiosa, mágica y simbólica. Pero a medida que se estudia y analiza el material bibliográfico de estos dos personajes surgen nuevas intuiciones y dudas acerca de las ideas y obras que los vinculan. ¿Podría el arte de la memoria de Bruno estar reflejado en las imágenes de Barney? El arte de la memoria tiene un rol tan importante dentro de la obra de Giordano Bruno que, según Frances Yates, es imposible hablar sobre la obra de Bruno sin tratar la cuestión del arte de la memoria. Este arte, que data de la época de la antigua Grecia, empleaba imágenes para memorizar información<sup>16</sup>, intercambiando con el tiempo las partes de los discursos que los oradores romanos debían de saber, con las virtudes de Dios en la Edad Media, hasta llegar a conocimientos herméticos y mágicos en el Renacimiento. Giordano Bruno le da un carácter muy especial al arte de la memoria en el sentido de utilizar este arte como método organizativo, con la finalidad de obtener un conocimiento completo del mundo que permita hacer maravillas. Su arte de la memoria es una arquitectura de la mente que sirve para obtener, albergar y tener disponible el conocimiento. Este conocimiento se basaba en las imágenes de las cosas. Las imágenes mentales que los antiguos griegos y romanos utilizaban para memorizar sus planteamientos y discursos debían de ser extraordinariamente complicadas y barrocas por su contenido y por sus apariencias. Debían de ser una fusión fantástica entre diferentes conceptos,

---

<sup>16</sup> Los primeros datos sobre el arte de la memoria como tal datan aproximadamente del año 500 a.C., y aparece en la obra del poeta griego Simónides. Se instaure rápidamente en las escuelas griegas como fiel acompañante de la filosofía, siendo adoptado posteriormente por los romanos, en donde se le da una vertiente diferente. Como complemento de la filosofía, la mnemónica se encargaba de enseñar cómo utilizar apropiadamente imágenes mentales y la carga emotiva adherida a ellas, a fin de potenciar los procesos de rememoración, facilitar las operaciones intelectuales y contribuir a plasmar la personalidad. En la Edad Media cae en el olvido para abrirse camino otra vez con la Escolástica, con Alberto Magno y Santo Tomás, bajo el aspecto de la virtud de la prudencia, culminado su trayecto en el Renacimiento por medio del hermetismo, el neoplatonismo y el lulismo de Raimundo Lulio. A partir de esta nueva etapa de oro, el arte de la memoria vuelve a desaparecer de la escena intelectual, pasando siglos inadvertidos y ocultos. Durante el siglo XX un nuevo interés contemporáneo resucitó este arte, y en buena parte gracias a la escritora inglesa Frances A. Yates, quien en su libro *El arte de la memoria* narra de forma brillante la historia de mnemónica, ayudando al público actual familiarizarse con este singular arte. Destacamos en particular los capítulos dedicados al arte de Raimundo Lulio, al teatro de la memoria de Giulio Camillo, y a los sistemas concéntricos de Giordano Bruno y a las relaciones de la mnemónica con la pintura y la arquitectura.

formas, colores y luces, a los que se juntaba la carga afectiva que obligatoriamente debían acompañar a las imágenes para su mayor eficacia. Bruno retoma este complejo sistema y le añade movimiento, ya que según él, es el movimiento quien activa el proceso de pensamiento e imaginación<sup>17</sup>. ¿Podrían servir las imágenes de Barney como una muestra de ese increíble imaginario puesto en movimiento? ¿Podría el arte cinematográfico (imágenes en movimiento) servir para la materialización de la mente de algún aprendiz en el arte de la memoria? Estas interrogantes surgen de lo antes expuesto, pudiendo con ello generar futuras líneas de investigación que den respuestas a estos cuestionamientos.

La obra de Barney se caracteriza por una gran fusión y compenetración de varias áreas y aspectos de la vida y del arte, en donde se pierde la línea fronteriza entre un mundo y otro: la fauna se mezcla con la flora, lo vivo con lo muerto, la máquina con lo biológico, el sujeto con el objeto, la historia y el pasado con lo presente y lo actual, y cualquier otra combinación posible. Este tipo de unión, en donde las identidades se pierden, y cuestiones del subconsciente, recuerdos, miedos y deseos se traspasan al mundo exterior y cotidiano, representan la fórmula de los sueños, y por eso, para algunos críticos, las creaciones de Barney parecen haber surgido directamente del mundo de Morfeo. Sin embargo, y aunque el mismo Barney nos ha dado claves acerca de su proceso de elaboración, en donde une tanto aspectos biográficos como historias autóctonas y vivencias casuales, que bien podrían comportarse como un sueño lúcido, sus combinaciones son mucho más conscientes que un mero sueño. Se presentan como una estrategia que aspira a unificarlo todo, en donde se intenta no dejar ningún cabo suelto y se enfatiza con mucho cuidado, tanto los aspectos fundamentales, como los detalles más mínimos, como si trabajara con una máquina que no puede fallar. Dentro de esta “máquina” destacan aspectos como la cuestión mitológica, biológica, híbrida, atlética, todos ellos aspectos muy atractivos para el público conocedor, y también para nuestra investigación, motivos que hemos desarrollado en el contenido de

---

<sup>17</sup> Aun no se ha determinado con exactitud si los sistemas arquitectónicos y las ruedas que aparecen en los tratados de Bruno, llegaron a materializarse o debían de servir y mantenerse exclusivamente como una estructura mental.

nuestra tesis. En esta introducción nos limitaremos a decir que estas cuestiones han sido ampliamente explicadas y desplegadas, especialmente por la curadora Nancy Spector, uno de los críticos que más han apoyado la obra de Matthew Barney y la investigación de la práctica artística a través del cuerpo humano.

Aunque pareciera que intentamos lanzar una comparación entre la mente del conocedor de la mnemónica y las imágenes de Barney, no es así, ya que no hay manera de saber cómo funcionaba la psique bruneana. Ni los grandes eruditos en materia de Bruno se han arriesgado a descifrar ese mundo, dada la lejanía temporal y la falta de perpetuidad de este método, intento que, de llevarse a cabo, desembocaría en una visión bastante incompleta. Lo que sí nos interesa es la continuidad en el tiempo del aspecto visual de los dos a través del contenido mítico, religioso, mágico, y mnemónico de sus obras, suponiendo que este contenido no se altera significadamente con el paso del tiempo. Dentro de este campo visual el concepto es fundamental, puesto que las grandes preguntas de la humanidad siguen siendo las mismas, solamente se han transformado los medios y los métodos de como intentar llevarlas a cabo. Nos parece que la obra de Barney se sitúa en una zona espacio/tiempo un tanto atemporal, ya que su creación es innovadora y clásica al mismo tiempo. Utiliza medios y métodos creativos actuales, a la vez que invoca una calidad de fe en lo sobrenatural más en consonancia con una época pasada. Sus creaciones, aunque en movimiento, permiten ese tipo de reflexión y encantamiento que poseen los grandes cuadros renacentistas y barrocos, un alto sentido hermético que rescata un pensamiento indirecto que intenta aludir a un mundo extrasensorial, basado en imágenes y símbolos, que ofrece una experiencia primordial y mística de la existencia. Barney junta, une y fusiona en el *Ciclo Cremaster* un mundo lleno de contrastes y contradicciones, con la pretensión de encontrar una coherencia ante tan variada multitud de cosas. Precisamente esa fue una de las preocupaciones de Giordano Bruno, lo que le llevó a mezclar conceptos distintos y diferentes de las tres religiones: la fe cristiana con la cábala judía y los jeroglíficos egipcios, dando lugar a un complicado sistema filosófico.

Aunque el mito tiene una presencia predominante en el escenario del *Ciclo Cremaster*, reconocemos en la magia una conexión vinculante

importante. Los dos, el artista y el filósofo, son magos. Tanto Bruno como Barney dan una gran importancia a la magia dentro de sus obras: Bruno dedicó una parte importante de sus escritos a la magia, a los vínculos mágicos, a la memoria mágica, al estudio de los seres mágicos, mientras que Barney se identifica con el gran mago escapista Harry Houdini, busca la transcendencia desde el ámbito de la magia, introduce la magia y seres mágicos dentro de la cotidianidad. Son magos por ejercer el arte de la magia, el ejercicio hace el oficio.

De hecho es difícil separar el mito y el ámbito religioso de la magia. La unión entre ellos se rige por la dependencia. Los tres han sido compañeros de viaje desde tiempos inmemoriales, uno engloba a otro, que a su vez se expande y se explica a través del primero: en los mitos habitan seres mágicos, la religión posee una categoría milagrosa, la magia no puede obrar sin la fe y se ubica en un pasado fantástico. Tanto a través de la magia, o a través del mito o de la religión, el hombre ha intentado ordenar y controlar lo real y mantener una conexión con lo intangible o inalcanzable, sea con Dios, con la incontrolable naturaleza o con los mismos seres humanos.

Nuestro trabajo de investigación se divide en dos partes, que a su vez se subdividen en múltiples capítulos. La primera parte de la tesis está dedicada a recorrer el universo del *Ciclo Cremaster* en su totalidad, realizando una presentación de las cinco partes componentes del ciclo, y a hacer una introducción a la vasta obra del filósofo Giordano Bruno, destacando su faceta como amante de la imagen y de la pintura, sin olvidarnos de aspectos tan importantes como el arte de la memoria, la filosofía, la magia y el hermetismo, todos ellos aspectos que consideramos que acercan al artista y al filósofo. A la vez que hemos presentado la sinopsis de cada uno de los *Cremasters* (I, II, III, IV, V), también hemos intentado describir y analizar los aspectos más sobresalientes de cada película, apoyándonos tanto en la visualización directa del *Ciclo Cremaster*, pero también en el abstracto que el mismo Barney ofrece en su página web, dedicado especialmente al *Ciclo Cremaster*. Definitivamente, la experiencia visual directa con la película sin haber leído de

antemano algún guion escrito que haga de intermediario y traductor de lo que íbamos a presenciar, sobrepasa con mucho el resumen que Barney ofrece al público, tanto que nos resulta un tanto empobrecedor y limitante. Sin embargo, a lo largo de nuestra investigación en repetidas ocasiones hemos acudido a dicha información, como también a la crítica de Nancy Spector, principal promotora y partidaria de un sistema estético anatómico-biológico de Matthew Barney.

Dicho esto, en la segunda parte de nuestra investigación nos centramos en las posibles influencias que la obra del filósofo renacentista pudiera introducir en la película de Barney, influencias que se han buscado en lo que se entiende como semejanzas pertinentes. Cada capítulo desarrolla un aspecto en concreto de lo que pensamos que son esas semejanzas pertinentes, identificándolas y comparándolas.

En la primera parte de nuestra investigación nos acercamos al mundo de Giordano Bruno y señalamos el aspecto ecléctico de su obra, punto que nos lleva a desarrollar en la segunda parte, como primer capítulo, el mismo aspecto ecléctico pero enfocándonos en la obra de Matthew Barney. Destacamos como el eclecticismo, corriente filosófica y artística, muchas veces entendido como un estilo en declive, resulta especialmente atractivo para la creación de Barney, ya que le permite cruzar fronteras con suma facilidad, tanto a un nivel más general, entre las distintas áreas de las artes, como a un nivel más particular, entre los diferentes géneros de la cinematografía y de las bellas artes. Así pues cada uno de los cinco capítulos del *Ciclo Cremaster* representa una fusión ecléctica a nivel formal, fusionándose películas musicales con las de zombies, con las de gánsteres, western, de carreras y de época. Por su lado, Bruno tiene una obra ecléctica al mezclar diferentes conceptos pertenecientes a diferentes épocas y lugares, hecho muy común para el tiempo al que pertenecía, una época ecléctica por excelencia.

El un segundo capítulo tratamos sobre la cuestión autobiográfica en nuestros dos personajes. Aunque en el caso de Barney el elementos biográfico es mucho más evidente, el artista intentó encontrar un balance entre su propia biografía y su arte a nivel formal, también en el caso de Bruno existe una

identificación con los personajes y mitos que aparecen en su obra, especialmente clara es el reconocimiento en la figura de filósofo/pintor y en el mito de Acteón. Dicho esto, Barney también es un admirador del mismo mito, posiblemente por cuestiones diferentes, pero igualmente importantes en encontrar una relación entre nuestros dos protagonistas.

El tercer capítulo está dedicado al tema de lo fantástico, tanto desde la perspectiva de la imagen fantástica, como sobre el concepto de lo fantástico y bajo qué forma se encuentra en la obra de Barney y en la de Bruno. Señalamos la presencia del oxímoron, elemento literario determinante en la obra de los dos, que hace que la obra de Barney sea una fantasía más bien literal, como el entendimiento de Barney y de Bruno; de lo fantástico como creador de una realidad nueva, donde los límites entre el mundo físico y el espiritual se ha transgredido y en donde se rechaza la diferenciación. También es importante destacar que lo fantástico lo determina el espectador/lector y, por lo tanto, la participación y el dialogo emisor- receptor en el proceso de la vida de lo fantástico es esencial. Dentro de las expresiones visuales de lo fantástico, se encuentran los emblemas. Los emblemas representan lo tangible de lo fantástico y funcionan como puertas o introducciones hacia las obras de Barney y de Bruno, teniendo un lugar especial en los trabajos de los dos.

En el cuarto capítulo intentamos familiarizar al lector con el complejo mundo de la máquina de la memoria de Giordano Bruno para después encontrar similitudes y relaciones en la obra de Matthew Barney, tanto a nivel de concepto, por las ideas que defienden, como por su aspecto formal, ya que estas dos “maquinas” con circulares y concéntricas estructuralmente. Podríamos decir que el *Ciclo Cremaster* de Matthew Barney y la máquina de la memoria de Bruno son unos complejos sistemas archivadores de imágenes simbólicas y arquetípicas que pretenden englobar al cosmos, donde este macrocosmos se ve duplicado en la organización del microcosmos humano. Sistemas que expresan un lenguaje emotivo y colectivo, por su capacidad de funcionar como un “mito colosal” contener de otros mitos o una infinidad de pequeños mundos, como diría Bruno.

En el quinto capítulo presentamos a la magia como un potente concepto unificador entre Matthew Barney y Giordano Bruno. En este capítulo intentamos describir a la figura de Barney como a un mago, por el poder del artista que fascina, que embruja y cura con las imágenes que engendra. A Giordano Bruno se le consideraba mago, él mismo llegando a proclamarse como tal, más cuando el filósofo intentaba controlar la mente humana a través de sus artificios mnemónicos, a la vez que aspiraba a poseer y atraer el poder de los todopoderosos astros. La magia es el acto vinculante que permite establecer una conexión, sea aquello entre hombre-hombre, hombre-Dios, Dios- hombre, hombre-demonios y demonios- hombre.

Con la magia se pretende establecer vínculos entre los diferentes mundos- como veremos Bruno identificaba tres tipos de mundos: el divino/arquetípico, el intermedio/matemático y el natural- para acceder a un nivel elevado del conocimiento, para disponer de los poderes de los astros e influir en la naturaleza y en la humanidad. Un dato muy interesante que se encuentra en la obra de Bruno y, a un nivel muy parecido en la de Barney, es la contención como estrategia para mantener el vigor físico y mental del mago. El mago debe frenar sus impulsos y no liberar su pasión, ya que en la visión de Bruno, esto llevaría a la disminución de sus poderes, puesto que si este se relaja ya no mantiene el mismo nivel de vigilancia. En Barney existe una contención mágico-atlética que tiene el mismo objetivo: transformar el deseo erótico en potencia creativa.

En el último capítulo hablamos sobre la imagen simbólica, enfocada en los diversos aspectos y representaciones de la muerte, así como también en el binomio *Eros-Thanatos*. La muerte está presente de modo indirecto o directo en todos los videos del *Ciclo Cremaster*, alternando una visión poética y metafórica de la muerte con un entendimiento mucho más naturalista. Por su parte, Bruno contempla la muerte como una transición (en la misma sintonía que los antiguos egipcios) de la vida carnal y terrenal a la intelectual y divina. En este sentido, el mito de Diana y Acteón presenta la unión entre el joven y la diosa como una relación de amor y muerte en beneficio del completo conocimiento, puesto que para Bruno, el joven Acteón ve en la belleza divina de Diana el amor por el conocimiento, y su caza representa la caza por el



acercamiento y la apropiación de las verdaderas formas de las cosas. Estas ideas que convergen en conceptos de amor y de muerte están presentes en las obras de nuestros protagonistas, así como en la obra de autores de la talla de William Shakespeare, cuya obra ha influenciado generaciones enteras hasta llegar a Barney, Shakespeare a su vez siendo influido por Bruno.

Como se ha especificado al inicio de la introducción, el objetivo principal de esta investigación es hallar influencias conceptuales de la obra de Giordano Bruno en la creación artística de Matthew Barney. Estas relaciones se han buscado en lo que se entiende como semejanzas pertinentes. En la primera parte de nuestra investigación nuestro objetivo ha sido familiarizar al lector con el vasto universo del *Ciclo Cremaster* por un lado. Y por otro, el objetivo número dos ha sido destacar la faceta de amante del arte y de la imagen, del filósofo Giordano Bruno, sin olvidar ubicar estas facetas en su producción filosófica. En la segunda parte cada capítulo conlleva el desarrollo de un objetivo específico.

En el primer capítulo nuestro objetivo ha sido encontrar y establecer semejanzas a nivel de concepto de la creación artística, lo que se tradujo en la fusión de pensamientos y sus representaciones físicas (en el caso de Barney), dando lugar a una obra ecléctica en ambos creadores. El eclecticismo nos ayudó a unificar la comprensión y utilización de los conceptos de Barney y Bruno, también atendiendo al objetivo de adaptar el pensamiento de Bruno a la época moderna y el del Barney al Renacimiento.

En el segundo capítulo nuestro objetivo ha sido indagar más en las posibles conexiones entre nuestros dos autores, pero a nivel más personal e íntimo, y averiguar hasta qué punto, las connotaciones autobiográficas dominan el rumbo de sus creaciones artísticas, preparando el terreno para el siguiente capítulo en donde tratamos sobre la cuestión fantástica.

En el tercer capítulo, nos hemos centrado en señalar la dimensión fantástica de la obra de nuestros protagonistas, desmenuzando el concepto, la imagen y sus representaciones más particulares, intentando encontrar tantos puntos en común como sea pertinente. Lo que nos lleva a cumplir con los

siguientes objetivos del cuarto capítulo, en donde nos hemos centrado en detallar el complejo mundo de la máquina de la memoria de Giordano Bruno, para después poder reflejarlo en la presentación del *Ciclo Cremaster* de Barney, a la cual también identificamos como una maquinaria excepcional de imágenes y conceptos.

En cuanto al quinto capítulo, nuestro principal objetivo ha sido identificar la imagen del Mago en la personalidad artística de Barney y de Bruno, lo que se quedó concretado, tanto, en una concepción similar en el entendimiento de la magia, como en las practicas físico/artísticas que cada uno de nuestros protagonistas desarrollan en sus obras.

Nuestro último objetivo en alcanzar ha sido demostrar como la imagen simbólica de la muerte es una constante en la obra de Matthew Barney, de un modo directo e indirecto, y establecer de qué manera se ve reflejado esto en la obra de Giordano Bruno, y como dicha idea podría haber encontrado un ámbito propicio en la creación de Barney.

La metodología que se utilizó para realizar este trabajo de investigación ha sido la revisión y análisis bibliográfico de la literatura disponible y de video-creaciones artísticas, existentes de estos dos personajes, así como el análisis comparativo de sus obras, destacando los aspectos más relevantes presentes en dichas obras, a partir de la elección y delimitación del área de interés y el establecimiento de los objetivos específicos en cada una de las partes concretadas. Una parte importante de la metodología aplicada ha sido el paso inicial de intentar relatar los cinco capítulos de video arte del *Ciclo Cremaster*, tal como aparecen y suceden en la pantalla, en su forma aparentemente incomprensible, con el propósito de alejarnos de la sinopsis oficial, para poder encontrar o entrever un ritmo y una cadencia diferente del ciclo, que funciona a nivel interno igual o mejor que en la versión oficial. En este sentido, hemos aplicado el mismo método de trabajo para la obra de Giordano Bruno, con la consideración de buscar directamente en su obra, frases, palabras, versos, y disponerlos justamente como el filósofo los expuso, para posteriormente, indagar y apoyarnos en las críticas y escritos de la

bibliografía dedicada a este autor. Una vez encontrados tales indicios, hemos procedido a seleccionar los más pertinentes y nos hemos centrado en realizar un análisis comparativo, pero no a nivel de obras, en sus formas tangibles, sino a nivel de conceptos e ideas. El punto final de la metodología ha sido la redacción de las conclusiones resultantes de nuestra investigación, como la decisión de aportar material anexo para poder complementar la información presentada.

PARTE I: ENTRE LO ANTIGUO, LO MODERNO Y LO POSTMODERNO:  
UN RECORRIDO POR LOS MUNDOS DE MATTHEW BARNEY Y  
GIORDANO BRUNO

1. PRESENTACIÓN, DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL CICLO CREMASTER DE  
MATTHEW BARNEY

Un hombre desnudo, suspendido del techo de un espacio cerrado y usando tan solo un arnés, sube y desciende como un escalador en la ladera de una montaña. Muestra un cuerpo atlético y fuerte, inmerso en una actividad carente de sentido salvo la exhibición. Sus movimientos revelan el intento de escribir algo en las paredes de ese espacio cerrado opresivamente, como una demostración de habilidad y al mismo tiempo de resistencia. Se trata de un fragmento de la video-performance, *Blind Perineum*, de 1991 del escultor, performer y creador de cortometrajes Matthew Barney (San Francisco, 1967) (Fig.1).

El primer contacto con la obra del artista estadounidense Matthew Barney resulta desconcertante, impactante y fascinante. Difícil de descifrar por su hermetismo autoimpuesto, la obra de Matthew Barney le ha ganado el apodo de ser el más importante representante de su generación<sup>18</sup>, instalándolo en el panteón del arte contemporáneo, como claro discípulo de Joseph Beuys y

---

<sup>18</sup> KIMMELMAN, Michel. *The importance of Matthew Barney*. The New York Times Magazine. Octubre. Nueva York. 1999.

Bruce Mauman<sup>19</sup>. Sus ideas, presentadas bajo la forma de esculturas, instalaciones y videos han creado a lo largo de dos décadas un sistema estético muy particular, lleno de imágenes sorprendentes, extrañas y seductoras.

Barney empezó su carrera artística a finales de los años ochenta, siendo a principios de los noventa cuando aflora su trabajo en la escena artística. Gran aficionado a los deportes, jugador de fútbol en la universidad de Yale, estudiante de medicina, que dejó sin acabar, Barney en sus primeras creaciones trabaja en torno al tema del cuerpo humano, al de sus mecanismos fisiológicos y de lo masculino, utilizando elementos que tienen que ver con la medicina, el deporte y el arte. Sus materiales predilectos para tratar estos temas son la vaselina y látex en color carne, materiales que le han acompañado hasta hoy día.

Su producción artística está dividida en dos proyectos de gran envergadura: la serie *Drawing Restraint* (Fig.2), empezada en 1988 y aun sin finalizar, al que pertenece el video arriba mencionado, y su famoso *Ciclo Cremaster*, serie formada por un film concebido como un drama de cinco actos – *Cremaster 1, Cremaster 2, Cremaster 3, Cremaster 4 y Cremaster 5* –, a los que se le añade esculturas, dibujos, fotografías e instalaciones. La serie se realizó entre 1994 y 2002 y no sigue una narrativa lineal, de ahí que el artista empezara la serie con la realización del *Cremaster 4* en primer lugar.

La serie *Drawing Restraint* explora la temática relacionada con el mundo del atletismo, lo cual es para muchos la chispa que ha generado la explosión creativa del *Ciclo Cremaster*. Las performance precedentes al *Ciclo Cremaster* investigan la práctica artística a través del cuerpo humano, en el punto en el que no existe creación o superación real si el cuerpo o la mente humana no encuentran una resistencia en el transcurso del acto. Barney, como atleta, supo bien lo que significaba el esfuerzo físico y mental para sobrepasar una dificultad, sea de la naturaleza que sea. Las primeras experiencias-performance de Barney nos sitúan delante de un atleta artista que, amarrado a

---

<sup>19</sup> SPECTOR, Nancy, TAYLOR, Mark, SCHEIDEMANN, Christian, TRATMAN, Nat, Barney-Beuys. *Barney-Beuys: all in the present must be transformed (Todo en el presente se debe cambiar)* Deutsche Guggenheim, Berlin, 2006.

un complejo sistema de máquinas deportivas, intenta realizar un dibujo o una marca, actividad que se dificulta por el mecanismo de las maquinas. El esfuerzo, como la decisión y la ambición niega y anula cualquier otro impulso que no tenga que ver con el acto de dibujar, asociando el aislamiento artístico con el deportivo, en donde se suprime todo deseo erótico o de sociabilización para alcanzar el máximo potencial deportivo (Fig.3).



Fig.1. Matthew Barney. Video-performance. *Blind Perineum*. 1991.



Fig.2. Matthew Barney. Video- Performance. *Drawing Restraint*. 1981.



Fig.3. Matthew Barney. Video-Performance. 1991.

Esta idea, la del deseo de iniciar el acto creativo que se ve entorpecido por la restricción física (idea presente en el video mencionado al principio del texto, en donde se patentiza la tensión que surge del encuentro del deseo con la disciplina) inquieta y entusiasmo más al artista que el propio trabajo<sup>20</sup>. Así encuentra su máxima expresión en el *Ciclo Cremaster*, el proyecto más ambicioso de Barney hasta la fecha. En este se deja atrás la sencillez de los primeros videos para adoptar una gramática más difícil, más sofisticada y

---

<sup>20</sup> PICARD, Charmaine, *Matthew Barney, The Eternal Return: Zone of Potential*. Art Nexus, 49, n°2, 2003.

original. El tema central del *Ciclo Cremaster*<sup>21</sup> - principalmente avalado por la crítica Nancy Spector - es la reflexión en torno al feto, en el cual aún no se ha alcanzado su diferenciación sexual. A lo largo de casi siete horas de duración, y a través de un abanico de estéticas sorprendentemente diferentes, Barney nos sumerge en una lucha épica en donde se intenta controlar metafóricamente el descenso del músculo Cremaster y, con ello, la diferenciación sexual. *Cremaster 1* representa la parte “ascendente” de este proceso biológico mientras que el *Cremaster 5* es el “descenso” total (del musculo cremaster). La cuestión biológico-anatómica, en la diferenciación del sexo ha sido uno de los motivos empleados por Barney que más se ha investigado por los críticos de arte, dada su novedosa perspectiva. Barney afirma que existe un momento en la vida del embrión en el que aun los órganos sexuales no se han diferenciado, momento que le da la posibilidad al artista de imaginarse un mundo en perfecto equilibrio, en donde no existe conflicto alguno – situación que se da en el *Cremaster 1* - puesto que el embrión no toma ninguna decisión voluntaria en la diferenciación de su sexo, ya que el poder de decidir pudiera generar un conflicto entre lo que es y lo que se desea ser. Sin embargo, el determinismo biológico-genético que inclina el balance hacia un lado u otro (masculino/femenino), da lugar a nivel artístico, al desarrollo de las restantes partes del *Ciclo Cremaster*, *Cremaster 2*, *Cremaster 3*, *Cremaster 4* y *Cremaster 5*, en donde se muestra la lucha del organismo contra ésta diferenciación, lucha que en definitiva está sellada por un desarrollo anatómico normal.

Junto a esta temática, el *Ciclo Cremaster* desarrolla múltiples cuestiones que tienen que ver con referencias mitológicas, religiosas, autobiográficas, con la medicina, el deporte, las patologías psicológicas, las películas hollywoodienses, la música *hardcore*, los cuentos de hadas, la botánica, Harry Houdini, Gary Gilmore<sup>22</sup>, etc... Todas ellas se entrelazan en

---

<sup>21</sup> El título alude al músculo que controla la elevación y bajada de los testículos, musculo que actúa como respuesta a acciones externas como los cambios de temperatura, situaciones de estrés o miedo. El músculo Cremaster es uno de los elementos que diferencia la anatomía masculina de la femenina.

<sup>22</sup> Gary Gilmore (1940-1977) fue un criminal estadounidense, el primero en ser condenado a muerte y ejecutado delante de un pelotón de fusilamiento, después de que la pena de muerte



una estructura circular<sup>23</sup> y al unísono forman un cuerpo permeable, que permite adentrarse y salir del Ciclo sin miedo a perder el hilo narrativo, ya que no existe un punto de partida indiscutible o un final sumamente concluyente. Por esta razón, y aunque ciertamente las secuencias deben visualizarse en el orden numérico especificado, también el *Ciclo Cremaster* se debería visualizar en el orden en el que fue realizado (4, 1, 5, 2, 3) (Fig.4), ya que esto revela la evolución del pensamiento de Barney.

Esta exposición de temas y motivos, impregnados de tintes autobiográficos, puede resultar un tanto abrumadora. Como diría Jonathan Jones, la estética de Barney esta sobrecargada. Hay demasiadas imágenes, demasiadas historias, religiones, mitos, seres híbridos, personajes como Harry Houdini, Hollywood, los mormones, los masones, espíritus, hadas, y mucho más.

*Barney's aesthetic is one of overload. There are simply too many images, too many ransacking of history and religion, to digest. Mormon religious beliefs, masonic initiation rites, the Celtic giant Fingal and his nemesis Finn McCool, Irish Republicanism, The Man in Black, the architecture of Frank Lloyd Wright, American football, Norman Mailer, Harry Houdini, the Great salt Lake, satyrs and nymphs, grand opera, the Legs of Man: these and other tropes Barney wheels out and wheels away.*<sup>24</sup>

---

hubiese sido abolida en 1976. Es famoso también, por haber solicitado, el mismo, la pena de muerte y así como por no recurrir a ningún medio para apelar o posponer la ejecución.

<sup>23</sup> Esta estructura circular, anteriormente señalada, se podría comparar con una serpiente que se muerde la cola o, para utilizar la comparación con otro video de Barney, el de un joven sátiro que intenta morder su cola, presente en el video *Drawing Restraint 7* de 1993.

<sup>24</sup> JONES, Jonathan, *The Myth Maker*, The Guardian. 16 octubre 2002. [consulta 04.12.2013].

*La estética de Barney esta sobrecargada. Hay simplemente demasiadas imágenes, demasiadas intromisiones en la historia y en la religión para digerir. Mormones, creencias religiosas, ritos de iniciación masónica, el celta gigante Fingal y su némesis Finn McCool, republicanismo irlandés, el hombre de negro, la arquitectura de Frank Lloyd Wright, el fútbol americano, Norman Mailer, Harry Houdini, el Gran Lago Salado, sátiros y ninfas, ópera, las piernas de la Isla de Man: con éstos y con otros elementos Barney nos aleja y nos acerca.* Traducción de la autora.

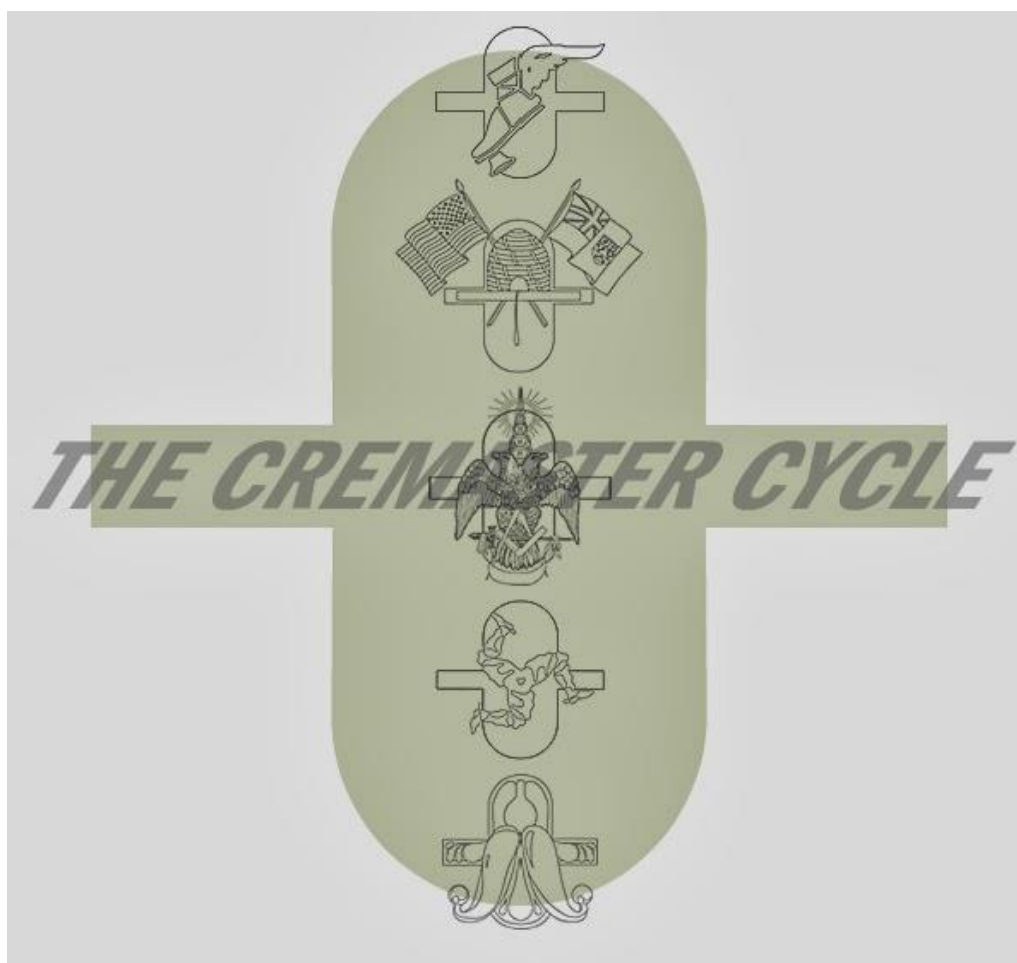


Fig. 4. Matthew Barney. Emblema del *Ciclo Cremaster*.

Aunque, como admite Jones, para entender realmente el *Ciclo Cremaster*, lo mejor es empezar por el medio, es decir con la visualización del *Cremaster 3*<sup>25</sup>, para mantener un orden cronológico dado por la numeración que aparece en el título de cada video, y para los dar sentido a lo que se refería Jones y entender la textura del *Ciclo Cremaster* empezaremos con la sinopsis del *Cremaster 1*, para muchos la parte menos extravagante del Ciclo.

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*

**Cremaster 1** (*1995, 35-mm film, 00:40:30*) es una película musical de cuarenta minutos de duración, realizada en el césped artificial de color azul del campo de fútbol americano del estadio Bronco, en Boise, Idaho (la ciudad natal de Barney) (Fig.5). Es la segunda película en realizar (producida por Matthew Barney y Barbara Gladstone) y empieza con un prólogo de una pantalla rosa que se desvanece a medida que aparece una fila de bailarinas de precisión, vestidas en color rosa y naranja. La cámara realiza una especie de escaneo de los miembros inferiores, revelando medias con tirantes de color naranja. Después de esto un plano en movimiento se nos muestra el campo de fútbol americano en un azul brillante con sus líneas blancas. Al abrirse, vemos progresivamente todo el estadio, y los dos dirigibles de la marca Goodyear que flotan por encima del estadio y se ciernen sobre la portería. Estos dirigibles simulan a los dirigibles que aparecen en los eventos deportivos que a menudo se transmiten en vivo, a través de un canal televisivo. El interludio termina con la toma de dos globos cambiando de color de azul a naranja sobre un fondo negro y para acabar aparecen dos chicas con grandes sonrisas, soplando burbujas la una a la otra.

La película principal comienza con la toma de una cabina vacía que podemos suponer pertenece a los dirigibles. Es un interior blanco de “ciencia ficción” con cuatro sillas de metal *Art Decó* y una gran mesa de comedor en el centro, cubierta por un mantel blanco, y con un arreglo de racimos de uvas y una extraña escultura, al parecer esculpida en vaselina (Fig.6). Lentamente, se vuelve evidente que la cabina es en realidad “dos”, una con una mesa con uvas verdes y la otra con uvas rojas. También la escultura se ve enfrentada en direcciones opuestas, como si fuese un objeto pegado de espaldas a un espejo. Después de un corte, vemos la cabina ocupada por cuatro azafatas, vestidas con trajes militares grises. Se levantan de sus sillas y se mueven hacia la mesa y se dan la mano. Luego vuelven a sentarse. Después Barney hace una toma exterior de los dirigibles, centrándose en la gran inscripción de un logotipo, que es una reproducción casi idéntica del Goodyear original, un pie con alas con, pero con la adición de un cono debajo de la sandalia de Hermes. Una de las mujeres se ponte de pie y mira hacia afuera por una de las pequeñas ventanas ovales, y a continuación se nos muestran cuatro pares de piernas femeninas. No

hay dialogo, ni ruidos corporales o sonidos de la naturaleza. Únicamente se percibe una música ambiental suave, que inunda con su serenidad la noche del estadio Bronco.



Fig.5. Pictograma del *Cremaster 1*. Los dos dirigibles que flotan por encima del estadio Bronco.



Fig.6. Pictograma del *Cremaster 1*. En el centro de la imagen se encuentra la mesa con la escultura de vaselina, rodeada de azafatas.

La música hace una analogía con el zumbido de los motores de los dos dirigibles. En varias ocasiones las azafatas se levantan y contemplan la escultura presente en la mesa. Claramente visible, podemos ver como la escultura nos recuerda al sistema reproductivo femenino, al útero y a los dos ovarios. La cámara se desliza debajo de la mesa. En un escondite prístino y blanco se sienta incómodamente el personaje principal de la película. Ella es Goodyear, una mujer inmaculadamente rubia y pálida, que nos recuerda el estilo de las divas hollywoodienses, de las décadas de los años 40 y 50 (Fig.7a). Viste un elegante ropaje blanco satinado, medias y calza unos peculiares zapatos de plástico transparente. Intenta equilibrarse en la pequeña superficie que rodea la base de la mesa como si tratara de encontrar una posición cómoda. Sus movimientos son controlados y sensuales, especialmente en la forma en que se filman, centrándose en sus piernas y el espacio entre ellas. Mientras, las azafatas fuman y miran por las ventanillas hacia el campo de fútbol vacío. Parece que están esperando que pase algo. Resulta bastante claro que desconocen la existencia de Goodyear, escondida debajo de las mesas. Goodyear elige una horquilla de su peinado y con mucho cuidado penetra con su mano la mesa y el mantel y empieza a arrancar las uvas (Fig.7b), los cuales salen por un orificio en forma de embudo, que sobresale de la suela de un zapato de Goodyear (Fig.7c). Esta criatura doble marca el ritmo de la narrativa de la película. El acto que desencadena la acción de la película es la acción de Goodyear de arrancar uvas de los tallos, y llevárselos a su celda, debajo de las mesas. Con estas uvas, Goodyear produce diagramas que se reproducen directamente en el campo de fútbol de abajo, atendiendo a los patrones coreográficos creados por un grupo de bailarinas (Fig.8 y Figs.9a, 9b, 9c). La cámara intercala consecutivamente los dibujos de Goodyear con las vistas aéreas de las bailarinas que cambian su coreografía según el dibujo de Goodyear, los cuales van desde líneas paralelas a la figura de una barra, desde un gran círculo al contorno de las células en proceso de división, y desde un campo de fútbol dividido horizontalmente (la firma motivo de Barney) a la representación de un sistema reproductivo indiferenciado, que marca las primeras seis semanas del desarrollo embrionario. Concomitantemente a estas acciones, Barney decide distraernos, en varias ocasiones, de la línea narrativa

principal de la película, con detalles, que aunque se quedan en segundo plano, aportan una cierta extrañeza a la película. Nos referimos a momentos como, cuando una de las azafatas roba una uva y para asegurarse de cubrir los signos de su acción, se la introduce en la boca. O, cuando Goodyear, al raspar con su uña una fina capa alrededor del agujero, que había hecho en el mantel blanco de la mesa, saca más uvas, cuales al caerse encima de su cuerpo le producen una excitación sexual. De vuelta al hilo narrativo principal, las bailarinas realizan un par de patrones más y luego, de repente aparece Goodyear con un atuendo brillante en el campo de futbol entre las otras bailarinas. La cámara captura su busto y ella nos está sonriendo de una manera lúdica. Entonces de repente estamos nuevamente en los dirigibles y vemos como Goodyear coge más uvas. Esta vez forman un emblema de campo y Goodyear se sienta en el suelo con sus piernas abiertas hacia nosotros y estudia la formación. En la siguiente toma vemos como Goodyear está caminando en el campo de futbol sosteniendo en cada una de sus manos dos cuerdas con unos dirigibles atados. Goodyear se acerca a la cámara y los bailarines levantan sus faldas y vemos un disparo que pasa por debajo de sus piernas abiertas. En las próximas escenas se alternan los espacios fílmicos entre la parte de abajo con Goodyear corriendo y bailando y la parte de arriba con Goodyear arreglando las uvas. Por último Goodyear deja que su mano se deslice a través del mantel desde el lado de la mesa y gira la escultura.

La película termina con las coristas delineando los contornos de una estructura aun andrógina, reproducen las mismas formas de los dos dirigibles, al mismo tiempo que simboliza un estado de potencial puro. El guion del Cremaster 1 es sencillo, en cuanto al número de actos y acciones, pero no deja de ser extraño e intrigante para el gran público e incluso para los ya iniciados al universo de Barney<sup>26</sup>. La crítica Nancy Spector ofrece su punto de vista acerca de lo que podría significar todo aquello, refiriéndose al *Cremaster 1* como a

---

<sup>26</sup> Norman Bryson, profesor de Historia del Arte, Universidad de Harvard, expresa con estupor "What on earth is going on?" Autor ya familiarizado con la estética de Barney no se queda indiferente ante el Cremaster1 y subraya, que la seducción visual que desprende la obra nos lleva a una encrucijada: la fascinación esta seguida por el desconcierto. BRYSON, Norman, "Matthew Barney's Gonadotrophic Cavalcade", n°45, Galeria Gladstone, 1995, pag.29 (<http://www.gladstonegallery.com/sites/>)

una pura utopía, un paraíso narcisista de la total indiferenciación, en donde el único referente válido es uno mismo<sup>27</sup>. Su opinión resulta convincente dentro del marco “oficial” del *Ciclo Cremaster* - como una lucha contra la determinación biológica - pero su discusión parte ya de un conocimiento previo del universo de Barney, y parece que antepone la concepción de lo que puede ser la obra a la experiencia de ver en realidad la película, permaneciendo imperturbable ante el desconcierto que produce la visualización del film, dejando en segundo lugar las texturas, cortes y sombras, el ritmo y la ausencia del mismo, las notas autobiográficas y la historia, escenarios interrumpidos por acciones discordantes o personajes excéntricos, o por la misma estructura cíclica. El lenguaje de Barney se ha vuelto más barroco y ha adoptado una gramática más difícil, y los conceptos de sus primeros videos, presentes en el *Ciclo Cremaster*, se han diluido por la sofisticación de los nuevos planteamientos, pero también entrevemos una dimensión criptica, esotérica, combinatoria, que antes no era tan visible.



Fig.7. *Cremaster 1*. Pictogramas.  
Parte superior izquierda fig. 7 a.  
Parte superior derecha fig. 7 b.  
Parte inferior izquierda fig. 7 c.

<sup>27</sup> SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Guggenheim Museum. Nueva York. 2002.



Fig.8. *Cremaster 1*. Goodyear realizando coreografías con las uvas.



Fig.9 a. *Cremaster 1*. Las bailarinas realizando las coreografías de Goodyear.





Fig.9 b. Las bailarinas realizando las coreografías de Goodyear.

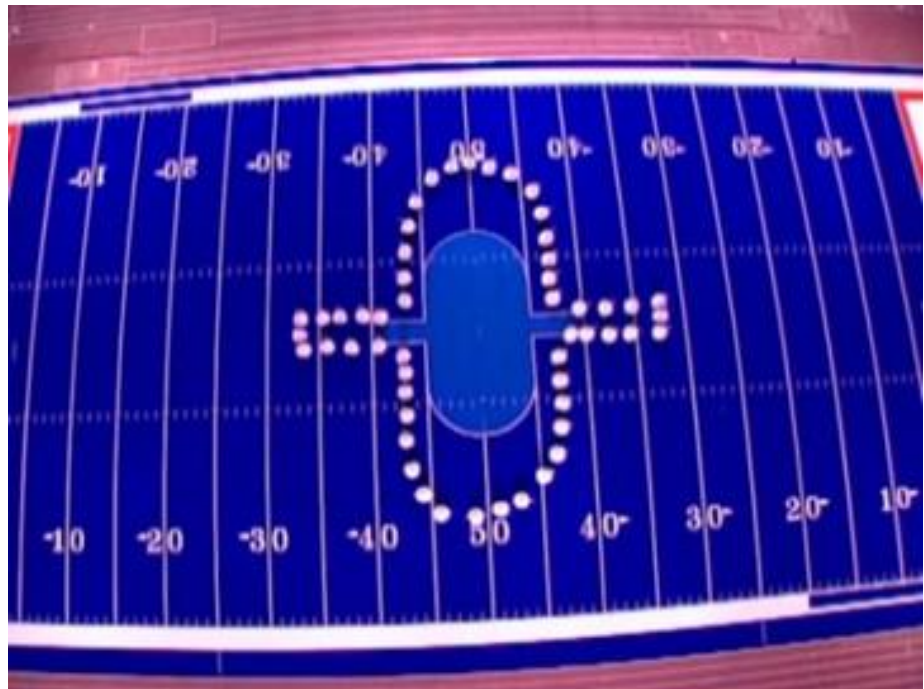


Fig.9 c. Las bailarinas realizando las coreografías de Goodyear.

**Cremaster 2** (*1999, 35-mm film, 1:19:00*) se presenta bajo la forma de un western gótico que representa el conflicto que aparece en el sistema del *Cremaster 1*. En el nivel biológico se correspondería a la fase de desarrollo embrionario que empieza después de la unión de los gametos sexuales. Matthew Barney entiende este proceso como uno violento, por los esfuerzos del sistema/proceso por permanecer en un estado indefinido o de equilibrio ideal, imaginado en el *Cremaster 1*. *Cremaster 2* encarna este impulso regresivo a través de una narrativa looping, un paso hacia tras y otro hacia delante, pasando desde el año 1977, el año de la ejecución del asesino Gary Gilmore, a 1893 cuando el mago Harry Houdini (quien pudo haber sido el abuelo de Gilmore) realiza un acto escapista en la Exposición Mundial de Chicago. La película se estructura en torno a tres temas relacionados entre sí - el paisaje de las llanuras de sal de Bonneville como testigo, la vida y muerte del mormón Gary Gilmore (Interpretado por Barney), y la vida de las abejas, símbolo de los mormones y del estado de Utah.

Barney decide que uno de sus protagonistas sea Gary Gilmore, un mormón sentenciado y ejecutado en 1977 por asesinar al encargado de un hotel y al empleado de una gasolinera de Utah, asesinatos con una repercusión mediática en Estados Unidos tras la reinstauración de la pena de muerte el año anterior al suceso. Barney sintió especial atracción por la historia de Gilmore porque era como una versión del *Ciclo Cremaster*, la del personaje en conflicto con su propio destino.

*Cremaster 2* parece que está dedicado al grupo religioso de los mormones y está repleto de símbolos que unen a la secta mormona<sup>28</sup> con el mundo de las abejas, transmitiendo el especial carácter y estructura que Barney asocia a los mormones.

---

<sup>28</sup> La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días - nombre oficial - es quizá uno de los grupos religiosos más polémicos y pintorescos surgidos dentro de la religión protestante de Estados Unidos de América en los siglos XVIII y XIX. La iglesia mormona cuenta con un amplio abanico de influencias desde el cristianismo herético, pasando por el paganismo y llegando hasta la hechicería. Dentro de este fantástico sincretismo hay que sumarle una supuesta influencia masónica, concretándose en el ritual masón. TANNER, Jerald, TANNER, Sandra, *Mormonism, Magic and Masonry, (Mormónes, Magía y Masonería)*, Utah Lighthouse Ministry, SLC, 1983.

La película empieza también con un prólogo mostrando una silla de montar embellecida con pequeños espejos (Fig.10), que cuelga hacia abajo, subrayando la forma del V y gira sobre un fondo completamente negro. En la presentación de la silla encontramos mucha similitud con la escena de la secuencia de los monolitos en el espacio en la *Odisea* de Stanley Kubrick<sup>29</sup> (Fig.11). Se crea cierta tensión al enmarcar la silla de montar, de por sí un objeto extraño, en un fondo negro, y parece que inevitablemente estaremos a punto de presenciar algún tipo de acontecimiento amenazador, sensación a la que contribuye también la banda sonora, que aumenta la tensión frente al peligro desconocido pero inminente. De esta tensión se pasa drásticamente a una imagen y atmósfera de aparente tranquilidad y romanticismo: la imagen del vasto horizonte de las llanuras de sal de Bonneville. Barney, en un intento de expresar las dimensiones psicológicas de la película voltea la imagen del paisaje en un ángulo de 90 grados, lo que confiere al paisaje una verticalidad que transforma lo figurativo en abstracto y alude a las imágenes del test de Rorschach<sup>30</sup> (Fig.12). Los paisajes representan una parte importante dentro de este capítulo del *Ciclo Cremaster*, adquiriendo la categoría de un personaje que contempla y es testigo de los acontecimientos de los hombres. Es majestuoso, solitario, silencioso. Se constituye como la imagen de la tierra prometida, aquella que buscaron los judíos, y después los mormones como grupo sectario perseguido y, al mismo tiempo, como pueblo de Dios, puesto que los mormones se consideran una de las ramas perdidas de los pueblos de Israel.

Consecuentemente a la imagen romántica del paisaje, desde el eje central de la imagen aparece el logotipo del *Cremaster 2* (Fig.13), una imagen

---

<sup>29</sup> *2001: Una odisea en el espacio* (*2001: A Space Odyssey*) es una de las grandes películas de ciencia ficción dirigida por el director de cine Stanley Kubrick y estrenada en el 1968, que supuso un cambio revolucionario en el ámbito de los efectos especiales y en los planteamientos científicos por un marcado carácter vanguardista.

<sup>30</sup> El test de Rorschach es un método de diagnóstico psicoanalítico de la personalidad. Fue creado por en 1921 por Herman Rorschach y consiste en presentar al sujeto por diagnosticar, una serie de diez láminas que presentan manchas de tintas ambiguas y sin estructura evidente, realizadas a partir de un papel doblando por la mitad con una tinta en el medio. El psicólogo pide al sujeto que identifique las manchas con algún tipo de imagen, signo o símbolo y a partir de las respuestas dadas por el paciente, el especialista puede establecer o contrastar hipótesis acerca del funcionamiento psíquico de la persona examinada.

que toca los límites del kitsch, por la sangre digital que aparece goteando y por el acompañamiento de las abejas digitales, probablemente drones.

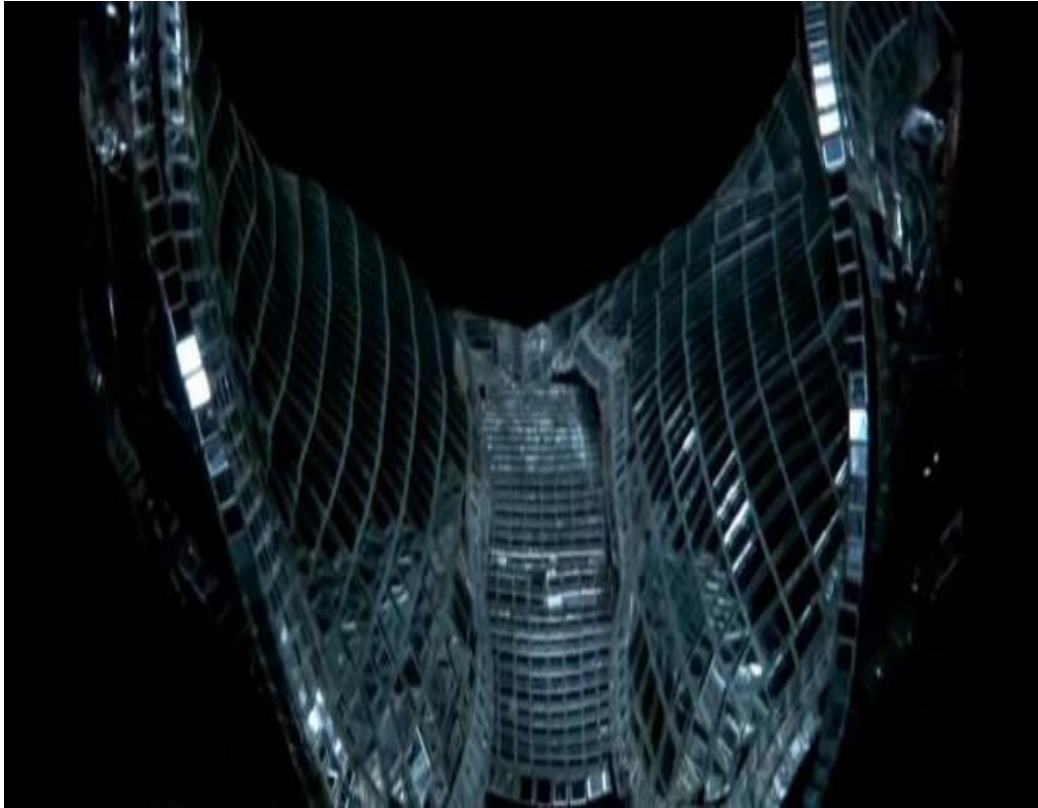


Fig. 10. *Cremaster 2*. La silla de montar adornada con cristales



Fig. 11. Pictograma de los monolitos de la película *2001: una odisea del espacio* de Stanley Kubrick, 1968.

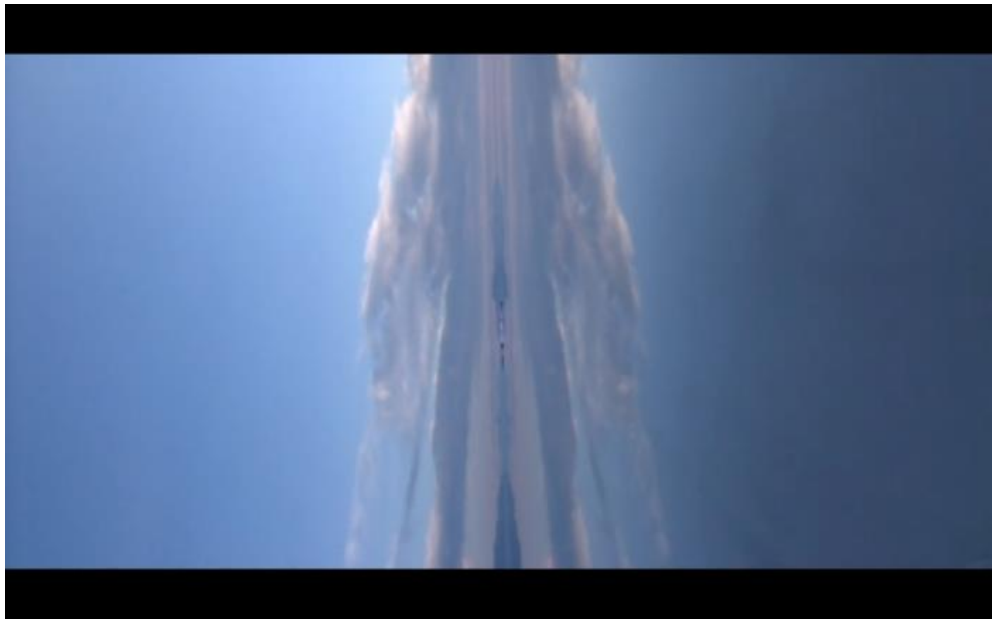


Fig.12. *Cremaster 2*. El paisaje volteado verticalmente, aludiendo las imágenes del test de Rorschach.

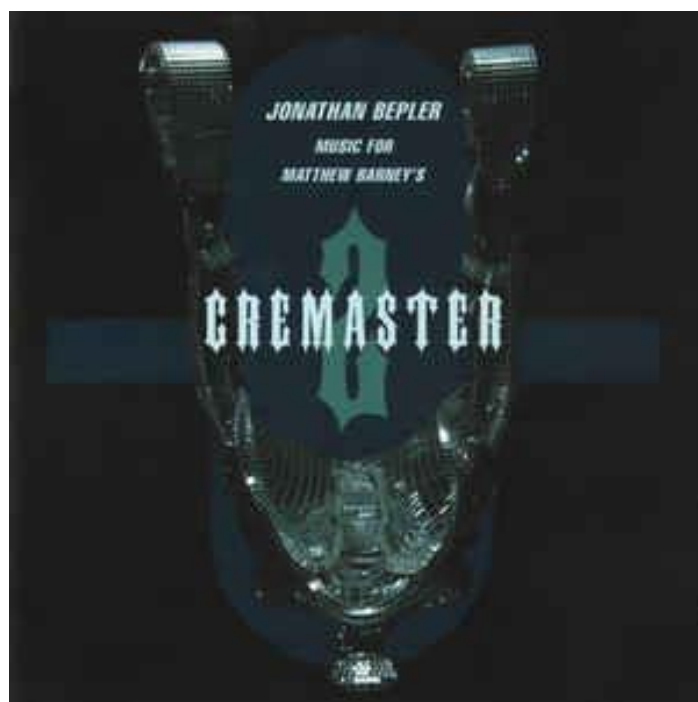


Fig. 13. *Cremaster 2*. Aparición del logotipo.

La parte principal de la película comienza en el interior de una habitación diseñada en forma de pentágono de color marrón. Los muebles, una mesa y tres sillas están diseñados según ciertas formas orgánicas, evidentemente inspiradas en las colmenas de abejas. Parecen particularmente incómodos. En completo silencio se nos muestra a una mujer encorsetada y a una joven pareja. Establecido el escenario, Barney procede a crear la relación entre el mormón Gary Gilmore, el mundo de las abejas y Harry Houdini (Interpretado por Norman Mailer, autor del libro sobre la vida y muerte de Gary Gilmore, *The Executions's song*). Barney pone en escena una sesión de espiritismo y de copulación en la cual, por una parte se convoca al espíritu de Houdini por los padres de Gilmore y su abuela Baby Fay la Foey, presunta amante del mago; y por otra se consume la relación de copulación entre los padres de Gilmore, en donde el padre de Gilmore expira después de la fertilización de su esposa (Fig.14).

Así pues, todos los personajes se sientan incómodos alrededor de la mesa. La mujer encorsetada saluda a la mujer más joven con un apretón de manos, después toma su mano firmemente y la coloca debajo de la mesa para sostener una barra. La atmósfera, creada por las expresiones corporales de los personajes, invita al espectador a pensar que algo de naturaleza trascendental está a punto de suceder. Mientras los participantes parecen estar inmersos en una sesión de espiritismo, de repente el plano se cambia para llevarnos a un espacio donde habitan solamente las dos mujeres. Este espacio muy posiblemente exista solo en las mentes de las mujeres, ya que son los principales interlocutores del acto trascendental (Fig.15). Este acto trascendental representa un extraño ritual que se lleva a cabo debajo de la mesa entre las piernas de las dos mujeres, en donde la mujer mayor pasa un instrumento de plata en forma de campana a la pierna de la mujer más joven. Volviendo a la "habitación real", vemos a la pareja descansando uno encima del otro con la mujer mayor lanzando un hechizo, y, con la mujer más joven recitando un voto de universalidad, amor e interdependencia.



Fig. 14. *Cremaster 2*. Los padres de Gary Gilmore y su abuela Baby Fay la Foe.



Fig. 15. *Cremaster 2*. Baby Fay la Foe con su nuera.

En cuanto a la escena de copulación entre los padres de Gary Gilmore, es una extraña mezcla entre imágenes de películas de terror con imágenes de videos pornográficos que exhiben un enfoque fetichista del placer. Se nos revela el torso de una mujer con las piernas abiertas, con unos genitales de apariencia mutante que se asemejan a una polilla. El torso de la mujer lleva un corsé hecho de vidrio y un hombre que se para detrás de ella, sosteniendo su pene delante de la vagina de la mujer. Se mueven de una manera controlada y sin emociones.

Aparte de utilizar continuamente el símbolo del hexágono, aludiendo a la forma estructural del panal de abejas, Barney entiende a los mormones, en sí como un gigantesco panal, en donde las abejas trabajadoras reemplazan a los parientes de Gary Gilmore y la abuela de Gilmore, Baby Fay la Foe es la reina abeja (Fig.16). Los varones están concebidos como zánganos, destinados a morir tras aparejarse con la reina abeja. El padre de Gilmore asume su papel de castigado del destino, tras ser “consumido” en el acto de fertilización. La escena de la procreación de Gilmore es muy explícita y predominan las analogías con el apareamiento de las abejas. De tal forma que somos llevados nuevamente a la habitación donde la anciana continúa con su sesión; ella recoge debajo de la mesa una sustancia pegajosa con aspecto de polen y se la unta en el muslo. Mientras tanto, levanta su falda para revelar sus piernas con medias y tirantes (motivo utilizado también en el *Cremaster I*, con la lencería de Goodyear). Luego comienza a respirar pesadamente y entra en un profundo trance que acaba en la producción de un ectoplasma que sale de su boca y de la nariz. El corte de cámara nos trasporta a la escena del acto sexual y presenciamos como el torso del hombre sufre una monstruosa metamorfosis, donde su pene parece convertirse en una colmena y su cuerpo se hincha, exudando un líquido transparente del ombligo, adquiriendo un aspecto de cadáver. Después, eyacula literalmente abejas. Gary Gilmore compartirá el mismo destino que su padre, muriendo delante del pelotón de fusilamiento pero en la versión de Barney, Gilmore ve la muerte como una peregrinación mística hacia otro tiempo, enlazando esta concepción con la capacidad de las abejas de volar hacia tras para poder evitar el peligro en el intento de escapar de su propio destino. La escena de la ejecución de Gilmore está impregnada de



alusiones a la vida de panal de los mormones. Una escena impactante, por el protagonismo que toman las abejas, es la que alude al último deseo del convicto, que consistió en una llamada del cantante de *country* Johnny Cash. En el taller de grabación, Dave Lombardo, ex baterista del grupo Slayer<sup>31</sup>, canta un solo acompañado de las abejas volando a su alrededor. Un hombre cubierto por abejas con la voz de Steve Tucker, vocalista del grupo Morbid Angel<sup>32</sup> gruñe al teléfono. La imagen no deja indiferente a nadie (Fig.17). Es lenta, silenciosa e hipnótica.

En la escena del asesinato, Gilmore mata a su víctima disparándole en la cabeza por detrás. El asesinato desencadena el proceso y su condena a muerte. Barney localiza el proceso en el Coro del Tabernáculo Mormón, y la pieza interpretada por el coro masculino, desprende una sensación frenética, casi depredadora. El Tabernáculo se ve industrializado, ordenado, protegido y defensivo. La escena del canto resulta muy larga, oscura y siniestra. El derramamiento de sangre, según la concepción de los mormones, es necesario para poder obtener la salvación como pecador. Barney deja atrás las metáforas visuales que utilizó en el *Cremaster 1*, para cambiar a un registro mucho más naturalista. De tal forma el asesinato que comete Gilmore se representa de manera muy explícita y no deja lugar a interpretaciones (Fig.18.). Hay disparos, sangre, dolor, oscuridad. Se nos enseña como Gary Gilmore sostiene el arma señalando al dependiente de la gasolinera, como le pide dinero en efectivo, para después llevárselo a una habitación con una gran puerta de vidrio y un inodoro. Gilmore le pide al dependiente a punta de pistola que se tire al suelo con la cabeza hacia abajo e inmediatamente le dispara dos veces en la nuca. Presenciamos este trágico evento tanto desde adentro la habitación como desde fuera, a través de la puerta de vidrio. El cadáver y la sangre que sale del cuerpo sin vida se nos quedan impregnados en la memoria.

---

<sup>31</sup> Agrupación musical de “*thrash*” metal estadounidense. El *thash metal* es un subgénero del heavy metal – género musical que utiliza elementos musicales del rock en roll, caracterizados por ritmos potentes mediante guitarras distorsionadas, bajos pronunciados, baterías con doble bombo. El “*thash*” metal es la versión más agresiva y dura del heavy metal.

<sup>32</sup> Grupo musical estadounidense de “*death*” metal.

Gilmore rechaza combatir la sentencia y opta por la ejecución delante de un pelotón de fusilamiento. Sin embargo la ejecución de Gilmore se aparta del naturalismo que marcó el comienzo del video por las escenas explícitas de sexo y del crimen de Gilmore para dejar lugar a la secuencia metafórica y al sueño ritualista. Barney decide rodarla en un rodeo enclavado en las Llanuras de Sal de Bonneville, mientras, paralelamente, Houdini lleva a cabo su número de escapismo. De tal modo, Doce jinetes representando a las doce tribus de Israel (Asher, Dan, Ephraim, Gad, Issachar, Manasseh, Naphtali, Reuben, Simeon y Zebulun) acompañan a Gary Gilmore a su muerte. En la creencia mormona estas tribus tenían que reunirse en territorio estadounidense para crear un paraíso en la tierra (Fig.19). La banda sonora es muy interesante ya que hay una música de fondo tranquila y muy cinematográfica que enmarca el peculiar sonido de los cascos de caballo en la superficie salada. La ejecución se escenifica como una armonía en lugar de un conflicto. El prisionero Gary Gilmore cabalga un buey hasta su agotamiento físico, y la caída del animal correspondería a la muerte corporal de Gilmore. Un sonido sordo acompaña el movimiento lentecido del buey. No hay violencia visual o auditiva. La escena nos resulta muy intrigante (Fig.20 a y 20 b). Mientras Gilmore y el buey yacen en las salinas, diez toros los rodean caminando hacia atrás. Una música ceremonial acompaña esta escena. El sol se está poniendo y las tomas aéreas nos alejan de la arena. Una nueva secuencia comienza con vistas del paisaje salino, con música country y con una pareja bailando el baile de *Dos Pasos* en una sala redonda con paredes doradas. En el centro encontramos nuevamente la silla de montar del principio del video, girando desde el techo.

La obra acaba en la Exposición Colombiana (1893-World's Colombian Exposition) en donde la abuela de Gilmore, Baby Fay La Foe, intenta seducir a Houdini, hecho que compone la estructura circular de *Cremaster 2*. Se intercalan vista de la escena en la exposición con la vista de las montañas Rocosas y un glaciar. El video termina con una bajada hacia las profundidades interminables y oscuras de una grieta glacial.

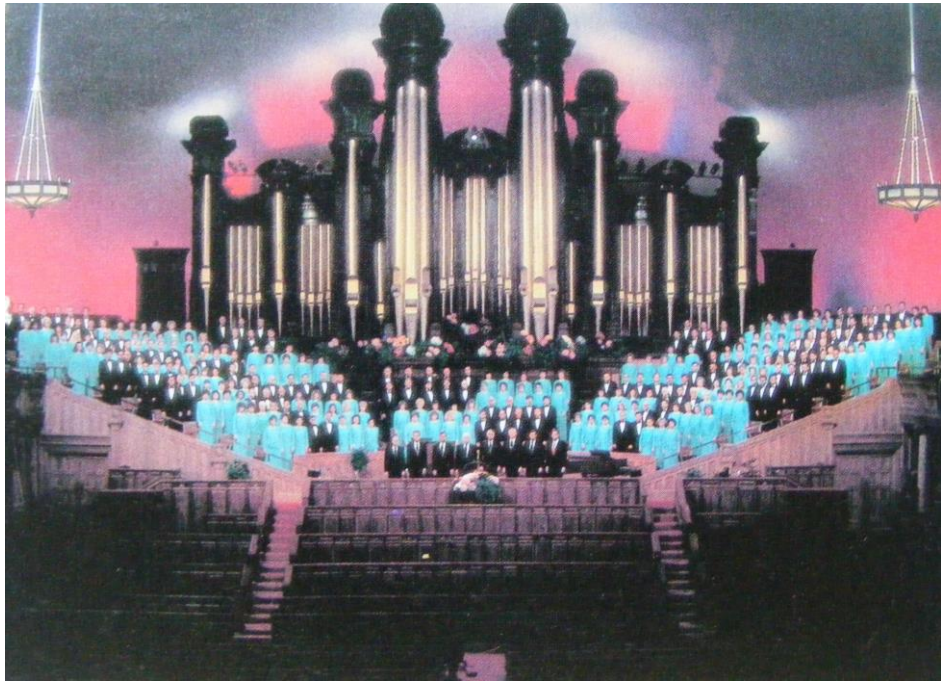


Fig.16. *Cremaster 2*. El tabernáculo mormón.



Fig.17. *Cremaster 2*. Un hombre cubierto por abejas gruñe al teléfono.



Fig. 18. *Cremaster 2*. El asesinato del encargado de la gasolinera.



Fig.19. *Cremaster 2*. Las doce tribus perdidas de Israel.



Fig.20 a. *Cremaster 2*. La muerte de Gary Gilmore.



Fig.20 b. *Cremaster 2*. La muerte de Gary Gilmore. Los jinetes presencian la escena.

**Cremaster 3** (*2002, 35-mm film, 3:01:59*) es la película más larga del ciclo, la última en rodar y, según Barney, funciona como la pieza central de toda la serie, que refleja todas las otras películas en su narrativa. Se rodó en la ciudad de Nueva York y narra la construcción del edificio Chrysler, la participación de la mafia masona-irlandesa de aquella época en dicha construcción y la leyenda celta del nacimiento de la Isla de Man. El edificio Chrysler acoge la lucha por el poder entre el Aprendiz (interpretado por Matthew Barney) y el Maestro Masón (interpretado por Richard Serra) que sirve de analogía para poner en escena el mito masón sobre el asesinato de Hiram Abiff, presunto arquitecto del Templo de Salomón, que poseía el conocimiento de los misterios del universo. El asesinato y la resurrección de Hiram Abiff se recrean en los ritos de iniciación masónicos, como la culminación de un proceso de tres partes, durante las cuales el candidato progresa desde un primer grado de Aprendiz hasta un tercero de Maestro Masón.

El film empieza con un prólogo lleno de símbolos de la mitología celta, donde se cuenta la leyenda del guerrero celta Fionn MacCumhail y el gigante Fingal (Fig.21) y con una cita de Vincet Lombardi<sup>33</sup>.



Fig.21. *Cremaster 3*. La recreación de la leyenda de Fion MacCumhail.

---

<sup>33</sup> Vincet Lombardi (1913-1970) fue un entrenador de fútbol americano de ascendencia italiana.

La primera parte del prólogo comienza con una imagen romántica de la costa irlandesa y de sus acantilados. Vemos una criatura parecida a un hombre que duerme en la tierra cubierto de una manta hecha de hierba. Luego, se nos introduce a otra figura que parece salida de cuento de hadas, en la presencia de un hombre robusto, que resulta ser un gigante. Este último está vestido con piel de oveja y está recogiendo huesos y carne cruda para comérselos. Uno de sus dedos esta hecho de bronce. Los dos personajes están acompañados por una banda sonora de gaitas, y, aunque presentados conjuntamente, están ubicados en dos tierras diferentes, separadas por el mar y unos acantilados hexagonales. Intuimos que son los personajes célticos arriba mencionados. Lo que sigue después, se podría describir como una lucha por la supremacía, ya que, el gigante Fingal con gestos amenazadores y desafiantes y con pisadas fuertes, se acerca a la pequeña choza de Fionn MacCumhail, quien estaba ocupado en construir y crear con este peculiar terreno en forma de hexágonos. MacCumhail parece estar al tanto del peligro inminente y se detiene de sus labores. Entra en su cabaña de piedra, donde esta una mujer, vestida de tartán azul y verde. La mujer de apariencia maternal inspira serenidad y respecto a MacCumhail, y se sienta junto a ella. Mientras ella teje un cordón con azul, verde y el hilo blanco, MacCumail comienza a crear algunos objetos con plástico blanco y vaselina; cuñas y bolas. El gigante llegó a su tierra, a través del mar e intenta entrar en su choza, golpeando la puerta y las paredes. Aquí es donde la leyenda se corta por la mitad para dar paso a la acción propiamente dicha del *Cremaster 3*. Pero justo antes de empezar la narración, Barney introduce en la pantalla una cita del entrenador de futbol americano, Vince Lombardi, a modo de segundo prólogo:

*“El carácter es una integración de hábitos de conducta superpuestos al temperamento. Es la voluntad ejercida en la disposición, el pensamiento, la emoción y la acción. La voluntad es el personaje en acción.”*<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Cita de Vince Lombardi, citado en el *Cremaster 3* por Matthew Barney, en el minuto 00:06:24.

