

13. Bd1 Bh3 + En un tercer y último nivel, la relectura de una tragedia clásica, "Las Bacantes" de Eurípides, da origen a una obra radicalmente interdependiente del texto original. Un artista multidisciplinar, director artístico de la obra, Jaime García; un músico y compositor, Frano Kakarigi; un productor ejecutivo, José Vallejo, y un escritor se proponen ir más allá de teatro u ópera para crear un poema escénico: una obra en la que el concepto de autor desaparece, y en la que las diferentes disciplinas artísticas se funden en un proyecto conjunto en el que distintos lenguajes deben originar una obra nueva. ¿Cómo se comunicarán unos con otros? ¿Qué mecanismos les permitirán, sin renunciar a sus lenguajes, integrarlos para lograr que diseño artístico, diseño de producción, composición musical y libreto-poema se transformen en una pieza artística nueva, reinterpretada, y radicalmente contemporánea?

1968. Frank Poole y HAL-9000.

La escena comienza en el movimiento número 14. Juegan blancas.

14. Poole: Q x a6 La reina blanca se come el peón.

HAL-9000: B x g2 Alfil come peón de caballo.

15. Poole: Vaya jugada, torre a uno rey. Re1

HAL-9000: Lo siento Frank, creo que se equivoca, Qf3, reina a tres alfil, alfil come reina, caballo come alfil, mate.

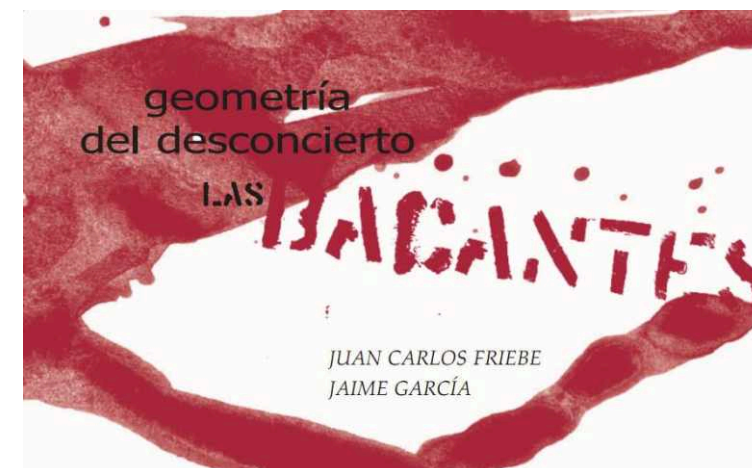
16. Poole: Ya, parece que tienes razón...

HAL-9000: Gracias por una partida tan agradable.

El enigma que se plantea es la respuesta reina tres alfil. La partida, que Stanley Kubrick extrae de las Mil mejores partidas breves de Irving Chernev, se convierte en una prueba para HAL-9000 de que los seres humanos cometen errores. Es improbable que el jugador que come la reina contraria pierda en la jugada siguiente. Kubrick se recrea en la partida para lograr una razón adicional que explica por qué la computadora considera a los hombres un riesgo para la misión. Pero que los hombres cometan errores sólo forma parte de un proceso de aprendizaje. El Arte, en buena medida, como una partida de ajedrez, no sería posible sin ellos.

El enfoque interartístico del clásico a la música, diseño y poesía

Juan Carlos Friebe, poeta



Año 1910. Hamburgo. Juegan Roesch y Schlage.

1. e4 e5 En un mundo el que los resultados priman sobre el modo de lograrlos, y en el que a los propios resultados se les exigen cuantificación objetiva, volumen representativo, un plus adicional de imagen, e incluso un sofisticado valor añadido, la idea de un proyecto no evaluable en términos de producción, sino de experimentación, es prescindible.

2. Nf3 Nc6 Se prescinde de todo aquello que no asegure resultados: si no produce resultados, tampoco beneficios. Por tanto, el mundo se mueve merced al simple mecanismo de la especulación sobre el proyecto: si no reporta beneficios, se concluye que es, necesariamente, innecesario. De esta premisa, nuestra ciénaga y nuestros lodos.

3. Bb5 a6 El hecho artístico no es sobrenatural. Tampoco escapa, ni ha escapado a lo largo de la Historia, a las arenas movedizas de la necesidad.

Sin embargo, como individuos, como comunidad, como sociedad, ha sucedido y sucede con independencia del criterio del valor, del precio que se atribuye al valor, y del valor que se le concede al beneficio. El arte no se sujeta a su oportunidad, y es irrelevante que sea resultado del pensamiento de un genio, evolución compartida de un conocimiento, canon consensuado o ley con rango de libro sagrado.

