

Visita nuestro parque de atracciones, es decir, la Casa-Museo de Claudine

Silvia Alzueta

I. Habitar. La casa como un lugar donde acontece la vida.

El habitar se encuentra íntimamente ligado a la casa, que se define como el espacio en el que se habita, y por tanto, se refiere a lo doméstico. La obra de Gloria, desde hace ya bastante tiempo, gira en torno a estos tres aspectos: la casa, habitar y lo doméstico, no desde un punto de vista arquitectónico sino, ante todo, como el espacio en el que se desarrolla la vida, a partir de la cual gira todo lo demás. Se trata de un hito que diferencia el dentro del fuera, lo público de lo privado, las entradas y salidas ya sean para ocio, trabajo, o la misma cotidianidad. Todo cobra sentido en relación a la casa en la que habitamos. Sin embargo, no sólo habitamos nuestra casa sino también otros espacios, por lo que se introduce un elemento que va más allá de la casa y lo doméstico. Este habitar está presente en su intervención en la filмотeca de Córdoba con *La Pequeña Manzana*, *Pueblo de juguete* o *La ciudad convertible* donde sobrepasa los límites de lo pictórico para introducirse dentro del ámbito escultórico con sus particulares recreaciones de estas casas decorado agrupadas de forma orgánica.

Los interiores a los que Gloria nos invita tienen un marcado carácter de decorado decorativo y son, a pesar de ser casas, inhabitables. Parte de una retórica cómplice con el espectador occidental preparado para entender el uso de la perspectiva, la superposición de planos y las secciones transversales de sus espacios. Visualmente recuerdan a los decorados de cine, televisivos o las casas de juguete tipo playmobil, y por supuesto las tradicionales casas de muñecas seccionadas para dejarnos ver su interior con títulos tan sugerentes e ilustrativos como *La perla del hogar*, *La casa de tu vida* o *Espacio dentro de otro espacio*. De hecho este último elemento, las casas de muñecas, es recurrente a lo largo de toda su producción. Lo veremos como trasunto de sus obras de forma directa o indirecta, de hecho sus arquitecturas interiores tanto escultóricas como pictóricas mantienen esa estética y hacen un guiño con los citados juguetes.

En *La perla del hogar* vemos cómo la creadora sevillana se sirve de un elemento arquitectónico existente en la sala de exposiciones, como es un rincón de la misma, para recrear un decorado doméstico, el salón de una casa, formado con elementos destinados a casas de muñecas junto con otros realizados por ella misma y sus identificativas líneas "decorativas". Gloria manipula los elementos que le vienen dados para darle otros usos diferentes a los que fueron creados, subvierte el sentido del objeto y lo carga de una sutil ironía. Este tipo de intervenciones no se

ciñen al espacio exhibitivo o del lienzo, sino que adquieren incluso una dimensión pública como es el caso de su reciente intervención *Miradores de obras escondidos* realizada en *Intervenciones en el Jueves 2010*, en Calle Feria de Sevilla, en el que dispuso diferentes miradores en los balcones que circundaban el citado mercadillo. Las casas que realizó en este caso se servían de la estructura típica de los maceteros que se cuelgan en los balcones con plantas para disponer estas pequeñas unidades arquitectónicas dotadas con elementos propios de las casas y maquetas que reproducen escenarios urbanos o doméstico, véase farolas, lámparas, una escalera, cuadros, plantas colgantes, etc. Desde el suelo y en diferentes puntos había catalejos junto a sus pertinentes señales de miradores que nos permitían observar con detalle estas arquitecturas domésticas.

Gloria juega con las escalas de las obras y con el uso del color para crear un universo controlado dentro del espacio exhibitivo que adquiere sentido como un todo que funciona de forma separada y en conjunto para tratar de forma irónica las relaciones que establecemos con el mundo, como si de un decorado se tratase. Se sirve de una paleta que gira siempre en torno a los tonos pasteles, sin colores estridentes, siempre en una misma gama para hablarnos a través del uso de elementos arquitectónicos domésticos de nuestra forma de vida, del lugar que habitamos y de la estandarización y espectacularización de los mismos. Parte de la casa, que es el lugar que habitamos y en el que transcurre la vida, nuestra vida, como un mundo de juguete sorpresivo y lleno de ironías para exportarlo a otro decorado más amplio, el de las ciudades, como en el caso de *La pequeña manzana* o *Pueblo de juguete*.

