

Montalvo, Blanca.

TU, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y arquitectura, DIANA (Diseño de Interfaces AvaNzAdos)

Queens.

Una baraja de mujeres reales

Queens.

A deck of real women

PALABRAS CLAVE

Jugar, Naipes, Narrativa, Representación, Mujeres, Retratos.

KEY WORDS

Play, Playing Cards, Narrative, Representation, Women, Pictures.

RESUMEN

Este proyecto comenzó como un juego, y esa sigue siendo su esencia, una broma entre amigas. En las vacaciones de Semana Santa, durante el encierro por la pandemia de 2020, cansada de conferencias, clases y reuniones virtuales, desempolvé las acuarelas y comencé la confección de esta baraja. Una en la que todas las figuras fueran reinas, y donde los cuatro palos de la baraja española (oros, copas, espadas y bastos) se convirtieran en vino, cerveza, cócteles y espirituosos. Un juego de naipes en el que retrato a mis amigas, mientras sonrientes y mirando a cámara, toman su bebida favorita. Y a partir de esta broma puedo reflexionar sobre la representación de la mujer, el juego y la narrativa, con esta obra que se adapta a diversos formatos y lenguajes, en un juego constante dentro y fuera de lo virtual.

ABSTRACT

This project started as a game, and that is still its essence, a joke between friends. In the Easter holidays, during the lockdown due to the 2020 pandemic, tired of conferences, classes and virtual meetings, I dusted off the watercolors and started the production of this deck of cards. One in which all the figures were queens, and where the four suits of the Spanish deck (diamonds, cups, spades and clubs) were converted into wine, beer, cocktails and spirits. A card game in which I portray my friends, while smiling and looking at the camera they drink their favorite drink. And from this joke I can reflect on the representation of women, the game and the narrative, with this work that adapts to various formats and languages, in a constant game inside and outside the virtual.

1. JUEGO O RELATO

El proyecto que presento se mueve entre tres grandes temáticas, el juego, la narrativa y la representación de la mujer. A continuación trataré de revisar algunas propuestas artísticas que nos den pistas en cuanto a sus estrategias e intenciones, para facilitar la relación entre proyectos que pueden parecer distantes por sus técnicas o lenguajes, pero que comparten unos claros fundamentos comunes.

1.1. El juego

Ya sea como símbolo, tema fundamental o concepto en la composición, el número de obras plásticas en las que interviene el juego es inabarcable, y ocurre lo mismo en la literatura y la música. Comentaré aquí una de las piezas que me resulta más esclarecedora, antes que proponer un decálogo infinito de referentes.

El juego es el único interés del espectador durante la retransmisión de un encuentro de fútbol; el medio de comunicación utilizado, la televisión, es ignorado, se vuelve transparente. Pero si nos fijamos en *Deep play* (2007), podemos observar cómo Harum Farocki revela las características de ese medio, al tiempo que propone una nueva lectura de uno de los eventos más mediáticos del año 2006: el partido final de la Copa del Mundo de fútbol FIFA entre Francia e Italia, celebrado en Alemania y con una estimación de 1.5 mil millones de espectadores en todo el mundo. Un auténtico evento global, que analiza a través de 12 pantallas en las que combina diversos tipos de material: imágenes grabadas por el artista, metraje original de la FIFA, análisis digitales en 2D y 3D, representaciones abstractas de la dinámica del juego, secuencias de animación, etc. Todo un despliegue de imágenes de vídeo y de síntesis, en esta obra en la que lo que menos vemos es el juego. Sin embargo, el juego no es sólo clasificar, evaluar y transferir a otros sistemas, como hacen los expertos que analizan y evalúan todos los eventos cuantificables; también es la experiencia de la majestuosa calma de un día de verano, que ya se acerca al ocaso por encima del estadio olímpico. Escuchamos muchas bandas sonoras, desde la radio de la policía, hasta las palabras de los equipos de producción de televisión de todo el mundo, alternando entre el discurso dominante y el secundario al tiempo que elaboran reflexiones contemplativas sobre los acontecimientos. Por encima de todo, lo que la experiencia transmite es cómo el laboratorio del fútbol es capaz de exhibir la más avanzada tecnología en la producción y presentación de imágenes en movimiento.



Figura 1: Harum Farocki, *Deep play* (2007), Vista parcial. DHC/ART Foundation for Contemporary Art, Montreal.

