

REIA #07-08 / 2017
298 páginas
ISSN: 2340-9851
www.reia.es

Andrés Cánovas

Universidad Politécnica de Madrid. ETSAM / estudio@amann-canovas-maruri.es

Ventanas abiertas al paisaje de Roma: la pared disuelta / A window to Rome landscape: the dissolved Wall

Este texto es un recuento de fricciones, de choques violentos, de colisiones entre arquitecturas, imágenes líricas y pensamientos que se desplazan acompañándose juntos por los cartilagos de la historia. Este texto también habla de atmósferas.

Acostumbrados como estamos a una cierta pérdida de los límites materiales de nuestras arquitecturas desde la tecnología, quizás conviene rastrear cómo esa disolución de los límites se hizo posible en las civilizaciones antiguas. En el mundo romano las paredes de los edificios se disuelven con la pintura o con el arte del mosaico. Estas ilusiones son ventanas a otros mundos, a otros lugares quizás más sugerentes y hermosos que los simples trazados geométricos de las estancias.

Los ejemplos desarrollados son sustanciales para conocer el modo en que a través de arquitecturas fingidas como en el caso de las pinturas de la villa de Boscoreale o a través de las representaciones de la naturaleza en el caso de las pinturas de la villa de Livia en Prima Porta, los artesanos romanos cambian la dimensión de las habitaciones para forzar la mirada y reconocer que detrás de las paredes y las tapias hay un mundo por descubrir.

Siempre hemos pensado que el estudio de la antigüedad explica nuestro presente. Pero también es posible reflexionar como el conocimiento de nuestro presente inoculado en la antigüedad hace que esta mute, que se matice y que podamos entenderla con mayor nitidez. Este es uno de los objetivos de este texto.

This text is a report about the violent collisions between architectures, lyrical images and thoughts that move together through the cartilage of the History. This text also deals with atmospheres.

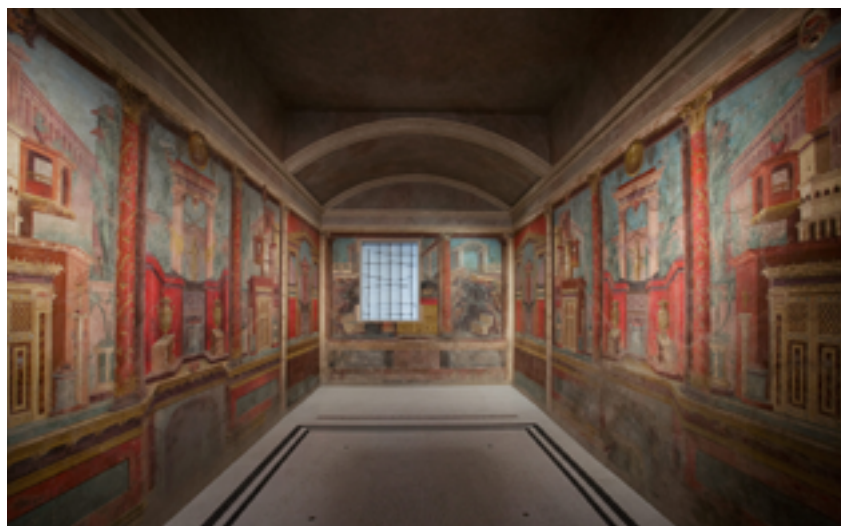
We are used to erase the material limits of our architectures thanks to technology, perhaps we should now find out how the dissolution of the limits could happen in the ancient civilizations.

In the Roman world, the walls of the buildings become dissolved with paintings or mosaics. These illusions are windows to other worlds, with more suggestive and beautiful places than the simple geometric patterns of the rooms. By analyzing the paintings in the villa of Boscoreale or nature representations in villa of Livia in Prima Porta, we can know the way that roman craftsmen changed the dimension of the rooms through fake architectures that create new looks and show that behind the walls there is a new world to discover.

We have always thought that the study of the Past explains our Present. But it is also possible to think about the knowledge of our present that once injected in antiquity makes it change in order to understand it more clearly. This is one of the objectives of this text.

Escala; Atmósfera; Virtualidad; Jardín; Naturaleza; Boscoreale /// Scale; Atmosphere; Virtuality; Garden; Nature; Boscoreale

Fecha de envío: 08/09/2016 | Fecha de aceptación: 04/11/2016



Figuras 1 y 2. Cubículo de Boscoreale MMNY.

En el año 1895 un arqueólogo aficionado llamado De Prisco, dueño de una finca de labranza, descubrió en una excavación afortunada el formidable tesoro de plata de la villa romana de Boscoreale¹ entre los restos de lo que fue la casa de campo del hacendado Plubius Fannius Synistor, emplazada cerca del Vesubio. Más tarde en 1900, aparecieron los magníficos frescos que llevan el nombre de la villa², ejecutados por un habilísimo artesano entre el año 40 y el 30 a.C. Tras una negociación áspera y sin resultados con el Estado italiano para incorporarlas al patrimonio del país esas pinturas, del segundo estilo pompeyano³, fueron vendidas al Museo Metropolitano de Nueva York donde se conservan restauradas y cuidadas sobre las paredes de un espacio análogo al de su villa de origen y también protegidas por la temperatura adecuada de las salas del Museo.