La narrativa principal del *Cremaster 3* empieza con un fondo oscuro lúgubre y con una banda sonora sumamente aguda, asfixiante y terrorífica. Dos escenas diferentes se desarrollan lentamente al mismo tiempo. Así pues, por un lado nos encontramos debajo de los cimientos del edificio Chrysler parcialmente construido, donde un cadáver femenino intenta excavar su salida de la tumba. Es el no-muerto Gary Gilmore, protagonista del *Cremaster 2* (Fig.22).



Fig.22. *Cremaster 3*. Gary Gilmore metamorfoseado en mujer.



Por otro lado, un personaje masculino sin enseñar su cara, es el Aprendiz, introduce cemento con una paleta masónica en los depósitos de combustible, en los chasis traseros de cinco automóviles Chrysler Imperial de 1967, cada uno de ellos estampados con la insignia de los cinco *Cremasters*. La mujer zombi logra salir de la tierra y un grupo de cinco chicos, en uniformes negros la levantan de la tierra y la transportan al vestíbulo del edificio Chrysler. Depositán el cadáver de la mujer en el asiento de atrás de un Chrysler Imperial New Yorker de 1938. El “chofer” de este automóvil es un gran pájaro negro. Durante esta acción, se hace un corte de cámara que nos lleva una vez más a la imagen del Aprendiz que sigue llenando de cemento los depósitos de combustible. Repletos de cemento, estos servirán como arietes en el derby automotriz de demolición, a punto de comenzar. Este detalle, a punto de suceder, marca un punto de encuentro entre las dos escenas, como lo que sigue a continuación: el personaje del Aprendiz (interpretados por el mismo Barney) aparece en el vestíbulo donde están los coches y los observa unos instantes antes de seguir con su camino y salir de la escena. Después el Aprendiz escala uno de los huecos de los ascensores del edificio hasta llegar a una cabina de ascensor atrapada entre los pisos. Mientras el derby sigue. Se muestra el exterior del Chrysler y a los trabajadores subiendo y bajando por los andamios y utilizando las grúas. El ascensor se mueve mientras el Aprendiz se encuentra encima de este, donde, con toda calma, saca un saco de cemento, vierte el cemento en un cubo junto con agua y arroja el contenido a la cabina del ascensor. Conjuntamente a esta escena, recordamos que sigue el Derby de demolición en el nivel del lobby y se nos introduce a otro personaje, un trabajador en la cima de la torre que parece estar haciendo su trabajo sin molestias algunas y con suma tranquilidad. Cabe destacar que el Aprendiz usa la cabina como un molde, para idear un *ashlar*<sup>35</sup> de cemento. El *ashlar* es el símbolo más importante para los rituales del Primer Nivel de la masonería. El Aprendiz conoce que un *ashlar* tallado toscamente encarna la imperfección humana mientras que un *ashlar* labrado con dedicación realza la perfección a la que todos aspiramos (Fig.23). El elevador está lleno de cemento y se cae al

---

<sup>35</sup> Piedra labrada simétricamente que simboliza la integridad moral en los rituales masónicos.

vacío. El *ashlar* se derrumba, provocando un pequeño terremoto. El personaje de Barney se detiene en uno de los pisos y agarrado de las cuerdas de metal del ascensor, abre la puerta del hueco del ascensor y entra en uno de los pisos. Aquí entramos en una nueva escena, en el interior de un restaurante de estilo *Art Decó* donde se encuentra cara a cara con el personaje el *Maître* y le entrega sus piedras de mármol acuñadas. El Aprendiz comienza a crear un arpa y el *Maitre* usa las piedras para crear sonidos abriendo huecos en las puertas del ascensor, dejando que el viento produzca un susurro.



Fig.23. *Cremaster 3*. El Aprendiz (Matthew Barney) tallando el perfecto ashlar.

El Aprendiz sube hasta el bar Club de la Nube del edificio Chrysler, donde se presenta una rutina de *slapstick*<sup>36</sup> entre el camarero, impecablemente

---

<sup>36</sup> El termino *slapstick* proviene del inglés y se traduce como "bufonada" o "payasada"; o "golpe y porrazo". Es un subgénero de la comedia que se basa en presentar acciones

vestido y el Aprendiz. Es una incisión de humor dentro del carácter sombrío del video. Casi todo va mal, hay resbalones, cervezas que vuelan por los cielos, golpes cómicos. Los diversos accidentes los está produciendo una mujer en una habitación empolvada, vestida con un vestido metálico plateado de los años 30, con la cabeza cubierta con algún tipo de velo de metal, que está cortando patatas con unos cuchillos pegados a sus zapatos (Fig.24). Ella esta amontonando patatas que se acumulan como relleno en la base de la barra del bar provocando un desnivel, desnivel que hace eco a la condición corrupta de la torre. Este interludio es interrumpido por un cambio de escena al hipódromo de Saratoga Springs, exclusiva ciudad balnearia, donde el Aprendiz, mientras esta presenciando una carrera de caballos de aspecto podrido (Fig.25), una especie de caballos zombis, está acosado por un grupo de masones mafiosos que intentan neutralizarle para impedir que suplante a su jefe. Llevan los símbolos de la moralidad y la justicia. El golpe que dan al aprendiz contra una valla en Saratoga se manifiesta inmediatamente como un sangrado, pero ya con la acción situada en un pub existente en el pasillo del Edificio Chrysler. De vuelta en el Club de la nube, el Aprendiz es escoltado a la oficina dental, donde es despojado de su ropaje, revelando que llevaba un delantal hecho de carne - el símbolo masónico de la pureza — que es a la vez signo de la precariedad y de la mortalidad. El delantal hecho de carne hace referencia al cuero de cordero llevado por los candidatos masones como recordatorio de la inocencia humana, del continuo peligro de corrupción y, al mismo tiempo, de las posibilidades de perfección del candidato. Pero el Aprendiz demuestra ser un candidato moralmente subdesarrollado y, dentro de la lógica del ciclo, simboliza una parte de un organismo que lucha contra su formación interna, que en nuestro caso, equivaldría al edificio Chrysler. Para que el Aprendiz supere su condición ingrata es necesaria la separación de esa parte de subdesarrollo mortal y corrompida de su ser. El acto que provoca esta acción es la confrontación con el Maestro Arquitecto.

---

exageradas de violencia física, como persecuciones, choques, golpes o farsas de humor crudo, que no tienen consecuencias reales de dolor. <http://www.thefreedictionary.com/slapstick>



Fig.24. *Cremaster 3*. La chica que corta patatas con sus zapatos.



Fig. 25. *Cremaster 3*. Escena de los caballos en estado de putrefacción.

El arquitecto se enfrenta a su oponente en la suite dental, colocando dentro de la boca del Aprendiz los restos comprimidos del Chrysler Imperial, como un par de prótesis dentales. En ese momento, los intestinos del Aprendiz se caen a través de su recto. Este destripamiento le separa simbólicamente de su yo inferior (Fig.26).



Fig.26. *Cremaster 3*. El aprendiz con el delantal de cordero y con los intestinos salidos por fuera, junto al Maestro Mason (Richard Serra) y sus masones guardaespaldas.

De regreso a su oficina, y preocupado por el lento progreso de la torre, el Maestro Mason se dedica a la construcción de dos pilares que aluden a las columnas, Jarquín y Boaz, diseñados por Hiram Abiff para el Templo de Salomón. Mientras tanto, el Aprendiz se escapa del laboratorio dental y sube a la parte superior de la torre. El arquitecto utiliza los dos pilares como escalera para llegar al techo de su estudio. La siguiente escena describe la apoteosis del Arquitecto en un *maypole*<sup>37</sup> o árbol de mayo.

En este punto de la narración, la película se detiene para introducir los rituales de iniciación de la fraternidad masónica a través de The Order, organizado en el Museo Guggenheim. El Aprendiz debe superar los obstáculos de los cinco niveles, cada uno de los niveles corresponde a un piso en la estructura arquitectónica del museo Guggenheim y contiene elementos que hacen referencia a las cinco partes del *Ciclo Cremaster* (Fig.27).

El *Cremaster 3* tiene como escenario el edificio Chrysler de Nueva York, el hipódromo de Saratoga Springs, el Museo Guggenheim y la Isla Man de la costa irlandesa. Mientras cada uno de estos escenarios encierra unas de las obsesiones del Ciclo, es la arquitectura del Museo Guggenheim quien recoge las alusiones y alegorías sobre la importancia del mundo de las abejas dentro de la obra de Barney.

La estructura en forma de espiral del museo MOMA de Nueva York ha sido varias veces comparado con un panal. Dentro del contexto del episodio The Order esta referencia toma una especial relevancia simbólica. Como hemos comentado anteriormente, el interior hexagonal del panal es un motivo reiteradamente utilizado dentro del *Cremaster 2*. Es el emblema del estado de Utah y un importante símbolo para la Iglesia de Todos los Santos. Para Barney la arquitectura del museo transmite una atmósfera de panal: luces, oscuridades, sonidos, zumbidos, formas. Para los masones el panal es como una “fábrica”, en el sentido de aplicación al trabajo. La producción y la preparación son acciones decisivas dentro del desarrollo personal del individuo y el trabajo

---

<sup>37</sup> *Maypole* o árbol de mayo es un poste de madera de altura erigida alrededor del cual se realizan danzas como parte de varios festivales folclóricos europeos. DOWDEN, Ken. *European Paganism: the realities of cult from antiquity to the middle ages*, Routledge, New York, 2000.

como creación se recomienda practicarlo a todas las criaturas. El trabajo nos enseña que el ser humano llegó a este mundo como un ser racional e inteligente que debe mantener su vida laboral como una constante. Los masones exaltan el trabajo y lo elevan a una actividad transformadora del ser humano.



Fig.27. Cremaster 3. Los rituales de iniciación de la fraternidad masónica presentadas bajo la forma de un espectáculo televisivo, titulado *The Order*, en el que se presentan, por orden, a todos los participantes, ubicados encima de una tarima y acompañados por bailarinas de cabaret.

Los antiguos albañiles y herreros, instalados en tiempos míticos de la génesis, forjaban la forma – el oro- de lo informe –la cera -. A medida que la aparición de la forma implica un proceso de nacimiento, la génesis del ser humano se traspone a la génesis del cosmos: lo antropológico se convierte en lo cosmológico<sup>38</sup>. En adición de jugar un rol importante dentro de los mitos de creación, y en la narrativa de los videos del *Ciclo Cremaster*, la cera de abeja posee un atributo que insta a Barney en la modernidad como en la posmodernidad: la capacidad de la cera a transformarse. Por una parte está la acción evolutiva, agraciada con un carácter esperanzador, más propia de la modernidad, y por otra parte está la inestabilidad continua y despiadada, típica de la postmodernidad. Nunca completamente sólida, la cera encarna la tensión que se establece entre la pérdida de su forma mediante la exposición al calor y su solidificación al encontrarse con el frío. Pero no se trata de la misión de destrucción sino de la misión del devenir, de la transformación de algo en otra cosa, una mudanza de un estado a otro para poder subsistir al nuevo entorno. Pero el devenir implica queda en pura ilusión, ya que la cera se encuentra siempre en un estado de continua desconstrucción.

Herederero del legado espiritual de la modernidad, Barney contempla con cierto desasosiego el carácter de la posibilidad como fin alcanzable. Y aunque implanta su creación en un tiempo antes del tiempo, en una era utópica alejada de la diferenciación y del conflicto, duda en la resolución de sus aspiraciones. Barney entrevé la imposibilidad de los actos que desea realizar y lo balde de su iniciativa, pero la aspiración de alcanzar lo inalcanzable está por encima de cualquier suplicio desgarrador. En ese empeño eufórico el furioso derrocha su energía física y mental, hasta consumir su vida, pero desea “desvanecerse en los brazos del amoroso ardor”<sup>39</sup>. Justamente en esta paradoja se concretiza la experiencia heroica del furioso Barney. Si la sabiduría de Dionisos se llegaría a conocer, el arte ya no sería necesario o posible, porque el arte, como la vida,

---

<sup>38</sup> SPECTOR, Nancy, TAYLOR, Mark, SCHEIDEMANN, Christian, TROTMAN, Nat, *Matthew Barney & Joseph Beuys: All in the Present Must Be Transformed*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2007.

<sup>39</sup> ORDINE, Nuccio, *El umbral de la sombra. Literatura, filosofía y pintura en Giordano Bruno*, Siruela, Madrid, 2008.



necesita de diferenciación, de articulación e individualismo para poder existir<sup>40</sup>. El arte se sumergiría en el Todo, donde *eros* y *thanatos* son uno y desde donde todas las cosas provienen y a donde todas vuelven. Existe tragedia en la imposibilidad de realizar este sueño, pero a la vez, la imposibilidad de la completa unión y perfecto equilibrio permite la existencia de la vida y todas sus manifestaciones artísticas y científicas.

Tras haber superado las pruebas el Aprendiz vuelve a la parte superior del edificio Chrysler, donde mata a su oponente para poder concluir su periplo. Pero el rascacielos se rebela contra el Aprendiz y hunde la base de su aguja en su cabeza.

Con este trágico e intrigante final termina *Cremaster 3*, no sin antes concluir el mito celta que explica la génesis de la Isla de Man, que será el único escenario del *Cremaster 4*.

**Cremaster 4** (1994, 35-mm, 00:42:16) es la primera película en producir del *Ciclo Cremaster*. En ella han colaborado el director de cine James Linwood, el propio Matthew Barney, en asociación con la Fundación *Cartier pour l'Art Contemporain* de París, la Galería Barbara Gladstone de Nueva York, y con el apoyo del Consejo de las Artes de Inglaterra. Esta película se adhiere más estrechamente al modelo biológico del proyecto. Este penúltimo episodio describe al sistema (órgano sexual masculino) que inevitablemente sufrirá el descenso total (de los testículos), a pesar de su resistencia a la diferenciación sexual. El logotipo de este capítulo es el *Triskelion Manx* - tres piernas acorazadas idénticas que giran alrededor de un eje central. Ubicada en la Isla de Man, la película absorbe el folclore de la isla, la cual actúa como anfitriona de la carrera de motos Tourist Trophy. Mito y máquina se combinan para narrar la historia del Candidato, que consiste en el ensayo de la voluntad expresada por una serie de pasajes y transformaciones. La película se compone de tres zonas principales. El Candidato Loughton (Interpretado por Barney) es un sátiro con dos pares de cuernos en su cabeza. Sus cuernos - dos apuntan

---

<sup>40</sup> *Ibíd.*

hacia arriba, dos hacia abajo - forman un diagrama que propone una condición de indiferenciación (Fig.28). La segunda y tercera zona está ocupada por dos equipos de motociclistas Hack, el ascendente amarillo y el descendente azul. Las tres zonas están asistidas por un trío de hadas, las cuales al no tener voluntad propia, se metamorfosean en función del lugar que ocupan en un momento dado (Fig.29 y Fig.30).



Fig.28. *Cremaster 4*. El Candidato.



Fig.29. *Cremaster 4*. Los dos equipos del Hack ascendente y del Hack Descendente.



Fig.30. *Cremaster 4*. Los tres hadas.

La película empieza y acaba en el muelle de la Reina. Se comienza con un prólogo, durante el cual se nos presentan las condiciones iniciales y los personajes de la situación: pancartas de motociclistas, un largo muelle de mar, el interior blanco y tranquilo de la sala del muelle. El candidato, un hombre pelirrojo, con rostro de cabra, vestido con un traje blanco de época se revisa y contempla en un gran espejo. Se peina el pelo grasiento para revelar cuatro orificios de los que saldrán sus cuernos. A medida que el marco de la sala cambia de dirección, vemos que tres fisicoculturistas que lo observan, mientras lo sostienen de sus pies. La fisicoculturistas, también pelirrojas, están desnudas y su piel presenta algún tipo de enfermedad de la piel. Mientras sostienen constantemente al hombre-cabra, en los zapatos del Candidato, arreglan con gran cuidado dispositivos protésicos para bailar claqué, insertando y desenroscando agujas largas con cabeza de perla. El corte de cámara cambia y vemos a dos motos de carrera con doble asiento, Azul y Amarillo, vehículos de carreras típicos de la Isla de Man que compite en el trofeo anual de la isla. Los coches se están preparando para entrar a la carrera, aunque apuntan hacia diferentes direcciones mientras ponen en marcha sus motores. El Candidato acompañado por el trio de hadas se prepara para el viaje. La carrera de motos comienza, y cada equipo va en direcciones opuestas. La cámara corta la escena

de la carrera para presentarnos al Candidato que baila claqué erosionando lentamente el suelo. El prólogo termina con una imagen del emblema del Campo en un llamativo amarillo sobre un fondo azul sobre el cual aparece un símbolo giratorio que se va acercando: las tres piernas del *Triskelion Manx*.

La parte principal de la película comienza con dos tomas de cámara contrastadas, por un lado están las motos de la carrera y por el otro lado se nos muestra a las tres hadas cómodamente sentadas en el techo del muelle, las tres cubiertas con mantas de tartán azul, contemplando un paisaje romántico de una playa en atardecer, con un cielo cubiertos de nubes que van desde el azul pálido, al rosa y al gris oscuro. Parecen escuchar al sonido de los motores de las motos, como también al canto de las gaviotas. Esta escena esta seguida por las vistas interiores del muelle donde el sátiro sigue bailando claqué delante del gran espejo. En el siguiente avance de las escenas podemos presenciar los torsos de los motociclistas. Formas gonadales gelatinosas - órganos sexuales indiferenciados- emergen de las ranuras de los uniformes de los motoristas. En el caso de la Hack ascendente, los órganos se mueven hacia arriba y con el Hack descendente, los órganos se deslizan hacia abajo. Al mismo tiempo, en el espacio del muelle, las hadas se acercan al sátiro y comienzan a colocar dentro de los bolsillos de su chaqueta unas perlas de gran tamaño. El Candidato continúa bailando el claqué sin distraerse por la acción de las hadas. Vemos que el suelo debajo de los pies danzantes del hombre cabra que se ha erosionado, aparentemente por su largo golpeteo contra la superficie. El sátiro, cuyo baile parece haberse vuelto cada vez más seguro, ha logrado abrir un hoyo en el piso sobre el que toca con mayor fuerza. En este punto, el equipo amarillo toma un giro equivocado y cae sobre una corriente de agua. De repente, vemos a una de las hadas con un traje de cuero azul cielo con un cuaderno de mapas. Otra lleva un gato hidráulico que coloca en un agujero en el suelo de la carretera. Ellas son responsables del servicio de asistencia y control en la carrera. Tres eventos parecen estar sucediendo simultáneamente. De vuelta en el muelle, el Candidato se sumerge en el mar a través del suelo erosionado y se dirige hacia la isla. En el momento de su caída - la transición del reino utópico de unidad pre-genital a la de bifurcación – la Hack ascendente choca con una piedra y el Hack descendente hace una parada en el

servicio de control de las hadas. El Candidato alcanza la tierra y comienza a excavar en el cuerpo de la isla para alcanzar un canal subterráneo que le llevara a la línea de meta, donde los dos Hacks convergerán. El canal es un espacio claustrofóbico y luminoso (Fig.31), por donde el Candidato se mueve con suma dificultad, sus movimientos siendo acompañados por un sonido discreto pero característico de lo viscoso, contrastándose con el sonido fuerte y directo de los motores de la motos de carreras. En un momento dado llega a pasar por un túnel que tiene la apariencia de algo entre una tráquea y una vagina. Este conducto conduce al Candidato a un acantilado, donde las tres hadas están teniendo un picnic pintoresco sobre una colina, vistiendo extravagantes crinolinas victorianas de color amarillo. En la parada de control, el equipo azul o Hack descendente saca uno de los neumáticos, y lo reemplaza por uno rosado que tiene testículos, lo que hace imposible que la rueda gire, por lo que lo vuelven a reemplazan con un neumático normal. La oveja Loughton aparece en este lugar como símbolo de la integración de los opuestos, que alimenta el deseo de unidad de esta triple carrera. En el sitio del picnic, una fuerza invisible arrastra el mantel blanco sobre el cual estaban sentadas las hadas. El Candidato vuelve a bajar por el túnel subterráneo, para llegar a su destino. Pero antes de la reunión entre el Candidato y Hacks, la pantalla se vuelve blanca, destrozando el sueño del candidato de trascender su biología.

En la secuencia final en el muelle, se presenta a los dos Hacks estacionados en dos rampas inclinadas y en forma de testículos. Se escucha al viento, a las gaviotas y a una gaita. En la imagen de cierre de la película, la cámara se asoma a través de una entrepierna abierta, que muy probablemente pertenece al sátiro. Un escroto bien retraído perforado por siete ganchos conectados con cables de vinilo, que a su vez están unidos a unas cintas entrelazadas verdes y blancas, está siendo arrastrado fuera en el mar, por la Hack ascendente y la Hack descendente, quienes conducirán hacia la isla para tomar el relevo (Fig.32).



Fig. 31. *Cremaster 4*. Fotograma. El Candidato atravesando el túnel subterráneo.



Fig.32. *Cremaster 4*. Fotograma. La escena final.

Desde el punto de vista biológico el descenso total de los testículos se alcanza finalmente en *Cremaster 5* (1997, 35-mm, 00:54:30), bajo la forma de una trágica historia de amor entre la Reina de la cadena (interpretada por Ursula Andress) y su Mago (interpretado por Barney). Ambientada en el paisaje romántico de la ciudad de Budapest de finales del siglo XIX, *Cremaster 5* es la tercera película en producir y se estructura como una ópera lírica, donde las metáforas biológicas se cambian por los estados emocionales del personaje principal, la Reina de la cadena, dominada por el añoro y la desesperación. Conjuntamente a la Reina de la cadena y al Mago aparecen la Diva y el Gigante, todos ellos presentados como prolongaciones físicas del estado anímico del personaje de la Reina.

El *Cremaster 5* se abre con una larga introducción de sus personajes principales: el Mago, presentado como un jinete con una larga capa negra cruza el puente Lánchíd a caballo y la Reina asciende por la escalera a la Ópera Estatal de Hungría con sus dos ujieres. Todos los personajes están vistos desde la espalda. Al llegar al palco real la Reina se acomoda en su trono real y los ujieres, de origen asiático y vestidos con unos coloridos trajes, liberan en su honor palomas jacobinas alrededor del trono, palomas que están atadas de sus garras con cintas que parecen salir de algunos orificios debajo del trono. Debajo de la opera están los baños termales Gellért, cuyas piscinas están cubiertas por perlas que ocultan parcialmente a unos espíritus que habitan en sus aguas. Arriba en la opera el telón se levanta para revelar un teatro vacío. La orquesta se prepara y comienza la ópera, no antes de revelarnos la parte frontal de la Reina de las Cadenas, oculta hasta ahora: es una mujer regia, que lleva un gran collar negro alrededor de su cuello y un fino velo transparente que le cubre discretamente el rostro. La reina se levanta de su trono y, mientras camina, los pájaros luchan para mantenerse encima de los orificios que los están absorbiendo. Pasan a través de los orificios a la parte más baja donde están los baños Gellért, con agua de color esmeralda, sobre lo que vuelan unidos a sus cintas. El prólogo termina con una última vista del teatro de la ópera vacío después del cual aparece una imagen digital gráfica del logotipo de *Cremaster 5*, una flor negra de lis estilizada superpuesta sobre el emblema del campo.



La Reina comienza su obertura y en el escenario aparece su Diva. El personaje de la Diva, vestido con un traje rosa y con la cara tapada por un velo, (también interpretado por Barney) delinea simbólicamente el arco del proscenio del escenario poniendo cintas a través de suelo, y después se dispone a escalarlas. Se revela la cara de la Reina, quien no es otra que la famosa actriz Ursula Andress. Mientras la Diva está atravesando la parte superior del escenario con maniobras acrobáticas, ya que se aferra a una estructura ligera y en movimiento decorado con flores. De repente, vemos a los acomodadores en el escenario cantando y recogiendo la cinta dejada por la Diva. La pantalla se pone verde azul y en el siguiente corte de cámara presenciamos a la Diva entre los dos ujieres. Los ujieres le levantan su velo y podemos ver su cara muy pálida con algunas cosas extrañas que salen de su boca. El Diva mira a la cámara. La pantalla se pone negra. La siguiente secuencia comienza con una vista oscura del Puente de la Cadena sobre las aguas heladas del Danubio. El jinete con capa negra lo está atravesando.

La Reina recuerda a su amado Mago preparándose para su salto desde el Puente de Lánchíd en las aguas del Danubio. Despojado, el Mago coloca en sus muñecas y tobillos unos grilletos de plásticos, unos guantes moldeados y bolas entre los dedos. Sus acciones recuerdan a Harry Houdini (quien nació en Budapest en 1874) saltando desde puentes famosos (Fig.33). El Mago está buscando la trascendencia, pero la reina no entiende sus acciones y piensa que él está tratando de quitarse la vida. El aria de la reina está llegando a su clímax, presenciamos una toma aérea de un paisaje congelado con hielo que viaja en la superficie del río. La pantalla se pone negra. La música se detiene. En silencio, una mano abre la pantalla negra como si fuese una cortina y revela un orificio brillante como los que estaban situados en el cojín del trono de la reina. En la siguiente toma tenemos una visión ambivalente de algo que podría ser el lado interno del vestido de la reina, ya que ella está asumiendo una posición sentada. Esta imagen se ve muy peculiar, como si el cuerpo fuera algo plástico con algún dispositivo de plexiglás sobre su vagina.

Volviendo a la escena de la opera la Reina dirige su atención a un orificio que presenta su trono, a través del cual accede a los Baños Gellért. Las palomas caen en picado a través del orificio del trono a los baños Gellert y

cintas de raso aparecen volando en el baño. Aparece el personaje del Gigante que entra en las dos piscinas, caminando a través de las perlas. Los espíritus del agua se agrupan en torno a él y colocan en el escroto del Gigante una guirnalda de tiras que habían tejido con las cintas de las palomas. En las cálidas aguas de los baños termales, el musculo cremaster se relaja haciendo descender a los testículos. El momento culminante - el surgimiento de un estado completamente diferenciado - se hace visible cuando las palomas se disparan hacia arriba arrastrando las cintas adheridas al escroto del Gigante (Fig.34).

Entonces la Reina revive el salto del Mago en el río y se desmaya del horror de su recuerdo. En este punto de la narración se refleja la trayectoria del descenso: habiendo completado su ascenso, la Diva se cae al escenario, y el Mago se hunde esposado hasta el fondo del río, en un macizo de flores. Dos espíritus del agua acarician su cuerpo y le colocan una perla negra en la boca (Fig.35 y 36). La Reina realiza su área fúnebre y se prepara para unirse a su amante en la muerte. Un chorro fino de líquido sale de su boca y cae en forma de dos gotas en las piscinas de debajo de su trono. Dos círculos perfectos se forman, llenando la superficie de la piscina con olas, lo que sugiere la renovación eterna del sistema/proceso a expirar.



Fig.33. *Cremaster 5*. Fotograma. El Mago preparándose para su salto del Puente de Lanchid.



Fig.34. *Cremaster 5*. Fotograma. El gigante inmerso en los baños Gellert.



Fig.35. *Cremaster 5*. Fotograma. El hundimiento del Mago al fondo del Danubio.



Fig.36. *Cremaster 5*. Fotograma. El Mago con la perla negra en la boca

Hace falta compromiso y predisposición por parte del espectador, como también varias lecturas del film para entrever la luz y entender cómo podrían funcionar las complejas escenas barrocas contenidas en el *Ciclo Cremaster*. Y como se funden sujeto y objeto y se engloban estéticas diferentes en la búsqueda de lo que podría ser un eclecticismo unificador.

Hemos de agradecer la gran labor que ha hecho tanto Nancy Spector, como todos los demás críticos que se han interesado por Matthew Barney, al intentar descifrar las claves del mundo del artista. Así, en este sentido y sin renunciar a las interpretaciones ya existentes y apoyándonos en ellas, proponemos aportar una nueva dimensión al análisis de la riqueza del Ciclo. Esta nueva perspectiva, que aborda el presente trabajo, se orienta a la interpretación de la obra integrándola dentro de la época renacentista, buscando parecidos tanto a nivel de ideas y contenido como en las formas que ilustran dichos planteamientos.

Esa especie de iniciación que uno debe poseer para entender los videos de Barney y, con ello, la jerarquía del conocimiento que se instaura, así como también el ocultismo y el espíritu hermético, nos hace plantear el trabajo de Barney como una revisión de los planteamientos metafísicos renacentistas. La hipótesis que manejamos es la de contemplar al *Ciclo Cremaster* como a una especie de manifiesto contemporáneo de las ideas análogas de los sistemas desarrollados por los eruditos neo-platónicos durante el Renacimiento, y en particular por el filósofo y libre pensador Giordano Bruno (1548-1600), cuyos tratados sobre el cosmos, la memoria y la imaginación se condensan en una “máquina mágica de la memoria” que puede representar una significativa precursora del trabajo de Barney.

La solidez del *Ciclo Cremaster* reside en el hecho de ser a la vez, antiguo, moderno y posmoderno: antiguo en los orígenes de sus planteamientos, moderno por la capacidad transformadora de su misión, y posmoderno por la imposibilidad de conseguir realizar su misión<sup>41</sup>. Sin duda,

---

<sup>41</sup> SPECTOR, Nancy, TAYLOR, Mark, SCHEIDEMANN, Christian, TROTMAN, Nat, Matthew Barney & Joseph Beuys: All in the Present Must Be Transformed, Guggenheim Museum, Nueva York, 2007.

por la complejidad que demuestra se puede interpretar como una versión de la *philosophia perennis* de la tradición teológica y religiosa occidental, con influencias del modernismo y postmodernismo, en cuanto a las teorías de la sexualidad, biología y género que maneja<sup>42</sup>.

Matthew Barney apela a conceptos como la religión y el mito, así como también al concepto de magia, favoreciendo una lectura que tiende a enaltecer, embellecer y fascinar, tal como lo hacían en la Antigüedad. Aunque Barney toca el ámbito de lo fantástico y de lo mitológico en las cinco partes del *Ciclo Cremaster*, sean ellas de índole bíblica o pagana, existen partes en las cuales los elementos míticos destacan más, dominando el escenario. Nos estamos refiriendo al mito céltico del guerrero Fion MacCumhail y el gigante Fingal y la creación de la Isla de Man, situado como prólogo de *Cremaster 3*; el mito bíblico de Hiram Abiff, el arquitecto del Rey Salomón, componente esencial dentro de la estructura narrativa de la parte que acabamos de mencionar; los personajes fantásticos de *Cremaster 4*, es decir las hadas y el Candidato. Estos personajes hablan elocuentemente acerca de los rituales de iniciación, tan presentes en los cuentos y mitos populares porque, no hay que olvidar que, la estructura del mito es relativamente rígida a la hora de construir sus personajes y sus acciones, todo es reiterativo, salvo pequeñas variaciones que se encuentran en los detalles que animan el escenario y que son el motor de las reflexiones e interpretaciones posteriores. En relación al *Cremaster 5* nos atreveríamos a decir que todos los personajes existentes tocan el ámbito del mito, sea por su carácter simbólico (la Reina), fantástico (el Gigante, las hadas acuáticas) o mágico (el Mago).

Dentro del *Ciclo Cremaster* podemos destacar varias categorías en donde habita el mito. Está la recreación del mito como historia completa, respetando la narrativa del mito, los personajes, los espacios y los tiempos. El ejemplo más elocuente desde este punto de vista podría ser el mito de la creación de la Isla de Man, surgida por la lucha de dos gigantes que habitaban el territorio. Barney utiliza este mito céltico como introducción del *Cremaster 3*, ubicándonos en las aguas frías del mar irlandés, en medio de dos

---

<sup>42</sup> *Ibíd.*

formaciones rocosas – la Cueva de Fingal en la Isla de Staffa, y la Calzada de los Gigantes (Giant's Causeway) en la parte nórdica de Irlanda, territorios famosos por la existencia de columnas hexagonales de basalto. En la concepción de los “primitivos” habitantes de las islas inglesas, el proceso puramente geológico de la formación de estos alineamientos hexagonales se disfraza de gigantes en lucha por la supremacía.

En el mito de la creación de la Isla de Man podemos presenciar con claridad la narración del tiempo primordial. Barney se sirve del mito de la génesis para introducirnos en un mundo remoto y fantástico de cuando surgen las ideas. Barney ha comparado el *Ciclo Cremaster* como el ciclo de vida de una idea, por lo tanto la creación del mundo se corresponde a la génesis del proceso mental. Se puede percibir una continua analogía entre las fases vitales que conforman una idea y que Barney determina con la estructura narrativa del tiempo primordial. Las diferentes etapas vitales de la idea coinciden con las cinco partes que componen el *Ciclo Cremaster*. En la primera fase vital de la Idea, igual que en el mito sobre la creación, se pasa del estado indiferenciado de la oscuridad (en una analogía mundo/conciencia) al brote espontáneo, luminoso y fugaz del primer rayo de luz/estructuración de una idea, presente en el video *Cremaster 1*. En la segunda fase la idea en su proceso de asimilación se debe enfrentar al rechazo de la misma, a una lucha interna de integración, asimilación y respuesta - que se puede apreciar en *Cremaster 2* – parecido a las luchas entre los titanes y los dioses griegos por la supremacía del mundo. La tercera fase se ubica en el *Cremaster 3*. Es un nudo, un punto de ida y de vuelta en la que el motivo es el espejo como reflejo de uno mismo. Se asiste a la instauración del sentido narcisista de la idea, en donde ésta vuelve a enamorarse de sí misma, ganando confianza. Desde este punto de vista el mito de Hiram Abiff resulta ilustrador porque se contempla la relación Maestro/Aprendiz similar a la que existe entre el artista Maestro Richard Serra y el artista Aprendiz Matthew Barney. Tras este punto de máxima intensidad la idea se colapsa de nuevo en una burbuja de inseguridad, situación que se corresponde con la cuarta fase vital de una idea. Esta inseguridad se refleja en el duelo visto en el *Cremaster 4* donde un organismo en estado aun indiferenciado sufre eventos ascendentes y descendentes – el circuito de sube y

baja por donde pasan las motos de carreras, el paseo subterráneo del Candidato, el picnic de las hadas en el punto más alto de la isla - que lo llevarán a una inminente etapa de transición no deseada. Las fuerzas del universo (criaturas mágicas y fantásticas - las hadas y el Iniciado) presentes en el *Cremaster 4* perciben las sensaciones internas y conflictivas del organismo en proceso de transformación, rompiendo con ello el equilibrio establecido entre el organismo, su deseo de indefinición y lo preestablecido de su destino que sería la definición de su ser. La quinta fase vital de la Idea coincide con el final de ésta y también con el fin del *Ciclo Cremaster*. Este fin consiste en la articulación de la idea, la cual ha adquirido una forma verbal o visual. Sin embargo, desde el contexto de la interpretación de las ideas, la situación previamente señalada, pudiera considerarse desfavorable ya que existen restricciones en el lenguaje verbal y visual que difícilmente contienen los matices abstractos de una idea. Esta situación adversa se materializa a través de una historia de amor trágica entre un mago y una reina, historia ambientada en la ciudad de Budapest. La trágica relación amorosa está trazada por las emotivas arias que interpreta la reina de la Cadena (personaje interpretado por la actriz Ursula Andress) y que sugiere la incompatibilidad entre la idea abstracta y la forma sensorial, de ahí que se produzca su muerte.

Dentro del *Cremaster 3*, como hemos advertido ya, Barney incluye a otro mito, pero esta vez de índole bíblica - el mito de Hiram Abiff, arquitecto del rey Salomón - en donde cambia del escenario histórico judío y lo inserta en la ciudad de Nueva York en la época de la recesión americana, en medio de la logia masónica irlandesa, otorgando el protagonismo a un personaje inventado - el Aprendiz del arquitecto. Entonces presenciamos casi un cambio de registro, en donde se mantiene la esencia del mito, sin excluir a los personajes que son los pilares de la obra, pero ciertamente adaptando la leyenda a las necesidades de Barney en cuanto al desarrollo del Ciclo Cremaster. En cierto sentido asistimos a una extirpación de elementos y a su implantación en un nuevo cuerpo, acción sujeta a la espera de una respuesta afirmativa y aceptación de parte del posible público. Aunque el binomio espacio-tiempo nos da cierta impresión de cercanía familiar, no deja de pertenecer al pasado y está sujeto a la mitificación. Los contrastes y la tonalidad de los colores de la película nos

introducen a una atmosfera cargada de misterio y nos evoca un tiempo tan lejano como los hechos bíblicos y los bailes de los druidas. Observamos como Barney, a la hora de crear fotogramas, utiliza la estructura y los esquemas compositivos de cuadros renacentistas y barrocos, que nos recuerdan al descenso de la cruz de Jesús Cristo, a la ascensión de la Virgen María. Al mismo tiempo, Barney se apropia del folclore local de sus localizaciones (nos referimos a la Isla de Man) utilizando temas como el baile alrededor del maypole (palo de mayo), para trasportar el mundo irlandés/druida al mundo masónico. Los elementos que utiliza nos sumergen en el fervor místico y en la espiritualidad religiosa como en el espíritu alegórico de la mitología. Existe una tonalidad oscura, barroca, que nos recuerda a las obras de Carravagio y a las de El Greco, pero también al naturalismo del Pieter Brueghel.

Otro mito sobre los orígenes que no destaca por su presencia efectiva sino más bien se alude a ello por las relaciones existente entre los personajes es el mito de Edipo<sup>43</sup>. Nancy Spector, la que catapultó el *Ciclo Cremaster* como resonante de los conflictos e dísticos, apunta que el *Ciclo Cremaster* funciona como una antítesis al mito de Edipo, ya que se opone al conflicto triangular padre/madre/hijo basada en un pensamiento de tipo binario (padre/madre, uno mismo/los otros, varón/mujer) que da prevalencia a la separación entre sexos,

---

<sup>43</sup> El mito de Edipo es uno de los mitos griegos más conocidos mundialmente y uno de los más antiguos, las primeras referencias datan desde la Odisea de Homero. Sófocles trató el tema de Edipo en tres obras dramáticas: *Edipo Rey*, *Edipo en Colono* y *Antígona*. La tragedia *Edipo Rey* se correspondía a la obra que inspiró a Sigmund Freud para explicar el desarrollo sexual infantil con el nombre de complejo de Edipo. El mito trata sobre la historia de asesinato e incesto de un hijo que mata involuntariamente a su padre biológico y se casa con su propia madre. Edipo es hijo de Layo y Yocasta, rey y reina de Tebas. Layo según el oráculo morirá a manos de su propio hijo. Este, en un intento desesperado de evitar su destino abandona a su primogénito, sin embargo, la suerte del recién nacido lo lleva hasta el reino de Corinto donde el mismo rey lo adopta y lo cría como a los suyos nombrándole Edipo- pies hinchados. El destino no se hace esperar, y Edipo llega a saber por la boca del oráculo que matará a su padre y se casará con su madre. El temor lo aleja de Corinto y lo lleva por los caminos de Tebas, donde justamente se encuentra con Layo a quien acaba matando por un altercado. Después de enfrentarse al monstruo Esfinge, Edipo es nombrado salvador de Tebas y se le entrega la mano de la viuda de Layo, la reina Yocasta, con la cual tiene cuatro hijos. Ya rey y con herederos se entera de quienes eran sus verdaderos padres. Existen varios finales tras conocer la terrible verdad, pero el más conocido fue que la madre/esposa Yocasta se suicida y Edipo se arranca los ojos y se destierra, pasando sus últimos días como mendigo acompañado por su hija Antígona. Ver SOFOCLES, *Tragedias: Áyax, Las Traquinias, Antígona, Edipo Rey, Electra, Filoctetes, Edipo en Colono*, Editorial Gredos, Madrid, 1981/2002.



(que funcionan como un motor universal de la humanidad); a favor de la visión dionisiaca del mundo: la multiplicidad sobre la división, la proliferación sobre la falta, la fluidez y la mutación sobre el estancamiento y la categorización. Barney prefiere ver al individuo como un “cuerpo sin órganos”<sup>44</sup> que se encuentra en armonía con el mundo, independiente y autónomo, libre de la autoridad paternal. El rechazo hacia la separación de sexos y a la bifurcación del pensamiento significa, desde el punto de vista psicoanalítico, el rechazo al avance y al desarrollo personal. Por no desear superar ese estado inicial de narcicismo de la primera infancia y los conflictos que conllevan y derivan de dicho narcicismo - una identificación y atracción hacia la madre, una agresión hacia el padre y finalmente la posterior identificación con el padre como parte de superación de dichos conflictos - el individuo se queda estancado en una especie de unidad pre-genital, en donde el niño se siente como en el vientre de su madre. Una antítesis al conflicto edípico para Nancy Spector es casi una perversión ya que significa el rechazo a la maduración sexual normal, prefiriendo el estado anal al genital y adentrándose en el universo sádico –anal- de una realidad indiferenciada<sup>45</sup>. Y continua diciendo que los personajes masculinos del *Ciclo Cremaster* son todos ellos anti-Edipo aunque no se perciba desde un comienzo. Tanto Gary Gilmore, El Aprendiz, el Candidato y el trinomio Diva/Mago/Gigantes deben superar restricciones físicas y emocionales, obstáculos que contienen una determinada aura femenina, y en lugar de eliminar el impedimento masculino prefieren absorberlo. El Aprendiz se opone y derrota a la mujer guepardo como si se tratase de la Esfinge egipcia, el Candidato Loughton trepa por las paredes “vaginales” de los túneles subterráneos de la Isla Man para encontrar una opción a la diferenciación y el

---

<sup>44</sup> El cuerpo sin órganos o CsO es la liberación total del ser humano de los órdenes preestablecidos de lo que tiene que ser y de cómo debe funcionar el hombre y su organismo. CsO es la antítesis, el enemigo del organismo pero no de los órganos, ya que como dice Deleuze el cuerpo nunca es un organismo, pero no se opone a los órganos. Se opone al Dios que ha clasificado y organizado los órganos según Su Orden. El conjunto de significados y subjetivaciones impuestos al cuerpo se eliminan para dar lugar a una multiplicidad de fusión en donde la anarquía y la unidad son lo mismo, pero no la unidad de lo Uno, sino una unidad que “se multiplica por 10”. DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix, *Como hacerse un cuerpo sin órganos*, Artículo en PDF, [www.revistas.ucm.es](http://www.revistas.ucm.es)

<sup>45</sup> SPECTOR, Nancy, *The Cremaster Cicle*, Solomon R. Guggenheim Museum, 2003.

Mago, la Diva y el Gigante son meros reflejos del dolor angustioso de la Reina de la Cadenas.

El aspecto patriarcal del triángulo edípico se nos muestra a través del trinomio Houdini/Mailer/Gilmore y en la figura del arquitecto Hiram Abiff, interpretado por Richard Serra, quien es el personaje más agresivamente masculinizado. Éste se tiene que imponer ante el Aprendiz/Barney en una lucha que se tiñe de contenido biográfico y en donde el mito gana dimensiones estético-artísticas. Ya que la figura del padre/maestro (Hiram Abiff/Richard Serra) abre el debate sobre la influencia artística que se pueda dar en las generaciones más jóvenes (Aprendiz/Barney), mientras que la muerte del padre/maestro es la liberación de cualquier categorización estética. Por su parte el Aprendiz más que destruir a la figura paternal del arquitecto maestro lo ingiere y lo digiere, apropiándose de los conocimientos estético-mágicos de Hiram Abiff/Serra. Apoyándose en el modelo biológico de la indeterminación genital, Barney absorbe y reinterpreta de forma personal las leyes de la diferenciación, normas que caducan dentro del *Ciclo Cremaster*. La entidad, como forma contenida se convierte en una zona de interconexión e interpenetración, en donde la esencia deja su especificidad y migra hacia la multiplicidad, así mismo, la noción de “hombre”, “animal”, “paisaje”, “máquina”, “arquitectura” comparten complicidad en la instauración de una anarquía de la hibridación. “Todo” se mezcla con “todos”, y así tenemos delante máquinas que castigan, abejas que polinizan a seres humanos, un estadio de fútbol que posee un sistema reproductivo, islas que tienen sistemas digestivos.

Lo mítico y lo religioso confieren al *Ciclo Cremaster* una nota de imponencia, seducción y extrañeza, porque el artista ha logrado magistralmente adaptar las formas mítico-religiosas a sus conceptos, igual que ha integrado los conceptos del mito y de la religión dentro de las formas propiamente artísticas. El arte se ha vuelto otra vez narrativo. El arte vuelve a contar historias, vuelve a hablar sobre algo que no pertenece a la esfera exclusiva de las artes

visuales<sup>46</sup>. Por esta razón la obra de Barney es igual de innovadora como clásica. El espíritu narrativo mítico-religioso-mágico invoca esa capacidad del ser de creer en lo sobrenatural, capacidad que pertenece más a otra época pasada que a la actual. No se puede evitar la comparación de los videos de Barney con los grandes cuadros religiosos y mitológicos de la época del Renacimiento y del Barroco. Lo religioso y lo mítico con su alto grado de misticismo y ocultismo se confieren un carácter hermético, invocando esa característica que tienen algunas pinturas antiguas de simbolizar algo que el ojo no detecta y la mente no capta. Sus imágenes simbólicas son el eslabón perdido de un pensamiento indirecto que intenta aludir a un mundo fuera de nuestro alcance sensitivo, un modo emotivo de percibir el entorno cargado de imágenes y símbolos, que reflejan una experiencia primordial y religiosa de la existencia.

Se piensa que lo antes señalado podría ocurrir al integrar al mito (bíblico y pagano) a la vida humana como conocimiento antropológico válido, por emplear constantemente al símbolo para proporcionarnos un sentido de la realidad fuera de la lógica científica. Estos planteamientos son propios de la Antigüedad como son de la época moderna. De la misma forma en la que Giordano Bruno es heredero de la época renacentista<sup>47</sup>, Barney hereda la cultura de finales del siglo XIX y de todo el siglo XX, de ahí que la obra de Barney presente ciertas características que le instauran en la Modernidad.

El intelectual del siglo XX se acerca a los mitos, viendo en ellos no un cúmulo de absurdos, sueños o quimeras sino un tesoro, que revela el estado humano inalterado y una coincidencia asombrosa. Carlos García Gual afirma que durante el siglo XX (para ser más exactos en el periodo entre las dos guerras mundiales) se reconsideró la postura socio-cultural ante el mito y sus manifestaciones<sup>48</sup>. El mito dejó de pertenecer “al absurdo” y se lanzó como

---

<sup>46</sup> Nos estamos refiriendo a las fórmulas “arte por el arte” o “arte sin finalidad” en donde el arte rechaza cualquier retorica que no tenga que ver estrictamente con sus propios medios.

<sup>47</sup> Bruno nació a mediados del siglo XVI (1548-1600) a finales de la época renacentista (Alto Renacimiento), cuando ya se había producido y ofrecido lo mejor del Renacimiento. Si deberíamos de integrar cronológicamente a Bruno en un movimiento socio-cultural el periodo de vida del filósofo se correspondería al Manierismo.

<sup>48</sup> GUAL, Carlos García. *La mitología: Interpretaciones del pensamiento mítico*, Ed. Montesinos, Barcelona, 1987.

desafío para comprender todo aquello relacionado con lo misterioso, lo fantástico, lo incomprensible, en definitiva con “lo otro”. Se asiste a una rehabilitación del mito, entendiéndose a este como “una dimensión irrecusable de la experiencia humana”<sup>49</sup>. Como consecuencia de este nuevo planteamiento se deja atrás el positivismo del siglo XIX, cuya concepción se basaba en un evolucionismo que avanza desde las tinieblas de la ignorancia hacia la luz de la razón, pero que prescinde del mito como un conocimiento antropológico válido. La hipótesis que maneja García Gual, apoyándose a su vez en autores como Jan de Vries<sup>50</sup>, es que este gran interés por lo “mítico y lo primitivo” se debió en gran medida a la conmoción universal que sufrió el mundo entero y en especial Europa, tras las atrocidades de las dos Guerras Mundiales. La tranquilidad de la autosuficiencia moral e intelectual del viejo continente, sumamente civilizado y humano, se vio derrumbada por la desmesurada ferocidad y maldad de la guerra. A la vista del reencuentro con ese hombre salvaje, débil y menesteroso, crece cada vez más el interés por los hombres primitivos, al encontrar en ellos familiaridades desde hace mucho tiempo olvidadas y subestimadas. Todas aquellas investigaciones del siglo XIX que proclamaban a los pueblos primitivos como colectivos ingenuos, bárbaros y subdesarrollados, se remplazaron por una interpretación más cuidadosa de la realidad de estas sociedades. Se deseaba encontrar en ellos una explicación diferente a la que proponen la filosofía, la religión y la ciencia ya que se constató, que los valores de la cultura occidental no son ni únicos, ni ejemplares, ni completamente válidos. Sin embargo, el espíritu de superación modernista veía en el momento de crisis la posibilidad de la regeneración social. Desde este punto de vista nos acercamos al espíritu positivo de Giordano Bruno, quien pretendía curar al hombre de su época, inmerso en una profunda crisis. En este sentido, la idea de Barney se ve reflejada en la obra *De Los Heroicos furores*<sup>51</sup> de Giordano Bruno. Bajo el relato de Acteón - joven

---

<sup>49</sup> Ibídem.

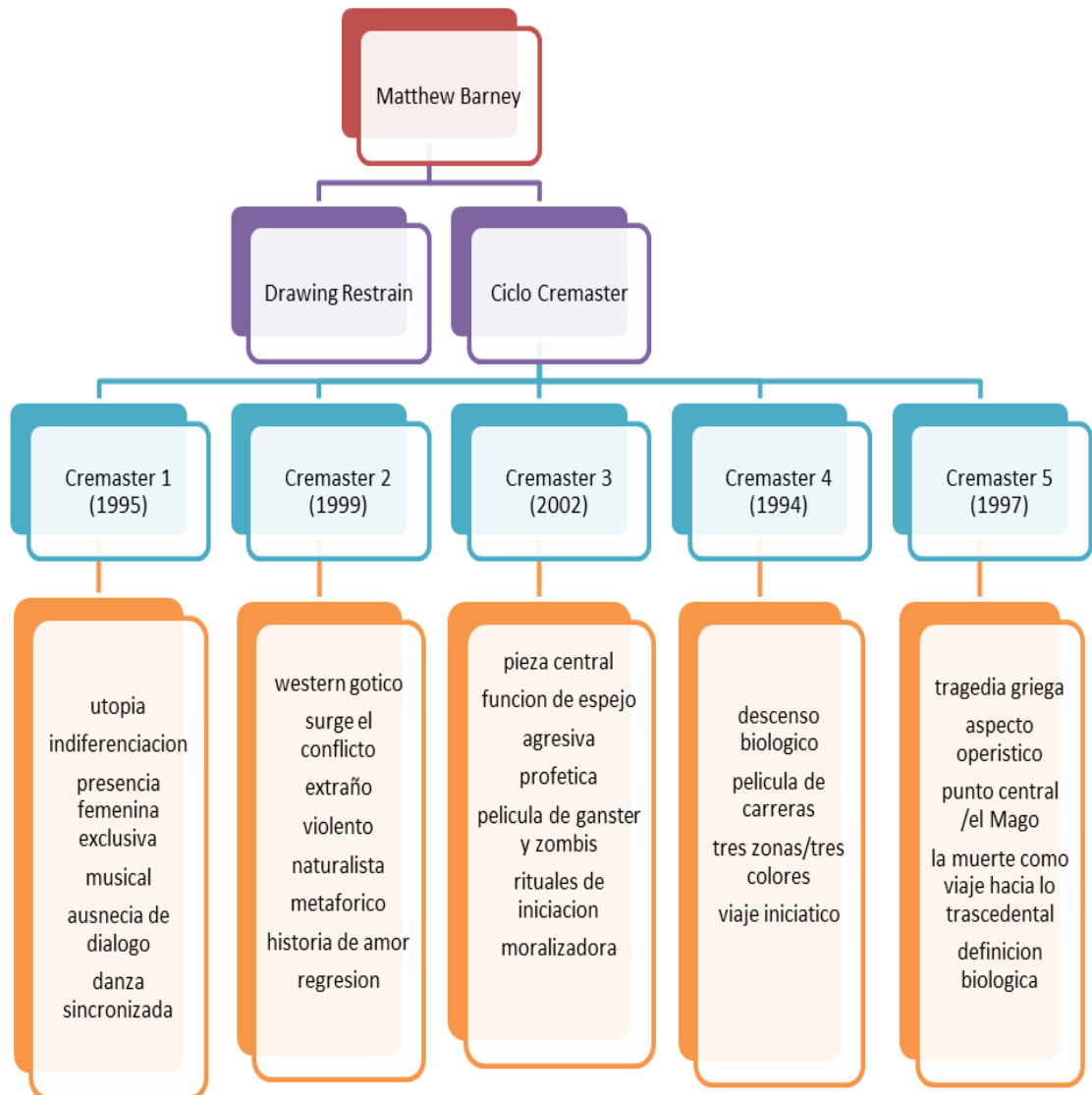
<sup>50</sup> Jan Pieter Marie Laurens de Vries (1890-1964), fue un intelectual holandés especializado en la lingüística y mitología germánica.

<sup>51</sup> BRUNO, Giordano, *Expulsión de la bestia triunfante, De los heroicos furores*, Siruela, Madrid, 2011.

cazador, que, enseñado por el centauro Quirón a cazar, sorprende a la diosa Artemisa desnuda bañándose en una fuente, es transformado en ciervo por la diosa y devorado por sus propios perros – Bruno habla sobre el amor a la verdad y la contemplación de la bondad. Este tratado moral representa el empeño de Bruno en transformar la naturaleza pasional del hombre hacia el amor espiritual o celeste. El hombre se transforma en un “héroe furioso” que desea sorprender al esplendor divino en su desnudez. Pero esta empresa provoca que el héroe furioso de Bruno este en conflicto: conciencia su propia estructura finita que no le permite contener lo infinito, al mismo tiempo que rechaza cualquier conocimiento parcial. El héroe furioso de Bruno está consciente de lo difícil de esta empresa pero no cae en los brazos de la desesperación, buscando en todo momento la brecha de la posibilidad y entreve la superación a través del esfuerzo. Estos intentos llegan a simbolizar el potencial de la fuerza creadora.

Aparte de ofrecer una nueva perspectiva acerca de la obra de Matthew Barney e implícitamente sobre la de Giordano Bruno, el hecho de demostrar que existen patrones en las obras de estos dos personajes que se repiten, aunque se desvirtúen los entornos originales, ayuda a reinsertar la vida renacentista dentro de la actualidad. Resulta interesante poner bajo una interrogante la dirección lineal del tiempo y de la vida y a cambio optar por una visión cíclica de los mismos.

**PRESENTACION, DESCRIPCION Y ANALISIS DEL CICLO CREMASTER DE MATTHEW BARNEY**



## 2. ENTRE HERMETISMO, CÁBALA, MAGIA, FILOSOFÍA Y ARTE: UN ACERCAMIENTO AL MUNDO DE GIORDANO BRUNO

Espíritu indomable, ávido viajero, apasionado defensor del universo infinito, el filósofo Giordano Bruno (Fig.37) nació en 1548, en la localidad napolitana de Nola, a pie del Vesubio y de los Apeninos italianos (de allí su apodo de “el nolano”). Se formó en la Orden de los Dominicos, en donde se ordenó sacerdote dominico en 1572 y recibió el título de Doctor en Teología de la Orden en 1575. Ya desde su preparación como sacerdote manifestaba un espíritu rebelde y desafiador contra lo establecido, por lo que tan pronto como se ordenó sacerdote fue acusado de herejía en el año 1576 siendo obligado a huir a Roma, donde encontró asilo en el Convento de Santa María. Sin embargo, en el mismo año dejó Roma, por miedo a la Inquisición, debido a las acusaciones graves por desviarse de la doctrina católica. Ese año representa el comienzo de sus peregrinaciones y vida errante por Italia, Francia, Ginebra (en donde abandonó los hábitos), Inglaterra y Alemania. Sus ideas acerca de la infinidad del espacio celestial, de la pluralidad de los mundos y los sistemas solares, el heliocentrismo y el movimiento de los astros asombraron y escandalizaron a la sociedad cristiana de la época, pero fueron sus ideas teológicas - su rechazo a la figura de los santos, el reconocimiento de la Cruz Cristiana como único símbolo válido, el entendimiento de Jesús Cristo sólo como hombre sabio y mago – lo que desató la persecución eclesiástica, su posterior encarcelamiento en 1592, y finalmente su ejecución en la hoguera en el Campo dei Fiori en Roma en 1600 (Fig.38).



Fig.37. Giordano Bruno. Gravado del siglo XVIII.



Fig.38. Giordano Bruno. Estatua de bronce de Ettore Ferrari (1845-1929), Campo de' Fiori, Roma.



Su obra es vasta, compleja y, para muchos complicada y difícil de descifrar. Sus principales influencias se remiten, tanto a estudiosos latinos como Lucrecio, como a filósofos andalusíes como Averroes; pensadores del siglo XIII y XV, como Raimundo Lulio, Marsicilo Ficino, Pico de la Mirandola y Nicolás de Cusa, llegando incluso a como a las figuras más eminentes de su propia época, tal como Nicolás Copérnico.

Sus obras más conocidas (también traducidas al español) las concibe entre 1581 y 1585, periodo en el que viaja entre Francia e Inglaterra. Sus primeras obras fueron escritas en latín, *Cantus Circaeus (El Canto de circe)* (1581), *De Umbris Idearum (Las Sombras de las ideas)* (1582), *Ars memoriae (El arte de la memoria)* (1581) y el *Candelaio* (1582), escritos en italiano y pertenecientes a su etapa como profesor en la Universidad de Paris, puesto otorgado por el rey Enrique III. En 1583 deja Francia y se establece en Inglaterra, en donde desempeña tareas, tanto como secretario del embajador francés Michel de Castelnau, como de profesor en la Universidad de Oxford. Se convierte en un ávido seguidor del poeta Philip Sidney y escribe *Sigillus Sigillorum (El sello de los sellos)* (1583). Durante 1584 escribe sus famosos diálogos italianos: *La Cena de le ceneri (La cena de las cenizas)*, *De l'infinito universo et Mondi (Del universo infinito y los mundos)*, *De la causa, principio et uno (Sobre la causa, el principio y el uno)* y *Spaccio de la bestia trionfante (El espacio de la bestia triunfante)*. El año 1585 culmina con su famoso *De gli eroici furori (De heroicos furores)* y con *Cabala del caballo Pegaseo-Asino Cillenico (Cábala del caballo Pegaso)*. Durante los siguientes cinco años viaja por Alemania, donde da clases de filosofía en la Universidad de Wittenberg y clases de matemáticas en la Universidad de Helmstedt y se dedica a escribir sobre el arte de la memoria<sup>52</sup>, la magia, la cosmología y la física. De este periodo destacamos *De Magia* (1590), tratado que representa un verdadero compendio sobre las ideas de Bruno en cuanto a la magia y a la relación de esta

---

<sup>52</sup> El arte de la memoria fue creado por los griegos, en particular por el poeta Simónides de Ceos, hacia el año 500 a.C. Conjuntamente a la filosofía formó parte de la educación en las escuelas del mundo griego y romano. La mnemónica se encargaba de enseñar cómo utilizar apropiadamente imágenes mentales y la carga emotiva adherida a ellas, a fin de potenciar los procesos de rememoración, facilitar las operaciones intelectuales y contribuir a plasmar la personalidad del individuo. YATES, Frances, *El arte de la memoria*, Siruela, Madrid, 2005.

con el mundo. Estando en Frankfurt, Bruno recibe una carta de un noble veneciano Giovanni Mocenigo, quien invita a Bruno a establecerse en Venecia para enseñarle sus conocimientos al noble veneciano, a cambio de grandes recompensas. Fatídicamente Bruno acepta la propuesta y se traslada a Venecia a finales de 1591. Tras tener varios encuentros con Bruno y ganarse la confianza de éste, Mocenigo, quien trabajaba para la Inquisición, le tiende una trampa y, como consecuencia, Bruno está detenido y encarcelado en mayo de 1592. Posteriormente será reclamado por la Inquisición de Roma, donde es trasladado y encarcelado durante los siguientes siete años. En 1599 comparece ante la Inquisición de Roma y se le culpa por hereje, inmoral y blasfemo. Bruno no se retracta y ante, la negativa del filósofo, el tribunal Inquisitorio le condena a muerte en la hoguera, se le confiscan todos sus bienes y toda su obra se quema y se incluye en el *Índice de Libros Prohibidos*<sup>53</sup>. Muere en 1600.

Su obra cae en el olvido, pero se rescata a partir de la década de los cincuenta del siglo XX, cuando la obra de Giordano Bruno llega a ser motivo de debate e investigación para muchos pensadores ilustres<sup>54</sup>, entre los cuales destacamos el trabajo de la estudiosa Frances Yates quien, en su labor de rescatar la tradición hermética renacentista, ubica a Giordano Bruno en el centro de sus investigaciones<sup>55</sup>. Yates, dentro de su trayectoria<sup>56</sup>, dedica un

---

<sup>53</sup> El *Índice de Libros Prohibidos* representa un listado de todas aquellas publicaciones que la Iglesia Católica consideraba peligrosas para la moralidad del cristiano común. Se redactó a petición del Papa Pio IV en 1551, y se conocen más de cuarenta ediciones hasta 1966, cuando el Papa Pablo VI la suprime. En este listado aparecen tanto autores prohibidos como publicaciones específicas. Como autores notorios cuya obra total está incluida en este *Índice* destacamos a Bruno, Honore de Balzac, Emile Zola, David Hume, René Descartes. Obras específicas incluidas, por destacar algunas, son tales como las famosas obras de Alexander Dumas, obras de George Sand, *Los miserables* de Víctor Hugo, *Critica de la razón pura* de Immanuel Kant, *Lazarillo de Tormes*, etc. MARTINEZ de SOUSA, José, *Pequeña historia del libro*, Labor, Barcelona, 1992.

<sup>54</sup> La filosofía de Giordano Bruno ha sido estudiada por destacados autores tales como Saverio Ricci, Michelle Ciliberto, Tristan Dragon, Nuccio Ordine, todos ellos ofreciendo interpretaciones muy variadas pero de gran interés.

<sup>55</sup> Los estudios realizados por Francis Yates constituyen un punto de referencia para el estudio en profundidad de la tradición Hermética del Renacimiento, colocando a la obra de Giordano Bruno como componente básico de esa tradición. La autora se esmera en hacer un recorrido de lo más completo por el fenómeno del Hermetismo, familiarizando al lector con los orígenes de este en la antigua sabiduría de Hermes Trismegisto, mensajero de los dioses y el padre de la

especial apartado al arte de la memoria, sin la cual no se podría abarcar la obra de Giordano Bruno. Este arte, que data de la época de la antigua Grecia, empleaba imágenes para memorizar información<sup>57</sup>, introduciéndose con el tiempo, en las distintas partes de los discursos que los oradores romanos debían de saber, elementos que aclamaban las virtudes de Dios en la Edad Media (bondad, verdad, prudencia, unidad, perfección, amor, gloria, eternidad, justicia, libertad) hasta llegar a elementos de hermetismo y de magia en el Renacimiento. Recordamos que en 1582, Bruno desarrolló el tratado *De Umbris Idearum*, en donde presentaba un complejo sistema de clasificación, altamente hermético y mágico, basado en el arte de la memoria, el hermetismo<sup>58</sup>, el lulismo<sup>59</sup> y la cábala<sup>60</sup>, que aspiraba nada más y nada menos

---

Filosofía, pasando por el desarrollo de sus ideas y las corrientes de pensamiento que las conformaron, el neoplatonismo y la cábala cristiana y el arte de la memoria. Especialmente importante dentro de su bibliografía destacamos *Giordano Bruno y la tradición hermética* (1964) Ariel, Barcelona, 1983, *El Arte de la Memoria* (1966), Siruela, Madrid, 2005, *El Iluminismo Rosacruz* (1972) Siruela, Madrid, 2008, y *La Filosofía Oculta en la Época Isabelina* (1979) Fondo de cultura económica de España, Buenos Aires, 2000.

<sup>56</sup> Gracias a Frances Yates el público actual ha llegado a familiarizarse con este arte singular. En su libro *El arte de la memoria*, narra de forma brillante la historia de la mnemónica. Destacamos de particular importancia los capítulos dedicados al arte de Raimundo Lulio, al “Teatro de la Memoria de Giulio Camillo”, y a los sistemas de Giordano Bruno y las relaciones de la mnemónica con la pintura y la arquitectura.

<sup>57</sup> El sistema mnemónico se basaba en un complejo sistema arquitectónico que servía como “sistema de lugares” para ubicar los conceptos y las ideas de los iniciados en el arte de la memoria. Los iniciados hacían un tour virtual, revisitando esos lugares mentales y accediendo a la información guardada. YATES, Frances, *El arte de la memoria*, Siruela, Madrid, 2005.

<sup>58</sup> Corriente filosófica renacentista procedente de los libros asignados a Hermes Trismegisto, personaje real según la convicción generalizada renacentista, que data antes del periodo del diluvio, anterior o contemporáneo a Moisés. El Hermetismo tenía un importante contenido de astrología, ciencias ocultas, conocimiento de las virtudes secretas de las plantas y de las piedras, fabricación de talismanes para poder alcanzar los poderes de las estrellas y controlar a éstas en el beneficio de la humanidad. YATES, Frances, *Giordano Bruno y la tradición hermética*, Ariel, Barcelona, 1983.

<sup>59</sup> Particular arte de la memoria perteneciente a Raimundo Lulio (1232-1315), filósofo, teólogo, poeta, místico y misionero mallorquín. Representa una mezcla de la cábala judía con el cristianismo, con letras y movimiento. *Ibíd.*

<sup>60</sup> La Cábala o Kabbalah es una de las principales corrientes de la mística judía. La base estructural de este estudio consiste en el análisis del Árbol de la Vida, el significado del mundo y la “verdad”, con un desarrollo práctico que persigue fines como la curación de un enfermo o la expulsión de un demonio. SCHOLEM, Gershom, *La cábala y su simbolismo*, Siglo XXI, México, 2005.

que a albergar todo el universo del conocimiento humano y divino (Fig.39a, 39 b y 40). Reservado a los iniciados, este sistema pretendía ser una compleja maquina mental con la cual los neófitos podían extraer, reflexionar o acceder al universo, con el objetivo final de unificar la psique humana y de entender los entresijos de Dios.

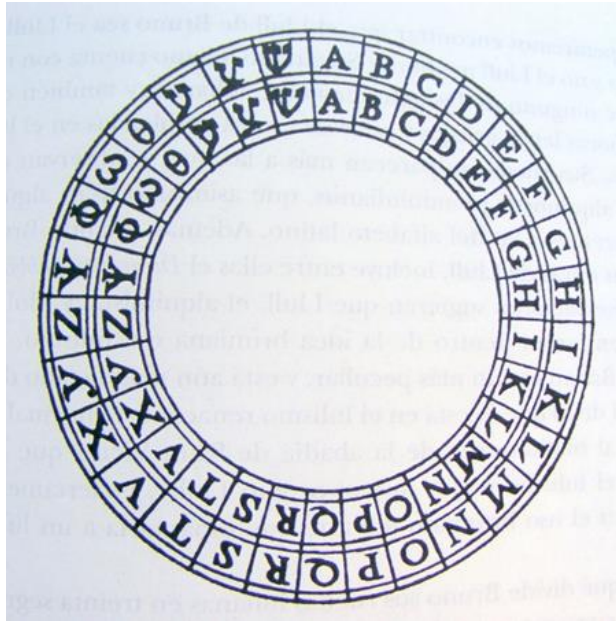


Fig.39a. Giordano Bruno. Ruedas de la memoria. *De umbris idearum*. 1582.

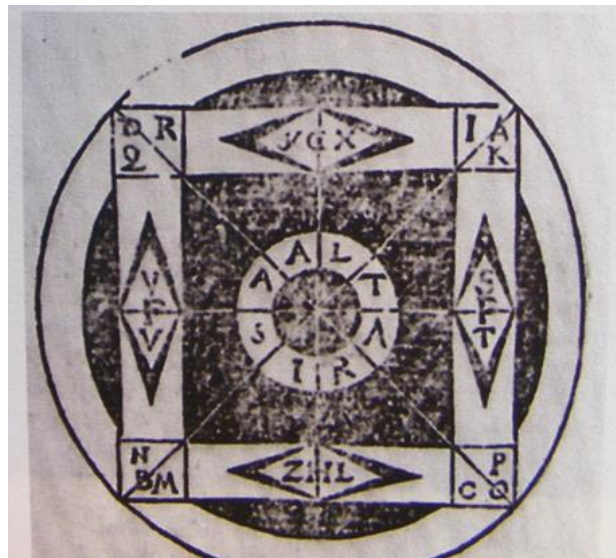


Fig.39b. Giordano Bruno. Ruedas de la memoria. *De umbris idearum*. 1582.

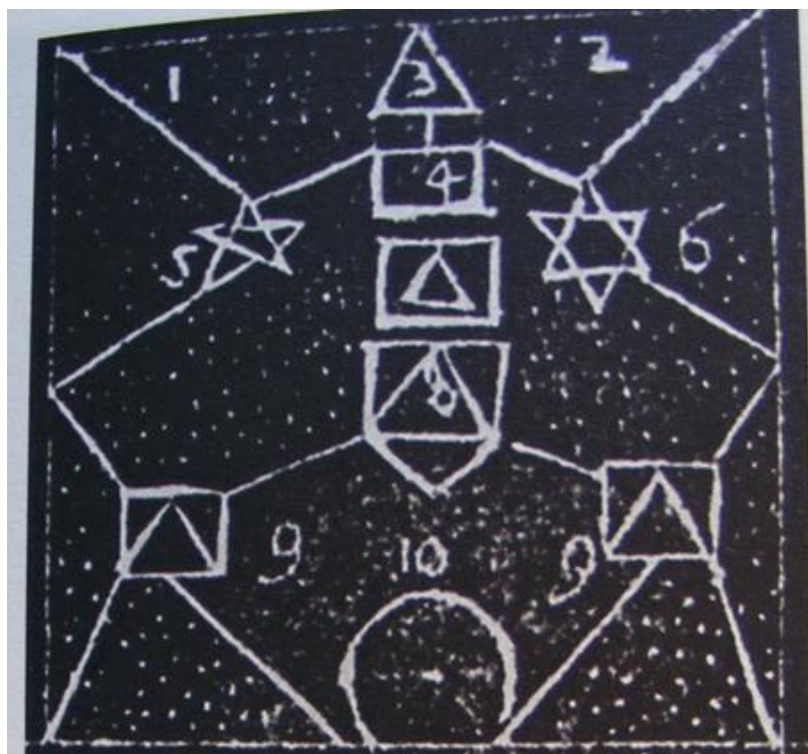


Fig.40. Giordano Bruno. *Sistemas de la memoria*. 1586.

Giordano Bruno, con la ayuda de la cábala y el lulismo, le da un carácter muy especial al arte de la memoria, en el sentido de utilizar este arte como método organizativo (extraído del lulismo y de la cábala) para obtener un conocimiento completo del mundo y de Dios y que permite realizar acciones milagrosas. Su arte de la memoria es una arquitectura de la mente que tiene la finalidad de obtener todo el conocimiento alcanzable para el ser humano y tenerlo disponible, conocimiento que se basaba en las imágenes de las cosas. Las imágenes mentales que los antiguos griegos y romanos utilizaban para memorizar sus discursos debían de ser extraordinariamente complicadas y barrocas por su contenido y por sus apariencias. Debían de ser una fusión fantástica entre diferentes conceptos, formas, colores y luces – muy próximos, por lo tanto a las creaciones de Matthew Barney - a los que se juntaba la carga afectiva que obligatoriamente debía acompañar a las imágenes para su mayor eficacia. Y, si aquel sistema de Giordano Bruno buscaba la unidad y el conocimiento divino, mediante una particular estructura mental, entonces el

trabajo de Barney se puede entender como un esbozo de un sistema conceptual de conocimiento y una teoría de la clasificación, que tiene un poder mágico-curativo en el cuerpo y en la mente del artista.