Este “montaje blando” que le inspiró a Faroki la obra *Numéro deux* (1975) de Jean-Luc Godard, es como la obra del maestro que no deja de analizar, un intento de retratar la vida cotidiana durante el partido de fútbol, lo insólito de la instalación es la atención que muestra por lo ordinario, con el reparto de los 12 canales en pantallas por la sala en forma de ‘U’. “Godard se enfoca sin cesar en lo ordinario (...) el resultado no es un minimalismo conceptual sino una explosión de sentido. Godard nos permite ver que incluso las más rutinarias actividades (...) son semánticamente densas” (Farocki y Silverman, 2016, 205).

- Canal 1: grabación en directo y análisis de la eficacia de los jugadores, Visualization of Human Kinetics, Vancouver (CA). Audio: voz de Wolfgang Straub, director de radiodifusión mundial.
- Canal 2: Vídeo grabado por Farocki, de las afueras del Olympic Stadium. Audio: radio de la policía
- Canal 3: Reproducción desde una cámara de ángulo alto. Universidad Tecnológica de Munich, Aspogamo (DE).
- Canal 4: Reproducción de una cámara que sigue a un jugador italiano. Gráfica de su velocidad de movimiento. Ascensio, Experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 5: Representación dinámica de los jugadores. Ascensio, Experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 6: Reproducción de una cámara que sigue a un jugador francés. Ascensio, Experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 7: Simulación del seguimiento de un jugador francés; versión orientada a la pelota. Ascensio, experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 8: Los entrenadores italianos y franceses en alternancia. Representación esquemática de los pases, Ascensio, experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 9: Traducción automática del curso del juego en palabras, Center for Computing Technologies, Spatial Temporal Analysis of Dynamic Occurrences, Bremen (DE). Interpretación semántica mediante redes neuronales, Johannes Gutenberg Universidad de Maguncia, Dycos GmbH (DE). Audio: curso de juego e interpretación prestado por voz de computadora.
- Canal 10: Anotaciones del juego para análisis estadístico; servicio de Impire AG, Ismaning (DE), para uso en la prensa. Representación de faltas y movimientos en notación Laban, Folkwang Hochschule, Kinetography, Essen (DE). Análisis del juego por entrenadores de fútbol de la Asociación Alemana de Fútbol, Frankfurt (DE), con fines estratégicos.
- Canal 11: Fundidos en ángulo alto de pases, regates y drives, Universidad Tecnológica de Munich, Aspogamo (DE).
- Canal 12: Security cameras in the Berlin Olympic Stadium

