

**L**AS grandes épocas del arte, aquellas en que la labor de los creadores ha caído profundamente en el sentir de sus contemporáneos, moldeando la sensibilidad y conformando el estilo de vida, se han caracterizado por una equilibrada fusión de realismo e idealismo. Realismo es la presentación de los objetos naturales tal como el artista los ve, como cree que son; es un intento de imitar las cosas tal como llegan a los sentidos. Idealismo es la presentación de los objetos naturales como el artista los quisiera ver, como piensa que tienden a ser; es un intento de imitar las cosas como la mente las interpreta.

Es evidente que la pintura es una mezcla indisoluble de ambos, pues así como 20 máquinas de fotografiar, en condiciones iguales de encuadre, luz y química, reproducirán fotos iguales, 20 pintores copiando el mismo modelo producirán 20 obras distintas. Aunque intente ser realista al máximo, el pintor no puede evitar un porcentaje de subjetivismo que se mezclará ineludiblemente alterando con pulso propio la ondulación de su muñeca, la tensión del nervio, el enfoque de su énfasis, el comentario inevitable de su idea al pasar el modelo del ojo al cerebro y de éste a la mano.

Esta inevitabilidad del elemento ideal en la pintura más realista la expresó paradójicamente Dalí del modo siguiente: "En la televisión se me pidió recientemente qué diferencia podía haber entre una fotografía perfecta, la mejor, y del mismo ángulo, de Juan Pareja, y la pintura al óleo de Velázquez. La diferencia, hoy en día, equivalía exactamente a seis millones de dólares. Metafísicamente, esta diferencia se comprende estudiando los veinticuatro volúmenes del padre Malebranche 'A la recherche de la vérité'. Según él, lo que vemos en las cosas no está en las cosas, sino en nuestra propia alma. Si un artista tonto copia exactamente una fotografía, le sale una tontería. Si Vermeer de Delf copia exactamente la misma fotografía, le sale ineludiblemente un Vermeer".

Hoy día, el equilibrio entre idealismo y realismo se ha roto en favor de aquél; el arte no figurativo es una forma de idealismo que, al desdenar la representación, se aparta de la realidad y deviene cerebral, nutrido de imágenes interiores, emociones personales, estados de ánimo subjetivos. Cuando la pintura declinó en Italia tras la muerte de Miguel Ángel, se promulgaron teorías al efecto de que la Naturaleza frena la libertad del genio, el arte mejora la Naturaleza y la imitación detallista rebaja el estilo. Europa se llenó de tecnicismos manieristas y pomposidades académicas: figuras ideales, caras ideales, vestidos ideales, pasajes ideales, árboles ideales, que eran ideales solamente por no parecerse a lo real.

El cubismo, el abstracto, el expresionismo, son otras tantas formas de idealismo que se tienen sólidamente sólo si están mezclados en la proporción necesaria e ineludible con la realidad. En el arte de Fidias y de todas las grandes épocas, realismo e idealismo están armonizados. Hoy día se ha producido un momento de indecisión sobre el tipo de realidad que se desea aludir; pero al igual que en el arte griego o en las grandes épocas, lo que es ineludible es que el arte combine equilibradamente realismo e idea-

lismo, porque si pierde contacto con la realidad, quedará en un manierismo tan hueco como los árboles ideales y las caras ideales de los académicos. Lo que hoy ha cambiado es la parcela de realidad a mezclar con la expresión subjetiva: ya no es paisaje, figura, ni árbol, pero ha de ser una parcela de lo real.

Mi hipótesis es que el aspecto de la realidad a presentar por el arte moderno es la que está más allá de los sentidos, descubierta por las ciencias contemporáneas; lo no visible, ya sea subatómico, astronómico o subconsciente.