Volviendo a Bruno, el filósofo retoma el complejo sistema del arte de la memoria y le añade movimiento, ya que, según él, el movimiento activa el proceso de pensamiento e imaginación. El resultado fueron unas ruedas concéntricas y giratorias repletas de imágenes arquetípicas, que obraban mágicamente. Pero se desconoce si los sistemas arquitectónicos y las ruedas que aparecen en los tratados de la memoria de Bruno llegaron a materializarse o debían de servir y mantenerse exclusivamente como una estructura mental. Sin embargo, Frances Yates decide testar la viabilidad de este diseño conceptual y se encomienda a realizar, y con un gran sentido detallista, un esquema gráfico de lo que podía haber sido esa máquina de la memoria (Fig.41 y 42).

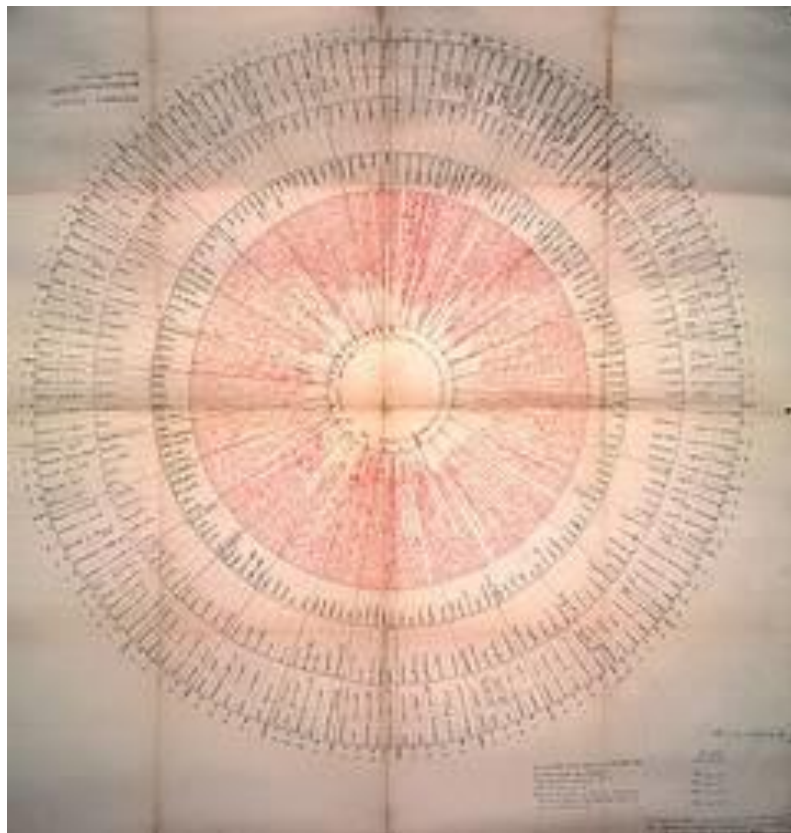


Fig.41. Rueda de la memoria en la visión de Frances Yates. Lápiz y bolígrafo sobre papel.

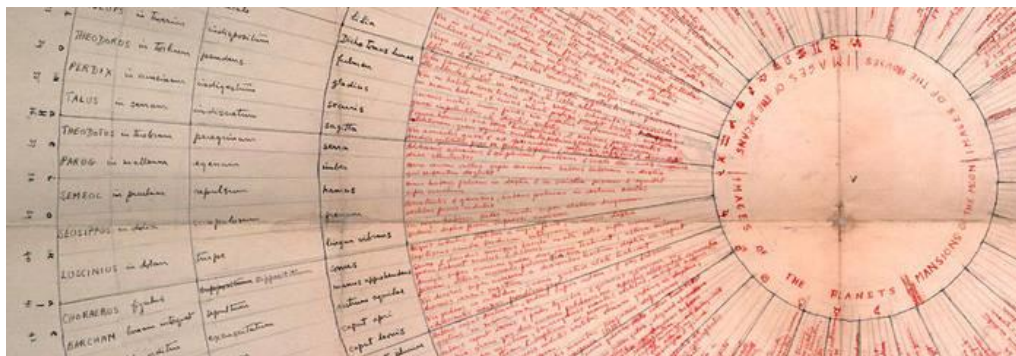


Fig.42. Detalle de la rueda de la memoria de Frances Yates.

Como hemos dicho este trabajo se propone resolver la interrogante de si el *Ciclo Cremaster* de Barney podría servir como una muestra de este increíble imaginario puesto en movimiento, entendiendo a Barney como una especie de iniciado moderno en el arte de la memoria de Bruno. La fusión extraordinaria que realiza Barney en sus videos, pasando con libertad desde el mundo de las maquinas al de los animales y flores, del mundo del sujeto al del objeto, de los paisajes al de los personajes míticos, y cualquier otra combinación posible, hace que algunos críticos sitúen estas mezclas como directamente salidas del mundo de los sueños, en donde las identidades se pierden, por mezclar aspectos de tipo cotidiano con recuerdos, deseos, miedos, etc. Podría ser así, ya que Barney apunta que en su proceso de elaboración de las historias y de las imágenes combina detalles biográficos con historias autóctonas de los lugares que utiliza como escenarios. Sin embargo, parece que las combinaciones que surgen son mucho más conscientes, no tanto en el sentido de un sueño lucido, sino en el de una estrategia que aspira a unificarlo todo.

El filósofo Giordano Bruno se esforzaba en unificar el pensamiento religioso de varias culturas milenarias – la Cábala judía, la religión egipcia y la de los primeros cristianos- todo con el afán de encontrar una religión que englobase cada particularidad de las diferentes ramas religiosas que se hayan desarrollado a lo largo del tiempo. Recordamos que la relación de Bruno con la Iglesia Católica no era de lo más convencional. Bruno, durante su corta vida, deambuló por Europa en búsqueda de un público que le acogiera, debido a la

falta de comprensión que tenía en su tierra natal, y siempre intentaba esquivar a la Inquisición quien le consideraba herético e inmoral.

Las diferencias de pensamiento entre Bruno y el Santo Oficio, en cuanto a la religión cristiana y al texto sagrado, se pueden entrever en el cuarto diálogo de la obra *La cena de las cenizas*<sup>61</sup>. En esta obra, Bruno al proceder a la defensa de la teoría copernicana del movimiento de la tierra, establece que la religión y las santas escrituras están destinadas al individuo vulgo, sin educación y cultura y tienen la finalidad de proporcionar a este vulgo líneas de conducta hacia una convivencia pacífica y al progreso social mundano. Mientras que la filosofía, como herramienta de reflexión y juicio, está encaminada al intelectual. Por lo tanto, destaca una clara diferencia entre los destinatarios de la religión y los de la filosofía, y en consecuencia, de la superioridad de la filosofía respecto a la religión. Se establecen los niveles de la dignidad humana en función de los niveles del conocimiento. También es interesante añadir que Bruno, consecuente con su doctrina, consideraba que los distintos niveles de la humanidad tienen un conocimiento apropiado. Los mitos y la religión son el alimento idóneo para el vulgo, mientras que la filosofía o cualquier tipo de conocimiento intelectual son aptos para el sabio. Si se intercambian tales “alimentos” pueden resultar nocivos, “venenosos”, puesto que el intelectual no puede sobrevivir solamente con las experiencias sensibles y con automatismos mientras que el vulgo mal entiende y malinterpreta los conocimientos de alto nivel especulativo.

También Bruno reivindica el rol de la filosofía en el desarrollo y en el progreso de una renovación histórica<sup>62</sup>; defiende una filosofía altamente intelectual - por lo tanto minoritaria - cuyo objetivo es la perfección humana, estado conseguido mediante la unión con Dios. “La unión de los hombres con la divinidad a través de la mediación de Cristo no es la vía de la filosofía, por

---

<sup>61</sup> BRUNO, Giordano, *La cena de las cenizas*, traducción de Miguel Ángel Granada, en colaboración con Ernesto Schettino M, Editora Nacional, 1984.

<sup>62</sup> *Cosmología, teología y religión en la obra y en el proceso de Giordano Bruno: Actas del Congreso celebrado en Barcelona*, 2-4 de diciembre de 1999. A cargo de GRANADA, Miguel A. Publicaciones de la Universidad de Barcelona, 2001.



ser nada más y nada menos que una ilusión”<sup>63</sup>. El filósofo no teme a la muerte, pero tampoco desea especialmente el vivir, por el hecho de haber abandonado la materialidad en beneficio de la eternidad. Esta apología de la filosofía no hace más que subrayar su pasión por esta disciplina, nombrándose como uno de sus representantes.

Aunque calificaba a la religión como un alimento nocivo para el filósofo, era un gran admirador de la cultura y la religión egipcia. Como muchos de sus contemporáneos, Bruno era un ávido conocedor del hermetismo. Bruno cae en la equivocación generalizada en su tiempo, de pensar que Trismegisto era una persona real que vivió antes de los faraones, una especie de profeta del cristianismo y mago prodigioso. Este personaje, sumamente antiguo, ya hacía referencia a eventos de la Biblia, hablando sobre “el Verbo” como hijo de Dios, postulando con esto la superioridad del Cristianismo. Contrariamente a la teoría de la superioridad cristiana, Bruno declara al Cristianismo plagario por copiar al visionario profético Trismegisto. Este personaje, que se confunde entre la mitología, la magia y la filosofía, era muy apreciado por los seguidores de las artes ocultas. Y no sólo por ellos, puesto que está aceptado por la iglesia bajo el nombre de hermetismo religioso, desestimándose los contenidos mágicos como aportaciones diabólicas de los traductores latinos. El nombre de Trismegisto tiene gran prestigio dentro de la literatura concerniente a las artes ocultas y a los talismanes. A él se le atribuyen tratados filosóficos como el *Corpus Hermeticum*<sup>64</sup> y *Asclepio*<sup>65</sup>, como literatura astrológica, alquimista y mágica

---

<sup>63</sup> *Ibíd.*, pag.225.

<sup>64</sup> Según la tradición, el *Corpus Hermeticum* fue redactado por Hermes Trismegisto, originariamente una transfiguración del dios egipcio Thot, para llegar posteriormente a ser un sabio que en tiempos atávicos había fundado la alquimia y otras ciencias herméticas. Estudiosos judíos y renacentistas como Marsilio Ficino, lo consideraban contemporáneo de Moisés. Las obras de Hermes Trismegisto, que se denominaban con el nombre genérico de Hermética, tuvieron una influencia relevante en el desarrollo del mundo espiritual del Renacimiento, particularmente en las obras de autores como Pico della Mirandola. Los textos afirmaban ser meras traducciones griegas de originales egipcios, si bien estudios filológicos modernos como los de Frances Yates, apuntan a una redacción griega original que surgió probablemente entre los siglos II y III de nuestra era. Aunque su uso fue decayendo con la cristianización del Imperio Romano, todavía en el siglo V San Agustín de Hipona argumentaba contra los textos. El *Corpus Hermeticum* fue recuperado por Cosme de Médici en 1463, que

(Fig.43). Como inventor del lenguaje verbal tiene un papel importante dentro de las nociones mágicas de palabras que se vinculan y se disuelven. La magia nunca ha desaparecido durante la Edad Media a pesar de los esfuerzos de la Iglesia por frenarla, considerándola un impulso nocivo para los creyentes. Durante el Renacimiento, la magia floreció gracias al cura y filósofo Marsilio Ficino, quien pensaba que el movimiento platónico y el neoplatónico eran perfectamente compatibles con el Cristianismo. Así, la magia se convirtió en una corriente subterránea que alimentaba la filosofía renacentista. Pero se trataba más de una magia filosófica sin entrar en triviales conjuros. Bruno se aprovechó plenamente de esta situación, cruzando muchas veces los límites establecidos por la Iglesia, lo que en definitiva le marcó su repentino final. A esto si se le añade el interés por la Cábala judía, interés despertado por las lecturas de Raimundo Lulio, la mezcla resulta explosiva.



Fig.43. J.J. Boissard, *De divinatione et magicis praestigiis*, 1615.

---

adquirió un manuscrito bizantino que contenía los primeros XIV libros, los cuales fueron traducidos ese mismo año al latín por el humanista florentino Marsilio Ficino. COPENHAVER, Brian P, PORTULAS, Jaume, SERNA, Cristina, *Corpus Hermeticum y Asclepio*, Siruela, Madrid, 2000.

<sup>65</sup> El *Asclepio* (Esculapio) es uno de los tratados del *Corpus Hermeticum*, traducido al latín. En este tratado se anuncian ideas tan sugerentes como las de la bisexualidad de Dios, y se alude al "arte de animar estatuas".

Los magos renacentistas combinaban la magia con la cábala, uniendo a la magia natural de Marsilio Ficino, con su base hermética, la cábala práctica<sup>66</sup> que proporcionaba un vínculo entre el mago y el mundo espiritual y angélico. Sabiendo que Bruno es un apasionado defensor de la cultura egipcia y que rechaza todo aquello que es posterior a ésta por considerarlo inferior, podemos suponer que el Judaísmo recibiría el mismo estigma, puesto que esta religión aunque es más antigua que el Cristianismo surge después del gran apogeo egipcio<sup>67</sup>. Bruno refuta de manera tajante la interpretación cristiana de los escritos herméticos, al mismo tiempo que sostiene que los hebreos adquirieron su sabiduría de fuentes egipcias. Entonces, es pertinente pensar que también la cábala, a manos de Bruno se desviaría de las normas establecidas. En su obra *Cábala del caballo Pegaso*, Bruno parece desechar totalmente la cábala, en favor a sus concepciones ligadas a la religión egipcia, postura coherente si tomamos en cuenta su visión acerca de la *prisca theologia* o *prisca magia*, según la cual asigna a los egipcios una total hegemonía, en cuanto a su cronología como en su cultura. Sin embargo, Bruno no siempre atiende estrictamente a su ideología, ya que introduce elementos cabalísticos de revelación hebraica. Bruno extrae el material del libro de Cornelio Agripa<sup>68</sup>, *De occulta philosophia*<sup>69</sup>. De hecho este libro representa para Bruno, “la Biblia”, una fuente inexorable de información y pautas a seguir. A pesar de esto no faltan las discrepancias. Bruno, a diferencia del texto original *De occulta philosophia*, omite al hablar sobre la magia religiosa, a la santidad y a la eficacia de la lengua hebraica, a los serifot y a las órdenes angélicas hebraicas. La lengua hebraica no posee ningún poder mágico superior en comparación con la lengua sagrada de los egipcios. Los judíos, igual que los griegos, utilizan

---

<sup>66</sup> ibíd. pag.7.

<sup>67</sup> El fundador del judaísmo es Abrahán, que significa padre de muchos pueblos. Su nacimiento se estima hacia el año 1900 a. C., en la ciudad de Ur (Caldea). Vivió 175 años.

<sup>68</sup> Heinrich Cornelius Agripa von Nettesheim/Enrique Cornelio Agripa de Nettesheim, o Agripa de Nettesheim, (Colonia, 14 de septiembre de 1486 - Grenoble, 18 de febrero de 1535) fue escritor, filósofo, alquimista, cabalista, médico y nigromante alemán.

<sup>69</sup> *De occulta philosophia libri tres*, obra principal de Agripa, impresa en 1531, recoge todo el conocimiento medieval sobre magia, astrología, alquimia, medicina y filosofía natural y lo respalda teóricamente.

el lenguaje como si se tratara de palabras vacías. En cambio los egipcios se servían del lenguaje para comunicarse directamente con los dioses. Al traducir los jeroglíficos egipcios al alfabeto normal la magia de la lengua egipcia se ha extinguido, dando pie a que se determinara el uso del lenguaje para otros fines diferentes a la magia. Se ha reemplazado el empleo intuitivo y mágico del lenguaje y de los signos con la funcionalidad del razonamiento.

Si para Bruno la única religión válida era de los egipcios, corresponde pensar que también la única magia buena era la de estos, la cual, como se creía, poseía los secretos de cómo atraer y capturar a los demonios dentro de sus estatuas. De tal modo que la magia que utiliza Bruno es para atraer a los demonios por medio de “vínculos”. Estos vínculos, Bruno los encuentra en el libro de Agripa y consisten en invocar a los demonios a través de imágenes, sellos y figuras. En el caso de Bruno, aparte de estos medios, el uso de la imaginación es fundamental. El proceso imaginativo se debía preparar mediante una previa impresión de imágenes u otro tipo de signos mágicos en la memoria. Como se puede notar, Bruno no tiene ningún reparo al tratar sobre asuntos demoniacos, alejándose mucho del tipo de mago cristiano, quien nunca se valió de este tipo de magia y trató de evitar todo aquello relacionado con el mundo oscuro de los demonios. Sin embargo, como bien apunta Frances Yates, Bruno no es más que el resultado del hermetismo renacentista, de esa glorificación del hombre como milagro de la naturaleza dotado de una chispa divina<sup>70</sup>.

Todos estos cúmulos de conocimientos e influencias ayudaron a Bruno a desarrollar una estructura del universo que tiene como base tres principios: Dios, Ser Supremo que se expresa a través de la Unidad; el Universo Infinito y el dueto Alma/Materia. Mientras que el hombre es un ser a medio camino entre la divinidad y la bestia, cuyo único fin es la unidad con Dios. Las herramientas que el hombre tiene para emprender esta unión son la memoria y la imaginación, las dos basadas en imágenes. Se trata de una memoria mágica capaz de ordenar las imágenes dando lugar a la imaginación alquímica. Esta capacidad del hombre para unirse a Dios se basa en la idea que asigna a la

---

<sup>70</sup> YATES, Frances. *Giordano Bruno y la tradición hermética*. Ariel, Barcelona, 1983.

mente humana una parte divina. Seguramente este concepto pertenece a la tradición platónica de creer que el ser humano es un espectro de las potencias cósmicas. Pero como se apoya en Platón, Bruno también sigue a Aristóteles, coincidiendo con éste último, en que la mente humana jamás entendería sin el apoyo de una imagen; de hecho, cuando se contempla intelectualmente, se contempla a la vez y necesariamente una imagen (las imágenes serían como unas sensaciones pero sin materia<sup>71</sup>). La mente adquiere imágenes desde la naturaleza y con estas forja otras nuevas.

La imagen representa un elemento esencial en su teoría del conocimiento. Para Bruno las imágenes son la materia prima de la imaginación y la imaginación está considerada por el filósofo como específica y propia del conocimiento humano junto a la reflexión racional y a la iluminación intuitiva. La imagen sirve de eslabón entre el objeto existente y el concepto racional que se tiene de este.

Partiendo de la importancia que tienen las imágenes en el pensamiento de Bruno, cabe preguntarse sobre los vínculos que pueden existir entre la filosofía y el arte. Una respuesta puede ser el mito de los orígenes de la pintura, porque no solamente Bruno se reconoce en el binomio filósofo-pintor o pintor-filósofo, que pinta con las palabras e ilumina con las imágenes, sino que aparece en el *Candelero*, el primero de sus escritos italianos<sup>72</sup>, en la figura de un pintor, cuyas iniciales (G.B) no dejan lugar a duda<sup>73</sup>. En el fondo, pintor y filósofo son medio-hermanos. Los dos utilizan las imágenes como medio de expresión, de evidenciar lo indecible y lo invisible de las cosas y esclarecer las tinieblas en el que el hombre vive. Pero antes de seguir hablando sobre la

---

<sup>71</sup> ARISTOTELES, *De anima*, traducción de Alfredo Llanos, Leviatán, 1986.

<sup>72</sup> Escrito en 1582 el *Candelero* representa una comedia con un alto contenido filosófico y artístico, donde Giordano Bruno, por una parte ofrece un estudio sociológico de la sociedad napolitana de su época y por otra parte nos sumerge en su concepción filosófica y en su metodología de trabajo. Bruno funde medios y significados diferentes como el dialogo y representación, la religión y la vida civil, lo serio y lo cómico, el cielo y la tierra, en la búsqueda de una “nueva lengua” para poder explicar la “nueva filosofía”, cuyo mayor exponente y defensor era él mismo.

<sup>73</sup> ORDINE, Nuccio. *El umbral de la sombra: literatura, filosofía y pintura en Giordano Bruno*. Siruela, Madrid, 2008.

concepción de Bruno sobre el arte de pintar, su relación con la filosofía y el empleo que le da al mito de los orígenes de la pintura, cabe ubicar al mito en el contexto del Renacimiento.

Hubo una teoría renacentista que encontró una aceptación extraordinaria entre los eruditos: los mitos encubrían bajo su velo poético un significado oculto, mágico y muchas veces indescifrable, solo accesible a los sabios y a los iniciados. El mito era una codificación cifrada y jeroglífica. Esta teoría, bien conocida en la Edad Media, encajaba especialmente bien con algunas tendencias de la época, en donde lo secreto y lo antiguo tuvieron muchos adeptos. Los jeroglíficos, los emblemas, el universo críptico de la alquimia, de la cábala y la magia astral, estaban en contacto con ese saber misterioso, tan solo revelado a unos pocos. El mayor deber de un erudito era pues, el de estudiar todos los aspectos iconográficos del mito para poder acceder a ese conocimiento que estos guardaban. Esta acción sería llevada conjuntamente por los teóricos y los artistas hasta el final del Renacimiento.

Al volver su mirada hacia las antiguas culturas, el hombre renacentista descubre un lenguaje cargado de una incomparable riqueza semántica, simbólica y mágica al que él puede recurrir para descubrir el mundo bajo una nueva visión. La presencia de los antiguos dioses y héroes se hacen notar en la cultura literaria y artística de un modo muy vivaz y suntuoso. Podríamos decir que la recreación de los mitos se hizo con un amor infinito por la belleza antigua; tanto, que esta simpatía por las figuras mitológicas ayudó a expresar nuevos valores estéticos, como la belleza del cuerpo humano y su desnudez. La recuperación de las figuras clásicas, la integración de las historias míticas y lo bello define al arte y a la sensibilidad renacentista. Se soluciona ese antiguo problema medieval de equilibrar las formas con el fondo, los temas con los motivos. Tan rica y bien acogida fue la experiencia mítica que, según Furio Jesi<sup>74</sup>, los renacentistas se alejaron de la actividad crítica que indagaba, en términos racionales sobre el origen, la estructura formal y los valores del mito. Pero no solamente no hubo un pensamiento crítico hacia el mito, sino que se generó una mezcla entre los mitos de diferentes culturas (egipcia,

---

<sup>74</sup> JESI, Furio. *Mito*. Labor. Barcelona. 1976.

grecorromano, judía, cristiana), de tal manera que había semejanzas entre Homero y Moisés, entre Cristo y Sócrates<sup>75</sup>. Esta interpretación mítica y la mezcla entre culturas y civilizaciones condujeron a constatar el parentesco fundamental entre la sabiduría profana y las Santas Escrituras. Un sincretismo con la doctrina cristiana era posible, puesto que todas las religiones esconden una verdad común.

Teniendo en cuenta este contexto, nos remitimos a otros mitos igual de antiguos que el de Edipo que hablan sobre los orígenes de las cosas, pero esta vez desde la perspectiva de Bruno. Nos encontramos con el mito de los orígenes de la pintura de Plinio el Viejo y el de la caverna de Platón, ampliamente conocidos en el Renacimiento. Plinio el Viejo en su libro *Historia Natural* habla sobre las circunstancias del nacimiento del arte de pintar:

*“La cuestión sobre los orígenes de la pintura no está clara [...]. Los egipcios afirman que son ellos los que la inventaron seis mil años antes de pasar a Grecia [...]. De los griegos, por otra parte, unos dicen que se descubrió en Sición, otros en Corinto, pero todos reconocen que consistía en circunscribir con líneas el contorno de la sombra de un hombre. Así fue, de hecho, su primera etapa; la segunda empleaba sólo un color cada vez y se llama monocroma; después se inventó una más compleja y esa es la etapa que perdura hasta hoy. [...]. La primera obra de este tipo (plástica) la hizo en arcilla el alfarero Butades de Sición, en Corinto, sobre una idea de su hija; enamorada de un joven que iba a dejar la ciudad: la muchacha fijó con líneas los contornos del perfil de su amante sobre la pared a la luz de una vela. Su padre aplicó después arcilla sobre el dibujo al que dotó de relieve, e hizo endurecer al fuego esta arcilla con otras piezas de alfarería. [...]”<sup>76</sup>. (Fig.44)*

---

<sup>75</sup> HELLER, Agnes; IVARS, José-Francisco; MOYA, Antonio Prometeo. *El hombre del Renacimiento*. Península. Barcelona. 1994.

<sup>76</sup> PLINIO el Viejo. *Historia natural*. Cátedra, Madrid, 2007.

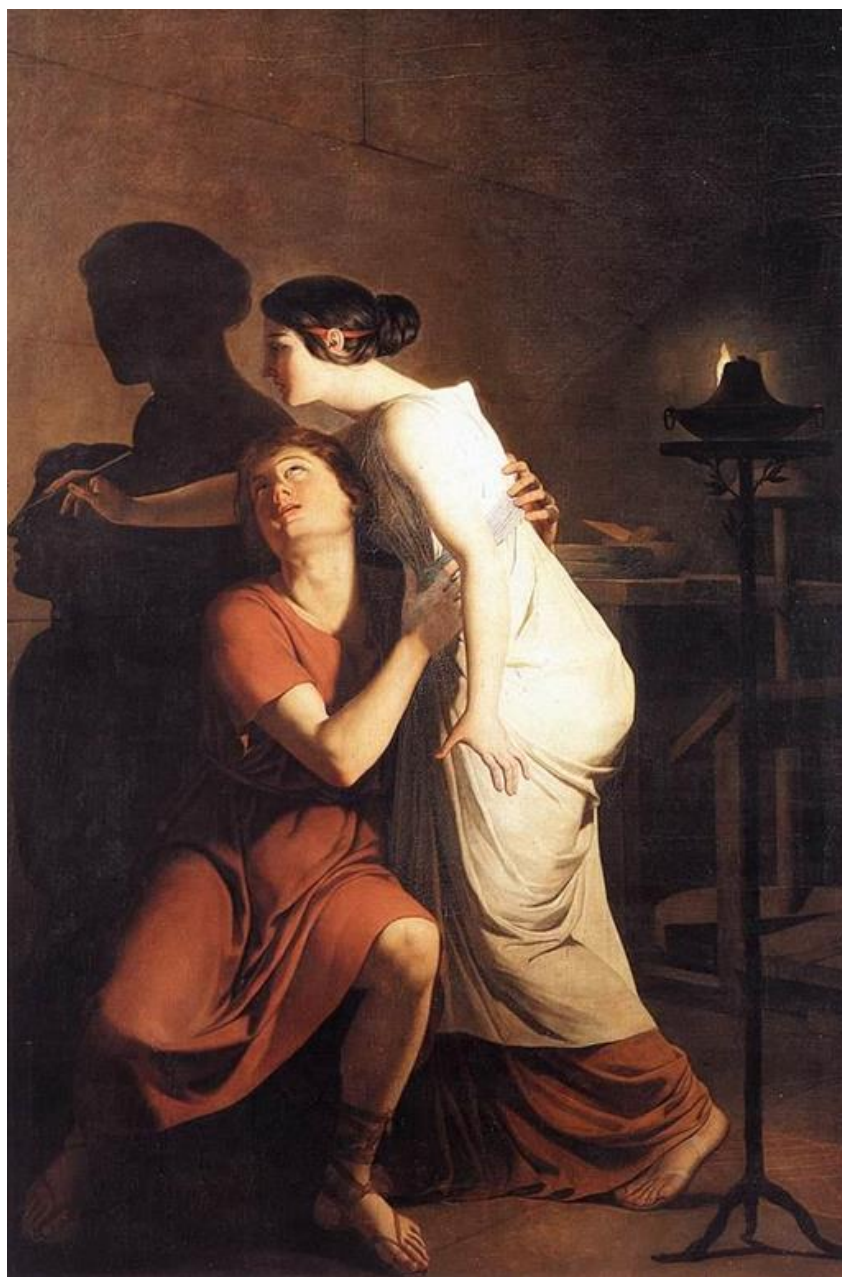


Fig.44. Joseph-Benoit Suvée, *Butades o el origen de la pintura*, Detalle, Óleo sobre lienzo 1791.

Plinio duda sobre los acontecimientos que dieron lugar al nacimiento de la pintura, pero tiene claro que la técnica que dio lugar al primer garabato fue el de contornear el perfil del ser humano proyectado en una superficie, al ser expuesto a una fuente de luz. Es decir su sombra. Lo que nos lleva a otro mito en cuya base se encuentra la sombra, que es el mito de la caverna, que Platón



describió en su *República*<sup>77</sup>. El mito establece que el conocimiento del ser humano parte de las sombras que las cosas proyectan en las paredes de la caverna a la luz del fuego, por la imposibilidad del hombre a acceder directamente a la esencia del mundo circundante. Resulta interesante, como señala Nuccio Ordine, saber que los orígenes del arte de pintar y de la filosofía no se encuentran en la observación directa del cuerpo humano sino en la reproducción de su sombra<sup>78</sup>. La sombra sirvió de intermediario para poder abstraer los conceptos que el hombre tenía delante de sus ojos. Entonces, el ser humano no se apoya en el objeto en sí, sino en una imagen “reflejada” de la misma. Para Bruno la sombra es la que hace de vínculo entre la pintura y la filosofía. En ambos dominios, el pintor y el filósofo trabajan sobre las sombras y elaboran sus obras a partir de ellas. Pintar y filosofar representan dos caminos que llevan al mismo destino, el de despertar al ser humano de su engañosa realidad, dominada por el juego de luces y sombras, que ciegan a la vez que iluminan. Se trata de unificar lo diferente para poder distinguir en la multiplicidad de las apariencias la esencia de las cosas.

Otra interpretación del mito sobre los orígenes de la pintura surge de las manos de León Battista Alberti<sup>79</sup>, quien identifica el nacimiento de la pintura en el acto erótico que se refleja en el mito de Narciso de la *Metamorfosis* de Ovidio<sup>80</sup>. Relaciona el motivo de la sombra con el motivo del reflejo en el agua. Como recordamos, el mito de Narciso consiste en el enamoramiento del joven Narciso de una ilusión: confunde su propio reflejo, que descubre al mirarse en una fuente, con una persona real. El intento de conocer dicha ilusión lo lleva a la muerte, puesto que intenta abrazarse a sí mismo, cayéndose en la fuente y ahogándose (Fig.45).

---

<sup>77</sup> PLATON. *La República*. CEPC, Madrid, 1997. Traducción de José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano.

<sup>78</sup> ORDINE, Nuccio. *El umbral de la sombra: literatura, filosofía y pintura en Giordano Bruno*. Siruela, Madrid, 2008.

<sup>79</sup> Humanista, sacerdote, poeta, matemático italiano del siglo XV.

<sup>80</sup> OVIDIO NASON, Publio. *Metamorfosis. Libro VI-X*. Editorial Gredos. Madrid, 2008.



Fig.45. Caravaggio. *Narciso*, Óleo sobre lienzo, 1597-1599.

La imagen que busca en las aguas de la fuente es su imagen, el objeto de su amor es el mismo; objeto y sujeto coinciden, ver es igual a ser visto. Para Alberti, la pintura refleja esa ilusión de las cosas, sin poder alcanzarlas. Tanto Narciso como el pintor intentan tocar una ilusión que se desvanece al más mínimo contacto. Aunque no tienen que ver en cuanto a significado, no podemos dejar de recordar la imagen final del *Cremaster5* de Barney, cuando el Mago sucumbe en las aguas del Danubio en búsqueda de algo que no encontró en vida, depositando la esperanza de otra vida mejor en un mundo superior. El hecho de buscar lo trascendental fuera de uno mismo nos remite a la hipótesis de Nuccio Ordine, quien mediante una comparación entre el

Narciso de Ovidio y el Acteón de Bruno establece que, al ver aquello que no se debía haber visto, nos dejara en la visión el descubrimiento de que el objeto de deseo somos nosotros mismos<sup>81</sup>: Narciso ve su reflejo en la fuente y llega a conocerse, cumpliéndose la profecía según la cual debía de evitar saber quién es para no morir. De la misma forma, Acteón contempla la imagen desnuda de la diosa Diana reflejada en el agua, metamorfoseándose en el objeto del deseo, al convertirse en la naturaleza que buscaba. Se hace evidente la imposibilidad de la relación entre realidad e ilusión y, sobre todo, que la búsqueda y visión de lo divino lejos de nosotros es innecesaria. El autor ve un claro parecido entre el abrazo imposible de Narciso y el abrazo imposible de Giordano Bruno, porque el saber infinito al cual aspira Bruno empieza por conocer y conocerse. Bruno trabaja a partir de “su sombra” en el desesperado intento por superarla y, aunque consciente de que puede perderse a sí mismo por perseguir una “sombra”, no duda en entregarse a ella completamente. Desde el punto de vista de la “imposibilidad”, el pintor y el filósofo se preocupan de asuntos que les superan en comprensión y realización. Sus obras están destinadas a quedar inconclusas, sin vislumbrar en el horizonte algún tipo de final.

Así pues, tenemos dos empleos del mito como canal de conocimiento, Matthew Barney usa la imagen para hablar sobre cosas, y Giordano Bruno utiliza el mito para hablar sobre la imagen, la cual nos remite a todavía más significados, contenidos que a su vez se transforman en mitos. Es un círculo vicioso que se nutre de sí mismo indefinidamente.

Recapitulando, en las manos de Bruno el sistema de memoria artificial llega a convertirse en un sistema de almacenamiento del universo entero; el iniciado tiene a su alcance el microcosmos renacentista para ampliar, combinar, reconstruir su psique hacia una comunión con Dios y el Cosmos (Fig.46). Por ello, también esta característica podría ser válida para la obra de Barney, porque su lenguaje artístico permite al espectador reconstruir o trazar patrones de pensamiento interrelacionados y nuevas maneras de entender y concebir el cuerpo humano, colocando a este como epicentro de un nuevo sistema de conocimiento cósmico. Barney funde un imaginario barroco con procesos

---

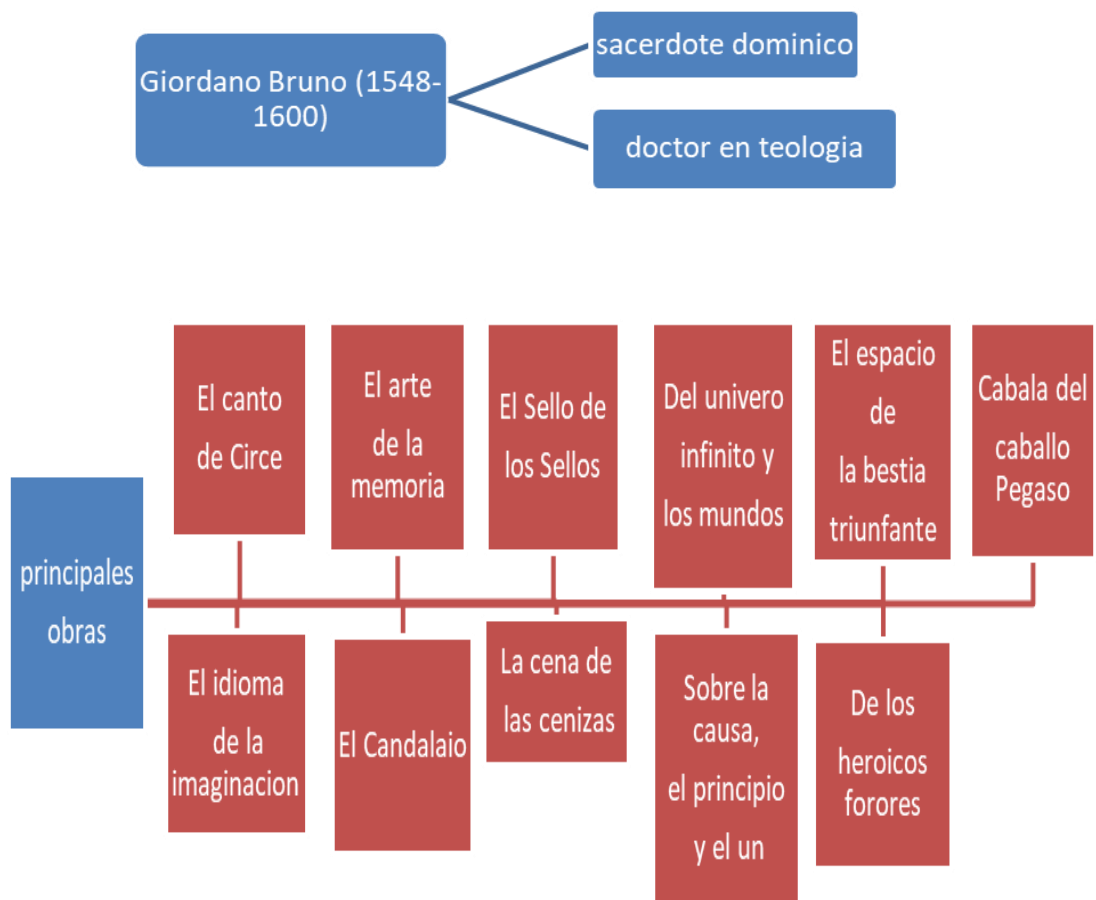
<sup>81</sup> *Ibíd.*

psicológicos, creando un sistema conceptual de relaciones, basado en un lenguaje visual multidimensional. Introduce al espectador a un lenguaje muy personal que se rige y hace referencia solamente a sí mismo, y es así como alcanza su máximo potencial y no cuando se le intenta incluir en marcos intelectuales ya existentes. De allí que se le exige un compromiso y una iniciación al espectador para completar el proceso.



Fig.46. Rembrandt. *Filosofo meditando*. Óleo, 1632

**ENTRE HERMETISMO, CABALA, MAGIA, FILOSOFIA Y ARTE: UN ACERCAMIENTO AL MUNDO DE GIORDANO BRUNO**



## PARTE II. EL CICLO CREMASTER Y LAS INFLUENCIAS DE GIORDANO BRUNO

### 1. EL ECLECTICISMO COMO ELEMENTO RECONCILIADOR E INNOVADOR

El término de eclecticismo se emplea principalmente para hablar sobre dos fenómenos. Por un lado, el eclecticismo es una corriente filosófica con particularidades específicas; y por otro lado, el eclecticismo se puede emplear para hablar sobre una determinada forma de pensamientos y de acción, que siguen en cierta medida las características de la corriente filosófica, pero muchas veces de manera inconsciente.

La noción de *eclecticismo* (*elektikon*) aparece por primera vez en la Antigua Grecia en el siglo II a.C. y se refiere a aquello que tiene que ver con la elección y selección de diferentes elementos interesantes de los preexistentes sistemas filosóficos, que no tenían que ser de por sí mutuamente excluyentes, con el propósito de representar una síntesis de la realidad, al mismo tiempo que crea y ofrece nuevas vías y caminos. De los pensadores y de las escuelas griegas que han adoptado esta fórmula, destacamos la escuela de Alejandría y Platino. Pero, fueron los pensadores latinos, tales como Plutarco, Seneca y Cicerón<sup>82</sup>, quienes se convierten en unos auténticos pensadores eclécticos, ya que, aparte de conocer y emplear a fondo la cultura griega, también

---

<sup>82</sup> DILTHEY, Wilhem. *Historia de la filosofía*. Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 1980.

incorporaban en su bagaje cultural, eruditos caldeos, judíos y orientales. Los padres de la Iglesia también muchas veces han sido catalogados como eclécticos, por establecer las bases de la doctrina cristiana a partir de los conceptos filosóficos platónicos y aristotélicos<sup>83</sup>. Los mismos atributos igualmente se han empleado para describir a los estudiosos árabes y judíos medievales (Averroes, Maimonides), para quienes parece que no había otra solución que conciliar su fe islámica o judía con el saber griego y las creencias cristianas<sup>84</sup>. Ramón Llul incluso pretendía unificar las tres religiones entre sí, según Federico Álvarez<sup>85</sup>. El Renacimiento, por su parte, también podría considerarse como ecléctico, porque intenta llegar a una buena convivencia con las ideas cristianas, con los movimientos esotéricos orientales, con la magia, el hermetismo, la cábala, y los conocimientos greco-latinos con los incipientes descubrimientos científicos, lo que dio lugar a una especie de misticismo ecléctico. Tanto, que de la mano de Giordano Bruno, Thomas de Campanela, Rene Descartes, Francis Bacon, etc., renació la filosofía ecléctica<sup>86</sup>. Según Agnes Heller, Bruno ayudo con su trabajo a abrir nuevos caminos, porque no solo cogió las virtudes tradicionales en su elaborado sistema sino que también hizo participes a todas aquellas actividades, cualidades y experiencias que han tenido un impacto positivo en la evolución de la humanidad<sup>87</sup>. Bruno, quien acogió con entusiasmo las teorías de Copérnico y Galileo (e incluso lo sobrepasa, pues determina que el universo es infinito, frente al limitado cosmos de Copérnico), es ecléctico en tanto que trae a su siglo las nociones de Platón y Plotino, la matemática de Pitágoras y la teología de Ramón Llul, y las funde con la astronomía, la cábala, el hermetismo, la magia y las artes. El resultado fue una obra vasta, difícil de catalogar y que se resiste muchas veces a ser comprendida, ya que tal combinación de cosas puede resultar, aparte de

---

<sup>83</sup> *Ibíd.*

<sup>84</sup> GAOS, José. La filosofía de Maimonides. Edición digital a partir de la edición de México, la Casa de España en México, 1940, Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, [www.cervantesvirtual.com](http://www.cervantesvirtual.com)

<sup>85</sup> ALVAREZ, Federico. *La respuesta imposible: celtismo, marxismo y tras modernidad*. Siglo XXI, México D.F. 2002.

<sup>86</sup> *Ibíd.*

<sup>87</sup> HELLER, Agnes. *El hombre del Renacimiento*. Ediciones 62, Barcelona, 1985.

abrumadora, contradictoria y confusa<sup>88</sup>. Así, puede resultar distante y crítica la relación que Bruno tenía con la Iglesia y su rechazo a los dogmas cristianos, pero no en el sentido de negar las enseñanzas de Cristo, sino en el de intentar dotar al Cristianismo de una filosofía más compleja y extensa que la que había trascendido hasta aquel entonces, reuniendo, bajo la misma cobertura cristiana todo el conocimiento máspreciado de las culturas anteriores al Cristianismo. Pero, al mismo tiempo que desea ampliar y reformar la mente del cristiano también rompe dogmas y reinterpreta los contenidos de la religión, de la filosofía y de la relación entre ambas. Inserta la interrogante en la fe, y la certeza en la filosofía mediante la contemplación de la conexión entre el macrocosmos y el microcosmos, entre el “arriba” y el “abajo”, (o ascenso y descenso), entre el cielo y la tierra, entre el ser humano y Dios, como un diálogo posible. Y esta posibilidad reside en el hecho de entender a la naturaleza como a un intermediario a medio camino entre el hombre y Dios. Bruno partía de la idea de que Dios es infinito y, por lo tanto, solamente puede crear cosas infinitas; entonces, la naturaleza también sería divina. Y dentro de esa naturaleza divina, existe el ser humano, el cual en la concepción de Bruno, al contrario de la concepción católica de su época, estaba dotado con la chispa celestial. El cuerpo ya no era el lugar del pecado, que necesitaba ser castigado a través de la abstinencia, determinadas restricciones y flagelaciones, sino que estaba insuflado por la divinidad, con el poder de la creación y de la libertad del pensamiento. Ya no es un mero instrumento de la fatalidad, sino que puede tomar las riendas de su destino, transformándose en el centro de sus intereses. Nos encontramos con el más puro hombre renacentista, que desea librarse de las cadenas de la oscura ignorancia, a la que estuvo preso por una religión limitante y que se desconocía a sí misma, y que pretende acceder a un mundo lleno de maravillas pasadas, presentes y futuras, combinables, reordenadas y redefinidas; en definitiva, a un universo ecléctico. Dicho esto, y antes de seguir con el fenómeno del eclecticismo, cabe destacar que Matthew Barney le da la misma importancia al cuerpo humano, y que, al igual que Bruno, explora las infinitas posibilidades que el cuerpo humano (y en particular el cuerpo del

---

<sup>88</sup> YATES, Frances. *Giordano Bruno y la tradición hermética*. Ariel, Barcelona, 1983.



artista) tiene en relación al espacio que ocupa, como volumen, y también al espacio que lo circunda. Por otro lado, Barney investiga la relación del cuerpo individual con el cuerpo colectivo, especialmente evidente en el *Cremaster 1* – entre el personaje de Goodyear y el coro de las bailarinas sincronizadas - y en el *Cremaster 2* – entre el asesino Gary Gilmore y el pelotón de fusilamiento - , pero también en el *Cremaster 3* – entre el Aprendiz y el grupo masónico-mafioso, en donde los personajes principales están íntimamente ligados a los personajes colectivos que aparecen; relaciones que resultan “pegadas”, “cosidas” y “superpuestas”, desconcertantes e incoherentes, atributos que bien podrían caracterizar la historia del eclecticismo en la modernidad.

En la época moderna, empezando por la Ilustración francesa y la alemana, el eclecticismo empieza a experimentar cambios, llegando al siglo XIX con ciertas difamaciones, que incluso perduran hoy día. Para Hegel, el celtismo era un montón de incoherencias, unidas por una falta clara de originalidad, “no despegar ninguna síntesis de ningún tipo: no piensa. Suma pero no plasma nada nuevo ni original.”<sup>89</sup>. A partir de la crítica de Hegel la trayectoria del eclecticismo en la filosofía fue una de descenso.

En el arte, el fenómeno del eclecticismo sigue un patrón parecido al de la filosofía, pero con una diferencia notable. Cuando, en la Europa del siglo XVIII se redescubre el antiguo arte, y después en el siglo XIX se descubre el arte asiático, africano y americano, se asume este arte en la medida en que se asume el arte propio, lo adopta, lo diferente sigue diferente pero lo hace suyo, a diferencia de lo que pasa en la filosofía, en donde lo diferente, el otro, lo múltiple, plantea pluralidades difíciles de conciliar<sup>90</sup>. En el arte, como en la filosofía, por eclecticismo se entendía (y se sigue entendiendo) un estilo mixto, una combinación de varios estilos históricos diferentes, en la arquitectura, la pintura, y las artes gráficas y decorativas. Fue en el siglo XVII, cuando el alemán Johann Joachim Winckelmann (1717-1768) utilizó por primera vez el término de “eclético” para caracterizar el arte de la familia de artistas italianos

---

<sup>89</sup> *Ibíd.*

<sup>90</sup> ALVAREZ, Federico. *La respuesta imposible: celtismo, marxismo y tras modernidad*. Siglo XXI, México D.F. 2002.

los Carracci (siglo XVII), quienes habían incorporado en sus pinturas los elementos gráficos de Miguel Ángel; el tratamiento del color de Tiziano; la simetría de Rafael y el claroscuro de Correggio. Otro gran defensor del eclecticismo fue el pintor inglés Sir Joshua Reynolds, quien hacia la apología de la utilización e inspiración en las culturas antiguas, estilos y corrientes diferentes, como si se tratase de “una revista” de rasgos similares, de donde cada hombre podría elegir los elementos que más le gustara<sup>91</sup>. Destacamos que el eclecticismo tuvo un gran desarrollo en el campo de la arquitectura y de la pintura occidental en la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Hubo una clara influencia del eclecticismo y de la escuela de Paris en Estados Unidos, interiorizándose los distintos estilos históricos- principalmente el neogótico y el neoclasicismo - y aplicándose en construcciones emblemáticas como el Puente de Brooklyn, el edificio Woolworth, el edificio E.V. Haughwout, etc. Podríamos incluir en este listado también al notorio edificio Chrysler, (presente en el *Ciclo Cremaster*); el cual, aunque está catalogado como un importante exponente del *Art Decó*, presenta una muy prolífica combinación y asimilación de diferentes estilos y categorías artísticas, antropológicas e históricas<sup>92</sup>.

Volviendo a Matthew Barney y al *Ciclo Cremaster*, debemos señalar que lo ecléctico se manifiesta en varios planos. El *Ciclo Cremaster*, como organismo pluricelular, representa una hibridación -que se traduce en un eclecticismo unificador- de performance, con escultura, pintura, música, opera, danza, literatura y arquitectura. Separadamente, cada secuencia del *Ciclo Cremaster* es ecléctico en sí, Barney se apropia de los diferentes géneros cinematográficos, como el musical, el western, el cine de carreras, el cine de gánsteres, el cine de zombis y la ópera, pero siempre descontextualizándolos y confiriéndoles un carácter atípico y poco frecuente. El artista Barney se apoya y se apodera de los múltiples géneros del séptimo arte con el propósito de sostener y alimentar sus narrativas con nuevas estéticas y ricos vocabularios.

---

<sup>91</sup> HAYES, John. *British Paintings of the Sixteenth through Nineteenth Centuries. The Collections of the National Gallery of Art Systematic Catalogue*. Washington, D.C., 1992.

<sup>92</sup> DUNCAN, Alastair. *Art Deco Complete: The Definitive Guide to the Decorative Arts of the 1920 and 1930s*. Thames & Hudson, Nueva York, 2009.

Utiliza las comedias musicales, o las películas de terror como unos esqueletos o incluso como cuerpos anfitriones; desde este punto de vista, el organismo extraño – en este caso los videos de Barney – debe actuar de manera similar al cuerpo que habita. Destacamos que Nancy Spector (la principal crítica especialista en Matthew Barney) no habla en ningún momento de la dimensión ecléctica del arte de Barney, y solo hace referencia a lo híbrido, característica que resulta certera hasta cierto punto. Efectivamente, lo híbrido, se traduce en el proceso interdisciplinar que Barney lleva a cabo, ya que su arte no se limita dentro de una disciplina, sino que mezcla los diferentes materiales, géneros y objetos, llevándolos a la integración de los diferentes medios y a la hibridación de los lenguajes, pero la estructura base de cada una de las cinco partes del *Ciclo Cremaster* es sumamente ecléctica, como hemos señalado antes, por la apropiación de los diferentes géneros del arte cinematográfico. Dicho esto, señalamos que lo ecléctico y lo híbrido no se oponen o se contradicen, sino que llegan a ser unos auténticos compañeros de viaje, un convincente dueto, como se puede observar en el transcurso del *Ciclo Cremaster*, donde, en repetidas ocasiones las líneas divisorias entre lo que significa ecléctico y lo que es híbrido se diluyen y se compenetran.

La apropiación más explícita de un género cinematográfico se da en el *Cremaster 1*, en donde Barney fusiona el baile de precisión de las películas musicales con la exactitud de la formación militar de las películas de propaganda<sup>93</sup> (Fig.47 y 48). El resultado, es una película musical ecléctica con tintes humorísticos sobre un embrión llamado Goodyear que intenta controlar su destino biológico dirigiendo las coreografías de su grupo de baile para formar diagramas de un sistema indiferenciado.

La película está repleta de simbolismos, desde los más transparentes y recurrentes hasta los más complejos y sorprendentes símbolos. Quizás uno de los más comprensibles y fáciles de acceder es el simbolismo a la deidad griega

---

<sup>93</sup> Barney se inspira en las películas de propaganda de Leni Riefenstahl y al mismo coge como ejemplo a las películas musicales del director Busby Berkeley, inspirándose tanto a nivel creativo, reproduciendo los cortes de las imágenes como a nivel del vestuario, ya que toma prestado los trajes de baile originales. SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Guggenheim Museum. Nueva York. 2003

Dionisos, como expresión del abandono y de la autodestrucción. Esto se consigue por la oportuna introducción de racimos de uvas presentes en los dos dirigibles que vuelan por encima del estadio de fútbol americano del equipo de los Broncos de Ohio (Fig.5 y 6, pág. 7). Por un lado tenemos el simbolismo del sistema reproductivo femenino, mediante la forma ovalada de los dos dirigibles que flotan de manera silenciosa y pacífica, dando la impresión de que nada le puede perturbar o sacar de aquel estado fantasmagóricamente ideal. Pero en ese estado de equilibrio y armonía existe un peligro latente, el de traspasar o malentender el amor propio con el abandono de uno mismo, aquí es donde interviene el dios Dionisos como símbolo de la fiesta, de las orgias, del olvido, del abandono y de la muerte. La pérdida de uno mismo a través del banquete báquico está ligada íntimamente con la extravagancia y la grandiosidad del espectáculo musical hollywoodiense. No es una casualidad que Barney se haya fijado en el director Berkeley para quien el espectáculo era una forma y un fin en sí. El exceso, la indulgencia, lo ostentoso, el consumo conspicuo y el exhibicionismo formaban parte del vocabulario estético de Berkeley<sup>94</sup>, quien no desistiría en contratar una cantidad enorme de personal, actrices y bailarinas para enseñarnos su idea de grandiosidad (Fig.49 y 50). Barney, en un acto de derroche al estilo de Berkeley, nos deleita con la belleza de cada uno de los rostros que conforman el grupo de bailarinas sincronizadas (Fig.51 a y b). Los movimientos precisos y simultáneos son un leitmotiv en el *Ciclo Cremaster*.

---

<sup>94</sup> MARTIN, Rubin, *Showstoppers: Busby Berkeley and the tradition of the spectacle*, Colombia University-Press, Nueva York, 1993.



Fig.47. *Cremaster 1*. Fotograma. El baile sincronizado de las coristas de Goodyear.



Fig.48. Formación militar de los marines de EEUU.



Fig.49. Fotogramas de las películas musicales de Busby Berkeley.



Fig.50. Fotogramas de las películas musicales de Busby Berkeley.



Fig.51 a y b. Fotogramas del *Cremaster 1*.

Tanto es así que vestidas con los trajes originales de las películas de Berkeley, en naranja y azul (los colores del estadio de los Broncos de Ohio) las bailarinas nos sorprenden con sus movimientos sincronizados de una precisión militar, precisión que nos trasporta de repente al *Cremaster 2* y a los diez jinetes de la policía montada que rodean de forma amenazadora al asesino Gary

Gilmore en las llanuras de sal de Bonneville, Utah. Estados Unidos. Los jinetes, igual que las bailarinas del *Cremaster1*, llevan banderas, las cuales representan las tribus perdidas de Israel. Las tribus eran originalmente doce, de las cuales una era la de los descendientes de Judah, los judíos, como Houdini y los de José y la otra, la de los mormones, como Gilmore (Fig.19, pág.50).

Y como en cualquier grupo en donde la coordinación simultánea es la base de su funcionamiento, la individualidad se pierde para dar lugar al colectivo. Barney explora la complicada relación entre el individuo y la multitud a lo largo de todo el *Ciclo Cremaster*. Eso nos lleva desde los bailes sincronizados y Goodyear en *Cremaster 1*, a la comunidad mormona y al juicio y la ejecución del asesino Gary Gilmore en *Cremaster 2*, pasando por la multitud frenética de fans del *Cremaster 3*. Barney utiliza y combina con sutileza y humor el género western con acentuados tintes góticos para adentrarse en el mundo del colectivo aniquilador del individualismo de las sectas religiosas en el *Cremaster2* (Fig.16, pág.49). Recordamos que el intento de Gary Gilmore de escapar a su propio destino como zángano mormón se hace mediante la simbólica escena del baile tejano de dos pasos, invirtiendo el sentido y llevándolo todo hacia atrás.

Otra combinación peculiar de géneros cinematográficos se nos presenta en el *Cremaster 3*. Se trata de un film difícil de catalogar, incluso para Barney, una mezcla entre las películas de mutantes con las de zombis y las de gánsteres. Es el episodio central del *Ciclo* y el más ambicioso, tanto temáticamente como en cuanto a su duración (tres horas). Su impresionante majestuosidad encierra todas las obsesiones y puntos clave del conjunto del *Ciclo*, filtrados mediante una elaborada matriz de índole simbólica, involucrando Masonería, mitos célticos, rituales de iniciación, personajes herméticos y fantásticos, instrumentos y objetos híbridos, decoración *Art Deco*. *Cremaster 3* tiene como escenario la ciudad de Nueva York, (donde vive y trabaja Barney) y narra la construcción del edificio Chrysler con la ayuda de la mafia masona-irlandesa y la formación del Paso de los Gigantes y el nacimiento de la Isla de Man.



El edificio Chrysler es en sí un personaje, en cuyo interior tiene lugar una lucha entre fuerzas antagónicas para lograr tocar lo trascendental. El Aprendiz contra Maestro Mason – Matthew Barney contra Richard Serra – la ambición desmesurada de la juventud contra la arrogancia del conocimiento de la madurez, relación que se traduce bajo la hibridación entre la traición, el castigo y la venganza. En otras palabras, el edificio Chrysler contiene dentro de su armazón la unión de lo viejo con lo nuevo, del pasado con el presente, recuperándose la condición ecléctica de la arquitectura. Pero lo ecléctico del edificio Chrysler no se detiene allí, ya que existe un momento glorioso de la singular comunión entre el creador, el Maestro Mason – compenetración de varios personajes reales y ficticios: el arquitecto bíblico Hiram Abiff/el creador del edificio Chrysler William Van Allen/el escultor Richard Serra – y su creación, en definitiva la unión completa entre el autor y su obra, unión que cobra un nuevo sentido cuando se produce la muerte del Maestro Mason por el Aprendiz. El rascacielos absorbe al cuerpo del Maestro Mason a la vez que castiga al Aprendiz por su crimen, hundiéndole la base de su aguja en su cabeza.

Esta inserción (aunque aquí sumamente agresiva y violenta) de un metal en el cuerpo humano, aparte del fin del Aprendiz, también nos hace a pensar en una función completamente antitética: utilizar el metal como sustitución, como corrección, reparación, es decir, las prótesis. La fusión entre el cuerpo humano y una máquina, confiere a su usuario una nueva dimensión, la de ciborg<sup>95</sup>. Así pues, dentro del concepto de híbrido se introduce el término de ciborg, entendido tanto en su significado original – hombre máquina – como expresión de lo pos humano<sup>96</sup>: un mundo donde desaparecen las fronteras entre organismo vivo y tecnología y entre las identidades sexuales. Barney utiliza para el desarrollo de su concepto sobre los híbridos/ciborgs a un personaje real

---

<sup>95</sup> El término *ciborg* (*cybernetic organism*) fue creado en 1960 por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline, investigadores del Rochland State Hospital. Significa fusión de un organismo vivo y una máquina con el fin de mejorar o sustituir las funciones orgánicas mediante el empleo de altas tecnologías.

<sup>96</sup> HARAWAY, Donna. *Manifiesto para cyborgs. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Utopía, Valencia, 1985.

en la presencia de Aimée Mullins<sup>97</sup>, atleta paraolímpica, y modelo de alta costura (Fig.52). Aimée Mullins llega a interpretar varios papeles dentro de la narrativa del Cremaster3: como esposa de Fionn MacCumhail, como la joven que corta patatas con sus zapatos en el bar *Cloud Club* en el edificio Chrysler (Fig.20 pág. 50) y la mujer guepardo (Fig.53).



Fig.52. Aimée Mullins.



Fig.53. *Cremaster 3*. Fotograma. La mujer guepardo.

<sup>97</sup> Aimée Mullins perdió las piernas en una edad muy temprana, de hecho considera que sus verdaderas extremidades son las prótesis que lleva. La alta tecnología aplicada a la fabricación de éstas le ha permitido trabajar como modelo de pasarela y participar en para-olimpiadas, en las que ha ganado numerosas medallas.

Pero los más memorables son sin duda la Novicia, alter ego del Aprendiz, que aparece vestida de blanco con prótesis de cristal y la mujer-guepardo, último adversario que el Aprendiz debe superar en su ritual de iniciación. Tampoco nos podemos olvidar de los instrumentos híbridos: la gaita presente en el *Cremaster 3* – instrumento híbrido al estar constituida por una bolsa de cuero o fuelle que tiene acoplados tres tubos: el soplete, el puntero y el roncón (Fig.54) -, los coches pegados de Gary Gilmore y su novia Nicole Baker del *Cremaster 2* (Fig.55), el trono de la Reina de la Cadena del *Cremaster 5*, una fusión entre silla acolchada y cámara video, troncos de árboles con pies de ovejas insertados o extrañas esculturas de ovejas con múltiples piernas.

El *Cremaster 4* es por definición un film de carreras, pero con un toque humorístico y sorprendente, al aludir a los actores bailarines de las comedias musicales de los años 50 que aparecen en el baile de claqué del Candidato. A nivel de personajes lo ecléctico se hace notar por el personaje el *Candidato Lauchón*, (interpretado por Barney), un sátiro pelirrojo con cuatro cuernos<sup>98</sup> en el que se fusionan elementos de un ser perteneciente a la mitología celta, del dandi inglés de la época Eduardina y del animal de la fauna local, el carnero Loughton. El Candidato tiene la capacidad de moverse libremente tanto por el mundo terrestre como por el acuático; se viste como un dandi humano y tiene la costumbre coqueta de peinarse, tal como lo haría su homólogo humano; se dedica a bailar claqué, y sus acompañantes, tres hadas pelirrojas, de apariencia andrógina, recordando el cuerpo hipertrofiado de las mujeres culturistas (Fig.56), flirtean con la idea de hacer un picnic - tal como lo harían las damas de la alta sociedad del siglo pasado - aunque muy a su manera: con conjuntos que no le hacen ningún favor a su trabajada anatomía culturista y con modales manieristas que destacan por una marcada falta de coordinación o destreza.

---

<sup>98</sup> Los cuatro cuernos hacen alusión a los carneros de la raza Loughton, criada únicamente en la Isla de Man. Barney se apropia del folclore, de la geografía e historia de las localizaciones de sus videos, como de la fauna local. La oveja Loughton tiene la peculiar y distintiva característica de que posee cuatro pares de cuernos, dos pares arqueados hacia arriba y los otros dos hacia abajo. En la visión de Barney los cuatro pares juntos representan la realización de la condición de indiferenciación, en donde la parte ascendente y descendente se encuentran en una armoniosa coexistencia.



Fig.54. *Cremaster 3*. La gaita. Escultura dimensiones variables.



Fig.55. *Cremaster 2*. Fotograma. El coche de Gary Gilmore pegado al de su novia Nicole Baker.



Fig.56. *Cremaster 4*.Fotograma. Las Hadas.

El caso del *Cremaster 5* es una clara apropiación del género operístico romántico mezclado con las películas de época. Ubicado en el siglo XIX, en la ciudad de Budapest, *Cremaster 5* es la parte más emotiva de la serie, y presenta un cambio de registro: las metáforas biológicas dan paso a las indagaciones emocionales. Nace un ecléctico-híbrido entre lo biológico y lo cultural que explora la relación emoción-entorno-música (Fig.57). La banda sonora (la música ha sido compuesta por Jonathan Bepler, un habitual colaborador de Barney) es uno de los protagonistas indiscutibles de la parte, por dar un sentido unificador a las emociones de desesperación, soledad, envidia y añoro que se expresan a través de los personajes de la Reina, el Mago, la Diva y el Gigante (todos ellos interpretados por Barney).



Fig.57. Cremaster 5. La Reina de Cadenas en su trono híbrido.

Empezando por el escenario, pasando por los personajes y por las acciones de los personajes *Cremaster 5* es sin duda el mejor exponente de lo ecléctico-híbrido del *Ciclo*. Establecida en 1873, la ciudad de Budapest es una ciudad híbrida conseguida mediante la unión de tres ciudades pequeñas: Óbuda, Buda y Pest. El personaje Diva se encuentra a caballo entre un caballero del siglo XVII y un alpinista experimentado; el Gigante, el personaje más barroco de Barney, igual que el Candidato y las hadas, se basa en una lograda simbiosis de diferentes elementos - esta vez contamos con la presencia del cristal y del mundo vegetal - para conseguir un determinado carácter acuático, llevando la estética manierista hasta su expresión más exuberante, convirtiendo al Gigante en un digno representante del hombre/demonio de Arcimboldi (Fig.58). El Gigante tiene rizos de cristal, su bigote parece un remolino de agua, de sus orejas cuelgan calas y sus extremidades inferiores están envueltas por una flor de lirio. También recordamos los espíritus del agua que acompañan al Gigante, unas preadolescentes hermafroditas, pícaras y joviales (Fig.59).

Contemplando todo esto parece que el mago Barney desea crear un mito contemporáneo sobre el origen de los híbridos<sup>99</sup>. Eso significa que intenta

---

<sup>99</sup> SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Guggenheim Museum. Nueva York. 2002.

establecer un punto fijo, una definición de algo, una limitación, lo que elimina la capacidad transformadora de las cosas. El resultado de este proceso de metamorfosis es una producción de caracteres mixtos la cual no pierde necesariamente los caracteres definidos de las dos partes fusionadas. Al contrario se pueden llegar a identificar perfectamente tanto a uno como a otro de los dos componentes. Si miramos las creaciones de Barney de hombres-bestias descubriremos que lleva al pie de la letra el proceso de hibridación, destacando en sus seres híbridos a la vez tanto el componente humano como el del animal. Una cierta ambigüedad elimina la identidad fija y compacta. En el caso del Candidato, se trataría de una máquina binaria hombre-animal, ya que la hibridación del rostro del Candidato - hombre-cabra - se acopla a su identidad humana, en el supuesto de que éste pretenda actuar como un dandi, protegiendo sus atributos e inclinaciones humanas. Una identidad animalizada se encuentra en el caso de la mujer guepardo, en donde la identidad de la mujer se ve sustituida por la de guepardo, y su cuerpo físico humano está a medio camino de ser transformado en dicho animal. Ella es salvaje, bella y fuerte. Barney va más allá con otros personajes como el Gigante, el cual surge de la fusión del mundo vegetal, mineral y humano.

El mito trata sobre los híbridos que son una nueva especie surgida de la mezcla de partes diferentes; implica por lo tanto una fusión entre partes, las cuales, por su naturaleza, conllevan diferencias, de ahí que se desecha la idea de pureza. La mezclanza de la diversidad se impone ante la pulcritud de la monotonía. Pero, como decía Bruno, la variedad no lleva a la descomposición, al contrario, el Todo surge de la alianza entre partes. Y, para poder controlar el Todo, se deben dominar las partes. En el caso de Bruno, es el manejo que hace del arte de la memoria, de la filosofía, de la imaginación, de la magia (como canal) y del mago (como operador), de las artes, del hermetismo, de la astronomía y de la teología, que lo llevan a unos contenidos y significados superiores. En el caso de Barney, es la concepción que tiene del cuerpo humano, del cine, de la escultura, de las instalaciones, de la historia, de la música, de la biografía que hace que su obra destaque tanto en la panorámica del arte contemporáneo.



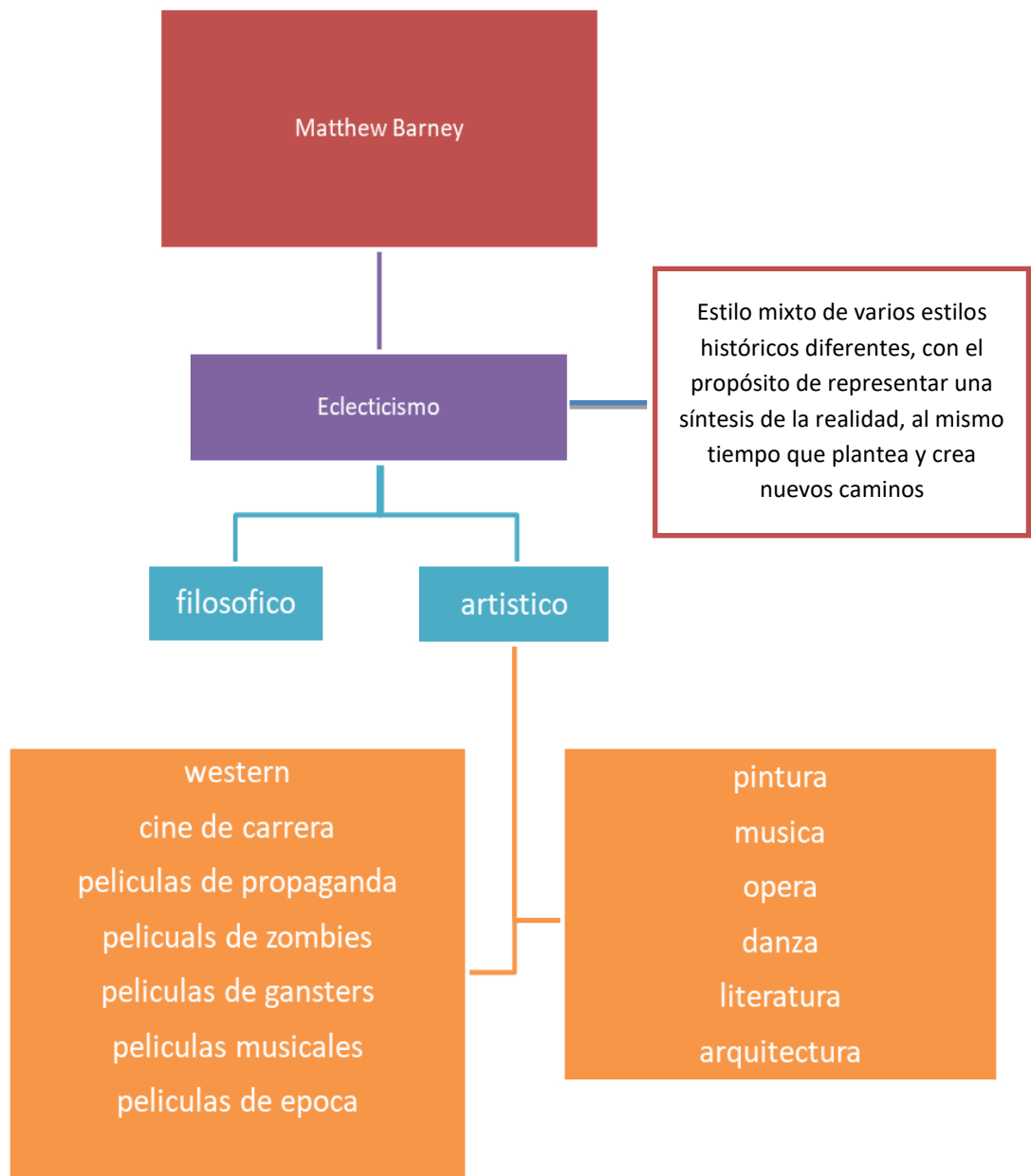
Fig.58. Giuseppe Arcimboldi. *El bibliotecario*. 1566.



Fig.59. Cremaster 5. El Diva acompañado de los espíritus del agua.



**EL ECLECTICISMO UNIFICADOR**



## 2. EL ELEMENTO AUTOBIOGRÁFICO COMO ELEMENTO CONSTITUTIVO

La transformación se asocia al cambio y al desarrollo de la sustancia y a la creatividad. La creatividad es una característica fundamental del arte pero no exclusivo a ella. El arte y la vida no se pueden separar, como tampoco la acción de crear de la experiencia artística. El arte está supeditado a la historia de la humanidad y a la historia personal de cada individuo. Por eso resulta comprensible que Barney integre en su obra aspectos autobiográficos. Desde los paisajes que le marcaron la infancia, pasando por su experiencia como atleta<sup>100</sup>, hasta sus relaciones personales con muchos de los actores que aparecen en sus videos<sup>101</sup>, Barney parece que intenta de manera consciente equilibrar el material autobiográfico con la creación puramente abstracta e intuitiva y con el material mitológico y geográfico, y no centrarse en la caracterización particular de un individuo en concreto (en este caso él mismo), sino en el desarrollo de un sistema que describa una forma individual. Si comprendemos el *Ciclo Cremaster* en clave autobiográfica, veremos cómo, tanto los personajes como el paisaje, ya de por sí un personaje dentro de la narrativa del Ciclo, ganan en profundidad al encontrar una nueva dimensión que amplifica sus significados. La selección de las localizaciones para el

---

<sup>100</sup> Nancy Spector opina que la formación de Barney como atleta, en cuanto al desarrollo de su fuerza y resistencia física-mental a través del estrés físico continuo, se puede ver reflejada en una de las ideas centrales del *Ciclo Cremaster*: una forma no puede evolucionar o mutar al no ser que este en permanente conflicto con algún tipo de resistencia externa.

