

# El reencuentro del arte de la memoria de Giordano Bruno en el Ciclo Cremaster de Matthew Barney

## The encounter of the art of the memory of Giordano Bruno in the Cremaster Cycle by Matthew Barney

ANCA LUIZA SIRBU  
picasoo2006@yahoo.es  
Universidad de Granada

Recibido: 22 de enero de 2019 · Revisado: 26 de mayo de 2020 · Aceptado: 5 de junio de 2020

### Resumen

El presente trabajo de investigación representa un intento crítico para abordar el concepto de continuidad en el pensamiento artístico basado en el estudio de caso de una obra artística única en su tipo, el Ciclo Cremaster de Matthew Barney. Es una producción artística notoria, que ha suscitado mucho debate y dividido las opiniones de los críticos y del público, sin llegar, sin embargo a concluir de manera definitiva el proceso artístico del autor. La hipótesis que manejamos es la de contemplar al Ciclo Cremaster como una especie de manifiesto contemporáneo de los sistemas desarrollados por el filósofo y libre pensador Giordano Bruno (1548-1600), cuyos tratados sobre el cosmos, la memoria, la imaginación, la magia y la imagen se condensan en una “máquina mágica de la memoria” que podría ser una significativa precursora del trabajo de Barney.

**Palabras clave:** máquina de la memoria; filosofía; arte total; Renacimiento; Arte Contemporáneo.

**Identificadores:** Matthew Barney; Giordano Bruno.

**Topónimos:** Estados Unidos

**Periodo:** Siglo XVI; Siglo XXI.

### Abstract

This research work represents a critical attempt to address the concept of continuity in artistic thought based on the case study of a unique artistic work of its kind, the Matthew Barney Cremaster Cycle. It is a well-known artistic production, which has provoked a lot of debate and divided the opinions of the critics and the public, without arriving, however, to definitively conclude the author's artistic process. The hypothesis that we handle is to contemplate the Cremaster Cycle as a kind of contemporary manifesto of the systems developed by the philosopher and free thinker Giordano Bruno (1548-1600), whose treatises on the cosmos, memory, imagination, magic and the image is condensed into a “magic memory machine” that could be a significant forerunner of Barney's work.

**Keywords:** machine of memory; philosophy; total art; Renaissance; Contemporary Art.

**Identifiers:** Matthew Barney; Giordano Bruno.

**Place Names:** United States of America

**Period:** 16th Century; 21th Century

---

### CÓMO CITAR ESTE TRABAJO | HOW TO CITE THIS PAPER

---

LUIZA SIRBU, A. (2020). El reencuentro del arte de la memoria de Giordano Bruno en el Ciclo Cremaster de Matthew Barney. *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, 51: 261–275.

---

## El reencuentro del arte de la memoria de Giordano Bruno en el Ciclo Cremaster de Matthew Barney

El presente estudio está vinculado a la tesis doctoral, titulada *El Ciclo Cremaster de Matthew Barney y las influencias de Giordano Bruno*, Departamento de Pintura, programa de doctorado Historia y artes, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada, y se centra en encontrar similitudes pertinentes a nivel formal y conceptual, entre la máquina de la memoria del filósofo renacentista Giordano Bruno (1548-1600), descrita en su tratado sobre el arte de la memoria *De umbris idearum* (1582) y la obra de video-creación el *Ciclo Cremaster* (Barney, 2003), del artista estadounidense contemporáneo Matthew Barney (1967), uno de los más importantes artistas de la panorámica del arte del siglo XXI (Kimmelman, 1999:62).

Destacaremos tres aspectos importantes en cuanto a posibles similitudes entre las obras de estos dos personajes: se trataría sobre el concepto del arte de la memoria entendido desde la perspectiva de un artista plástico y materializarlo dentro de su creación artística; al mismo tiempo destacamos la estructura cíclica y circular presentes en ambas obras, tanto en el tratado de Giordano Bruno *De umbris idearum* como en el *Ciclo Cremaster* de Barney; por último existe un sistema de clasificación que organiza de forma sistemática los contenidos repletos de imágenes de los dos autores.

Como antecedentes, comentamos que nuestros protagonistas ofrecen, a lo largo de toda su producción literaria, en el caso de Giordano Bruno, y en el caso de Matthew Barney, se ilustra particularmente bien dentro de la obra *El ciclo Cremaster*, una visión unificadora que se amplifica exponencialmente, acaparando múltiples áreas de conocimiento. Tanto uno como el otro traspasan las fronteras de sus disciplinas predilectas, filosofía y arte, para sumergirse en la totalidad de la experiencia humana, sin embargo para este estudio nos hemos centrado en encontrar puntos en común en lo que se refiere al arte de la memoria y el uso de la imagen dentro de este arte.