En su emplazamiento original el cubículo estaba físicamente cerrado al exterior con tan sólo una pequeña ventana que le introducía luz. No sabemos si esa abertura, un tanto violenta, fue construida anterior o posteriormente a la ejecución de las pinturas; quizás los propietarios

1. Conservado en el Museo del Louvre, en París, después de una controvertida venta.
2. Estos frescos son el auténtico tesoro y no las vajillas de plata que, aunque magníficas, no aportan tanta información científica como los frescos.
3. Según la clasificación de Mau.

necesitaron más luz en una habitación sólo alumbrada por las lucernas y cuyo aspecto debía ser demasiado tenebroso, tan sólo matizado por los destellos y los reflejos de las llamas prendidas con aceite sobre los colores rojos y amarillos de los murales. Intuimos que por esa ventana orientada al Norte debieron entrar, acompañando a una luz más intensa, los flujos piroclásticos que vomitó el Vesubio en el año 79 d.C. [fig. 1]

Esta habitación no necesita de un lugar concreto de referencia para ser entendida dimensionalmente; está fuera de contexto ya que la atmósfera es auto-recreada por unas pinturas cuya misión no es apoyar el espacio existente sino crear un mundo de imágenes nuevas y referenciales. Sus profundas intenciones retóricas sí que necesitan de una época, de un contexto y de un lugar cultural para ser entendidas; y como evidentemente esa época ya pasó, el esfuerzo y la explicación intelectual tienden a sustituirlas y sirven para descubrir una recreación nueva en cada pensamiento.

Las pinturas de la villa de Boscoreale aportan un escenario complejo de arquitecturas⁴ y lugares de mayor intensidad que la propia villa. Efectivamente en el cubículo de Boscoreale, y si exceptuamos las pinturas que se desarrollan alrededor de la ventana de la habitación -que dibujan una gruta con unos asientos de mármol en su entrada y con una extraña pérgola en la coronación del montículo que la construye-, todo el conjunto de las pinturas restantes representan escenas de arquitectura: entradas a templos que enmarcan pórticos con templecitos circulares en su interior, fuentes y jardines, pero también arquitecturas urbanas, puertas, torres y miradores. Todos los edificios están pintados sin ninguna relación de tamaño aparente entre ellos, todas las escenas se mantienen sujetas al orden arquitectónico que enmarca cada uno de los cuadros, en su interior se construyen otros mundos con otra medida y con otras singularidades. No es un espacio fingido como tampoco es un trampantojo literal y por lo tanto no es la ampliación del espacio real y medido de la habitación cuya base dimensional para su aumento de tamaño es el recinto previo; en este caso, la habitación se disuelve y desaparece. La pintura envolvente de Boscoreale es la posibilidad de obtener múltiples referencias de lugares y atmósferas distintas, pegadas al primer plano del cuadro, abalanzándose sobre el espectador que acaba engullido y forma parte de cada una de las escenas.

El espacio de la habitación está repleto de imágenes en el suelo, las paredes y el techo que transforman de manera elocuente la geometría de la sala. El recinto alarga sus límites gracias a las representaciones que se desarrollan en sus paramentos, disolviéndolos. Estas imágenes no hacen que lo pintado se refiera al tamaño de la habitación, como más tarde también ocurrirá en las cajas negras de las salas de cine, en las que la pantalla y sus argumentos visuales dimensionan cada uno de los momentos vividos. El tamaño sensorial en cada uno de esos instantes no es el de la sala, que vive como un invitado necesario pero también silencioso.

4.. Dice Vitrubio: «Más tarde llegaron a imitar las formas de los edificios, los relieves, los fustes de las columnas, y los frontones; en los lugares abiertos y espaciosos, tales como las exedras, por razón de la amplitud de sus paredes, quisieron representar frentes de escena tipo trágico, cómico o satírico...» (Vitrubio, Los Diez Libros de Arquitectura, VII, V)

Las pinturas principales del cubículo se desarrollan enfrentadas de manera especular en dos paredes de 5,8 metros o 19 pies romanos de longitud. Están divididas en cuatro escenas cada una; las tres primeras son dependientes, puesto que la cuarta, la más cercana a la pared de fondo, está cercenada por una pilastra pintada que llega desde el techo hasta el suelo. Las otras tres escenas se enmarcan con columnas que llegan hasta el zócalo de la habitación. En la escena central la cornisa de apoyo del zócalo se quiebra hacia el interior para intuir profundidad y establecer una simetría entre las dos escenas laterales, que tan sólo se diferencian en la formalización de los edificios de remate. La escena central asume la continuidad de las laterales. Parece que esas pinturas que crean un ilusionismo fantástico pueden ser copias de originales helenísticos perdidos, de ciudades ideales como aquellas que nos mostraba el Perugino en el renacimiento italiano con el fondo pintado de “La entrega de las llaves a San Pedro”, o también Rafael con “Los desposorios de la Virgen”. El conjunto de la habitación es por tanto un juego de simetrías: axial en cada una de las paredes y especular entre ellas, en un ritmo que sólo las máscaras (Silenos y Medusas) que rematan las escenas de las paredes enfrentadas se encargan de diferenciar y situar. La habitación y sus pinturas crean una cierta desorientación espacial; no sólo desaparece la dimensión real del cuarto, también su estabilidad visual. [fig. 2]