<sup>101</sup> Barney tenía una relación de amistad con todos los actores protagonistas de las cinco partes del *Ciclo Cremaster*: Ursula Andress (*Cremaster 5*), Marti Domination (*Cremaster 1*), Norman Mailer (*Cremaster 2*), Aimee Mullins, (*Cremaster 3*) y Richard Serra (*Cremaster 3*); aparte de una larga relación de colaboración con el músico encargado de la banda sonora del ciclo, Jonathan Bepler, con el director de los efectos especiales, Gabe Bartalos, con la diseñadora de los trajes Linda LaBelle.

proyecto *Cremaster* se debe a la familiaridad y cercanía que Barney siente hacia ciertos lugares. El artista Barney nos revela que las historias del *Ciclo Cremaster* son en sí unos híbridos, surgidos de la fusión de datos biográficos, de experiencias personales con los mitos y las historias locales de las zonas geográficas en donde se desarrolla cada parte del Ciclo. También, estas coordenadas espaciales tienen un rol determinante en el grado de “ascensión y descenso” expresado (el sentido biológico del *Ciclo Cremaster*), como en la identidad de los personajes y en el orden de las cinco partes componentes del ciclo. El cuerpo llega a ser paisaje y el paisaje se convierte en cuerpo. Las primeras tres partes del *Ciclo Cremaster* tienen lugar en territorio americano, mientras que las últimas están ubicadas en territorio europeo. El escenario del *Cremaster 1* está ubicado en la ciudad de Boise, en Idaho, ciudad natal de Barney, dentro del Estadio de fútbol americano de los Broncos, lugar preferido del joven atleta Barney, quien jugaba en el equipo de su instituto. El *Cremaster 2* está dividido entre las llanuras de hielo de Colombia en Canadá y el Salar de Bonneville en el norte del estado de Utah. Estas dos localizaciones conforman el paisaje peñascoso de las Montañas Rocosas, cadena montañosa que separa la infancia de Barney de Nueva York, ciudad en donde su madre tras el divorcio se reubicó. La ciudad de Nueva York representa el escenario del *Cremaster 3*, ciudad en donde vive y trabaja actualmente Matthew Barney. El *Cremaster 4* y el *Cremaster 5* despliegan sus fantasías en la isla irlandesa Isla de Man y en la ciudad de Budapest en Hungría respectivamente. Las referencias biográficas en estas dos partes son indirectas, por un lado, se trata de la herencia irlandesa de Barney (referencia también presente en la sociedad masona irlandesa del *Cremaster 3*) y por otro lado, el alter-ego de Barney, el mago Harry Houdini, (personaje que suscito en Barney una gran admiración desde temprana edad) quien nació en Budapest a finales del siglo XIX, época en la cual se desarrolla la acción de la quinta parte del *Ciclo Cremaster*.

Tanto su descendencia irlandesa como la ciudad de Budapest del siglo XIX son dos elementos que influyen la personalidad artística de Barney, porque aunque emplazados en el pasado, no dejan de participar activamente dentro de la narrativa visual de Barney. Proyectan personajes, lugares, actitudes y conocimientos que sirven a Barney como fuentes de inspiración y

como auténticas vivencias. Aunque el avance y el retroceso continuo entre tiempos y espacios diferentes generan en el espectador una confusión temporal -que Barney busca deliberadamente- por otro lado ayuda a dar mayor sentido a la lógica circular y cíclica de la serie *Cremaster*, encontrando el reequilibrio y la reconciliación, a pesar del desconcierto inicial. Todo este proceso de avance y retroceso no se resume nada más a los espacios y tiempos, sino también a los mismos personajes, ya que, todos los personajes están ligados unos a otros, complementándose y ofreciendo indicios sobre la evolución y desarrollo de cada uno de ellos. Barney comenta que no llega a desarrollar completamente un personaje, porque prefiere dejar aspectos inconclusos, para poderlos después articularlos en el siguiente personaje<sup>102</sup>. De esta forma, el Candidato Loughton del *Cremaster 4* evoluciona en el personaje Goodyear del *Cremaster 1*, quien da lugar a la Reina de las Cadenas, la Diva, el Gigante y el Mago del *Cremaster 5*; la oscuridad y el drama de la Reina de las Cadenas se transforma en Gary Gilmore del *Cremaster 2*, para después este último convertirse en el Aprendiz y Hiram Abiff del *Cremaster 3*. Retroceder significa recordar y Barney demuestra que sabe recordar como aprender y crear. Porque según Bruno, recordar significa reproducir en la mente de uno, toda una serie de relaciones y correspondencias para llegar a comprender la esencia de la realidad circundante y tener el poder de cambiarla.

Giordano Bruno fue un apasionado defensor del universo infinito, negó la fórmula de un único lugar, demostrándolo tanto en sus métodos y principios filosóficos como en su estilo de vida, la cual está marcada por constantes viajes a través de la Europa de aquel entonces. Su modo de vida nos enseña una coherencia entre lo que predicaba y sus acciones. Bruno igual que Barney mezcla vida y obra, subconsciente con consciente, identificándose hasta cierto punto con los protagonistas de sus filosofías e historias. En el *Candelerio* (1582), primer escrito en la lengua italiana, Bruno aparece en la figura de un pintor cuyos iniciales *G.B.* no dejan lugar a duda<sup>103</sup>. Dentro de este escrito,

---

<sup>102</sup> SANS, Jerome, *Matthew Barney: Modern Heroes*, Art Press 204 (Julio-Agosto), pág. 25-32, 1995.

<sup>103</sup> ORDINE, Nuccio. *El umbral de la sombra: Literatura, filosofía y pintura en Giordano Bruno*. Siruela. Madrid. 2008.

Bruno siembra la semilla que, con el paso de los años, dará los frutos de su sistema filosófico, hablando sobre su misión en el mundo, sobre la eternidad de uno mismo y de cómo la filosofía expande el espíritu, y ante la oscuridad de la noche le queda la esperanzadora luz del alba, su integridad y el deseo de ofrecer amor a través del conocimiento<sup>104</sup>. A partir de este escrito Bruno reivindicará su papel de filósofo-pintor en repetidas ocasiones, como es el caso de *El Sello de los sellos* (1583):

*Los filósofos son de algún modo pintores y poetas, los poetas son pintores y filósofos, los pintores son filósofos y poetas. Por eso los verdaderos poetas, los verdaderos pintores y los verdaderos filósofos tienen predilección unos por otros y se admiran mutuamente.*<sup>105</sup>

Nuccio Ordine comenta que los *Heroicos Furores* resultan aún más interesantes cuando se miran desde una perspectiva autobiográfica<sup>106</sup>, reconociendo en la figura del furioso al mismo Giordano Bruno. Igual que el furioso, Bruno sabe que la desmesurada ambición de su objetivo le ha trazado un viaje inseguro y difícil, llevándole por tierras foráneas y lejanas, esquivando continuamente a la Inquisición, quien le consideraba herético y brujo. Tanto fue la dificultad de su propósito, que la búsqueda continua de la divina sabiduría resultó ser un encuentro imposible, Bruno murió prematuramente en la hoguera por herejía en 1600, no sin pasar antes ocho años de proceso y encarcelamiento.

El mito de Acteón aparece en varias obras de Bruno, tal como *El Candelero* (1582), *Spaccio de la bestia trionfante* (1584) y *De gli eroici furori*

---

<sup>104</sup> BRUNO, Giordano, *El candelero*, traducido por Teresa Losada, Ellago Ediciones, Castellón, 2004

<sup>105</sup> BRUNO, Giordano, *El sello de los sellos*, Edición, prologo y traducción de Alicia Silvestre, Libros del Innombrable, Zaragoza, 2007.

<sup>106</sup> *Ibidem*.

(1584), por lo que se considera como uno de los mitos favoritos del filósofo<sup>107</sup>. Siguiendo las normas del arte de la memoria<sup>108</sup>, en el mito de Acteón, Bruno describe de una manera muy visual como la diosa parece de alabastro, con labios de púrpura y cabello de oro fino. Solo la parte superior del cuerpo emerge del agua, lo que significa que posee una parte visible y una oculta. Bruno parece que pinta con las palabras. Eleva la *ekpharasis*<sup>109</sup> a la categoría de unión imprescindible entre la literatura y la pintura, porque su escritura no se puede separar de la imagen que describe. Cada atributo de la diosa contiene un significado: el alabastro es el símbolo de la belleza divina, el color púrpura el del vigor y el oro el de la sabiduría, la luz y la divinidad (Fig.60).



Fig.60. Caballero de Arpino. *Diana y Acteón*. 1597-1608. Museo de Bellas Artes, Budapest.

---

<sup>107</sup> BRUNO, Giordano, *The Cabala of Pegasus*, traducción y notas de Sidney Sondergard y Madison Sowell, Universidad de Yale, New Haven, 2002, pág. 10.

<sup>108</sup> YATES, Frances, *El arte de la memoria*, Siruela, Madrid, 2005.

<sup>109</sup> Ekpharasis es una descripción literaria de una representación visual, que puede ser real o ficticia.

Los perros que acompañan a Acteón se dividen en mastines y lebreles, elección que seguramente no fue casual teniendo en cuenta que Bruno prestaba atención a todos los detalles al crear sus imágenes ya sean ellas visuales o literarias<sup>110</sup>. Los personajes mitológicos dotados con múltiples significados y símbolos se convierten en “estatuas” de la memoria. Al utilizar estatuas (las estatuas no dejan de ser una recreación simbólica de un concepto abstracto) Bruno demuestra ser un auténtico artista de la memoria. El soneto de Bruno nos permite verlo como un cuadro que está registrado en las colecciones de la memoria artificial.

El héroe furioso Bruno revela que el encuentro de Acteón con la diosa Diana, no fue casualidad del destino, sino una búsqueda, un acto premeditado de entrever la (sabiduría) divina de la virgen de la caza. Acteón sube a lo alto del olivo para espiar a la diosa, asumiéndose el riesgo de perder su vida. Es el filósofo que a través del estudio se prepara para recibir la sabiduría. Pero aun así, con todos sus esfuerzos, Acteón él sólo, no puede capturar el reflejo de la diosa. Por lo tanto, la búsqueda de la verdad absoluta resultaría en balde. Pero ante lo dura y lenta que puede resultar esta búsqueda el hombre no debe rendirse, al contrario debe considerar que los esfuerzos hechos le llevarán a superar su condición. El hombre se transforma en un “héroe furioso” que desea sorprender al esplendor divino en su desnudez. Pero dentro de su empeño para encontrar la divinidad interviene la “suerte”, como una serie de factores externos a la voluntad del héroe furioso que favorecen el encuentro. Traspasando esto a su vida personal Bruno parece hacer referencia a la osadía de sus actos y a la actitud de rebeldía y revolución que mostraba ante los representantes eclesiásticos de mayor rango, los cuales no pasaron inadvertidos, llevándole igual que Acteón a la muerte.

Al mismo tiempo que este mito sirve para hablar sobre la imposibilidad de la condición humana de enfrentarse a la divinidad, también contempla el

---

<sup>110</sup> Frances Yates aseguraba que Bruno cuando no encontraba el material visual apropiado para su arte de la memoria él mismo fabricaba las imágenes. Bruno pensaba que las imágenes estaban dotadas de un alto poder persuasivo, que influenciaban la psique del iniciado. Como consecuencia de esto, había que tener especial cuidado a la hora de seleccionar o crear imágenes, ya que un elemento mal empleado podría perjudicar el estado mental del iniciado. YATES, Frances. *El arte de la memoria*. Siruela. Madrid. 2005.

“amor místico”, en donde se produce una transferencia del sujeto al objeto de su deseo. La metamorfosis de Acteón en ciervo representa el momento crucial de la dialéctica del amor místico en cuanto a la pérdida de la condición de sujeto. Bruno ofrece un matiz diferente al pensar que la transformación en un animal no es un castigo sino un regalo. Significa la transformación en el objeto de su propia búsqueda, en la misma divinidad. Deja los atributos de su humanidad para llegar a ser divinidad. Diana al transformar a Acteón en ciervo no pretende castigar al joven sino corresponderle en su amor. La única forma para que el joven Acteón pueda disfrutar de la compañía de su amada es que ésta lo convirtiera en algo familiar, de allí que la diosa lo metamorfosea en un ciervo. Acteón ha dejado de pertenecer a la sociedad humana pero sigue existiendo como criatura terrestre. Según Culiánu, este tipo de paradoja marca continuamente el pensamiento de Bruno, porque el filósofo plantea la existencia de un hombre, que vaciado de sus atributos humanos puede llenarse de divinidad sin tener que renunciar por completo a su vida terrenal<sup>111</sup>. Realmente Acteón no desaparece, sino que realiza un tránsito (tal como es el tránsito que realiza Gary Gilmore para encontrarse con su presunto abuelo), hacia una presencia en sintonía con la naturaleza divina de su amada diosa. Esta transformación sujeto-objeto se hace mediante el empleo del oxímoron-combinación en una misma estructura sintáctica de dos palabras o expresiones de significado contradictorio, que originan un nuevo sentido, pero sin una progresión hacia la síntesis – moda muy desarrollada en el siglo XVI. Matthew Barney igualmente emplea este tipo de combinación al hablar de lo fantástico.

En última instancia el Bruno/Acteón es como un cambia formas, igual que Barney es un poeta de los cuerpos en metamorfosis, en donde todo se transforma, nada desaparece<sup>112</sup>, Barney admitiendo su atracción por el cuento de Acteón<sup>113</sup>.

---

<sup>111</sup> CULIANU, Ioan. *Eros y magia en el Renacimiento*. Siruela. Madrid. 1999.

<sup>112</sup> FARAGO, Jason, “*Interview: Matthew Barney*”, Even, 2017.

<sup>113</sup> Matthew Barney posee en su biblioteca particular una copia del cuadro *La muerte de Acteón* (1559-1575) de Tiziano, observada por Jason Farago al momento de entrevistarlo.



Tanto Bruno como Barney llevan su vida a su producción artística y no separan su obra de su vida personal<sup>114</sup>, hasta tal punto, que Bruno muy bien podría haber sido uno de sus personajes de sus comedias, o cítricas sociales, un trotamundos que sacó a la práctica hermética fuera de su común aislamiento para predicar y enseñar abiertamente el camino del conocimiento (dio clases en la Universidad de Toulouse, en la Universidad de Oxford y en la Universidad de Helmstedt). La relación él/los otros se transformó en él siendo los otros. Barney, al igual que Bruno, explora la relación entre el individuo y el colectivo, pero parece que el artista se decanta más por una pérdida que por una integración, pérdida que surge de la aniquilación total del colectivo hacia el individuo. Barney nos sugiere que el yo-artista está completamente absorbido por las masas, tanto en su versión más agresiva y violenta - en la forma de la multitud de fans enloquecidos del *Cremaster 3*, en donde el Aprendiz parece que aparte de descifrar el enigma de la Cruz, debe cuidar sus espaldas para no ser aplastado por el “baile” frenético de los fans (Fig.61) - como en versión más socialmente amable y políticamente correcta -en los bailes sincronizados de las bailarinas del *Cremaster 1* y *Cremaster 3* (Fig.47, pag.115. y Fig.62), donde la belleza de la precisión de los bailes implica y depende integralmente de la eliminación de la expresión individual. Desde este punto de vista el artista se confunde con el resto de la población, siendo uno más, sin ninguna característica especial que lo haga destacar de los demás, y si posee dicho rasgo resulta ser insignificante. Este hecho se opone drásticamente a la filosofía de Giordano Bruno, ya que éste, como sabemos, elevaba al filósofo/artista/poeta al rango más alto de la pirámide del conocimiento humano, siendo el encargado de cuidar y cultivar la evolución del ser humano y su reencuentro con el Dios Todopoderoso.

---

<sup>114</sup> En el caso de Barney, la protagonista femenina del video *Drawing Restraint 9*, video posterior al *Ciclo Cremaster*, era, en el momento de la producción del video, también la pareja en la vida real de Barney.

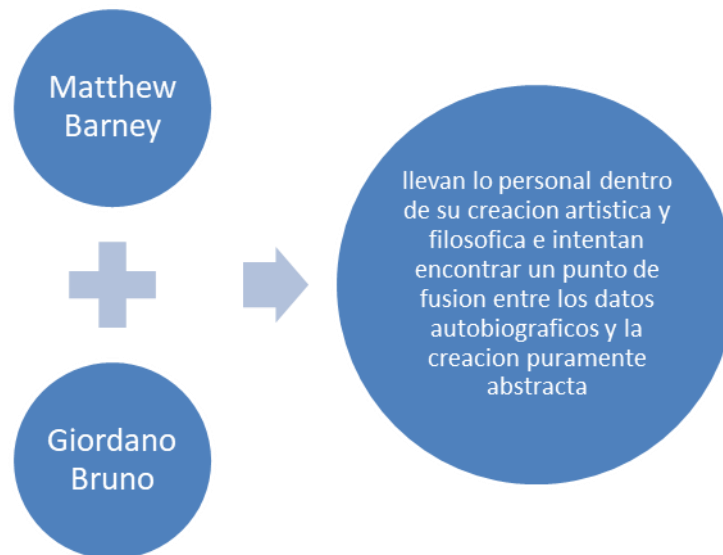


Fig.61. *Cremaster 3*. Fotograma. El aprendiz intentando descifrar el enigma de la cruz en medio de una multitud frenética.



Fig.62. *Cremaster 3*, fotograma de las bailarinas de claqué.

**EL ELEMENTO AUTOBIOGRAFICO COMO ELEMENTO CONSTITUTIVO**



### 3. LO FANTÁSTICO

#### 3.1. LA IMAGEN SIMBÓLICA

Las imágenes han sido un pilar fundamental en la propagación del pensamiento humano mítico y religioso. Ellas actúan como intermediario entre el ser humano y el mundo circundante, entre el pasado más remoto y el futuro más inalcanzable. Las imágenes mitológicas del Renacimiento siguen hoy en el punto de mira del personaje contemporáneo. Hoy tenemos más que nunca acceso al pasado y al presente y aunque casi todo está analizado y “mejorado” las imponentes manifestaciones artísticas de los siglos pasados se resisten a perder su misterio, lo cual nos cautiva y embruja. Si acudimos a las imágenes engendradas por los maestros renacentistas, a los cuales también recurrió el propio Bruno, presenciamos un complejo sistema de símbolos y analogías, ya sea en su vertiente mitológica, ético-moral o histórica-secular. Este sistema se basaba en el modelo de la Antigüedad, lo cual fue acogido con especial agrado por los renacentistas, pero ante el peligro de lo pagano tuvo que cristianizarse. Así pues, mitología, personificaciones simbólicas, héroes antiguos y modernos se funden con la virtud y sacralidad cristiana dando lugar a un sistema ecléctico que pretende encontrar un consenso entre la sensualidad de las formas antiguas y la presencia figurada de la trascendencia. Este acuerdo entre lo humano carnal y lo trascendental lleva consigo cambios en cuanto a la importancia de la imagen simbólica. El hombre renacentista aspiraba a un conocimiento de la vida y al utilizar imágenes recurre a la capacidad del espíritu de concebir al mundo desde la perspectiva simbólica, es decir, un modo indirecto de pensamiento en donde el conocimiento pertenece a la representación y está ligado al sujeto. Pero esta gnosis como proceso de mediación por un conocimiento concreto y experimental siempre tendrá la tendencia a figurar algo, sea dentro del campo de los signos abstractos o de la mimesis. El símbolo

cuanto más abstracto es, más inagotable e indefinidamente activo resulta ser a las interpretaciones personales. Ésta característica favorece la libertad personal de crear un sentido, así mismo, las conexiones que se hacen entre el sujeto y el significado que otorga al símbolo son radicalmente íntimas. De ahí que el símbolo asegura en el seno del misterio personal la presencia misma de la trascendencia. Sin embargo, la creciente admiración de los renacentistas por el mundo del realismo perceptivo, reemplaza la evocación simbólica con el sensualismo. Se privilegia el "pensamiento directo" en detrimento de la imaginación simbólica y de los modos de pensamiento indirecto. Las artes y la conciencia ya no tienen por objetivo reconducir a un sentido, sino "copiar la naturaleza". El conceptualismo renacentista pretende ser una copia realista de las cosas tal como son. La imagen del mundo, sea pintada, esculpida o pensada, se transforma y se reemplaza el sentido de la belleza abstracta románica y gótica y la invocación al Ser por el manierismo de la gracia y la sensualidad de las diosas paganas o el expresionismo de las angustias de la fealdad. En el símbolo se trivializa el significado de todo aquello que expresa. Todo el arte, toda la imaginación, se pone al servicio de una curiosidad fáustica y conquistadora de la cristiandad. No por nada Giordano Bruno apeló a antiguas imágenes simbólicas egipcias que aun mantenían intacto su poder de evocar e invocar lo trascendental (Fig.63).

Las imágenes se vuelven dependientes de una situación histórica o existencial concreta. El símbolo, como toda imagen, es amenazado por el regionalismo de la significación y corre el riesgo de transformarse en una imagen que ante todo tiene por función un reconocimiento social y convencional. Podría decirse que el símbolo se redefine en función de su poder sociológico. Por lo tanto la imagen simbólica perdería esas virtudes de apertura a la trascendencia. El símbolo que se encarna en una cultura y en un lenguaje cultural corre el riesgo de convertirse en dogma. El rol cultural de la imagen se minimiza al extremo en un universo donde cada día triunfa la potencia pragmática del signo (Fig.64). El artista, como el icono, ya no tienen lugar en una sociedad que poco a poco ha eliminado la función esencial de la imagen simbólica. Después de las vastas y ambiciosas alegorías del Renacimiento, el arte del siglo XVII y XVIII pretende en conjunto minimizar el poder evocativo

de la imagen a favor de la riqueza decorativa de ésta. La misma imagen pintada pierde en lo trascendental y gana en lo mundano, tanto en las alegorías de Eustache Le Sueur, en la alegoría política de Charles Le Brun y de David, como en las escenas de género del siglo XVIII. Del rechazo de lo trascendental a la evocación nace el ornamentalismo académico, que desde los epígonos de Rafael a Fernand Léger, pasando por David y los epígonos de Ingres, reducen el rol del icono a un elemento decorativo. Las revueltas románticas e impresionistas contra esta condición devaluada de la imagen, tampoco lograrán recuperar el pleno significado que posee la imagen en las sociedades iconófilas, como son en el antiguo Egipto, en el judaísmo y en el Bizancio. Y tampoco en la abundante y reivindicativa anarquía de las imágenes que repentinamente se desencadena y sumerge al siglo XX en donde el artista busca desesperadamente anclar su evocación más allá del desierto científicista de nuestra pedagogía cultural.

Aunque se ha perdido el sentido original de la imagen simbólica en la época moderna, no ha desaparecido el poder de la imagen capaz de mover la psique humana. La omnipresencia de las imágenes es sin duda uno de los hechos más visibles de la etapa contemporánea (Fig.65 y Fig.66). Se ha pasado de una muy cuidadosa selección de imágenes simbólicas al uso indiscriminado de éstas, transformando el panorama urbano en un gran collage dadaísta, estructurado mediante la superposición de capas de imágenes de productos que implícitamente necesitamos. Bruno ya contemplaba la eficacia de las imágenes en los procesos cognoscitivos, eficacia plenamente reconocida en la actualidad y que sirve de estrategia fundamental para controlar y manipular la mente humana a favor de determinadas conductas tal como la que en la actualidad se traduce en una imperiosa necesidad consumista.



Fig.63. Libro de los muertos. El escriba Kha y su esposa Merit se presentan ante Osiris, dios del inframundo. Manuscrito hallado en la tumba de Kha en Deir el-Medina.



Fig.64. Signos y símbolos en la actualidad



Fig.65. Omnipresencia de las imágenes en la actualidad.



Fig.66. Carteles luminosos en los rascacielos.





Fig.67. *Cremaster 3*. Fotogramas. Los espíritus del agua.



Fig.68. *Cremaster 2*. Fotograma. La escena de copulación entre los padres de Gary Gilmore.

### 3.2. LO FANTÁSTICO DENTRO DEL CICLO CREMASTER

Invocando la dimensión fantástica del mito podemos decir que el vocabulario metafórico de Barney – en donde las ideas se vuelven tangibles y la distinción entre la mente y la materia se desintegra – invoca las características definitorias de una fantasía más bien literaria que visual<sup>115</sup>. Gobernado por el oxímoron<sup>116</sup> lo fantástico crea un nuevo tipo de realidad. Anti-racional más que irracional, lo fantástico oscila con serenidad entre lo real y lo surreal. Tzvetan Todorov, en su libro *Introducción a la literatura fantástica*<sup>117</sup>, afirma que lo fantástico (en su versión literaria) no se puede explicar con las reglas del mundo que conocemos. Si asignamos a lo fantástico explicaciones como, una ilusión de los sentidos o un producto de nuestra imaginación, lo mantendremos como parte integral de nuestra realidad; pero esta realidad está controlada por normas que desconocemos. Lo fantástico se mueve en la incertidumbre, y por eso Todorov inserta lo fantástico entre “lo extraño” y “lo maravilloso”. Lo fantástico se comporta como una vacilación ante un evento aparentemente sobrenatural, indecisión experimentada por una persona que solamente se rige por las reglas de la naturaleza. El lector elige si lo que ha experimentado deriva o no de la “realidad”, tal como es entendida mayoritariamente. Al optar por una solución u otra el lector sale del ámbito de lo fantástico. Si decide que las leyes de la realidad se quedan intactas y permiten la explicación de este fenómeno, lo experimentado pertenece al género de “lo misterioso”. Al contrario si decide que las leyes de la naturaleza

---

<sup>115</sup> SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Guggenheim Museum. Nueva York. 2003.

<sup>116</sup> Figura retórica de pensamiento que consiste en una combinación, en una misma estructura sintáctica, de dos palabras o expresiones de significado opuesto que originan un nuevo sentido. Real Academia Española. <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=ox%C3%ADmoron>.

<sup>117</sup> TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Ed. Premia, México D.F., 1980.

deben reescribirse para poder entender lo ocurrido, entonces se le asigna al género de “lo maravilloso”. Por lo tanto lo fantástico parece que está siempre en peligro de extinción, al estar entre lo extraño y lo maravilloso, más que habitar en un área propia. Lo fantástico se consigue en la obra de Barney justamente porque hay una clara e intencionada resistencia a la toma de una decisión.

Y Todorov sigue con la afirmación de que el fantástico pertenece al presente como el extraño pertenece al pasado y lo maravilloso al futuro.

*“...nada nos impide considerar lo fantástico precisamente como un género siempre evanescente...La definición clásica del presente como un puro límite entre el pasado y el futuro... Lo maravilloso corresponde a un fenómeno desconocido, aun no visto, por venir: por consiguiente a un futuro. En lo extraño, lo inexplicable es reducido a hechos pasados, a una experiencia previa, al pasado. En cuanto a lo fantástico en sí, la vacilación que lo caracteriza no puede, por cierto, situarse más que en el presente.”<sup>118</sup>*

Esta afirmación nos resulta particularmente interesante porque el papel del espectador es sumamente importante para Barney. El espectador real es un participante activo que tiene la facilidad de visualizar el contenido de la obra de Barney tantas veces como sea necesario, prolongando o acortando lo inexplicable e inteligible, es decir lo fantástico, hasta donde uno desea o considere necesario para comprenderlo, y aunque el hecho de la comprensión representa la muerte de lo fantástico, o de la idea (como lo ha expresado Barney) siempre uno tiene la posibilidad de echar marcha atrás y posponer dicho acontecimiento. El espectador vacila entre dos conductas: parar el video y quedarse en lo fantástico o seguir con el video y salirse del reino de lo fantástico. Pero en el caso de la obra de Barney la ambigüedad sigue hasta el final del video, una vez acabado el *Cremaster 5* la ambigüedad subsiste.

---

<sup>118</sup> *Ibíd.* pág.32.

Observamos que dentro de lo fantástico los límites entre lo orgánico y lo inorgánico resultan irrelevantes, el cuerpo y la psique son susceptibles de la falta de conciencia de la diferencia existente entre uno mismo y su alrededor, al colapso del tiempo, a la duplicación de las individualidades, a la deformación del espacio. Se produce una fusión completa entre el sujeto y el objeto. Y esa circunstancia se da por la función tautológica del fantástico, en donde la descripción y lo descrito no tienen una naturaleza diferente y el universo fantástico de Barney no tiene una realidad exterior al lenguaje porque se superó la antigua dicotomía entre la forma y el fondo para conseguir una unidad dinámica.

Tomando como referencia al modelo evolucionista de Freud, Rosemary Jackson afirma en su libro *Fantasy: literatura y subversión*<sup>119</sup>, que lo fantástico correspondía, dentro de la escala de Freud, al primer nivel del desarrollo del ego: lo narcisista, lo primario, cuando el niño no percibe diferencia alguna entre sí mismo y los demás, entre el sujeto y los objetos, entre el mundo psíquico y el mundo físico. Sin embargo, como apunta Todorov, esta manera de describir el mundo de la infancia “está encerrada dentro de los límites de la visión adulta, en la que precisamente se diferencia estos dos mundos”. Lo fantástico no ignora los límites entre el mundo físico y el psíquico sino que lo tiene muy presente para precisamente realizar continua transgresiones; derrite las estructuras, se mueve hacia un ideal de indiferenciación y rechaza todo aquello que tiene que ver con la diferenciación, clasificación, reducción y caracteres distintos. A partir de este nivel, según Freud, el niño dejará este estadio de auto enamoramiento, hacia una, cada vez mayor identificación con los objetos externos, para después llegar a una completa madurez genital y el deseo (sexual) hacia los demás. Este desarrollo psicosexual implica un reconocimiento y respeto hacia la diferencia, sea ella de tipo generacional, de género, sexual, etc., etc. Sin embargo, quedan remanentes del instinto de volver hacia ese estado utópico inicial, que en su forma más extrema Freud identifica como la forma del principio del placer: el ansia por la indiferenciación, por el

---

<sup>119</sup> JACKSON, Rosemary, *Fantasy: literatura y subversión*. Catedra D. Romero, Universidad de Buenos Aires, 2008.

regreso al punto cero<sup>120</sup>. En la opinión de la escritora Rosemary Jackson, el Marqués de Sade fue él quien quizás anticipó con sus fantasías el retorno al punto cero del cual hablaba Freud<sup>121</sup>. Lo fantástico ejemplifica las transformaciones del deseo en su forma excesiva y en sus perversidades, tal como sería el incesto, el amor de más de dos, el deseo sexual hacia animales, el sadismo y el masoquismo, la necrofilia, etc. El deseo sexual se encarna en muchos personajes sobrenaturales, y en especial en la presencia del diablo, lo que le confiere a éste la cara de la libido<sup>122</sup>. Particularmente dentro del *Ciclo Cremaster* no existe la figura del diablo como tal pero son los personajes sobrenaturales las que están dotadas de mayor sensualidad y sexualidad. Dentro del *Ciclo Cremaster* existe un alto grado de sensualidad implícita – las bailarinas del *Cremaster 1* sonríen coquetamente, y la cámara descubre sus piernas desnudas, esbeltas y tonificadas, la lucha entre el Aprendiz y la mujer guepardo del *Cremaster 3* presenta una nota de violencia sado-masoquista (el castigador es a la vez el castigado), la completa desnudez de las hadas pelirrojas del *Cremaster 4*, las miradas juguetonas y maliciosas de los espíritus del agua presentes en los baños Gellert del *Cremaster 5* (Fig.67, pag.143) - y a veces explícita, tal como es el caso de la escena de la copulación de los padres de Gary Gilmore en el *Cremaster 2* (Fig.68, pag.143), en la que se superponen las identidades de los padres con los de los insectos, hacia una compenetración completa entre el mundo humano y el animal. Esta pérdida de identidades era el ideal de Sade, junto a la promiscuidad y la perversidad, una combinación de especies que desafiarían a la misma muerte. Y para seguir en la misma línea, Nancy Spector cita a Irving Buchen y su libro *The perverse imagination*:

---

<sup>120</sup> Jackson hace referencia al escrito de Sigmund Freud, titulado *Beyond the Pleasure Principle* (1920).

<sup>121</sup> Donatien Alphonse François de Sade, (Paris, 2de junio de 1740 – Charenton-Saint-Maurice, Val de Marne, 2 de diciembre de 1814), conocido por su título de Marqués de Sade. Autor de *Justine o los infortunios de la virtud*, *Aline y Valcour*, *Los 120 días de Sodoma*, y otras numerosas novelas y piezas de teatro. En sus obras son característicos los antihéroes, protagonistas de las más aberrantes violaciones y de disertaciones en las que cínicamente, mediante sofismos, justifican sus actos. DIDIER, Beatrice. *Sade*. México D.F. Fondo de Cultura Económica. 1989.

<sup>122</sup> TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Ed. Premia, México D.F., 1980.

*sexuality and literary*<sup>123</sup>, en donde dicho autor afirma que la imaginación perversa se da porque existe una fusión curiosa y deslumbrante entre lo antiguo y lo nuevo, entre lo pagano y lo sofisticado culturalmente, y que esta extraña fusión se mueve en dos direcciones simultáneamente<sup>124</sup>. Esta frase podría describir perfectamente lo que hace Barney ya que se trataría de una especie de regresión que avanza progresivamente y que tiene una cronología paradójica. Los fines se mezclan con los principios, el niño se convierte en el padre del hombre. La eterna pregunta sobre ¿quién ha sido primero el huevo o la gallina? Es una cronología paradójica y al mismo tiempo es expansiva, va desde el tiempo individual al tiempo secular, desde el macro-tiempo hasta el nano-tiempo. Genéticamente el sexo está determinado desde el momento de la concepción, pero el fenotipo tiende a manifestarse más tarde. En las primeras semanas de la vida de un embrión, el sexo está presente pero aún no hay rastro alguno de ello. Barney se toma la licencia creativa de fantasear que en estas primeras semanas no existe diferenciación, no existe sexo, solo el puro potencial. El embrión, ni hombre ni mujer, flota en las aguas de la indeterminación, antes de ser él o ella, el embrión por un breve momento, ocupa un lugar en el espacio y en el tiempo. El *Ciclo Cremaster* lo que propone es la suspensión de esta fase indefinidamente, el de resistir ante la toma de una decisión. Las cinco secuencias del *Ciclo Cremaster* contemplan la tormentosa lucha ante la definición, definición que transcurre entre imágenes de máximo ascenso (situación anatómica de los testículos al inicio del desarrollo del órgano sexual masculino, altura espacial de los dirigibles en el *Cremaster 1* y altura del edificio Chrysler, imágenes que pueden representar una actitud de demiurgo que vigila y se maravilla ante la magnificencia y la anatomía humana) e imágenes de descenso (descenso testicular como parte del desarrollo del órgano sexual masculino en el *Cremaster 3*, descenso como corrupción y decadencia del ser humano en el *Cremaster 2* y *3*, descenso territorial con el

---

<sup>123</sup> BUCHEN, Irving, *The perverse imagination: sexuality and literary*, New York University Press, Nueva York, 1970.

<sup>124</sup> Spector afirma que el libro de Irving Buchen resulto ser especialmente importante para la creación del *Ciclo Cremaster*. SPECTOR, Nancy, *The Cremaster Cycle*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2003, pág. 33.

viaje hacia las profundidades de la tierra en el *Cremaster 3* y *4* y también el descenso como muerte metafórica presente en el *Cremaster 5* (con ello el *Ciclo Cremaster* acaba con el descenso del Mago al río desde el Puente de las Cadenas).

En definitiva la muerte es un paso a otra forma, es una metamorfosis. Metamorfosis proviene del latín *metamorphōsis*, que a su vez surge de la combinación de dos palabras griegas – *μετα* (meta), que indica alteración, y *μορφή* (morphè), forma – y alude a una idea de cambios naturales, en la cual un objeto o entidad cambia de forma. Se produce una transformación de algo en otra cosa, una mudanza que hace alguien o algo de un estado a otro para poder subsistir al nuevo entorno<sup>125</sup>. Barney se mueve dentro del *Ciclo Cremaster* con especial facilidad y frescura dado que emplea como medio de transporte la metamorfosis. Sus personajes son pasajeros que viajan constantemente intercambiando cuerpos, situaciones y realidades. Las realidades se sustituyen una a la otra, revelándose bajo el aspecto de un conjunto ambiguo. El tiempo y el espacio, en Barney, no son los cotidianos, el tiempo lineal deja de existir y parece suspendido, prolongándose más allá de lo que se cree posible y el espacio también se ha transformado, se convierte en testigo activo, las esencias se mezclan, las individualidades se pierden, el mito, la religión y la historia se cruzan. Tal es el ejemplo de la fusión que surge en el *Cremaster 4*, en donde el artista se inspira de las mitologías de la Isla de Man, de las actividades sociales del siglo XIX y de la más reciente cultura deportiva de la isla. El resultado consiste en tres zonas que se complementan y que compiten al mismo tiempo: está la zona del sátiro con cuatro cuernos aun no desarrollados, vestido en un impecable traje blanco de caballero del siglo XIX que baila claqué, que viaja por debajo de la tierra y está asistido por hadas; está la zona amarilla de ascenso hacia el punto más alto de la isla; y la zona azul de descenso hacia el punto más bajo de la isla, personificadas por una competición motociclista.

---

<sup>125</sup> También es un proceso biológico que experimentan las crías de ciertos animales antes de llegar a la etapa adulta, concepto que Barney ha explorado generosamente dentro de las cinco partes del Ciclo.

La metamorfosis constituye una transgresión entre la materia y el espíritu, es la ruptura del límite entre materia y espíritu. La ruptura entre los límites de la materia y el espíritu, fue considerado durante el siglo XIX y principios del siglo XX, como síntoma de locura, y en particular de la esquizofrenia. J. Kasanin, uno de los principales psiquiatras que trató sobre el tema de la esquizofrenia afirmaba que era notorio de como los psicóticos no hacia diferenciación alguna entre los campos de la realidad y de la imaginación<sup>126</sup>. Cabe señalar, que, Kasanin no evoca el comportamiento del psicótico como uno coherente, sino como una desviación y la negación de otro sistema, el del adulto no esquizofrénico. Por su parte, el adulto “normal” al descartar el mundo del psicótico como uno no viable, nunca llegara a comprender con exactitud cómo funciona la mente del psicótico y su entendimiento de dicho mundo no deja de ser en definitiva un simulacro. En cierto modo, el lenguaje artístico de Barney, altamente individual se acerca al “lenguaje privado” del psicótico, quien rechaza la comunicación y la intersubjetividad y se complace con el hecho de que no se le entienda<sup>127</sup>. Barney ha comentado que su arte no es para todos<sup>128</sup> y aunque no rechaza la comunicación, su lenguaje hermético, cerrado en sí mismo, que protege “una idea” que no se desea verbalizar (la verbalización de una idea significa la muerte súbita de dicha idea) recuerda al lenguaje del psicótico que varía el sentido de las cosas y rompe el límite entre lo físico y lo psíquico.

---

<sup>126</sup> LERMANDA, Víctor, HOLMGREN, Dalmar, SOTO.AGUILAR, Francisca, SAPAG, Fuar, *Trastorno esquizoafectivo*. Rev Chil Neuro-Psiquiat, 2013, n°51, pág. 46-60.

<sup>127</sup> *Ibíd.*

<sup>128</sup> <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jun/16/matthew-barney-river-of-fundament-film>



### 3.3. LOS EMBLEMAS DEL CICLO CREMASTER Y LOS EMBLEMAS DE LOS HEROICOS FURORES

Hemos comentado que la fantasía de Matthew Barney contiene un importante punto de encuentro con la fantasía literaria, que se da a través del uso del oxímoron, figura literaria que también utilizaba Giordano Bruno. Cuando esta figura literaria está acompañada de imágenes, que se moldean también mediante el uso de contrarios, surge el emblema, forma muy utilizada tanto por Bruno como por Barney. En este subcapítulo precisamente nos adentraremos en el tema de los emblemas utilizados por nuestros dos protagonistas.

Cuando el símbolo adopta la forma de relato, se crea el mito. Así mismo el mito es una narración simbólica. Su estructura narrativa conforma lo característico del mito según el estructuralismo de Levi-Strauss, mientras que para el funcionalista Mircea Eliade el mito es un relato que evoca los orígenes de las cosas.

En grandes líneas el símbolo cumple dos funciones. Por una parte el símbolo sirve como signo convencional dentro de un lenguaje que pretende ser objetivo, instrumental y eficaz, para ser más explícito está el lenguaje de las ciencias (las matemáticas, la física y la química). Por otra parte, existe esa dimensión del símbolo que hace referencia a todas aquellas cosas que no podemos definir de manera concreta y clara. Esta interpretación del símbolo correspondería al mundo de lo religioso-sagrado y al ámbito del arte. En el mundo del arte el símbolo deja de ser convencional y tiene cierta similitud o “resonancia interna” con aquello que significa o sugiere. El símbolo nos remite a lo inconsciente, metafísico, sobrenatural y surreal. Existe una analogía entre el símbolo y lo simbolizado, pero como advierte José M<sup>a</sup> Mardones esta analogía sufre de una desproporción, porque el símbolo se queda precario o

insuficiente al no poder contener todo cual representa<sup>129</sup>. Desde este punto de vista el símbolo se quedaría oculto, vago y superficial pero también inagotable, inalcanzable e indefinidamente activo.

El símbolo nos remite desde el punto de vista del conocimiento a un ámbito del pensamiento indirecto. No es un tipo de pensamiento directo sin mediaciones, sino uno que pertenece a la representación y que es ligado al sujeto. No se contemplan directamente las esencias de las cosas sino sus sombras y sus fantasmas. En su obra *Los heroicos furores*, Bruno sostiene que el entendimiento humano no puede tener conocimiento perfecto de la verdad sustancial de las cosas, sino solo apariencias, pues su estructura finita no le permite contener lo infinito<sup>130</sup>. Por esa razón Bruno da tanta importancia a las imágenes, porque son ellas las que pueden ofrecer al pensamiento humano un acercamiento más profundo hacia las cosas. Y, dentro de las imágenes están los emblemas, los que unen estrechamente el significado con la forma, la palabra con la imagen.

En sus orígenes los emblemas estaban formados por una imagen y un *motto latino*, los cuales constituían el cuerpo y el alma de dicho emblema (Fig.69). El objetivo del emblema era didáctico y esotérico al mismo tiempo, ya que funcionaba como a modo de *velo*, de revelar y esconder al mismo tiempo. Este entendimiento hunde sus raíces, tanto el planteamiento de Platón como de Aristóteles. Por un lado, el emblema se entendía desde la perspectiva platónica, la de comprender al conocimiento humano como una sombra del concepto – por la imposibilidad de acceder directamente al conocimiento puro – , y por otro lado está la concepción de Aristóteles, quien sostenía que el concepto en sí es un emblema, al sobrepasar tanto el valor de la palabra como el de la imagen. En el caso de Bruno, y dada su estrecha relación con la magia y el hermetismo, se puede apreciar que el filósofo utiliza los emblemas presentes en los *Heroicos Furores*, a modo de jeroglíficos, es decir como

---

<sup>129</sup> MARDONES, José M<sup>a</sup>. *El retorno del mito*. Síntesis. Madrid. 2000.

<sup>130</sup> BRUNO, Giordano. *Los heroicos furores*, Introducción, traducción y notas de M<sup>a</sup> Rosario González Prada, Editorial Tecnos, Madrid, 1987.

caracteres en contacto vivo y mágico con la realidad circundante<sup>131</sup>. Si bien es cierto que Bruno, como gran amante de las imágenes, utilizó pictogramas y diagramas a lo largo de su extensa obra, Frances Yates apuntando y describiendo muchas de ellas en su libro *Giordano Bruno y la tradición hermética*<sup>132</sup> (Fig.70, Fig.71 y Fig.72), nos resulta de particular interés los emblemas presentes en los *Heroicos Furores*.



Fig.69. Girolamo Rusucelli. *Le imprese illustri*. El mundo como laberinto.

1584.

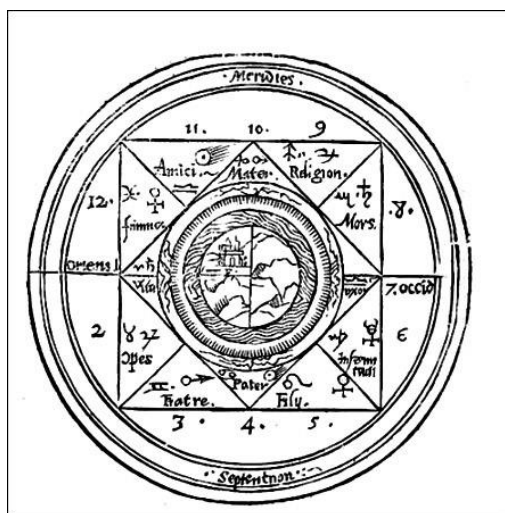


Fig.70. Giordano Bruno. Emblema del *Arte de la memoria*. 1583.

<sup>131</sup> *Ibidem*. pág. 18.

<sup>132</sup> YATES, Frances, *Giordano Bruno y la tradición hermética*, Ariel, Barcelona, 1983, págs. 300- 400.

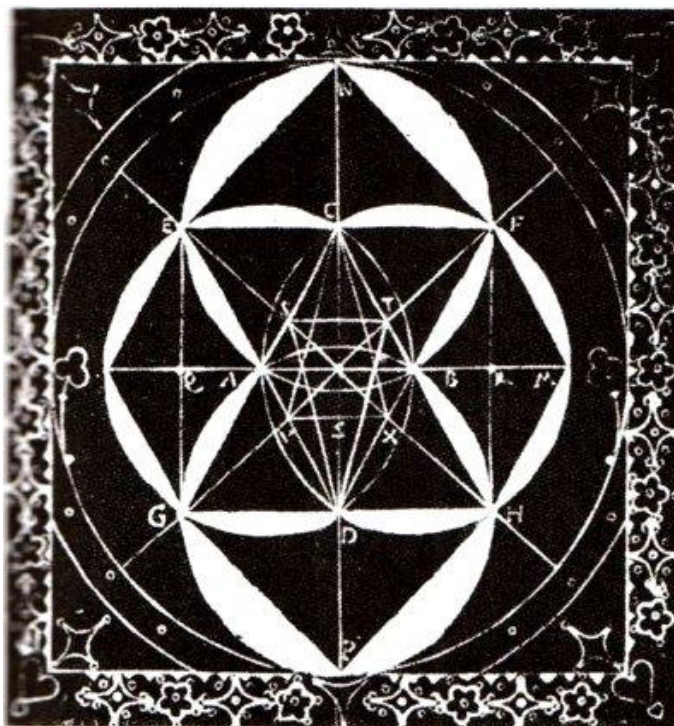


Fig.71. Giordano Bruno. *Articuli centum et sexaginta adversus huius tempestatis mathematicos atque philosophos*. *Figura Mentis*. 1588

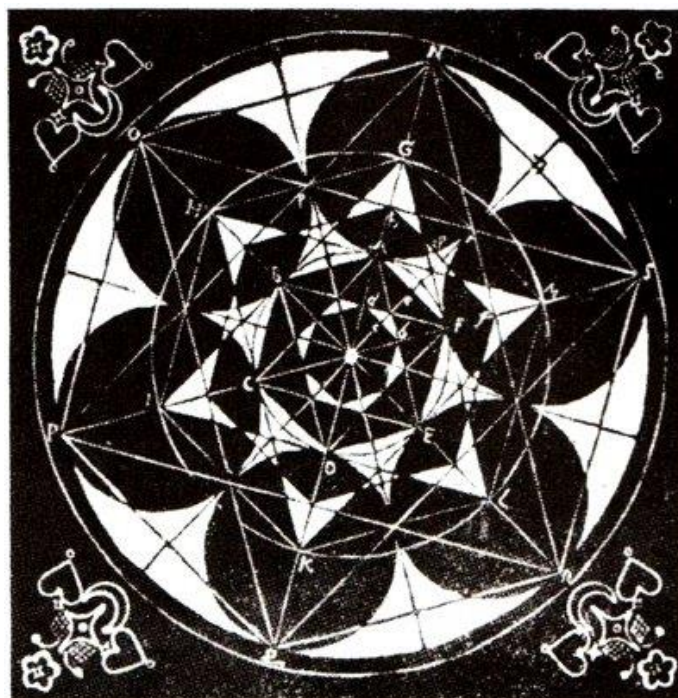


Fig.72. Giordano Bruno. *Articuli centum et sexaginta adversus huius tempestatis mathematicos atque philosophos*. *Figura Intellectus*. 1588

En los *Heroicos Furores* se abarca un amplio y complejo temario que funde el neoplatonismo con el aristotelismo, el hermetismo, los emblemas, la mística, todo confluendo bajo una temática amorosa de gran complejidad. Y, dentro de esta complejidad, cabe destacar la importancia que reserva Jr. Memmo a los emblemas de Bruno, entendidos como unos instrumentos de particular importancia tanto en la introducción de los temas de los veintiocho sonetos que aparecen en los *Heroicos Furores*<sup>133</sup> como también elementos que añaden totalidad a la obra en su conjunto. Cada emblema invocaba un *motto* en latín que podría superar el significado literal o alegórico típicamente atribuido a los emblemas. Nos detenemos un momento en nuestro análisis de los emblemas de Bruno para trazar una línea directa a la creación de Barney y subrayar el uso que el artista hace de los emblemas (y una cita<sup>134</sup> a modo de *motto*), que más adelante comentaremos, a modo de introducción en el temario de los episodios del *Ciclo Cremaster*, cumpliendo un propósito parecido al de Bruno. Volviendo a Giordano Bruno, señalamos que los emblemas están descritos con palabras en lugar de ubicar dibujos en blanco y negro, según se solía utilizar en la época, y aunque Paul Memmo identifica la procedencia y el parecido de los emblemas de Bruno con otros emblemas de su tiempo<sup>135</sup>, el filósofo impone su particular y original concepción acerca de la filosofía del amor y de la belleza ideal. En particular, debemos señalar que Bruno se mantuvo fiel a su planteamiento, el de unir varias formas de pensamiento y las expresiones de dichos planteamientos en un todo unitario, y no tuvo ningún reparo en aplicar la misma estrategia en la utilización del material gráfico disponible, abarcando representaciones muy diferentes. Bruno mezcla los dibujos representativos con los símbolos alquímicos - tal como el diagrama del Mándala (Fig.73), presente en el emblema de Bruno sobre el tiempo, descrito

---

<sup>133</sup> MEMMO, Paul E. *Giordano Bruno's De gli Eroici Furori and the Emblematic Tradition*, Fordham University, 1964, Proquest, págs. 1-13

<sup>134</sup> La cita que Barney utiliza en *Cremaster 3*, no se puede interpretar estrictamente como "*motto*" pero aportan cierta aclaración al contenido, por lo que se acerca al propósito inicial de los *mottos* escritos en latín, el de enriquecer el valor de los emblemas gráficos que acompañaban.

<sup>135</sup> *Ibidem.* pág.5.

como una rueda fijada en un reloj que se mueve alrededor de su centro<sup>136</sup> - en los que destacan los emblemas con elementos de la naturaleza: un árbol con manzanas doradas, un águila que vuela, con las garras atadas y sosteniendo un pedrusco, un ave Phoenix (motivo muy utilizado en la literatura emblemática de la época) que saca humo por el pico (Fig.74), una serpiente y un niño en llamas, un barco en un mar alborotado. Emplea las manos y los ojos como elementos destacados, los círculos concéntricos, el sol, la luna y la Tierra, todos ellos de aparente sencillez, y muy probable recogidos de los emblemas de Andrea Alciati,



Fig.73. Giordano Bruno. *Mándala*.

---

<sup>136</sup> *Ibíd.*



Fig.74. Claude Paradin. *Devises heroiques*. Emblema del ave Phoenix. 1551.

Theodore de Béze y Paolo Giovio<sup>137</sup>, autores con distintos métodos y entendimiento acerca de la literatura emblemática. Un ejemplo de dicha semejanza sería el emblema de Alciati sobre el amor juvenil, que lucha contra el ardor de su creciente pasión: un chico joven toca la lira mientras cabalga a un delfín que se asoma del mar, un castillo sobre un relieve rocoso se asoma en el fondo y no hay lema o *motto*. Bruno lo adapta a sus fines poniendo a un chico que apoya su cabeza en su mano y mira hacia arriba para contemplar un castillo en llamas, descripción a la que añade el *motto* en latín “*Mutuo fulcimur*” (Mutuamente nos fortalecemos)<sup>138</sup>. El amante necesita entrever su

---

<sup>137</sup> Memmo atribuye y encuentra significantes parecidos con los emblemas de algunos de los pensadores coetáneos de Bruno, como Andrea Alciati, Theodore de Béze y Paolo Giovio, cuales solían utilizar tanto dibujos, como descripciones de imágenes, símbolos abstractos y formas geométricas para realizar sus emblemas. *Ibíd.*

<sup>138</sup> *Ibíd.* pág.9.

ideal de belleza para soportar el martirio de su amor pasional. Tanto Bruno como Alciati, utilizan los ojos colocados en las manos como es el ejemplo del emblema de la prudencia de Alciati (Fig.75), donde una mano abierta que levita por encima de un paisaje enseña un ojo abierto- es la mano que guía al hombre por el camino de la prudencia. Bruno coloca dos ojos a la manos en forma de estrellas con el *motto* “*Mors et vita*” (Muerte y vida) y traslada el significado del emblema a la cuestión del amor: la presencia de la muerte y de la vida representa la dualidad carnal/espiritual, el objeto del amor trayendo muerte al cuerpo del amante y vida eterna a su espíritu.

Otro ejemplo sería las tres esferas concéntricas de Thodore de Beze (Fig.76), cuales representarían el Sol, la Luna y la Tierra, y simbolizarían cuestiones relacionadas con la vida de Cristo, como ser celestial (el Sol) y como hombre (la Luna) que se encuentra con el ser humano (la Tierra) que no lo reconoce como Dios. Bruno recoge dicho emblema pero lo adapta a sus creencias y le añade el *motto* “*Circuit*” (todo se reduce a un círculo, o a un circuito, *motto* que nos recuerda la idea de circuito que emplea Barney en el *Ciclo Cremaster*), y a diferencia de Beze, y, aunque sigue utilizando tres círculos concéntricos, no se refiere a la figura de Cristo y a su relación con la humanidad, sino a la presencia del Sol, como la eternidad y divina sabiduría, que convierte los movimientos de revolución de la Tierra y de la Luna en un acción interminable.



Fig.75. Andrea Alciati. *Emblemata*. El emblema de la Prudencia. 1566.



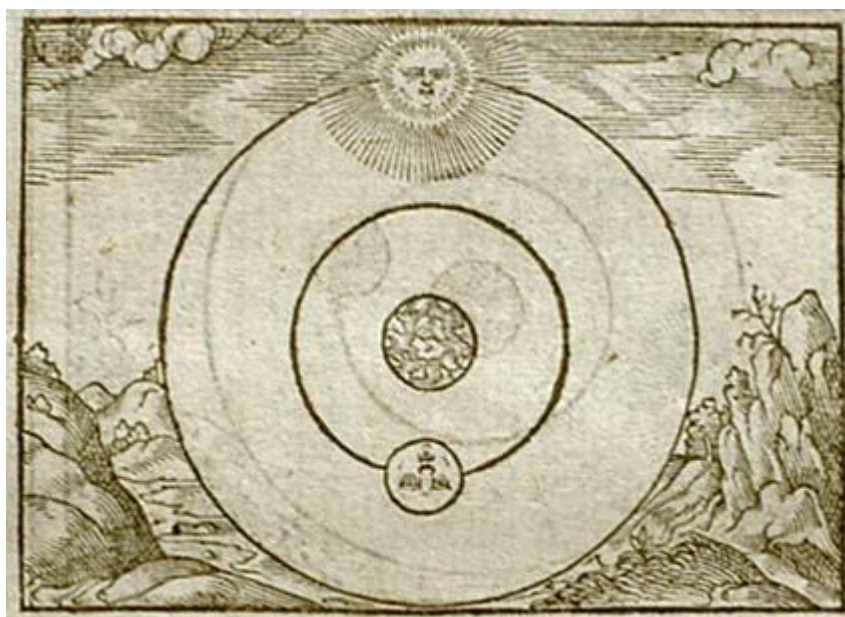


Fig.76. Thodore de Beze. *Iconos*. 1580

Bruno, al igual de Barney, advierte que su obra no es para los no aptos<sup>139</sup> y, con precisión, dota a sus emblemas de cierto esoterismo y hermetismo. Desde este punto de vista Bruno se inscriben en la línea marcada por Paolo Giovio en su *Ragionamento*, en donde el autor italiano expresa sus criterios acerca de la forma y estructura de los emblemas, en donde estipula que los emblemas no deben ser ni totalmente indescifrables ni tampoco demasiado inteligibles. No tocar ni uno de esos extremos, sino, estar a medio camino, tanto para poder ser entendido por todos menos los ignorantes, y ser suficientemente esotérico para que el sabio se aventure en buscarle un sentido más profundo y oculto<sup>140</sup>.

Actualmente los emblemas son unas estructuras finitas, y todavía más en el mundo de las artes plásticas, porque como acusa Schopenhauer la

---

<sup>139</sup> En la primera parte de *El Sello de los Sellos* Bruno coloca cuatro advertencias para alejar a los no aptos. BRUNO, Giordano *El Sello de los Sellos*, Ed. Libros del Innombrable, Zaragoza, 2007, pág. 80-88.

<sup>140</sup> GIOVIO, Paolo, *Ragionamento*, Venecia, 1566, citado por Paul Memmo en *Giordano Bruno's De gli Eroici Furori and the Emblematic Tradition*, Columnia University, Proquest, 2002, pág. 5.

ejecución plástica del símbolo “*sigue siendo una cuestión accesoria y solo es requerida para que el asunto se represente de forma reconocible*” y “*enmudece*” cuando su significado se haya olvidado, siendo en definitiva un jeroglífico<sup>141</sup>.

Pero en el caso de Barney, el emblema constituye más que un accesorio arbitrario, es una parte fundamental de su creación artística, estando presente desde el primer momento hasta el final del *Ciclo Cremaster*, y por lo tanto se inscribe perfectamente en la línea de Bruno. Su manera muy específica de trabajar, en donde las partes componentes se correlacionan de una manera muy coherente (para él, pero no espera que penetren igualmente bien para otros<sup>142</sup>) no podría descuidar el asunto de los gráficos o emblemas presente en su obra. El emblema del estadio partido por la mitad por una barra “*The Field Emblem*” (Fig.77), cual representa el fondo y el punto de partida para los cinco emblemas individualizados de las cinco partes correspondientes del *Ciclo Cremaster*, juega un papel decisivo tanto en la comprensión del lenguaje de Barney, como en la promoción y visibilidad de su creación artística.

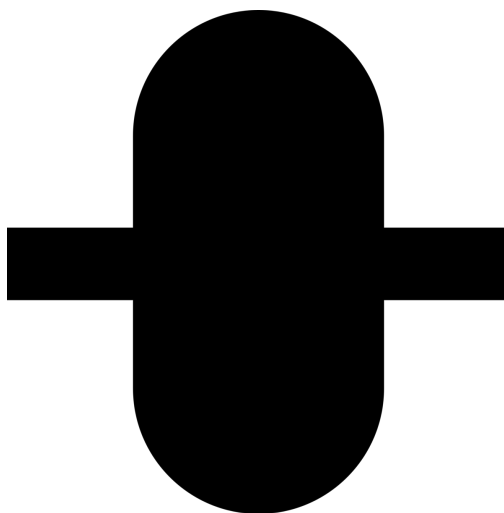


Fig.77. Matthew Barney. *El Ciclo Cremaster*. The emblem fiel.

---

<sup>141</sup> SCHOPENHAUER, Arthur, *El mundo como voluntad y representación*, Traducción, introducción y notas por Pilar López de Santa María, PDF, <http://Rebeliones.4Shared.com>, pág. 146.

<sup>142</sup> “*I have a pretty specific way of putting things together and they function as a tight narrative for me, but I don’t expect that to penetrate perfectly for somebody else.*” Matthew Barney <https://www.guggenheim.org/arts-curriculum>

Barney explica que su deseo era, de crear un emblema que pudiera proyectar una cierta dualidad, en el sentido de que el símbolo pudiera tener u ofrecer una resonancia directa a las acciones que representa<sup>143</sup>. Por un lado “The Field Emblem” representa literalmente el espacio, el mapa en donde se dibujan las estrategias del juego (haciendo referencia directa al su pasado como jugador de futbol americano) y por otro lado desvela la metodología creativa de Barney, la de imponer al propio cuerpo del artista una serie de limitaciones con el propósito de mejorar la experiencia creativa. Aparte de ofrecer un enlace directo a la estética del *Ciclo Cremaster*, el emblema del campo de futbol adquirió el carácter de logo corporativo, rápidamente identificable y fácilmente mercantilizado, convirtiéndose un objeto de estudio desde la perspectiva de la sinergia de diferentes formas de patrono, sean ellas financieras, intelectuales o culturales<sup>144</sup>.

Hemos señalado que Bruno utiliza los emblemas a modo de introducción en los sonetos de los *Heroicos Furores*, y al mismo tiempo los sonetos explican y desarrollan los emblemas que los preceden. Lo mismo se podría señalar acerca de Barney. Cada parte del *Ciclo Cremaster* posee un emblema personalizado que se superpone al “emblema del campo” y una paleta de colores propia. Cada episodio empieza con la aparición del emblema y hasta se puede intuir la paleta de colores que domina dicho episodio, especialmente en el caso del *Cremaster 1*, *Cremaster 5*, *Cremaster 4*. En el *Cremaster 1* el emblema se nos presenta como un botín alado, con suela plana de la cual sobresale un embudo, colocado sobre un fondo naranja- melocotón (Fig.78). El botín alado resulta ser uno de los elementos más destacados del *Cremaster 1*, y de ahí que Barney decidió colocarlo nada más al empezar el video, pero no aparece como tal, sino como zapato de salón, con un embudo en forma de campana. Barney opta por cambiar el botín con apariencia deportiva, que hace referencia directa al futbol americano, como juego omnipresente en el *Cremaster 1*, por un atuendo más apropiado para una estrella hollywoodiense

---

<sup>143</sup> Entrevista a Matthew Barney en <http://sfmoma.org/multimedia/videos/315> (15/06/2016)

<sup>144</sup> PAPAZOGLU, Nina, *Matthew Barney's Cremaster Cycle and the Ordeal of Value* (tesis doctoral), Cultural History Goldsmith College, Universidad de Londres, 2013, pág. 63.

de los años ´50 (recordamos que el personaje principal acoge la estética de las divas del cine musical de mediados del siglo XX), es decir un zapato elegante y con cierta clase.

En el *Cremaster 2*, y, ésta vez sobre un fondo azulón, aparece un panel de abejas colocado encima de lo que podría ser una mesa vista del perfil (Barney aprovecha la barra horizontal que atraviesa al campo de futbol como soporte para la colmena), con las banderas de EEUU y Canadá por detrás, cruzadas (los palos de las banderas sirven como patas de mesa), y con las fechas de 1977 y 1893 en la parte de debajo del emblema (Fig.79).



Fig.78. Emblema del *Cremaster 1*.



Fig.79. Emblema del *Cremaster 2*.

El panal representa el símbolo del estado de Utah y de la comunidad mormona, mayoritariamente presente en dicho estado, mientras que las fechas representan la ejecución de Gary Gilmore en 1977 y la Exposición de Columbia en 1893. El símbolo de la mesa se vuelve a repetir en las escenas iniciales del *Cremaster 2*, donde la abuela de Gary Gilmore junto a los padres del asesino, están sentados en la mesa, realizando algún tipo de ritual de bendición. El panal está omnipresente, de manera más o menos discreta dominando el escenario del *Cremaster 2* desde el punto cero hasta el final del video. Recordamos la escena de la procreación de Gary Gilmore, envuelta en miel y abejas, la escena del hombre cubierto por completo de abejas, la danza de dos pasos, bailada en un cuarto con motivos de panal, el tabernáculo mormón, la unión entre los dos coches de Gary Gilmore y de su novia tiene forma de pentágono, forma básica del panal.

El emblema del *Cremaster 3* es la más cargada, ya que contiene un águila de dos cabezas que abre sus alas y protege las insignias de los masones, la escuadra y el compás (símbolos de la construcción civil, de la justicia, de la acción del hombre sobre sí mismo y la materia, y de la dualidad de la unión materia/espíritu, todos ellos desarrollados en el *Cremaster 3*), con el edificio Chrysler, otro símbolo de la superación humana, sobresaliendo por detrás (Fig.80). Este emblema en particular recibe un tratamiento metalizado por la referencia que hace hacia las armas - la presencia de una espada en las garras del águila- convirtiéndolo en un auténtico escudo protector que actúa como insignia del poder de los masones pero también de la mafia irlandesa.

El emblema del *Cremaster 4* se presenta como los brazos del Hombre o *Manx triskelion* (tres piernas idénticas unidas en el íngule que dan vueltas alrededor de un eje central) sobre un fondo azul (Fig.81), mientras que el emblema del *Cremaster 5* representa una flor de lirio estilizada sobre un fondo negro, colocada con los pétalos de punta redondeada hacia abajo (Fig.82), símbolo que se vuelve a repetir bajo la forma de los bigote de cristal de la Diva (Fig.83).



Fig.80. Emblema del *Cremaster 3*.



Fig.81. Emblema del *Cremaster 4*.



Fig.82. Emblema del *Cremaster 5*.



Fig.83. *Cremaster 5*. El Diva.

Notamos como Barney repite y desarrolla los motivos de los emblemas dentro de los videos, aclarando su simbología y ampliando sus significados, igual que Bruno. También, señalamos similitudes con los motivos escogidos por Bruno: los dos autores utilizan elementos corporales y sus accesorios, las manos y los ojos en el caso de Bruno y las piernas y los zapatos en el caso de Barney; los dos emplean las figuras de las aves, coincidiendo en el águila, los dos utilizan elementos de la naturaleza, como el árbol y el mar en Bruno y el panal, las flores y también el mar en Barney, los dos emplean figuras geométricas como el círculo en Bruno y la elipse en Barney, y emplean el concepto de circuito, de idea envolvente y continua que no muestra principio o fin.

Cada parte del *Ciclo Cremaster* tiene una paleta de colores, llenas de simbolismos, de tal forma que los colores anaranjados y rosáceos del *Cremaster 1* aluden a la carne, y a un mundo ideal, perfecto, antes de la caída del hombre; en el *Cremaster 2* predominan los colores sombríos y oscuros, muy identificables con la muerte y el dolor; en el *Cremaster 3* aparecen el verde y el naranja (Fig.84), colores presentes en la bandera de Irlanda, haciendo referencia a la descendencia irlandesa de Barney; en el *Cremaster 4* son protagonistas el azul y el amarillo como color cálido y frío en contraposición (Fig.29, pág.65), y por último en el *Cremaster 5* el negro es la

representación de la soledad, tristeza y nuevamente la muerte, como también una alusión a las fotografías y películas en blanco y negro datadas de la época del mago Harry Houdini. Cabe señalar que nada es arbitrario en la producción artística de Barney, por el ejemplo, en el *Cremaster 3*, el tejido de tartán, que ha sido especialmente fabricado para Barney, contiene en su paleta de colores, el rojo el azul y el color carne, para simbolizar las venas, las arterias y la piel<sup>145</sup> (Fig.85), lo que también se aplica a la creación de los emblemas, en donde Barney ha superpuesto e integrado símbolos de diferentes fuentes, más de diez, en el caso del emblema del *Cremaster 3*<sup>146</sup>.



Fig.84. Paleta de colores del *Cremaster 3*.

<sup>145</sup> <https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/symbolism> (visitado el 8/02/18)

<sup>146</sup> *Ibíd.*





Fig.85. *Cremaster 3*. Oonagh Maccumhail tejiendo. Por detrás destaca el tejido de tartán.

De hecho, si miramos atentamente, muchos de los cortes de cámara convierten algunas imágenes en emblemas de por sí, porque, la cámara al moverse lentamente da la posibilidad de congelar la imagen y poderla diseccionar tranquilamente. Hemos comentado que Barney prefiere que se le entienda su obra audio-visual como a una escultura que se puede contemplar desde múltiples ángulos de vista, ofreciendo el tiempo necesario y la dedicación para una mayor comprensión y deleite del objeto admirado. Y añadiríamos, en este particular caso (el de los emblemas), que por su sentido encriptado, hermético y simbólico su obra cinematográfica se puede entender como a una pintura emblemática y simbólica típica del Renacimiento, siendo consciente de la diferencia temporal y de medio. Pero esto podría ser posible porque como apunta Georges Didi- Huberman:

*“...las imágenes no son ni inmediatas, ni fáciles de entender, ni siquiera están en presente, como a menudo se cree de forma*

*espontánea. Y es justamente porque las imágenes no están en presente por lo que son capaces de hacer visibles las relaciones de tiempo más complejas que incumben a la memoria en la historia.* ”<sup>147</sup>

Aparte de eso, en cada episodio y posteriormente como obra fotográfica independiente, Barney marca poses y posturas, sólo o conjuntamente a otros personajes, de tal forma que parece que sus actos y actitudes son sumamente trabajados y dirigidos hacia una comprensión en sentido emblemático. Si observamos las mismas imágenes presente en este trabajo de investigación, como por ejemplo las figuras 14, 21, 26, 30, 51a, 57, 59, 83 y 85 (págs.45, 52, 59, 66, 117, 124, 126, 165 y 167) hunden sus raíces en las composiciones clásicas, presidiendo de las formulas postmodernas e instaurando una especie de anacronismo que diluye las fronteras temporales, que precede a la vez que profetiza<sup>148</sup>.

Bruno desarrolla un sistema de emblemas, de imágenes y de símbolos encabezados por un lema o *motto* con un peculiar y particular significado. Y, como señala Alicia Silvestre a medida que se observan, el cerebro empieza a crear nuevas asociaciones y reconocer las formas que se le presentan, porque se identifican con las formas de la naturaleza<sup>149</sup>. Lo mismo sucede con los emblemas de Barney, y con toda su obra. Ya habíamos comentado, como tras las visualizaciones de los videos, las imágenes se quedaron estampadas dentro de la memoria de uno, y nos sentimos casi obligados a encontrar nuevas conexiones, dando lugar a una ampliación de nuestro horizonte visual.

Hemos visto que el símbolo y de allí el lenguaje simbólico sirve para explicar cuestiones que universalmente preocupan al ser humano: la relación hombre/Dios, el amor místico, la relación cuerpo/conciencia, hombre/mujer,

---

<sup>147</sup> DIDI- HEBERMAN, Georges, CHEROUX, Clement, ARNALDO Javier, *Cuando las imágenes tocan lo real*, PDF, <https://www.macba.cat>, 2103, pág. 6.

<sup>148</sup> Walter Benjamín comenta que la historia del arte es una historia de las profecías, entre ellas políticas, donde la imaginación y el montaje juntan obras heterogéneas y anacrónicas desunidas por lagunas temporales. BENJAMIN, Walter, *Sobre el concepto de la historia*, Traducción española de Alfredo Brotons Muños en *Obras I, II*, pág. 303-318, Abada, Madrid, 2008.

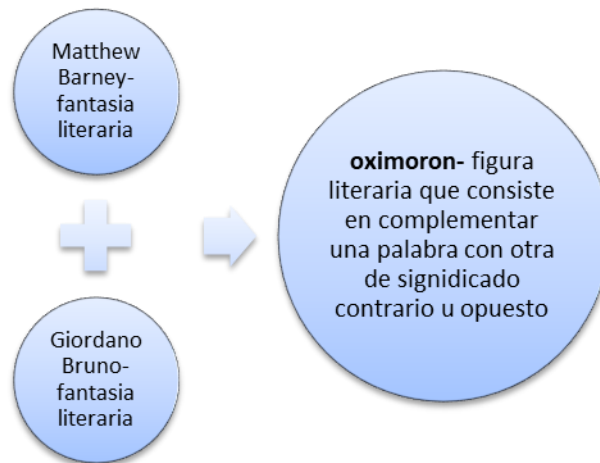
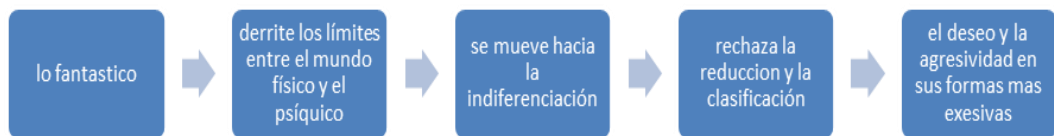
<sup>149</sup> BRUNO, Giordano, *El Sello de los Sellos*, Libros del Innombrable, Zaragoza, 2007.

concepto/forma, yo/ellos. Es posible hablar (cuando decimos “hablar sobre” nos referimos a un proceso de comunicación, en donde existe un emisor y un receptor que intercambian mensajes a través de un canal de emisión) sobre estas cuestiones porque están arraigadas dentro de una agrupación social y los símbolos ofrecen un sentido y una función que están aceptados socio-culturalmente por la comunidad. El grupo social es el que da el sentido al símbolo, e implícitamente al mito, puesto que se sirve de ellos para definirse a sí mismo y sus relaciones con los demás. Aparte de esto el conjunto simbólico sirve para configurar un orden de valores, para establecerlos e imponerlos.