Gran libre pensador, incitador al cambio, sea ello de índole filosófico, astronómico (Bruno, 2011:135), artístico, religioso, social e incluso político (Yates, 1983), Giordano Bruno reservó un lugar de honor al arte de la memoria y a la imagen. El arte de la memoria, que data de la época de la antigua Grecia, empleaba imágenes para memorizar información (Yates, 2005), intercambiando con el tiempo las partes de los discursos que los oradores romanos debían de saber, con las virtudes de Dios en la Edad Media, hasta llegar a conocimientos herméticos y mágicos en el Renacimiento. Giordano Bruno le da un carácter muy especial al arte de la memoria en el sentido de utilizar este arte como método organizativo, con la finalidad de obtener un conocimiento completo del mundo que permita hacer maravillas. Su arte de la memoria es una arquitectura de la mente que sirve para obtener, albergar y tener disponible el conocimiento. Este conocimiento se basaba en las imágenes de las cosas. Las imágenes mentales que los antiguos griegos y romanos utilizaban para memorizar sus planteamientos y discursos debían de ser

extraordinariamente complicadas y barrocas por su contenido y por sus apariencias. Debían de ser una fusión fantástica entre diferentes conceptos, formas, colores y luces, a los que se juntaba la carga afectiva que obligatoriamente debían acompañar a las imágenes para su mayor eficacia. Bruno retoma este complejo sistema y le añade movimiento, ya que según él, es el movimiento quien activa el proceso de pensamiento e imaginación. Las imágenes de Barney podrían valer como una muestra de ese increíble imaginario puesto en movimiento, tanto como podría el arte cinematográfico (imágenes en movimiento) servir para la materialización de la mente de algún aprendiz en el arte de la memoria.

El Ciclo Cremaster es una serie compuesta por cinco videos de larga duración, Cremaster 1, Cremaster 2, Cremaster 3, Cremaster 4 y Cremaster 5, realizados entre 1994 y 2002, en donde, según la crítica oficial, el artista Matthew Barney desarrolla múltiples aspectos sobre la masculinidad, la biología, la mitología, la religión, la magia, el cine de Hollywood y aspectos autobiográficos. Todo esto gira alrededor de una reflexión en torno al feto, en el cual aún no se ha desarrollado la diferenciación sexual. A lo largo de casi siete horas de duración, y a través de un abanico de estéticas sorprendentemente diferentes, Barney nos sumerge en una lucha épica en donde se intenta controlar metafóricamente el descenso del músculo Cremaster y, con ello, la diferenciación sexual. Cremaster 1 representa la parte “ascendente” de este proceso biológico mientras que el Cremaster 5 es el “descenso” total (del musculo cremaster). Barney afirma que existe un momento en la vida del embrión en el que aun los órganos sexuales no se han diferenciado, momento que le da la posibilidad al artista de imaginarse un mundo en perfecto equilibrio, en donde no existe conflicto alguno – situación que se da en el Cremaster 1 - puesto que el embrión no toma ninguna decisión voluntaria en la diferenciación de su sexo, ya que el poder de decidir pudiera generar un conflicto entre lo que es y lo que se desea ser (Sans, 1995). Sin embargo, el determinismo biológico-genético que inclina el balance hacia un lado u otro (masculino/femenino), da lugar a nivel artístico, al desarrollo de las restantes partes del Ciclo Cremaster, Cremaster 2, Cremaster 3, Cremaster 4 y Cremaster 5, en donde se muestra la lucha del organismo contra ésta diferenciación, lucha que en definitiva está sellada por un desarrollo anatómico normal (Spector, 2003: 4-8).

La obra de Barney se caracteriza por una gran fusión y compenetración de varias áreas y aspectos de la vida y del arte, en donde se pierde la línea fronteriza entre un mundo y otro: la fauna se mezcla con la flora, lo vivo con lo muerto, la maquina con lo biológico, el sujeto con el objeto, la historia y el pasado con lo presente y lo actual, y cualquier otra combinación posible (Yablonsky, 2009, 2011). Este tipo de unión, en donde las identidades se pierden, y cuestiones del subconsciente, recuerdos, miedos y deseos se traspasan al mundo exterior y cotidiano, representan la fórmula de los sueños, y por eso, para algunos críticos, las creaciones de Barney parecen haber surgido directamente del mundo de Morfeo. Sin embargo, y aunque el mismo Barney nos ha dado claves acerca de su proceso de elaboración, en donde une tanto aspectos biográficos

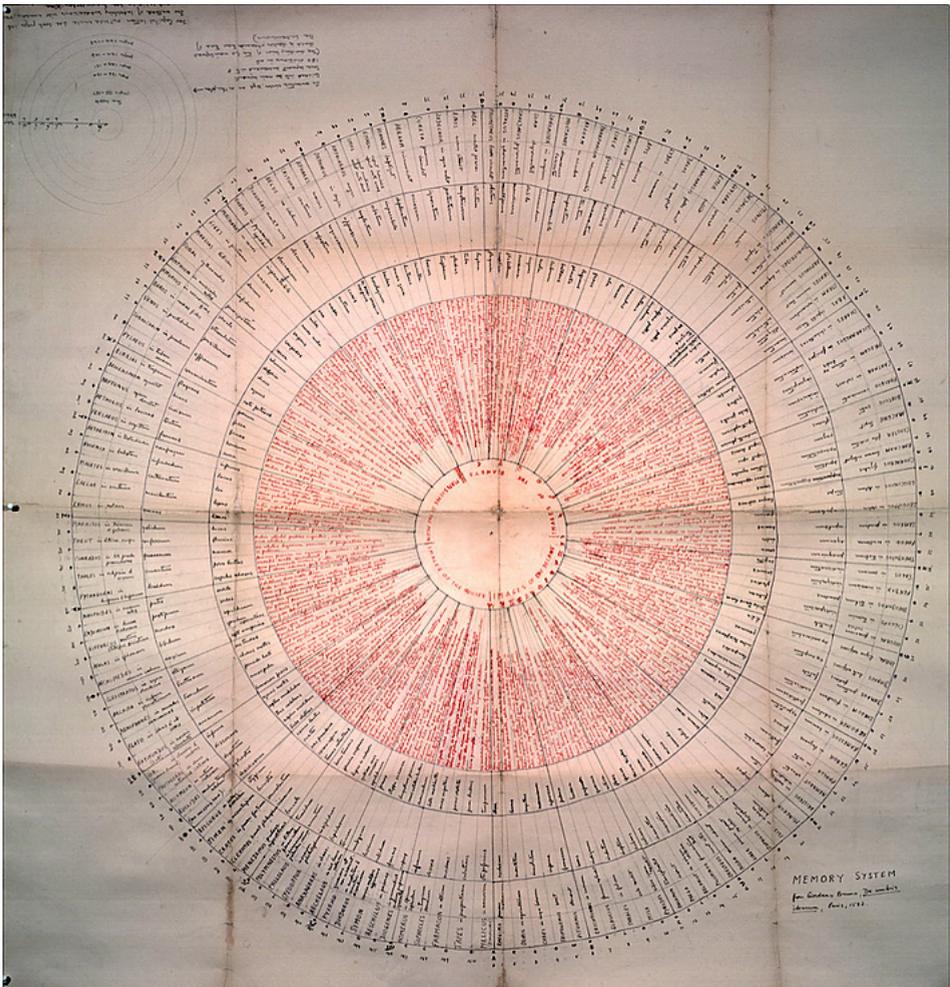
como historias autóctonas y vivencias casuales, que bien podrían comportarse como un sueño lúcido, sus combinaciones son mucho más conscientes que un mero sueño. Se presentan como una estrategia que aspira a unificarlo todo, en donde se intenta no dejar ningún cabo suelto y se enfatiza con mucho cuidado, tanto los aspectos fundamentales, como los detalles más mínimos, como si trabajara con una máquina que no puede fallar. Dentro de esta “máquina” destacan aspectos como la cuestión mitológica, biológica, híbrida, atlética, religiosa, social, simbolista (Jones, 2002).