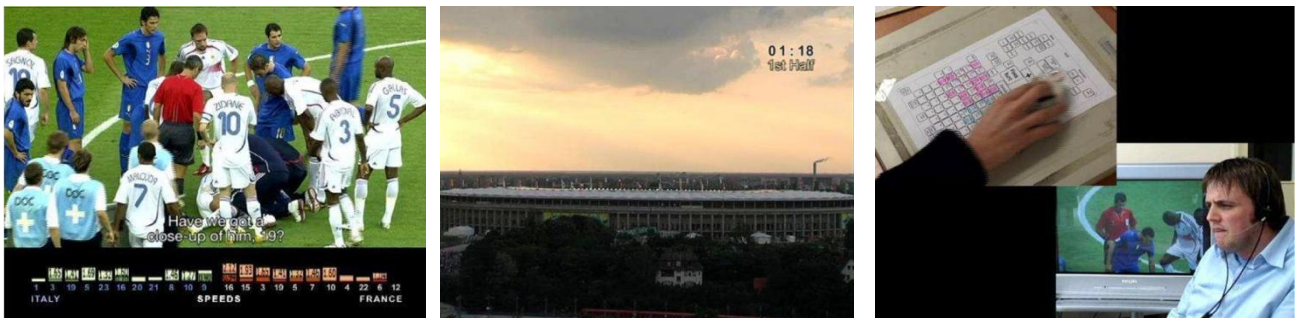


Figura 2: Harum Farocki, *Deep play* (2007). Canales 1, 2 y 10

Jonas Mekas documentó su vida, los momentos cotidianos de manera incansable en sus diarios filmados. Por el contrario, Douglas Gordon en el documental que hizo sobre él, *I Had Nowhere To Go* (2016), muestra una pantalla casi enteramente negra, donde la voz en *off* de Mekas relata el fragmento de su vida que corresponde a la guerra, los campos y el exilio, es decir, aquello que nunca grabó, aquello que él mismo consideró irrepresentable. Mekas solo comenzó a filmar tiempo después de todas aquellas terribles experiencias, como si la libertad y el exilio le hubiesen devuelto la vista, o la vida, de lo cotidiano y no excepcional. Creo que el relato sin imagen es mucho más embaucador, por la manera en que utiliza nuestros recuerdos personales de las imágenes vistas de esos hechos históricos. La experiencia de *Deep Play* nos mostró el mundo por venir de multipantallas, videoconferencias y visualizaciones de datos, además de la combinación entre reuniones virtuales y escenas cotidianas. Se adelantó a esa apertura de foco que ha traído la tecnología durante la pandemia, en la que todos somos ya objetos de la cámara, no sólo las estrellas del fútbol. La cámara es el nuevo espejo de nuestra generación. Tenemos uno en cada habitación, en cada despacho, en al menos una de nuestras manos. Nuestro cuerpo es capturado y su imagen devuelta ininidad de veces, deformada y fantasmagórica, como en una caseta de feria. Toda presencia es, en sí misma, (auto-)representación. “Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red.” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p.271)

1.2. Los naipes

Desde que lo leí hace años, he estado fascinada por *El Castillo de los destinos cruzados* (1969), de Italo Calvino. En él se recogen dos historias construidas a partir de un mismo desafío formal: el desarrollo de sus hilos narrativos se basa en las posibles interpretaciones de dos diferentes barajas, el Tarot Visconti-Sforza, para *El castillo de los destinos cruzados*, con sus delicados miniados que reflejan el refinamiento renacentista, y el Tarot de Marsella para *La taberna de los destinos cruzados*, de trazos más toscos y que requerían un lenguaje más popular.



Figura 3: Tarot Visconti-Sforza, fue producida alrededor de 1451. Colección Pierpont-Morgan Bergamo.

Los personajes de ambos relatos, enmudecidos de espanto ante las terribles experiencias por las que acaban de pasar al atravesar el bosque, se reúnen en torno a una mesa e intentan comunicar al resto sus peripecias. Surgen así, a partir de una trama principal, otras historias que se entrecruzan y crean secuencias legibles en distintos sentidos, de forma que cada narración condiciona la interpretación de las demás. El narrador es uno de estos personajes mudos, que nunca llega a contar su historia, y que duda, elucubra e imagina los relatos de los demás. En un acto de interpretación de las narraciones propuestas sobre las cartas, da una versión de cada historia contada, aunque teme equivocarse o perderse en ocasiones. Este narrador interpreta imágenes y gestos, es rebatible, como si cada uno de los personajes pudiera ser el narrador mudo de otros lectores desconocidos a los que probablemente llega una versión distinta de la misma historia.

En el juego de contar su propia experiencia con las cartas que caen sobre la mesa, las historias se acercan y alejan unas de otras. Esta contigüidad física varía su significado, según se interprete dentro de una historia o de otra. El mismo naipe sirve para representar a distintos personajes, al tiempo que un mismo personaje es representado por diversas cartas. Una imagen llega a describir pasado y presente, como en *Historia de Orlando Loco de Amor*, “Arrimó al margen izquierdo del cuadrado, a la altura del Diez de Espadas, la figura del Rey de Espadas, que intentaba reflejar en un único retrato su pasado belicoso y el melancólico presente?” (Calvino, 1993, 37). Cuando el grupo ha contado su historia, todas las cartas del tarot están sobre la mesa, entonces, los que aún faltan, han de encontrarla entremezclada con las historias y las cartas de sus compañeros.

El cuadrado ha quedado enteramente cubierto de tarots y de cuentos. Todas las cartas del mazo están desplegadas sobre la mesa. ¿Y mi historia no está? No consigo reconocerla en medio de las otras, tan apretado ha sido su entretrejerse simultáneo. En realidad, la tarea de descifrar las historias una por una me ha hecho descuidar hasta ahora la peculiaridad más saliente de nuestro modo de narrar, a saber, que todo relato corre al encuentro de otro relato y mientras un comensal avanza en su fila, desde la otra punta avanza otro en sentido opuesto, porque las historias contadas de izquierda a derecha o de abajo hacia arriba pueden también leerse de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo, y viceversa, considerando que las mismas cartas, al presentarse en un orden diferente suelen cambiar de significado, y el mismo tarot sirve al mismo tiempo a narradores que parten de los cuatro puntos cardinales. (Calvino, 1993, 49)



Figura 4: Italo Calvino, *El Castillo de los destinos cruzados* (1969)

Calvino elabora una serie de cuentos que son manifestación de la misma estructura subyacente. Una década más tarde amplió este juego narrativo en *Si una noche de invierno un viajero* (1979), donde desafía al lector a encontrar la unidad en la variedad, y así recomponer una continuidad fracturada por los saltos narrativos. Veintidós capítulos. Once relatos. Una larga historia alterna con otras diez a las que da pie con fórmulas sencillas, como abrir un libro, o escuchar una traducción, en una estructura acumulativa que recuerda las formas de la oralidad. Pero hay nombres y personajes que coinciden. La realidad del relato designado con números romanos se mezcla con los relatos que este personaje lee. El narrador, muchas veces el Lector, nos hace conscientes de la materialidad del libro, de la técnica de la escritura. Nos evidencia la tecnología de la escritura, del mismo modo que Cortázar nos hacía evidente la materialidad del libro, con ese manoseo de pasar páginas de Rayuela.

