

rica del pictoricismo. Pertenece, pues, a esa casta de los artistas radicales, como lo fueron Mondrian, Malevitch o, en nuestro tiempo, Rothko, pintor este último con el que lo unen afinidades algo más que fortuitas. ¿Habría que recurrir al lugar común de las definiciones tópicas para decir que Serrano es un pintor «abstracto», radicalmente «abstracto»? Pero no importa fundamentalmente que Serrano se niegue a la representación. Toda pintura es lo que es por lo que afirma, mucho más que por lo que niega. ¿Qué es lo que afirma la pintura de Santiago Serrano? Afirma la proporcionalidad espacial. Es decir, afirma, en primer lugar, el nudo espacio de dos dimensiones, al cual no trata de negar ni de falsear en ningún momento con ninguna ficción tridimensionalista. Y luego afirma la proporcionalidad del espacio que define. Circunstancia, en su caso, más fundamental de la que se podría suponer a simple vista. Porque, para Serrano, proporcionar el espacio es definirlo... es referenciarlo. Por razones muy simples. El espacio desnudo, sin signos referenciales, no es más que el vacío. El espacio se crea, es una creación de los que viven, porque se introducen en él signos referenciales: porque se establece el sentido de la medida en la pura extensión incommensurable, porque se acota el vacío... En realidad, me parece, toda creación espacial significa una victoria de la proporción —y en algunos casos de la medida— sobre la pura y pasiva extensión. Crear el espacio es recrear el mundo. De ahí que la pintura de Santiago Serrano, creadora de espacio evidentemente, se encuentre situada en esa posición maximalista de las posiciones radicales.

He dicho que esa pintura no trata en ningún momento de crear ninguna ficción tridimen-

sional. Lo cual parecería banal si he dicho que se atiene estrictamente al sentido de la llamada «abstracción». Pero no, hay cosas que conviene aclarar. Esa pintura, sostenida fundamentalmente por las vertebraciones verticales-horizontales, alguna vez transige con las lineaciones diagonales o inclinadas. Como es sabido —como sospechaba sagazmente Mondrian—, la diagonalidad parece implicar una mínima contemporización perspectiva, y, por tanto, de ficción profunda. Basta ver la pintura de Serrano para comprender que las lineaciones inclinadas son simplemente eso: lineaciones inclinadas en un plano de dos dimensiones. Y, por supuesto, en la distribución espacialista de Serrano puede aparecer en más de un momento, la proporción que los clásicos llamaban «áurea» o «divina». Me parece muy bien que Serrano ni la busque con deliberación, ni la eluda con ensañamiento. Si no la busca es porque Serrano es un hijo de su tiempo: del que ya no vive en el idealismo de las proporciones ideales platónicas o simplemente euclídeas. Si no la elude, es porque Serrano, ese hijo de su tiempo, es también un hijo de su civilización, de su cultura y hasta de sus tradiciones proporcionalistas. Eludir artificiosamente eso que se lleva muy dentro, en la mirada hecha cultura, sería precisamente eso: artificiosidad hueca e inútil.

Y he hablado mucho de geometría. Como si Serrano fuese un geómetra. No es un geómetra: es un pintor. La geometría marcha por dentro de sus definiciones. La geometría, para decirlo orteguianamente, no forma parte del caudal de sus ideas, sino del de sus creencias.

Todo lo cual consigue hacer y formular una pintura que es, como decía Miguel Ángel de la arquitectura del Bramante, «clara, desnuda,

luminosa...»; pintura que algún día se verá. ■ JOSE MARIA MORENO GALVAN.



El juego de la humillación

Nadie que no tuviera la inteligencia y el sentido de la puesta en escena cinematográfica de Mankiewicz hubiese conseguido llevar a buen término «La huella». Dos hombres encerrados en una sola mansión durante cerca de dos horas y media, en diálogo continuo, constituyen el centro de un film que en ningún momento abdica de la expresión propia de su medio. Pero ello no significa que «La huella» («Sleuth», 1972) sea un simple ejercicio de estilo o la consecución de un «tour de force» enormemente complicado. La película contiene mucho más, es rica en significaciones, en niveles de comprensión, en valores de todo tipo. Hasta situarse en el grupo de cabeza de la filmografía de su autor, continuando sus temas favoritos, su problemática particular, que no hace demasiado tiempo analizamos aquí mismo con motivo del ciclo que le dedicó la Segunda Cadena de TVE.