La máquina de la memoria de Bruno es un complejo sistema archivador de imágenes simbólicas que se juntan y se separan por medio de asociaciones que el supuesto iniciado realizaba. Bruno pensaba que la memoria se mueve a través de las imágenes captadas por el ojo humano y de que es la responsable de almacenar los recuerdos que se ponen al servicio de la imaginación (Bruno, 2007:7-55). Mediante el orden de los recuerdos por el método mnemónico la imaginación logra construir una arquitectura mental en concordancia y en equilibrio con las fuerzas de la naturaleza y con Dios. Por lo tanto, la facultad de la imaginación funciona a base de estímulos visuales externos que la memoria recoge del mundo circundante bajo la forma de imágenes (Yates, 2005:221-255). Estas imágenes indican la materia del universo. El universo se mueve y respira mediante la materia. Por lo tanto la materia es infinita, y se encuentra bajo el signo de la confusión, de la no diferenciación. Macho y hembra existen dentro de ella. Es la contenedora de la unidad, es la infinita diversidad (Granada, 2002:11-17). Hacemos una breve incisión para recordar que anteriormente hemos señalado que la no diferenciación es uno de los puntos claves del Ciclo Cremaster.

Bruno en su tratado sobre el arte de la memoria *De umbris idearum* (obra publicada en París en 1582) se apoya en el pelicular arte de la memoria del mallorquín Raimundo Lulio (1232-1315), quien en su intento de entender el mundo y la mente humana mezcla la cábala judía con el cristianismo, con letras y movimiento. El resultado son unas ruedas o círculos concéntricos repletos de símbolos. El psiquismo humano y la naturaleza dejan de ser un lugar estático como bien apunta Gómez de Liaño (Gómez de Liaño, 1992:274-335). Por otro lado, tenemos al artista contemporáneo Matthew Barney, quien hace uso de los medios propios de su profesión – las imágenes, los sonidos, el movimiento, pero también reserva un gran espacio a áreas de conocimiento como la religión, y a conceptos como el mito y la magia. Se puede hablar de una interdisciplinaridad en la obra de Barney que presenta dos ejes: una interdisciplinaridad “interna” alcanzada al mezclar las diferentes disciplinas del ámbito de las artes: dibujo con fotografía con escultura con video, música, y literatura, y una interdisciplinaridad “externa” por fundir el arte con otras áreas de conocimiento de la esfera de las humanidades: el arte con la religión, con el mito y la magia. La simbiosis entre diferentes disciplinas aporta una nueva lectura a su obra, que tiende a agrandar, embellecer, fascinar y también manipular la concepción de la sociedad sobre el arte y en particular sobre su arte.

Bruno consideraba que la mente humana funcionaba basándose en imágenes y que mediante ellas se podían retener con mayor facilidad conceptos complejos más que al

utilizar abstracciones tales como las letras o los signos. Aun así, Bruno no pudo resistirse a utilizar los signos y las letras, aunque fuera en el sentido estricto de organización. Las imágenes a las que vamos a referirnos a continuación están descritas en *De umbris idearum*, pero no están alojadas en las ruedas de la máquina de la memoria. Frances Yates, siguiendo las descripciones que Bruno hace, ubica las imágenes en las ruedas giratorias. Así pues, atendiendo al ejemplo de Yates tenemos cuatro ruedas concéntricas y giratorias, divididas cada una de ellas en treinta segmentos principales (Fig.1).



1. Rueda de la memoria de Giordano Bruno, en la visión de Frances Yates. Lápiz y bolígrafo sobre papel. Ilustración presente en el libro *El arte de la memoria*, Yates Frances, 2005, Siruela, Madrid.