En la pintura mas conocida del cubículo⁵ la ausencia de relación en los tamaños, tan común en buena parte de la pintura romana, se muestra con evidencia y naturalidad. El centro del fresco está ocupado por una puerta sobre un estuco pintado de color rojo pompeyano que otorga una cierta dimensión al conjunto. Unas aldabas que muestran la altura del visitante están dispuestas para ser golpeadas. A los lados de la puerta dos pilastras adelantadas de orden corintio encumbran un arquitrabe coloreado en tonos violáceos y también un gran macetero y lo que parece ser un “Ara” flanquean la entrada. La vista se pierde a la derecha de la escena hacia una columna rematada con un estilita dorado que se muestra erguido sobre su capitel -del mismo tamaño que la puerta- acompañando a una extraña arquitectura que protege una decoración vegetal. Al otro lado, a la izquierda del cuadro, un mirador de madera construido sobre la pared, y también pintado en rojo, se presenta como extremadamente pequeño para el conjunto y completa el primer plano. Es una pintura de una ambigüedad dimensional evidente, donde sin perspectiva sólo la puerta ofrece un equilibrio razonable; una puerta que se agranda con la columna y la pilastra que controlan toda la escena. Sobre ese primer plano, un conjunto de edificaciones van superponiéndose hasta acabar coronadas por un gran edificio porticado, aparentemente público, que tiene por función llenar la pintura de arquitectura comprimiendo el cielo y convirtiéndolo en un fondo necesario; edificios públicos y privados se mezclan en esta representación desde la lejanía de un cierto pintoquesismo urbano.

Entre esta pintura y su simétrica solamente aparecen pequeñas diferencias: en el cuadro de la izquierda, el palacio que remata el conjunto pierde parte de sus columnas y aparece una pequeña escalera de madera que accede a una puertecilla situada en un edificio torre, sobre la coronación

5. En una escena que se repite, simétrica y especularmente cuatro veces y que tiene un recuerdo en los trabajos con espejos y naturaleza de Robert Smithson; como “Corner Piece” o “Gravel Mirror with Craks and Dust”.

de la gran puerta de entrada. Estas arquitecturas acaban por aportar otra complejidad dimensional al conjunto donde lo importante asume su papel, su “rol”, gracias al tamaño. El palacio, el edificio público de la parte superior de la composición, es un elemento de una elocuencia evidente; se muestra en buena parte de su extensión rematado por esculturas en la cornisa, lo que induce a pensar en su dimensión real como un monumento ciudadano. Denota el poder urbano y es la presencia de la jerarquía de clase: está arriba. La puerta, por el contrario, está a ras de suelo y es a su vez la arquitectura de mayor tamaño; es obviamente una puerta doméstica que pertenece a una “Domus”. Es claramente una de las más importantes del lugar, aunque también podría tratarse de la puerta de la ciudad misma si no se repitiese de manera simétrica y especular. Esta es una ciudad que se presenta amable al amigo, su puerta tiene un carácter doméstico; es una localidad hermana. Toda la escena⁶ en la pared izquierda queda rematada en su clave por una máscara de ojos grandes y saltones, pelo erizado y boca amenazante; es una medusa que llena de miedo y petrifica de asombro al que se atreve a mirar sin el metal pulido del detenimiento⁷.

Es la profundidad de las escenas lo que otorga escala a este lugar abigarrado de colores, pero esa escala no es tan dimensional como simbólica⁸; como también lo es la habitación pintada con escenas de matrimonio en la villa de los Misterios en las afueras de Pompeya.⁹

¡Qué importa ya el tamaño del cubículo! ¡Qué importan sus dimensiones!

La habitación tiene el orden de magnitud de lo que representan sus escenas que son el comienzo de otras narrativas. Esta ventana¹⁰, en el sentido de Smithson (Smithson, 1993) se desdobra como un espacio abierto y cerrado; cerrado si nuestra imaginación se pega a los pigmentos de la pared confiando nuestra percepción a la física más elemental; abierto, si nos dejamos embaucar y envolver por su contenido gráfico que nos rodea desde todos los paramentos. Las pinturas de la villa de Boscoreale son un vórtice que capta toda la energía visual y simbólica del espectador, semejante a los ojos espirales de “Ka”, la serpiente anudada en la cola de “El libro de la selva” de Kipling que atrapa las miradas de sus presas en su retina hipnótica; sólo aquel que entorna los ojos se libera de esa persuasión turbadora.

6. En la pared derecha, las escenas se rematan con lo que podrían ser Silenos, lo que implicaría una visión lúdica y placentera, enfrentada con el terror de su pared especular.

7. Escribe Bryson: «Aunque en su prólogo Filóstrato recalca la importancia de la imitación, su argumento es que el reconocimiento de efectos tomados del natural sólo es la primera etapa de una comprensión madura de la pintura... pero no estaríamos alabando su inteligencia o el sentido del decoro que muestra, aunque éstos, en mi opinión, son los elementos más importantes del arte». (Bryson, 2005: I.XE)

8. Como serán más tarde ciertas habitaciones como la cámara de los esposos de Mantegna, en el Palacio de los Gonzaga, en Mantua.