Los escultores griegos idealizaban para encarnar las deidades olímpicas, los pintores italianos representaban la mitología de una religión antropomórfica, pero nosotros vivimos en un período en que las concepciones telúicas no se prestan a representación

estética y sus sustitutos, los pensamientos más penetrantes y universalmente aceptados por la sociedad, son demasiado enrarecidos, abstractos e intelectualizados para ser tratados por el artista plástico. En lugar de mito helénico y leyenda cristiana ha surgido una vasta teoría científica del cosmos, llena de implicaciones de una nueva metafísica. Y es esta nueva leyenda dorada de la materia lo que los pintores contemporáneos pueden y deben construir con su investigación plástica. La descripción poética de la cosmología de su tiempo que realizó Lucrecio, repitió Poe en su "Eureka" y consiguió Kubrick para el cine con su "Odisea espacial", es un ejemplo creativo exacto para el desorientado y mercantilista arte actual.

El idealista pretende prescindir de la necesaria interrogación de la Naturaleza; el realista quiere ignorar que el arte debe seleccionar y expresar. Uno reacciona ante la incapacidad humana de rivalizar con la foto con orgullo y considero su poder de imaginación como suficiente. El otro, indignado ante las fatales consecuencias de semejante arrogancia, intenta reducir la mente humana a la condición de una máquina de copistería. Tal es el caso de los hiperrealistas, reacción equivocada ante los también equivocados expresionistas abstractos. Unos y otros deben temperar sus posturas extremas, caricaturales, por una equilibrada dialéctica de idealismo y realismo, subjetivismo y objetividad, tomando las ideas tan novedosas como ellas quieran y la realidad imitada tan misteriosa o ignota como sea necesario.

De ahí el atractivo del surrealismo: es un idealismo que apela a algo real, aunque ignoto y nuevo; el subconsciente. Y de ahí también el tirón del cubismo, su referencia a la realidad tal como la concibe la teoría de la relatividad. De ahí el absoluto desconcierto e inconexión de los conceptuales y del expresionismo abstracto, que no alude a ninguna realidad contrastadora y cae en el puro idealismo, propio de los académicos del siglo XVIII.

El arte puede cambiar de formas, temas y motivos; puede ocuparse de la fealdad, el desastre o la abstracción, pero no puede, a riesgo de perder conexión con los hombres y con su época, apartarse de la realidad, de la cual debe escoger como fondo justificador de sus obras aquella parcela que más interese a los hombres de la época y corresponda a los signos de los tiempos ■

## REALISMO E IDEALISMO

LUIS RACIONERO

## La cercana memoria de Caín

**L**A columna astral de La Habana para un infante difunto (1) no descansa exclusivamente en el epicentro calidoscópico del corazón de la memoria del autor —a pesar de que es evidente que ésta está ocupando un perenne y fundamental lugar físico en el parlamento literario de Cabrera—. Literalmente lineal, La Habana... es un juego serio, irreducible caravana para diletantes diluidos, jugadores literarios que quizá hayan buscado ahora más que nunca la narrativa caínica. No el juego fácil: no parchis, ni tenis, ni "left life", sino de recuerdo en recuerdo. La Habana..., trenzando las disoluciones del tiempo y el espacio, conjura la amnesia, sobresaliendo por encima de los gibosos escritos del pleito, detrás de cuya escolar dialéctica del discurso narrativo se esconde casi siempre la joroba ojerosa del caviar deseado. Literatura, en fin, por encima de todo y de todos. La Habana de Cabrera Infante no es, pues, sólo memoria y recuperación del tiempo asmático y encerrado en el limbo insular, perdido casi para siempre también en el retruécano de las páginas y en las alteradas alteraciones de la propia conciencia. Es también la otra cara de otra moneda, que hace mucho ruido al dar de canto contra la losa del tiempo, pero que deja sus huellas dactilares fijas en el falso esplendor de la otra historia, de la fantasía del paraíso fabricado a imagen y semejanza de los ilusos. No sé si Cabrera incide en la insistencia del papel del escritor como ente marginal. Sé, eso sí, que claudicó de la fantasmagórica funcionalidad del héroe politicastro. De ahí, la terrible frecuencia del silencio y de la amnesia. Y aunque lejos de la moraleja, la cercana memoria de Cabrera cercena toda ilusión: dentro de la literatura, todo. Fuera de la literatura, nada.