Estos treinta segmentos se subdividen en cinco más, por lo tanto hay en total cien cincuenta imágenes. Este número puede resultar impresionante y abrumador, sin embargo, teniendo en cuenta que los círculos se movían permitiendo la combinación

de las imágenes entre sí, el resultado final es ampliamente mayor que las 150 imágenes. Las ruedas están marcadas con letras de la A al Z seguidas por letras griegas y hebreas hasta cumplir las 30. No se sabe exactamente por qué Bruno deseó trabajar con esta cifra. Pero, como advierte Yates, este número resulta especialmente relevante, ya que es el número básico que aparece en todos sus escritos sobre la memoria (Yates, 2005:249-252). El círculo central es el sol entendido como astro y como divino intelecto. Este círculo está repleto de inscripciones mágicas. La primera rueda desde el centro está dividida en doce partes correspondientes a los doce signos del zodiaco, y lleva en total ciento cincuenta imágenes que se corresponden a treinta y seis imágenes de los decanos del zodiaco, cuarenta y nueve imágenes de los planetas, treinta y seis imágenes de las casas y veintiocho mansiones de la luna. Las imágenes de las estrellas son intermediarias entre las ideas del mundo supra-celeste y el sub-celeste, de donde se pueden manipular las imágenes de las estrellas. La rueda del siguiente plano es la de los distintos niveles de la creación, vegetal, animal y mineral. La tercera rueda desde el centro es la de los ciento cincuenta adjetivos (falseado, enrollado, informe, etc.). La última rueda pretende contener la totalidad del conocimiento humano a través de los siglos. Mediante ciento cincuenta imágenes descubrimos las grandes invenciones junto con sus creadores, desde el inventor del carro hasta los inventores de las artes visuales, musicales y filosóficas. En este inventario de hallazgos, se incluye a sí mismo, a Raimundo Lulio y a Melicus, es decir, Simónides de Cesos, hijo de Peoprepes, inventor de la memoria. Con la memoria empieza la rotación de la rueda artificial. Conforme va moviendo la rueda el aprendiz aprende los inventos de Prometeo, Zoroastro, Arquímedes, Platón, Homero, Euclides, Abraham, Chiron, Circe y de Raimundo Lulio. Bruno pretende conocer el mundo desde arriba a abajo, desde las cosas superiores hacia las inferiores. Cada plano se influencia y está influenciado.

Aunque los círculos se basan en divisiones, la idea de Bruno sobre el mundo no se basa en un conocimiento segmentado, al contrario, partidario del dios sol egipcio- el Uno- él entendió la variedad como camino hacia la unidad. El concepto de unidad que maneja Bruno, en cuanto a enlazar elementos diferentes y a veces incompatibles en la búsqueda de una coherencia universal.

Bruno al crear su máquina de la memoria que estaba dividida en círculos concéntricos y que a su vez estaban divididos en segmentos, buscaba un orden con el cual ayudar al aprendiz. Además, el movimiento que introdujo al hacer que los círculos giren tenía el objetivo de unir, juntar y compenetrar las nociones que estaban desplegadas en las ruedas. En la esencia del círculo reside la visibilidad completa, la posibilidad de contemplar todo en una sola mirada, captar el mundo dentro de una visión panorámica.

El mago, con sus conocimientos en el arte de la memoria, practica la reforma de la mente y, mediante el lenguaje de imágenes emblemáticas, atrae los astros superiores en beneficio del mundo inferior. Los signos, los diagramas, los jeroglíficos, junto con el poder de la imaginación, son los responsables de poner en comunicación al mundo sub-lunar con las emanaciones divinas o arquetípicas (Yates, 1983:239-272). Pues la imagi-

nación actúa como magia intermedia o matemática entre el mundo divino y el natural. Es el vehículo del alma y del entendimiento entre la eternidad de Dios y el cambiante y despiadado paso del tiempo. La memoria, por su parte, se encarga de retener, ordenar y vincular lo que la imaginación modifica. El cumulo de imágenes que la imaginación recrea activan la memoria mágica. La memoria humana, como la imaginación, es el modo temporal que refleja el entendimiento universal. La memoria mágica de Bruno pretende activar toda la compleja trama de los recuerdos más ocultos y oscuros, pues el método bruneano de la memoria consiste en iluminar y expandir el espacio de la mente-universo. Tanto en sus ruedas de la memoria como en los complicados atrios arquitectónicos, presentes en el tratado de la memoria *De imaginum, signorum et idearum compositione*(1591), su última obra antes de ser encarcelado, la mente refleja el cosmos y, por arte de magia, se hace universo infinito.