II. Lo real/virtual. La representación de los espacios a través de la pintura de decorados.

Como es bien sabido el arte, y por ende la obra de Gloria Martín, tiene la capacidad de producir imaginarios y enunciados que en la mayoría de los casos tienen mucho que ver con este mundo que nos viene dado y desde una política de dominación clara bajo la que indudablemente nos encontramos inmersos, tácitamente "sometidos". El arte debería tener la capacidad de subsumir estos límites, pero difícilmente lo consigue. Algunos autores juegan a hacerlo pero siempre dentro de esta política de la aceptación bajo la que trabajamos. La obra de Gloria, al igual que la de tantas mujeres, parte del este espacio íntimo de trabajo y vida al que la mujer durante siglos ha sido relegada, como es el de la casa, la familia y lo doméstico, para reflexionar sobre estos espacios inciertos con una tamizada ironía, al igual que han hecho tantas mujeres, sin conseguir que este aspecto se convierta en un lugar discursivo baldío, sino más bien es un espacio fértil. Gloria vive y trabaja en este espacio doméstico afrontando sus miedos, soledades, obligaciones, inquietudes personales y profesionales en un espacio difícilmente indivisible. Las paredes que encierran y delimitan sus casas no miran hacia fuera, no son espacios abiertos al mundo, sino que son mundos en sí mismos. La vida está dentro de sus casas, fuera de ellas queda todo lo demás. Interiores tremendamente femeninos o, más bien, casas decoradas como una mujer "con buen gusto" sabría hacerlo, eligiendo a la perfección y combinando los muebles

(cuando los hay) con las cortinas, el papel de la pared, el suelo y los posibles elementos decorativos, como podemos ver, por ejemplo, en *Galería particular*. Todo lo que una mujer sabe o debería hacer como algo innato ya que forma parte de su rol social perfectamente definido dentro de lo social en lo doméstico. Fuera de ese lugar, el de lo doméstico, sus funciones, actitudes, etc. están aún en una clara indeterminación.

Este mostrar todo aquello que una mujer sabe hacer a la perfección parece que quisiera definir el ambiguo término de feminidad, polisémico por indeterminado y en constante definición y redefinición. Si partimos de la idea de que lo femenino está ligado a la mujer actualmente sabemos que es algo en tránsito y cuya definición está por determinar. Digamos que “una mujer no nace, se hace”... o la hacen. Los colores pasteles y empolvados que Gloria usa, la presencia de sus rayas a modo de elemento decorativo tanto dentro como fuera de la obra, en la pared de la sala y la elección del color de la señalética del museo tan poco museístico juegan con esa simbiosis entre la casa y lo que no es la casa.

El elegir a su vez el personaje de Claudine como habitante de nuestra casa imaginaria es bastante revelador y sutil ya que se trata del *alter ego* de Sidonie Gabrielle Colette, 1873-1954, una escritora francesa que durante mucho tiempo escribió las novelas que su marido firmaba y cuya forma de vida en la época que vivió nos la muestran como una mujer adelantada a su tiempo, una creadora abandonada a la vida y sus pasiones que amenazaban a la moral burguesa del momento y que, incluso como subterfugio de esa moral, aún hoy siguen siendo motivo de comentario: las relaciones entre una mujer adulta y un joven, por ejemplo, o la exaltación de las pasiones y debilidades de sus personajes. Reclama también los derechos de la mujer junto al hombre. Esta escritora francesa de principios de siglo es el trasunto para hablar de mujeres cuya historia está oculta entre las paredes de sus viviendas y que, sin embargo, están llenas de interés, pues son únicas e irrepetibles, sencillas, efímeras y conforman la historia de miles de personas y mujeres.