Un prefacio (...) enunciaría en el futuro (“van a leer esto”) el sentido o el contenido conceptuales de lo que ya habría sido escrito. Para el prólogo, que vuelve a formar un querer-decir a cosa hecha, el texto es un escrito –un pasado– que, en una falsa apariencia de presente, un autor oculto y todopoderoso, con pleno dominio de su producto, presenta al lector como futuro suyo. Esto es lo que he escrito, después leído y que escribo que van ustedes a leer (...) el pre del prefacio hace presente el porvenir, lo representa, lo aproxima, lo aspira y adelantándolo lo pone delante. Lo reduce a la forma de presencia manifiesta. (Derrida, 1997, 13)

Esa presencia manifiesta del prefacio hace visible el objeto libro, desvela su tecnología, al tiempo que el narrador nos recuerda que es un mago haciendo trucos, como Orson Welles al principio de *F for Fake*, de la misma forma que Farocki nos da una clase magistral sobre medios de comunicación en *Deep Play*. En esa fina línea en la que el espectador está inmerso en el relato y a la vez es consciente de que éste es una construcción. La narrativa y el juego comparten la seriedad de sus integrantes, la confianza en las reglas, el reconocimiento del terreno de juego. La tesis que maneja Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938) es que el juego puede ser el fundamento de la cultura, pues considera que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. Considera al juego desde los supuestos del pensamiento científico cultural, ubicándolo como génesis y desarrollo de la cultura, dado que ésta tiene un carácter lúdico.



Figura 5: Max Aub, *Juego de cartas*. Edición 2010. Cuadernos del Vigía.

Juego de cartas (1964) es una obra en la que Max Aub utiliza el doble sentido entre género epistolar o naipes, y en la que todo es un juego de dobles... La edición muestra una doble baraja (francesa y española) con 4 comodines, lo que hace un total de 108 naipes, que por un lado tienen los dibujos de Jusep Torres Campalans, el apócrifo pintor cubista que inventó Aub en 1958, y en el reverso, misivas de diversas personas que permiten reconstruir la vida del principal personaje, sea cual sea el orden en que se lean. Estos naipes de cartón y con unas dimensiones de 17,3 por 11 centímetros se recogieron, en su primera edición, en un estuche de cartón azul que incluía, en la parte de atrás, las reglas del juego escritas por Aub.

En el reverso de cada naip, encuadradas en cenefas de color azul o rojo, están escritas las breves misivas (algunas constan solo de una frase), que diferentes personajes realizan sobre Máximo Ballesteros, ya fallecido. Se distribuyen de la siguiente manera:

- Cinco cartas-naipes comentan la sorpresa por la muerte del protagonista.
- Cinco cartas-naipes van dirigidas a la viuda, Carmen.
- Tres cartas-naipes van firmadas por ella.
- Tres son comentarios de unos personajes sobre otros.
- Nueve cartas-naipes comentan la muerte del personaje, suicidio, asesinato, trombosis coronaria...
- Cuatro cartas-naipes recogen palabras literales de Máximo Ballesteros.
- Nueve cartas-naipes reflexionan sobre la dificultad de conocer en realidad a una persona.
- Treinta y siete cartas-naipes comentan distintos aspectos de su vida, aficiones y carácter.
- Treinta y una cartas-naipes son de amantes, amadas, pretendidas, enamoradas o desechadas del mujeriego Ballesteros.

La multiplicidad de perspectivas de contenido coincide con la variabilidad estilística. La lengua es en ocasiones formal, a veces contiene errores ortográficos, a veces está llena de mexicanismos, y otras escritas en un correcto español, de tal manera que en conjunto surge

una gran “variedad social, espacial e incluso sexual” (Valcárcel 1996: 276). Todo ello, junto con las reglas del juego marcadas por Aub que figuran en el estuche de los naipes.