Apreciando la imagen, tanto como representación y como un símbolo de la realidad, Bruno le confiere el máximo protagonismo. Pero no será hasta la época moderna cuando la imagen, en su calidad de forma y concepto, tome el verdadero protagonismo y se muestre como un complejo sistema capaz de influenciar, transformar y manipular la mente humana. Dentro de la época moderna, el siglo XX y actual siglo XXI - las llamadas eras de la imagen -son quienes exploran y explotan la disposición de la imagen para crear nuevos mundos, para moldear la realidad y para crear necesidades. Y aunque el arte de la memoria se haya olvidado, nunca está más presente que ahora, porque es en la época actual cuando las maravillosas arquitecturas mentales de los antiguos eruditos se pueden materializar con la ayuda de la tecnología. A través de la imagen en movimiento (cinematografía) esos complejos sistemas de imágenes, de lo más inauditos, que surgen de la asociación de signos, emociones, representaciones y organizados en complicadas estructuras, pasan a ser visibles para todos, no tan solo para el ojo “interior” del practicante del arte de la memoria. El mundo del séptimo arte se convierte en el apoyo del arte de la memoria, y la mnemónica a su vez ayuda a dejar una huella, una estampa en la memoria de los espectadores. El Ciclo Cremaster del artista Matthew Barney apela a esa característica del arte de la memoria de impresionar al espectador con imágenes inéditas e inquietantes, íntimamente ligadas con su propia historia personal, aspecto que aumenta la capacidad emocionante de los videos del Ciclo Cremaster. Tal como la máquina de la memoria de Bruno, los videos tienen una vida cíclica, dando vueltas en torno a sí mismos, y dentro de una macro-estructura los videos se apoyan cada uno en una arquitectura única y singular, pero que, conjuntamente, construyen la peculiar armonía del ciclo. La estructura del Ciclo Cremaster se parece bastante a la creación mnemónica bruneana, tanto, que los círculos rotativos (o si se prefiere las salas del museo imaginario) podrían servir como plano maestro para trazar una calcomanía, una estampa de la entera serie de Barney. Neville Wakefield realizó una especie de glosario del Ciclo Cremaster, recogiendo las imágenes más inquietantes y los conceptos mostrados en estas, llegando a un numero de 143 pictogramas - muy cercano a las 150

imágenes de Bruno si se nos permite la coincidencia – a los que se pueden añadir otras tantas si se fragmentan los contenidos de las imágenes(Wakefiend, 2003).

El más ambicioso, tanto en duración, como en estructura, en la caracterización de personajes y temáticamente más denso es el *Cremaster 3*. Por su complejidad, la tercera parte se puede leer en varias claves: biológica, mitológica, autobiográfica, socio-política, y la de nuestro interés, como ejemplo de máquina de la memoria. *Cremaster 3* como tercera parte, representa el nudo estructural y funciona como espejo evocando lo pasado y anticipando acciones porvenir. Dentro de la lógica biológica la tercera parte representa el punto de inflexión entre el anhelo de la aventura de la indiferenciación y la aceptación de lo baldío de la lucha, ya que por mucho que el cuerpo se resista a la división de sexos, resulta inminente su realización. Como espejo que es, el *Cremaster 3* recoge dentro de su estructura, en una actitud egocéntrica, todas las partes restantes del *Ciclo*, formando un microcosmos barneano en donde se despliega todo el arsenal simbólico y estético del artista.

Barney utiliza la construcción del edificio Chrysler y el mito masónico del asesinato del maestro arquitecto Hiram Abiff por su Aprendiz (interpretado por sí mismo), como analogía de su desarrollo personal a través de la disciplina autoimpuesta para la superación exitosa, en este caso, de los rituales de iniciación. La construcción del edificio Chrysler no sólo es la ambición de una época en declive, en donde la industria de la construcción está dominada por la mafia de los sindicatos de obreros irlandeses, sino también la aspiración a la verdad de los masones. Barney se presenta como un masón aprendiz que trabaja en la construcción del edificio Chrysler y que ansía llegar al grado de Jefe Masón, el cual es simbolizado por el arquitecto del rascacielos. Su camino hacia el mayor grado de la masonería es ascender por el edificio hasta el último piso, donde debe encontrarse con el arquitecto.

El edificio Chrysler representa simbólicamente el templo sagrado de la logia masónica, pero también se puede interpretar como arquitectura mágica de semblanza bruneana, espacio que el Aprendiz debe conquistar para poder aspirar al máximo desarrollo personal. La figura del Aprendiz es a la vez personaje bíblico, como referencia autobiográfica, como espectador neófito/aprendiz en el arte de la memoria de Barney, que debe recorrer el microcosmos del *Cremaster 3* y superar este viaje iniciático para entrever las claves del universo del artista/mago. La arquitectura del edificio Chrysler salvaguarda en su interior, por sus laberínticos corredores, imágenes de violencia, traición, engaños, castigos y venganzas, personificadas en la persona del Maestro Masón. Barney utiliza como arquitectura hermética para su arte de la memoria, otro edificio emblemático de la ciudad de Nueva York, el museo Guggenheim, templo sagrado del arte contemporáneo, en donde el Aprendiz, para conseguir su objetivo de llegar a Maestro Masón, deberá ir superando una serie de pruebas y grados de aprendizaje, representados por los niveles de *The Order*. Está estructurado bajo la forma de un pentatlón, competición atlética de la Antigua Grecia en la que los participantes competían en cinco pruebas: carrera, salto de longitud, lucha y lanzamiento de disco y jabalina. Barney

organizó su competición en cinco niveles que corresponden a una rampa ascendente de la estructura del museo (Fig.2).



2. Matthew Barney. El Ciclo Cremaster (2003) Instalación, medidas variables. Museo Guggenheim, Nueva York.

Aprovechando la circularidad arquitectural del museo, Barney decide que cada nivel corresponda a una secuencia del Ciclo, el museo sirve pues, a la vez de estadio de futbol, de teatro, de laboratorio y de isla británica. Ubicado en el centro de la estructura espiral el Aprendiz/Espectador puede pasear su mirada por las rampas ascendente del museo para contemplar el porvenir y maravillarse ante el microcosmos barneano. En este punto, los paralelismos con la máquina de la memoria de Bruno se vuelven más contundentes. Pareciera como si estuviésemos presenciando el paseo imaginario del iniciado por las ruedas concéntricas de la máquina de Bruno, encontrando en cada círculo fantásticas imágenes. Cada nivel recoge elementos de las demás partes del Ciclo pero se reconfiguran para trazar necesidades creativas con nuevos contenidos, nuevas simbologías y sentidos. El suelo del museo está cubierto por el color azul que domina el Cremaster 1, que nos remite inmediatamente al estadio de futbol presente en el primer video. El oponente del primer nivel son el orden de las *Rainbow for Girls* (orden real de masonería) un grupo de jóvenes mujeres masonas que bailan claqué, remitiendo a los grupos de bailarinas de bailes sincronizados del Cremaster 1. En este primer nivel el aprendiz consigue la piel de oveja, objeto que representa un proceso autoimpuesto de