Claudine, o Colette, posee su propia Casa-Museo en Francia, la cual Gloria ha visitado en su periplo por diferentes Casas-Museos de pensadores, políticos o creadores, entre otros. El caso de la vivienda de la citada escritora destaca como ejemplo de la espectacularización y banalización de estos espacios de cultura sin culto. Cercanos más a un entretenimiento televisivo tipo *La casa de tu vida*, que no anecdóticamente también usa la artista sevillana, o como puede ser la visita a un parque de atracciones. En la Casa-Museo de Colette se ubica sin ningún tipo de pudor en la supuesta biblioteca de la escritora una cafetería en la que los libros objetuales no lo son, es decir, son estanterías y libros pintados cual trampantojo. Los libros decorativos que ocupan las anaqueles de las tiendas de muebles han sido sustituidos por libros dibujados que no se llenan de polvo ni amarillean con el paso de los años. Gloria incluye dentro de nuestra recreación particular de la casa de Claudine esta ilustrada, dibujada e ilustre biblioteca. Vemos cómo la veracidad o no de los elementos y objetos sacralizados y elevados a

la categoría de "se prohíbe tocar" deja de tener importancia mientras que lo planteado se encuadre dentro de la categoría de la verosimilitud. De ahí que nos encontremos más cerca de la ciencia-ficción que de una Casa-Museo, si alguien sabe exactamente qué sentido tiene ese tipo de Museo en el siglo XXI.

Se parte de la idea de que los objetos pueden o no existir como entes materiales y ser sustituidos por el original que tuvo en su momento, es decir, el del uso y disfrute al que se le desprende algo de nuestra personalidad, del individuo que habitaba esa actual Casa-Museo. Adquieren una parte de contenido como receptáculos de nuestra historia ya que cualquier cosa puede conformar nuestra/vuestra Casa-Museo. No obstante, suele producirse también el efecto inverso, es decir, que los objetos comunes pasen a ser sacralizados, así los objetos que antes sólo tenían una función práctica se convierten en elementos que nos suscitan emociones y sensaciones mediante la comunicación que se produce a través de sus formas y, sobre todo, y es el caso que nos ocupa, al haber pertenecido a una cierta persona. No obstante, lo que vamos a ver y sentir frente a estos espacios musealizados está todo previamente pactado y nos facilitan una recepción debilitada: si nos entusiasman demasiado probablemente en la tienda de la Casa-Museo podamos adquirir su reproducción, con suerte, en edición limitada. Son espacios de rentabilidad social que se cuantifican exitosamente en función del número de visitas, no de rédito social o del aprendizaje del visitante/espectador. Seguimos mirando las sombras dentro de la caverna con sabido beneplácito en un mundo en el que lo real y lo virtual atraviesan continuamente la línea y se entremezclan. La casa se presupone un espacio privado e íntimo, pero continuamente a través de diferentes elementos de propaganda y de interactividad social introducimos en nuestro hogar el exterior a través de diferentes escenarios virtuales no menos reales, sino más bien que se han sobrepuesto o impuesto a lo real.

En la Casa de Claudine, Gloria viene a interrogarnos al igual que lo haría hace ya muchos siglos Sócrates a Platón: "¿A que se endereza la pintura? ¿A imitar la realidad según se da o a imitar lo aparente según aparece, y a ser imitación de una apariencia o de una verdad? –De una apariencia –dijo–. Bien lejos, pues, de lo verdadero está el arte imitativo..."¹. Simón Marchán diría al respecto que lo real es lo que se oculta tras el velo de las apariencias fugaces². A lo largo de la Historia del Arte los diferentes movimientos y pensamientos se han encontrado constantemente en esta tesitura, en determinar si el arte es imitativo y por tanto pura apariencia e ilusión o, si por el contrario, se encuentra dentro de las estéticas de la verdad. Esta dualidad se encuentra también presente en las manifestaciones actuales y conviven en algunos casos, como podemos ver en la obra de Gloria, que reflexiona sobre este juego de realidades y toma partido en este discurso. Es decir, su obra nos remite a un espacio físico concreto que no es sólo la obra bidimensional del lienzo o tridimensional de la sala, sino que se representa en el cuadro un

¹ MARCHAN FIZ, Simon, "Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual. Consideraciones desde la estética y las prácticas del arte" en A.A.V.V., *Real/ Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós Estética, 2005, pág. 29

² MARCHAN FIZ, Simon, *op.cit.*, pág. 32

lugar que existe pero, que a su vez, es otro: *La Casa Museo de Colette*, que es el referente real al que la pintura nos remite y es a su vez un simulacro de la casa de Claudine. A pesar de que nos sea presentado como tal no es más que una recreación de una supuesta vivienda de la escritora que, además, adquiere en la obra de Gloria una potencia de referente no sólo de esa Casa-Museo en particular, sino de otras tantas. Toma un significado añadido al ser inserto dentro de un espacio que a su vez fue una vivienda, o pensada por su arquitecto como tal, como es la actual sala de exposiciones de Unicaja Espacio Emergente.