9. Como ha demostrado Veyne, las escenas pintadas no se refieren a una iniciación de misterios dionisiacos, sino al escenario de una boda.

10. Smithson, llama ultra-ventana, a los privilegiados visitantes del trans-moderno.

Figura 3. Mosaico de Alejandro.

Figura 4. Mosaico del Nilo.



Un argumento con una retórica similar se puede encontrar en el llamado “Mosaico del Nilo” localizado en el Santuario de la Fortuna en Praeneste. Es una pieza de mirada helenística de final del siglo II a.C. que junto con el “Mosaico de Alejandro”, emplazado originariamente en la Casa del Fauno en Pompeya, en el que el Rey macedonio persigue a Darío en la batalla de Issos, son las dos muestras más conocidas de esta técnica en el periodo de Sila. (Figs. 3 y 4)

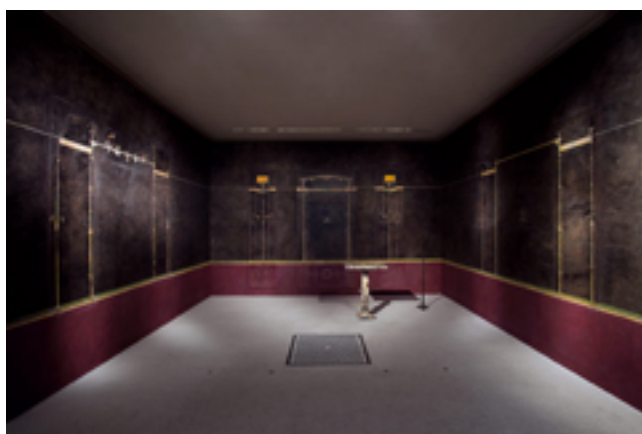
El “Mosaico de Alejandro” no contiene elementos de paisaje natural, tan sólo un árbol desnudo asoma entre las lanzas y las cabezas de los guerreros. Todos tienen el mismo tamaño, los soldados y los reyes y todos están situados en un astuto primer plano que obtiene profundidad por las lanzas que se cruzan entre la cabeza de los persas y los macedonios. Esta es una escena que recuerda el primer plano del centro del tríptico de la batalla de San Romano de Paolo Uccello, en el momento en el que Niccoló Mauruzi da Tolentino desmonta de una lanzada a Bernardino della Ciarda. Es un relato de una intensidad sorprendente y de un dramatismo épico. La mirada desafiante de Alejandro se clava sobre los ojos aterrorizados de Darío; y de esta manera se les reconoce y se les distingue como protagonistas de una escena de extremo equilibrio dimensional.

El “Mosaico del Nilo” plantea lecturas distintas al de Alejandro; en él se describe la escena de una avenida del río Nilo en donde el agua lo cubre todo vigorizando con sus limos rojos las tierras de cultivo. Entre las aguas de la crecida anual emergen islas con distintas configuraciones. Abajo se distingue una ciudad inundada que parece ser la Alejandría de los Ptolomeos, donde se vislumbra un templo decorado con telas y guirnaldas; en su explanada un buen número de soldados apilan sus escudos, aparentemente bajo el sonido de un cuerno; las aguas todavía no han llegado a inundarlo y quizás no lo hagan. A la derecha, también en islas, entrevemos restos de templos egipcios y pilonos con grabados en sus fachadas; a su lado navegan pequeños barcos fabricados con rollos de papiro y otros de mayor porte lo hacen a vela, como los pintados en la tumba de Menna y en tantas otras. Entre ellos, aparece un barco de guerra con remeros y su tamaño de representación es el mismo que el de las barquitas.

Sólo las figuras humanas diseminadas por todo el mosaico mantienen un tamaño idéntico que las hace reconocibles; no parece preocuparles la crecida, están en otra ocupación; también los animales (no todos) van a lo suyo: cocodrilos, hipopótamos, rinocerontes, patos, leones, hienas y serpientes..., muchos de ellos con un grabado a sus pies que explicita su nombre como si se tratase de un atlas zoológico. Pero los animales no vagan en libertad; algunos son cazados y capturados, dominados: ese es su existir, ser controlados por el ser humano de la misma manera que el mundo conocido es controlado por el poder de Roma.

En efecto, el tamaño de los objetos es aquel que los hace reconocibles; no hay un fingimiento ni un detenimiento en un paisaje que no entendemos y que solo es la constancia de una lejanía. El orden de magnitud que nos propone este conjunto de escenas abigarradas y descriptoras es el del aprendizaje; es un mosaico pedagógico que enseña tierras lejanas a través de sus arquitecturas y de sus habitantes -hombres y animales- y por supuesto desde la férula del Nilo. Algo parecido ocurre en “El Jardín de las delicias” pintado por El Bosco, pero esa es la historia de “otro” Edén.