disciplina, de preparación y de purificación. En el segundo nivel el Aprendiz se encuentra con las bandas musicales de hardcore, Agnostic Front y Murphy's Law inmersos en un enfrentamiento musical delante de su público de fans punk. Junto al Aprendiz nos sumergimos dentro de una atmósfera oscura y agobiante que nos recuerda al mundo tenebroso del Cremaster 2, que también tiene su parte de música heavy metal. Aquí el Aprendiz tiene la obligación de descifrar el misterio de la Cruz, enigma que en la aceptación masónica significa la renuncia y destrucción de las inclinaciones más bajas del ser humano. Este enigma se nos presenta bajo la forma de un puzzle geométrico, situado en el suelo de la segunda plataforma del museo. El nivel tres que corresponde al Cremaster 3, es el más importante. El Aprendiz tiene que enfrentarse a sí mismo y destruirse bajo el lema "para encontrarse hay que perderse". Barney debe enfrentarse al personaje Novicia, es decir, a su propio proceso de aprendizaje, que, casualmente, está representado por una mujer que es a la vez un animal salvaje, por lo que, en la lógica del ciclo, la diferenciación sexual estaría luchando por última vez contra el retorno al equilibrio original. El Aprendiz la mata asestándole golpes en la cabeza con los símbolos de la masonería, el martillo y la paleta. Barney logra destruir su propio reflejo, por lo tanto ha alcanzado el nivel de Maestro Mason. El nivel cuarto es el Cremaster 4. El Aprendiz, quien hasta el momento de las pruebas de iniciación estaba inmerso junto a su Maestro en un conflicto bipolar atiende a la fragmentación del conflicto en estas nuevas cinco posibilidades que se nos muestran como niveles en los que los juegos son la forma de superación. Este aspecto se hace especialmente claro en el nivel 4, en donde Barney, tomando como ejemplo un deporte escocés que consiste en el derrumbe de árboles, se inventa otro en el que los troncos de árboles sufren metamorfosis constitucionales y formales (Barney, 2002).

En el nivel cinco está el escultor Richard Serra - no como la representación del arquitecto Hiram Abiff, maestro del aprendiz en Cremaster 3, sino como personaje y artista real - constituyendo un nivel aún más alto dentro de la integridad moral de los masones. Es el prototipo del varón como individualidad plenaria. Al haber superado las pruebas, el aprendiz debe matar a su oponente para poder concluir su periplo. Como si tuviésemos delante un magnífico círculo repleto de imágenes, las cuales veríamos todas al mismo tiempo. Tales simultaneidades realiza Barney en la última escena del *The Order*. Tenemos acceso a dos localizaciones diferentes al mismo tiempo: el Aprendiz se mata y mata al mismo tiempo, puesto que cuando acaba con la novicia en *The Order* - su parte inferior - golpea también al arquitecto en lo más alto del rascacielos Chrysler, justo debajo de su aguja. Barney construye la imagen de tal manera que nos permite prever el final. Es interesante constatar que para Barney el castigo es inminente. No existe tiempo para una culpabilidad posterior, puesto que el crimen es demasiado grave y demanda su castigo de inmediato. El rascacielos se rebela contra el aprendiz y hunde la base de su aguja en su cabeza. Los dos hombres, tanto Aprendiz como Maestro aspiraron a conocimientos que no les correspondían. Han sido castigados por su ambición. El edificio se quedó inacabado igual que el templo de Salomón. En este punto de nuestro

estudio, nos detendremos un momento para hacer una analogía con el mito de Acteón y la diosa Diana, mito muy querido por Giordano Bruno. Aunque el mito aparece en un obra distinta de Bruno (*Los heroicos furores*) (Bruno, 2011) consideramos oportuno recordarlo ya que, igual que Barney en el caso del mito de Hiram Abiff, el mito de Acteón representa precisamente ese conflicto del ser humano entre el deseo de poseer el conocimiento y la desesperanza de jamás poder conseguirlo, lucha amplificada por un castigo inminente y catastrófico.

Volviendo al Aprendiz, éste cruza los distintos niveles escalándolos con diferentes artilugios. Este recorrido define al Aprendiz como individuo que ocupa un espacio diferente al de sus oponentes – contenedor de información privilegiada que maneja a su antojo, pero también debilidad moral por no seguir el camino pactado – al mismo tiempo que establece conexiones entre la relación cuerpo/mente, físico/mente. De ahí, que este circuito que debe hacer el aprendiz, nos suscita preguntas análogas con el mundo del arte de la memoria. Nos remiten a los paseos mentales de los iniciados en la mnemónica, tanto los fuertes acentos de color – un tanto ácidos – del ropaje del aprendiz y de su boca ensangrentada, (Fig.3) tras su encuentro con los masones – los colores debían de ser intensos para activar la imaginación del neófito – así como el hecho de alterar la cotidianidad de una situación intercambiando la acción de caminar con la de escalar las diferentes plataformas del museo Guggenheim.