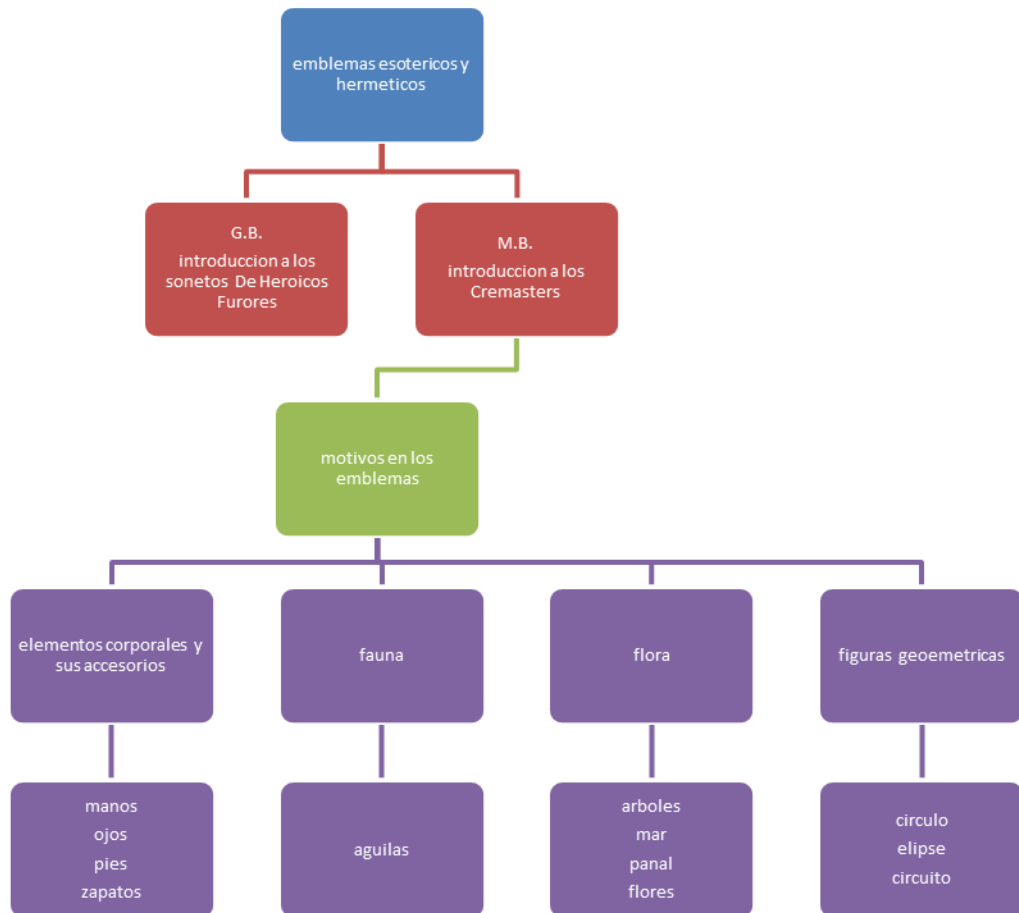
### LO FANTASTICO

Lo fantástico se instaura entre lo “extraño” y lo “maravilloso” (Todorov, 1980, *Introducción a la literatura fantástica*)

Depende del lector o espectador decidir estar en el terreno de lo fantástico, por lo tanto la existencia de lo fantástico está supeditada por la exigencia o la no-exigencia del público de mantenerse en ello



**Loa emblemas**



#### 4. LA MÁQUINA DE LA MEMORIA

La máquina de la memoria de Bruno es un complejo sistema archivador de imágenes simbólicas que se juntan y se separan por medio de asociaciones que el iniciado realizaba. Bruno pensaba que la memoria se mueve a través de las imágenes captadas por el ojo humano y de que es la responsable de almacenar los recuerdos que se ponen al servicio de la imaginación. Mediante el orden de los recuerdos por el método mnemónico la imaginación logra construir una arquitectura mental en concordancia y en equilibrio con las fuerzas de la naturaleza y con Dios. Por lo tanto, la facultad de la imaginación funciona a base de estímulos visuales externos que la memoria recoge del mundo circundante bajo la forma de imágenes. Estas imágenes indican la materia del universo. El universo se mueve y respira mediante la materia. Por lo tanto la materia es infinita, y se encuentra bajo el signo de la confusión, de la no diferenciación. Macho y hembra existen dentro de ella. Es la contenedora de la unidad, es la infinita diversidad.

En medio de las preocupaciones de Bruno, encontramos una reforma de la mente que se hace unificando la materia con la mente. Para ser posible esta unión, Bruno personifica a la materia asignándole un intelecto. El vacío del universo se convierte en lugar. Las multitudes de especies, el hombre, los planetas, los demonios y los ángeles forman parte de este lugar y lo representan. Son las imágenes de la materia-lugar. Dentro del arte de la memoria tenemos dos nociones fundamentales, las imágenes que pueblan el lugar y el lugar que las aloja. Como afirma Gómez de Liaño, estamos hablando con los mismos términos de dos dimensiones: la del cosmos y la de la mente humana<sup>150</sup>. Estas dos dimensiones se funden, porque utiliza el mismo lenguaje

---

<sup>150</sup> GÓMEZ de LIAÑO, Ignacio. *El idioma de la imaginación*. Tecnos, Madrid, 1992.

para lo infinito y lo finito. La mente humana usa el lenguaje del cosmos. La mente humana funciona como el cosmos. El cosmos es una máquina perfecta cuyos mecanismos nunca fallan ni paran. La mente humana puede alcanzar tal perfección con algún tipo de apoyo exterior. Con el propósito de ofrecer este apoyo Bruno idea su máquina de la memoria.

Bruno en su tratado sobre el arte de la memoria *De umbris idearum* (obra publicada en Paris en 1582) se apoya en el peculiar arte de la memoria del mallorquín Raimundo Lulio, quien en su intento de entender el mundo y la mente humana mezcla la cábala judía con el cristianismo, con letras y movimiento. El resultado son unas ruedas o círculos concéntricos repletos de símbolos. El psiquismo humano y la naturaleza dejan de ser un lugar estático como bien apunta Gómez de Liaño<sup>151</sup>.

Recordamos que todo el arte de Lulio se basa en el nombre o atributos de Dios: *Bonitas, Magnitud, Eternitas, Potestas, Sapientia, Volutas, Viturs, Veritas* (bondad, grandeza, eternidad, poder, sabiduría, voluntad, virtud, verdad, gloria). Estos atributos se disponen en las ruedas móviles a través de una ordenación alfabética: B, C, D, E, F, G, H, I, K. Lulio emplea tres figuras geométricas: el cuadrado, el círculo y el triángulo que se corresponden a los cuatro elementos, al cielo y a la divinidad (Fig.86).



Fig.86. Raimundo Lulio. *Ars Magna*. 1313

<sup>151</sup> *Ibíd.*

Los cuatro elementos son la estructura básica de la creación, que se integran en la estructura del círculo o de los círculos, mediante los cuales se puede acceder a la trinidad. El arte funcionaba en todos los niveles de la creación desde Dios, pasando por los Ángeles, por las estrellas, llegando al hombre, a los animales, plantas y piedras. Como se puede notar, existe una necesidad en los eruditos de la época por comprimir el conocimiento y encontrar relaciones y asociaciones en todos los niveles del mundo, intentando, en última instancia, unir a Dios con el hombre. Giordano Bruno llevó este propósito a otras alturas, cuando decidió que las ruedas giratorias lulianas se pueden convertir en lugares aptos para la recepción de imágenes.

Bruno consideraba que la mente humana funcionaba basándose en imágenes y que mediante ellas se podían retener con mayor facilidad conceptos complejos más que al utilizar abstracciones tales como las letras o los signos. Aun así, Bruno no pudo resistirse a utilizar los signos y las letras, aunque fuera en el sentido estricto de organización. Las imágenes a las que vamos a referirnos a continuación están descritas en *De umbris idearum*, pero no están alojadas en las ruedas. Frances Yates, siguiendo las descripciones que Bruno hace, ubica las imágenes en las ruedas giratorias. Así pues, atendiendo al ejemplo de Yates tenemos cuatro ruedas concéntricas y giratorias, divididas cada una de ellas en treinta segmentos principales (Figs.41 y 42, pags.92, 93). Estos treinta segmentos se subdividen en cinco más, por lo tanto hay en total ciento cincuenta imágenes. Este número puede resultar impresionante y abrumador, sin embargo, teniendo en cuenta que los círculos se movían permitiendo la combinación de las imágenes entre sí, el resultado final es ampliamente mayor que las 150 imágenes. Las ruedas están marcadas con letras de la A a la Z seguidas por letras griegas y hebreas hasta cumplir las 30. No se sabe exactamente por qué Bruno deseó trabajar con esta cifra. Pero, como advierte Yates, este número resulta especialmente relevante, ya que es el número básico que aparece en todos sus escritos sobre la memoria<sup>152</sup>. Una hipótesis acerca del significado de este número, tiene que ver directamente con

---

<sup>152</sup> Yates afirma que el número treinta no solo aparece en el libro *De umbris idearum*, sino también en *Sigillus sigillorum* y en *Lampas triginta statuarum*. YATES, Frances, *El arte de la memoria*, Siruela, Madrid, 2005.



las letras de Lulio, que son representaciones abstractas de los atributos divinos. El círculo central es el sol entendido como astro y como divino intelecto. Este círculo está repleto de inscripciones mágicas. La primera rueda desde el centro está dividida en doce partes correspondientes a los doce signos del zodiaco, y lleva en total ciento cincuenta imágenes que se corresponden a treinta y seis imágenes de los decanos del zodiaco, cuarenta y nueve imágenes de los planetas, treinta y seis imágenes de las casas y veintiocho mansiones de la luna. Las imágenes de las estrellas son intermediarias entre las ideas del mundo supra-celeste y el sub-celeste, de donde se pueden manipular las imágenes de las estrellas. La rueda del siguiente plano es la de los distintos niveles de la creación, vegetal, animal y mineral. La tercera rueda desde el centro es la de los ciento cincuenta adjetivos (falseado, enrollado, informe, etc.). La última rueda pretende contener la totalidad del conocimiento humano a través de los siglos. Mediante ciento cincuenta imágenes descubrimos las grandes invenciones junto con sus creadores, desde el inventor del carro hasta los inventores de las artes visuales, musicales y filosóficas. En este inventario de hallazgos, se incluye a sí mismo, a Raimundo Lulio y a Melicus, es decir, Simónides de Ceso, hijo de Peoprepes, inventor de la memoria. Con la memoria empieza la rotación de la rueda artificial. Conforme va moviendo la rueda el aprendiz aprende los inventos de Prometeo, Zoroastro, Arquímedes, Platón, Homero, Euclides, Abraham, Chiron, Circe y de Raimundo Lulio. Bruno pretende conocer el mundo desde arriba a abajo, desde las cosas superiores hacia las inferiores. Cada plano se influencia y está influenciado. Una imagen que podría servir para hacernos una idea sobre lo que podría haber sido la máquina de la memoria es la escalera del descenso y ascenso del hombre a Dios de Raimundo Lulio (Ramón Llull) quien identifica los diferentes niveles de la creación con los peldaños de una escalera (Fig.87).

El método de Bruno es especialmente visual o imaginario y el ojo interior que pasea por las combinaciones múltiples que hacen las ruedas giratorias es uno artificial, porque Bruno trabaja con imágenes arquetípicas, destinadas a configurar un cierto tipo de psique favorable al desarrollo del ser humano. Solo mediante un adiestramiento apropiado de la imaginación se puede implantar una determinada forma de pensar dotada de potencialidades

mágicas. Las imágenes son el denominador común de toda una realidad, son la herramienta indispensable para la enseñanza y preparación de la memoria o de las letras de un lenguaje divino, las imágenes son elementos mágicos capaces de insuflar vida en los objetos inanimados, tal como lo hacían los egipcios con las estatuas de sus dioses.



Fig.87. Grabado anónimo. *Raimundo Lulio en la escala del descenso y ascenso del intelecto (Liber descensu et ascenso intellectus)*. 1521

Aunque los círculos se basan en divisiones, la idea de Bruno sobre el mundo no se basa en un conocimiento segmentado, al contrario, partidario del dios sol egipcio- el Uno- él entendió la variedad como camino hacia la unidad. El concepto de unidad que maneja Bruno, en cuanto a enlazar elementos diferentes y a veces incompatibles en la búsqueda de una coherencia universal, nos acercan al pensamiento estructuralista de Lévi-Strauss. Defensor de la perspectiva estructuralista acerca de la función del mito y de su implantación en la vida social, Levi-Strauss dividió a los mitos en “mini temas” sin pretender buscar las diferencias que aislaban al pensamiento mítico sino las similitudes

que los unían. Durante el siglo XX se rescata la importancia del mito y de las culturas arcaicas como sistemas de pensamientos válidos y aplicables a la época moderna. En medio de esta fascinación por los pueblos primitivos, surgieron decenas de escritos que se acercaban al mito desde muy variadas perspectivas. García Gual señala que, autores como Jean Pierre Vernant distinguen tres categorías fundamentales en las cuales se integran los trabajos sobre el mito durante el siglo XX: la perspectiva simbolista, funcionalista y estructuralista. Aunque en el texto mencionamos al estructuralismo conviene esbozar brevemente el método simbolista y el funcionalista, ya que el estructuralista pone sus bases a partir de estos dos métodos.

Los estudios simbolistas identifican al mito como una forma de pensamiento, de intuición y de vida, en donde el lenguaje es más emotivo y colectivo. Repleto de imágenes y símbolos, el mito llega a expresar algo que no se puede traducir mediante los signos arbitrarios del lenguaje corriente. Las imágenes míticas pretenden llegar tanto al entendimiento como a la imaginación y a la sensibilidad, puesto que la mentalidad primitiva no se caracteriza por su lógica sino por su sentimiento de la vida. El hombre primitivo afronta la vida en su totalidad, guiándose por la emoción, sin tener una visión esencialmente naturalista ni sumamente pragmática. Prima una intuición esencial del mundo que se trasmite de forma poética. La concepción que maneja el hombre primitivo de la naturaleza es de una estrecha unión, en donde él no se sitúa como privilegiado en la jerarquía, sino como un elemento más. Para el hombre primitivo comprender es igual que contemplar.

Frente a las teorías simbolistas que veían en el mito una forma de pensar y explicar el mundo, los funcionalistas no buscaban la espiritualidad en éstos sino que reclaman la función social de los mitos. Los funcionalistas desmienten la calidad simbólica del mito. El principal representante de esta corriente interpretativa es Bronislaw Malinowski (1884-1942) para quien los mitos poseen una función social y sólo son descifrables a través de ésta. Desde este punto de partida el único camino viable para percibir la función social del mito es a través de un contacto directo con los miembros de la sociedad a estudiar. La perspectiva funcionalista insiste en la funcionalidad práctica de los mitos, tal como reforzar la unidad funcional del grupo y la moralidad,

ofreciendo guías y reglas para los hombres y abogando por el mito como una experiencia vital de la civilización humana. Según Bronislaw Malinowski el mito no es una historia que se cuenta sino una realidad que se vive.

Existen autores como Mircea Eliade que no ven al simbolismo y al funcionalismo como dos perspectivas que se excluyen sino como dos que se pueden complementar.

El mayor defensor del método estructuralista (que es el que nos interesa) fue Claude Lévi-Strauss. Su método se fundamenta en entender a los mitos como un modelo lógico que plantea dilemas fundamentales de la sociedad pero que es diferente de la lógica científica. Lévi-Strauss se separa del método funcionalista (que a continuación esbozaremos sus características brevemente). Dentro del pensamiento funcionalista la estructura social se encuentra en la realidad circundante, al pensar que la estructura social “es un modelo de la mente humana”. El hombre es el constructor del mundo social y cultural y lo hace siguiendo el modelo mental que tiene. En su análisis Lévi-Strauss descompone los mitos en secuencias mínimas - mini temas - y descubre que al combinarlas revelan un sentido concreto y conjuntamente un sentido más profundo. La riqueza de los mitos reside en la capacidad combinatoria de sus mi-temas que están íntimamente ligados con un contexto social determinado. También conviene decir que Lévi-Strauss al separar y unir sus mi-temas no busca explicaciones parciales, sino “descubrir un orden subyacente, la estructura profunda por cuyo efecto podremos dar cuenta de esa diversidad aparente, en una palabra vencer la incoherencia.”<sup>153</sup> Esta diversidad de métodos revela la pluralidad del mito como fenómeno. Su naturaleza nos indica la capacidad del mito de recorrer todos los aspectos de la realidad humana, al mismo tiempo que nos impide otorgarle una sola definición.

Si debiéramos integrar en alguno de estos métodos (funcionalista, simbolista y estructuralista) la concepción sobre los mitos tanto de Giordano Bruno como de Matthew Barney nos atreveríamos incluirlas en los tres métodos porque, teniendo en cuenta los rasgos de los métodos que acabamos

---

<sup>153</sup> LEVI-STRAUSS, Claude y ERIBON, Didier. *De cerca y de lejos*. Alianza. Madrid. 1990.

de esbozar, podemos detectar elementos de tipo simbolista, estructuralistas y funcionalistas dentro de sus obras. Nos parece que tanto Barney como Bruno no quieren renunciar a ninguna dimensión del mito, explorando a la vez todas las posibles facetas del fenómeno mitológico. El mito aparece por lo tanto como un modo simbólico para entender una realidad inalcanzable para nuestros sentidos, sea esta realidad de índole cósmica (de los ángeles, de los dioses, de los planetas), onírica (de los sueños) o mágica (de los magos y hadas). Al mismo tiempo el mito nos remite a los orígenes de las cosas y revela la sacralidad de los “primeros”- sean ellos primeros actos, primeros pueblos o culturas. Desde la perspectiva práctica y funcional el mito se integra en la sociedad como protector de las normas y de las tradiciones y contribuye al reconocimiento y a la aceptación de lo que existe en nuestro mundo. Sobre el dominio de las tradiciones no hay que olvidar la insinuación de Giordano Bruno de que puede haber apropiación y manipulación de los símbolos e imaginarios sociales. Mientras que el acercamiento al pensamiento estructuralista se podía hacer desde ese concepto de unidad que manejan tanto Bruno como Barney (el de encontrar una coherencia unificadora en la más amplia diversidad y diferenciación de elementos). Somos conscientes de que intentamos adaptar el pensamiento renacentista de Bruno al pensamiento crítico e indagatorio del siglo XX a pesar de estar anímicamente y cronológicamente alejados. Sin embargo, si nos atenemos a que tanto el pensamiento moderno occidental (entendiendo por pensamiento moderno el que surge en el Renacimiento) como el contemporáneo deben mucho a las grandes mentes de la antigüedad griega (por todos aquellos conceptos que hemos recibido y mantenido como válidos) y que la mentalidad contemporánea es el resultado de la evolución histórica desde los griegos hasta tiempos más recientes, entonces podríamos sugerir que el espíritu bruneano no está muy alejado de las perspectivas contemporáneas sobre el mito.

Bruno al crear su máquina de la memoria que estaba dividida en círculos concéntricos y que a su vez estaban divididos en segmentos, buscaba un orden con el cual ayudar al aprendiz. Además, el movimiento que introdujo al hacer que los círculos giren tenía el objetivo de unir, juntar y compenetrar las nociones que estaban desplegadas en las ruedas. En la esencia del círculo

reside la visibilidad completa, la posibilidad de contemplar todo en una sola mirada, captar el mundo dentro de una visión panorámica.

El mago, con sus conocimientos en el arte de la memoria, practica la reforma de la mente y, mediante el lenguaje de imágenes emblemáticas, atrae los astros superiores en beneficio del mundo inferior. Los signos, los diagramas, los jeroglíficos, junto con el poder de la imaginación, son los responsables de poner en comunicación al mundo sublunar con las emanaciones divinas o arquetípicas. Pues la imaginación actúa como magia intermedia o matemática entre el mundo divino y el natural. Es el vehículo del alma y del entendimiento entre la eternidad de Dios y el cambiante y despiadado paso del tiempo. La memoria, por su parte, se encarga de retener, ordenar y vincular lo que la imaginación modifica. El cumulo de imágenes que la imaginación recrea activan la memoria mágica. La memoria humana, como la imaginación, es el modo temporal que refleja el entendimiento universal. La memoria mágica de Bruno pretende activar toda la compleja trama de los recuerdos más ocultos y oscuros, pues el método bruneano de la memoria consiste en iluminar y expandir el espacio de la mente-universo. Tanto en sus ruedas de la memoria como en los complicados atrios arquitectónicos, presentes en el tratado de la memoria *De imaginum, signorum et idearum compositione*<sup>154</sup> (1591), su última obra antes de ser encarcelado, la mente refleja el cosmos y, por arte de magia, se hace universo infinito.

#### 4.1. LA MNEMÓNICA DE BARNEY

Por mucho tiempo, el arte de la memoria había servido a los hombres eruditos de vehículo para desarrollar altas capacidades memorísticas, imaginativas e intelectuales. El arte de la memoria siempre se ha servido de la imagen para crear un rico y exuberante vocabulario visual y emotivo, con la

---

<sup>154</sup> BRUNO, Giordano, *De imaginum, signorum et idearum compositione* (On the composition of images, signs and ideas) Traducing Charles Doria, Willis, Loker and Owens, New York, 1991.

finalidad de aumentar el crecimiento y perfeccionamiento personal de los practicantes. Sin lugar a dudas las arquitecturas mentales de los neófitos debían de ser unas extraordinarias torres de Babel, repletas de increíbles imágenes y símbolos, vivos reflejos de una inteligencia ecléctica. Sin embargo, fue Giordano Bruno quien instauró el reinado de la imagen simbólica, elevando la imagen a la categoría de maquina transformadora de la psique humana. Apreciando la imagen, tanto como representación y como un símbolo de la realidad, Bruno le confiere el máximo protagonismo. Pero no será hasta la época moderna cuando la imagen, en su calidad de forma y concepto, tome el verdadero protagonismo y se muestre como un complejo sistema capaz de influenciar, transformar y manipular la mente humana. Dentro de la época moderna, el siglo XX y actual siglo XXI - las llamadas eras de la imagen –son quienes exploran y explotan la disposición de la imagen para crear nuevos mundos, para moldear la realidad y para crear necesidades. Y aunque el arte de la memoria se haya olvidado, nunca está más presente que ahora, porque es en la época actual cuando las maravillosas arquitecturas mentales de los antiguos eruditos se pueden materializar con la ayuda de la tecnología. A través de la imagen en movimiento (cinematografía) esos complejos sistemas de imágenes, de lo más inauditos, que surgen de la asociación de signos, emociones, representaciones y organizados en complicadas estructuras, pasan a ser visibles para todos, no tan solo para el ojo “interior” del practicante del arte de la memoria. El mundo del séptimo arte se convierte en el apoyo del arte de la memoria, y la mnemónica a su vez ayuda a dejar una huella, una estampa en la memoria de los espectadores. El *Ciclo Cremaster* apela a esa característica del arte de la memoria de impresionar al espectador con imágenes inéditas e inquietantes, íntimamente ligadas con su propia historia personal, aspecto que aumenta la capacidad emocionante de los videos del *Ciclo Cremaster*. Tal como la máquina de la memoria de Bruno, los videos tienen una vida cíclica, dando vueltas en torno a sí mismos, y dentro de ésta macro-estructura los videos se apoyan cada uno en una arquitectura única y singular, pero que, conjuntamente, construyen la peculiar armonía del ciclo.

Dentro de la serie *Cremaster*, los paralelismos que se pueden establecer de manera más evidente con la máquina de la memoria de Giordano Bruno se

encuentran en el *Cremaster 3* y en el *Cremaster 5*, aunque también en las restantes partes del *Ciclo* existen puntos en común. El más ambicioso, tanto en duración, como en estructura, en la caracterización de personajes y temáticamente más denso es el *Cremaster 3*. Por su complejidad, la tercera parte se puede leer en varias claves: biológica, mitológica, autobiográfica, socio-política, y como ejemplo de máquina de la memoria. *Cremaster 3* como tercera parte, representa el nudo estructural y funciona como espejo evocando lo pasado y anticipando acciones porvenir. Dentro de la lógica biológica la tercera parte representa el punto de inflexión entre el anhelo de la aventura de la indiferenciación y la aceptación de lo baldío de la lucha, ya que por mucho que el cuerpo se resista a la división de sexos, resulta inminente su realización. Pero la aceptación en la versión de Barney, no es una resignación pasiva ni autocomplaciente, sino que representa la consolidación de las fuerzas internas de las futuras luchas entre entropía y desarrollo<sup>155</sup>.

Como espejo que es, el *Cremaster 3* recoge dentro de su estructura, en una actitud egocéntrica, todas las partes restantes del *Ciclo*, formando un microcosmos barneano en donde se despliega todo el arsenal simbólico y estético del artista.

Barney utiliza la construcción del edificio Chrysler y el mito masónico del asesinato del maestro arquitecto Hiram Abiff por su Aprendiz (interpretado por sí mismo), como analogía de su desarrollo personal a través de la disciplina autoimpuesta para la superación exitosa, en este caso, de los rituales de iniciación. El edificio Chrysler iba a ser la construcción más alta del mundo, sin embargo, surgió un competidor inesperado<sup>156</sup>. La lucha por el control de las

---

<sup>155</sup> SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Guggenheim Museum. Nueva York. 2003.

<sup>156</sup> El edificio Chrysler, símbolo distintivo de la ciudad de Nueva York, empezó su construcción a principios de 1928. El edificio Chrysler fue diseñado por William van Alen, y el contratista William H. Reynolds. Su construcción se llevó contra reloj por la dura competencia de construir el rascacielos más alto del mundo. Igualando en su altura al edificio 40 Wall Street, de H. Craig Severance, Van Alen, consiguió en secreto el permiso para construir una aguja, que al colocarla en la cima del edificio lo convertía en la construcción más alta del mundo. La aguja de acero inoxidable Nirosita fue implantada en la cima del edificio en noviembre de 1929, haciendo del edificio Chrysler no sólo el edificio más alto del mundo, sino también la estructura más alta, superando a la Torre Eiffel. La apertura del edificio más alto del mundo se inauguró el 27 de mayo de 1930, pero no llegó a mantener esta distinción ni un año,



alturas toma nuevas dimensiones dentro de la obra de Barney. No es sólo la ambición de una época en declive, en donde la industria de la construcción está dominada por la mafia de los sindicatos de obreros irlandeses, sino también la aspiración a la verdad de los masones. Barney se presenta como un masón aprendiz que trabaja en la construcción del edificio Chrysler y que ansía llegar al grado de Jefe Masón, el cual es simbolizado por el arquitecto del rascacielos. Su camino hacia el mayor grado de la masonería es ascender por el edificio hasta el último piso, donde debe encontrarse con el arquitecto.

El edificio Chrysler representa simbólicamente el templo sagrado de la logia masónica, pero también se puede interpretar como arquitectura mágica de semblanza bruneana, espacio que el Aprendiz debe conquistar para poder aspirar al máximo desarrollo personal. La figura del Aprendiz es a la vez personaje bíblico, como referencia autobiográfica, como espectador neófito/aprendiz en el arte de la memoria de Barney, que debe recorrer el microcosmos del *Cremaster 3* y superar este viaje iniciático para entrever las claves del universo del artista/mago. La arquitectura del edificio Chrysler salvaguarda en su interior, por sus laberínticos corredores, imágenes de violencia, traición, engaños, castigos y venganzas, personificadas en la persona del Maestro Masón. Barney utiliza como arquitectura hermética para su arte de la memoria, otro edificio emblemático de la ciudad de Nueva York, el museo Guggenheim, templo sagrado del arte contemporáneo, en donde el Aprendiz, para conseguir su objetivo de llegar a Maestro Masón, deberá ir superando una serie de pruebas y grados de aprendizaje, representados por los niveles de *The Order*. Está estructurado bajo la forma de un pentatlón, competición atlética de la Antigua Grecia en la que los participantes competían en cinco pruebas: carrera, salto de longitud, lucha y lanzamiento de disco y jabalina. Barney organizó su competición en cinco niveles que corresponden a una rampa ascendente de la estructura del museo (Fig.88).

---

por la entrega del Empire State Building el 1 de mayo de 1931. DUPRÉ, Judith, JOHNSON, Philip. *Skyscrapers: A History of the World's Most Famous and Important Skyscrapers*. Black Dog & Leventhal. Reino Unido. 1996.



Fig.88. *Cremaster 3*. El museo Guggenheim.

Aprovechando la circularidad arquitectural del museo, Barney decide que cada nivel corresponda a una secuencia del Ciclo, el museo sirve pues, a la vez de estadio de futbol, de teatro, de laboratorio y de isla británica. Ubicado en el centro de la estructura espiral el Aprendiz/Espectador puede pasear su mirada por las rampas ascendente del museo para contemplar el porvenir y maravillarse ante el microcosmos barneano. En este punto, los paralelismos

con la máquina de la memoria de Bruno se vuelven más contundentes. Pareciera como si estuviésemos presenciando el paseo imaginario del iniciado por las ruedas concéntricas de la máquina de Bruno, encontrando en cada círculo fantásticas imágenes.

Cada nivel recoge elementos de las demás partes del *Ciclo* pero se reconfiguran para trazar necesidades creativas con nuevos contenidos, nuevas simbologías y sentidos. El suelo del museo está cubierto por el color azul que domina el *Cremaster 1*, que nos remite inmediatamente al estadio de fútbol presente en el primer video. El oponente del primer nivel son el orden de las *Rainbow for Girls* (orden real de masonería) un grupo de jóvenes mujeres masonas que bailan claqué, remitiendo a los grupos de bailarinas de bailes sincronizados del *Cremaster 1* (Fig.89 y Fig.62, pag.136.). En este primer nivel el aprendiz consigue la piel de oveja, objeto que representa un proceso autoimpuesto de disciplina, de preparación y de purificación. En el segundo nivel el Aprendiz se encuentra con las bandas musicales de *hardcore*<sup>157</sup>, *Agnostic Front* y *Murphy's Law* inmersos en un enfrentamiento musical delante de su público de fans punk (Fig.61, pag.136.). Junto al Aprendiz nos sumergimos dentro de una atmósfera oscura y agobiante que nos recuerda al mundo tenebroso del *Cremaster 2*, que también tiene su parte de música heavy metal. Aquí el Aprendiz tiene la obligación de descifrar el misterio de la Cruz, enigma que, como hemos comentado en capítulos anteriores, en la aceptación masónica significa la renuncia y destrucción de las inclinaciones más bajas del ser humano. Este enigma se nos presenta bajo la forma de un puzle geométrico, situado en el suelo de la segunda plataforma del museo (Fig.90).

---

<sup>157</sup> Subgénero musical derivado del punk rock que se originó en Estados Unidos, caracterizado por tempos y compases muy rápidos y enérgicos, con el ritmo de la batería muy agresivo, con la voz gritada, y de duración corta.



Fig.89. *Cremaster 3*. Fotogramas de los grupos de hardcore *Agnostic Front* y *Murphy's law*.

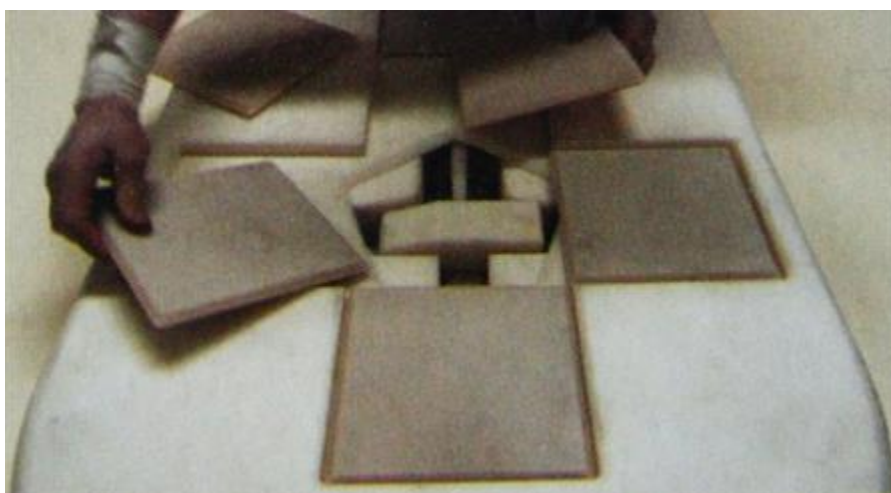


Fig.90. *Cremaster 3*. La resolución del enigma de la cruz.

El nivel tres que corresponde al *Cremaster 3*, es el más importante. El Aprendiz tiene que enfrentarse a sí mismo y destruirse bajo el lema “para encontrarse hay que perderse”. Barney debe enfrentarse al personaje Novicia, es decir, a su propio proceso de aprendizaje, que, casualmente, está representado por una mujer que es a la vez un animal salvaje, por lo que, en la lógica del ciclo, la diferenciación sexual estaría luchando por última vez contra el retorno al equilibrio original (Fig.91). El Aprendiz la mata asestándole

golpes en la cabeza con los símbolos de la masonería, el martillo y la paleta (Fig.92).



Fig.91. Cremaster 3. La mujer guepardo.



Fig.92. *Cremaster 3*. Fotogramas. La matanza de la mujer guepardo.

Barney logra destruir su propio reflejo, por lo tanto ha alcanzado el nivel de Maestro Mason. El nivel cuarto es el *Cremaster 4*. El Aprendiz, quien hasta el momento de las pruebas de iniciación estaba inmerso junto a su Maestro en un conflicto bipolar atiende a la fragmentación del conflicto en estas nuevas cinco posibilidades que se nos muestran como niveles en los que los juegos son la forma de superación. Este aspecto se hace especialmente claro en el nivel 4, en donde Barney, tomando como ejemplo un deporte escocés que consiste en el derrumbe de árboles, se inventa otro en el que los troncos de árboles sufren metamorfosis constitucionales y formales<sup>158</sup> (Fig.93).



Fig.93. *Cremaster 3*. El levantamiento de troncos.

---

<sup>158</sup> El cuarto nivel se relaciona con los ritos masónicos desde tres puntos de vista, todos ellos partiendo de la oveja Loughton, animal autóctono de la Isla de Man, lugar en donde se desarrolla la narrativa del *Cremaster 4*. Desde un primer punto de vista la oveja Loughton, como animal en plena madurez, simboliza un estado avanzado que está por encima de los “3 niveles” de los rituales masónicos, representando todo aquello relacionado con una profunda sabiduría acerca de la vida y de Dios. Un segundo aspecto sería que los troncos de los árboles metamorfoseados— que Barney había tomado prestado del juego escocés — sobresalen de la barriga de la oveja Loughton, alude a los cinco pasos dados por dos masones al realizar el ritual de “Los cinco puntos de la Amistad”. Finalmente se puede interpretar a la oveja Loughton como una gaita que equivaldría a la aspiración masónica de la perfección espiritual del hombre, impulsada por las fuerzas Divinas.

En el nivel cinco está el escultor Richard Serra - no como la representación del arquitecto Hiram Abiff, maestro del aprendiz en *Cremaster 3*, sino como personaje y artista real – constituyendo un nivel aún más alto dentro de la integridad moral de los masones. Es el prototipo del varón como individualidad plenaria (Fig.94).



Fig.94. *Cremaster 3*. Richard Serra actuando de sí mismo.

Al haber superado las pruebas, el aprendiz debe matar a su oponente para poder concluir su periplo. Como si tuviésemos delante un magnífico círculo repleto de imágenes, las cuales veríamos todas al mismo tiempo. Tales simultaneidades realiza Barney en la última escena del *The Order*. Tenemos acceso a dos localizaciones diferentes al mismo tiempo: el Aprendiz se mata y mata al mismo tiempo, puesto que cuando acaba con la novicia en *The Order* – su parte inferior - golpea también al arquitecto en lo más alto del rascacielos Chrysler, justo debajo de su aguja. Barney construye la imagen de tal manera que nos permite prever el final. Es interesante constatar que para Barney el castigo es inminente. No existe tiempo para una culpabilidad posterior, puesto que el crimen es demasiado grave y demanda su castigo de inmediato. El rascacielos se rebela contra el aprendiz y hunde la base de su aguja en su cabeza. Los dos hombres, tanto Aprendiz como Maestro aspiraron a

conocimientos que no les correspondían. Han sido castigados por su ambición. El edificio se quedó inacabado igual que el templo de Salomón.

El Aprendiz cruza los distintos niveles escalándolos con diferentes artilugios que nos recuerdan a las performance de sus videos de la serie *Drawing Restraint* (Fig.95).



Fig.95. *Cremaster 3*. Fotograma del Aprendiz escalando los distintos niveles del Museo Guggenheim.

Este recorrido define al Aprendiz como individuo que ocupa un espacio diferente al de sus oponentes – contenedor de información privilegiada que maneja a su antojo, pero también debilidad moral por no seguir el camino pactado - al mismo tiempo que establece conexiones entre la relación cuerpo/mente, físico/mente. De ahí, que este circuito que debe hacer el aprendiz, nos suscita preguntas análogas con el mundo del arte de la memoria. Nos remiten a los paseos mentales de los iniciados en la mnemónica, tanto los fuertes acentos de color – un tanto ácidos - del ropaje del aprendiz y de su boca ensangrentada, (Fig.96) tras su encuentro con los masones – recordamos que los colores debían de ser intensos para activar la imaginación del neófito - así como el hecho de alterar la cotidianidad de una situación intercambiando la acción de caminar con la de escalar las diferentes plataformas del museo Guggenheim. En ese espacio imaginario, sea biblioteca, teatro o anfiteatro, el



aprendiz podía cerrar una puerta y abrir una ventana, bajar una escalera al mismo tiempo que saltaba de una habitación a otra y volaba de una grada a otra.



Fig.96. *Cremaster 3*. Fotogramas. *The Order*. El Aprendiz con la boca ensangrentada.

También presenta y sitúa conjuntamente a individuos reales - Richard Serra actúa como el Arquitecto y al mismo tiempo como personaje real - con objetos metamorfoseados - troncos de árboles convertidos en extraños pies de oveja - y personajes fantásticos - la Novicia y la mujer guepardo. En el arte de la memoria las imágenes mentales se basaban en figuras humanas dotadas de características múltiples, contrastadas y sugerentes: los rasgos de una persona mezclados con la de otra, hibridaciones de objetos y de animales inmersos en actitudes y actividades inusuales, cómicas, descaradas, emotivas. Se pretendía concentrar, por un lado, una gran cantidad de información dentro de un determinado elemento, para ayudar al iniciado a acceder más rápido y eficazmente a todo un conjunto de conceptos, y por otro lado, esta mezcla debía ayudarle a establecer nuevas conjeturas y patrones de pensamiento.

De las cinco partes componentes del *Ciclo Cremaster*, la última parte es la que más se podría identificar con las arquitecturas mágicas de Bruno, repletas de imágenes inéditas capaces de activar la memoria. Ambientado en el

paisaje romántico de la ciudad de Budapest a finales del siglo XIX, el video *Cremaster 5* se nos presenta bajo la forma de una ópera lírica que cuenta los recuerdos (o fantasías según Nancy Spector) de una reina inmersa en una trágica historia de amor con un mago (Fig.97).



Fig.97. *Cremaster 5*. El Mago en el Puente Lanchid.

Dentro de la lógica bio-psicológica del *Ciclo Cremaster*, esta quinta parte se correspondería con el total descenso de los testículos y con la completa definición del aparato sexual masculino.

Esta finalización del proceso anatómico se imagina como una lamentación sobre la separación y la pérdida, en donde las metáforas biológicas, que hasta ahora habían dominado el paisaje de Barney, se transforman en lugares que albergan estados emocionales. El personaje principal de la ópera, la Reina de la Cadena, junto con la Diva, el Mago y el Gigante representan conjuntamente el estado de dolor y la resignación de un cuerpo que ya no puede evitar más su naturaleza. Aunque la diferenciación del organismo que termina en *Cremaster 5* consiste en la formación de un hombre, la huella de esta última parte es decididamente femenina. Los motivos de la ópera brotan de la memoria de la Reina y de su corazón roto. Los personajes de Barney se definen en función de la imaginación de la Reina. Incluso, como sostiene Nancy Spector, podrían ser nada más y nada menos que personificaciones de los deseos de la Reina<sup>159</sup>, en este caso los personajes de la Diva, del Mago y del Gigante no serían otra cosa que una proyección de los deseos inconscientes de la Reina. Entonces el dramático acto de formación del sexo no es más que un sueño, una ilusión.

Los entornos interiores – La Ópera Nacional Húngara, los baños Gellert- como los exteriores – el Puente de las Cadenas – parecen surgir como extensiones o tentáculos que se irrigan por las arias de amor y pérdida de la Reina. Las estructuras arquitectónicas y anatómicas se animan para poder respirar y llorar al unísono con sus homólogos humanos. Incluso la ciudad de Budapest asume una dimensión corpórea para corresponder a una relación de complicidad sentimental con el dolor de la Reina. Todo este entorno animado y cargado de emoción, que envuelve en un abrazo protector y empático a la Reina, nos suena muy familiar. Recordamos que Bruno intelectualiza el universo, lo hace partícipe e integrante de la inteligencia humana. El hombre y el universo están conectados y funcionan por igual a través de las imágenes de la materia. Los rincones arquitectónicos de la ópera húngara, como la propia ciudad de Budapest, podrían cumplir el mismo papel que los atrios en los cuales Bruno disponía sus imágenes afectivas. La Reina distribuye sus emociones - recuerdos en los entornos que presenciaron los hechos. La misma

---

<sup>159</sup> SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Museo Guggenheim, Nueva York, 2003.

ciudad le sirve a la Reina para organizar sus recuerdos. La reina no necesita sumergirse en un complejo sistema mnemónico mental porque su mente es la misma ciudad. El imaginario de Bruno se ha traspuesto al exterior. El mundo de fuera es la proyección física del mundo mental de la Reina. La Diva, el Gigante y el Mago podrían actuar como personificaciones de los recuerdos de la Reina. Sus apariencias físicas resultan tan inquietantes y extrañas como podrían haber sido las imágenes mentales híbridas que los oradores romanos fabricaban para recordar las diferentes partes de un discurso. Sobre todo destaca el personaje del Gigante, a quien en capítulos anteriores, lo hemos descrito como un personaje híbrido, con un marcado carácter acuático, conseguido por la superposición y combinación de elementos. Este ser se nos enseña como un engendro asexual, cuya única referencia a los órganos sexuales externos se hace mediante un escroto conceptualizado. Ya que no tiene diferencia sexual alguna se le puede entender como a un ser autárquico, semejante a un dios o a un demonio. Sin embargo, el Gigante está supeditado a la inevitabilidad de su definición sexual, acción que se intenta rehuir durante todo el *Ciclo Cremaster*, como un intento desesperado del organismo (podemos entender al *Ciclo Cremaster* como un organismo en lucha consigo mismo) en mantener una armonía lograda por la falta de un conflicto sexual. La acción de determinación sexual posiciona y nos define al Gigante como personaje dentro del *Ciclo*, al mismo tiempo que nos muestra la necesidad del *Ciclo* de formarse como un organismo sexualmente determinado. Se trata de tener un final cerrado y concluyente. Palabras como separación, descenso, definición y liberación describirían el proceso de descenso de los testículos del Gigante, acto cargado de una excéntrica solemnidad.

La estructura del vídeo se sitúa en varios niveles interconectados por los recuerdos y sentimientos de la Reina. De tal manera que la ópera y su escena están situadas encima de los baños de Gellert y los espacios interiores comparten la realidad con los exteriores. Este tipo de organización nos recuerda otra vez las composiciones mentales de Bruno. La sala de la ópera esta enlazada con el baño. La Reina, situada en la ópera, en el mundo superior, mira abajo, en los baños, a través de unos orificios ubicados debajo de su trono. En el contexto creado por Barney, la parte dominante, la protagonista, la

“diosa”, es sin duda la Reina. Ella se sitúa, por lo tanto, en el mundo arquetípico o divino que el filósofo Bruno establece como superior, como el último peldaño de la creación. Como ya sabemos, existe una comunicación de este mundo con los situados debajo. En medio de su agotadora aria de desesperación y soledad, la Reina participa en la generación de posibilidades – particularmente la posibilidad de evitar el descenso total de los testículos como parte del órgano sexual masculino que conllevaría la diferenciación del ser – conjuntamente con el personaje híbrido del Gigante. Continuamente preocupado por el drama de la diferenciación sexual, Barney coloca al Gigante en los baños Gellert en donde, por el calor de las aguas termales el músculo cremaster, se relaja y hace descender a los testículos, acto que confirma la finalización de la lucha anti-diferenciación, representada a lo largo del *Ciclo Cremaster*. Aunque la diferenciación se ha producido, la calma no se ha instaurado, puesto que Barney introduce la “posibilidad” como factor de tensión. Los pájaros que van unidos al escroto del Gigante con cintas que, al volar, elevan el órgano sexual, lo que demuestra como Barney sigue luchando para extender ese equilibrio de la ambigüedad (Fig.34 pag.73). Como canal entre el mundo divino y el natural el Gigante se ofrece a la Reina como potencia, pero la Reina-diosa, que está en llanto por su amor perdido, ignora el gesto. En este complejo y complicado mundo, existe una continua relación entre la parte superior, que se alimenta de los recuerdos y deseos contenidos por el mundo natural (el Mago) y la zona intermedia de la posibilidad. La relación de unión que el filósofo Bruno establece entre el mundo superior y el inferior, en donde el superior desciende por la naturaleza hacia lo inferior, y este último accede al primero por el mismo canal, todo a la vez, siendo creador y materia, se ve reflejado en la conexión entre la Reina-diosa y el Mago. La Reina se muestra enamorada, dolorida y en continua agonía por la pérdida de su amado mago. El Mago, más que percibirlo como un personaje masculino se nos configura como la personificación de un concepto abstracto, es un símbolo. Y, como todo símbolo, corre el peligro de no ser comprendido; la misma Reina malinterpreta los actos del mago, traspasando las aspiraciones abstractas de éste a un nivel más humano de pérdida y de miedo.

#### 4.2. ESTRUCTURA CÍCLICA Y CIRCULAR

Como ya hemos comentado, el círculo de Bruno albergaba en sus ruedas giratorias todo un macrocosmos y microcosmos, ofreciendo al estudioso en la mnemónica bruneana la posibilidad de una visión completa; igual que la que tiene el Aprendiz de Barney al mirar la estructura en espiral del museo Guggenheim. La visión panorámica y completa, tanto del círculo mágico de Bruno, como del *Ciclo Cremaster* de Barney, implica una transformación del dueto espacio-tiempo. Barney no da importancia al carácter cronológico del tiempo y tampoco a la coherencia espacial. La dualidad espacio/ tiempo deja de ser un concepto inalterable, inmutable e irreversible para ponerse a la disposición completa de la Acción. Esto significa estar delante de un círculo. Tener a tu disposición varios contenidos por los cuales pasear la mirada en la dirección deseada, derecha/izquierda, arriba/abajo o viceversa. ¿Y cómo se consigue este movimiento dentro del cine, el cual debe seguir una linealidad bien marcada? La manera de conseguirlo es a través del método de edición de “corte y pega”. Lo atractivo del “corte y pega” reside en el hecho de presentar, al mismo tiempo, múltiples acciones y espacios y de unificarlos dentro de un marco espacio-temporal; gracias a este sistema, el espectador en lugar de estar absorbido por el espacio-tiempo referencial de la pantalla, recuerda el espacio físico efectivo en el que está situado, porque el cambio de escenarios le permite apartar su mirada sin quedar hipnotizada y preguntarse qué es lo que está pasando delante de sus ojos.

La parte del *Ciclo Cremaster* en el que se trabajó por primera vez con este método fue en el *Cremaster 2*. Barney basa su historia en el libro de Norman Mailer *The Executioner's song*<sup>160</sup> y adopta la misma estructura

---

<sup>160</sup> *The Executioner's song* (La canción del Verdugo) (1979), de Norman Mailer es la biografía del asesino Gary Gilmore que narra la historia de los asesinatos, el juicio de Gilmore, su condena y ejecución.

cuadripartita de la novela: el matrimonio de los padres de Gilmore, el asesinato del joven mormón en la gasolinera, la ejecución y el reencuentro entre la abuela de Gilmore y Harry Houdini. Así mismo, el arte de Barney presenta cierto carácter literario por las influencias novelísticas que están en la base de su Ciclo.

Junto a estos cuatro motivos, Barney integra otros tantos: el mundo de la abeja, los tribus perdidos de Israel, la relación amorosa entre Gary Gilmore y su novia Nicole Baker, que le permiten realizar esos cortes de cámara entre los motivos principales y los secundarios, provocando un sentido de casualidad entre los elementos narrativos e independizando las secuencias de la acción, como si se tratase de un collage dadaísta en movimiento o de las imágenes de la máquina de la memoria de Giordano Bruno. Por ejemplo, en la escena del asesinato del joven mormón, dependiente de una gasolinera, Barney realiza un movimiento de corte y pega continuo entre la escena del solo baterista y del hombre cubierto de abejas que gruñe al teléfono, con la escena de la preparación de Gilmore para el asesinato, el cual se encuentra sentado e inmerso en una especie de trance (Fig.98) dentro de una máquina-coche-escultura híbrida: constituida por la unión de dos coches Mustang (referencia a los coches particulares de Gilmore y de su novia) a través de un puente hecho de vaselina, cera, látex y hexágonos (Fig.55, pag.122.).



Fig.98. *Cremaster 2*. Gary Gilmore en estado de trance dentro de su coche antes de cometer el asesinato.

Cuando se termina el solo de batería, la canción se pasa a la radio del coche híbrido de Gilmore, y cuando esta se acaba, Gilmore aún no ha efectuado el homicidio, llevando al dependiente mormón por los pasadizos de la gasolinera. Cuando, finalmente se produce el asesinato, Barney enlaza la escena del tiroteo con la imagen del tabernáculo mormón. Las imágenes se superponen continuamente, la última vuelve a ser la primera, la primera la última, y así sucesivamente.

Aparte de crear un espacio cinematográfico con la independización de las secuencias, con la introducción de la escena de grabación, Barney realiza un movimiento de avance y retroceso temporal: avance hacia el presente más inmediato, conseguido mediante la introducción directa de dos grupos musicales actuales; y retroceso por el significado que Barney otorga a la escena, la de evocar un evento pasado. Lo predestinado de Gilmore se vuelve sorprendentemente imprevisible.

El movimiento cíclico de avance y retroceso también está definido por una pareja que baila la danza tejana de dos pasos, uno hacia delante y otro hacia atrás (Fig.99), exactamente igual que el ritmo que da Barney a la película con su montaje paralelo, que metafóricamente representa la transportación al comienzo del siglo. La obra acaba en la Exposición Colombiana (1893-World's Colombian Exposition<sup>161</sup>) en donde la abuela de Gilmore, Baby Fay La Foe intenta seducir a Houdini, hecho que compone la estructura circular de *Cremaster 2*.

El mismo método de corte de cámara se utiliza también en el *Cremaster 3*. Barney utiliza el mito céltico como introducción del *Cremaster 3*, ubicándonos en las aguas frías del mar irlandés, en medio de dos formaciones rocosas – la Cueva de Fingal en la Isla de Staffa, y la Calzada de los Gigantes (Giant's Causeway) en la parte nórdica de Irlanda, territorios famosos por la existencia de columnas hexagonales de basalto. En la concepción de los “primitivos” habitantes de las islas inglesas, el proceso puramente geológico de

---

<sup>161</sup> World's Colombian Exposition llamada también El Mundo de la Feria de Chicago, se inauguró en Chicago en 1893, para celebrar el 400 aniversario de la llegada de Cristóbal Colon al Nuevo Mundo. La feria tuvo un efecto profundo en la arquitectura, las artes, y en el optimismo industrial de América de aquel entonces.



la formación de estos alineamientos hexagonales se disfraza de gigantes en lucha por la supremacía (Fig.21, pag.52). Barney corta la narración del mito justamente en su punto culminante: el encuentro entre los dos gigantes protagonistas y nos hace esperar hasta el final del vídeo para descubrir el desenlace del mito. Esta re-conexión, aparte de saciar nuestra curiosidad sobre el final, tiene el papel de construir el peldaño unificador tanto geográficamente como conceptualmente, entre *Cremaster 3* y *Cremaster 4*, cuya acción tiene lugar enteramente en la Isla de Man. Barney utiliza el mismo recurso para reforzar la conexión del video *Cremaster 2* con *Cremaster 3*, al transformar el cadáver del difunto Gary Gilmore en un zombi, ubicándole en las escenas iniciales del video *Cremaster 3*.



Fig.99. *Cremaster 2*. El baile de dos pasos.

Pero el corte del mito céltico no es el único ejemplo de la yuxtaposición de la imagen. En un momento de la acción nos encontramos en el edificio Chrysler disfrutando de un momento de humor con la rutina de *slapstick* entre el Aprendiz y el barman y en el siguiente momento estamos presenciando el acoso al Aprendiz por un grupo de mafiosos masones en un hipódromo en Saratoga Springs (exclusiva ciudad balneario<sup>162</sup> de Estados Unidos) (Fig.100 y Fig.25, pag.58). El Aprendiz es golpeado contra una valla en Saratoga, golpe que se manifiesta inmediatamente como un sangrado, pero ya con la acción situada en un pub existente en el pasillo del Edificio Chrysler. Al hacer este cambio brusco de escenario y de acción una y otra vez, Barney rompe la unidad de la imagen, pero también nos ofrece una mayor información sobre la implicación mafiosa de los masones que aparecen en la película y aporta frescura a la imagen por el salto dado a otro ámbito distinto. Este punto de fuga de la historia requiere la atención del espectador y, quizás, le genere desconcierto y conflicto, pero como hemos comentado, Barney ubica al espectador, no delante de una cámara tonta sino delante de una estimulante. Y, cuanto más estimulante, mejores serán las nuevas conjeturas que establecerá el espectador (Fig.101a y b.).

La inserción de la secuencia *The Order* ocupa dentro de la estética de Barney un espacio similar a la de las primeras videos-creaciones, las cuales se veían exclusivamente en pantallas de televisor, transmitidas como anuncios televisivos. Este pasaje nos sugiere una actividad que se desarrolla simultáneamente en otro lugar, a la vez que funciona como una propuesta de lo que pudo o no suceder en ese determinado lugar y tiempo<sup>163</sup>. Barney explica que su objetivo, al trabajar con las instalaciones del museo, era tener como modelo a una audiencia que no asistiese a una situación en directo, sino más bien a la difusión de una actividad que se desarrolla a la par en otro espacio<sup>164</sup>.

---

<sup>162</sup> Saratoga Springs era una ciudad balnearia que en los años 30 era lugar de reunión de muchos miembros de la mafia cuando estaban en plena huida de la justicia.

<sup>163</sup> SANS, Jérôme. Matthew Barney: Modern heroes. Art Press. París. N°204 julio-agosto. 1995.

<sup>164</sup> Entrevista de Matthew Barney en el Museo de Arte Moderno de Oslo, con ocasión de la preparación de su exposición El Ciclo Cremaster en 2006.

Barney enfatiza que el video funciona como una propuesta de algo que pudo pasar<sup>165</sup>. Entonces, la contemplación de la obra por parte del espectador no es condición necesaria para la existencia de la obra en sí. Ella existe como pura posibilidad.



Fig.100. *Cremaster 3*. El barman



Fig.101a. *Cremaster 3*. Fotogramas del hipódromo de Saratoga Springs.

---

<sup>165</sup> *Ibíd.*



Fig.101b. *Cremaster 3*. Fotogramas del hipódromo de Saratoga Springs.

Al tener una estructura circular, el tiempo y el espacio aparecen en forma de ida y vuelta como si estuvieran entrelazados. Por lo tanto se repiten tiempos, los espacios se vuelven omnipresentes y los personajes se duplican. Una de las obsesiones que recorren el *Ciclo Cremaster* es la voluntad de reproducción, la reinvención de determinados acontecimientos, así como su posterior unificación, seguidos por una simbiosis total. Los momentos, los personajes, los números, las ideas y las situaciones se duplican, se triplican, se multiplican. Secuencia por secuencia Barney nos adelanta el acontecimiento introduciendo nuevos personajes junto a los ya conocidos – la chica de las patatas aparece al principio del *Cremaster 3*, para volver más tarde como la mujer guepardo - para después retrocedernos en el tiempo – en el mito celta de Fionn y Fingal - o viceversa, con el propósito de crear varios espacios alternativos y simultáneos. No solamente se trata de la narración del patético periplo vital del asesino Gary Gilmore llevando hasta el extremo las referencias autobiográficas a su persona, ni la acertada recreación del mito celta de Fionn y Fingal: en *Cremaster 3*, la relación entre el Aprendiz y el arquitecto, además de simbolizar el camino recorrido por el músculo escrotal y el proceso de iniciación masón, pretende recrear algunos puntos clave de la leyenda fundacional de la masonería: el asesinato de Hiram Abiff, quien trabajó en la

construcción y decoración del Templo de Salomón. Hiram fue asesinado por tres de sus compañeros, el aprendiz es atacado por tres asesinos. Barney recrea y repite momentos de la historia propia del ciclo, tales como los cinco niveles que debe superar el aprendiz en el *Cremaster 3* que son un guiño a las cinco partes del ciclo. En el comienzo del *Cremaster 3* tiene lugar una carrera de caballos en un hipódromo, con el Aprendiz como espectador, cinco son los caballos que corren. Más adelante, en el ciclo y en repetidas ocasiones, el personaje principal del capítulo aparece duplicado: Gary Gilmore pretende ser una réplica de Houdini, y el mago que aparece en *Cremaster 5*, aparte de representar a Houdini y recordar el fin de su relación con la Reina Abeja de *Cremaster 2*, tiene a un doble en el teatro donde canta la Reina de la Cadena. Este personaje, que actúa como doble, que escala la pared del teatro, cae al suelo y se rompe la cabeza contra el suelo en el mismo momento en que el mago salta de un puente en el espacio etéreo evocado por la Reina a través de su memoria. Un perfecto ejemplo de la interrelación entre espacios reales e imaginados, tiempos presentes y pasados y personajes duplicados. Estos juegos de identidades pueden servir para potenciar la familiaridad del espectador con los personajes del ciclo, pero se trata de un ejemplo más de dos identidades que coexisten, caminos diferentes pero iguales en esencia, que representan la doble potencialidad sexual del embrión aún sin diferenciación sexual.

#### 4.3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

Tanto Giordano Bruno como Matthew Barney abogan por el abandono del modo de pensar en un Todo a partir de elementos tomados separadamente y se oponen a todo relato lineal y, por tanto, a toda la lectura inequívoca. Mathew Barney y Giordano Bruno desarrollan en sus obras una iconografía de las referencias múltiples, porque se puede decir más desde la imprecisión del lenguaje, y la indiferenciación abre un campo de potencialidad que sirve al artista y al filósofo de leitmotiv en su proceso artístico.

La práctica de Matthew Barney recubre, sin ninguna jerarquía, múltiples médiums y múltiples campos de conocimientos, recordándonos de la utopía romántica del *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total). Dibujos, fotografías, esculturas (Figs.102,103,104) acompañan los films, constituyendo formulaciones plásticas autónomas que se encuentran con los medios más variados, que van desde el deporte, pasando por la medicina, la biología, la psicología, y llegando hasta la metafísica, la magia, las creencias míticas y religiosas.



Fig.102. Instalación *Ciclo Cremaster*. Museo Guggenheim. Nueva York

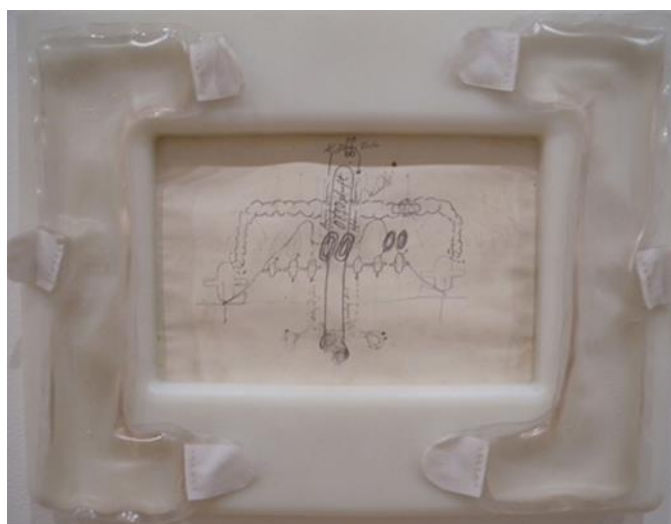


Fig. 103. Dibujo preparativo del *Ciclo Cremaster*.



Fig.104. *Cremaster 4*. El candidato cubierto de vaselina. Escultura.

Así se elabora en el espacio y en el tiempo una obra multidimensional. Por su lado, Giordano Bruno intenta abarcar toda la creación de Dios, y del hombre, como contenedor de la chispa divina. Todo el conocimiento humano- filosofía, arte, religiones, mitos, tecnología, ciencia, magia- está colocado en su máquina de la memoria.

Y tanto uno como otro utilizan un sistema de clasificación para organizar los contenidos de los mundos que engendran. Ellos necesitan de una

organización sistemática para poder abarcar libremente y sin conjeturas lo multivariado y lo multidimensional del mundo en el que vivimos.

Recordamos que en la versión de Frances Yates, quien se dispuso a realizar la ardua tarea de materializar en papel y tinta la máquina de la memoria de Bruno, los cuatro círculos rotativos del nolano contenían 150 imágenes cada uno, representantes del sol, de los planetas y de los astros, los signos zodiacales, la tierra, la fauna, la flora, los conceptos, los inventos y los inventores, todas ellas distribuidas en cinco ruedas concéntricas y móviles. Un total de unas 600 imágenes a las que, se hubieran sumando otras tantas combinaciones, ya que las imágenes se podían entrelazar entre sí. Y que mejor manera de exponer tal cantidad de imágenes que la estructura de un museo. Por eso proponemos que, junto a la comparación con la máquina sistemática, la obra de Bruno, pero también la de Barney, se pueden ver como dos museos mental-visuales, archivadores de imágenes. De por sí, Bruno, y antes que él todos los iniciados en el arte de la memoria, hacía uso de la arquitectura como soporte y contenedor del tesoro imaginativo. Pero este uso cobra nuevas dimensiones cuando se le junta con la arquitectura visual de Barney. Porque, por casualidad o no, Barney decidió utilizar la estructura de un museo para albergar su contenido mágico-artístico. Imaginémonos que en lugar de pasear nuestra mirada mental por unas ruedas concéntricas en movimientos, andamos por los pasillos de un gran museo, una combinación a partes iguales entre un museo de pintura - como por ejemplo el Museo del Prado o, en caso de Barney, el Museo Guggenheim – y un museo de ciencias naturales, un museo sobre inventos e inventores y uno sobre joyas.

En este supuesto “Museo de la Imaginación” hay cuatro plantas, (y como veremos más adelante cinco en el caso de Barney), cada una de ellas correspondiendo a una de la ruedas de la máquina de la memoria (sin contar el centro de la maquina o la “planta del sol”), cada una de ellas divididas en decenas de salas, y cada sala albergando cientos de cuadros. Pero no son cuadros bidimensionales, son cuadros en tres dimensiones, pintados con colores más vivos y más puros que en la realidad; animados por imágenes en movimiento, cargados de acciones apasionadas y de sentimientos profundos. Pensamos que las imágenes pictóricas que Bruno utilizó tenían doble uso: por



una parte servían como receptáculo de memoria, proyectando sobre ellas las imágenes que queramos recordar, y por otro lado, también podían encomendarnos a una experiencia estética, al deleitarnos en la contemplación en sí de las mismas, pues cada una de ellas es un poderoso símbolo, capaz de inspirar y obrar mágicamente. Dicho esto, en la primera planta de este “Museo de la Imaginación”, se hallan todas las imágenes relacionadas con la temática de la naturaleza. Así pues, en una de las numerosas salas nos encontramos con cuadros sobre el mundo terrestre, acuático y subterráneo: montañas, bosques, desiertos, ríos y mares. En otra sala descubrimos la fauna con todo su esplendor salvaje, en otra están las cadenas tróficas, en otra sala están todas aquellas criaturas que se ocupan de mantener a salvo la naturaleza: hadas, sátiros, ninfas, y así sucesivamente.

En la segunda planta, que correspondía a los conceptos, según las ruedas de la memoria, nos adentramos en el mundo de lo abstracto, tanto a nivel pictórico como arquitectural, ya que todas las salas tienen diferentes formas estructurales, recordándonos la obra de Frank O. Gehry en el Museo Guggenheim de Bilbao (Fig.105).

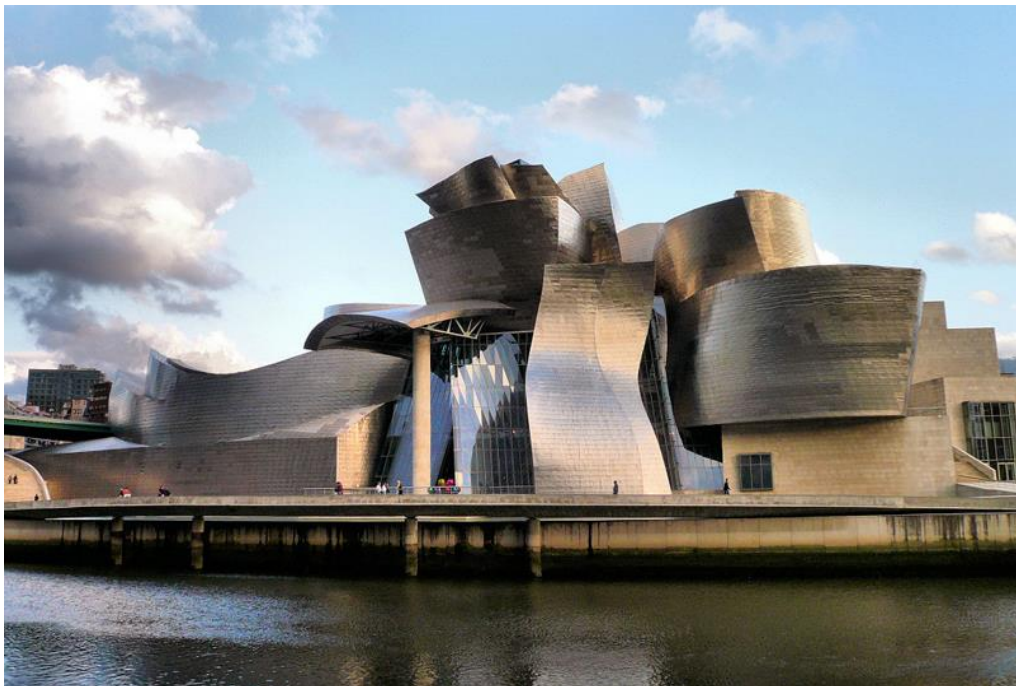


Fig.105. Museo Guggenheim de Bilbao de Frank O. Gehry.

En la tercera planta aparecen todos los inventos de la humanidad con sus inventores, buenos y malos, útiles o catastróficos. Nos maravillamos ante la robustez de algunos ingenios mecánicos, o nos espantamos antes la ferocidad de otros instrumentos de aniquilación.

En la cuarta planta están las “Doce Curias” en relación con las doce divinidades estelares: Mercurio, Venus, Marte, Sol, Tierra, Júpiter, Saturno, Apolo, Esculapio, Urano, Luna y Cupido. Cada una de ellas está rodeada de un séquito celeste, que conforman los símbolos metafísicos, atributos del dios al que siguen.

En cuanto a Barney, este juego de la imaginación se reemplazó con la misma realidad tangible en el *Cremaster 3*. Literalmente, presenciamos como podemos pasearnos por las rampas ascendentes del Museo MOMA, en donde cada una de ellas es contenedora de una verdad del *Ciclo Cremaster*. Son imágenes en movimiento, como nunca antes animadas por acciones extrañas, sugerentes, conmovedoras y apasionantes. Los colores son exageradamente vivos, llegando casi a molestar a la retina, los ritmos son cambiantes según se pasa de planta, y la imaginación del participante se acelera tanto como el ritmo de su corazón. El neófito necesita un largo tiempo para contemplarlas, de ahí la larga extensión del *Ciclo Cremaster* con sus casi siete horas de duración.

De igual manera, en la comparación con una máquina de la memoria como con la del museo, nos atrevemos a decir que la estructura del *Ciclo Cremaster* se parece bastante a la creación mnemónica bruneana, tanto, que los círculos rotativos (o si se prefiere las salas del museo imaginario) podrían servir como plano maestro para trazar una calcomanía, una estampa de la entera serie de Barney. Neville Wakefield realizó una especie de glosario del *Ciclo Cremaster*, recogiendo las imágenes más inquietantes y los conceptos mostrados en estas, llegando a un número de 143 pictogramas - muy cercano a las 150 imágenes de Bruno si se nos permite la coincidencia – a los que se pueden añadir otras tantas si se fragmentan los contenidos de las imágenes<sup>166</sup>.

---

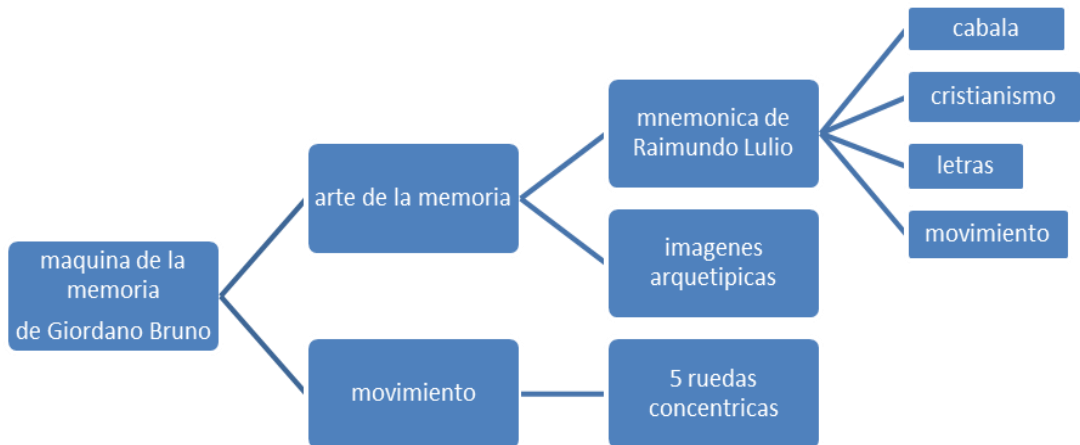
<sup>166</sup> WAKEFIELD, Neville, *The Cremaster Glossary*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2003.

Tanto es el parecido entre las dos máquinas, o museos, que incluso coinciden en el número de imágenes y secuencias.

Al haber dicho esto, nos proponemos crear un círculo parecido al de Giordano Bruno, en el que el centro está ocupado por el *Cremaster 3*, el “sol” del *Ciclo Cremaster*, el nudo estructural, el reflejo, la luz de la serie. Le seguiría el círculo de los astros, de los signos zodiacales, de las fases de la luna. Aquí es donde ubicaríamos a todos los personajes del *Ciclo Cremaster*: esta Goodyear, Gary Gilmore, Harry Houdini, El Candidato Loughton, Baby Fay la Foe, la Reina de la Cadena, la Diva, el Mago, el Gigante, el Aprendiz, el Maestro Mason, el Edificio Chrysler y todos sus sequitos. Le seguiría el círculo de la naturaleza, de la fauna, de la flora, de los cinco elementos y en donde situaríamos al *Cremaster 2* y al *Cremaster 4*, puesto que en estas dos partes es donde abundan las referencias a la naturaleza. También incluiremos aspectos puntuales de los restantes *Cremasters*, en cuanto se prestan a esta clasificación. El siguiente círculo correspondería a los conceptos. Aquí es donde, con la ayuda del glosario de Wakefield introduciremos la multitud de conceptos que aparecen en la totalidad del *Ciclo Cremaster*. Nos pasaremos por los temas, motivos y conceptos de las cinco partes de la serie. Tras este círculo se encuentra el de los inventos y los inventores. No hay inventos e inventores propiamente dichos en el *Ciclo Cremaster*, pero sí hay personajes y las historias de estos personajes. Están las creaciones gráficas de Goodyear, está el acto escapista de Harry Houdini, el rodeo de Gary Gilmore, está la construcción del edificio Chrysler, las pruebas de iniciación del Aprendiz Mason, el Derby automotriz de demolición, los enigmas de la cruz, las carreras de la Isla de Man, el baile de claqué del Candidato, el canto operístico de la Reina de la Cadena, el salto hacia la perennidad del Mago, etc. Al volver a los personajes de la serie cerraríamos el círculo cíclico puesto que estos mismos nos han servido para ilustrar la segunda rueda de la máquina de la memoria barneana.