Unas pinturas de similares características a las de los dos mosaicos anteriores las encontramos en las escenas pastoriles del fresco de la villa de Agripina en Roma o en las escenas de caza en los frescos de Pompeya o en los paisajes sagrados, donde el tamaño de las figuras humanas marca un orden al que se subordinan el resto de los objetos pintados. Aquí las arquitecturas se mezclan con una naturaleza que no pretende ser descrita, tan sólo la arquitectura lo es como en el caso de ciertas decoraciones pictóricas de las villas suburbanas de Pompeya conservadas en el Museo de Nápoles; en algunas de ellas las arquitecturas se adelantan a un primer plano sobre un fondo azulado que enmarca árboles y montañas. De nuevo en estos frescos lo sustancial es la identificación y no la relación de tamaño entre los objetos pintados. No se trata de generar una perspectiva, no es un engaño, sino una posición de evidente naturalidad; lo que se debe enseñar, lo que se quiere mostrar cobra la importancia que le corresponde en la escena; su escala es pedagógica y marca conceptos ideológicos.



Figuras 5 y 6. Pinturas en la Villa de Agripa Póstumo.

Figura 7. Pinturas en la Villa de Agripa Póstumo. Polifemo y Galatea.

Figura 8. Pinturas en la Villa de Agripa Póstumo. Perseo liberando a Andrómeda.

Figura 9. Villa de Agripa Póstumo. Habitación negra.

Las pinturas de la villa de Agripa Póstumo¹¹ -hijo de Julia, la hija de Augusto y de Agripa-, descubiertas en 1903 y diseminadas entre el Museo de Nápoles y el Metropolitano de Nueva York ofrecen otra visión. La pintura más conocida se encuentra enmarcada en un paño pintado de rojo y rematada con un zócalo en negro que como buena muestra del decorativo tercer estilo pompeyano está rodeada por esbeltísimas columnitas, en este caso jónicas, tatuadas con pequeñas decoraciones con un fondo blanco y guirnaldas verdes sobre ellas. La pintura es una ventana a una extraña naturaleza cuyo elemento más significativo es un árbol que ocupa el centro de la escena y que es tapado por una columna de su misma altura rematada por una vasija. Detrás, unas arquitecturas dispersas y sin forma reconocible dan fondo a un paisaje cuyo primer plano se llena de pequeñas figurillas humanas y de animales sobre un extraño promontorio que separa la escena en dos. (figs. 5-9)

En este caso se trata de una representación mitológica recreada sobre un paisaje que sirve de contexto y de fondo escenográfico pero que se presenta con un orden de menor importancia. Esta pintura se encuentra en la misma villa que el conjunto de la “Habitación negra” de Boscotrecase, entre las que destaca por su importancia una imagen de Perseo liberando a Andrómeda. Estas escenas pintadas pueden también relacionarse formalmente con la habitación negra del triclinio de la villa augustea de la Farnesina, en el que la sucesión de paisajes desaparece en la negrura

11. Situada en Boscotrecase.

brumosa para hacer brillar tan sólo los destellos fantasmagóricos de las personas y también a determinadas arquitecturas. De este tipo de representaciones relacionadas con los estilos pompeyanos escribe Bryson¹²: “La vista se desplaza desde la negrura intangible e insustancial hacia imágenes situadas a una distancia dentro de ella. Es un umbral ontológico”. (Bryson, 2005)

Los paisajes mitológicos se representan con asiduidad en el mundo romano, entre ellos tienen una importancia singular los que aparecen en los frescos recuperados en 1848 en una villa del monte Esquilino en Roma, en ellos se incluyen escenas de la Odisea¹³. “Ut pictura poesis”¹⁴ nos recuerda Horacio. En efecto, en la serie de frescos del Esquilino, “Odiseo en el hades” o “los Lestringones preparándose para la batalla”, el paisaje pretende ser el marco para el desarrollo de una escena Homérica¹⁵. El matiz que aparece en estas pinturas es que la escena se presenta en primer plano y el fondo es ocupado por montes o ensenadas con barcos. Las figuras humanas permanecen representadas con el mismo tamaño y los objetos y la naturaleza se alejan en disminución, que junto con las distintas superposiciones que se producen, evocan un cierto esfuerzo perspectivo. En este caso, no parece que nos encontremos ante un proto-paisaje como en algunos casos conocidos del Mediterráneo central, sino ante el comienzo de un paisaje elaborado en el que los conocimientos técnicos que se observan en la escena son considerables.

Ulises al llegar a una isla deshabitada en frente del país de los cíclopes recorre su geografía no para descubrirla bucólicamente sino para