3. Matthew Barney. El Ciclo Cremaster (2002). Fotograma del Cremaster 3. El Aprendiz con la boca ensangrentada.

En ese espacio imaginario, sea biblioteca, teatro o anfiteatro, el aprendiz podía cerrar una puerta y abrir una ventana, bajar una escalera al mismo tiempo que saltaba de una habitación a otra y volaba de una grada a otra. También presenta y sitúa conjuntamente a individuos reales - Richard Serra actúa como el Arquitecto y al mismo tiempo como personaje real - con objetos metamorfoseados - troncos de árboles convertidos en extraños pies de oveja - y personajes fantásticos - la Novicia y la mujer guepardo. En el arte de la memoria las imágenes mentales se basaban en figuras humanas dotadas de características múltiples, contrastadas y sugerentes: los rasgos de una persona mezclados con la de otra, hibridaciones de objetos y de animales inmersos en actitudes y actividades inusuales, cómicas, descaradas, emotivas. Se pretendía concentrar, por un lado, una gran cantidad de información dentro de un determinado elemento, para ayudar al iniciado a acceder más rápido y eficazmente a todo un conjunto de conceptos, y por otro lado, esta mezcla debía ayudarle a establecer nuevas conjeturas y patrones de pensamientos (Yates, 2005: 17-47).

De las cinco partes componentes del Ciclo Cremaster, la última parte es la que más se podría identificar con las arquitecturas mágicas de Bruno, repletas de imágenes inéditas capaces de activar la memoria. Ambientado en el paisaje romántico de la ciudad de Budapest a finales del siglo XIX, el video Cremaster 5 se nos presenta bajo la forma de una ópera lírica que cuenta los recuerdos (o fantasías según Nancy Spector, 2003:65-67) de una reina inmersa en una trágica historia de amor con un mago. Dentro de la lógica bio-psicológica del Ciclo Cremaster, esta quinta parte se correspondería con el total descenso de los testículos y con la completa definición del aparato sexual masculino.

Esta finalización del proceso anatómico se imagina como una lamentación sobre la separación y la pérdida, en donde las metáforas biológicas, que hasta ahora habían dominado el paisaje de Barney, se transforman en lugares que albergan estados emocionales. El personaje principal de la ópera, la Reina de la Cadena, junto con la Diva, el Mago y el Gigante representan conjuntamente el estado de dolor y la resignación de un cuerpo que ya no puede evitar más su naturaleza. Aunque la diferenciación del organismo que termina en Cremaster 5 consiste en la formación de un hombre, la huella de esta última parte es decididamente femenina. Los motivos de la ópera brotan de la memoria de la Reina y de su corazón roto. Los personajes de Barney se definen en función de la imaginación de la Reina. Incluso, como sostiene Nancy Spector, podrían ser nada más y nada menos que personificaciones de los deseos de la Reina, en este caso los personajes de la Diva, del Mago y del Gigante no serían otra cosa que una proyección de los deseos inconscientes de la Reina. Entonces el dramático acto de formación del sexo no es más que un sueño, una ilusión (Spector, 2003:71-73).

Los entornos interiores - La Ópera Nacional Húngara, los baños Gellert- como los exteriores - el Puente de las Cadenas - parecen surgir como extensiones o tentáculos que se irrigan por las arias de amor y pérdida de la Reina. Las estructuras arquitectónicas y anatómicas se animan para poder respirar y llorar al unísono con sus homólogos humanos. Incluso la ciudad de Budapest asume una dimensión corpórea para corresponder

a una relación de complicidad sentimental con el dolor de la Reina. Todo este entorno animado y cargado de emoción, que envuelve en un abrazo protector y empático a la Reina, nos suena muy familiar. Recordamos que Bruno intelectualiza el universo, lo hace partícipe e integrante de la inteligencia humana. El hombre y el universo están conectados y funcionan por igual a través de las imágenes de la materia. Los rincones arquitectónicos de la opera húngara, como la propia ciudad de Budapest, podrían cumplir el mismo papel que los atrios en los cuales Bruno disponía sus imágenes afectivas. La Reina distribuye sus emociones - recuerdos en los entornos que presenciaron los hechos. La misma ciudad le sirve a la Reina para organizar sus recuerdos. La reina no necesita sumergirse en un complejo sistema mnemónico mental porque su mente es la misma ciudad. El imaginario de Bruno se ha traspuesto al exterior. El mundo de fuera es la proyección física del mundo mental de la Reina. La Diva, el Gigante y el Mago podrían actuar como personificaciones de los recuerdos de la Reina. Sus apariencias físicas resultan tan inquietantes y extrañas como podrían haber sido las imágenes mentales híbridas que los oradores romanos fabricaban para recordar las diferentes partes de un discurso. Sobre todo destaca el personaje del Gigante, un personaje híbrido, con un marcado carácter acuático, conseguido por la superposición y combinación de elementos (Fig.4).



4. *Cremaster 5. El Gigante. Spector N. (2003). El Ciclo Cremaster, p. 407.*

Este ser se nos enseña como un engendro asexual, cuya única referencia a los órganos sexuales externos se hace mediante un escroto conceptualizado. Ya que no tiene diferencia sexual alguna se le puede entender como a un ser autárquico, semejante a un dios o a un demonio. Sin embargo, el Gigante está supeditado a la inevitabilidad de su definición sexual, acción que se intenta rehuir durante todo el Ciclo Cremaster, como un intento desesperado del organismo (podemos entender al Ciclo Cremaster como un organismo en lucha consigo mismo) en mantener una armonía lograda por la falta de un conflicto sexual. La acción de determinación sexual posiciona y nos define al Gigante como personaje dentro del Ciclo, al mismo tiempo que nos muestra la necesidad del Ciclo de formarse como un organismo sexualmente determinado. Se trata de tener un final cerrado y concluyente. Palabras como separación, descenso, definición y liberación describirían el proceso de descenso de los testículos del Gigante, acto cargado de una excéntrica solemnidad.