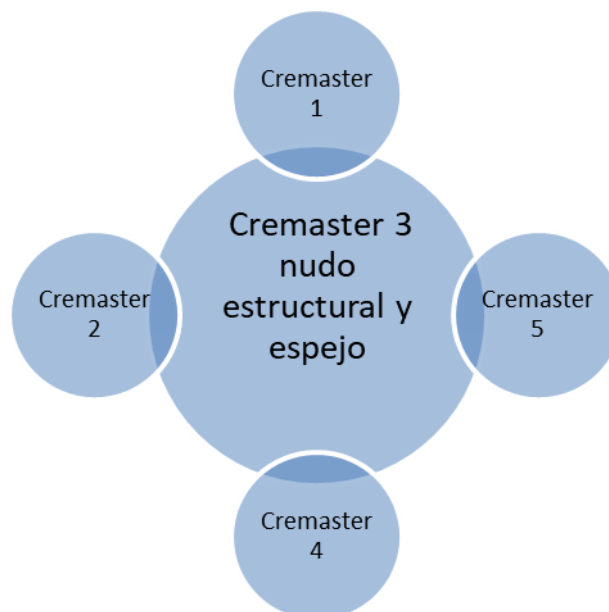
### LA MAQUINA DE LA MEMORIA

- Complejo sistema archivador de imágenes simbólicas que se juntan y se separan por medio de asociaciones que el iniciado realiza

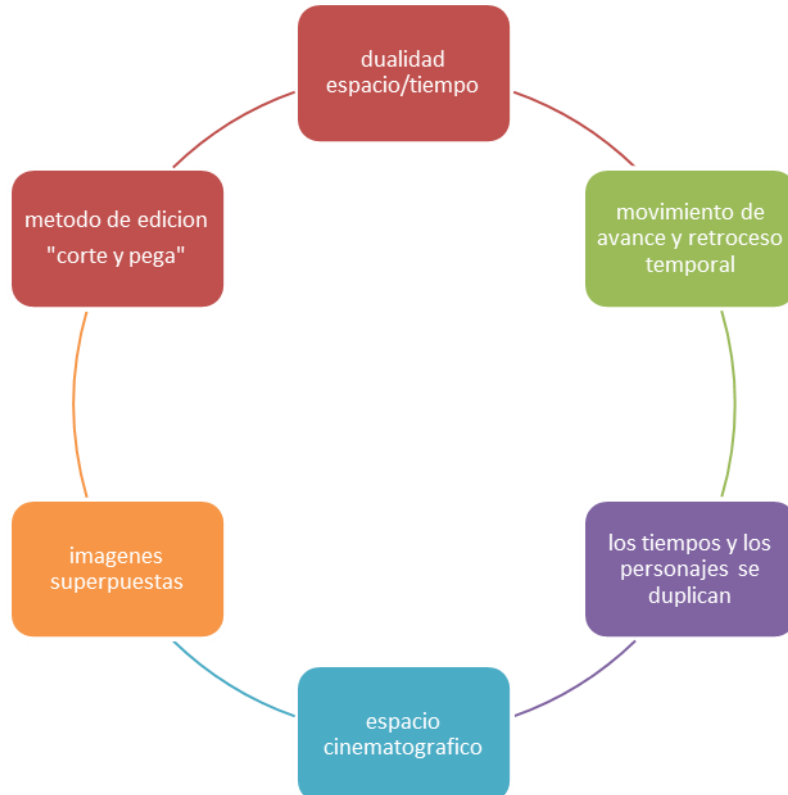
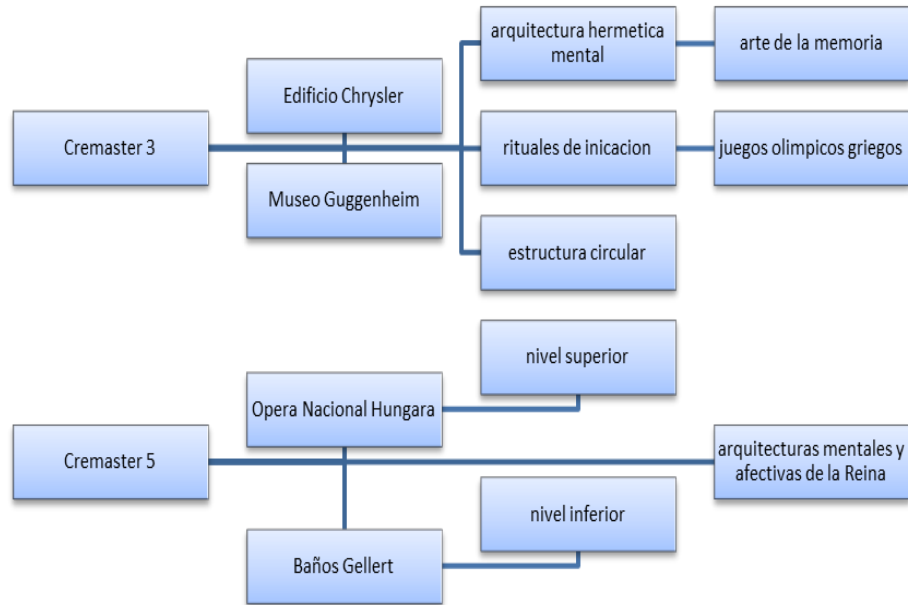


### La mnemónica de Barney

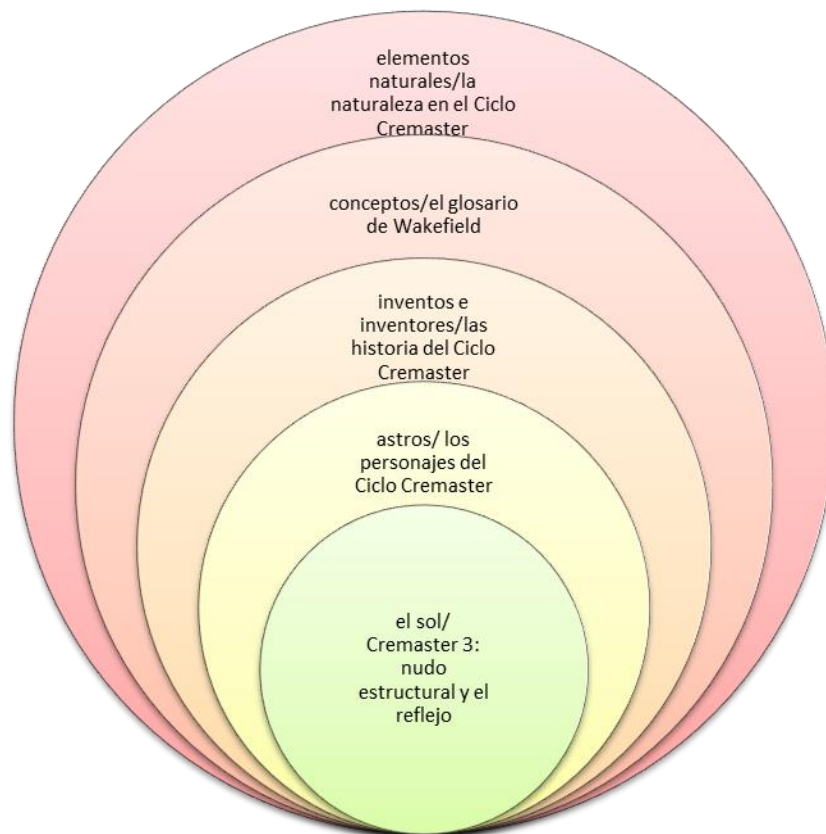
- El Ciclo Cremaster entendido como una máquina de la memoria utiliza imágenes impactantes combinables en movimiento, con una estructura cíclica y circular



- **Estructura cíclica y circular**



- **Sistemas de clasificación**



## 5. LA MAGIA

La esfera de la magia es tan amplia como los poderes y los seres que se pretende conseguir con ella. Lo mágico es un concepto que sirve para asignar a una serie de objetos, seres y situaciones una calidad de maravilloso, fantástico y especial. La magia sirve para hablar sobre momentos de particular significado de la vida de uno- como sería, por ejemplo, una velada mágica, o un beso mágico- así como para hablar sobre “la magia” del cine, del espectáculo y del pasado. Hay quienes viven en un “mundo mágico”, como aquellos que admiten fabricar coches, móviles o potingues con “habilidades mágicas”. Pero, sobre todo, se entiende como magia todo aquello que práctica y obra mágicamente, que mediante rituales e ilusiones puede captar y dirigir los poderes de la naturaleza, de los dioses y manipular a los hombres. Éstas prácticas mágicas no han estado exentas de un carácter peyorativo, ya que, al tratarse de una manipulación, la dignidad humana se veía afectada, y como consecuencia la Iglesia, como protectora de la integridad del espíritu, se vio obligada a condenar a la magia, como una práctica que se desvía de lo normalmente preestablecido para esa época, y que era opuesta a la verdadera fe, identificándola continuamente con algo que procedía del mismísimo Diablo.

Para muchos científicos la magia es un conjunto de convicciones supersticiosas que remiten a un estadio inferior de la cultura actual, típica de pueblos ancestrales o subdesarrollados, en donde, la credulidad, la inocencia y algún tipo de retraso social hicieron que la magia fuese el principal alimento del alma, ofreciendo soluciones a deseos e interrogantes que el hombre primitivo no alcanzaba resolver.

Existe también en la época contemporánea un individuo aficionado al ocultismo, para quien la magia remite a prácticas herméticas ambiguas y

románticas hechas en la oscuridad de la noche, a la luz de alguna vela aromática. El oscurantismo de la ignorancia permitió una defectuosa reinención de la magia, contando con una permisibilidad que une y mezcla áreas tan dispersas como el análisis del horóscopo con la piramidología, con la francmasonería, con las psicofonías, etc.

Pero en realidad la magia es una forma singular de plantearse las relaciones entre el hombre y el mundo, una cuestión del espíritu frente a las cosas. La magia substituiría a los dispositivos de la cultura por una realidad forjadora y operadora, capaz de restablecer la continuidad entre el hombre y la naturaleza. A partir de ahí se puede decir que la magia sería una maquinaria creadora de creencias y prácticas con las cuales el ser humano pretende intervenir en el determinismo de la naturaleza. Con la convicción de que se puede modificar o dominar a la naturaleza, el mago atrae ciertas potencias naturales (astros, tierra, viento, espíritus), por medio de conocimientos, técnicas o aptitudes especiales. La magia tiene el rol de “naturalizar” la estructura espiritual del mago, favoreciendo que su espíritu se confunda con el orden cósmico en un deseo de obedecer o hacer obedecer a las leyes del universo. Los deseos del mago de integrarse con el poder del universo lo impulsan a usar prácticas que no están libres de engaños, mentiras y embaucamientos. Dichas prácticas pueden convertir a su persona en la primera víctima de su arte simulador.

La magia, como el mito o la religión, enseña el esfuerzo humano por ordenar y controlar lo real y mantener una comunicación con el universo, al cual se escucha y se contempla como portador y receptor de mensajes eficaces. Es más, la magia expresa la voluntad humana de no romper los lazos que en un momento inicial hacían del hombre y del universo una cosa única.

La magia, el mito y la religión son inseparables. No se puede contemplar el mundo del mito sin sus seres mágicos (titanes, dioses, hadas, espíritus y demonios), o a la religión sin aludir a su categoría curativa milagrosa, como tampoco se puede pensar en la magia sin ubicarla en un pasado fantástico, o pretender obrar mágicamente sin una fe previa. La magia implica el desencadenamiento de unas fuerzas parecidas –o incluso iguales-



que la religión y el mito; además, se rige por las mismas actitudes colectivas que la religión y el mito. Claude Lévi-Strauss profundizaba en las múltiples conexiones entre la esfera de la magia y de la religión:

*“Si, en cierto sentido se puede decir que la religión consiste en una humanización de las leyes naturales y la magia es una naturalización de las acciones humanas [...]. El antropomorfismo de la naturaleza - que es en lo que consiste la religión - y el fisiomorfismo del hombre - por medio de lo que definimos la magia - forman dos componentes dados, de lo que solo varía la dosis... Cada uno implica al otro. No hay religión sin magia, ni magia que no contenga al menos un gramo de religión.”<sup>167</sup>*

Por su parte, el mito precede a la magia, al mismo tiempo que se va desarrollando junto a ella. La magia, según Walter Otto, “depende de un mundo poblado de fuerzas misteriosas”, mientras que el mito “está llamado a servir a un Ser sustancial de la tierra y de las estrellas”<sup>168</sup>. El pensamiento mágico es anterior al pensamiento mítico, puesto que la plasmación del relato mítico sucede a la vista de la práctica mágica. El mito concentra y guarda la acción mágica en hechos, imágenes y palabras con el propósito de despertar la fuerza generatriz de la magia. De esta manera, la magia irrumpe en la realidad cada vez que se escucha al mito.

Esta simbiosis entre la magia, el mito y la religión se percibe en las obras de Giordano Bruno y de Matthew Barney. Giordano Bruno dedicó varios tratados sobre la magia, él incluso llegó a nombrarse mago. Como en otras cuestiones que el filósofo investigó durante su vida, cabe esperar que también la magia fuera vista desde una perspectiva diferente. Sabemos que, para Giordano Bruno, el arte de la memoria constituye un pilar fundamental de su

---

<sup>167</sup> LÉVI-STRAUSS, Claude. *El pensamiento salvaje*. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1988, pág. 227.

<sup>168</sup> OTTO, Walter Friedrich. *Dionisio: mito y culto*. Siruela, Madrid, 2006, pág. 34.

filosofía, y que, todo su pensamiento se tiñe de mecanismos mnemónicos, de ahí el hecho que al tratar sobre otra disciplina no le impidiese moldear la magia a la memoria.

Del mismo modo, el artista Matthew Barney propone una fusión que elimina las fronteras entre el mito, la magia y la religión. Las tres se engloban entre sí, sin pretender encontrar diferencias, más bien aspiran a un enlazamiento que conduzca, una vez más, hacia una unidad entre el hombre, el universo y las acciones que sirven de intermediarios entre ellos.

### 5.1. MAGIA Y NATURALEZA: ENTRE DEMONIOS E HÍBRIDOS

Para Bruno, la materia artística - la creación - es la misma que el movimiento perpetuo del universo. El universo se mueve y respira mediante la materia. La materia es infinita, y se encuentra bajo el signo de la confusión, de la no diferenciación. Macho y hembra existen dentro de ella. Es la contenedora de la unidad, es la infinita diversidad. Bruno personifica a la materia, asignándole un intelecto, animando al espacio infinito con luces inteligentes. La nada gana la calidad de lugar. Las multitudes de especies, el hombre, los planetas, los demonios y los ángeles, forman parte de este lugar y lo representan. Como señala Gómez de Liaño, en su introducción del libro *Mundo, magia y memoria* de Bruno, se percibe un cambio en su terminología porque la magia viene a ser en Bruno la aplicación de su filosofía, si es que su filosofía no era más que la proyección filosófica de su magia.<sup>169</sup> En el tratado *Sobre Magia*, Bruno junta su metafísica con la cosmología y con su magia, a fin de facilitar la tarea del mago para descubrir los lenguajes secretos de los múltiples mundos del universo infinito y vincular estos lenguajes en la unidad absoluta e inefable. Estos mundos presentes en *Sobre Magia* están catalogados y divididos en divino o arquetípico, intermedio o matemático y el natural. Todos ellos están mutuamente influenciados y vinculados, de tal manera que

---

<sup>169</sup> BRUNO, Giordano. *Mundo, magia, memoria*. Taurus, Madrid, 1987, pág. 21-45.

eslabonan a la parte con el todo, a lo inferior con lo superior, ya que Dios desciende a través del mundo al animal, pero el animal asciende por el mundo a Dios. Exactamente esta unidad, entre los espíritus individuales con el espíritu del universo, hace posible la realización de los designios mágicos. Estas correspondencias entre la materia y Dios son la base de la magia, conocimiento sin el cual el mago no podrá avanzar en su labor de crear vínculos e identificar mundos y demonios. Por un lado el mago debe conocer el estado de la materia y por otro, debe conectar su mente al espíritu universal.

El mago desempeña dichas tareas por dos prácticas: conocimiento de los demonios y creación de vínculos que unen los distintos mundos. Los demonios para Bruno, no son necesariamente maléficos, como en el caso del Diablo en la religión cristiana, sino que, respetando la identificación griega, emplea el término “demonios” para referirse a todo aquello relacionado con los espíritus, sean estos dioses, ángeles, fantasmas, etc. Conocer a los demonios, significa para el mago saber presenciar, advertir y captar apariciones. El demonio, al mostrarse al mago, accede a entregarle a este último sus capacidades y poderes. El mago, como hábil conocedor y practicante del arte de la memoria, absorbe y guarda en su mente las obras de los demonios, pudiendo obrar maravillas.

Mediante varias clasificaciones, el mago de Bruno conoce y organiza a los demonios desde su sustancia, pasando por su especie y las “necesidades” del demonio, a aquellos espíritus que dominan una época. Sobre la sustancia, Bruno nos dice si es corporal o no y si lo es hace suposiciones sobre los elementos que la constituyen.

Siguiendo a sus antecesores (San Agustín, Lactancio, etc.), Bruno atribuye a los demonios un cuerpo hecho de fuego o de éter. Éstos son materiales volubles, sutiles y animados, lo que los convierte en los elementos idóneos para hablar de la naturaleza caprichosa y cambiante de los demonios. En cuanto a las diferentes especies de demonios, Bruno distingue siete tipos de demonios: 1) ígneos, 2) etéreos, 3) aéreos, 4) acuáticos, 5) terrestres, 6) subterráneos y 7) lucífugos (Figs.106, 107, 108, 109). Pero estas diferentes naturalezas pueden aparecer en el mismo demonio, lo que hace presente su

esencia cambiante y ambigua. La identidad mágica se transforma con suma facilidad y naturalidad, todo puede ser todo, al contrario de la estructura de la identidad moderna, en donde lo amorfo está medido, distribuido y ordenado. Se necesita concretar para poder controlar. Por eso, cuando el artista Matthew Barney une, combina y fusiona objetos con sujetos, materia con espíritu y no asigna una única “imagen”, invoca esa cualidad perdida de la magia de acceder a un mundo de transparencias, en donde lo que se ve rebasa a lo que se mira<sup>170</sup>.

Bruno también habló sobre las necesidades de los demonios. Existen los superiores o dioses que son autosuficientes. Aristóteles, mucho antes que Bruno, señalaba la falta de alguna necesidad por parte de los dioses. Después, en un nivel más bajo, están los que se alimentan de himnos y plegarias. Los siguen los que tienen preferencias por el gusto y el olfato, estos se encuentran en la jerarquía más baja. Bruno se apunta a la opinión generalizada sobre la superioridad del oído sobre el gusto y el olfato. Algo más complejos son los demonios de las enfermedades, que actúan en ciertas épocas con una despiadada energía, provocando pandemias, como por ejemplo la lepra, la sífilis, etc. La preferencia por ciertas épocas, culturas o regímenes constituye otra clasificación de los demonios. Estos expresan sus gustos por diferentes momentos históricos y espaciales, salvaguardando la existencia de civilizaciones, de las ideas y del espíritu que conforman una determinada época. Todas estas clasificaciones son el intento sobrehumano del mago por poner en cierto orden las descripciones de los demonios. Y ningún detalle se le puede escapar, porque todo resulta fundamental para elaborar el código oculto del mundo.

---

<sup>170</sup> *Ibidem*, pág. 21-45.



Fig.106. El Hombre doble ígneo. Ilustración del libro *Splendor Solis*. 1532-1535.



Fig.107. Demonio aéreo. Wenceslaus Hollar. *El basilisco y la comadreja*. (1607-1677)

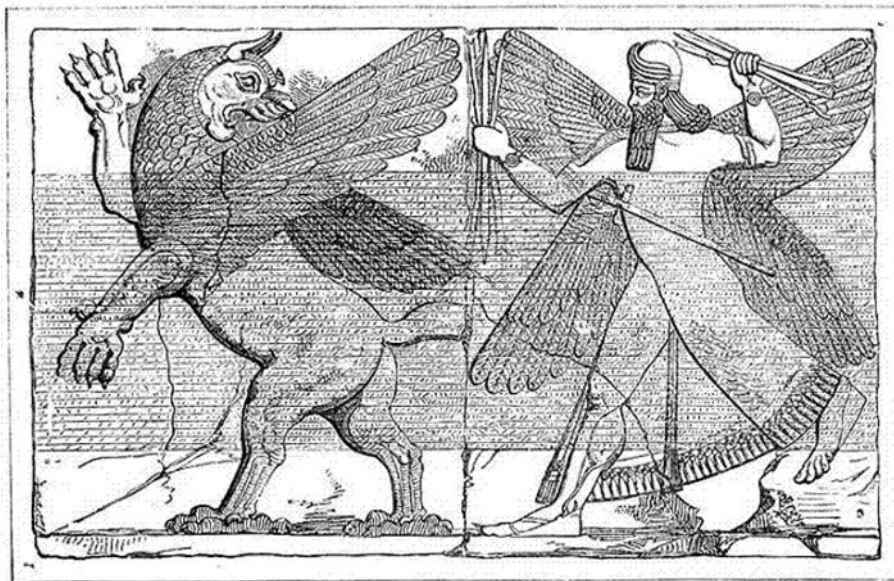


Fig.108. Demonio acuático. Marduck contra Tiamat. Relieve asirio.



Fig.109. Demonio terrestre. Titivillus, demonio de los calígrafos. Serigrafía del siglo XVII. Alemania.

La meticulosidad de Bruno a la hora de ordenar los conceptos nos envía, una vez más, a la obra de Matthew Barney, un artista-mago, un “encantador de demonios”, que posee la habilidad de inventar, multiplicar y mezclar diferentes ámbitos de una múltiple realidad dando un resultado de lo más interesante. ¿Acaso los personajes de Barney no nos recuerdan a unos demonios? La ambigüedad tan característica de los personajes (el Candidato, el Gigante, las hadas, la mujer guepardo), la continuada metamorfosis a la que están sujetos y la facilidad de estos de moverse por los distintos planos del mundo circundante, hacen que los personajes de Barney puedan ser vivos reflejos de los demonios de Bruno. Tanto en la forma de mostrar las cosas – la estética - como en los conceptos que maneja, Barney se apoya continuamente en una imaginación híbrida, que bien podría hacer referencia directa a la idea de imaginación de Bruno, la que nos presenta a la imaginación como a un elemento de unión e interrelación entre los diferentes ámbitos del conocimiento humano.

Hemos comentado en capítulos anteriores, como Matthew Barney explora las fronteras entre lo humano y lo animal, así como entre lo humano y lo tecnológico, creando una serie de híbridos parcialmente humanos que llegan a constituir su propio universo mitológico. Este universo híbrido de Barney se instaaura perfectamente dentro de los marcos de la civilización actual, ya que la sociedad de hoy día representa una concentración de conceptos de género, raza, clase y roles sociales sin llegar a una unidad homogénea. Las altas tecnologías, los medios de comunicación y las redes sociales, sumamente presentes de los últimos años, han instaurado un nuevo sentido de la homogeneidad y de la subordinación de la parte al todo, desafiando dualismos antropológicos (mente/cuerpo, realidad/apariencia, total/parcial, Dios/hombre, etc.) y disipando la separación formal entre lo orgánico y lo tecnológico, entre la máquina y el organismo. Y, como consecuencia existe, como nunca, una preferencia y un consumo en las masas, por un producto a caballo entre la fantasía, la magia, la mitología y el futurismo, astutamente hecho muy digerible para la digestión del individuo de hoy.

Ese lenguaje remoto y extraño que se identifica con los mitos lo presenciamos vivamente en el *Ciclo Cremaster* de Matthew Barney. Existe una

especial fusión entre el hombre y su entorno, una relación que también se encuentra en los pueblos primitivos. Dentro del *Ciclo Cremaster* notamos la continua presencia de fantásticos personajes a caballo entre criaturas mitológicas e invenciones propias. Recordamos también que Giordano Bruno en sus ruedas de la memoria utilizaba imágenes mitológicas que tomaba prestadas del repertorio creativo de pintores conocidos o fabricándolas él mismo. Volviendo a Barney nos adentramos en una imaginación prodigiosa que nos trasporta a tiempos inmemoriales, con gigantes que luchan por la supremacía de la tierra en *Cremaster 3*, a los espíritus del agua del *Cremaster 5* y a las hadas que son parientes de las ovejas mágicas en *Cremaster 4*. Sin embargo, el mundo mágico no es un terreno virgen para Barney, puesto que, antes de embarcarse en un proyecto de tal envergadura como el *Ciclo Cremaster*, él había tocado el tema en un video corto llamado *Drawing Restraint 7* en 1993 (Fig.110). Este mundo preliminar al *Ciclo*, se puede interpretar retrospectivamente como un pequeño adelanto, una anunciación a lo que iba ser una explosión de fantasía dentro del proyecto *Cremaster*.

Comenzaremos por decir que, en dicha creación, Barney realiza un viaje dentro del mundo mitológico griego, una perfecta excusa para inaugurar un nuevo vocabulario estético dentro de su producción artística, dejando atrás la concepción visual de sus anteriores vídeos<sup>171</sup>. Rinde homenaje a criaturas fantásticas híbridas - dos sátiros<sup>172</sup>, dentro de una limusina, inmersos en una especie de duelo de soberanía y un “crio” sátiro, aun sin sexo, que está conduciendo la limusina e intenta enloquecidamente morder su propia cola (Fig.111 y 112).

---

<sup>171</sup> Drawing Restrain II, 1988; Field Dressing, 1989; Blind Perineum, 1991; Mile High Threshold: Flight with the Anal Sadistic Warrior, 1991; Ottoshaft, 1992. La idea que obsesiona a Barney y que la desarrolla en los videos mencionados, es que una forma no se materializa o no evoluciona si no experimenta algún tipo de resistencia en su proceso.

<sup>172</sup> El sátiro (en griego Σάτυρος, Sátyros) es una criatura de la mitología griega de género masculino, alegre, picara, relacionada con la potencia sexual, que formaban parte del cortejo que acompaña al dios Dionisos en sus andanzas por los bosques y montañas. Pueden estar también asociados al dios Pan. Se les representa bajo la forma de mitad hombre mitad carnero, con cuernos en su cabeza, nariz chata, abundante cabellera, y con una erección permanente. A menudo llevan pieles de animales, de pantera (atributo de, por ejemplo, Dionisos). PARADA, Carlos, *Genealogical Guide to Greek Mythology*, Astrom Editions, Jonsered, 1993.



Barney juega con el binomio espacio-tiempo y comprime toda la acción del vídeo dentro de una noche (tiempo) y dentro de un interior azul en una lujosa limusina (espacio). El coche viaja por los puentes y túneles que unen la isla de Manhattan con las tierras de alrededor<sup>173</sup>.

La isla de Manhattan se despoja de las restricciones de su superficie y aparece como un espacio fluido entre el mundo terrestre y el dominio de los dioses. Es interesante constatar, que Barney prefiere como hábitat de sus criaturas la gran metrópolis neoyorquina, y no se decanta por manufacturar un escenario fantástico, lo cual no dejaría de ser algo postizo, aun empleando la mejor tecnología. Destacamos esto porque parece ser una constante dentro de sus estrategias creativas. Barney pocas veces ha recurrido a la utilización de los efectos especiales para engendrar algo. Dentro del *Ciclo Cremaster* existe un solo ejemplo en este sentido, la recreación del Gran Tabernáculo Mormón en *Cremaster 2*, mientras que el resto de las localizaciones en su obra han sido reales.



Fig.110. *Drawing Restraint 7*. El joven Satiro. 1993

---

<sup>173</sup> La limusina hace un circuito y pasa por Queensborough, George Washington, Brooklyn, Manhattan, Midtown y Holland.



Fig.111. Drawing Restraint 7. La lucha entre los dos sátiros dentro de la limusina de color azul.



Fig.112. Drawing Restraint 7. Detalle de la lucha de los dos sátiros.

Estas criaturas fantásticas nos recuerdan a otros personajes mitológicos griegos. Nos estamos refiriendo al barquero de Hades<sup>174</sup>, el llamado Caronte<sup>175</sup> y a las almas de los muertos que transportaba al otro lado del río Aqueronte hacia las profundidades del reino del dios de la muerte. Sin embargo, no estamos viendo a unas almas perdidas sino a unos seres mágicos poderosos que no pertenecen a ningún mundo en concreto. Los sátiros son seres en donde el acto de fusión no se ha completado. Estos especímenes representan el desorden germinal y son un continuo recuerdo de que existe caos por debajo del espectro de la realidad organizada. Se mueven dentro de dos mundos, es decir, por los puentes y los túneles, y por eso Barney simula un viaje en la limusina, por los puentes que separan y juntan a la isla de Manhattan, con las restantes tierras que la rodean.

El sátiro más conocido de la mitología griega es Pan, dios de la fertilidad y del frenesí carnal, quien junto a Dionisos se asocia al abandono orgiástico y al deseo no reprimido. Según Barney, el dios Pan “es la raíz del pánico”, porque te lleva a Dionisos pero te otorga un segundo antes del desenfreno total, un segundo de malestar emocional, que pone en dudas tus futuras acciones. Desde el punto de vista etimológico la palabra pan es la forma neutra de la palabra griega *pas* que significa el Todo. En este contexto, como bien apunta la crítica Nancy Spector, se sugiere un mundo en los límites de la realidad, un mundo que es moldeable, en donde las barreras entre los objetos y los seres se esfuman, y las diferencias dejan de existir. Podríamos declarar a Pan dios de la regresión, de la marcha atrás hacia una realidad neutral, hacia un tiempo fuera del tiempo, donde el mito aún no ha sucedido; una fase parecida a la del ser andrógino del *Cremaster 1* que se encuentra en perfecta unión con el mundo externo y en donde la decisión de convertirse en algo preciso no se encuentra.

---

<sup>174</sup> Hades, hermano de Zeus, es el dios de las tinieblas en la mitología griega.

<sup>175</sup> Caronte era el encargado de guiar a las sombras errantes de los difuntos recientes de un lado a otro del río Aqueronte. Debían de llevar consigo un óbolo para pagar el viaje, razón por la cual en la Antigua Grecia los cadáveres se enterraban con una moneda bajo la lengua. Aquellos que no podían pagar tenían que vagar cien años por las riberas del Aqueronte, hasta que Caronte accedía a portarlos sin cobrar. PARADA, Carlos, *Genealogical Guide to Greek Mythology*, Astrom Editions, Jonsered, 1993.

Si antes hemos otorgado a Pan el poder de la regresión y del pánico, podemos interpretar una doble lectura dentro de la relación con el *Ciclo Cremaster*, puesto que la marcha atrás, el no encuentro con el destino predeterminado, nos recuerda al intento del protagonista del *Cremaster 2*, el asesino Gary Gilmore, por evitar su muerte, dando pasos hacia un tiempo que no le pertenecía, buscando el reencuentro con su presunto abuelo, el mago Harry Houdini.

Dentro del video *Drawing Restraint*, los sátiros adultos se entregan al acto creativo. La acción es peligrosa porque los sátiros invaden el terreno de los dioses -el de la creación- lo que puede conllevar consecuencias fatales para los dos seres. Barney, una vez más aboga por la analogía, puesto que mediante los actos a seguir de los sátiros, nos introduce en otro mito griego. Los sátiros, como prueba de arrepentimiento y castigo por haber desafiado a los dioses (por crear), unen sus tendones de Aquiles y empiezan a despellejarse entre sí. Esta acción se enlaza con la historia de otro sátiro, Marsia<sup>176</sup>, quien soportó la amarga venganza de Apolo (Dios de las Artes) por pensar que se podía comparar con los dioses (Fig.113).

Si tomamos esta parte del video como un anticipo del *Cremaster 3* podríamos afirmar con seguridad que tanto la ambición del Aprendiz, como la arrogancia del Arquitecto deberían ser castigadas, porque sus acciones revelarían al conservadorismo religioso unas conductas no dignas.

---

<sup>176</sup> El sátiro Marsia, personaje mitológico griego, reta a Apolo, dios de las Artes y de la luz, a un concurso de música, del cual el sátiro sale perdedor y como castigo por haberse atrevido a molestar al Dios, está despellejado en vida, dentro de una cueva y luego se le clava la piel en un pino, cerca del Lago Aulocrene (hoy día, el lago turco Karakuyu Gölü). En la Antigüedad, a menudo se hacía hincapié en la arrogancia de Marsia y la justicia de su castigo. No obstante, hay fuentes alternativas de esta historia, que establecen que no era realmente el sátiro Marsia quien cuestionó la supremacía del dios de las artes, sino que Apolo, rivalizo con Marsia, envidioso de la habilidad de este último por tocar la flauta. Por lo tanto, el sentido de arrogancia no sería necesariamente el tema de este cuento, sino más bien, la debilidad caprichosa de un Dios y su naturaleza igualmente débil en comparación a los seres inferiores a él. PARADA, Carlos, *Genealogical Guide to Greek Mythology*, Astrom Editions, Jonsered, 1993.



Fig.113. Tiziano. *El castigo de Marcia*. 1570-1576.

La interacción entre el mago (por una parte está el artista Barney, como creador de símbolos y su personaje El Mago – a quien el mismo Barney interpreta – una referencia directa al mago Harry Houdini; por el otro lado está el mago Giordano Bruno) y el mundo de los demonios o espíritus se hace con una “lengua de los dioses”, la cual se basa en imágenes de tipo emblemático, los jeroglíficos egipcios. Bruno, hablando de la lengua de los demonios, afirmaba que los caracteres egipcios se abren en imágenes que se expanden para contener las cosas pero que no anulan los efectos de la naturaleza. Se trataría de un lenguaje altamente visual, cargado de potentes imágenes sugestivas, tal como las emplea Barney en sus videos. Este lenguaje, para comunicarse con los demonios, se puede parecer, en la opinión de Gómez de Liaño, con la lengua armenica que Psellos les atribuía, con las que se podían

entender más allá de las diferencias de los idiomas<sup>177</sup>. En el caso de Barney, para poder superar las fronteras lingüísticas y evidenciar la multiculturalidad del *Ciclo Cremaster*, emplea, más que el diálogo, la música y el canto. La música y la edición del sonido tienen una importancia capital a la hora de crear y sostener los distintos ambientes presentados en las cinco partes del *Ciclo Cremaster*. De tal manera, el sonido melódico de la música nos acompaña y nos traslada al mundo lóbrego de los subterráneos de los rascacielos de Nueva York, al relieve rocoso de la Isla Man, a los puentes y edificios barrocos de Budapest, al misterioso dirigible de Goodyear y al estadio de fútbol de Ohio y a las llanuras irlandesas. La música es parte fundamental, estructuradora, marca el ritmo del *Ciclo* y llega a su punto culminante y máxima representación en el aria de la Reina en el *Cremaster 5*. La música es un elemento organizador y constitutivo del ciclo, ya que, a través de los sonidos, Barney es capaz de introducirnos y explicarnos de manera más efectiva su particular creación. Jonathan Bepler es el compositor de la banda sonora de todas las partes componentes del Ciclo, excepto la banda sonora del *Cremaster 4*, la cual es sumamente diferente del resto de la música del resto del Ciclo. Aparte de una breve partitura de música de gaita a principios y final del *Cremaster 4*, Barney no utiliza el sonido como elemento constitutivo, sino más bien como pequeño señalamiento, como un pequeño punto de color en una tela principalmente gris. Los únicos sonidos presentes son los sonidos de los motores de las motos, la brisa de las montañas y de las olas del mar, el zapateado del baile de *claqué* del Candidato y el sonido de la campana que hacen sonar las tres hadas pelirrojas. El trabajo de Bepler es sin duda un gran aliado y el acompañante perfecto de la imagen y acción del *Ciclo Cremaster*. Con su gran poder de adaptación, la música de Bepler crea y determina atmósferas tan ligeras, coloridas y alegres como las del *Cremaster 1*, como ambientes turbios, dolorosos, agobiantes y tenebrosos del *Cremaster 2*. Tanto los acordes joviales como los zumbidos prolongados que resultan desestabilizadores, ayudan a una mejor y completa percepción de la creación visual de Barney. Pero sin duda, la creación musical más redonda se encuentra en el *Cremaster 3*, en donde, las composiciones

---

<sup>177</sup> GOMEZ DE LIAÑO, Ignacio. *El idioma de la imaginación*. Tecnos. Madrid. 1992.

musicales originales (Bepler decidió simular los sonidos de la gaita utilizando los cables del ascensor a modo de harpa, y la apertura de la puerta del ascensor a modo del aire de los huecos modulares de la gaita), la intervención de la aria tenor Paul Prady y la composición de cuerdas, gaitas y sonidos puntuales de la secuencia del *slapstick*, terminan creando un sonido envolvente, serio y majestuoso. Con respecto al *Cremaster 5*, la misma estructura de aria operística marca la música de Bepler hacia una nota de trascendencia y majestuosidad orquestal. Bepler aprovecha la mismísima orquesta de la Filarmónica de Budapest para el acompañamiento orquestal de las arias que interpreta el personaje principal, la Reina de las Cadenas. De tal modo, la Reina de las Cadenas (Ursula Andress), cargada de emoción, recuerda cantando su apasionada y triste historia de amor con el Mago, evocando todas aquellas trágicas relaciones amorosas, desde las arias griegas hasta *Madame Butterfly*<sup>178</sup>. La alusión a esta última ópera resulta especialmente evidente por el empleo que hace Barney, en el reparto del cortejo, que acompaña a la Reina de las Cadenas, como el de las hadas acuáticas, de actrices de procedencia asiática.

Aparte de suscitar una experiencia estética, la música es una gran aliada en la transmisión de emociones, peticiones, sentimientos, ideas, circunstancias particulares o universales. Uno de los antecesores de Giordano Bruno, Marsilio Ficino, usaba la música como un medio para captar las influencias de los cielos, ya fuera para crear talismanes o para la mejora de los espíritus. En las ceremonias oficiadas para contactar con los planetas o con los espíritus, Ficino incluía canticos o himnos precisos a fin de entrar en contacto directo con los astros deseados. Él mismo, acompañado de su propia lira, cantaba himnos de Orfeo en tales ceremonias. Según Ficino ésta inocua “imitación” planetaria no tenía nada que ver con la adoración de los demonios. Respecto a Bruno, no hay datos concretos acerca de la utilización e implantación de la música en sus arquitecturas mentales, o para conectarse con la naturaleza y con Dios. Sin embargo, la música en la época de Bruno se basaba en la escritura mental,

---

<sup>178</sup> *Madama Butterfly* (título original en italiano) es una ópera de tres actos, con la música de Giacomo Puccini, inspirada en el cuento de *Madame Butterfly* de 1898 de John Luther Long. MARTIN TRIANA, Jose María, *El libro de la ópera*, Alianza, Madrid, 1992.

superando al signo gráfico, era una especie de “arte mágico de la memoria”. Y como el motor de la música era, y sigue siendo, la imaginación, puesto que la organización y distribución de la armonía, del ritmo y de la cadencia necesitan de un intelecto imaginativo para convertirlas en canto, la música pudo haber sido un instrumento eficaz, tanto, en la creación de imágenes potentes y sugestivas, dentro de la mente del mago, como en un medio directo para contactar a Dios, tal como lo hacía Ficino, mediante cantos e himnos. El sistema de Giordano es el de la música visual del alma.

## 5.2. EL VÍNCULO DE LOS VÍNCULOS: *VINCULUM VINCULORUM*

Como ya hemos señalado, la otra práctica del mago para conectar su mente al espíritu universal era el de crear vínculos. El vínculo universal que se debe tener en cuenta, es el que une al mundo divino con el intermedio, y con el natural. Volvemos a esta unidad animada, en donde el Todo está relacionado con la parte y viceversa, en donde, lo inferior es imagen de lo superior y en donde se maneja el mismo lenguaje, tanto para el macrocosmos como para el microcosmos. La mente humana usa el lenguaje del cosmos y funciona como el cosmos. El cosmos, en su infinita vastedad, funciona como una máquina perfecta y si la psique, emplea el sistema cósmico entonces también se puede unificar mágicamente el entendimiento humano.

Los cuatro rectores con los que Bruno pretende hacerse con la divinidad y convertir al ser humano en la propia divinidad, son: el Amor, el Arte, la Materia y la Magia. Al igual que su antecesor Raimundo Lulio, que denominó las virtudes divinas con letras, Bruno puso a estos cuatro términos, las cuatro letras del *tetragrammaton*<sup>179</sup> divino (Fig.114), pues a éste se llega por el amor

---

<sup>179</sup> La palabra Tetragrammaton procede del griego *Tetra* (cuatro) y *Gramma* (letra). *Ton* es el sufijo plural. Hace especial referencia al as cuatro letras que, en hebreo componen y expresan el concepto de Dios. Estas cuatro letras: Y, H, V, H (yod, hé, vau, hé) escritas en caracteres hebreos (de derecha a izquierda), se consideran la representación de la Divida Voluntad, la Creación, el Intelecto y la Acción. Como amuleto de protección, suele aparecer la palabra



heroico, por el arte de la memoria, por la materia infinita, por los vínculos entre los mundos y por la magia de la naturaleza y el entendimiento mágico.

En otra obra mágica llamada *De vinculis in genere* Bruno pone la fuente de los vínculos en la espiritualidad divina. Ésta se expresa por el vínculo del Amor y de la Belleza. Distingue los vínculos en función de los dioses o arquetipos que los domina. Los clasifica asimismo, atendiendo a los diferentes sentidos, según la imaginación y el entendimiento. Sin embargo, lo más relevante de este tratado, en la opinión de varios letrados, es el hecho de que Bruno erotiza la tarea mágica, ofreciendo un sexo al cosmos y a la espiritualidad. El mago vincula por la virtud del amor. Bruno reserva una gran fuerza al eros, porque según el filósofo, el vínculo del amor es el que preside todos los actos mágicos. El eros es el dueño de todo el mundo, ya que incita, dirige y regula a toda persona. Todos los demás vínculos se reducen a éste, ya sea porque dependen de éste, o porque se reducen a éste.



Fig.114. Tetragrammaton divino.

---

inscrita dentro de un círculo que, a su vez, engloba la figura de un pentagrama (estrella de cinco puntas) o a veces también de un hexagrama (estrella de seis puntas, conocida también como la estrella de David o el sello de Solomon). Cuando la estrella es de seis puntas (dos triángulos entrelazados), su símbolo recoge la idea de la unión del hombre con la Divinidad: el triángulo que apunta hacia arriba simboliza el esfuerzo humano de superación, es decir, su trabajo evolutivo, y el triángulo que apunta hacia abajo representa la providencia y la ayuda de Dios.

Cuando Bruno se refiere a la Belleza como vínculo de la espiritualidad divina, la abarca en su sentido más amplio. Bruno entiende los diferentes puntos de vista acerca de lo que es considerado bello, y apunta más hacia una correspondencia secreta, entre el enamorado y el objeto de su amor sin regirse por los cánones de belleza preestablecidos.

Este vínculo se da por la fantasía, puesto que la imaginación ejerce una gran fuerza en el sujeto, determina la afectividad e induce al sujeto al goce. El sentido de la vista tiene un rol decisivo en este proceso, de ahí que “las fascinaciones activas y pasivas nazcan de los ojos y por los ojos entren;”<sup>180</sup>

Volviendo a la fuerza extraordinaria del eros, Bruno postula que nadie se puede librar de su ciclo mágico. Toda persona o es manipulada o manipula. El mago, con sus continuos ejercicios de memoria, imaginación, vínculos y conocimientos, debe controlar su fantasía y despojarse de su amor propio para quedar completamente invulnerable ante cualquier sentimiento ajeno. Su labor es buscar los indicios, que permitan integrar en una categoría al sujeto que se quiere vincular, y curar al sujeto enfermo a través de una reforma de la mente, vinculando al paciente con los tres mundos: el divino, el intermedio y el natural. Según Ioan P. Culiano, Bruno pretendía con este tratado mágico instruir al mago, para poder manipular a los individuos según sus disposiciones afectivas, enseñar al mago aprendiz cómo controlarse y defenderse de las influencias nocivas del eros y cómo curar a un paciente víctima de un poderoso hechizo erótico<sup>181</sup>.

Al mismo tiempo Bruno enuncia ciertas reglas por las cuales se debe controlar la sexualidad. Existen pasajes en los cuales Bruno habla claramente sobre la masturbación. Sin embargo, estos fragmentos son muy lapidarios, tratándose de algunas frases salpicadas en el contexto general de la obra, tal como:

---

<sup>180</sup> BRUNO, Giordano. *Mundo, magia, memoria*, Taurus, Madrid, 1987.

<sup>181</sup> CULIANO, Ioan. *Eros y magia en el renacimiento*, Siruela, Madrid, 1999.

*“La eyaculación del semen relaja los vínculos, mientras que la retención los fortalece. Aquel que quiere(a) vincular debe desarrollar los mismos afectos que aquel que tiene que ser vinculado. Por esta razón, cuando durante los banquetes o después de los banquetes estamos enardecidos, Cupido penetra en nosotros. Ve. La continencia es el principio del vínculo, la abstinencia precede al hambre y ésta lleva las vituallas... Los vínculos de Cupido, que eran fuertes antes del coito, han disminuido después de la eyaculación moderada del semen, y los fuegos son templados, aunque el objeto atractivo no haya dejado de existir.”<sup>182</sup>*

Bruno pretende, con lo citado anteriormente recomendar la continencia al operador (mago) y, al mismo tiempo, seguir deseando con ardor al sujeto. El mago, para desarrollar un efecto en un sujeto, es decir, vincularlo, debe primero experimentarlo en sí mismo, de esta forma el mago se asegura que dicho efecto se transmitirá hasta la imaginación de su víctima. No obstante, el operador debe cultivar cuidadosamente la pasión, que desea inculcar a su objeto del deseo, y a su vez, se auto-prohíbe llegar a satisfacer el deseo, porque esto disminuiría la fuerza de los vínculos. Lo que propone Bruno puede parecer inaudito, pero como asegura Culiario, la doctrina que unía la contención de la esperma del operador con las capacidades mágicas de éste, ya se describían en la medicina de la antigua Grecia, en las prácticas de los taoístas para preservar su vitalidad y longevidad, y en los yoguis tántricos de India para despertar el potencial energético cósmico<sup>183</sup>. Como sigue señalando este autor, resulta muy particular el hecho de que Bruno solamente trate sobre la continencia física y no psíquica también. Recordamos que Bruno aconseja crear imágenes que sean sorprendentes y voluptuosas, aptas para influir en la mente del sujeto, porque una memoria artificial no puede existir sin imágenes cargadas afectivamente. También todo cuando se entiende y se contempla pasa por las puertas de la imaginación emocional. Bruno propone al mago un proceso un tanto contradictorio, por un lado el mago debe despojarse de sus fantasías, de su

---

<sup>182</sup> *Ibíd.*, pág. 143-144.

<sup>183</sup> *Ibíd.*

amor propio, para no ser víctima de sus propios métodos, y por otro lado el mago debe crear un imaginario fantástico, lleno de pasiones extraordinarias, siempre y cuando éstas sean estériles y el mago se pueda desvincular de ellas. Lo que interpretamos de este método, es que Bruno exigía al operador un gran poder de discernimiento: al mismo tiempo debía de ser completamente indiferente ante cualquier pasión, como ser creador de pasiones. Bruno expresa estos estados opuestos por el oxímoron en su poesía, así como por la adherencia de imágenes y símbolos opuestos.

### 5.3. LA POTENCIA REPRESIVA DEL MAGO

El mago es el hombre sabio que conoce y maneja los poderes del universo, que manipula a sus semejantes y asume el control de su propio cuerpo. Tanto para Bruno, como para Barney, el mago debe contenerse y vigilar por su salud mental y física. Sin dejar lugar a duda, Matthew Barney siente una especial predilección por el Mago, al haber encontrado en la figura de Harry Houdini una especie de alter ego suyo<sup>184</sup> y por el control que éste último tenía sobre su propio cuerpo. Harry Houdini simboliza en la visión de Barney las prácticas heréticas, rechaza la diferenciación, buscando en su lugar sellar y transformar su cuerpo mediante una disciplina extrema. Sin una resistencia auto impuesta, no puede haber acto creativo puro. Las conocidas metamorfosis de Houdini – escapando de jaulas, cajas selladas, esposas y cualquier otro tipo de ataduras - eran en realidad el resultado de un riguroso

---

<sup>184</sup> Matthew Barney reconoce en la persona del mago Houdini, una encarnación de sus intereses fundamentales, acerca del uso del cuerpo y de la mente en el acto creativo. El artista siente admiración por el control del cuerpo, la disciplina y la resistencia que demostraba el mago, en sus actos escapatórias. Para Barney, el mago Houdini es el símbolo de la introspección, que lucha por conseguir el poder y el control absoluto. Es el personaje de la “contención positiva” (The Character of Positive restraint) y se encuentra en oposición con otro particular personaje – Jim Otto, legendario jugador de fútbol americano – él cual, para Barney, representa la contrapartida de Houdini. SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2002.

proceso de preparación psíquica y física, junto con una particular intuición, sobre el significado y vida de las cosas y objetos que le encadenaban (Fig.115).

Houdini opera a través de un proceso de interiorización de las cosas, de la introspección y el continuo ejercicio de la fuerza de voluntad. Al mismo tiempo, el mago Harry Houdini es el exponente de la dimensión psicosocial de la práctica deportiva de alto rendimiento, en donde la competición, la exhibición y la adulación van asociadas en la cultura occidental con la identidad masculina. En cierto modo, Houdini fue un precursor de la autopromoción o de la publicidad: aumentaba y mejoraba la imagen y percepción de sus hazañas, tanto antes como después de haberlas realizado, alcanzando cotas cada vez más altas<sup>185</sup>. Era un gran creador de expectativas: la sensación de peligro inminente era tan poderosa en cada uno de sus números, que el espectador presente se involucraba hasta tal punto que deseaba en la misma medida el éxito y el fracaso del mago.

Igual que el mago de Bruno, el mago-atleta de Barney debe suprimir cualquier impulso ajeno al de alcanzar su propósito físico. La libido, la necesidad de sociabilidad, etc., deben ser reprimidos para que la psique y el cuerpo del mago-atleta pueda alcanzar el máximo rendimiento (Fig.116).



Fig.115. Harry Houdini colgado de un arnés, después de haberse liberado de una camisa de fuerza. 1916.

---

<sup>185</sup> Houdini recurría con asiduidad a la táctica de autopromoción. Solía presentarse ante las delegaciones de autoridad de una ciudad junto a un grupo de periodistas. Proponía su reto, que era publicado en los periódicos y comentado en la ciudad. Realizaba el espectáculo y, cuando conseguía liberarse, su hazaña obtenía nueva promoción en la prensa.

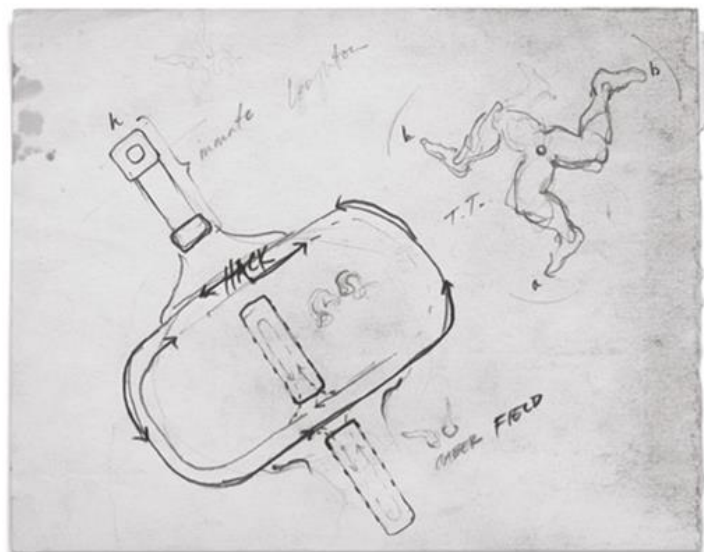


Fig.116. Dibujo preparativo del *Cremaster 4*.

Para Barney la actividad competitiva en sí es menos importante que el proceso de acumulación, depósito y liberación de la energía del operador<sup>186</sup>. La represión resulta creativa, porque la suspensión o el retraso del acto se imponen ante la psique y ante el cuerpo, como una limitación que amplifica y prolonga el deseo. El Marqués de Sade ya señalaba que, para incrementar el deseo no existe otro método más efectivo que limitarlo<sup>187</sup>.

El mago de Bruno es un buen conocedor del universo, de los vínculos que dirigen el universo, de su propio cuerpo y mente. Pareciera que es un ser racional, objetivo y científico, cuyos profundos conocimientos le iluminan el camino hacia la divinidad. Por su lado, el mago de Barney (e implícitamente el artista-mago Barney) presenta una cualidad, que aunque no es incompatible con el método del mago de Bruno, sí ofrece, una vía alternativa hacia un mismo objetivo. El mago barneano se decanta por contención y por la intuición, más que por la comprensión. Mediante la cohibición, Barney obliga al cuerpo del mago a auto encerrarse, dominar la voluntad del deseo, por la voluntad del control físico. Según Barney, si el duelo entre el deseo y la

<sup>186</sup> HELFAND, Glen, "Fully pumped for fame: Artist/jock Matthew Barney works out at SFMOMA," SF Weekly, San Francisco, 22 Enero 1992, p.19.

<sup>187</sup> SADE, Marques de. *Los 120 días de Sodoma, o, la Escuela de libertinaje*, Tomo, México D.F., 2002.

disciplina se produce varias veces, surge del cuerpo controlado un “algo” que tiene límites pero no forma concreta<sup>188</sup>. Ahí surge su emblema de mago, su símbolo, su blasón, que simboliza el poder represivo del mago y su potencial creativo, el símbolo del *Ciclo Cremaster*. Dentro de este blasón – una elipse cortada por la mitad por una barra - se concentra toda la concepción de Barney, todo su poder. De alguna manera, el mago de Barney alude al poder chamánico y terapéutico de su arte. No pretende manipular a la sociedad con fines egoístas. Desde este punto de vista, está muy en la línea humanista de Bruno. Pero a diferencia del mago de Bruno, muy consciente de los poderes que maneja, el mago de Barney es más intuitivo y absorbe la información exterior a través de la contención, más que por la comprensión. Barney habla de que realmente él, como artista, rechaza la total comprensión, por el deseo de no elucidar y delimitar el misterio o la magia de las cosas<sup>189</sup>. Así pues, la comprensión parece como una barrera hermética que fija, establece y detiene, mientras que la contención mantiene y desarrolla con libertad cualquier actividad cerebral. Este planteamiento está muy en la línea del pensamiento de David Guttman, autor del libro *La transformación: deseo y liderazgo en la vida y en las instituciones*<sup>190</sup>. En dicho trabajo asemeja a la contención con un río que fluye libremente, cuyo fin no se alcanza a ver. La comprensión, en contraste, es el lago en donde desemboca el río. De alguna manera, la comprensión obstruye, bloquea y estanca la creatividad, genera inhibición y terquedad, mientras que la contención asegura una calma, una determinación y, al mismo tiempo, incrementa la creatividad y produce la innovación. De ahí, que la contención, no solamente es una fórmula para mantener el vigor erótico, sino también, para liberar el pensamiento de las conjeturas del conservadurismo dogmático.

---

<sup>188</sup> GOODEVE, Thyra Nicholas. *Travels in Hypertrophía*, Art Forum Internacional, Vol.33, and N ° 9, 1995. (<https://www.questia.com/magazine/1G1-16967995/travels-in-hypertrophía>)

<sup>189</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=VJfl1LRK0tc&feature=shre>

<sup>190</sup> GUTTMANN, David, ANTRAZYT, IARUSSI, Oscar. *La transformación: deseo y liderazgo en la vida y en las instituciones*, Icaria, Barcelona, 2004.

#### 5.4. LA METAMORFOSIS DEL MAGO

Barney, en el afán de unir y fundir los elementos seleccionados, busca la relación entre Gilmore y Harry Houdini. Esto se da por la certeza que tenía Gilmore de que era nieto de Houdini, certeza, que se basaba en las afirmaciones de la abuela de Gary Gilmore, Baby Fay La Foe, quien había asegurado haber mantenido relaciones sexuales con el famoso mago húngaro, lo que lo convertiría en abuelo del asesino. Los mormones dan una importancia capital a la familia y al árbol genealógico, y piensan que se pueden reunir con su familia inmortal, desde allí, se podría entender por qué Gilmore busca reunirse con Houdini. Para Gary Gilmore, su presunto abuelo Harry Houdini, representaba la misma personificación de la autodeterminación. Sentía una especial admiración hacia Houdini, como individuo capaz de dirigir su destino, evitar lo inevitable y controlar el arte de la metamorfosis de uno mismo. Implícita durante todo el *Cremaster 2*, la metamorfosis del mago se produce al final del video. Simulando los espectáculos de Harry Houdini, Barney ubica al mago escapista en la sala de exposiciones de la Exposición Mundial de Chicago de 1893, inmerso en su actuación (Figs.117 y 118).



Fig.117. *Cremaster 2*. Fotogramas de Harry Houdini preparando su acto escapista.





Fig.118. *Cremaster 2*. Fotogramas del encuentro de la abuela de Gary Gilmore con el famoso mago.

Houdini pretende metamorfosearse en mujer, porque solamente al transformarse en abeja trabajadora o en la misma abeja reina<sup>191</sup>, el mago será capaz de superar su condición de hombre zángano, destinado a morir tras copular. Al transmutarse de varón a mujer, Houdini cambia el principio activo<sup>192</sup> -lo susceptible a la transformación y a la muerte - por el principio pasivo - *el topos*, la matriz, la resistencia, característica designada a la mujer. Deja de ser el protagonista, el héroe, para convertirse en el oponente, en el obstáculo<sup>193</sup>. La figura del mago desaparece, al metamorfosearse en el objeto de su deseo, del cazador a la caza, con la diferencia notable del mito de Acteón, presente en los *Heroicos Furores*, que esta caza es la misma naturaleza y no un

---

<sup>191</sup> Nancy Spector parafrasea a Barney, estos comentarios han sido sacados de las notas sin publicar del *Cremaster 2*, a los cuales Spector tuvo acceso.

<sup>192</sup> Característica arquetípica del héroe mitológico masculino.

<sup>193</sup> En la mitología greco-latina el personaje activo, el héroe masculino, y los obstáculos a los cuales se debe enfrentar y superar en su viaje de iniciación, en muchos casos son definitivamente femeninos. Sean monstruos, dioses, magos o simplemente humanos los “malvados” son de hecho malvadas. Ellas son las que traen las maldades y se encargan de embrujar, vengar, destrozar, derrumbar y asesinar a los hombres varones y a su civilización. Por nombrar algunas de las maléficas del mundo griego antiguo están: la caja de Pandora, contenedora de todos los males de la Tierra; la terrorífica Medusa, mitad mujer mitad serpiente; La Esfinge, otro híbrido mitad mujer mitad león; las famosas Sirenas, quienes con su canto ahogaban a los marineros; la Quimera, las Furias, las Harpías, la bruja Circe, Medea, la diosa Hera, etc.

mero elemento de ella, puesto que, como ya hemos afirmado, la mujer se transforma en el paisaje, en el topos que alberga a los percederos hombres.

Teniendo como modelo a su abuelo, Gary Gilmore aspira a ser aprendiz de mago y deshacer lo predeterminado de su vida. Al desear escapar de su destino, Gilmore elige la muerte como acto consciente, exponiéndose como individuo que ejerce su libre albedrío y rechaza la cuestión de lo predestinado.

La metamorfosis de Gary Gilmore ha tenido éxito, tal como se nos enseña en el *Cremaster 3*. Debajo del Edificio Chrysler, en las profundidades de sus cimientos, Gary Gilmore, transformado en mujer zombi - piel putrefacta, facciones inatendibles, movimientos crispados - intenta excavar para salir fuera de su tumba, para encontrarse con un grupo de masones jóvenes (Fig.119).



Fig.119. *Cremaster 3*. Gary Gilmore metamorfoseado como mujer, debajo del edificio Chrysler, junto a los masones.

Llevada por el grupo de masones a un coche Chrysler, esta versión putrefacta de Gilmore representa el mal que viene— la diferenciación sexual - que inicialmente Barney intenta destruir. Por este motivo simula un “Derby de demolición” utilizando los coches Chrysler modelo Imperial ’67 que son los únicos coches con los cuales no se permite concursar dentro de los circuitos, por su potente motor y la fortaleza de su estructura (Fig.120).



Fig.120. *Cremaster 3*. El derby de demolición dentro del edificio Chrysler.

Intuimos ya el destino del coche en el que se encuentra el cadáver de Gary Gilmore. Con este acto de violencia Barney, más que apremiar la nueva condición de auto-superación de Gilmore, parece que la condena. En esto consiste la paradoja de Dionisos. A la vez que se busca el espíritu de la no diferenciación entre especies, tiempo y espacio, la unión completa entre todas las creaciones de Dios, también se castiga la perversidad que existe en triunfo de esa empresa. Barney realiza su empresa con frenesí pero entendiendo al mismo tiempo lo baldío de su acción (Fig.121).



Fig.121. *Cremaster 2*. Gary Gilmore encadenado.

El Mago (The Magician) es el gran ausente del video *Cremaster 5*, pero también del *Cremaster 2*. Referencia directa al Mago no existe en el *Cremaster 5*, sino que se nos presenta únicamente al mago desde el punto de vista de la Reina. En el video *Cremaster 2* tenemos una perspectiva más amplia, ya que, no solo tenemos la concepción del mormón Gary Gilmore sobre la figura del mago Harry Houdini, sino también tenemos al mismísimo famoso escapista. Sin embargo, la figura del mago no deja de ser un símbolo, tanto en un video, como en el otro. El mago, amante de la Reina evoca a Harry Houdini, y éste alude a los poderes de transformación de magos de la antigüedad. No es coincidencia que Barney haya elegido a la ciudad de Budapest, como ubicación de la quinta parte de su *Ciclo Cremaster*. Establecida como capital en 1873 por la unión de tres ciudades, Obuda, Buda y Pest, esta ciudad híbrida, es un año más tarde el lugar de nacimiento y de germinación<sup>194</sup> de Ehrich Weiss, alias Harry Houdini. Es interesante notar, como ésta parte del ciclo empieza y acaba

---

<sup>194</sup> En la opinión de Nancy Spector, la ciudad de Budapest representa el punto cero, el origen del Ciclo Cremaster. SPECTOR, Nancy, *The Cremaster Cycle*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2003, pág. 65-73.

con el mago<sup>195</sup>, y sabiendo que Houdini es una continua fuente de inspiración y modelo a seguir para Barney, no podemos dejar de contemplar la posibilidad de que la figura mágica de Houdini domina el proyecto *Cremaster* (Fig.122).



Fig.122. *Cremaster 5*. El mago encadenado con esposas hechas de vaselina blanca.

En el *Cremaster 5*, el Mago es misterioso, oscuro y silencioso. Se adapta totalmente a la estética dramática del video. Su último encuentro con la Reina marca el principio de su viaje hacia lo trascendental. Los incontenibles llantos de la Reina retratan el salto al vacío del mago, desde el Puente Lanchid. Desnudo, con esposas de plástico y guantes de vaselina, el Mago personifica el hermetismo de Houdini. Él representa el conjunto de saltos, escapes y metamorfosis, que el mago artista realizó durante su vida, como también los rituales preparativos previos a los actos mágicos. El Mago busca la trascendencia e intenta eludir lo inevitable de la definición, buscando un escape en el destino. El Mago entiende la muerte como una liberación de lo

---

<sup>195</sup> La cronología circular (en bucle) del Ciclo Cremaster sugiere la permanente presencia de Harry Houdini, como el intento de Gary Gilmore de volver al pasado, para encontrarse con su presunto abuelo (Houdini) y escapar de su destino.

preestablecido, de lo inminente, pero la Reina malinterpreta su búsqueda trascendental y reniega de la decisión del Mago. El Mago se sumerge en el fondo del río, y desciende en una cuna de flores, exactamente como si hubiera caído en su lecho de muerte (Figs.35 y 36, ver pag.73). Dos espíritus del agua acarician su cuerpo caído e insertan una perla negra en su boca; este acto, se correspondía con uno de los rituales de enterramiento, en donde al noble se le inserta una perla (moneda en el caso de los plebeyos), para preservar el cuerpo del difunto y asegurarle una larga vida en el otro mundo. Sabiendo de antemano que Barney, en varias ocasiones apela al mundo mitológico griego, sería posible pensar que la inmersión del Mago en las aguas del Danubio, alude a algún mito antiguo relacionado con el paso al otro mundo por el vínculo del agua. En la cultura griega, las criaturas marinas - tal como Tritón<sup>196</sup> -, eran las encargadas de transportar a los héroes a las profundidades submarinas, escenarios de encuentros, metamorfosis, tránsitos, muerte y resurrección. En el mito de Teseo, el héroe se adentra en el fondo del mar, guiado por Tritón, buscando los caminos secretos, que conectan la realidad de este mundo con la realidad de un espacio antihumano. El camino por el mar de Teseo nos recuerda al viaje subacuático del personaje del Candidato del video *Cremaster 4*, una verdadera epopeya, en donde, el Candidato, descubre tanto el profundo mundo del mar, como las laberínticas entrañas de la tierra (Fig.123).

La metamorfosis, como proceso de transformación, implica la inserción de la posibilidad como agente de acción, al mismo tiempo que se rechaza cualquier postura definitiva. La metamorfosis ofrece un final abierto, o mejor dicho, varias futuras posibilidades de desarrollo. El *Ciclo Cremaster* rechaza la idea de diferenciación y pareciera que se opone a cualquier evolución, pero la transformación en sí está permitida. El hecho de insertar el “quizás” (la posibilidad), permite una abertura que, a su vez, facilita un desarrollo, un avance que sería incompatible con un mundo arquetípico, en donde todo es perfectamente establecido y atemporal. La marcha atrás, hacia los orígenes, nunca sería factible, ya que el tiempo que se dedica en volver a los tiempos

---

<sup>196</sup> Dios mensajero de las profundidades marinas de la mitología griega.

inmemoriales no retrocede, sino que continuamente se marca una evolución y un cambio perpetuo.



Fig.123. *Cremaster 4*. El viaje subacuático del Candidato.

## 5.5. LA MANIPULACIÓN MÁGICA

Gustave Le Bon, decía en su obra *Psicología de las masas* que “conocer el arte de impresionar la imaginación de las masas equivale a conocer el arte de gobernarlas.”<sup>197</sup> Este autor, junto a los que le precedieron - Karl Marx, Friedrich Engels - y más tarde Sigmund Freud, se dedicaron a investigar la socialización de los imaginarios y sentaron la base de lo que sería una psicología de masas. Bajo el “concepto de masas” se procedió a analizar los mecanismos psicológicos que actúan dentro de las masas y las dirigen. Pero, como señalan autores como Manuel Antonio Baeza, sus conceptos son cuestionables, porque levantan numerosos problemas al identificar el imaginario colectivo como una suma de imaginarios individuales. En la opinión de Baeza se descarta “un procedimiento fenomenológico” que unifique expectativas y esperanzas comparables<sup>198</sup>.

El método de Bruno es mucho más ambicioso y sutil, ya que el prototipo de mago que ideó se proponía manipular tanto a individuos aislados como a masas. El mago de Bruno sabe que, a través de un complejo sistema de expectativa de los sujetos, puede vincular tanto a los individuos aislados como a las masas.

---

<sup>197</sup> Gustave Le Bon afirma que todo aquello que impresiona a las masas se da en la forma de una imagen impresionante y clara, desprovista de una interpretación accesoria o no teniendo otro acompañamiento, que el de algunos hechos fantásticos maravillosos: un gran triunfo, una gran batalla, un gran crimen. Considera esencial, presentar las cosas en un gran bloque, sin indicar jamás la correspondiente génesis. Cien pequeños crímenes no afectarán a la imaginación de las masas, mientras que una sola catástrofe los conmoverá en gran medida, incluso, con resultados infinitamente más mortíferos que los cien accidentes reunidos. Los hechos deben de ser bien visibles para impresionar la sociedad, o la contrario, alimentar las expectativas de las masas con una misteriosa falta de información, suministrando de golpe la explicación del enigma. LE BON, Gustave. *Psicología de las masas*, Morata, Madrid, 1986.

<sup>198</sup> BAEZA, Manuel Antonio. *Los caminos invisibles de la realidad social: ensayo sobre sociología profunda sobre los imaginarios sociales*, RIL Editores, Santiago de Chile, 2000.



Este supuesto, se basa en la hipótesis, de que existe un vínculo capaz de uniformizar las conciencias, un gran manipulador: este sería el eros (en el sentido más amplio del concepto) y el que domina el eros es el mago. El requisito indispensable para que se establezca el vínculo o la manipulación, es la existencia de la fe. La fe es la condición previa a la magia. En el tratado *De magia*, Bruno especifica claramente, que no existe operador, sea mago, médico o profeta que pueda desempeñar nada si no existe una fe previa en el sujeto. De tal forma, el mago de Giordano Bruno, esta especie de sabio en permanente contacto con los poderosos astros, con Dios y los demonios, conocedor del sujeto humano y de sus deseos, pasiones y adicciones, debe saber cómo insuflar fe, para poder crear un vínculo y curar u orientar la conducta del individuo con la máxima libertad. La fe para Bruno es el vínculo de los vínculos, puesto que de este provienen los demás: la esperanza, el amor, la religión, el miedo. Bruno consideraba a la religión un gran instrumento de manipulación de masas, y que los fundadores de las religiones han sabido que aquellas personas con menos conocimiento, son las más fáciles de convencer, como igual resulta más fácil mantener una influencia en las masas que en un individuo. En el caso de las masas, los vínculos que se aplican generalizan los deseos, mientras que para el individuo se necesita un conocimiento particularizado. Aun así, los diferentes individuos son manipulables, en cuanto sus particularidades se integran en ciertas categorías. Básicamente, los criterios eróticos condicionan a los individuos, y ellos son los que ajustan los intercambios intersubjetivos, en donde cada uno de los individuos hace el papel de paciente o de curandero. El mago tiene la ventaja de sus conocimientos acerca del mundo, y ciertamente sabe cómo transferir los vínculos curativos al paciente. La finalidad del sistema mágico de Bruno no era la ambición o la codicia, sino más bien buscaba ser humanitario. Bruno invitaba al operador a no utilizar su magia con fines egoístas sino ayudar a los necesitados. El propósito era el encuentro con una verdad única, que libere al ser humano de la opresión, de ahí que pretendía configurar un pensamiento acorde con el mundo circundante y una psique que fluyera entre los distintos niveles del ser, terrestre, celestial y astrológico.

Hoy día, el rol del mago ha cambiado, en tanto que, ya no se dedica a curar enfermos de amor y a vincular la psique humana con el mundo divino, o a pedir el favor de los astros, ni tampoco a unificar su mente para acceder a un equilibrio con su entorno natural, metafísico y divino. Actualmente, el mago se encarga de las relaciones públicas, de la información o de la des-información, de la publicidad, de la propaganda, de la creación de deseos, de la manipulación. Esta teoría está acogida por escritores como Ignacio Gómez de Liaño y Ioan Culiano, quienes ven la figura del mago de Bruno como el prototipo de los sistemas impersonales de los medios de comunicación, de censura indirecta y de la manipulación de masas. De hecho Gómez de Liaño en su libro *La mentira social: imágenes, mitos y conducta*<sup>199</sup> sugiere que el mundo de las comunicaciones masivas - *mass media*- se apoya en sus estrategias de producción y promoción en los conceptos del arte de la memoria, arte tan querido por Giordano Bruno. El autor da importancia al binomio imagen-memoria y, en particular, en cómo las imágenes publicitarias activan la memoria y el proceso de razonamiento, a la vez que los orientan y manipulan.