La nemolatría además en una lengua utilizada por la inmensa mayoría en la reconsideración a cada instante del mejor modo de mentir el prójimo siempre contrario, no deja de ser —a estas

(1) La Habana para un infante difunto, de Guillermo Cabrera Infante, Editorial Seix Barral, Barcelona, 1979. 711 páginas.



alturas de estulticia— un juego impertinente e imperdonable. Y para muchos que alborazan su mezquindad con el agua sucia del oportunismo, un ejercicio deplorable y repugnante, cuyo mejor destino —en su mundo maniqueo— debe ser incuestionablemente el silencio que ahora, en la memoria habanera de Cabrera, queda roto, hecho añicos.

Las claves de *La Habana...* (inmensa sábana blanca, cábala donde el tábano juega a jeroglífico) clava los guiños cultos, nombres que encubren simples reminiscencias del gusto infantil o juvenil del autor, arcones siempre lejos de la patria y la muerte, del éxito, del triunfo o de la gloria, conceptos albeados en la elaboración de un hombre nuevo como imagen del héroe, que se refleja en el espejo del lejano mar Caribe.

Pero *La Habana...*, con ser recuperación, memoria, narración retrospectiva de un tiempo que —por el relato— no sabemos si aunque pasado fue peor, es también ingenio azucarero que rocia de esperma vital la esterilidad de toda la última literatura cubana de la revolución. Y ese "fantástico final feliz" es el truco vivaz, el principio era el fin, la comedia empieza ahora, el miedo escénico pulula precisamente ahora por encima de una región cada vez menos transparente. Por eso no es de extrañar que la memoria, para un nemótrata de la envergadura de Cabrera, sea una



Guillermo Cabrera Infante.

efectiva venganza literaria (no hay otra: de eso está perfectamente convencido el autor). Una venganza literaria y amable por cuyo cauce corren los recuerdos del infante Cabrera, fluyen las memorias del escritor que desprecia ser paladín de la nada (para otros), despreciable fórmula del planfletito. Insisto que en el otro lado de la nada, dado de lado, Cabrera Infante juega su jue-

go: doblega los dobleces del silencio, se venga del manicomio y de la diáspora jugando a mago de la palabra, a palabreador que brega en la soledad londinense, fijos los ojos en la bruma de su memoria, anclados los recuerdos en la lejana, pero nunca olvidada Habana.

La novela es en este último sentido una provocación y un homenaje a *La Habana*, y aunque

*La Habana* —como dice Cabrera— no se leerá en *La Habana*, el homenaje y la provocación están ahí, compactos en 711 páginas de juego literario, de impactante literatura alejada de la elegía y de la amortiguante añoranza. Provocación, venganza, homenaje: tres conceptos para una sola novela, *La Habana para Cabrera Infante*, fijación —la narración— de la fundación del escritor, de la fundación y recuperación simultánea de un lenguaje negado, de una cadencia caribeña vetada en la diáspora y el exilio. No hay enseñanza en *La Habana...*, excepción hecha de ese juego de palabras consumado y constante que flota en sus páginas. No hay adoración por otros elementos que los estrictamente literarios (el lenguaje y la memoria, tomados de la mano en un lento recorrido a través de vaivenes y frenéticos espasmos). Catálogo y museo del sexo, juego y respiración de la memoria que asume el pasado como cimiento de su futuro, *La Habana* resume el rezumo de esa misma memoria, exprime el jugo lúdico, escapa de las supercherías. El introito del escritor deviene la lectura de *La Habana...*, no es nunca ad alre del o de la revolución. El introito es siempre en el escritor la asunción de la marginalidad soledosa, lejos del aplauso. Jamás la sumisión al silencio cómplice de la, en estos juegos ausentes, left life del caviar ■ J. J. ARMAS MARCELO.

## El Rincón de los Juegos.

# Javier, con 14 años, arruina a su padre, el banquero.

Pero no pasa de un juego... y todo queda en familia.

Nombre del juego: «Metropoly». Objetivo, divertirse con esas cosas tan serias: las inversiones, las finanzas...

Porque si calculas bien y papá ha dado un traspiés, con un poquito de suerte, papá se queda sin chapa!

Y si él tiene mal perder, mientras se le va olvidando, pierdes tú con el abuelo.

A partir de los 13 años, hasta los 99, Metropoly es todo un reto.

**metropoly**  
Divierte a toda la familia.