Su obra se sitúa en esa crítica hacia todo aquello que conocemos con múltiples nombres como es el apropiacionismo, lasvegasificación, el trompe-l'oeil, la estatización y espectacularización de todos los ámbitos y espacios de nuestra existencia que nos hablan de esa realidad que difícilmente se puede separar de lo virtual ya que sus límites se encuentran difusos.

III. Las casas se hacen Museo. Del objeto de uso a objeto de consumo artístico.

El hombre se presenta y se diferencia del resto de seres que habitan la tierra en su forma de hacer de la tierra un espacio llamado mundo que es el que poblamos y hemos llenado de objetos realizados para garantizar y facilitar nuestra existencia en Gaia. Esta diferencia con el resto de animales, el producir objetos que nos han facilitado nuestra adaptación y supervivencia, hace que estos objetos cobren importancia para nosotros y que pasen a formar parte de nuestra historia material, y por tanto cultural, que define nuestro pasado común. Esta afición por generar objetos y por coleccionarlos ha hecho que adquieran valor e importancia y tengan una función más allá del fin para el que fueron creados. Adquieren un valor como transmisores y contenedores del pasado en el que se realizaron y son una puerta abierta a nuestro pasado ya que estos objetos son un gancho, un reclamo físico para con el pasado.

Todos los objetos tienen diversos valores que según Joseph Ballart se podrían dividir en valor de uso, valor formal y valor simbólico. El valor de uso, sería la utilidad o función para la que fue realizado dicho objeto, el valor formal aquel que hace referencia a las cualidades intrínsecas del mismo que lo hace por tanto singular, y el valor simbólico del mismo que son aquellos elementos que lo hacen un elemento de comunicación más allá de sus características propias. Estos objetos pasan a formar parte del Museo, ya que éste:

[...] ha sido consagrado como el lugar idóneo para conservar determinados objetos con un valor especial: los objetos del patrimonio cultural. El museo institución es avalado por la sociedad porque existe la firme creencia de que hay objetos que han llegado hasta nosotros que es bueno conservar por el bien público, ya que valen alguna cosa más que la pura impresión que provocan al mirarlos; que tienen mérito y algunas virtudes más que los hacen merecedores de un especial respeto y que quizá guardan algún sentido ignoto que es preciso

dilucidar; y en cualquier caso, que contienen información y pueden transmitir conocimientos³ [...]

En el momento en que la Cultura, y por ende los Museos, pasan a formar parte de lo que conocemos como turismo cultural se convierten en un valor de consumo y, en muchos casos, en un motor de desarrollo económico. En ese momento el contenido del Museo pasa a estar pensado para una masa de turistas que consumen indiscriminadamente "cultura" y, por tanto, a tener importancia también su visibilidad dentro de los medios de comunicación. Este "templo de saber" lleno de objetos singulares cede terreno a favor del rédito económico y político de tal manera que se hace necesario que cada ciudad o pueblo tenga un Museo como reclamo turístico que avale el visitar su ciudad. Hemos asistido, por tanto, a la mercantilización del Museo. Sin embargo, la experiencia simbólica del objeto está completamente desvirtuada, el aquí y ahora del objeto se encuentra más ligado a la foto ante el mismo que a la experiencia simbólica. Consumimos las obras y objetos que se encuentran en los museos, audio guía en mano, al igual que nos paseamos por un centro comercial. El acontecimiento único e irrepetible propio del aquí y ahora ante la obra de arte ha dejado de encontrarse en ese espacio para la cultura para centrarse en otros templos más actuales como pueden ser los Estadios, sitios de requerida peregrinación en nuestros viajes en los que también se pueden visitar el Museo del Club.

Gloria Martín nos invita a la reflexión con su Casa-Museo y nos habla con ironía de esos Museos que se reproducen por esporas en nuestras ciudades y que a través de la palabra Museo esquematizan y empobrecen los mensajes que transmiten, sin mover a la reflexión ni enriquecer la conciencia ni la vida de cada uno, así como tampoco la cultura de ese lugar en el que se encuentra inserto.

Abril 2010
Silvia Alzueta

³ BALLART, Josep, El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso, Barcelona, Ariel Patrimonio Histórico, 1997, pág. 83