-
12. El primer estilo es una imitación del mármol, “La representación absorbe la casa”. En el segundo estilo: “Lo real y lo simulado se juntan, todo es al mismo tiempo pura profundidad y pura fachada”. En el cuarto estilo la habitación real se convierte en un decorado. “Los cuatro estilos están estructurados en torno a una aspiración compartida, negar los límites físicos de la habitación para romper los parámetros de lo real y permitir que el espacio auténtico sea penetrado por una extensión ficticia más allá de él.”
13. Recita Homero los versos recogidos en la Odisea, describiendo, por la mirada de Hermes, la isla de Calipso: «Cuando hubo arribado a aquella isla tan lejana, salió del violáceo Ponto, saltó en tierra, prosiguió su camino hacia la vasta gruta donde moraba la ninfa de hermosas trenzas, y hallóla dentro. Ardía en el hogar un gran fuego, y el olor del hendible cedro y de la tuya, que en él se quemaban, difundíase por la isla hasta muy lejos; mientras ella, cantando con voz hermosa, tejía en el interior con lanzadera de oro. Rodeando la gruta, había crecido una verde selva de chopos, álamos y cipreses olorosos donde anidaban aves de luengas alas: búhos, gavilanes y cornejas marinas, de ancha lengua, que se ocupaban en cosas del mar. Allí mismo junto a la honda cueva, extendíase una viña floreciente, cargada de uvas; y cuatro fuentes manaban muy cerca la una de la otra, dejando correr en varias direcciones sus aguas cristalinas. Veíanse en contorno verdes y amenos prados de violetas y apio; y, al llegar allí, hasta un inmortal se hubiese admirado, sintiendo que le alegraba el corazón. Detúvose el Argifontes a contemplar aquello, y después de admirarlo, penetró en la ancha gruta». (Homero, Odisea, V, 55-7)
14. Que se puede traducir como: “La poesía como la pintura” o “Como la pintura así es la poesía”.
15. En un pasaje de Vitrubio, podemos leer: «Algunos pintaban incluso cuadros de grandes dimensiones con imágenes de Dioses o bien escenas de leyenda como la Guerra de Troya o las aventuras de Ulises por tantos países y otros motivos que sugiere la misma naturaleza; pero sólo en determinados lugares». (Vitrubio, Los diez Libros de Arquitectura, VII, V)



Figura 10. Jardín de Livia en Prima Porta.
Emplazamiento original.



Figura 11. Jardín de Livia. Palazzo Massimo.
Roma.

poseerla, como haría con cualquier tipo de naturaleza.¹⁶ Es sin duda un paisaje que espera ser roturado, abierto y convertido en producción. No es un paisaje para ser mirado y si es admirado es por su capacidad de generar riqueza. La naturaleza se entiende aquí como posibilidad, como una expectativa; en ella se fundan las ciudades, se estructuran los territorios por centuriación y su tamaño se mide por su volumen de producción. Es un paisaje activo y ese es su valor y su medida.

No es razonable pensar que conocemos todo lo que fue pintado; quizás conservamos tan sólo una mínima parte, ínfima sin duda, de aquello que fue creado; aún así, podemos intuir el gusto de los romanos por las escenas enmarcadas en un medio natural, que se entienden como ventanas a un conocimiento culto y selecto de los paisajes y que se suma a su interés secular por las cuestiones del campo; pero una naturaleza representada sin el contexto humano es rara de ver, excepto en casos excepcionales como las pinturas de jardín en la Casa de Livia. La naturaleza es siempre una acompañante difusa, en la mayoría de los casos, de una pedagogía que siempre se presenta como un orden de magnitud de lo representado. La naturaleza es una herramienta de las actividades del ser humano que fue creada para ser utilizada de manera productiva o simplemente contemplativa, en el exterior de los parajes o en el orden geométrico del jardín. [figs. 10 y 11]

En el caso singular de las pinturas que representan un jardín localizadas en la villa de Prima Porta,¹⁷ que perteneció a la emperatriz Livia, tercera esposa de Augusto; la naturaleza aparece representada de manera evidente sin la presencia ser humano. La sala del jardín es un “triclinio” semi-enterrado y abovedado de 5,9mx11, 7m, medida que convertida a pies romanos se transforma en 20x40 pies, con una proporción dupla. La sala está

16. «Delante del puerto, no muy cerca ni a gran distancia tampoco de la región de los cíclopes, hay una isleta poblada de bosque, con una infinidad de cabras monteses, pues no las ahuyenta el paso de hombre alguno, ni van allá los cazadores, que se fatigan recorriendo las selvas en las cumbres de las montañas. No se ven en ella ni rebaños ni labradíos, sino que el terreno está siempre sin sembrar y sin arar, carece de hombres, y cría bastantes cabras... la parte inferior es llana y labradera; y podrían segarse en la estación oportuna mieses altísimas por ser el suelo muy pingüe. Posee la isla un cómodo puerto, donde no se requieren amarras, ni es preciso echar anclas, ni atar cuerdas...» (Homero, Odisea, IX, 116 y ss.)

17. Lugar donde se encontró, la más famosa escultura de Augusto con coraza; el Augusto de Prima Porta, un modelo de la estatuaria oficial romana. Conservada en los Museos Vaticanos.

Figura 12. Robert Smithson. *Mirror*
Displacement Cayuga Salt Mine Project, 1969.



ligeramente iluminada y se encuentra totalmente revestida de pinturas, tanto en sus cuatro paredes como en su techo. Las pinturas de Prima Porta no son una colección de cuadros enmarcados en las paredes que simulan escenas de jardines como los pintados en la casa del “Menandro” o las de la casa “dei Cubicoli Floreali” en Pompeya, en las que la vegetación queda enmarcada por órdenes de arquitectura que cortan y estructuran las pinturas; ni tan siquiera se asemejan a las pinturas de jardines del auditorio de Mecenas, incluidas en nichos que le ofrecen una segunda profundidad pero que a la vez las localizan como una colección separada de escenas. Las pinturas de la casa de Livia tienen más que ver con la disolución de la pared y la pérdida de los límites que el enmarcado ofrece. Sus referencias más cercanas se encuentran en las pinturas de la casa del “Bracciale d’Oro” y en la casa “delle Amazzoni”, ambas en Pompeya, donde la continuidad del jardín se ve interrumpida por pequeñas fuentes y esculturas dentro del mismo espacio ajardinado. Estas pinturas pertenecen al género del jardín en miniatura que está matizado por un sistema de convenciones de representación que incluye una proto-perspectiva. Efectivamente, esos jardines urbanos se incluyen dentro de la taxonomía de los jardines acotados, los llamados “Hortus conclusus”, cuya mejor descripción se encuentra en los textos de Longo escritos al final del siglo II d.C. (Settis, 2013)