Recordamos que la teoría de Bruno se basaba en un complejo sistema mnemónico, en donde la memoria y la imaginación trabajaban y manipulaban imágenes arquetípicas, distribuidas de modo muy específico, con el objetivo de unificar la psique humana. Eruditos como Yates están convencidos de que había un criterio a la hora de escoger las figuras y símbolos, y que Bruno, como conocedor del arte de la memoria, aplicaba con rigurosidad las reglas de las imágenes, en cuanto a su disposición, cromatismo y carácter trágico, cómico, o erótico. Se trataba de un proceso laborioso y estudiado, en donde se tenía especial cuidado a la hora de introducir o excluir imágenes, ya que, del mismo modo que podían activar favorablemente el intelecto (o mágicamente, según la concepción de la época), también podían repercutir gravemente en la mente del practicante, deformándole la psique y perturbando su personalidad. Los medios de comunicación siguen la misma rigurosidad a la hora de presentar sus imágenes, pero el propósito es sumamente diferente. El mundo

---

<sup>199</sup> GOMEZ de LIAÑO, Ignacio. *La mentira social: imágenes, mitos y conductas*. Tecnos, Madrid, 1989.

*mass media* es experto en cómo articular una imagen, para alcanzar una eficacia máxima. El mismo Giordano Bruno dio las pautas, y antes de él todos los que se dedicaron al arte de la memoria (griegos, romanos, primitivos cristianos, monjes dominicos y franciscanos) de cómo tenía que ser una imagen para persuadir eficazmente y añadiría rápidamente en el tiempo actual. Jesús González Requena recoge en su libro, *El spot publicitario*<sup>200</sup>, las leyes que el estudiante de la memoria debía aplicar en la construcción de imágenes y topos mentales. Requena muestra cómo las reglas presentadas siguen muy vigentes hoy día en el campo de la publicidad, aunque el espíritu originario se ha perdido. Se trataba de imágenes cargadas afectivamente, bien colocadas dentro de los atrios mentales del neófito; proporcionales al lugar en donde se iban a colocar, coherentes entre sí, dispuestas según su importancia, bien iluminadas, y basadas en la figura humana animada e inmersa en una actividad. Estas reglas han cambiado de lugar, pasando del espacio interior mental al espacio exterior urbano, desmesuradamente iluminado, con carteles monumentales, donde la competitividad elimina la igualdad. La coherencia visual del consumidor se pierde por el bombardeo continuo de imágenes de todo tipo y tamaño, el cuerpo humano se explota ampliamente, inmerso en acciones violentas – deseo, ira, odio, amor, sexo, admiración, estupor - perdiendo su valor intrínseco. Ya no se trata de la interiorización de la imagen, como método de conseguir un conocimiento profundo del mundo rodante, sino como estrategia de orientar los deseos hacia el consumismo. Como hemos mencionado antes, estas reglas estaban destinadas a los alumnos de la memoria, pero se pueden mirar también desde la óptica del empleo que le han dado los sistemas productivos y de comunicación, con suficiente capacidad para regular a su libre arbitrio el precio y manipular la demanda.

Así pues, Bruno se ve insertado dentro de la actualidad, resistiéndose a caer en el olvido del tiempo, pero con la diferencia de que el trasfondo humanitario de Bruno se ha perdido, pero se han rescatado de manera muy eficiente los métodos de orientación e influencia que él describía. Se ha

---

<sup>200</sup> GONZALEZ REQUENA, Jesús. *El spot publicitario*. Cátedra, Madrid, 1995.

producido una *des-virtualización* del proceso mágico, que posiblemente empezó con el avance de la ciencia.

Giordano Bruno insinuó que puede haber apropiación de imaginarios sociales, en una relación desigual entre los eruditos – quienes eran los creadores de milagros – y los ignorantes – quienes eran los que creían dichos milagros. En sociedades humanas, caracterizadas por una relación social de dominantes/dominados, existe una permanente tentación de apropiarse de los imaginarios colectivos por quienes desean perpetuar la situación de privilegio en la que se encuentran. La Iglesia Cristiana y el Estado eran, en el periodo renacentista, el poder que legitimaba la acción de apoderarse de símbolos e imaginarios sociales. En la época actual, el poder de la Iglesia Católica se está desvaneciendo cada vez más, en especial en la cultura occidental y, si la tecnología y la ciencia son los nuevos creadores de milagros, el mundo de las comunicaciones mediáticas bien podría sustituir a la Iglesia en la creación de imágenes susceptibles de considerarse milagrosas por un colectivo manipulable. La tecnología ha reemplazado a los mecanismos rudimentarios y a las plegarias hacia los dioses caprichosos o hacia la naturaleza. Pero la tecnología, con todos sus inventos, no es más que el vivo reflejo o la culminación de las ambiciones del mago. Lo de las brujas voladoras se ha cambiado por el transporte aéreo, la magia de producir luz se ha reemplazado por la electricidad, las visiones, las voces de lugares lejanos se conquistaron con el teléfono, el viaje interestelar ya es posible, la lucha contra las enfermedades es mucho más eficaz, la memoria ya es infalible con el uso de los ordenadores, tabletas, teléfonos, etc...

Si bien, en las épocas mágicas de la historia de la humanidad, el mago, o el chamán, o el profeta, disponían de un conocimiento y poderes que los situaban por encima de los demás, con la conquista de la ciencia y de la tecnología todos pueden presumir de poseer dichos medios, pero aun así, el hombre contemporáneo sigue escaso de la carisma y del poder de atracción del mago antiguo. Una teoría muy interesante que maneja Culiano es que los deberes del mago se han traspasado a la esfera del estado<sup>201</sup>. Las relaciones

---

<sup>201</sup> CULIANO, Ioan. *Eros y magia en el renacimiento*, Siruela, Madrid, 1999.

intersubjetivas que el mago era responsable de propagar en forma de una educación sana, una ideología gobernable y una religión es asunto del estado. El estado se encarga de producir expectativas que el propio estado puede satisfacer, tiene sus estrategias de autodefensa en contra de ideologías alternativas e intenta controlar las circunstancias creadas por el mismo o por algunas culturas alternativas. Sin embargo Culiano se pregunta si acaso el estado en lugar de mago no es más que un aprendiz de brujo que no puede dominar y sustentar lo que el mismo ha favorecido<sup>202</sup>.

Gómez de Liaño se esmera - y de manera muy satisfactoria- en abarcar el amplio terreno de las imágenes seductoras y enlazarlas con el complejo mundo del arte de la memoria, pero no hace referencia al mundo del Arte (en todas sus manifestaciones artísticas) como creador y canal de imágenes y conceptos manipuladores<sup>203</sup> (apuntando hacia un propósito distinto al del consumo exagerado). Gilbert Duran defiende la importancia de la imaginación artística en el pensamiento colectivo y del artista, al pensar que esta sirve de mediadora entre lo biológico y lo social, entre la subjetividad y la objetividad. Para Bruno la imagen artística, junto a los símbolos de la Cábala judía, los jeroglíficos egipcios, las creaciones visuales propias<sup>204</sup>, representaron un pilar importante para albergar y propagar sus conceptos. En su tiempo, Bruno hablaba en su tratado *Expulsión de la bestia triunfante*<sup>205</sup> (*Lo spaccio della bestia trionfante*) sobre un “*spritus phnatasticus*” que se refiere a la figura del mago y del profeta, pero también del filósofo y del pintor, como individuos sabios (conocimientos de las leyes de la naturaleza), destinados a cumplir actos milagrosos que sorprendan a la muchedumbre. Estos actos son el resultado del saber, un arte ejercido por el erudito sobre los imaginarios comunes y por supuesto profanos.

---

<sup>202</sup> *Ibíd.*

<sup>203</sup> GOMEZ DE LIAÑO, Ignacio. *El idioma de la imaginación*. Tecnos. Madrid. 1992.  
*-La mentira social: imágenes. Mitos y conducta*. Tecnos. Madrid. 1989.

<sup>204</sup> Bruno, aunque no es un artista plástico, realizó dibujos, esquemas y diagramas que bien podrían haber sido hechos por un artista.

<sup>205</sup> BRUNO, Giordano. *Expulsión de la bestia triunfante*, Edición y traducción de Ignacio GOMEZ de LIAÑO, Siruela, Madrid, 2011.

La producción artística del Renacimiento estaba bajo la tutela cautelosa y conservadora de la Iglesia y del Estado, y la imagen pintada era uno de los métodos más hábiles y efectivos para crear y conservar la fe y el miedo cristiano<sup>206</sup>. Llenas de simbologías cristianas y no tanto cristianas<sup>207</sup> las imágenes estaban subordinadas al gusto y a la necesidad eclesiástica y política, en detrimento de los intereses artísticos y personales del artista. Sin embargo, Bruno sabía que, aunque el artista tenía que adaptarse a los gustos de los mecenas que le protegían, éste nunca renunció o infravaloró sus necesidades artísticas internas. Las artes plásticas servían para hablar sobre algo, normalmente narraban las historias bíblicas o de las figuras eclesiásticas, pero los artistas sabían cómo introducir magistralmente elementos de doble lectura en su obra (se autorretrataban como personajes participes en las historias que pintaban, pero siempre de manera discreta o casi imperceptible, introducían simbologías propias difíciles de descifrar, caricaturizaban a los personajes de autoridad, etc.) y como esquivar el academicismo obsoleto. Incluso van más allá, rebelándose contra la autoridad impuesta, igual que Bruno. Es notoria la rebeldía de Caravaggio (contemporáneo de Bruno) contra la sociedad romana, que le llevó a tener altercados con la justicia y con la Iglesia, así como contra el arte establecido, rechazando el Manierismo, la cultura clásica, los ideales estéticos de Rafael o de Miguel Ángel. Se conoce de sobra la anécdota sobre Caravaggio que demuestra con sarcasmo que pintar una simple manzana era

---

<sup>206</sup> Aunque la Biblia alienta al creyente diciendo “Porque Dios no nos ha dado un espíritu de temor, sino de poder, de amor y de dominio propio” 2 Timoteo 1:7 (RV), o “El Señor es mi luz y mi salvación ¿a quién temeré?” Salmos 27:1, el miedo ha sido una constante en la vida del cristiano, mucho de ello generado por la misma Santa Iglesia. La Iglesia Cristiana, muy consciente de las emociones primarias del creyente, y contando con el hecho de que el miedo es una emoción primaria permanente en el ser humano, que deriva de la aversión natural que se tiene ante el riesgo o la amenaza, mantuvo al creyente controlado y susceptible, frente a las autoridades eclesiásticas, al mal de Satanás y al pecado.

<sup>207</sup> Durante la época renacentista floreció el interés por las culturas antiguas, tal como la greco-romana, la judaica y la egipcia, para acercar al hombre renacentista a un lenguaje con una incomparable riqueza semántica, simbólica y mágica. La mitología, y en especial la greco-romana, encontró en el hombre renacentista un fiel admirador y promotor, al ayudarlo a expresar nuevos valores estéticos, como la belleza del cuerpo humano y su desnudez y también al acercarle al pensamiento mágico antiguo, puesto que en el periodo renacentista la alquimia y la magia fueron corrientes alternativas que irrigaron el pensamiento de la época.

tan difícil como pintar a una Madonna, y que el escorzo de una hoja era igual de virtuoso que las contorsionadas figuras de Miguel Ángel<sup>208</sup> (Fig.124).



Fig.124. Caravaggio. Cesta con frutas. 1596.

Por eso, Bruno ve en la figura del artista un filósofo, que habla con las imágenes, vistiendo él mismo el ropaje de pintor-filósofo en sus diálogos italianos. Como ya hemos visto, Bruno conocía la teoría de la pintura y dedicó escritos a la pintura y a su relación con la poesía y la filosofía. La pintura y la poesía, y el arte en general, ocupan un lugar privilegiado en la obra de Bruno y no solo se apoya en sus imágenes para demostrar sus principios filosóficos sino que asigna al arte el poder de cambio, transformación del ser humano.

¿Podría valer la figura del artista para dicho papel? ¿Es Matthew Barney a la vez artista y mago, o incluso profeta? No podemos opinar sobre el rol de profeta, pero sí podemos afirmar que las imágenes, y el modo en el que se propagan estas imágenes, son dignas de cualquier mago renacentista, en su

---

<sup>208</sup> SCHÜTZE, Sebastian. *Caravaggio. Obra Completa*. Taschen, Madrid, 2013.

sentido más amplio. Pocas obras han impresionado y han suscitado extrañeza como lo son las creaciones audio-visuales de Matthew Barney. Al familiarizarse con la obra central de su producción artística, en el video *El Ciclo Cremaster* se descubre un sistema estético muy particular, lleno de imágenes sorprendentes, extrañas y seductoras. Conforme se van visualizando las imágenes de las películas de Barney, surgen nuevas interpretaciones de su obra, indicando posiblemente que las imágenes concebidas por el artista funcionan al mismo tiempo en distintos niveles del pensamiento humano. Lo interesante de este proceso visual fue observar que, tras el primer contacto con el *Ciclo Cremaster*, la mayoría de las imágenes que Barney manufacturó se quedaron grabadas en la memoria, pudiendo llegar a influenciar de algún modo en el estado emocional y psicológico del espectador. Goodeve Thyrza Nicholas compara el trabajo de Barney con una especie de virus que penetra el cuerpo para no volver a dejarlo como antes: "...whose work had kind of entered my system like some mad virus, once injected I'd never be the same"<sup>209</sup>. Y no solo llegó a pronunciarse sobre su obra, sino también sobre su personalidad que resultaba ser tan intrigante y auto-controlada como su trabajo:

*"He has the affability I'd read about ("sweet," "unassuming"), but it was sweetened by a bona fide sense of wonder, a sort of childlike absorption in his own mad mythography. It was also tempered by a total control."*<sup>210</sup>

La capacidad de influir en la sensibilidad y generar entendimiento invoca ese especial carácter del arte - y en particular el arte de Matthew Barney - de provocar lazos y uniones entre los seres humanos basadas en la comprensión del mundo circundante. Por eso, se puede considerar el arte como

---

<sup>209</sup> "...cuyo trabajo ha penetrado en mi cuerpo como una especie de virus, una vez dentro nunca seré el mismo..." (traducción por la autora). GOODEVE, Thyrza Nicholas. *Travels in Hypertrophía*, Art Forum Internacional, Vol.33, N ° 9, 1995, (<https://www.questia.com/magazine/1G1-16967995/travels-in-hypertrophía>)

<sup>210</sup> "He leído sobre su afabilidad (dulce, sin pretensiones), y resultaba agradable por una especie de inocencia infantil inmerso en su propia loca mitología. Me ha conquistado completamente." (traducción por la autora). *Ibid.*



elemento de cohesión sobre el cual se pueden construir colectivos, a diferencia del mundo *mass media* que impulsa a un deterioro generalizado de la sociedad por la fragmentación y alienación de la consciencia colectiva.

El Arte no debería ser entendido, solamente, como Arte en sí mismo, en donde el arte rechaza cualquier retorica que no tenga que ver estrictamente con sus propios medios, sino que tiene la misión de romper con sus propios límites y superar la frontera de lo trascendental para jugar en el devenir humano.

Al mismo tiempo, no se debe subestimar el poder político del artista que, al realizar construcciones simbólicas que aportan un significado visible, juega un rol político respecto al sistema dominante: siempre tendrá algo que decir o algo que hacer (independientemente de si asume tal rol o no).

Ahora bien, el arte es sensibilidad, sugerencias, autoconciencia, pero también es un mercado que promueve un tipo de información o desinformación – unidireccional estético-ideológica en el caso de dictaduras totalitarias - o *híper-información*, en el caso del mundo del arte musical dominado por las industrias discográficas. El Arte juega un papel importante dentro de la economía de un país porque representa un mercado en continuo movimiento en donde, aunque el valor de la obra de arte fluctúe como todo lo demás, siempre se superan records en las subastas artísticas. Y no solo el arte “serio” se beneficia de reconocimiento y de la adquisición monetaria, sino también en el más “popular”, y se podría decir, que éste, infinitamente más, ya que, es una plataforma artística sencilla, accesible a cualquier gusto y muy difundida (como es el caso de la música y en particular de la música pop). Gracias a su eclecticismo el arte penetra y gobierna muchos ámbitos humanos, lo que lo convierte en un negocio redondo

Aquí es cuando se hace visible el carácter manipulador y persuasivo del Arte. Al plasmar ideas y conceptos sobre conductas universales mediante imágenes, colores, sonidos, palabras, acordes, se puede percibir una intencionalidad de traspasar individualidades a favor de comportamientos uniformizados. Y dentro de estos comportamientos uniformizados un rol decisivo en su creación (junto a las imágenes), la tiene la música, y especialmente la popular. Capaz de influir en cualquier sector de la sociedad,

es un recurso imprescindible en el mundo publicitario pero también artístico. No es casual que Matthew Barney otorgue un papel importante a la música dentro del *Ciclo Cremaster*. Recordamos que el *Ciclo Cremaster* está concebido integralmente sin diálogos, y se apoya exclusivamente en la música para hacer escuchar lo que no se dice con las palabras. Es la vía alterna de llegar al público al que no se consiguió llegar solamente vía imágenes. La música influye en la psique a través de un canal diferente al de las imágenes, teniendo incluso un impacto mayor que estas, según Stephan Koelsch, porque activa y regula las emociones rápidamente. Es un medio de expresión sin límites, que llega a lo más íntimo de cada persona. Puede transmitir diferentes estados de ánimo y emociones por medio de símbolos e imágenes aurales, que liberan la función auditiva tanto emocional como afectiva.

Pero sirve de instrumento de acercamiento a las masas y de disolución en el subconsciente colectivo hasta cierto punto porque la música, como la presente en el *Ciclo Cremaster*, mantiene su carácter abstracto y no referencial. Aquí interviene el concepto de autenticidad. Anteriormente hemos comentado que Barney utiliza la banda sonora como estructura emocional que acompaña la narrativa del film, pero cabe señalar que también hace de escultura, de color, de textura. Hace de personaje y no de acompañante auditivo de imágenes, tanto es así que Barney, para subrayar la autonomía de la banda sonora frena a la narrativa de la imagen, introduce músicos y grupos musicales reales (recordamos a Dave Lombardo, Steve Tucker en el *Cremaster 2*, al tenor Paul Brady las bandas musicales Agnostic Front y Murphy's Law en el *Cremaster 3*), que actúan de sí mismos pero dentro del contexto estético-artístico del *Ciclo Cremaster*.

Como todo el *Ciclo Cremaster*, la música es más que una instantánea de la realidad social y económica del contexto geográfico en el que se produce. El producto artístico ejerce un determinado impacto en la sociedad de masas, emociona, conmueve, empatiza, escandaliza, evidencia lo indecible y lo invisible, como diría Giordano Bruno. Y aunque el arte popular puede ser un gran manipulador de los colectivos sociales, el verdadero arte que perdura y verdaderamente convence la sociedad es el Arte que muestra su oposición ante

ella, el que obliga a que surja a la superficie lo oculto bajo ésta, presionando la fachada.

### LA MAGIA

- forma singular de plantearse las relaciones entre el hombre y el mundo
- maquinaria creadora de creencias y practicas – el ser humano pretende controlar lo real
- expresa la voluntad humana de mantenerse uno con el Universo



Giordano Bruno/mago/filosofo/pintor	Matthew Barney/Houdini/curandero
<p>Mezcla la cosmología con la magia</p> <p>Divide el mundo en: divino, intermedio, natural</p> <p>Los demonios son una conexión con los distintos mundos</p> <p>Diferentes tipos de demonios para diferentes épocas de la humanidad</p> <p>Lengua de los dioses- lenguaje visual cargado de imágenes muy sugestivas</p> <p>El vínculo más importante que conecta la mente humana con el universo es el amor, aparte es el arte, la materia y la magia</p> <p>La imaginación determina la afectividad e induce al sujeto al goce</p> <p>La contingencia es esencial para preservar el poder intacto</p>	<p>Demonios versus híbridos</p> <p>Rinde homenaje a la mitología griega</p> <p>Mundo sin límites, sin diferenciaciones</p> <p>La música como transgresor de las fronteras y como transmisor de lo particular y universal</p> <p>El binomio mago/atleta -Harry Houdini suprime cualquier impulso ajeno</p> <p>La represión resulta creativa porque amplifica y prolongo el deseo</p> <p>El mago de Barney se decanta por la intuición y la contención</p> <p>El mago se metamorfosea porque rechaza la indiferenciación</p>

<p style="text-align: center;">El gran manipulador</p> <p>“Conocer al arte de impresionar la imaginación de las masas equivale a conocer el arte de gobernarlas.” Gustave Le Bon</p> <p>Bruno puede vincular tanto a los individuos aislados como a las masas a través del eros – el propósito de encontrar una verdad única y la libertad</p> <p>La imagen activa la memoria y el proceso de razonamiento a la vez que los orientan y manipulan</p> <p>Las reglas del arte de la memoria siguen vigentes hoy día en los campos de las telecomunicaciones</p> <p>El arte como un gran manipulador</p> <p>El Ciclo Cremaster como una inversión cultural y su valor artístico como una forma de fe colectiva</p>
---

## 6. IMÁGENES DE CULTO: LA PODEROSA MUERTE

El misterio inextinguible de la muerte presenta una fuerte atracción que genera inquietudes, interrogantes y diferentes posturas. No pocos han entendido al concepto de la muerte como el drama del final y del límite, revelando con ello lo desconocido, en una dimensión que genera angustia y desconcierto. De ahí que lo imaginario interviene para ofrecer explicaciones y actitudes tranquilizadoras, a través del símbolo, del rito y del mito. Fuera del ámbito de las religiones (cristianismo, hinduismo, budismo, islamismo), en donde las ideas del más allá se enfocaron como ideas de tránsito, la muerte se nos enseña como un asunto hostil, ajeno y desconsolador. El egiptólogo Miguel Ángel Molinero Polo reseña que, incluso dentro de la inmutable confianza de los egipcios en la inexistencia de la muerte, aparecen opiniones que expresan un gran recelo hacia la supervivencia en el más allá<sup>211</sup>. Ante lo inevitable de la muerte, la especulación religiosa, tanto pagana como cristiana, se propone promover a la muerte como la verdadera vida, la cual nos espera en sus llanuras verdes, con sus fuentes de miel y cielos azules<sup>212</sup>. Pero Giordano Bruno, apasionado conocedor de la cultura egipcia no acepta la visión cristiana y tampoco se aferra con desesperación a la vida, sino que se enfrenta a la muerte con serenidad, dejando la esperanza para los ignorantes. Porque sabe que no debe esperar y temer nada, ya que él, como sabio, está instalado en la eternidad.

Bruno no dedica su atención al fenómeno de la muerte, a no ser que lo haga de un modo indirecto, a través de una posición de indiferencia hacia ésta

---

<sup>211</sup> MOLINERO POLO, Miguel Ángel. *Muerte en el Nilo. De la confianza absoluta al temor dominado, dentro de Imágenes de la muerte. Estudios sobre arte, arqueología y religión*. Servicio de publicaciones Universidad de la Laguna. Santa Cruz de Tenerife. 2005.

<sup>212</sup> Tanto en la cultura griega como en la concepción bíblica la muerte esta vista como un verdadero paraíso natural que ofrece todo lo necesario para la convivencia del hombre.

o médiante la contemplación de la unión con Dios. Sabemos que algunas de las imágenes que él utilizaba aludían a la mortalidad humana y que, al utilizar estas imágenes, Bruno estaba consciente de los múltiples significados que mostraban. Cómo una imagen podía hablar sobre la prudencia, también podía sugerir las vanitas, la mortalidad y el final de todo cuanto existe (Fig.125).



Fig.125. Giotto. La fe. Fresco. 1305. Padua

En cambio, en Barney, la alusión a la muerte es mucho más explícita y también más personal. Quizás, entre las menos explícitas, estaría la imagen de

la muerte en el *Cremaster 4*, en donde se trata más de una premonición angustiosa de un inminente final, que de una imagen categórica de la muerte. Como ha dicho Barney, en el *Cremaster 4* la lucha del organismo para mantenerse en un estado de indeterminación se ve abatida por la visión premonitoria del fin, o en términos de ideas, la idea presente que su materialización está cerca, de ahí su muerte. La presencia de la muerte se percibe a través de su ausencia, aunque es cierto que la muerte no está muy lejos<sup>213</sup>.

Si bien en el *Cremaster 1* tampoco existe una muerte, coincidentemente el ser andrógino Goodyear<sup>214</sup>, se encuentra en el cielo, espacio asignado al paraíso, e igual que alguna otra fantasía acerca de la ubicación del paraíso y sobre las actitudes de los que lo pueblan, el ser mira hacia abajo y configura dibujos que se encuentran reflejados en el espacio terrenal (Figs.8, 9(a.b.c.), pags.38 y 39). La alegría y la perfecta sintonía que estriba en las coreografías que el ser andrógino Goodyear impone a su grupo de baile en la tierra, y el acompañamiento musical que domina el escenario, entre el ser andrógino y las cosas de su alrededor, nos remiten a ese estado de perfecto equilibrio, de beatitud, que en la religión cristiana se asocia con una vida después de la muerte, aunque en el caso de Barney, también el estado de armonía podría ser antes de la misma vida. La nostalgia eufórica que caracteriza a este episodio, podría remitir a un estado apriorístico y ancestral, antes de la misma muerte y de la misma vida.

---

<sup>213</sup> BARNEY, Matthew. *Barney-Beuys: all in present must be transformed*. Deutche Guggenheim. Berlín. 2006.

<sup>214</sup> El personaje Goodyear es el protagonista de este primer video del *Ciclo Cremaster*. Esta figura, de apariencia andrógina, es el ser dios que controla lo que pasa en el cielo y se refleja en la tierra bajo la forma de una coreografía orgánica. Su carácter omnipotente le permite situarse a la vez, en dos dirigibles que flotan en el aire por encima de un estadio de fútbol americano. Si nos acercamos al video desde el punto de vista biológico, Goodyear intenta controlar su destino anatómico al optar por un estado indiferenciado sexualmente. Como es bien sabido el embrión, ya sea varón o mujer, lleva la información genética que define su sexo desde el periodo de la concepción. Pero Barney elige posponer el momento de la diferenciación sexual hasta un estado embrionario, cuando existe un cuerpo tangible y visible. Podríamos suponer que Barney decidió hacer esto para ofrecer la posibilidad de elección a un ser que se está formado anatómicamente, pero que aún no ha tomado parte alguna en el proceso de la construcción del sexo.

En el video *Cremaster 2*, la muerte se convierte en uno de los motivos principales. No solamente se contempla el aspecto violento de la muerte – el disparo que Gary Gilmore hizo por detrás al joven dependiente, esta minuciosamente representado en el video - sino que, ésta también, se ve como estrategia de escape (Fig.18, pag.50). El asesino Gary Gilmore es un personaje en lucha con su destino, y la muerte le asegura la fuga de ese destino, porque Gilmore entiende a la muerte no como el castigo por sus crímenes, sino como la oportunidad de reencontrarse con su presunto abuelo, Harry Houdini, quien, con su poder de metamorfosis, evitaría su aniquilación y trascendería por encima de la vida y de la muerte. Aunque existe una clara alusión a la muerte, Barney no intenta infundir temor con escenas demasiado naturalistas, impregnadas de sufrimiento, terror y sangre, sino que opta por una versión más amable del viaje hacia la muerte, incluso podíamos decir metafórica. De tal modo, la ejecución de Gilmore se aparta del naturalismo que marcó el comienzo del video por las escenas explícitas de sexo y del crimen de Gilmore, para dejar lugar a la secuencia metafórica y al sueño ritualista. Recordamos que para recrear la ejecución de Gilmore, Barney decide rodarla en un rodeo enclavado en las Llanuras de Sal de Bonneville. Los doce jinetes representando a las doce tribus de Israel que presencian la sentencia. El prisionero Gary Gilmore cabalga un buey hasta su agotamiento físico, y la caída del animal correspondería a la muerte corporal de Gilmore (Fig.20a, pág. 51). Un sonido sordo acompaña el movimiento ralentizado del buey. No hay violencia visual o auditiva. La escena es intrigante y la forma del rodeo y de las llanuras de sal nos recuerda al órgano de reproducción femenina, como si la muerte de Gilmore no fuera un acto brutal y definitivo que elimina a Gilmore de la faz de la tierra, sino una especie de peregrinación mística hacia el vientre de su madre, hacia el momento de su concepción o de su nacimiento. En la interpretación que hace Barney de la historia de Gilmore, éste estaba menos interesado en conseguir la absolución mormona que en hacer un viaje en el tiempo, al periodo de vida de su supuesto abuelo. La dimensión metafísica de este planteamiento, con respecto a la muerte, necesita una representación metafórica, un juego de analogías, porque el concepto de la muerte es tan inquietante como desconocido y está exento de cualquier enunciado categórico.



La muerte es el mundo de las posibilidades y por eso Gary Gilmore podría haber logrado escaparse de la inevitabilidad de su destino, y puede que la inquietante figura de la mujer zombi que surge de las profundidades de la tierra por debajo del edificio Chrysler en el video *Cremaster 3*, sea el mismísimo Gary Gilmore (Fig.119, pag.240).

La reflexión sobre la asociación muerte-violencia da lugar a una serie de consideraciones muy interesantes en el *Cremaster 3*. El video empieza y acaba con la muerte. El asesinato del Maestro Arquitecto (Hiram Abiff) por su propio Aprendiz indaga en las dimensiones más lúgubres del concepto de la muerte, mientras que el naturalismo de la tortura del Aprendiz por mafiosos masones y de la matanza de la mujer guepardo<sup>215</sup> nos produce un sentimiento de terror. Lo anterior demuestra la capacidad del ser humano de ser completamente despiadado en sus ambiciones. Los eternos acompañantes de la muerte, la sangre y la violencia, demandan nuestra atención en el juego del terror y del voyerismo. La perspectiva psicosociológica nos permite resaltar los vínculos que se establecen entre las imágenes del video y el contexto social que los ampara. Se nos presenta un mundo con una sociedad que está al margen de la ley; el grupo social que se integra en este mundo – el grupo masónico – establece una serie de relaciones presididas por el deseo del dominio y del poder, lo que conduce frecuentemente al enfrentamiento entre los integrantes del grupo, llevando a menudo a la muerte individual o del grupo (el Aprendiz y el Arquitecto).

El *Cremaster 5* ofrece una visión más poética de la muerte. Habla en metáforas sobre la desesperación y la debilidad, que surgen ante la muerte de la Reina de la Cadena, la cual, ve la muerte como la finalidad trágica de la existencia, visión que es la antítesis de la creencia que tiene su amante El Mago, quien se encuentra más en concordancia con la creencia de los antiguos egipcios. La idea que los egipcios tenían de la muerte era de un tránsito, de un viaje. Esta idea se combina con la práctica hermética de Bruno para volver a la

---

<sup>215</sup> La mujer guepardo representa ese otro “Yo” del Aprendiz, esas reminiscencias salvajes, bestiales de la personalidad del individuo, que deben ser destruidas para poder acceder a un “Yo” mejorado.

unidad suprema con Dios. En la visión de Barney, la Reina de la Cadena representa la personificación de la angustia y de la desesperación humana ante la muerte, ya que malinterpreta la decisión de su amado el Mago de saltar del puente, confundiendo la aspiración que tenía éste con el suicidio. Pero el acto del Mago no podía estar más lejos de algún trastorno depresivo y suicida. Los preparativos para el salto espiritual del Mago son verdaderos rituales y pretenden ser igual de precisos que los ritos funerarios egipcios. No dejan espacio para la equivocación o la duda. Los preparativos y el ambiente consolidan, justifican y apoyan al Mago en su empresa. El salto del Mago es una acción premeditada e interiorizada, que busca una solución a la problemática de la fragilidad y fugacidad de la vida humana.

La perspectiva de la muerte alcanza nuevas dimensiones si la relacionamos con el juego que surge de la interpretación del tiempo que Barney hace. Las diferentes partes del *Ciclo Cremaster* están conectadas por el vínculo más efímero: el tiempo, el cual, en la visión del artista es como una paz glacial que hiela la acción y la pone en perspectiva aclaratoria. Esta congelación bien podría ser la solución a la negación de Bergson<sup>216</sup>, filósofo que enunciaba que la inteligencia nunca conocerá a la vida, que es movimiento, porque la estructura del intelecto humano debe convertir en fijo aquello que, de por sí, es sumamente móvil. Es decir que, la inteligencia solamente se puede acercar a los significados de la vida si los congela y los disecciona minuciosamente. De ahí la solución de Barney. Las partes componentes del *Ciclo Cremaster* comparten una temporalidad abstracta, como diría Nancy Spector<sup>217</sup>, lentificada, que permite a aspectos secundarios e incluso terciarios – como el paisaje, los colores, el escenario – destacar para ganar complejidad y afectividad. Igual que en una pintura o una escultura, que son por naturaleza fijas y permiten la contemplación y la reflexión hasta el más mínimo detalle, así pasa con los videos de Barney. Barney invoca la cualidad escultural de sus videos, como entidades tridimensionales, que necesitan la dedicación por parte del público de

---

<sup>216</sup> Henri Bergson (1859 - 1941) fue un escritor y filósofo francés, ganador del Premio Nobel de Literatura en 1927.

<sup>217</sup> SPECTOR, Nancy. *The Cremaster Cycle*. Guggenheim Museum. Nueva York. 2003.

un determinado tiempo, recorrido y también de repetidas visualizaciones, como ocurre en el arte tradicional.

Aun así, esto no sucede en detrimento de los motivos principales del *Ciclo Cremaster*. La transitoriedad de la vida humana reflejada en las distintas muertes que suceden a lo largo del *Ciclo Cremaster*, la perduración de objetivos personales por encima del paso del tiempo, como son la búsqueda hermética y trascendental de Harry Houdini, son ejemplos de una visión del mundo en el que el pasado y el futuro adquieren una nueva dimensión. Esto se hace especialmente claro cuando Barney afirma que sus videos siguen el tiempo del arte, el cual es lento y silencioso<sup>218</sup>, ofrece una instantánea que obliga al tiempo a pararse.

#### 6.1. EROS Y THANATOS

La figura de *Eros*, como representación de la pasión sexual, y la figura de *Thanatos*, como imagen de la muerte, han estado presentes en la historia del arte desde sus inicios. A lo largo del tiempo, el acercamiento artístico, literario y audiovisual (video arte, cine, publicidad, etc.), han provocado que la relación entre los aspectos del erotismo y la muerte, como culminación del amor y del placer, se haga más estrecha y, por lo tanto, más explícita.

A nivel mitológico no existe una correspondencia directa entre *Eros* y *Thanatos*, sin embargo, nos encontramos con que el universo divino está plagado de luchas, amores, celos y venganzas en los que el erotismo, (el sexo como elemento inherente del erotismo) y la muerte se convierten en prácticas habituales, incluso cotidianas. De esta manera, copular y morir se vuelven acciones dominantes de un mundo impregnado de violencia, crueldad y caprichos divinos (intentos de infanticidios de la diosa Hera contra su hijo

---

<sup>218</sup> En la entrevista que el artista da a Lida Yablonsky *.A portrait of the artista as a gun man*”, Time Out New York, nº 212 (Octubre 14-21) 1999, pág. 200, Barney compara el tiempo de sus video creaciones con el tiempo que se dedica a contemplar una escultura.

Hefestos, las múltiples violaciones y asesinatos de los dioses varones a las ninfas y a los mortales, el desollamiento que hace Apolo de Marsías, etc.). Son muchos los episodios mitológicos que se caracterizan por sus contenidos sexuales, muchas veces combinarlos con una alta dosis de violencia. Recordemos los raptos, persecuciones y violaciones de Europa y Leda, por nombrar algunos, o el imparable acoso sexual de Apolo a Casandra, o los numerosos casos en los que los mortales acaban sufriendo de los celos, envidias y venganzas de los dioses, tal como en el suceso de Diana y Acteón.

Aparte de estos hechos, que parecen acoger tanto al eros como a la muerte, a nivel de apariencia física el *Eros* y la muerte no comparten muchos rasgos. Desde la antigüedad griega *Thanatos* ha sido contemplado como un personaje alado pero con barba y un tanto más avejentado que el siempre juguetón Cupido. A partir del Renacimiento, a la muerte se le asignan sus características inconfundibles de vestiduras oscuras o negras y un hacha o un cuchillo empuñado<sup>219</sup> (Figs.126 y 127).



Fig.126. *Hipnos y Thanatos llevando el cuerpo de Sarpedon, Bajo la vigilia de Hermes. 515 a.c.*

---

<sup>219</sup> La sociedad renacentista tuvo que enfrentarse a múltiples guerras y a duras epidemias que provocaron, sin duda, un cambio radical en la percepción general hacia la muerte. Se ha apartado el pensamiento de la muerte, como concepto abstracto, para vestirla de negro y ubicarla directamente en la ciudad, vagando por las calles para recolectar a los moribundos.



Fig.127. Daniel Hopfer. *La muerte y el diablo sorprenden a dos mujeres*. .Gravado. 1500

Giordano Bruno hace una apología del amor, articulando la relación amor-entendimiento y amor-vista. En la obra *De los Heroicos furores* (o eróticos), Bruno une el amor con el entendimiento, situando a la comprensión humana en un punto en el que el individuo necesita de un objeto, de un amante para materializar sus estados del corazón. Así mismo, el sentido de la vista es fundamental para la contemplación del objeto querido, a la vez que la fuerza del amor es la que induce a un reconocimiento distinto al del poder de la vista. De ahí que el filósofo vincula al ojo con el otro gran vínculo, el amor, instaurando la mirada del amante: - el que ama las cosas -, *el furioso*. Como también marca la futura trayectoria para la cultura moderna y postmoderna, en la que los medios audiovisuales han llegado a ser los máximos exponentes en el arte de enamorar. Para Bruno, el furioso - el hombre que todavía está arrebatado por sus pasiones - es el que puede llegar a ser filósofo. El filósofo, como ya hemos comentado en capítulos anteriores, tiene una concepción abstracta de la muerte y utiliza el viaje al más allá como estrategia para finalizar la vida sensual y ciega - el amor, a medida que despierta al espíritu, también tiene el efecto de adormecer las facultades racionales - y dar comienzo a la vida intelectual.

Retomamos otra vez el mito de Diana y Acteón para mirarlo ahora desde la perspectiva de la relación *Eros-Thanatos*. El joven Acteón impulsado por el amor que siente por la diosa de la caza desafía las leyes que limitan el acceso al hombre a percibir directamente la divinidad, y se atreve a mirar a la diosa en su desnudez. Se produce un cruce de miradas, ya que al observar también es observado. El sujeto se convierte en objeto de visión. Diana accede a ser observada en la medida en la que el posible amante se entrega a ella. La transformación de Acteón en ciervo usualmente se interpreta como el castigo por haber desafiado las leyes divinas, pero nosotros también proponemos la metamorfosis del joven como el deseo de la diosa a prolongar su amor, convirtiéndole en un ser que podría acompañarla.

Dentro del Ciclo Cremaster nos encontramos con el aspecto de la muerte como único medio para perpetuar la pasión y el amor, que se halla también presente en determinadas relaciones humanas, como sucede particularmente en nuestro caso con la relación amorosa entre Gary Gilmore y su novia Nicole Baker, presentes en el video *Cremaster 2*. Gilmore comete doble asesinato por una pasión frustrada hacia Nicole. El artista Barney mediante el particular ensamblaje de dos coches Mustang, busca representar el tormentoso deseo de Gilmore de estar junto a Nicole Baker. Barney no duda en recrear la extraña historia de amor y muerte entre Gilmore y Nicole, tampoco se detiene en ofrecer una nueva visión acerca de la relación entre sus padres, Frank y Bessie Gilmore, y de la presunta relación de su abuela Baby Fay La Foe con el mago Harry Houdini (Fig.128).



Fig.128. *Cremaster 2*. Harry Houdini y Baby Face Nelson.

La muerte vista como medio de autocomplacencia a través del dolor físico provocado en los demás, lo que conocemos como sadismo, está presente en la relación entre los padres del asesino Gary Gilmore. La escena de la procreación de Gary se nos presenta salpicada de dolor auto infringido por el corsé de cristal que lleva la madre de Gilmore y culmina con la muerte del

esposo, por su calidad de zángano<sup>220</sup>. Al mismo tiempo, el corsé se identifica con una estricta y rígida moral cristiana, que imponía a la mujer el control de su cuerpo, de sus pasiones y la eliminación del cualquier placer sexual.

La misma relación de sexo-poder-aniquilación conforma el dueto entre la abuela de Gary y Harry Houdini, pero todavía más acentuado, ya que interviene el factor tiempo. Baby Fay es una especie de *femme fatale*, irresistible y despiadada que viaja en el tiempo con el motivo de seducir a Harry Houdini, quien por su poder de metamorfosis representa una gran amenaza para su trono. Estas tres parejas parecen convertir al *Cremaster 2* en un santuario del amor y de la muerte.

El tema de la muerte, desde el punto de vista de la tragedia amorosa resulta muy convincente en el drama amoroso entre la Reina de la Cadena y su amante el Mago. El tema del amor y de la muerte, que se dan cita a causa de la inevitabilidad de la vida, encontró un firme aliado en la literatura, en el arte y, posteriormente, en el cine. Al haber empleado repetitivamente la analogía como fórmula de remitirnos a espacios diferentes de la cultura humana, Barney crea un patrón, puesto que da pie a considerar que todas sus historias son susceptibles de una lectura basada en similitudes y reciprocidades. Por ejemplo, la tragedia amorosa de la Reina y del Mago, olvidando por un momento su sentido biológico, evoca generosamente a la historia de amor y muerte entre Romeo y Julieta, en donde, igual que en nuestro caso, la muerte está acompañada por la confusión, errores y mala suerte. El binomio amor-muerte acompaña la historia de Romeo y Julieta, y a éste binomio se agrega el sutil juego del azar, de la decisión personal y de la fatalidad, elementos o situaciones que también podrían valer para los personajes de la Reina y del Mago, ya que cada uno de ellos intentan tomar las riendas de sus destinos (en particular el personaje masculino) a la vez que se entregan desconsolados a todo aquello que intentan evitar. Aparte de similitudes en cuanto a estructura - el marcado carácter sombrío del quinto video del *Ciclo Cremaster* está

---

<sup>220</sup> Recordamos que, en la visión de Barney, el padre de Gary Gilmore cumple meramente el rol de hombre zángano, quien debe morir tras la copulación con la subordinada de la reina abeja, en este caso, su mujer Bessie.



desarrollado en cinco actos, similar a las tragedias griegas, esquema que también Shakespeare se presta a utilizar en su obra - existe en las dos obras una parecida obstinación en concebir a la muerte como la única perspectiva para salvaguardar su amor, o, en el caso de la figura del Mago, trascender. Parece que los enamorados se entregan tanto a la muerte como a su amor acentuándose este sacrificio en la figura femenina de Julieta, que contrasta en este sentido con la figura del Mago (varón-amante) el cual siente una mayor predilección por la búsqueda de lo inefable. Existen una serie de casualidades que marcan el cumplimiento del trágico destino. Tal como la Reina de la Cadena que no escucha, ignora o malinterpreta la ocasión que le ofrece el personaje híbrido del Gigante, de igual manera, Romeo tampoco recibe la carta aclaradora (que le avisaba de la estrategia de Julieta), Julieta tampoco se despierta en el momento adecuado tras su presunto sueño mortal. Todas estas casualidades son tan numerosas y tan adecuadas en su aparición que no se debería excluir la posibilidad del inevitable destino. De hecho, desde un principio, tanto en la obra literaria como en la audiovisual, la melancolía de Romeo, la gravedad de la Reina, el idealismo de Julieta y el distanciamiento introspectivo del Mago delatan el final, como si la estructura existencial de los cuatro sellase las ventanas a las posibilidades. El éxtasis del amor del sentimiento juvenil de Romeo y Julieta refresca el pesar de la soledad real, al mismo tiempo que el idealismo del Mago los acompañan al más allá.

## 6.2. SHAKESPEARE Y BRUNO

Si nos hemos aventurado a establecer una analogía entre el trabajo de Matthew Barney con el del dramaturgo inglés conviene también destacar el binomio Bruno-Shakespeare. Existen varios autores que aseguran de manera convincente que no solo existió un contacto directo entre el filósofo y el dramaturgo sino que también existió una clara influencia recíproca entre los dos. Frances A. Yates ha comentado la hipótesis de la influencia que Giordano Bruno, junto con la cultura latina y renacentista, habían ejercido sobre la

cultura inglesa durante el período isabelino y en especial sobre William Shakespeare<sup>221</sup>. Yates explica, cómo el personaje principal de la obra *Trabajos o Penas de Amor Perdidos*<sup>222</sup>, llamado Berowne, es la personificación teatral del filósofo nolano, quien precisamente y en Inglaterra, en los mismos años, escribió sus *De los Heroicos Furores*, que es un tratado del amor heroico y místico (Fig.129).

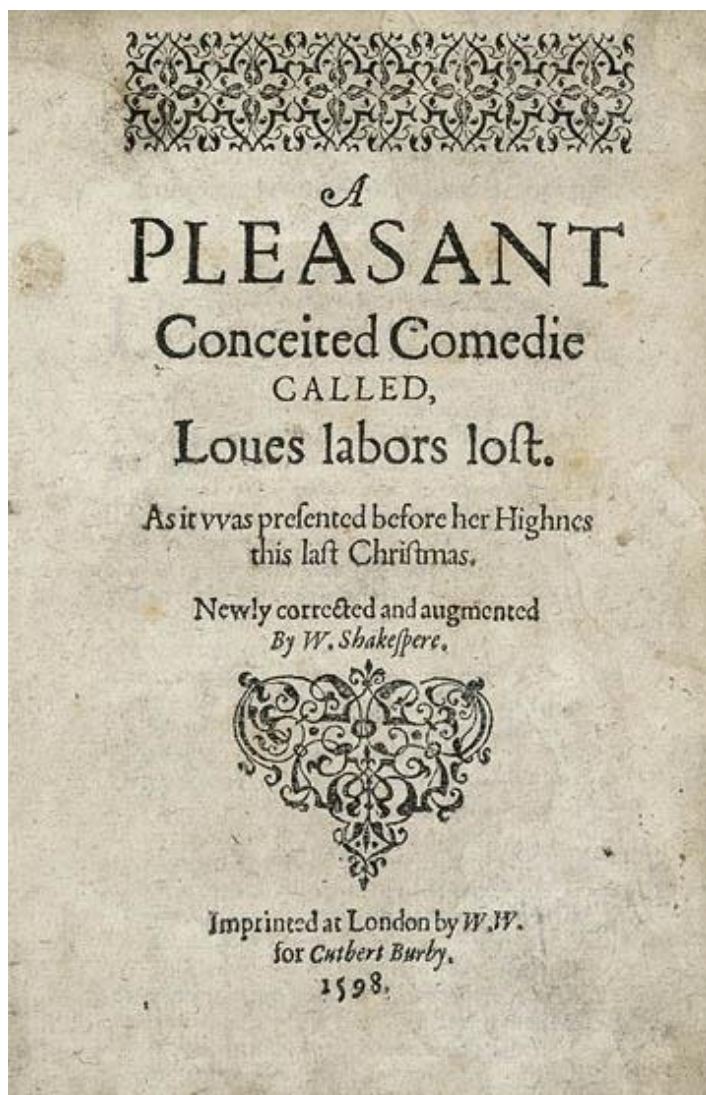


Fig.129. Portada del primer cuarto. Trabajos de Amor Perdido. 1598.

<sup>221</sup> YATES A. Frances. Giordano Bruno y la tradición hermética. Ariel. Barcelona. 1983.

<sup>222</sup> *Trabajos o penas de amor perdido* es una comedia de los inicios dramáticos de Shakespeare, datada aproximadamente entre 1596 y 1597, posiblemente creada conjuntamente con la obra *Romeo y Julieta* y *Amor de una noche de verano*.

La autora plantea la posibilidad de que Giordano Bruno y Shakespeare habrían podido coincidir en la corte de Isabel y que la impresión que habría causado el filósofo italiano en el dramaturgo inglés debió de ser intensa y durable. Frances A. Yates va más allá y establece una asociación entre las obras de Giordano Bruno *Los heroicos furros* y *Espacio de la bestia triunfante*, con la comedia, *Trabajos o Penas de Amor Perdidos*, de Shakespeare:

*"Estas imágenes de alabanza al amor (se refiere a los versos en IV, 3, citados previamente) son pronunciadas por el homónimo de Giordano Bruno, Berowne, en la comedia de Shakespeare Trabajos o Penas de amor perdidos. Una larga serie de autores, entre ellos yo misma, han sostenido que el personaje de Berowne es un eco de la estancia de Bruno en Inglaterra, pero ninguno de nosotros ha sabido qué buscar en tal comedia al no comprender en absoluto sobre qué tema podría estar hablando Bruno. Ahora me parece absolutamente claro que el discurso de Berowne sobre el amor hace referencia muy concreta al Spaccio della bestia trionfante, donde todos los dioses, en una de las constelaciones, se deshacen en alabanzas al amor. Por otra parte, el hecho de que la comedia se halle ambientada en una corte francesa -la del rey de Navarra-, donde Berowne es el adalid de poetas y amantes, parece ser un hecho bastante significativo, por cuanto relaciona a Berowne-Bruno con el mensaje proveniente de la corte francesa y con la atmósfera europea de "esperanzada expectativa" ante el posible advenimiento de Enrique de Navarra al poder"<sup>223</sup>.*

Para Miguel Ángel Granada, otro gran conocedor de la obra del nolano, el influjo que Bruno ejerció sobre Shakespeare es mucho mayor y más profundo que el inferido por Yates en la obra *Trabajos o Penas de Amor Perdidos* de William Shakespeare. Para Miguel Ángel Granada, la conexión es

---

<sup>223</sup> YATES A. Frances. *Giordano Bruno y la tradición hermética*. Ariel. Barcelona. 1983, pág. 408.

evidente, ya que como él mismo comenta, existen demasiados detalles vinculantes entre los dos pensadores como para atribuirlos todos a la casualidad:

*"Que Shakespeare presente en Love's Labour's Lost, pieza en la que se ha señalado la presencia de tantos motivos bruneanos e incluso de Bruno mismo a través del personaje de Berowne, a una princesa (con muchos rasgos de Isabel I) oficiando la caza-sacrificio de un ciervo cuya sangre -de origen celeste- es esparcida sobre la tierra, procurando a la celebrante "gloria" y "honor", más allá de la aversión que le produce, es quizás algo más que una casualidad y acaso abone la tesis de un alineamiento bruneano con las posiciones anglicanas que teorizaría en el siglo siguiente Hobbes en su Leviatán."*<sup>224</sup>

Por otra parte, están los expertos shakesperianos de lengua inglesa, que se han mostrado reacios y escépticos en considerar la conexión Bruno-Shakespeare. Por ejemplo, Harold Bloom en su trabajo dedicado a Shakespeare *La invención de lo humano*<sup>225</sup> no alude a una posible conexión Bruno-Shakespeare, ni tampoco menciona la propuesta de su compatriota Frances A. Yates. Sin embargo, al leer su análisis de *Trabajos o Penas de Amor Perdidos*, se puede inferir la evidente pero tácita presencia de Giordano Bruno en esa obra, especialmente de *Los heroicos furores*, de la misma forma en que reconoce lo que *Trabajos o Penas de Amor Perdidos* significó para la posterior obra de Shakespeare. Se puede percibir un creciente interés que manifiesta Harold Bloom por el estoicismo y por Maquiavelo en Shakespeare, procedente, si se atiende a la propuesta de Yates, de Bruno y de la cultura latina y renacentista:

---

<sup>224</sup> GRANADA, Miguel Ángel; BRUNO, Giordano. *Un universo infinito, unión con Dios, perfección del hombre*. Herder. Barcelona. 2002, p.p. 195-196.

<sup>225</sup> BLOOM, Harold. *Shakespeare. La invención de lo humano*. Norma. Bogotá. 2001.

"C. L. Barber llamó Penas de amor perdidas "un comienzo impresionantemente fresco, una ruptura más completa con lo que [Shakespeare] había estado haciendo antes" que cualquiera otra parte de su carrera excepto la transición de las tragedias a las últimas historias caballerescas. El descubrimiento de que sus recursos verbales eran ilimitados alimentó a Shakespeare para crescendo lírico de 1595-1597 que incluye Ricardo III, Romeo y Julieta, Sueño de una noche de verano y el sorprendente acto V de El Mercader de Venecia. En cuanto a mí, yo interpretaría este movimiento hacia el drama lírico como parte de la final emancipación de Shakespeare respecto de Marlowe, puesto que fue seguido por el gran acto de capacitación que fue la creación de Falstaff, el anti-Maquiavelo y por ende anti-Marlowe"<sup>226</sup>.

Si seguimos en la línea marcada por Miguel Ángel Granada y se hace una juiciosa lectura comparada de *Trabajos o Penas de Amor Perdidos* con *Los heroicos furros* y *Espacio de la bestia triunfante*, notaremos que las conexiones entre ellas son más que meras coincidencias. Shakespeare era un buen conocedor de la historia y de la literatura romana, así como de la literatura latina y renacentista y en sus obras manifiesta una especial predilección por sus personajes, al igual que por algunos lugares de Italia. Sin embargo, es en *Trabajos o Penas de Amor Perdidos* en donde, además de las transformaciones notadas por los expertos en Shakespeare, se pueden notar otras que, si bien pueden estar relacionadas con Bruno y sus diálogos ingleses y *Los heroicos furros* y *Espacio de la bestia triunfante*, también pueden responder a la corriente de pensamiento que Bruno encarnaba y que se extendía por Europa, la cual proponía una postura revolucionaria frente a la dictadura radical y fundamentalista de la iglesia católica sobre los asuntos científicos, sociales, políticos, etc. Los intelectuales europeos proponían una nueva visión del ser humano, del ejercicio de la filosofía y del papel del filósofo-mago, así como del conocimiento científico a partir de las ideas copernicanas que el mismo Bruno defendía, discutía y enseñaba.

---

<sup>226</sup> *Ibíd.*, pág.163.

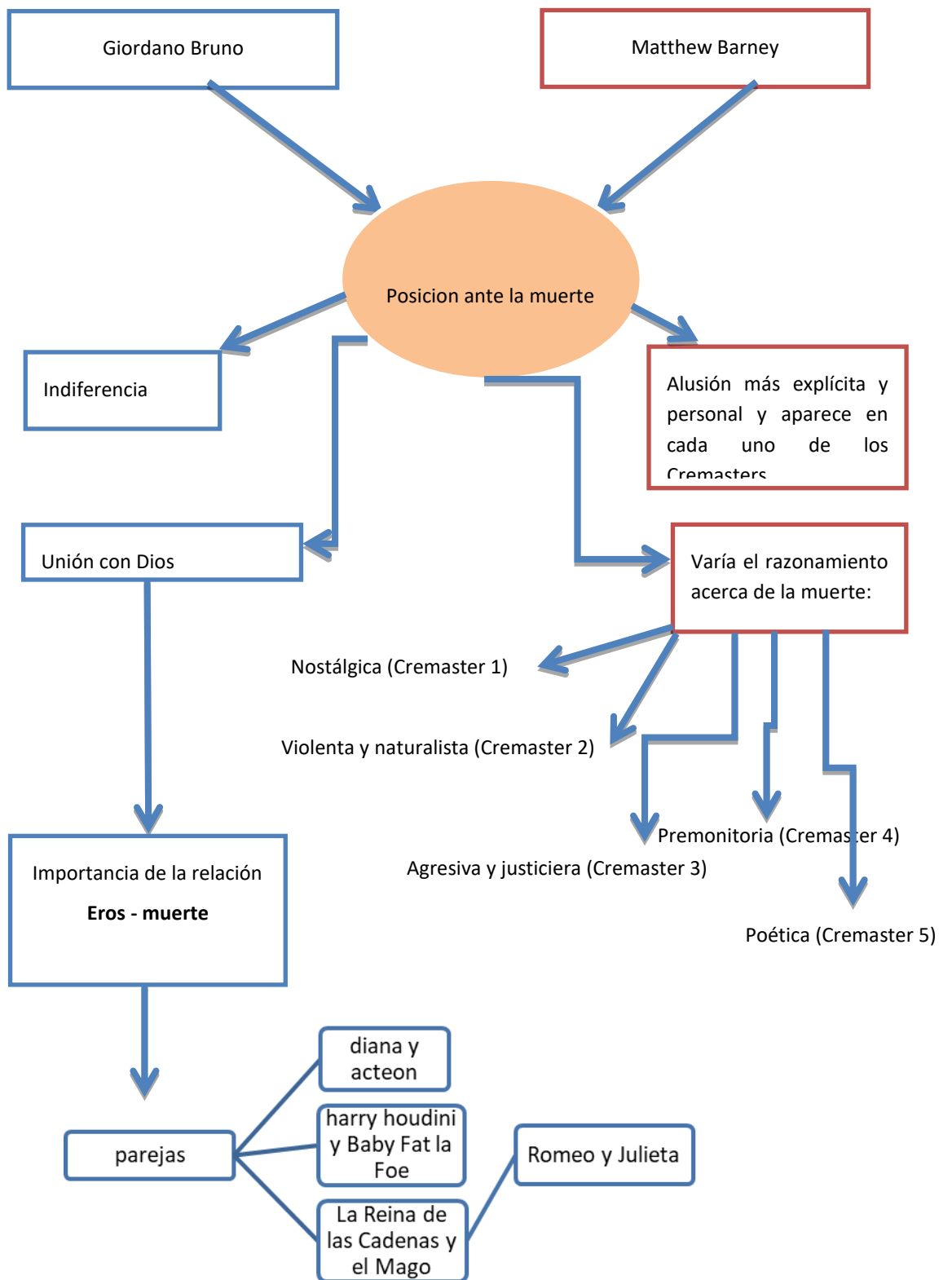
Es notorio en *Trabajos o Penas de Amor Perdidos*, además de la relación Bruno-Berowne, el tratamiento que Shakespeare le da a los personajes femeninos y a ese personaje hermético que es Amor, el cual pareciera encarnar esa corriente hermética en la cual la Dama, Amor y Eros, representaban la guía de acceso a la Sabiduría, a lo que habría que agregar el espíritu subversivo de Bruno-Berowne. O, como ya sugirió Miguel Ángel Granada, la Dama que aparece en *Los heroicos furores*, también puede referirse a Isabel I, como la elegida para esparcir esa revolución por la anquilosada Europa<sup>227</sup>, una revolución que Bruno ya había iniciado y apoyado con la creación de una sociedad secreta formada en Alemania, llamada *los giordanisti*<sup>228</sup>, que tuvo una gran influencia sobre los luteranos.

---

<sup>227</sup> *Ibíd.*

<sup>228</sup> YATES, Frances, *El Iluminismo rosacruz*, Siruela. Madrid. 2007, pag.266.

**IMÁGENES DE CULTO: LA PODEROSA MUERTE**



## CONCLUSIONES

Matthew Barney y Giordano Bruno son dos personajes sin relación en el plano temático, aunque es posible establecer conexiones entre ellos a nivel hermenéutico. Si jamás han sido estudiados conjuntamente es por el carácter arriesgado de tal iniciativa, de hecho hablan de cosas diferentes en contextos diferentes. No obstante, son muchos los elementos que permiten establecer correlaciones entre los dos: presentan el mismo carácter hermético en sus obras, las cuales se basan en sistemas de clasificación, en los dos existe una clara preferencia por el eclecticismo, su obra es multidimensional, se apoyan en mitos y religiones para expresar sus conceptos sobre los orígenes, la imagen es primordial, los dos se reconocen en la figura del mago y utilizan la potencialidad represiva como estimulación del acto creativo; hay claras referencias autobiográficas en las obras de los dos, se mueven entre híbridos y diablos, los dos pretenden encontrar un lazo unificador en una multiplicidad de apariencias para entrever la esencias de las cosas, los dos confían en el poder curativo de su arte y no por último, los dos concentran sus ideas en artilugios visuales capaces de maravillar, activar y manipular la psique del operador.

Barney tiene un intrínseco sistema estético ensamblado por medio de analogías continuas, que derivan en otras asociaciones. Su proceso artístico, como lo señala él mismo, funde situaciones, objetos, sujetos, sentimientos, tiempos de vida que favorecen otras combinaciones; los videos engendran dibujos, que engendran fotografías que a su vez dan luz a más videos. Es un proceso sin fin, un *círculo cíclico*, de ahí su nombre, el *Ciclo Cremaster*. Bruno por su parte es una personalidad muy compleja y multidisciplinar, en cuya obra se tocan aspectos tan variados como infinidad del Universo, la filosofía elitista, los métodos mnemónicos basados en imágenes y la imaginación como capacidad indispensable en el proceso de razonamiento. Los dos están buscando “la relación entre las cosas”, o mejor dicho, entre todas las cosas de



este mundo existe una relación unificadora que permite verlo todo como un gran conjunto y no como informaciones y nociones dispersas y sin compartir causas ni efectos. Barney podría ser un continuador del empeño renacentista- si bien es algo que existe desde siempre – para pretender comprender y conocer el mundo en su máxima totalidad, al mismo tiempo que entendía lo ilusorio de esta empresa y lo imposible de abarcarla. Puede que el deseo de Bruno de crear una mente que pueda contenerlo todo era un desesperado intento de parar el tiempo y la historia, antes de su total explosión.

Hemos conocido la gran máquina de la memoria de Giordano Bruno, con su complejo sistema de organización, sus numerosas imágenes arquetípicas y su movimiento. Hemos descubierto el parecido entre las imágenes engendradas por Barney y los atrios arquitectónicos de Bruno. El iniciado de Bruno y el de Barney comparten una experiencia similar al encontrarse con un lenguaje altamente hermético y en continuo movimiento y transformación. Tanto físico – nos referimos a la acción de mover (los círculos) y moverse (dentro del teatro de Bruno y de Barney) - como metafísico – por el continuo descenso y ascenso entre en mundo celestial y el mundano en el caso de Bruno y el mundo de las ideas y lo corporal en el caso de Barney- el movimiento circular de la creación barneana y la bruneana trasforma la psique del iniciado. Nuevas coyunturas se presencian, en donde la viveza y lo fantasmagórico se unen mediante combinaciones extrañas para dar luz a un pensamiento de tipo híbrido. No hay distinción entre lo pasado, lo actual y lo futuro, entre mitos, religiones y magia, entre hombre, naturaleza, bestia y máquina.

La experiencia personal se entremezcla con la experiencia artística, reflejando la imposibilidad de separación entre vida y arte, creación y existencia. La filosofía y el arte han podido coexistir desde tiempos remotos<sup>229</sup> y para muchos pensadores existe un vínculo estrecho entre el arte y la filosofía. Hay veces en que una obra de arte ha visto la luz gracias a los conocimientos

---

<sup>229</sup> El interés del ser humano primitivo por entender su medio circundante y explicar su existencia en función de sus conocimientos empíricos, adquiridos por el desarrollo de su lenguaje, de la moral individual y colectiva, como también su interacción con la naturaleza y sus intentos de captarla, controlarla e integrarla a su vida, lo han llevado a sistematizar sus procesos mentales, hasta dar lugar a lo que se conoce, desde la época griega, como la filosofía y el arte.

filosóficos que poseía el artista y en otras ocasiones es la propia obra de arte la que da pie a la elaboración de una reflexión filosófica. Schopenhauer concebía la filosofía como arte, no como ciencia. Este filósofo entendía al artista y al filósofo como un binomio, ya que ambos al entregarse a la visión contemplativa, están en contacto directo con las esencias de las cosas<sup>230</sup>. Al igual que el artista, el filósofo profundiza en las vías de la intuición y se ayuda de las imágenes para acceder a los más profundos conocimientos de la vida, del tiempo, del entorno, etc. Tal es el caso del filósofo- pintor Bruno y el artista-filósofo Barney; se encuentran a medio camino entre el deseo de filosofar sobre la creación y la creación como método filosófico.

Mientras que la magia sirvió como vínculo por antonomasia que junta bajo su protección a esta pareja inusual. Barney y Bruno son magos por constitución y por formación, magos en seducir con imágenes y con conceptos.

El mago (de) Barney se contiene, se retrae y se cierra, explorando los límites corporales en una experiencia no extensa de dolor físico. El mago (de) Bruno absorbe e interioriza todo un universo de conocimiento, que revela

El mundo de los demonios y de los híbridos, es un familiar, ya que a través de ellos se crean vínculos que unen las distintas realidades de este mundo. Y se unen a ellos con la ayuda de la música y del canto.

Bruno ha reservado un lugar de honor a la imaginación y por ende a la imagen: como capacidad del espíritu para forjar imágenes y como herramienta poderosa para transformar al ser humano y a los mundos. Por el otro lado Matthew Barney hace uso de los medios propios de su profesión: las imágenes y apela a conceptos externos del arte como el mito, la religión y la magia para enaltecer, embellecer, fascinar y manipular la concepción de la sociedad sobre el arte y en particular sobre su arte.

---

<sup>230</sup> En su tratado *Neue Paralipomeda*, Schopenhauer afirma:

“Incluso si algún día la filosofía alcanza la perfección suprema, nunca logrará, con todo y con el conocimiento del ser mismo del mundo, hacer superfluas las obras de artes. Por el contrario, continuamente tendrá necesidad de ellas como una interpretación indispensable”.

SANS Edouard, *Arthur Schopenhauer*. Cruz O. México D.F.1995.

Bruno y Barney se reencuentran en el territorio del mito, este siendo un área tan rica en sentidos e imágenes sirvió como fiel acompañante para el hombre desde tiempos inmemoriales. Bruno, al igual que otros contemporáneos suyos, pudo haber visto al mito como un cofre “cofre metáfora” que encubría bajo su velo poético un significado oculto, mágico y muchas veces indescifrable, solo accesible a los sabios, a los iniciados o a los que creaban los mitos<sup>231</sup>.

Al mismo tiempo, el manejo que Bruno hace de los mitos y de las imágenes que los representan, se podría amoldar a las concepciones e investigaciones modernas sobre el mito; por el otro lado Barney se encarga de invocar ese aspecto intuitivo del pensamiento mítico, que libera al espíritu humano al integrarlo en el Universo.

La unidad fundamental del mito es el símbolo, y el símbolo es el que se encarga de establecer las más sutiles y posibles semejanzas entre Matthew Barney y Giordano Bruno. A través de los símbolos hemos descubierto y hemos intentado argumentar una posible convivencia entre el filósofo y el artista.

Las imágenes de la muerte y del eros también nos han servido para el mismo propósito, como es el hecho de encontrar una brecha de unión con otros pensadores, trazando así un arco en el tiempo, cuyo principio y fin son Bruno y Barney.

---

<sup>231</sup> Desde la antigüedad griega se ha perpetuado el pensamiento conforme el cual el Arte está considerado como un creador de mitos.

## ANEXO 1

### GIORDANO BRUNO Y LOS MASONES. EL LEGADO DE LOS ROSACRUCES

El origen de la francmasonería es controvertido ya que se encuentra entre mitos y hechos reales. Por tal motivo, es importante distinguir las leyendas surgidas en la historia de la masonería - que tienen su origen en el mito de Salomón y en la construcción de las catedrales – del origen real de la masonería como institución organizada.

Los estudiosos del tema (J.G.Buhle, Thomas de Quincey, Frances Yates, Rene Guenon, A. Krumm-Heller, C.W. Leadbeater, etc.) encuentran difícil saber dónde acaban los mitos y donde empieza la realidad. Según Yates<sup>232</sup> no se ha podido señalar la fecha exacta de cuando la masonería se estableció como institución organizada. Yates relaciona el movimiento masónico con la historia de la albañilería, la cual se describe en poemas medievales (alrededor de 1400). Los francmasones modernos ven en estos poemas medievales auténticos documentos de una masonería operativa, la del gremio, la cual sirvió posteriormente para el desarrollo de la masonería especulativa. La albañilería estaba íntimamente ligada con la arquitectura y con la geometría. La invención de la geometría se le atribuye a los egipcios y a los hebreos, quienes la aplicaban en sus proyectos para controlar las inundaciones del río Nilo. El inventor directo de la geometría podría haber sido Thoth-Hermes, es decir Hermes Trismegistro<sup>233</sup>. De tal manera, que los orígenes de la masonería se pierden en los tiempos de los hebreos o de los egipcios, en donde se ven envueltos en mitos y misterios que se relacionan con la concepción renacentista de la antigua sabiduría<sup>234</sup> de los “primeros hombres”. En la mitología masónica la sabiduría antigua se conservaba en la geometría del templo. Si recordamos en el *Cremaster3* de Matthew Barney, el templo construido por Hiram Abiff funciona como un ser autónomo e independiente que “actúa” con deliberación y castiga a los impuros (recordemos que tras haber matado al Arquitecto Hiram Abiff, el Aprendiz encuentra su castigo por parte del mismo templo). Un templo autónomo e independiente que es capaz de albergar sentimientos de justicia, de equilibrio, de venganza, de dolor, de temor y que nos recuerdan a las arquitecturas complejas mentales, del arte de la

---

<sup>232</sup> YATES, Frances, *El Iluminismo rosacruz*, Ediciones Siruela, Madrid, 2008. Capítulo XV: Los rosacruces y la masonería.

<sup>233</sup> *Ibíd.*

<sup>234</sup> Nos referimos a la sabiduría del Antiguo Testamento o incluso anterior.

memoria de Giordano Bruno. Pareciera que el templo del *Cremaster3* es la personificación utópica de aquella mente exacta y perfecta que ideaba Bruno.

A Giordano Bruno no se le asocia directamente con el grupo secreto de los masones. En su libro *El Iluminismo rosacruz*, Frances A. Yates hace referencia varias veces a una posible conexión entre los masones y Bruno, pero, a través de un intermediario: el orden secreto de los rosacruces. Yates afirma que la orden secreta de los rosacruces, había sido influenciada por los escritos de Bruno. El término de “rosacruz” pertenece a un periodo *intermedio* entre el Renacimiento y la revolución industrial. Se trata de un periodo donde la cultura hermética-cabalística recibe influencias de la alquimia. De tal manera que los rosacruces mezclaban la magia con la Cábala y con la alquimia.

La existencia de la orden rosacruz no se ha podido demostrar. Hay numerosos datos y pruebas que documentan la apasionada búsqueda de los rosacruces pero no hay pruebas concretas que ilustren la existencia real de dicha orden<sup>235</sup>. Los orígenes de los rosacruces se pueden remontar a las escuelas establecidas durante el reinado de Thumose III, hacia el 1500 antes de Cristo, donde se estudiaban los misterios y conocimientos secretos del antiguo Egipto. Desde Egipto, la orden se extendió a Grecia y Roma. Después de Cristo, se estableció en las sectas gnósticas, enemigas irreconciliables del auténtico cristianismo. Durante la "tenebrosa" Edad Media las misteriosas enseñanzas rosacruz vivieron en clandestinidad bajo una diversidad de nombres esotéricos y se fueron transmitiendo en secreto hasta su estructuración en el siglo XVII<sup>236</sup>.

Los rosacruces tuvieron seguidores que creían tanto en el presunto creador de esta orden, Christian Rosencreutz, como en los mitos y en la verdad rosacruz. A lo largo del tiempo el esfuerzo de los investigadores interesados en el fenómeno rosacruz ha ido desde aclarar que tanto Cristian Rosencreutz y su fraternidad eran ficticios, a preguntarse si el movimiento rosacruz era una “incitación” al establecimiento de sociedades secretas y a relacionarlas con los masones. En esta posible relación es donde centraremos parte de esta investigación.

---

<sup>235</sup> A partir del siglo XVII hasta la época moderna hubo varios escritores que intentaron aclarar el misterio que envuelve el origen de los rosacruces. Uno de ellos fue Samuel Richter, quien en 1710 publicó en Breslau (Alemania) una obra de contenido fundamentalmente alquímico titulada *La Verdadera y Completa Preparación de la Piedra Filosofal, de la Hermandad de la Orden de la Rosa Cruz de Oro*. Esta obra contenía sesenta y dos reglas que regulaban distintos aspectos de la Orden, desde la admisión e iniciación de nuevos candidatos, pasando por las reuniones que se celebraban en Núremberg y Ancona, hasta el oficio de Imperator o la etiqueta entre hermanos.

<sup>236</sup> GANUZA, Juan Manuel, *Las Sectas nos Invaden*, Ediciones Paulinas, Universidad de Texas, 1983.