Las instrucciones de juego animan, por un lado, a repartir las cartas entre los jugadores que participan siguiendo el turno y después a leerlas en voz alta. Después se indica que el juego de cartas se puede jugar con cuatro jugadores o a solas, y no necesariamente para apostar: “Es juego de entretenimiento; las apuestas no son de rigor”, lo que significa que las instrucciones admiten más de una interpretación. Se proponen reglas, pero no son obligatorias. *Juego de cartas* es al menos dos cosas: un juego y un texto, según qué cara de las 108 cartas se prefiera contemplar y utilizar. Pero, además, es una tercera cosa: un texto lúdico o un juego textual y eso a partir del momento en el que se desvanece la frontera entre la parte delantera y el reverso de las cartas a favor de una percepción integradora del texto y la ilustración, a favor de un posible tercer camino a una lectura lúdica. Y en el eje central de este texto lúdico aparece la pregunta sobre la identidad de un ausente, de un muerto. *Juego de cartas* es un texto que convierte al lector en un compañero de juego en una búsqueda de identidad. (Buschmann 2014, 42-43)

El protagonista ha muerto y el discurso es polifónico, al mandarse cartas unos a otros sin que haya nadie que destaque sobre los demás, salvo el fallecido. Todas las cartas muestran un Máximo Ballesteros distinto en función del interlocutor, un ejemplo de literatura especular, por la dificultad de conocer a alguien, por los reflejos de unas personas en otras. Y ahí radica la idea de *Juego de cartas*: naipes por un lado, epístola por otro, “artefacto lúdico pensado para ser disfrutado como un objeto: *Juego de cartas* puede considerarse una auténtica (¿anti?)novela de artista, una obra abierta o incluso una novela virtual” (Rosell, ,524). En cualquier caso, es un texto abierto, en el exacto sentido que definió Umberto Eco (Eco 1989), y al prescindir de la forma tradicional de encuadernación, se libera del orden lineal de la narración.

Juego de cartas no es solo una invitación a las multiplicadas lecturas, sin significado fijo. A lo sumo solo se puede sacar la conclusión implícita, de que el único significado del texto es justamente este rechazo demostrativo de un significado fijo. *Juego de cartas* no es un texto que transmite significado, sino uno que hace posible y al mismo tiempo visible la producción de significado. (Buschmann 2014, 44)

Este juego/relato, como la instalación multipantalla de Farocki, es al mismo tiempo relato y mecanismo de desactivación, puesto que nos hace reparar en las estrategias del medio, lo hace visible, mientras nos ofrece otro relato paralelo, uno de múltiples perspectivas que desahucia la visión única, y que atiende a lo cotidiano y plural antes que a lo extraordinario. Como recordaban Farocki y Silverman, “en general, cuando vemos a gente de clase trabajadora en una película, esta es, de algún modo, excepcional. Ganan la lotería, pelean en una revolución, o se casan con alguien rico, y por ende merecen nuestra atención.” (Farocki y Silverman, 2016, 205).

2. MUJERES REALES

La representación de la mujer en el arte es un tema amplio y complejo como para tratarlo ahora aquí en profundidad, pero me gustaría reparar en algunos momentos donde surgieron roles de la representación de la mujer que se mantienen hasta la actualidad. Si nos centramos en el arte occidental observamos que hasta el siglo XX el hombre siempre se muestra ejerciendo el poder mientras que la mujer, salvo algunas excepciones, es representada como objeto de deseo al servicio de la mirada masculina. “Desde el punto de vista de su creador, los hombres miran a las mujeres mientras que las mujeres se observan a sí mismas mientras son observadas.” (López, 2000, p.28) Comentaremos aquí algunos ítems de esa larga historia:

Desde la Edad Media hasta el siglo XVIII, el núcleo de reflexión iconográfica viene dado por cuestiones relacionadas con la disposición física del cuerpo femenino, con la índole moral del alma femenina, y con el intelecto femenino y su capacidad de adquirir formación. Obviamente éste es un discurso que pertenece a la cultura cristiana, donde prima el código canónico. El discurso sobre la inteligencia de la mujer supone una base de la que partirán todos los discursos posteriores, ya que suministra los argumentos en los debates sobre la capacidad femenina de ejercer autoridad y adquirir profesionalidad, de manejar las armas y las artes, de gobernar y reinar, de formarse e intervenir en las ciencias, en resumen, de ser sujeto de su propia historia. (Vicente de Foronda 2017, 282)