El jardín de Longo es un rectángulo cuya estructura está referida a su centro en el que se construye un pequeño templo; es un lugar sagrado que constantemente se presenta como un interior dentro de otro interior, sectorizado por pequeñas vallas y setos como los que encontramos en el primer plano de las pinturas de la casa de Livia, en las que una primera valla de madera deja un espacio de vegetación baja para encontrar más adelante un segundo límite de piedra trabajada paralela a la primera; de esta manera se van generando pequeños artilugios perspectivos para llevar al espectador a perderse en un jardín denso de vegetación ornamental y productiva –arbustos y árboles frutales– que junto con una buena cantidad de pájaros nos ofrecen un atlas de las distintas especies botánicas con las que se construían estos jardines que encerraban una naturaleza dimensionalmente controlada.

En este sentido, el jardín de Livia no operaba tan sólo con el placer de la mirada; no era una escena para ser observada desde la lejanía. Era un



Figura 13. Olafur Eliasson. *The Medlated Motlon*. Bregenz, 2001.

Figura 14 Olafur Eliasson. *The Medlated Motlon*. Bregenz, 2001.

Figura 15 Olafur Eliasson. *Topos Riverbed*. Museo Luisiana, 2014.



lugar en el que todos los sentidos se involucraban: la temperatura en un semi-sótano recordaba a un jardín fresco, incluso en los momentos más duros del pegajoso verano romano; los olores de los perfumes y el tacto de las frutas ofrecían una cercanía que se veía aumentada por la cualidad envolvente de las pinturas, que no dejaban resquicio a otra cosa que no fuese la naturaleza. Tan sólo los animales vivos, salidos milagrosamente de entre los estucos, completaban y cerraban el círculo. En estas pinturas el ser humano no tenía cabida, no se involucraba en su medida, no quería otorgarle escala; los árboles se encontraban ligeramente disminuidos en su tamaño real, las flores y el catálogo ornitológico lo conservaban. La dimensión del espacio se ampliaba por un fondo que se percibía en “sfumato” en el que el límite construido desaparecía: era toda vegetación y la vegetación lo invadía todo. [fig. 12]

Es posible relacionar las escenas pintadas de jardines encuadradas por la arquitectura con los “Non Sites” de Robert Smithson o incluso con ciertas piezas de Cristina Iglesias en las que trata la relación entre arquitectura y naturaleza, como “Bozar”. En dichas obras, la naturaleza parece retenida por un encapsulamiento o reproducida en su forma por un material distinto. En definitiva son aproximaciones a la domesticación, a

Figura 16. Walter de Maria. *New York Earth Room*, 1977.



un cierto control¹⁸ que también se produce en la concatenación de paisajes de la instalación de 2001 “The mediated motion” ideada por Eliasson para el Museo de Bregenz¹⁹. [figs. 13, 14 y 15]

En otro sentido, las pinturas de la casa de Livia en Prima Porta se pueden leer de manera primaria en la acción “Riverbed” también obra de Olafur Eliasson; se trata de un montaje “site specific” en el Museo Louisiana en el que se inserta en las salas un paisaje topográfico y pedregoso con un hilo de agua. El trabajo de Eliasson es un ejercicio sensorial sobre la experiencia del movimiento. En el proyecto de Eliasson manda el desplazamiento físico; es un paisaje que necesita ser recorrido, pero que a la vez se acota por las paredes blancas de la sala del museo. Es otro tipo de confinamiento muy distinto a la expansión que buscan las paredes

18. En este sentido escribe Smithson: «Una obra de arte, cuando es colocada en una galería, pierde su carga, y se convierte en un objeto o superficie portátil sin vínculos con el mundo exterior... Las obras de arte vistas en tales espacios parecen estar atravesando una especie de convalecencia estética... Sería mejor revelar el confinamiento que realizar ilusiones de libertad». (Smithson, 1993: 29)

19. «Querido Peter: Suponiendo que pienses que tu edificio forma ahora parte de esta exposición, me gustaría preguntarte sobre la gente que visita el edificio (y que lee este texto). ¿Qué crees tú que pasa cuando la gente se desplaza por los espacios? ¿Qué ven? ¿Se ven a ellos mismos sintiendo su presencia activada por lo que les rodea, o se olvidan de sí mismos (y de sus cuerpos) en una no presencia debido a sus entornos no reflexivos?... Así que, afortunadamente, encontré la clave de cómo abordar esta exposición: el movimiento... Mediar el movimiento. Exponer e integrar nuestros movimientos en la exposición de tal modo que os permitan sentir lo que sabéis y saber lo que sentís. Cada movimiento tiene algún grado de mediación, ¿o debería llamarlo “refinamiento”?» (Eliasson, 2012: 16-17) Se refiere en el texto a Peter Zumthor, autor de la Kunsthhaus en Bregenz. La exposición es un nuevo paisaje que introduce láminas de agua estancada y pasarelas de madera. Esa agua estancada se relaciona con la acción de Ai Weiwei en el Pabellón de Barcelona, que explora “el metabolismo de una máquina viva”, sustituyendo el agua de las piscinas por leche, la exterior, y café, la interior. En este caso Ai Weiwei trabaja con el tiempo y con la mutabilidad de los edificios aparentemente cerrados, Olafur pone en cuestión el tiempo y el movimiento.