La investigación sobre una relación rosacruces-masones data desde el siglo XVIII y tiene su epicentro en Alemania, con J.G. Buhle<sup>237</sup> como exponente de dicha relación. Su obra *The Orders of the Rosicrucians and the Freemasons* se tradujo en inglés por Thomas de Quincey en 1824 bajo el título *Historico-Critical Inquiry into de origins of the Rosacrusian an the Freemasons*. Buhle y posteriormente de Quincey, afirman con seguridad que no hay ninguna prueba convincente de que los rosacruces hayan existido y de que estas “inexistentes” doctrinas una vez introducidas en Inglaterra hayan dado luz al movimiento francmasón. Según de Quincey, tal como lo señala Yates en su libro sobre el iluminismo rosacruz, el principal responsable de la implantación de las doctrinas rosacruces en Inglaterra era Robert Fludd<sup>238</sup>. Sin embargo, Yates no está completamente de acuerdo con esta afirmación. Pero le resulta interesante ya que, según este autor, mostraba las corrientes del pensamiento que fluían de manera bidireccional entre Inglaterra y Alemania.

La publicación de un extracto de Boccalini<sup>239</sup> titulado *La Fama* demuestra que el autor o autores del manifiesto rosacruz pensaban en Italia, o por lo menos en Venecia, como destinos de su mensaje. También es una evidencia de que las inclinaciones político-religiosas de Boccalini y sus opiniones anti-habsburgicas despertaban gran simpatía en los círculos donde los manifiestos rosacruces habían sido producidos. Además, las opiniones de Boccalini podrían haber servido de introducción a las opiniones de Giordano Bruno, pues es más que probable que este último haya influido sobre Boccalini, autor de los *Ragguagli del Parnaso*, el cual tenía ideas semejantes y era capaz de pintar con palabras un gran fresco de figuras mitológicas, infundiéndoles un significado político-religioso- como el visto en la presentación de la corte de Apolo<sup>240</sup> - que recuerda la poderosa técnica<sup>241</sup> de Giordano Bruno en el *Spaccio della bestia trionfante* (*La expulsión de la bestia triunfante*).

---

<sup>237</sup> Johann Gottlieb Buhle fue un profesor de lógica alemán del siglo XIX.

<sup>238</sup> Fue un eminente médico paracélsico (el termino proviene de Paracelso – alquimista, médico y astrologo suiza), astrólogo y místico inglés del siglo XV.

<sup>239</sup> Traiano Boccalini, fue un escritor, jurista y hombre político italiano del siglo XV.

<sup>240</sup> La obra *Ragguagli del Parnaso* (*Ragguagli Parnassus*) consiste en una serie de informes que describen los procesos y debates que tuvieron lugar en el Monte Parnaso entre las Musas, el dios Apolo y los escritores y hombres políticos que habitaban el Monte Parnaso.

<sup>241</sup> En *La expulsión de la bestia triunfante* - la moral del héroe – Giordano Bruno propone una reforma moral integral del mundo basada en una nueva concepción de la vida y universo, que este rescató de los tratados egipcios y platónicos. Las ideas fundamentales que Bruno maneja en este tratado se resumen en: la importancia de la imaginación como vehículo de unión, comparación e interrelación entre las diferentes disciplinas del saber; la supervivencia de la filosofía neoplatónica frente a la cristiana-aristotélica, a esta última considerándola limitada y llena de contradicciones; la defensa del nuevo sistema de pensamiento copernicano del universo incompatible con la visión ptolemaica de la Iglesia; la crítica hacia la Iglesia, culpable directa de la perdida de la posibilidad del hombre de llegar a Dios, al rechazar la relación

En la época anterior a la creación del primer manifiesto rosacruz (en el siglo XV), Giordano Bruno “había esperado grandes cosas” de Enrique IV. Vagando por Europa en busca de apoyo contra el poderío creciente hispano-austriaco en Italia, buscó apoyo en la monarquía francesa representada por Enrique III, en la Inglaterra isabelina rica en caballeros y poetas y en la Alemania luterana. De regreso a Italia cuando la conversión al catolicismo de Enrique IV parecía anunciar una época de mayor liberalismo y tolerancia en Italia, pagó el precio de su exagerado optimismo muriendo en la hoguera en el año 1600.

Giordano Bruno había predicado, durante su peregrinaje por Europa la inminente llegada de una reforma general del mundo. Ésta se basaba en el regreso a la religión egipcia, que se enseñaba en los tratados herméticos y que haría superar las diferencias religiosas mediante el amor y la magia, teniendo como fundamento una nueva versión de la naturaleza, lograda mediante ciertos ejercicios herméticos de contemplación. Bruno había predicado esta religión en Francia, Inglaterra y Alemania ocultándola detrás de formas mitológicas. Él mismo afirmó haber formado en Alemania una secta llamada *los giordanisti*, que tuvo una gran influencia sobre los luteranos. Yates contempla la posibilidad de que haya existido una relación entre los giordanisti de Bruno y el movimiento rosacruz. Así como alguna influencia secreta bruneana que tal vez contribuyó al desarrollo de la idea de reforma que los manifiestos rosacruces presagian.

En *El Iluminismo rosacruz* de Frances Yates, mantiene su opinión y también afirma contundente:

“Repetimos nuestra opinión de que en el movimiento “rosacruz” se pueden encontrar influencias de Giordano Bruno, filósofo intensamente hermético que a fines del siglo XVI propagó por toda Europa un movimiento reformista esotérico. Este movimiento propugnaba una reforma general del mundo, en la forma de un regreso a la religión “egipcia” y a la magia buena. Bruno quizá formó en Alemania una sociedad secreta, los “giordanisti”; había visitado Inglaterra, donde probablemente conoció a Sidney, demostrando su simpatía por los aspectos más esotéricos del culto caballeresco isabelino.”<sup>242</sup>,

Una obra de especial importancia para el desarrollo posterior del manifiesto rosacruz fue *La ciudad del Sol* de Tommaso Campanella<sup>243</sup>, quien,

---

triangular que existe entre Dios, Naturaleza y Hombre, considerando a la Naturaleza como un mero intermediario que solo es un objeto de uso en las manos de la humanidad; y la reivindicación de toda sabiduría arcana, como motor de la razón, de la imaginación, de la ciencia y de la trascendencia.

<sup>242</sup> YATES, Frances, op. cit. pag.266.

<sup>243</sup> Tommaso Campanella (1568.1639) fue un filósofo y poeta italiano. Una de sus obras más destacadas fue *La ciudad del sol* (1602), tratado utópico en donde el filósofo expone su

al igual que Giordano Bruno, fue un fraile dominico que colgó los hábitos para convertirse en revolucionario. Escrita en prisión, *La ciudad del Sol*, cuenta la historia de una ciudad ideal gobernada por sacerdotes herméticos, quienes por medio de su magia científica y benigna conservaban la felicidad y la virtud de la sociedad. *La ciudad del sol* pertenece a la serie de grandes utopías y de fantasías acerca de sociedades ideales características de la atmosfera rosacruz. El deseo de cambiar el mundo circundante basándose en estos tipos de ciudades utópicas estaba en la mente de los eruditos de toda Europa. Igual que en Italia y demás países europeos, Alemania tampoco se escapaba al deseo de justicia y reformas.

De Quincey<sup>244</sup> intenta demostrar que el culto Rosacruz fue una reacción singular de la frustración de la sociedad renacentista. Proyectada en secreto, un joven teólogo luterano, Juan Valentín Andreae esperaba corregir los males flagrantes de su tiempo. Asimismo, intenta De Quincey demostrar que la masonería era una consecuencia de los Rosacruces<sup>245</sup>.

Hacia el final del siglo XVI Alemania se encontraba en una situación pésima y la necesidad de reformas era una demanda universal. En el ámbito cultural, el deseo de instituir una reforma se ha expresado en tres manifiestos de ficción publicados entre 1614 y 1616, y que según De Quincey supuestamente proceden de un mismo autor.

El primer manifiesto se llamaba *Fama Fraternitas* y se publicó en la ciudad de Kassel en 1614, aunque se nombre integro era:

*“Reforma universal y general del mundo entero, con la Fama Fraternitatis de la alabada Fraternidad de la Rosa-Cruz, dirigida a todos los Eruditos y Soberanos de Europa; y también, una corta respuesta de Herr Haselmayer por la que fue arrestado y cargado de hierros en la galera. Publicada y comunicada hoy a todos los corazones sinceros.”*<sup>246</sup>.

El manifiesto contenía el tema de la Reforma desde un punto de vista moral, político, científico y religioso y estaba escrito bajo la forma de dialogo mitológico, muy parecido a los diálogos de Giordano Bruno del *Spaccio della*

---

concepción acerca de la ciudad ideal, un estado teocrático universal basado en conceptos comunitarios de igualdad.

<sup>244</sup> Periodista, crítico y escritor británico del Romanticismo.

<sup>245</sup> <http://www.masonicdictionary.com/rosicrucian.html>-, .Keplinger, John G “*Los rosacruces y los francmasones* de Thomas de Quincey”, The Builder January, 1918.

<sup>246</sup> REBISSE, Christian, *Historia y misterios de los Rosacruces*, Ediciones Rosacruces, Barcelona, 2011. Este largo título era muy típico de la época y ya circulaba en Alemania desde 1610, pero como señala Christin Rebisse, no se ha mantenido en las versiones modernas posteriores.



*bestia trionfante*<sup>247</sup>. Este proyecto se dirigía a todos los hombres educados y soberanos de Europa. Cuenta la historia de una asamblea que reunía a los hombres más sabios de la Grecia Antigua, con el propósito de deliberar sobre la mejor manera de corregir la miseria humana. Todo tipo de sistemas (incluso algunos muy extraños) fueron propuestos por estos sabios. Tales de Mileto propusieron que se haga una incisión en el pecho de cada hombre y que se introduzca una pequeña ventana en dicha incisión, con el fin de que todo vicio e hipocresía del corazón se pueda detectar y extinguir inmediatamente. Solón de Atenas propone un reparto equitativo de todos los bienes y riquezas, mientras que Quillón de Esparta desea desterrar y erradicar del mundo a los dos metales más infames y ruines – el oro y la plata. Cleóbulo de Lindos, en cambio, sostiene que, mejor que al oro y a la plata, lo que se debería eliminar sería al hierro, puesto que sin dicho metal ya no se podrían fabricar armas y las guerras desaparecerían. Pitaco de Mitilene insiste en la implementación de leyes más firmes y rigurosas, Bías de Priene está a favor de limitar las fronteras de los territorios y eliminar cualquier medio de unión o intercambio, tales como puentes, caminos, etc., Periandro de Corinto considerado el más sabio de todos, se encomienda con humildad a Dios, rogándole que extinguiera a toda mujer de la faz de la tierra con un segundo diluvio y al mismo tiempo le ruega instituir un nuevo orden de procreación que no necesitase de la ayuda del sexo femenino. Sin embargo, la asamblea se estremeció al oír tales peticiones y la rechazó con contundencia. Después de un largo debate, la propuesta de Sócrates prevaleció: la de organizar una sociedad secreta que salvaguarde el bienestar general del mundo. Después de este texto viene la *Fama Fraternitatis*, una breve exposición de la reforma general del mundo que consiste en una serie de instrucciones dirigidas a mejorar y consolidar el bienestar de la humanidad, no sin antes criticar y cuestionar la autoridad instaurada de la Iglesia, de las ciencias y de la política. Este texto representa el corazón del primer manifiesto rosacruz y prepara el terreno para el segundo manifiesto de los rosacruces, en donde se da a conocer al Padre fundador de los Rosacruces, Christian Rosekreutz (Cristian Rosacruz).

El segundo manifiesto rosacruz *Confessio Fraternitatis* (Confesión de los Hermanos de la Rosa Cruz)<sup>248</sup>, publicado en 1615, se aprovecha del hecho de que la cábala, la teosofía y la alquimia se habían extendido a lo largo de la Europa occidental y articula su trama en los principios de estos cultos. Este libro contiene la alegoría de la vida del Padre fundador, Christian Rosekreutz (Cristian Rosacruz) y el descubrimiento de su tumba. Contiene el periplo de la juventud de Cristian Rosacruz a la Tierra Santa, al Santo Sepulcro de Jerusalén,

---

<sup>247</sup> *Ibíd.*

<sup>248</sup> *Ibíd.*

pasando por Chipre, la ciudad arábica de Damcar<sup>249</sup>, Al igual que el anterior libro, este estaba dirigido a la elite de Europa y su objetivo era corregir los males de la época, proponiendo la creación de una sociedad como la que Sócrates propone, como si ésta realmente se hubiera instaurado previamente.

Mediante este libro, el autor esperaba atraer a un gran número de hombres que cooperarían con sus planes para elevar el orden moral de la humanidad. Según este libro, Cristian Rosacruz, un hombre de ascendencia noble, y un adelantado a su tiempo, habría viajado extensamente por el Oriente y por África. Allí habría aprendido grandes misterios de los árabes y caldeos. A su regreso a Alemania, fundó una sociedad secreta cuyo cuartel general estaba en un edificio llamado la *Casa del Espíritu Santo*. Esta *Casa* fue erigida por Cristian Rosacruz pero su ubicación era un misterio para todos los miembros de la orden. Aquí, en *La Casa del Espíritu Santo* y bajo la promesa de guardarlos en secreto, Rosacruz comunicó sus misterios a sus seguidores, para luego, enviar a estos por el mundo. La misión de los miembros se desprende de algunas reglas de la orden: Los miembros iban a curar a los enfermos sin retribución o recompensa alguna. Ninguno tenía que llevar hábito sino que debían vestirse a la usanza del país en el que vivían o viajaban. Cada año, en un día específico, todos los hermanos iban a reunirse en la Casa del Espíritu Santo o para dar cuenta de su ausencia. La palabra "rosacruz" iba a ser su sello, su contraseña y signo característico. La asociación debía ser mantenida en secreto durante cien años. Para poder perpetuarse durante este tiempo cada miembro, a su muerte, debía de seleccionar a un individuo con las características adecuadas para ser su sucesor en la orden.

Cristian Rosacruz murió a la edad de ciento seis años y, mientras que su muerte era un hecho conocido por la sociedad, la ubicación de su tumba era un misterio para los miembros. Ciento veinte años después de la muerte de Rosacruz se descubrió una puerta secreta en la Casa del Espíritu Santo sobre la cual estaba esta inscripción: "Ciento veinte años por lo tanto voy a abrir". Al abrir la puerta se encontraron con que era la entrada a una cripta sepulcral que era iluminada por un sol artificial. Esta bóveda tenía la forma de un heptágono y cada parte era de un metro de ancho y dos metros y medio de alto. En el centro había un altar circular en el que había una placa de bronce grabada con esta inscripción: "Esta tumba es un resumen de todo el mundo, y la he hecho para mí mismo mientras vivía." Sobre el borde de la placa una inscripción decía: "Para mí, Jesús es el todo en todos." En el centro del altar había cuatro figuras encerradas en un círculo por esta leyenda giratoria: "El yugo vacío de la ley se anula. La libertad del evangelio. La gloria inmaculada de Dios."

---

<sup>249</sup> Ciudad del suroeste de la Península Arábica, conocida por albergar el tratado *Corpus Hermeticum*, compilación de 24 textos sagrados escritos en la lengua griega, que contiene los principales axiomas y creencias de las tendencias herméticas.

Habiendo observado con asombro estas cosas, los hermanos rosacruces descubrieron después que cada uno de los siete lados de la bóveda tenía una puerta en cuyo interior se encontraba un cofre. En este cofre descubrieron los libros secretos de la orden y, en particular el *Vocabularium* de Paracelso. Además, se encontró un surtido de espejos, lámparas, cascabeles y maravillosos mecanismos musicales, todos dispuestos de tal modo que, incluso después del fallecimiento de todos sus miembros y del transcurso de muchos siglos todo el orden podría ser restablecido.

Bajo el altar se encontró el cuerpo de Rosacruz, sin huella alguna de descomposición. En su mano derecha sostenía un libro de pergamino escrito con letras de oro. Este libro, llamado *T*, después de la Biblia, se convirtió en la joya más preciosa de la orden rosacruz. Al ojear el libro, los hermanos rosacruces descubrieron que al final del libro había dos círculos que contenían los ocho nombres de los ocho iniciados que habían sido los seguidores inmediatos de Rosacruz. Luego, seguía una declaración de los principios de la orden, que era dirigida a la sociedad en general. De acuerdo con esta declaración, los seguidores de Rosacruz provienen de la fe protestante - que honraban al emperador y observaban las leyes del imperio - y que conocían el arte de hacer oro. La declaración final hacía énfasis en que la sociedad aun debía de permanecer secreta, intacta e imperturbable.

El tercer manifiesto *Las Bodas alquímicas de Christian Rosenkreutz*<sup>250</sup> ofrece contenidos y explicaciones generales sobre el objeto y el espíritu de la orden de rosacruz. Explica que la orden tenía diferentes grados, con el propósito de que no solo acceda la aristocracia, la alta burguesía y los hombres eruditos, sino que también puedan ingresar las personas sencillas y sin medios, siempre que fuese por motivos puros y desinteresados y que fueran capaces y estuviesen dispuestos a ejercer los fines de la institución. Se alegó que la orden tenía un lenguaje peculiar, que se encontraba en la posesión de una filosofía verdadera y de incontables cantidades de oro y plata.

Sobre el autor de estos tres libros hubo mucho debate pero tanto De Quincey como el Profesor J.G. Buhle sostenían que no era otro que Juan Valentín Andreae, un famoso teólogo de Wutemberg y conocido escritor satírico y poeta. Andreae nació en Herrenberg en 1586. En el tiempo de la reforma, su tío era conocido en Alemania, como el segundo hombre después de Lutero. Su abuelo fue el canciller Jacobo Andreae que entregó sus servicios a la iglesia de Wurtemberg. El padre de Andreae era el abad de Königsbronn y de él recibió una excelente educación. Además de tener nociones del hebreo, griego, latín, francés, italiano y español, Andreae estaba muy versado en matemáticas, historia natural y civil, geografía y genealogía histórica. Además, no descuidaba en lo más mínimo sus estudios profesionales de la divinidad.

---

<sup>250</sup> *Ibíd.*

Desde muy joven, percibió con gran perspicacia los males y abusos de su tiempo – más en los ámbitos de la filosofía, la moral y de la religión que en el ámbito de la política-. En sus manuscritos se dedicaba a tratar de corregir dichos males por medio de la creación de sociedades que actuaban en secreto.

De Quincey hizo una revisión final de la vida y de las opiniones de Andreae y como resultado de ello escribió: "me muestro más que satisfecho de que Andreae haya escrito las tres obras que sentaron las bases de los rosacruces y entiendo porque las escribió"<sup>251</sup>. De Quincey se está refiriendo a los grandes males que existían en Alemania y al deseo abrumador de Andreae para remediarlas.

Los esfuerzos de Andreae se encaminaron hacia la organización y dirección de una sociedad que tenía como sostén al noble, al intelectual, al iluminado y al sabio. Andreae confiaba en la naturaleza humana y sabía que los hombres de carácter y temperamento diferentes podrían llegar a cooperar de manera constante por un objetivo tan puramente desinteresado como era la perfección de la naturaleza humana. Pretendía crear una sociedad secreta que debía de ser un depositario de los misterios orientales. Andreae guardaba la esperanza de un éxito fulminante de tal sociedad y anhelaba encontrar a los miembros ideales. Las pretensiones de la sociedad proyectada eran de hecho fantasías, pero Andreae esperaba que antes de que éstas fueran detectadas como tales por los prosélitos, estos se conectarían con él mismo y los podría moldear según sus aspiraciones más nobles para poder cambiar y transformar la Alemania de aquel entonces.

Según De Quincey queda demostrado que Andreae fue el que formuló la historia de Cristian Rosacruz y el productor de los tres libros antes señalados. De Quincey concluye con el hecho adicional de que "los escudos de armas de la familia de Andreae eran una cruz de San Andrés y cuatro rosas"<sup>252</sup>. De ahí que el orden de los rosacruces es una orden fundada por el mismo Andreae quien se inspiró en los escudos de armas de su familia.

La grata sensación que se produce en toda Alemania por las obras antes señaladas, no sólo se demuestra en las repetidas ediciones de las mismas que aparecieron entre 1614 y 1617 sino también, por la conmoción generada en el mundo literario por tales obras. En la biblioteca de Göttingen hay una colección de cartas escritas entre estas fechas, dirigidas a la orden imaginaria del Padre Rosacruz por personas que se ofrecían como miembros. Estas cartas

---

<sup>251</sup> En 1824 Thomas de Quincey publica en la revista Londres un artículo titulado "*Critica-Histórica e Investigación sobre los orígenes de los rosacruces y los masones libres*", en donde presenta su opinión de que la masonería sería una versión modificada del rosacrucismo, por quienes lo introdujeron en Inglaterra.

<sup>252</sup> *Ibíd.*

están llenas de expresiones de cortesía y respeto, sin embargo, no tenían escrita la dirección del destino ya que los autores no estaban familiarizados con el domicilio de la orden; por lo que no podían enviar las cartas a la orden a no ser que fuese por el canal público.

Al desconocer la dirección, algunas personas tiraban pequeños folletos por la calle que contenían sus opiniones sobre la orden y su lugar de residencia. Cada nuevo escritor que escribía sobre la orden pretendía estar más informado sobre el asunto de la dirección de la dicha orden que sus predecesores. Como consecuencia, el alboroto y la confusión llenaron las calles: gritos de herejía y ateísmo resonaban por todos lados, algunos pedían la revolución, y cuanto más invisible se volvía la orden, más impacientes y entusiasmados eran sus admiradores. Se observaba que en general, las cartas impresas no habían sido contestadas, y que todos los intentos por penetrar en la oscuridad en la que estaba envuelto el orden no habían tenido éxito. Obviamente, surgió la sospecha de que debajo de estas publicaciones misteriosas yacían intrigas malévolas. Estas sospechas se vieron reforzadas por los muchos impostores que se anunciaban a sí mismos como los Rosacruces.

Hubo detractores que atacaron con desprecio a la supuesta orden. Entre ellos, el escritor más influyente fue Andreas Libau<sup>253</sup> quien expuso la impracticabilidad de la meditada reforma, la incredibilidad de la leyenda del Padre Rosacruz y la falsedad de la supuesta ciencia que profesaban. Los escritos de Libau quizá hayan podido ayudar a la erradicación de los libros de los Rosacruces, pero los hechos fundamentales que determinaron el fin de aquella manía colectiva por los rosacruces fueron dos circunstancias: la primera fue la conducta de los Paracélsicos<sup>254</sup> que, después de tratar en vano de entrar en la orden, se proclamaron ellos mismos como los Rosacruces, comportamiento que escandalizó al pueblo. La otra circunstancia fue la conducta del mismo Andreae y de sus colaboradores. Aprovechándose de la confusión, Andreae se sumergió en un pozo sin fondo al estar instigando a la opinión pública con panfletos satíricos acerca de las verdaderas intenciones de

---

<sup>253</sup> Andreas Libavius fue un médico y químico alemán del siglo XIV.

<sup>254</sup> Seguidores de Paracelso. Theophrastus Phillippus Aureolus Bombastus von Hohenheim o Theophrastus Bombast von Hohenheim, conocido como Paracelso o Teofrasto Paracelso (1493-1541), fue un médico, alquimista y astrólogo suizo. El nombre Paracelso (Paracelsus, en latín), que escogió para sí mismo y por el que es generalmente conocido, significa «semejante a Celso», un médico romano del siglo I. Paracelso es una figura muy interesante en la historia de la medicina. Ha trascendido como un médico moderno, adelantado a su tiempo por su incesante búsqueda de lo nuevo y su oposición a la tradición y los remedios heredados tiempos antiguos. En cambio, en su faceta de astrólogo y místico mantuvo una postura inflexible y arcaica sobre los principios ancestrales. Se hizo notorio porque se creía que había logrado la transmutación del plomo en oro mediante procedimientos alquimistas y por haberle dado al zinc su nombre, llamándolo zincum.

los aspirantes y adeptos de la supuesta orden. Según Andreae era de sentido común reflexionar acerca de las pretensiones de los más que ilusionados aspirantes. Aunque todos y cada uno de ellos fingían estar exaltados por la sabiduría mística que se había prometido, la realidad era que estaban muchísimo más cautivados por el oro que se había insinuado, al entrar en contacto con la ciencia de la alquimia una vez aceptados en la orden.

Andreae pudo haber disfrutado de la situación provocada por sus libros, pero pronto el sentido de la responsabilidad le invadiría para darse cuenta de lo que había provocado. Su sorpresa fue grande al darse cuenta que en unos pocos años el engaño había conseguido formar parte activa de la cultura de las masas. Andreae se retiró de la vida pública y entre 1616 y 1619 aparecieron numerosas obras escritas por él bajo su nombre o bajo seudónimos.

Existían autores tales como Juliano de Campis, Julio Sperer, Radlich Brotoffer quienes estaban abiertos y tolerantes a la idea de una supuesta sociedad rosacruz. De ellos, el más importante fue Michael Maier<sup>255</sup>. Éste fue el primero en introducir el Rosacrucismo en Inglaterra, donde sus efectos fueron más duraderos que en Alemania. Maier era un viajero incansable y a su regreso a Alemania, se familiarizó con la fuerte polémica que había causado la aparición de la secta rosacruz. Incapaz de presentarse e introducirse en la sociedad, Maier establece los cimientos de su propia orden y para ello publica en 1617, un trabajo, *La fuga de Atalanta*<sup>256</sup>, en que De Quincey pretende encontrar los primeros vestigios de la masonería. En el mismo año Maier publica otro libro, *Tractatus Apolegeticus integritatem Societatis de Rosea Cruce defendens*, escrito por su amigo inglés Robert Fludd<sup>257</sup>. Estos dos libros convencieron a Andreae de que había perdido el control sobre su fantástica realidad y que había contribuido de manera eficaz en favorecer la charlatanería ya existente. La charlatanería se adoptó como un vehículo para todo aquello que podía ser o no sujeto de falsedad. Alemania estaba inundada de un gran número de impostores, aventureros que se llamaban a sí mismos “Alquimistas”. Los aspectos morales y religiosos se menospreciaban y las sectas se formaban incluso entre los eruditos. Los efectos de las fantasías de Andreae habían sido demasiado devastadores como para seguir con aquel engaño. Andreae se puso a contrarrestarlo con todos sus fuerzas. Por esta razón y con la idea de ridiculizar a los supuestos “fabricantes de oro” y señalar las adversidades que durante su época existían en las ciencias, en la teología o en

---

<sup>255</sup> Michael Maier fue un médico alemán, consejero de Rodolfo II de Habsburgo y un culto alquimista del siglo XVI.

<sup>256</sup> *La fuga de Atalanta* es un libro alquímico que contiene los emblemas utilizados en la alquimia. *La fuga de Atalanta: Alquimia y Emblemática*. Traducción directa del latín de Pilar Pedraza. Ediciones Tuero. Madrid. 1989.

<sup>257</sup> Robert Fludd fue un ilustre médico paracelsico, astrologo y místico inglés del siglo XVI.

el Arte de la política, escribió *Las Bodas Alquímicas de Christian Rosenkreutz*<sup>258</sup>. *Las Bodas Alquímicas* contienen la información Oculta y Arcana para que quienes tengan “ojos” que “vean”. Pero, muy a su pesar, dicha novela fue entendida por el público como una historia verdadera y seria. Tras esto, publicó una serie de diálogos satíricos *Contra la Fraternidad de la Rosacruz Turrus Babel*<sup>259</sup> en los que habla más abiertamente sobre su verdadero plan. Estas protestas de Andreae, sin embargo, nunca fueron tajantes e inequívocas. Estaba en un profundo y sincero desacuerdo con la interpretación espiritualista y aventurera dada al programa de Christian Rosenkreutz y se negaba a admitir cualquier tipo de parentesco o connivencia con esa interpretación.

Pese a la completa aceptación de la orden rosacruz y de sus manifiestos por parte del gran público, también hubo cierta adversidad, ya que los libros no dejaban de tener un alto sentido revolucionario, situación que podía comprometer a los soberanos y a sus altos cargos políticos. Por esta razón se intentó ridiculizar a la orden de los Rosacruces al demostrar que el primero de los libros de los Rosacruces (la Reforma Universal) no era más que una traducción literal del Parnaso de Boccacini. Como resultado de este ridículo y de la sátira, se desestimó la existencia de la orden de los Rosacruces en Alemania.

De Quincey afirmó en su obra *Historico-Critical Inquiry into de origins of the Rosacrusian an the Freemasons*<sup>260</sup> haber rastreado a los rosacruces desde su nacimiento en Alemania y después intentó demostrar que el movimiento fue trasladado a Inglaterra donde, en una forma modificada, ha florecido desde entonces, bajo el nombre de Masonería.

A principios del siglo XVII los eruditos ingleses estaban preocupados con el estudio de la Teosofía, de la cábala y de la alquimia. Entre ellos se encontraba Robert Fludd quien para De Quincey escribió *Summum Bonum* en 1629 y debía ser considerado como el padre inmediato de la Masonería, mientras que, Juan Valentín Andreae debería ser considerado el padre de la masonería a distancia.

Se desconoce como Fludd consiguió su primer contacto con los rosacruces, pero es probable que lo adquiriera a través de su amigo Michael

---

<sup>258</sup> REBISSE, Christian, *Historia y misterios de los Rosacruces*, Ediciones Rosacruces, Barcelona, 2011.

<sup>259</sup> ANDREAE, Juan Valentín. *Turrus Babel, sicue, Judiciorum de Fraternitate Rosaceae Crucis Chaos*. 1619. <http://archive.org/details/turrusbabelsiuej00andr>

<sup>260</sup> Artículo *Crítica-Histórica e Investigación en los orígenes de los rosacruces y los masones libres*.

Maier, con quien mantuvo correspondencia después de que éste saliera de Inglaterra.

En respuesta a los detractores de la orden de los rosacruces que existían en Alemania, Fludd publica dos libros titulados *Summum Bonum* y *Sophiae cum Moria certamen*, en los que ofrece una nueva visión e interpretación más metafórica de la localización y símbolos rosacruces.

Fludd recibe una dura contestación por parte del padre Marín Mersenne<sup>261</sup>, quien en 1630 publica una réplica a sus escritos. En dicha replica ridiculiza la obra de Fludd y particularmente le reprocha su creencia en la leyenda romántica de los Rosacruces. Ante este rechazo, Fludd tuvo que considerar la posibilidad de retirar el nombre de Rosacruces.

Ante esta situación, De Quincey establece una serie de interrogantes: ¿dónde y cuándo dejaron de llamarse Rosacruces? Y ¿dónde y cuándo empezaron a conocerse como Masones? Según De Quincey en 1633 el antiguo nombre (rosacruces) fue abolido, pero tampoco hubo indicios claros de que el antiguo nombre se hubiese sustituido por uno nuevo. A falta de un nuevo nombre, se les conocía bajo el término general de hombres sabios o magos. Esto, sin embargo, era demasiado inespecífico y la sugerencia inmediata para el nombre de "masones" se derivó de la leyenda que figura en la Fama Fraternalitatis, de la Casa del Espíritu Santo.

"¿Dónde y qué era esa casa?" Este había sido un tema de especulación en Alemania y muchos fueron muy ingenuos al entender la expresión "*casa del espíritu santo*" en su sentido más literal, llegando incluso a buscar dicha casa por todo el país. Los esfuerzos de Valentín Andreae para hacer entender a sus seguidores dicha expresión en su sentido alegórico, al describirla como un edificio invisible a los ojos del mundo, fueron inútiles. Esta casa, de hecho, representaba el objeto de estudio de los Rosacruces. Para conocer la sabiduría secreta, o, dicho de otra forma, la magia, en primer lugar se debía de acercarse a la filosofía de la naturaleza o al conocimiento oculto de las obras de Dios. En segundo lugar, se debía de adentrarse en la teología, o en el conocimiento oculto de Dios mismo; y en tercer lugar conocer la Religión o las relaciones ocultas de Dios con el espíritu del hombre. Todo este cúmulo de conocimientos se había transmitido desde Adán a ellos mismos a través de los cabalistas. Los Rosacruces distinguen entre un conocimiento carnal y un conocimiento espiritual de esta magia. El conocimiento espiritual era asunto del cristianismo y fue simbolizado por Cristo como una roca y un edificio.

¿Qué roca y qué edificio? ", se pregunta Fludd. "Una roca espiritual, y un edificio de la naturaleza humana en la que los hombres son la piedra y

---

<sup>261</sup> Marin Mersenne fue un filósofo francés del siglo XVII que estudió diversos campos de la teología, matemáticas y la teoría musical.



Cristo es la piedra angular". "Pero, ¿cómo se pueden mover las piedras y disponerse en un edificio?" "Deben ser piedras vivas", dice Fludd. "¿Pero que es una piedra viva?" "Una piedra viva es un masón que se coloca en la pared y se eleva como una parte del templo de la naturaleza humana"<sup>262</sup>.

En estos pasajes vemos el surgimiento del nombre alegórico de los masones. La orden era, por lo tanto, una sociedad masónica que tenía el fin de asemejarse a esa casa (templo) del Espíritu Santo, y su objetivo era el de construir el espíritu del hombre.

Este templo fue el resumen de la doctrina de Cristo, quien fue el Gran Maestro, de ahí la luz de Oriente de la que tanto se habla en los libros masónicos y rosacruces. San Juan era el discípulo amado de Cristo, de ahí la solemne celebración de su festival.

Por otra parte, los masones se adentraron y se dedicaron a conocer minuciosamente las leyendas y la historia del arte de la construcción, ya que la Masonería había adoptado la imagen de templo. En la arquitectura, ellos encontraron una analogía oculta de sus relaciones con la sabiduría cristiana.

El primer evento importante en el arte de la Masonería fue la construcción de la Torre de Babel. Este evento, en sentido figurado y con antelación al cristianismo, expresa el intento de algunos masones desconocidos por construir el templo del Espíritu Santo. Sin embargo, dicha construcción no se completó por la vanidad de los constructores.

La construcción del Templo de Salomón fue el segundo gran evento en el arte de la construcción de los masones y tenía el significado de la anunciación del cristianismo.

Hiram - cuyo nombre fue entendido por los antiguos francmasones, como un anagrama: HIRAM, significaba Homo Jesús Redentor Animarum – era el arquitecto mayor de este edificio. Para los rosacruces ingleses o masones Hiram era una especie de iluminado que resucitó por decisión de Salomón después de haber sido asesinado por sus compañeros obreros al no revelar el nombre secreto de Dios. Los dos pilares, Jaquín y Boaz (fuerza y potencia), singularidades memorables del templo de Salomón, fueron de gran interés para los rosacruces ingleses, quienes los utilizaron como alegorías en sus leyendas. Las asambleas secretas de los primeros masones tenían lugar en los edificios que albergaban al gremio de los albañiles. Estos edificios jugaron un papel decisivo en cuanto al significado simbólico que otorgaron a la construcción del templo sagrado masónico. De hecho, se puede ver una relación directa entre los símbolos masónicos y los accesorios y utensilios de los arquitectos y albañiles.

---

<sup>262</sup> HUFFMAN, William, *Robert Fludd and the end of the Renaissance*, Routledge, Londres y Nueva York, 1988.

En cuanto al nombre de masón, se hizo público por primera vez en la asamblea que se celebró en el pabellón de Mason, Callejón de Mason, Basinghall Street en Londres en el año 1646. En esta reunión destacó el anticuario Elías Ashmole<sup>263</sup>, quien parece haber sido un Rosacruz entusiasta.

De Quincey resume los resultados de su investigación sobre el origen y la naturaleza de la masonería, de la siguiente manera:

- 1) Los primeros masones surgieron como respuesta afirmativa a la gran acogida popular que tuvieron los Rosacruces - dentro del periodo comprendido entre el 1633 y el 1646. Su objeto era la magia en el sentido cabalístico - es decir - la sabiduría oculta transmitida desde el principio del mundo y personificada en Jesús Cristo. Bajo juramento de guardarlo en secreto, su propósito era compartir la sabiduría cuando la poseían y buscarla cuando no la tenían.
- 2) El objetivo de la Masonería se representó bajo la forma del Templo de Salomón - una versión de la iglesia oficial, cuya piedra angular es Cristo. Este templo, según los masones, fue construido de hombres o "piedras vivientes". La magia del método y arte de construir con los hombres tiene como objeto final, la enseñanza. De ahí, que todos los símbolos masónicos, o bien se refieren al Templo de Salomón, o son encarnaciones de las ideas y doctrinas de la magia en el sentido de los Rosacruces y de sus predecesores místicos.
- 3) Los masones, una vez que adoptaron los símbolos del arte de la construcción, al cual fueron dirigidos por el lenguaje de las Sagradas Escrituras, aprobaron la distribución de sus miembros en castas o gremios, según los cuales, debía de haber aprendices, oficiales y maestros. Cristo era el gran maestro, quien tras su muerte y resucitación, sentó las bases del templo de la naturaleza humana<sup>264</sup>.

Representante y Embajador de la Rosa Cruz Juna Valentín Andrae fue escogido como el vocero, el Representante y Embajador visible para la Fraternitas Rosae Crucis. A él le fue encomendada la enorme misión de romper el silencio que había sido impuesto sobre los Alquimistas, Hermetistas, Neoplatónicos, Magos y otros Iniciados de su época en Europa y unir en una sola Fraternidad (Fraternitas Rosae Crucis) a todos aquellos que buscaban la consumación del Magnum Opus (la Gran Obra). La Misión que le fue asignada por sus Hermanos de la Rosa Cruz intentó cumplirla en cuerpo y alma. Todo lo que él escribió fue con el objeto de Iluminar la mente de aquellos que leyeron

---

<sup>263</sup> Elías Ashmole fue un anticuario, político, oficial de armas, astrólogo y alquimista inglés del siglo XVII. Es considerado como uno de los padres fundadores de la Francmasonería.

<sup>264</sup> HUFFMAN, William, *Robert Fludd and the end of the Renaissance*, Routledge, Londres y Nueva York, 1988.

sus escritos y llevarles, por medio de esa Iluminación, verdad, sabiduría y paz, que él consideraba la meta de la vida. El alcanzó el grado más alto en la Fraternidad Rosa Cruz -Fraternitas Rosae Crucis.

## ANEXO 2

### LA MASONERÍA Y LOS MORMONES EN LOS *CREMASTERS* DE MATTHEW BARNEY

Uno de los planteamientos en esta investigación es que los ritos de los mormones son una fiel reproducción de los ritos masones, lo que no es del todo improbable dado que el fundador de la iglesia mormona, Joseph Smith, llegó ser masón, tal y como se señala en la obra literaria de los autores Jerald y Sandra Tanner<sup>265</sup>.

La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días - nombre oficial - es quizá uno de los grupos religiosos más polémicos y pintorescos surgidos dentro de la religión protestante de Estados Unidos de América en los siglos XVIII y XIX. Según Jerald y Sandra Tanner<sup>16</sup> la iglesia mormona cuenta con un amplio abanico de influencias desde el cristianismo herético, pasando por el paganismo y llegando hasta la hechicería. Dentro de este fantástico sincretismo hay que sumarle una supuesta influencia masónica, concretándose en el ritual masón. Para poder hacer evidentes tales comparaciones es necesario introducirnos al marco teórico que envuelve al mundo mormón y masón.

Los mormones creen que todos los humanos pueden transformarse en dioses y crear universos como el nuestro. Igualmente tienen la creencia de que Dios originalmente fue humano y existe como tal en el centro de la galaxia como "cuerpo glorificado". Asimismo, según su dogma, la Trinidad está compuesta por tres dioses distintos: Elohim, Jehova y Miguel. Como se puede observar, las diferencias con la Biblia son significativas. Dios Padre (Elohim) tendría entonces un cuerpo hecho de materia, aunque inmortal. Éste sería un dios distinto de Jehová (su hijo), que se encarnó como Jesús de Nazaret. De acuerdo al fundador de la Iglesia Mormona - Joseph Smith - Dios viviría en el sistema de la estrella Kolob, en el centro del universo y las estrellas serían moradas de los dioses. Para los mormones el sentido de la Creación consiste en la producción infinita de nuevos mundos. Los dioses forjarían y regirían su

---

<sup>265</sup> TANNER, Jerald, TANNER, Sandra, *Mormonism, Magic and Masonry*, (Mormónes, Magia y Masonería), Utah Lighthouse Ministry, SLC, 1983.

<sup>16</sup> *Ibíd.* .

mundo desde su morada en las estrellas. Los mormones también conciben la existencia de diosas, por ello Elohim tendría una esposa la cual es llamada Madre Celestial, no obstante, a ella no se le rinde ningún culto.

A continuación proponemos una comparación entre masones y mormones, con la finalidad de descubrir posibles coincidencias entre estos dos grupos. Señalaremos los rituales de iniciación de ambos grupos, conociendo y describiendo aspectos tales como el tipo de preguntas a las cuales está sometido el solicitante, el recorrido que debe hacer, la denominación que recibe antes y después de la iniciación, las vestimentas que llevan tanto los mormones como los masones y el proceso de purificación al cual están sujetos.

Las preguntas a las que está sometido y que debe contestar el solicitante mormón tienen como características valorar: su limpieza moral, su apoyo a las autoridades generales, su confianza en la palabra sabia, su cumplimiento con los servicios religiosos, su obediencia a las reglas, leyes y mandamientos del evangelio. Así como también, si en alguna ocasión le fue negada alguna recomendación o si alguna vez se ha divorciado.

Las preguntas al solicitante masón tratan de valorar: el haber tomado conocimiento de los principios y fines de la institución, así como de los requisitos para ser admitido, de los derechos y los deberes de los afiliados y de su declaración de principios que figuran al dorso de la solicitud de ingreso, la cual tiene que ser firmada libremente y por voluntad propia del solicitante. De igual manera resulta importante si el solicitante masón ha sido condenado por algún delito, como si no ha pertenecido o si pertenece a alguna organización que atente contra el orden público o que sea contraria a las leyes o normas éticas o morales establecidas.

Después de la admisión el iniciado se lava, se unge y comienza la ceremonia de "dotación", en la cual se despoja de todos sus objetos metálicos. Se colocan un "escudo" o fondo (tela blanca doblada, con una apertura para pasar la cabeza) que está abierto por sus costados (para hombre y mujer). Un asistente lava sus cuerpos con agua corriente de la cabeza a los pies, tocando cada uno de los miembros del cuerpo, incluido los sexuales y el ano. Luego en un área apartada, las mismas partes corporales son ungidas con aceite. Posteriormente sigue la confirmación del ungimiento y la entrega y colocación de la ropa interior sagrada que deberán llevar por siempre, día y noche. Se colocan una camisa abierta del lado izquierdo de su pecho y un pantalón recogido en su pierna izquierda, todo hecho de una tela rústica y blanca.

Una característica de estas organizaciones es que llaman gentil a quien no es mormón y llaman profano a quien no es masón.

En la ceremonia mormona al individuo se le da un nuevo nombre, luego se le viste con traje y se le entrega un delantal de color verde al que llaman "hoja de higuera", una túnica y un velo o gorro (mujer-hombre). En la

iniciación masona al individuo se le da un nuevo nombre, y se le entrega un mandil (delantal) que varía de acuerdo al grado.

Los gentiles son trasladados al "cuarto de la creación", donde escuchan pasajes de la Biblia Mormona en donde Dios Padre Elohim, Jehová y Miguel planifican la creación del mundo. Luego son conducidos al salón denominado "huerto del Edén", donde habitan "Adán y Eva" y allí hacen su primer juramento. Ante un comité realizan tres juramentos: "Yo (el iniciado pronuncia su nuevo nombre) hago pacto y prometo que nunca revelaré la primera muestra del sacerdocio aarónico junto con su nombre, señal y pena acompañantes, antes de hacerlo dejaría que me quiten la vida". Al momento de decir el juramento, el adepto realiza un movimiento que consiste en desplazar el pulgar de la mano derecha desde la parte inferior de la oreja izquierda para posteriormente pasarlo sobre la garganta, indicando con ello el tipo de muerte que le espera si rompe el juramento. En los dos juramentos subsiguientes, se realiza un movimiento a través del pecho y a través de las entrañas respectivamente. Desde un cuarto denominado el "cuarto del huerto" son trasladados a otro cuarto llamado el "cuarto celestial", que simboliza el cielo más bajo. Aquí se les explica que los cristianos tradicionales (católicos, ortodoxos, protestantes) son empleados de Lucifer y que ejercen sus funciones por el dinero. Luego se introducen a un cuarto denominado el "cuarto terrestre" donde hacen votos de castidad y consagración, y se les trasmite otra forma secreta del "apretón de manos". En esta instancia, los iniciados se detienen delante del velo que les habilita su paso al "cuarto celestial", que simboliza al cielo más alto. Para el ingreso a éste, tienen que repetir los "cinco puntos de compañerismo" a otro miembro cubierto por un velo. Estos cinco puntos son: al lado interior del pie derecho; rodilla contra rodilla; pecho a pecho; mano a la espalda y boca a oído. Posteriormente se les pronuncia sus nuevos nombres en voz baja a través del velo, y se les da el correcto apretón secreto de manos. De esta manera atraviesan el velo hacia el "cuarto celestial", y luego de esta iniciación, la pareja está lista para casarse y ser sellada para la eternidad. Los mormones no revelan los ritos del templo porque su juramento es bajo pena de muerte.

Los ritos de iniciación masónica son de la siguiente forma: una vez aceptado su ingreso a la logia, el futuro iniciado (aprendiz) es llevado a la cámara de reflexión donde ante una simbología esotérica (reloj de arena, cráneo, gallo) y una ambientación negra, fúnebre con las siglas alquímicas relacionadas al grupo masón. Es obligado a contestar ciertas preguntas sobre su moral y deberes sociales. Posteriormente es trasladado al templo de la logia desde donde un guardia golpea la puerta de éste templo con la empuñadura de su espada solicitando el permiso del iniciado. Luego al iniciado le son vendados sus ojos y es vestido con una camisa, pantalones blancos, unas pantuflas sencillas y una soga al cuello. También debe desprenderse de sus objetos de metal. Ante un comité son sometidos a un interrogatorio sobre su

mayoría de edad y su deseo no influenciado por otros para iniciarse en la masonería. Todo esto es realizado mientras al iniciado se le oprime el lado izquierdo de su pecho con la punta de una espada. Luego le susurran al oído y le indican ponerse de rodillas mientras invocan una oración al Gran Arquitecto del Universo (Dios, de forma neutral y accesible para miembros de cualquier religión monoteísta).

Posteriormente el adepto es conducido por el perímetro del templo y guiado por un ayudante que le ordena detenerse tres veces para presentarlo como "un pobre candidato en estado de oscuridad", seguidamente es llevado aun con sus ojos vendados delante del trono del Maestro Venerable (M.V) que le interroga diciendo: "Habiendo permanecido en un estado de oscuridad, ¿cuál es el deseo que predomina en tú corazón?" La respuesta del adepto le es susurrada por otro miembro al oído, y ésta es: "la luz". A lo que el M. V. contesta: " entonces deja que esta bendición sea restaurada". Al adepto se le quita la venda y le indican observar las luces emblemáticas de la masonería (libro sagrado, escuadra y compás). Posteriormente se le dan los signos secretos, apretones de manos y contraseñas del primer grado y se le explica que la columna del lado izquierdo del templo de Salomón (Boaz, bisabuelo de David) tiene un especial significado para los masones y le es entregado un delantal blanco (mandil) de piel curtida de cordero (inocencia).

La iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días (mormones) es reconocida por muchos investigadores como un sincretismo de ideas religiosas (paganismo, cristianismo herético, esoterismo) que conforman junto a varias excentricidades (magia, predestinación, falsas profecías, poligamia, bautismo de los muertos) un atractivo para muchas personas sujetas a fantasías curiosas y aventureras como: las civilizaciones antiguas inexistentes o la presencia de Jesucristo (posterior a la crucifixión) en América. Como es de esperarse en una pseudoreligión sincrética - heterogénea, la utilización de su cóctel espiritual debe alcanzar una amalgama para todos los gustos. Así Joseph Smith, interesado por el esoterismo, se dice que ingresó en la masonería y luego de su corto paso por ésta, a la que consideró errada por haber tergiversado los secretos del "sacerdocio aarónico", hurtó parte de sus ritos y levemente reformados los adoptó para su propia secta. Es sabido que Smith basó su emprendimiento comercial en el hurto y plagio de antiguas novelas de aventuras, en las que figuraban idiomas desconocidos, tesoros escondidos y otros recursos literarios característicos en una época en que la racionalidad científica no colmaba las expectativas de la población angustiada por las hostilidades y desesperanza de las inhóspitas tierras americanas.

## BIBLIOGRAFÍA

ADDISON, Joseph. *Los placeres de la imaginación y otros ensayos*. Visor. Madrid. 1991.

ALPHEN, Ernst van. *Art and mind: how contemporary images shapes thought*. The University of Chicago Press. E.E.U.U. 2005

ARISTÓTELES. *De anima*. Traducción de Alfredo Llanos. Leviatán. Buenos Aires. 1986.

- *Poética de Aristóteles*. Gredos. Madrid. 1974.

ARNASON, H.H. *Historia del arte moderno: pintura, escultura, arquitectura*. Daimon. Barcelona. 1972.

AULD, William, *La Fenomeno Esperanto ("El fenómeno Esperanto")*. Universala Esperanto-Asocio. Rotterdam. 1988.

AZCÁRATE, Patricio de. *Metafísica escrito por Aristóteles*. Espasa-Calpe. México. 1960.

BACHELARD, Gastón. *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica. México. 1965.

BAEZA R., Manuel Antonio. *Los caminos invisibles de la realidad social: ensayo sobre sociología profunda sobre los imaginarios sociales*. RIL Editores. Santiago de Chile. 2000.

BARNEY, Matthew. *Cremaster 1* (1996), recurso audiovisual

- *Cremaster 2* (1999), recurso audiovisual

- *Cremaster 3*, (2002), New York: Guggenheim Museum Publications.

Recurso audiovisual

- *Cremaster 4* (1994), recurso audiovisual

- *Cremaster 5* (1997). <http://www.cremaster.net/main.htm> recurso audiovisual.

BARNEY, Matthew, DANTO, Arthur C. "*Blood & Iron*". *Modern Painters*, septiembre de 2006.

BATTAGLIA, Andy. "*Wolves at the Door: Matthew Barney on Animals, Alchemy, and Art in His New Film and Exhibition, 'Redoubt'*". *Artnews*, 28 de Febrero de 2019. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "*River of Fundament*". *The Paris Review*. 12 de febrero de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "*An Artist's River Journey Into a Writer's World*". *The Wall Street Journal*, 27 de octubre de 2012.

BELCOVE, Julie. "*Forged in Myth*". *The Financial Times*, 3 de septiembre de 2011. Obtenido de gladstonegallery.com.

BENJAMIN, Walter. *Sobre el concepto de la historia*. Traducción española de Alfredo Brotons Muños en Obras I, II. Abada. Madrid. 2008.

BYRT, Anthony. "*Review: RIVER OF FUNDAMENT at the Museum of Old and New Art*". *Artforum*, mayo de 2015. Obtenido de gladstonegallery.com.

BLOOM, Harold. *Shakespeare. La invención de lo humano*. Norma. Bogotá. 2001.

BOLLEN, Christopher. "*Ren Master*". Interview, agosto de 2008. Obtenido de gladstonegallery.com.

BOURDIEU, Pierre. *El amor al arte, los museos europeos y su público*. Prometeo Libros. Buenos Aires. 2012.

- *Las reglas del arte*. Anagrama, Barcelona, 2006.

BOTTON BURLÁ, Flora. *Los juegos fantásticos*. UNAM. México. 2003.

BRUNO, Giordano. *La cena de las cenizas*. Traducción de Miguel Ángel Granada, en colaboración con Ernesto Schettino. Editora Nacional. Madrid. 1984.

- *Mundo, magia, memoria*. Selección de textos. Taurus. Madrid. 1987.

- *De la magia, de los vínculos en general*, Selección de textos. Cactus, Buenos Aires, 2007.



- *Las sombras de las ideas. De umbris idearum*. Biblioteca de Ensayo. Serie Mayor 65. Siruela, Madrid, 2009.
- *De la causa, principio y uno*. Losada. Buenos Aires. 2011.
- *Expulsión de la bestia triunfante. Los heroicos furores*. Siruela. Madrid. 2011.
- *De la causa, el principio y el uno*. Tecnos. Madrid. 2018.
- *El sello de los sellos*. Traducción. Silvestre Miralles, A. Libros del Innombrable. 2007
- *Del infinito: el universo y los mundos*. Traducción introducción y notas de Granada, M. A. Alianza Editorial. Madrid. 1998.
- *Expulsión de la bestia triunfante*. Traducción Schettino, CONACULTA, Cien del mundo. México. 1991.
- *Candelerero*. Traducción Losada Liniers, T. Ellago Ediciones, S.L. Catellon. 2004.
- BRYSON, Norman. "*Matthew Barney's Gonadotrophic Cavalcade*". N°45, Galería Gladston, 1995.
- *Visión y pintura. La lógica de la mirada*. Alianza Editorial. Madrid. 1991.
- BUFFALO MAILER, John. "*Modern Myth*". Wallpaper\*, enero de 2015. Obtenido de gladstonegallery.com.
- BURUCUA, José Emilio. *Historia y ambivalencia: ensayos sobre arte*. Biblos. Argentina. 2006.
- CAILLOIS, Roger. *El mito y el hombre*. Fondo de Cultura Económica. México.1993.
- CAMPAGNOLA, Sonia. "*Matthew Barney*". Flash Art, octubre de 2008. Obtenido de gladstonegallery.com.
- COLLINGWOOD, R.G.. *Los principios del arte*. FCE. México. 1960.
- COPENHAVER, Brian P, PÓRTULAS, Jaume, SEMA, Cristina. *Corpus Hermeticum y Asclepio*. Siruela. Madrid. 2000.
- COUSTÉ, A. *El tarot o la máquina de imaginar*. Barral. Barcelona. 1975.
- CULIANU, Ioan. *Eros y magia en el Renacimiento*. Siruela. Madrid. 1999.

DANTO, A. "Seeing and Showing", en *Symposium: The History of the Eye. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, N°59. 2001.

DAVIDSON, D. *Mente, mundo y acción*. Paidós. Barcelona. 1992.

DELGADO RUIZ, Manuel. *La magia: la realidad encantada*. Montesinos. Barcelona. 1992.

DECARLO, Tessa. "Rocky Goes to RISD". The Brooklyn Rail, junio de 2006. Obtenido de gladstonegallery.com.

DEWEY, J. *El arte como experiencia*. FCE. México. 1949.

DICKIE, George. *Aesthetics: An Introduction*. The Bobbs-Merrill Company. Indianapolis. 1971.

DIDI-HEBERMAN, Georges, CHEROUX, Clement, ARNALDO Javier. *Cuando las imágenes tocan lo real*. PDF, <https://www.macba.cat.2103>.

D'AMICA, Claudia; MACHETTA, Jorge M. *El problema del conocimiento en Nicolás de Cusa: genealogía y proyección*. Biblos. Argentina. 2005.

DOWDEN, Ken. *European Paganism: the realities of cult from antiquity to the middle ages*. Routledge. New York. 2000.

DORMENT, Richard. "A visionary straining at the leash," The Daily Telegraph, 18 de septiembre de 2007.

- "A triumph of shock and awe". The Telegraph, 17 de julio de 2007.

DUPRÉ, Judith, JOHNSON, Philip. *Skyscrapers: A History of the World's Most Famous and Important Skyscrapers*. Black Dog & Leventhal. Reino Unido. 1996

- *Simbolismo religioso*. Herder. Barcelona. 1998.

DURÁ RODRIGUEZ, Antonio. *La simbólica del tarot de Marsella en el imaginario poético: el arcano mayor, el mago en la poesía contemporánea*. Castilla. Estudios de literatura, N°1. 2010.

DURAND, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Amorrortu. Buenos Aires. 1971.

- *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Taurus. Madrid. 1982.

EBONY, David. "*Matthew Barney: New York - Brooklyn Academy of Music*". Art in America, mayo de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "*Matthew Barney, Gladstone*". Art in America, diciembre de 2011.

ELIADE, Mircea. *Mito y real* (Barney, 2014) *idad*. Guadarrama. Barcelona. 1981.

- *Lo sagrado y lo profano*. Paidós. Barcelona. 2003.

- *Herreros y alquimistas*. Alianza. Madrid. 1995.

ELVIRA BARBA, Miguel Ángel. *Arte y mito: manual de iconografía clásica*. Sílex. Madrid. 2008.

ENWEZOR, Okwui. "*These Weary Territories: A Conversation Between Matthew Barney and Okwui Enwezor*". Modern Painters, Abril de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

FARAGO, Jason. "*A Lighter Matthew Barney Goes Back to School, and Back Home*". The New York Times, 21 Marzo de 2019. Gladstonegallery.com. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "*Interview: Matthew Barney*". Even, 2017. Obtenido de gladstonegallery.com.

FINEMAN, Mia. "*Looks Brilliant on Paper. But Who, Exactly, Is Going to Make It?*". The New York Times, 7 de mayo de 2006.

FIEDLER, Konrad. *De la esencia del arte*. Nueva Visión. Buenos Aire. 1958.

FOFFANI, Enrique. Fábulas de lo animal y lo humano: el camino de la alegoría política. Algunas reflexiones en torno de Silver de Pablo Urbanyi. *Bulletin of Hispnic Studies*, 357-368.

FORTESCUE, Elizabeth. "*Matthew Barney: Exploding the Myths*" The Art Newspaper, enero de 2015. Obtenido de gladstonegallery.com.

FRAZER, James J. *La rama dorada: magia y religión*. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 1986.

FREEDBERG, David. *El poder de las imágenes: estudio sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Cátedra. Madrid. 1992.

FREEDMAN, Kerry. *Teaching visual culture: curriculum, aesthetics and the social life of art*. Teachers College Press. Nueva York 2003.

GADAMER, Hans-Georg. *Estética y Hermenéutica*. Tecnos. Madrid. 1996.

GARCIA LEAL, José. *Filosofía del arte*. Síntesis, Madrid, 2002.

- *Arte y conocimiento*. Universidad de Granada. Granada. 1995.

GEORGANTA, Konstantina, COLLINGNON, Fabienne, MILLIM, Anne-Marie. *The Apothecary's Chest: Magic, Art and Medicine*. Cambridge Publishing, Newcastle, 2009.

GIOVIO, Paolo. *Ragionamento*, Venecia, 1566, citado por Paul Memmo en *Giordano Bruno's De gli Eroici Furori and the Emblematic Tradition*, Columnia University. Proquest. 2002.

GÓMEZ DE LIAÑO, Ignacio. *El idioma de la imaginación*. Tecnos. Madrid. 1992.

- *La mentira social: imágenes, mitos y conducta*. Tecnos. Madrid. 1989.

GOLDBERG, Roselee. *Performance Art: desde el futurismo hasta el presente*. Destino. Barcelona. 1996.

GOODEVE, Thyrsa Nicholas. *Travels in Hypertrophía*. Art Forum Internacional, Vol. 33, N°9, 1995.

- "Matthew Barney 95: Suspension [Cremaster], Secretion [pearl], Secret [biology]". Parkett, N°45, 1995.

GOODMAN, Nelson. *Problems and Projects*. The Bobbs-Merrill Company. Nueva York. 1972.

- *Los lenguajes del arte*. Seix barrel. Barcelona. 1976.

GOPNIK, Blake. "Matthew Barney's Early Work Is Messed Up, and It Rivals Cezanne". Artnet News, 13 de octubre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

GRANADA, Miguel Ángel. *Istituto italiano di cultura di Barcelona, Centro internazionale di studi Bruniani "Giovanni Aquilecchia."*. *Cosmología, teología y religión en la obra y en el proceso de Giordano Bruno: Actas del Congreso celebrado en Barcelona, 2-4 de diciembre de 1999*. Edicions Universitat. Barcelona. 2001.

GRANADA, Miguel Ángel; BRUNO, Giordano. *Un universo infinito, unión con Dios, perfección del hombre*. Herder. Barcelona. 2002.

GRAVES, Robert. *Los mitos griegos*. Alianza. Madrid. 1993.

GREENBERG, Clement. *Arte y cultura*. Gustavo Gili. Barcelona. 1979.

GUAL, Carlos García. *Diccionario de mitos*. Planeta. Barcelona. 1997.

- *La mitología: Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos. Barcelona. 1987.

GRIFFIN, Jonathan. "Il Tempo del Postino". Frieze, septiembre de 2007.

HEIDEGGER, Martin. "El final de la filosofía y la tarea del pensar" en Varios Autores, Kierke-gaard vivo. Alianza Editorial. Madrid. 1970.

- *Nietzsche, I y II*. Destino. Barcelona. 2000.

HELLER, Agnes, IVARS, José-Francisco, MOYA, Antonio Prometeo. *El hombre del Renacimiento*. Península. Barcelona. 1994.

HERBERT, Martin. "The Postman Rings Twice". Artforum, septiembre de 2007.

HOFMANN, Werner. *Los fundamentos del arte moderno*. Península. Barcelona. 1992.

HOLL, Jess. "Generally Speaking". BlackBook, Abril/Mayo de 2007.

IZQUIERDO PERAILE, Isabel; LE MEAUX, Helene. *Seres híbridos: apropiación de motivos míticos mediterráneos*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid. 2003.

JACHSON, Rosemary. *Fantasy: the literature of subversion*. Taylor & Francis. Routledge. 1981.

JESI, Furio. *Mito*. Labor. Barcelona. 1976.

JONES, Jonathan. "The Myth Maker". The Guardian. 16 octubre de 2002.

JOHNSON, Ken. "What to See in New York Art Galleries This Week". The New York Times, 6 de octubre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

JUNG, C. G. *Símbolos de transformación*. Paidós. Barcelona. 1982.

- *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, Obra Completa 9/I. Trotta. Madrid. 2002.

KANDINSKY, Vasili. *De lo espiritual en el arte*. Barral Ediciones. Barcelona. 1982.

KASTNER, Jeffrey. "*Matthew Barney: Gladstone Gallery*". Artforum, diciembre de 2011.

KAZANJIAN, Dodie. "*Fall's Can't Miss Art Shows*". Vogue, 8 de septiembre de 2011.

KENNEDY, Randy. "*A Most Punishing Tour*". The New York Times, 20 de septiembre de 2015. Obtenido de gladstonegallery.com.

KERTESS, Klaus. *Drawing restraint 7*. Cantz Verlag. Suiza. 1995.

KIMMELMAN, Michel. *The importance of Matthew Barney*. *The New York Times Magazine*. Octubre. Nueva York. 1999.

KITNICK, Alex. "*Matthew Barney*". Artforum, diciembre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

KLIBANSKY, Raymond. *Saturno y la melancolía: estudios de la filosofía de la naturaleza, la religión y el arte*. Alianza. Madrid. 1991.

KRASINSKI, Jennifer. "*Matthew Barney at Gladstone: Gorgeous, Creepy, and Sublimely Strange*". The Village Voice, 5 de septiembre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

LE BON, Gustave. *Psicología de las masas*. Morata. Madrid. 1986.

LERMANDA, Victor; HOLMGREN, Dalmar; SOTO AGUILAR, Francisca; SAPAG, Fuar. Trastorno Esquizoafectivo. *Revista Chil Neuro-Psiquiat*, 46-60. 2013.

LÉVI-STRAUSS, Claude, ERIBON, Didier. *De cerca y de lejos*. Alianza. Madrid. 1990.

- *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica. México D.F. 1988.

LIZARAZO ARIAS, Diego. *Iconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI. México. 2004.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Crimen y Costumbre en la sociedad salvaje*. Planeta-Agostini. Barcelona. 1986.

- *Magia, ciencia, religión*. Ariel. Barcelona. 1994.

MARAVALL, José Antonio. *La cultura del barroco*. Ariel. Barcelona. 1983.

MARGILIS, Joseph. *Art and Philosophy*. The Harvest Press. Brighton. 1980.

MARTIN TRIANA, José María. *El libro de la ópera*, Alianza, Madrid, 1992.

MCNICHOLAS, Darragh. "MATTHEW BARNEY Facility of Decline". *The Brooklyn Rail*, 4 de octubre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

MEJIA, Iván. *El cuerpo post-humano en el Arte y la cultura contemporánea*. Universidad Autónoma de México. México. 2005.

MIKHAILOVICH LOTMAN, Iurii, NAVARRO, Desiderio, KISELIOVA, Liubov. *La semiesfera: Semiótica de las artes y de la cultura. III*. Universitat de Valencia. Valencia. 2000.

MORRIS, Charles. *Signos, lenguaje y conducta*. Losada. Buenos Aires. 1962.

MARDONES, José M<sup>a</sup>. *El retorno del mito*. Síntesis. Madrid. 2000.

MAZZOCCO, Angelo. *Linguistic theories in Dante and the humanist: studies of language and intellectual history in late Medieval and early Renaissance Italy*. E.J. Brill. Leiden. 1993.

MORGAN, Stuart. "Of Goats and Men," *Frieze*, enero/febrero de 1995.

NERI, Louise. "Civilisation and Its Discontents: Barney and Bepler's *Ren*". *Domus*, septiembre de 2008.

ONFRAY, Michel. "Mannerist Variations on Matthew Barney". *Parkett*, n°45, 1995.

ORDINE, Nuccio. *El umbral de la sombra: Literatura, filosofía y pintura en Giordano Bruno*. Siruela. Madrid. 2008.

PAPAZOGLOU, Nina. *Matthew Barney's Cremaster Cycle and the Ordeal of Value*, Tesis Doctoral en Filosofía, University of London, Londres, 2013.

PARADA, Carlos. *Genealogical Guide to Greek Mythology*. Virginia. Astrom Editions. 1993.

PERL, Jed. "Matthew Barney's New Epic Is a Mythomaniacal Mailer-Hemingway Mash-Up And he's more scatological than ever". *The New Republic*, 11 de febrero de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

PICARD, Charmaine. *Matthew Barney, The Eternal Return: Zone of Potential*. *Art Nexus*, 49, n°2, 2003.

PICINELLI, Filippo. *El mundo simbólico*. El Colégio de Michoacán AC. Michoacán. 1999.

PIEKNIK, Matt. "Crude Thoughts & Fierce Forces: Matthew Barney's 'River of Fundament'". The American Reader, 22 de abril de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

PIMENTEL, Taiyana; RAIS, Gilles de; BÁTHORY, Erzsébet; AGUIRRE, Angélica; GROLLER, Scott. *Las implicaciones de la imagen*. UNAM, Dirección de Artes Visuales. México. 2008.

PINILLOS, José Luis. *Psicología y psicohistoria: Escritos seleccionados*. Universitat de Valencia. Valencia. 1988.

PLATÓN. Fedón. *El Cid*. Editor. Santa Fe. 2004.

RENAUT, Alain. *La era del individuo*. Destino. Barcelona. 1993.

RONTE, Dieter. "Matthew Barney". Kaiserring Publications, septiembre de 2007.

ROSE, Zac. "Matthew Barney Ancient Evenings". 032c, 2010. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "Matthew Barney / David Cronenberg". Tar Magazine, 2008.

SANMARTIN ARÉVALO, Fabián. *Estética de la hibridación, del cuerpo transhumano al cuerpo posthumano*. Tesis. Universidad de Cuenca. Ecuador. 2014.

SANS, Edouard. *Arthur Schopenhauer*. Cruz O. México D.F. 1995.

SANS, Jérôme. *Matthew Barney: Modern heroes*. Art Press. N°204 Julio - agosto. Paris. 1995.

SANTAYANA, George. *El sentido de la belleza*. Tecnos. Madrid. 1999.

SALTZ, Jerry. *Seeing out loud: the Voice art columns*. fall 1989- winter 2003. Great Barrington. Reino Unido. 2003.

- "A New Show Restages Matthew Barney's 1991 Breakthrough and It's Even Better the Second Time" New York Magazine, 14 de octubre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "Imported From Detroit". New York Magazine, 23 de septiembre de 2011.



- "*The Year in Culture: ART: Best Show, Matthew Barney*". New York Magazine, 17 de diciembre de 2007.

SCHIER, Flint. *Deeper into Pictures: An essay on Pictorial Representation*. Cambridge University Press. Cambridge y Nueva York. 1986.

SCHOLEM, Gershom. *La cábala y su simbolismo*. Siglo XXI. México. 1976/2005 (13ª Edición).

- *Las grandes tendencias de la mística judía*. Siruela. Madrid. 1996.

SCHOPENHAUER, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*, Traducción, introducción y notas por Pilar López de Santa María, PDF, <http://Rebeliones.4Shared.com>.

SEFTON, David. "*MONA and David Walsh Welcome Matthew Barney's River of Fundament*". The Australian, 22 de noviembre de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

SEWARD, Keith. "*Matthew Barney and Beyond*," Parkett, N°45, 1995.

SIBILIA, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires. 2009.

SIMONINI, Ross. "*Both and Neither: On Matthew Barney, Debbie Harry and The Uncanny*". ARTAND Australia, diciembre de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

SIRCELLO, Guy. *Mind and art: An Essay on the Varieties of Expression*. Princeton University Press. Princeton. 1972.

- *New Theory of Beauty*. Princeton University Press. Princeton. 2016.

- "*Black Water: Combustion and digestion in Matthew Barneys latest work*," Frieze, mayo de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

SMITH, William S. "*Matthew Barney*" Art in America, 6 de octubre de 2016. Obtenido de gladstonegallery.com.

SMITH, Roberta. *Mithic and radically new*. The New York Times, 8 de septiembre, 2002.

SPECTOR, Nancy. *Matthew Barney: The Cremaster Cicle*. Guggenheim Museo. Nueva York. 2002.

SPECTOR, Nancy, TAYLOR, Mark, SCHEIDEMANN, Christian, TROTMAN, Nat. *Matthew Barney & Joseph Beuys: All in the Present Must Be Transformed*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2007.

STORR, Robert; DANNHEISSER, Werner; VARNEDOE, Kirk; DANNHEISSER, Elaine. *On the edge: contemporary art from the Werner and Elaine Dannheisser collection*. Museum of Modern Art. Nueva York. 1998.

TANNER, Jerald, TANNER, Sandra. *Mormonism, Magic and Masonry, (Mormónes, Mágia y Masonería)*. Utah Lighthouse Ministry. SLC. Utah. 1983.

TAYLOR, Mark. *Refiguring the spiritual* Beuys, Barney, Turrell, Goldsworthy. Columbia University Press. Nueva York. 2012.

TILGHMAN, B.R. *But it is Art?*. Basil Blackwell. Oxford. 1984.

TOBLER, Jay. *The American art book*. Phaidon Press. Londres. 1999.

TODOROV, Tzvetan; HOWARD, Richard; SCHOLLES, Robert. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University Press. Nueva York. 1975.

- *Simbolismo e interpretación*. Monte Ávila. Caracas. 1992.

- *Teorías del símbolo*. Monte Ávila. Caracas. 1991.

- *Teoría de los géneros literarios*. Arco/Libros. 1988.

TOMPKINS, Calvin. "His Body, Himself". *The New Yorker*, 27 de enero de 2003.

TRIAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Seix Barral. Barcelona. 1982.

VITSAXIS, Vasilis. *El mito: punto de referencia en la búsqueda existencial*. Teseo. Buenos Aires. 2007.

VOGEL, Carol. "Matthew Barney Heads To the Morgan Library". *The New York Times*, 1 de marzo de 2013. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "Juxtapoz Presents: Lance Mountain X Matthew Barney in Detroit, Parts 1 & 2," *Juxtapoz*, 8 de enero de 2013.

WAKEFIELD, Neville. *The Cremaster Glossary*, Guggenheim Museum, Nueva York, 2003.

- "Drawing Restraint 9: Matthew Barney". *ArtReview*, mayo de 2006.

WALSH, Brienne. "Review: 'Subliming the Vessel: The Drawings of Matthew Barney'" *Modern Painters*, 29 de agosto de 2013.

- "On the Horizon". *The New Yorker*, 18 de marzo de 2013.

WALTER FRIEDRICH, Otto. *Dionisio: mito y culto*. Siruela. Madrid. 1997.

WELLMER, Albrecht. *Sobre la dialéctica de modernidad y posmodernidad*. Visor. Madrid. 1993.

WUTHNOW, Robert. *Creative spirituality: the way of the artist*. University of California Press. Berkeley. 2001.

YABLONSKY, Linda. "Sexy Beast". T Magazine, 16 de febrero de 2014. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "Artifacts: Matthew Barney". The New York Times Magazine, 26 de septiembre de 2011. Obtenido de gladstonegallery.com.

- "Greek Mythology". Artforum, 23 de junio de 2009.

- "A Satyr Wrapped In an Enigma". Artnews, junio de 2006.

YATES, Frances. *El arte de la memoria*. Siruela. Madrid. 2005.

- *Giordano Bruno y la tradición hermética*. Ariel. Barcelona. 1983.

- *El iluminismo rosacruz*. Siruela. Madrid. 2008.

