

TUMBAS Y TROFEOS

Un proyecto de Boris Restrepo y José Sanín expuesto en la Sala de Proyectos del departamento de arte de la Universidad de Los Andes el 23 de Marzo de 2014

Existen objetos cuyas formas son de fácil reconocimiento, ya sea porque son sintéticas y siguen ciertos estándares, o bien, porque nos resultan familiares. Por ejemplo, en las señalizaciones podemos reconocer toda clase de objetos: cigarrillos, gafas, teléfonos, herramientas, bicicletas, guantes o inclusive personas. Otras formas las reconocemos en objetos comunes, como un pocillo, un dentífrico, un celular, una pala o un bolso, a los que, además, vinculamos con varios de sus logotipos y marcas registradas.

Hay algunas figuras cargadas de simbolismo que podemos conocer de antemano y que son posibles de encontrar de vez en cuando: un caduceo en la bata de un doctor, una cruz en uno que otro colegio o la figura de un héroe muerto en batalla representado en una escultura ecuestre en medio de alguna plaza a modo de monumento. Son tan directos que ya no son necesarios los detalles de estos para ser identificados. Para ejemplificar, cuando se están realizando obras de construcción cerca a un monumento, éste se suele envolver para protegerlo de las posibles averías que pueda traer el polvo y el uso de ciertos materiales: aún estando cubierto lo reconocemos como héroe genérico, despojado de toda identidad; identificamos una figura humanoide sobre una equina que levanta sus patas delanteras y sabemos que se trata de un prócer pertinaz que murió luchando, un héroe caído en cualquier batalla, un ídolo aislado al cual recordar; similar a un mausoleo sin cuerpo y sin nombre.

Hay formas más intrincadas, de difícil acceso visual. Una quijada de burro, por ejemplo, como la que se dice utilizó Caín contra Abel. Pese a que en la biblia no se hace mención alguna sobre la cuestión del objeto usado, es muy certero pensar que fue esta suerte de herramienta primitiva la que se usó en el fratricidio cometido por el *labrador de la tierra*, Caín. Así se le representa en varias ocasiones, como en la ilustración de éste acto en la Biblia de Holkham Hall, en el grabado de la Biblia de Lübeck o en la pintura del italiano Gandolfi. De la misma manera, se muestra a Sansón en varios grabados, pinturas, esculturas y películas sobre la escena en la que derrotó a mil filisteos con un maxilar de asno *fresco aún*: hueso de animal en mano, voleándolo contra cualquier mortal alrededor suyo.

Una forma, el hueso de la mandíbula de un animal corriente, contiene en sí misma un acontecimiento violento que revela o un suceso épico o un hecho reprobable y convierte a un hombre en héroe o en asesino. Por ende, el objeto adquiere un sentido ambiguo, siendo a la vez el arma homicida –la prueba reina en un crimen– y un botín victorioso –el recuerdo del triunfo en la batalla–: una quijada de burro como arma improvisada y, al tiempo, como un símbolo heroico de hoz arquetípica y primaria (propia de insignes figuras míticas como Crono, Zeus, Hermes o Perseo), recogiendo el significado de fertilidad agrícola y el poder de destruir enemigos dada su curvatura similar a la de una cimitarra.

‘*Tumbas y Trofeos*’ es un proyecto conjunto de Boris Restrepo y José Sanín en el que cada uno toma objetos fácilmente reconocibles, como lo es un trofeo o una tumba, y se centra en su forma alejándose de cualquier referencia. El objeto es observado de manera meticulosa y plasmado en otra superficie, sustrayéndole las inscripciones, los detalles de archivo (datación, ubicación, nominación) y cualquier precisión fuera de la forma; en últimas, es despojado de toda experiencia. No hay un muerto al cual velar, no hay un ganador por el cual celebrar.

Quedan embebidos –tras la figura del objeto– el triunfo, la pena, la gloria, el dolor, la victoria, la derrota, la vida y la muerte. Estos trabajos no sólo no son el objeto, sino que tampoco son su representación. Son formas escogidas de manera intuitiva, desvinculadas del afán taxonomista o del coleccionismo exótico. Tampoco es una labor de orden *socio-antropológico*; es un mero ejercicio de observación. Las figuras y los materiales básicos juegan tanto a acercarse al objeto como a alejarse de éste: están entre los ornamentos intrincados y los esquemas arquetípicos, entre la materia de textura reminiscente y su frágil resistencia, y aparecen elementos que resaltan la factura manual y el error premeditado sobre una pieza generalmente producida de manera industrial e impecable. Nos resultan, de igual manera, tanto sintéticos y ajenos como comunes y familiares.

Carlos Ovalle