pintadas de Livia. Sobre ese paisaje es posible caminar; no es un paisaje para mirar o para introducirse en él imaginariamente, no se trata de un jardín “Zen”. No es un pedregal sensible como la sala de suelo negro de Walter de María, ni son las escombreras poderosas que se apilan dentro de los edificios de la obra de Lara Almarcegui. Es una transformación de un lugar en otro a través de un paisaje real, aunque confinado, en el que el rumor del agua y los ruidos de los golpes que se producen entre las piedras al caminar refuerzan las experiencias de ese paisaje. [fig 16]

En definitiva, el jardín pintado de la sala de Livia es una mediación hipnótica que se inscribe en un engaño envolvente por la pérdida de referencia de los límites; es una alucinación en un espacio infinito que se presenta como un objeto empático, deseoso de ser inferido por la animosidad de los huéspedes. Pero también es, de manera contradictoria, una mediación estática y la experiencia que propone se basa en esa inmovilidad física, en un cierto hieratismo. En la habitación de Livia se propone fundamentalmente una experiencia global en la que la percepción visual se impone, pero en la que el resto de los sentidos pueden acercarse a su comprensión a través de la intermediación mediante objetos pintados: olores o sabores ilusorios que encontramos reflejados en la pintura.

La habitación de la villa de Livia en Prima Porta, es una sicodelia del cambio de era, del siglo dorado impulsado por Augusto.

Bibliografía

- Arenas, J.P., (2006) *El engaño de la mirada. Del objeto al cine*. Bogotá. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Arendt, H., (1995) *De la historia a la acción*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica/ Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Arnheim, R., (1985) *Arte y percepción visual*. Sexta edición. Madrid. Alianza Forma.
- Bayo Margalef, J., (1987) *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Barcelona. Anthropos.
- Berger, J., (2001) *Mirar*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Bryson, N., (1983) *Visión y pintura: la lógica de la mirada*. Londres. MacMillan.
- Bryson, N., (2005) *Volver a mirar, cuatro ensayos sobre naturalezas muertas*. Madrid. Alianza Forma.
- Columela, (1949) *De rustica*. Londres. William Heinemann.
- Combalia, V., (1975) *La poética de lo neutro. Análisis y crítica del arte conceptual*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Didi-Huberman, G., (2013) *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid. Antonio Machado Libros.
- Eliasson, O., (2012) *Leer es respirar, es devenir*. Edición de Moisés Puente. Barcelona. Gustavo Gili.
- Ellis, S., (2000) *La vivienda romana*. Londres. Duckworth.
- Foucault, M., (2004) *El pensamiento del afuera*. Quinta edición. Valencia. Pre-Textos.
- Grimal, P., (1984) *Les Jardins Romains*. Tercera edición. Paris. Fayard.
- Gombrich, E.H. y Hochberg, J. y Black, M., (1983) *Arte, percepción y realidad*. Buenos Aires. Editorial Paidós Ibérica.
- Homero (1980) *Ilíada*. Barcelona. Clásicos Universitarios Planeta.
- Merleau-Ponty, M., (2013a) *Phénoménologie de La perception*. Paris. Galimard.
- Merleau-Ponty, M., (2013b) *El ojo y el espíritu*. Madrid. Editorial Trotta.
- Pardo, J.L., (1991) *Sobre los espacios. Pintar, escribir, pensar*. Barcelona. Ediciones del Serbal.
- Pardo, J.L., (2004) *La intimidad*. Valencia. Editorial Pre-Textos.
- Ridley, B.K., (1989) *Tiempo, espacio y cosas*. México. Fondo de Cultura
- Sennett, R., (2003) *Carne y piedra*. Madrid. Alianza Editorial.
- Sennett, R., (2009) *El artesano*. Barcelona. Editorial Anagrama.
- Settis, S., (2008) *La villa di Livia. Le pareti ingannevoli*. Milano. Electa.
- Sigliano, A., (1922) *Guida di Pompei*. Terza Edizione. Milano. Antonio Vallardi Editore.
- Smithson, R., (1993) *El paisaje entrópico. Una retrospectiva 1960-1973*. Valencia IVAM, Centre Julio González, Generalitat valenciana,
- Veyne, P., Lissarrague, F., Frontisi-Ducroux, F., (2003) *Los misterios del gineceo*. Madrid. Editorial Akal.
- Virilio, P., (1989) *La máquina de la visión*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Wallace-Hadrill, A., (1994) *Houses and society in Pompeii and Herculaneum*. New Jersey. Princenton University Press.
- Wallace-Hadrill, A., (2010) *Rome's Cultural Revolution*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Zanker, P., (2011) *Augusto y El poder de las imágenes*. Cuarta reimpresión. Madrid. Alianza Forma.