4. Ba4 Nf6 El arte, tanto en su representación como en su discurso es, en su máxima expresión, un proceso. Un proceso que puede, o no, alcanzar un resultado. Su producción final será la manifestación concreta de una posibilidad, no la ejecución definitiva de una idea. No siendo estrictamente exponencial, multiplica opciones o, a la manera del juego del ajedrez, explorando cálculos crea nuevas soluciones a antiguas propuestas.

5. Qe2 b5 La definición de términos sustantivos, que debería ser simple y es el nudo de nuestra irresoluble complejidad humana, puesto que nuestras propias relaciones interpersonales dependen de nuestra interpretación de los significados, y de puntos en común que originen grupos, obligaría a debatir qué es hecho, qué es arte, qué es historia y, llevados al paroxismo, qué es mundo, qué significa resultado, qué imagen, qué valor, qué proyecto. O qué ajedrez, en qué nivel de conocimiento del juego.

6. Bb3 Be7 Como las ideas, los trebejos se disponen sobre el escaque conforme a una norma que atribuye a los peones una limitación de movimientos, y sus excepciones, como a la torre marcial y al rey tullido sus enroques, mientras dama, alfiles y caballos gozan de privilegios varios, diagonales, e incluso en dirección horizontal y vertical en perpendicular a la anterior. Las piezas obedecen a normas de un consenso cultural que se ha ido desarrollando a lo largo del tiempo. Pero sus leyes están sujetas a una norma superior: la del damero.

7. c3 0-0 Como en el juego, la obra artística final es la miel; pero la partida bien disputada es la victoria. La emoción del arte no se encuentra en el resultado, sino en la inteligencia de la disputa. Si alguna vez reflexionamos sobre las posibilidades de jugar una partida en el arte seremos fácilmente conscientes de que las estrategias de juego pueden ser diversas atendiendo a distintas disposiciones –actitudes- ya sea como jugador, espectador, o equipo.

8. 0-0 d-5 Sobre esto incidiremos en las próximas líneas.

9. e x d5 N x d5-5 Si hablamos de relaciones artísticas interdisciplinares, en

este caso entre Artes y Poesía, el escritor sólo dispone de tres opciones para elaborar su discurso: la obra individual, con su propia lógica y retos y fracasos personales; la obra colaborativa, meramente descriptiva o vinculada a su referente; y la coautoría o, si se prefiere, la obra colectiva, sin que ello suponga una renuncia a la herramienta que le es propia, en este caso la poesía, ni a lo que en poesía se suele llamar la “voz poética”: su forma de convertir el lenguaje en verso y el verso en poema, sino a su capacidad de rectificar el tono de su propia voz para ponerla al servicio de una estrategia común. Y descubrir nuevos caminos.

10. N x e5 Nf4 En el primer nivel el autor utilizaría de forma más o menos alambicada los motivos y recursos que la cultura ha diseminado a lo largo de la Historia, y que recoge, asume, trata a conveniencia de la obra que pretende alzar, estableciendo un proceso de creación a través de la recreación: “Las briznas” es el resultado de la lectura de una crónica latina manuscrita publicada en alemán en 1912, de la observación de la obra de Hugo van der Goes, del tono grave del “Stabat mater” de Pergolesi y del extraordinario poema medieval que da nombre a la composición musical, con unas formas y un lenguaje adecuados al contexto y al periodo histórico en el que se desarrolla la narración: el Arte es pues el gozne sobre el que se articula el movimiento de los poemas que, además, se estructuran en movimientos a la manera de una sinfonía, con un “Lento”, un “Andante moderato”, un “Adagio giusto” y un “Maestoso” que indican el tempo que requiere su lectura.

11. Qe4 N x e5 En un segundo nivel, el autor no trasvasa la cultura que recibe. Interviene, directamente, sobre ella. Lo que recibe es una obra contemporánea en la que es invitado a participar: escribir unos textos que acompañen el proyecto de una exposición de pintura.

12. Q x a8 Qd3 Sobre la propuesta puede adoptar tres estrategias. Una emocional, que simplemente decora la obra que acompaña; otra mecánica, que presupone una producción paralela que sólo funciona por sintonías y concordancias más o menos razonables; y otra de índole casi semántica, como estudio del significado de los distintos signos lingüísticos artísticos y de sus combinaciones, o de campos semánticos entre dos lenguajes distintos. “Un kílím para Rimbaud y otras pinturas” de Valentín Albardíaz es el resultado de esta última forma de abordar interrelaciones entre pintura y poesía.