Las tres imágenes de la mujer que genera la cultura clerical, la tentadora (Eva), la reina del cielo (María) y la pecadora redimida (María Magdalena), siguen explotándose a lo largo de los siglos, como roles sociales, en los que en ningún momento hay una búsqueda, un interés real por esas mujeres: eran entendidas como grupo --como pertenecientes a-, no como individuos; en pocas ocasiones se atiende a su particularidad. A comienzos del Renacimiento aparecen los prototipos para las escenas del amor cortés, “A un tiempo que se desacraliza la representación de la mujer y comienza a aparecer más como objeto de deseo, se va considerando un valor en alza la belleza y la juventud.” (Vicente de Foronda 2017, 285) Así, comienza a representarse la vejez de la mujer como una tara, o un signo de maldad:

El mayor número de mujeres ancianas en la pintura del Renacimiento lo encontramos preferentemente asociado con el vicio y la maldad. Manteniéndose la idea cristiana que asocia la decrepitud del cuerpo físico con el pecado, el mal y la muerte. Así también la fealdad suele aparecer como signo de desviaciones de conducta que el cuerpo se encarga de revelar. Las cantigas de escarnio aluden frecuentemente a la fealdad y a la vejez de las mujeres, mientras que los hombres aparecen burlados por su impotencia o por su forma de vestir, pero rara vez por su fealdad o su vejez” (Jorge y Mendoza, 2004, 35).

En el Siglo XVII la visión de lo femenino incorpora a su representación la pobreza y la mendicidad, pero hay dos pintores que marcan una leve diferencia, Murillo y Velázquez:

en obras como *La Sagrada Familia del pajarito* y *Mujer friendo huevos* incorporan cambios de importancia sobre la imagen de las mujeres. El estudio psicológico que Murillo hace de la mujer independiente, mientras es San José el que cuida, o el de Velázquez, en la mujer friendo huevos, mayor pero activa y protagonista por sí misma, supone un importante cambio de concepto en el imaginario colectivo sobre la mujer en la plástica española (...). El cambio más importante que estos autores producen es la representación de las clases populares donde lo femenino se refleja con un aire de libertad totalmente novedoso. (Vicente de Foronda 2017, 286)

Velázquez nos remite a las escenas de género, en las que se representa a personas normales en escenas cotidianas, de la calle o de la vida privada contemporáneas al autor. No se sabe con seguridad si se trata de la simple representación de la realidad con un propósito de mera distracción, a veces cómico, o bien se buscaba una finalidad moralizante a través de los ejemplos cercanos al espectador. Pero las escenas de género barrocas, aparentemente cotidianas, pueden ocultar con frecuencia temas alegóricos, como en las escenas de grupos de personas divirtiéndose y músicos borrachos, permite la representación iconográfica de los cinco sentidos. Aunque en el sur de Europa se realizó pintura de género a partir de Caravaggio, lo cierto es que se cultivó y apreció principalmente en los países nórdicos. Los grandes comitentes (la nobleza, el clero) no estaban interesados en este tipo de obras, normalmente de pequeño formato, que tuvieron, en cambio, una gran fortuna y difusión entre la burguesía, la clase media y los comerciantes, debido a su tema familiar y frecuentemente sentimental. Eran cuadros que no exigían un esfuerzo especial a la hora de ser valorados, pues no había mensajes críticos que desentrañar a través de símbolos, como ocurría con frecuencia en la pintura de historia. No es por lo tanto casualidad que los primeros grandes pintores de escenas de género surgieran en los Países Bajos a causa de su importante desarrollo mercantil. Pero como veremos ahora en algunos ejemplos de Jan Olis y Jan Steen, en los que aparecen mujeres bebiendo sonrientes y jugando a las cartas, en ellos tratan de mandar un mensaje edificante. A menudo se refieren a viejos proverbios o antiguos textos literarios holandeses.



Figura 6: Jan Steen, *Cuidado con la abundancia o Eñil mundo al revés* (1663)



Figura 7: Jan Steen, *Los jugadores de cartas* (1660)



Figura 8: Jan Steen, *Joven comiendo ostras* (1658-1660)

Jan Steen (1626-1679), quizás el pintor cómico más importante en el siglo XVII; en Figura 6 se representa a sí mismo como el violinista que pone música a esta caótica escena, una de sus mejores obras, siempre pinturas cargadas de humor y colorido, entre festivas y moralizantes que, a menudo, se basan en proverbios o refranes populares. El costumbrismo de Steen no retrata la vida cotidiana sino que la teatraliza; para ello recurre a múltiples símbolos cuyo significado exacto no siempre podemos descifrar ahora. En esta pintura, no hay duda, por ejemplo, de la cita bíblica del cerdo y las rosas, pero no está tan claro a qué alude el pato a hombros o el mono que juega con el reloj. Steen era hijo de cerveceros y gestionaba su propia taberna, por lo que durante años vivió entre bebedores, fumadores y jugadores de cartas. Los holandeses todavía hoy dicen “La casa de Jan Steen” para referirse a familias caóticas y desestructuradas.