La estructura del vídeo se sitúa en varios niveles interconectados por los recuerdos y sentimientos de la Reina. De tal manera que la ópera y su escena están situadas encima de los baños de Gellert y los espacios interiores comparten la realidad con los exteriores. Este tipo de organización nos recuerda otra vez las composiciones mentales de Bruno. La sala de la ópera esta enlazada con el baño. La Reina, situada en la ópera, en el mundo superior, mira abajo, en los baños, a través de unos orificios ubicados debajo de su trono. En el contexto creado por Barney, la parte dominante, la protagonista, la “diosa”, es sin duda la Reina. Ella se sitúa, por lo tanto, en el mundo arquetípico o divino que el filósofo Bruno establece como superior, como el último peldaño de la creación. Existe una comunicación de este mundo con los situados debajo. En medio de su agotadora aria de desesperación y soledad, la Reina participa en la generación de posibilidades – particularmente la posibilidad de evitar el descenso total de los testículos como parte del órgano sexual masculino que conllevaría la diferenciación del ser – conjuntamente con el personaje híbrido del Gigante. Continuamente preocupado por el drama de la diferenciación sexual, Barney coloca al Gigante en los baños Gellert en donde, por el calor de las aguas termales el músculo cremaster se relaja y hace descender a los testículos, acto que confirma la finalización de la lucha anti-diferenciación, representada a lo largo del Ciclo Cremaster. Aunque la diferenciación se ha producido, la calma no se ha instaurado, puesto que Barney introduce la “posibilidad” como factor de tensión. Los pájaros que van unidos al escroto del Gigante con cintas que, al volar, elevan el órgano sexual, lo que demuestra como Barney sigue luchando para extender ese equilibrio de la ambigüedad. Como canal entre el mundo divino y el natural el Gigante se ofrece a la Reina como potencia, pero la Reina-diosa, que está en llanto por su amor perdido, ignora el gesto. En este complejo y complicado mundo, existe una continua relación entre la parte superior, que se alimenta de los recuerdos y deseos contenidos por el mundo natural (el Mago) y la zona intermedia de la posibilidad. La relación de unión que el filósofo Bruno establece entre el mundo superior y el inferior, en donde el superior descende por la naturaleza hacia lo inferior, y este último accede al primero por

el mismo canal, todo a la vez, siendo creador y materia, se ve reflejado en la conexión entre la Reina-diosa y el Mago. La Reina se muestra enamorada, dolorida y en continua agonía por la pérdida de su amado mago. El Mago, más que percibirlo como un personaje masculino se nos configura como la personificación de un concepto abstracto, es un símbolo. Y, como todo símbolo, corre el peligro de no ser comprendido; la misma Reina malinterpreta los actos del mago, traspasando las aspiraciones abstractas de éste a un nivel más humano de pérdida y de miedo.

El Ciclo Cremaster de Matthew Barney es una producción artística notoria y enigmática al mismo tiempo, que ha suscitado mucho debate y dividido las opiniones de los críticos y del público, sin llegar, sin embargo, a concluir de manera definitiva el proceso artístico de Matthew Barney, ni los significados de la obra, ni su impacto en el público. Sin renunciar a las interpretaciones ya existentes y apoyándonos en ellas, este estudio se ha propuesto abordar una nueva dimensión al análisis de la riqueza del Ciclo Cremaster. Esta nueva perspectiva se orientó a la interpretación de la obra integrándola dentro de la época renacentista, contemplando al Ciclo Cremaster como una especie de manifiesto contemporáneo de los sistemas desarrollados por el filósofo y libre pensador Giordano Bruno, cuyos tratados sobre la memoria y la imagen se condensan en una “maquina mágica de la memoria” que podría haber sido una significativa precursora del trabajo de Barney. El hecho de demostrar que pueden existir patrones que se repitan en la obra de estos dos personajes, aunque se desvirtúen los entornos originales, ayuda a reinsertar la vida renacentista dentro de la actualidad y pone bajo una interrogante la dirección lineal del tiempo y de la vida, optando por una visión cíclica de los mismos.

## Referencias bibliográficas

- Barney, M. (Dirección). (1999). *Cremaster Cycle* [Película].
- Barney, M. (Dirección). (2002). *Cremaster Cycle* [Película].
- Bruno, G. (1987). *Mundo, magia, memoria. Selección de textos*. Madrid: Taurus.
- Bruno, G. (2002). *Un universo infinito, union con Dios, perfeccion del hombre*. Barcelona: Herder.
- Dupre, J., & Johnson, P. (1996). *Skyscrapers: A history of the world's most famous and important skyscrapers*. Reino Unido: Black dog & Leventhal.
- Liaño, I. G. (1992). *El idioma de la imaginación*. Madrid: Tecnos.
- Michael, K. (10 de octubre de 1999). *The importance of Matthew Barney*. Obtenido de The New York Times Magazine: [www.nytimes.com](http://www.nytimes.com)
- Spector, N. (2003). *The Cremaster Cycle*. Nueva York: Guggenheim Museum.
- Yates, F. (1983). *Giordano Bruno y la tradicion hermetica*. Barcelona: Ariel.
- Yates, F. (2005). *El arte de la memoria*. Madrid: Siruela.