Todo film se halla estructurado como un juego dialéctico, dando a este adjetivo su doble significación establecida. Inmersa en un clima policiaco, enriquecida por las obsesiones de uno de los protagonistas (autor consagrado de novelas de misterio), la acción se desarrolla en unos términos lúdicos continuamente renovados. De alguna manera, podríamos decir que es la otra cara del juego lo que «Sleuth» muestra, la



«La huella» («Sleuth», 1972), de Joseph L. Mankiewicz.

pérdida de su sentido de diversión al tomar contacto con la realidad. El contraste entre caracteres, la esgrima verbal, la complicidad de las primeras escenas, se ven pronto sustituidos por una lucha que no oculta su agresividad y dureza. Representante típico de la tradición inglesa, refinado, decadente, orgulloso de pertenecer a una casta privilegiada, Andrew Wyke (Laurence Olivier) jugará a humillar a Milo Tindle (Michael Caine), hijo de un emigrante italiano que ha tenido la osadía de querer introducirse —sin pertenecer por origen a ella— en la «high society», atreviéndose, además, a enamorar a la mujer de Wyke. Este consigue ridiculizar a su oponente, introducirle en un laberinto del que el novelista policiaco posee todas las claves, hacer que sienta el miedo de la muerte, que solloce y suplique bajo una ridícula máscara de «clown».

Su fallo estriba en no calcular los efectos del juego que ha provocado, olvidar bajo su soberbia racionalista cuál podía ser su última dimensión. A fuerza de vivir entre los muros de una casa barroca decorada con muñecos automáticos, reconstrucciones de pasajes de sus obras, y habitaciones que remiten a una mitología policiaca, Wyke se ha olvidado de que fuera está la realidad, donde las humillaciones no son producto de un juego y donde los eternos perdedores esperan pacientemente la

hora de su venganza. Su egolatría le impide ver que es fuego lo que tiene entre las manos, su desequilibrio le oculta que el ser humano responde a menudo con fiereza cuando tiene conciencia de haber sido utilizado. El es un hombre de una sociedad segura, consciente de sus privilegios, pero incapaz de aceptar que existe una trayectoria histórica que ha modificado los hechos, la situación preestablecida. Ya no es un mundo de castas y esclavos el que le rodea; existe la rebelión, existe el conflicto planteado por unas clases que no aceptan ser juzgadas eternamente.

Por ello va a vengarse Tindle, porque —como él mismo dice— ya se ha cansado de que sus antecesores perdieran siempre, porque ya conoce de sobra la angustia de la humillación cotidiana. Y toma el relevo en el juego, sometiendo a Wyke a uno todavía más cruel, más duro, que el que él había sufrido. Va minando la autosuficiente seguridad de su enemigo, revelando su impotencia sexual, destrozando paso a paso los soportes de su vanidad. En el juego de trampas que ambos se han montado mutuamente, las de Tindle son más crueles porque poseen el trasfondo de una realidad sufrida. Su fallo radica en no atreverse a llevar su venganza hasta el final, deteniéndose cuando se nota satisfecho, compensado de su vejección. Ambos jugadores han fallado, por tanto, aunque debido a distin-

tos motivos. La partida finaliza en tablas. En las imprevistas —por ellos— pero lógicas tablas de una destrucción mutua.

No se piense, sin embargo, que Mankiewicz se ha dejado llevar por el maniqueísmo, por la resolución de un conflicto siguiendo normas elementales. Tindle es también un arribista, alguien que en el fondo desea ocupar el puesto de privilegio de su oponente. Lo que contribuye a que, bajo la apariencia de una intriga policiaca, de un diálogo ingenioso, «La huella» presente una enorme dureza, despiadada en más de un momento. Llevando a cabo su habitual mezcla de géneros, poniendo en la palabra toda su fe como elemento revelador de unas determinadas tensiones (lamentablemente, la película ha sido doblada, con lo que se pierde el contraste entre el distinto inglés hablado por dos actores tan magníficos aquí como Olivier y Caine, contraste que ayudaba a definir a sus personajes), Mankiewicz ha situado en el ring de la comedia —y mejor guión posterior— de Anthony Shaffer toda una muestra de lucha de clases. «Sleuth» es, por tanto, de las películas que merecen una detenida reflexión más allá de su superficie, más allá del juego que, a su vez, también propone. ■ FERNANDO LARA.

Las dificultades del cine español

Se ha estrenado esta semana «La campana del infierno», obra de Claudio Guerin Hill, quien, como se sabe, murió durante el rodaje de la película, encargándose Juan Antonio Bardem de rodar la única escena que faltaba, y otro director norteamericano de montar todo el material filmado. Esta circunstancia pesa en el resultado final de la película. No se trata