Figura 8 se trata de una pequeña tabla de 20,5 x 14,5 cm., en la que se aprovecha la tradición de la escena de género protagonizada por una joven que va a comerse una ostra. En el cuadro apreciamos el lujo del vestuario, la comida y del menaje, con una jarra de cerámica de Delft blanca y azul, junto a un vaso de vino blanco en copa de cristal transparente. Todo es exquisito y apetitoso, pero hay que tener cuidado, porque las ostras eran consideradas afrodisíacas, y en el ofrecimiento, se confunden la comida, la bebida y la joven. El caso es que, a pesar del preciosismo en la representación del vestuario, las joyas y el menaje, estas mujeres no están ahí para ser admiradas por la libertad con la que se entregan a los placeres, sino que de la escena se desprende una intención moralizadora.

Hemos de dar un salto enorme a lo largo de la historia del arte, para ver mujeres reales, que no son juzgadas ni objetualizadas. Destaco aquí *La balada de la dependencia sexual* (1985) de Nan Goldin, una revelación para mí. Conocí antes el libro que la versión con diapositivas en la unidad de fundidos y la música. Como defiende Elisabeth Lebovici, en este trabajo “ha tratado la intimidad como narración.”

Nan Goldin cuenta otras historias de seducción, ajenas al mundo exterior de los lugares habituales y los códigos establecidos. Narratividad constituida en relato de experiencia que, como en un bucle, vuelve al origen mismo de la no subjetividad, para transformarse en discurso autobiográfico como relato de la propia ficción del autor, en el relato mismo de la experiencia vivida que constituye la ficción del sujeto y la ficción de la identidad. Ahora, el relato autobiográfico muestra el constituirse del autor -a la vez, del sujeto- como ficción. No se trata de desvelar a un ser ignorado por la historia, sino de mostrar la misma ficcionalidad de la construcción del sujeto. (Collado 1999, 74)

Al hablar de una concepción diferente del cuerpo y el deseo, del tiempo libre y el ocio, de la realidad y la ficción, estamos formando parte de la creación de una nueva iconografía, en la que la mujer no es sólo el resultado de la mirada masculina, y donde se aceptan e incluyen nuevos y más variados cánones

QUEENS

Durante las vacaciones de Semana Santa de 2020 estábamos confinados, por lo que las opciones de ocio se redujeron al máximo. Me conectaba por redes sociales con mis amigas y familiares mientras cocinábamos o tomábamos una copa de vino. Decidí que, ya que no podía viajar ni salir de casa, por lo menos dejaría de mirar la pantalla del ordenador, que había consumido mi tiempo en aquella época en la que todo se volvió virtual de inmediato. Así que abrí las cajas de acuarelas y pensé en formas pretecnológicas de ocio. Lo primero que me vino a la mente fueron las cartas. Puede que nunca haya olvidado esas preciosas ilustraciones de Lewis Carroll para *Alicia en el país de las maravillas* (1865), o la versión insuperable de John Tenniel, o el grito de la Reina de corazones: *Off with her head!* O las horas que pasaba jugando a las cartas con mi padre cuando era pequeña. El caso es que aprecié la ausencia de mujeres en la baraja española. Y decidí hacer una nueva versión, en la que todas las cartas fueran figuras, y todas fueran mujeres. Decidí que todas debían ser reinas, porque nunca me han gustado las historias de princesas. Reinas republicanas, por supuesto, mujeres independientes, dueñas de su tiempo y su dinero. Al principio no tenía muy clara su organización pero comencé a realizar bocetos.



Figura 9: Varias fases del proceso de creación de Queens

Invité a mis amigas a colaborar, y ellas se hacían retratos con el móvil y su bebida favorita: en pijama y bata en el sofá de casa tomando una cerveza después de acostar a las niñas, o desde el balcón de casa, en la cocina, bajando las escaleras, o me mandaban una imagen pasada, de cuando era posible salir y viajar. El caso es que estaban encantadas con su participación. Y mandaban muchas fotos. Yo les enseñaba los dibujos y ellas seguían bebiendo y mandaban más fotos. Incluso acabó la pandemia, y las fotos ya eran fuera de casa, y en grupo, o se las hacía yo cuando compartíamos mesa. Con el tiempo y sin premeditación se fue definiendo el proyecto y en los retratos se apreciaban preferencias por el vino, la cerveza, los cócteles y los espirituosos. Así que esos fueron los cuatro palos en los que se reparten las figuras.

