

Nacimiento de la contracultura en los dominios de la ficción y el progreso

Atracciones modernas. Lomadas, monolitos en miniatura, arroyuelos bucólicos. Mariano Grassi sale de excursión al territorio emocional e iconográfico de los grandes parques y los suburbios de los años 50. El bosque que alimentaba la fábula en obras anteriores (como las de la muestra Situación, 2006) deja paso al diseño de paisajes entendido como fantasía planificada. Espacios como el Parque Pereyra Iraola o la República de los Niños son fuertemente multifacéticos; encarnan una traducción lúdica de la modernidad, pero también recuperan sus elementos reprimidos: castillos medioeuropeos, senderos y recovecos, mampostería y otros elementos de ficción orientados a la educación cívica. El tabú ornamental de la arquitectura de mediados del siglo XX deriva entonces en una vuelta de lo reprimido (Disneyland sería algo así como el sueño recurrente de Le Corbusier y Philip Johnson). Estos parques ofrecen un relato de la planificación moderna en su vertiente más delirante, a pesar de que fueron concebidos como una simple modalidad de recreación totalitaria para los trabajadores y sus familias.

Albañiles y músicos. Una multitud de personajes puebla el paisaje. Todos llevan consigo una larga historia de transformaciones, una panzada de motivos del cine animado, la ilustración y la gráfica publicitaria, cuyos elementos constituyentes se recombinan en el dibujo y seleccionan colores azucarados, propios de golosinas o frutas, a la vera del característico río de mermelada. (Recordemos la idea inmemorial del edén como un sitio eminentemente comestible.) Esta matriz común les da un aire de familia a todos los personajes. En las distintas obras, el elenco se ordena en grupos, estamentos de una sociedad en miniatura, compuesta de albañiles

y músicos, migrantes y operarios, ya se trate de animales, hombres, hombres que hacen de animales, insectos o incluso árboles. Desde Art Spiegelman, al menos, sabemos que las ficciones protagonizadas por no-humanos nos hablan de las condiciones materiales de las fantasías colectivas, económicas o culturales. Theodor Adorno y Max Horkheimer afirmaban, incluso, que personajes como el Pato Donald implican un proceso de capacitación, pues los golpes y porrazos preparan al hombre para la violencia del mundo laboral. El predominio numérico de los cerdos y su centralidad narrativa tienen por eso algo inquietante; su alegría permanente echa un manto de sospechas sobre el mundo feliz que (como sus antepasados de Rebelión en la granja) se consagran a edificar. Que el paraíso se sustente en el trabajo, que los bienaventurados sean los cerdos y no los hombres sólo puede encontrar una explicación iconográfica. Un relato pictórico y otro popular se yuxtaponen para darle forma narrativa al problema: Los tres chanchitos nos muestra a una familia de cerdos constructores abnegadamente volcados al progreso, que levantan sucesivas viviendas de distintos materiales para protegerse del lobo, encarnación de las fuerzas demoníacas y antisociales del bosque. El hijo pródigo de Bosch reversiona la parábola bíblica de los dos hijos de un granjero: uno honrado y trabajador, que hereda los bienes paternos, otro vago y diletante, que sale de viaje, dilapida su dinero y vuelve, arrepentido, a golpear la puerta familiar. Como una proyección retroactiva del ideario beat, el viaje del hijo pródigo y sus amigos encarna el deseo de generaciones enteras de jóvenes reacios a la fantasía de construir el futuro con el sudor de la frente.

El libro de las horas de la contracultura. En las dos obras apaisadas, el punto de vista surge de las escenas, en lugar de abarcarlas, lo que redundará en una mayor linealidad, en un movimiento intrínseco de la imagen desplegada horizontalmente. Los albañiles se sitúan en puntos fijos, mientras los músicos no dejan de moverse. El sentido político de la itinerancia (de Kerouak a Shaggy, el personaje de Scooby-Doo) se nutre del rechazo del trabajo y la ética del ocio como condición de la felicidad: divertirse, en palabras de Brian Wilson. Sobre la temática de los parques populares y los personajes de la ilustración publicitaria, Grassi relata el nacimiento de la contracultura como un hecho civilizatorio susceptible de ser fabulado. Y aquí hay una moraleja ambiciosa: que el hecho cultural digno de ser narrado de una sociedad como la del capitalismo industrial tardío, que desarrolló la

teletransmisión, la hidroelectricidad y los viajes al espacio, es la situación que enfrentan quienes no quieren trabajar, progresar, sedentarizarse: los jóvenes, los migrantes, los músicos aficionados. En la imagen que cierra el conjunto, los músicos llaman a una puerta y el plano comienza a abarcar los límites del ensueño de ingeniería civil. Vemos entonces el muro que rodea un barrio cerrado, encarnación de la fábula del consumidor individual soberano que vino a sustituir al relato del Estado-nación representado por los parques públicos. Expresión hiperbólica del sedentarismo, estos espacios se manifiestan como un sueño: la vida en ellos es enormemente feliz pero, al mismo tiempo, deja entrever cierta irrealidad de mascarada. Los grandes parques, hoy, están desiertos. Pero detrás de las paredes de los desarrollos inmobiliarios que los reemplazaron siguen siendo legibles, según Grassi, los mitos fundamentales de la cultura burguesa.

Claudio Iglesias, septiembre de 2009