Cuando ya tenía varios bocetos comencé a hacer las versiones definitivas, con acuarela en papel Fabriano de 180 gramos, 25 x 20 cm de medidas. Elegí este tamaño porque me resultaba cómodo y seguía siendo parecido a la libreta de bocetos 20,5 x 15,5 cm. Aunque después al escanear las imágenes mientras preparaba su edición para la imprenta, observé que eran demasiado cuadradas, quería que fueran más alargadas para manejarlas mejor y que recordasen más a las cartas de tarot. Mi amiga María propuso la solución (Figura 10). Así, las cartas tuvieron el tamaño definitivo de 14 x 9,7 cm.



Figura 10: Parte de atrás de las cartas; añadido del texto; pruebas de papel.

En estos momentos la baraja está en la imprenta, con una tirada prevista de 100 ejemplares que se guardarán en una caja de cartón diseñada con la misma estética. Elegí diez Reinas de cada palo, y dos cartas que más que de instrucciones, que no hay, explican el proyecto, en castellano e inglés. Aunque he seguido dibujando a mis amigas, y Queen se ha convertido en un proyecto sin final, del que estoy preparando un libro que recoja a todas las reinas realizadas hasta la fecha.

CONCLUSIONES

¿Qué son las mujeres representadas sino fantasmas del imaginario sexual masculino más estereotipado? Bellas, bellísimas mujeres de los anuncios publicitarios -seductoras-, bondadosas y amantes madres preocupadas por sus hijos -seductoras también-, o perversas y malas mujeres ataviadas con cueros y látigos -aún más seductoras-. Todas ellas representan fantasías «de ellos». Pero, ¿dónde están ellas, las ellas reales? (Collado 1999, 74)

Queens es una de las muchas posibles respuestas a la pregunta que se formulaba Ana Martínez Collado hace tres décadas. Estas mujeres estilizadas no son retratos, sino figuras de la baraja, pero son identificables, reconocidas por quienes las conozcan. Se muestran felices, mirándonos desde casa, el restaurante o el bar, con su bebida en la mano, mientras disfrutan del momento. Se han fotografiado a sí mismas o se han dejado fotografiar por mí para formar parte de este juego de cartas, baraja, libro o exposición, con el que inventar nuevas historias.



Figura 11: Queens (2022). Originales de acuarela sobre papel Fabriano.

FUENTES REFERENCIALES

- Buschmann, A. (2014) El exilio republicano visto desde la neo-vanguardia. El caso de Juego de cartas (1964) de Max Aub. En August-A. Zarębska y T. Marín Villora (Eds.), *Guerra, exilio, diáspora. Aproximaciones literarias e históricas*. Asociación Polaca de Hispanistas.
- Calvino, I. (1993). *El Castillo de los destinos cruzados*. Ed. Siruela.
- Collado, A. M. (1999). La mujer y la seducción en el universo de la representación en la década de los 80 y 90. *Asparkia: investigación feminista*, (10), 73-84.
- Derrida, J. (1997). *La Diseminación*. Editorial Fundamentos.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Planeta-Agostini.
- Farocki, H. y Silverman, K. (2016). *A propósito de Godard*. La Caja Negra.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Jorge, M. E. D. y Mendoza, E. G. (2004). «Venerables ancianos» y «viejas alcahuetas»: imágenes pictóricas en la Edad Moderna. *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, (35), 29-40.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.
- López Fdez. Cao, M. (2000). *Creación artística y mujeres: recuperar la memoria*. Madrid: Narcea.
- Rosell, M. (2012). La práctica literaria como espectáculo: de la producción multimedia de Max Aub al falso escritor Sabino Ordás. En R. Alemany Ferrer y F. Chico-Rico (Coords.), *Literatura i espectacle* (pp. 521-531). Sociedad Española de Literatura General y Comparada (SELGIC), Universidad de Alicante.
- Valcárcel, C. (1996). Los juegos y las cartas: aspectos lúdicos en la composición e interpretación de Juego de cartas de Max Aub. En *Paisaje, juego y multilinguismo: X Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada* (pp. 269-288). Santiago de Compostela, 18-21 de octubre de 1994. Servicio de Publicaciones.
- Vicente de Foronda, P. (2017). La mujer como objeto de representación hasta principios del Siglo XX. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 2(1), 271-296. <http://dx.doi.org/10.17979/arief.2017.2.1.1977>