

## DOS VERSIONES DE UN MISMO PROYECTO

MERCEDES LINARES GÓMEZ DEL PULGAR

Universidad de Sevilla. mercedeslgdp@us.es

Reseña de “FRANCESCO VENEZIA, JOHN HEJDUK Y EL ARTE DE LA MEMORIA”

*GABRIEL BASCONES DE LA CRUZ*

Colección Arquitectura-Textos de Doctorado. Editorial Universidad de Sevilla e Instituto Universitario de Arquitectura y Ciencias de la Construcción IUACC

El libro del profesor y arquitecto Gabriel Bascones de la Cruz se sitúa fuera de las tendencias actuales de la crítica arquitectónica pues atiende a temas atemporales como son el intento de indagar las claves del proceso creativo en arquitectura o la inquietud por entender el estar del ser humano en el mundo. Poniendo en relación de una manera novedosa y original a dos arquitectos aparentemente inconexos en sus trayectorias vitales, el italiano Francesco Venezia, en activo, y el americano John Hejduk, fallecido en 2000, ambos con una obra muy influyente en torno a los años 80, el autor se apoya en una ciencia ancestral y olvidada, la Mnemónica, que estuvo vigente desde la antigüedad hasta, al menos, el siglo XVII –un periodo en que esta ciencia se mezcla con la religión, el neoplatonismo, la cábala y la magia, llegando a ser perseguida por la Inquisición–, para revelarnos la coherencia de unos proyec-

tos sobre los que la crítica no ha ofrecido un análisis concluyente.

Si bien es un lugar común vincular la memoria al patrimonio cultural, el interés del profesor Bascones por la memoria se extiende a toda la arquitectura y sus procesos creativos. La lectura de *El arte de la memoria* de Frances Yates, la principal investigadora de la ciencia Mnemónica, le permitió establecer nuevas asociaciones



e interpretaciones entre la memoria y algunos edificios de estos arquitectos. Y así, aparecen en el tablero los asombrosos tratadistas de la mnemónica latinos, que eran maestros de la retórica y ayudaban a los oradores a recordar sus discursos por medio de una específica relación con la arquitectura: proponían la utilización de edificios mentales como mecanismo mnemotécnico. Basándose en la asociación que la memoria hace de los lugares y las imágenes en ellos situadas, el orador podía crear un edificio imaginario que siempre le acompañaría y en el que situaría temporalmente imágenes evocadoras de las diferentes partes de cada uno de los discursos que debía recordar. Al recorrer mentalmente los lugares del edificio, las imágenes mnemónicas permitirían la reproducción del discurso.

Aunque la aparición de la imprenta pareció volver innecesarios los edificios mnemotécnicos, lejos de desaparecer, esta ciencia evolucionó de forma asombrosa pues sus pensadores desarrollaron sistemas arquitectónicos o diagramáticos con una mayor ambición. No se contentaron con que estos sistemas sirvieran únicamente para retener un discurso. Buscaban contener todos los discursos posibles, contener todo el saber para interpretar, e incluso manipular, el mundo. Y el edificio que utilizaron por excelencia para ordenar estas ideas, fue un teatro, el Teatro de la Memoria.

El libro se estructura en dos partes que explican la relación de la mnemónica con cada autor. Una propuesta sin duda arriesgada, pues nadie hasta ahora había establecido relación entre los dos arquitectos ni de ellos con esta ciencia. Bajo las obras de Francesco Venezia en la ciudad de Gibellina y otras posteriores, y en la práctica totalidad de la obra de John Hejduk, subyace el *arte de la memoria* y, solo entendidas

bajo los postulados de esta olvidada ciencia, alcanzan su verdadero sentido en la tesis de Gabriel Bascones.

El desarrollo de esta poco ortodoxa investigación llevó al autor a analizar la relación entre arquitectura y memoria, y cómo esta última entra a formar parte del proceso creativo del proyecto, aplicado a obras de diferentes arquitectos. Pronto dirigió este planteamiento inicial al estudio de uno de los casos de estudio que admiraba desde los tiempos de estudiante de arquitectura: el museo de Gibellina de Francesco Venezia. Gibellina es un pueblo interior de Sicilia que sufrió un terremoto en 1968 que dejó la ciudad reducida a escombros. Se optó por la refundación de la ciudad a unos 20 km de su emplazamiento original, lo que hizo que durante años convivieran a poca distancia la ciudad viva y la ciudad abandonada. Venezia construyó en la nueva ciudad un museo, a modo de memorial, para albergar la fachada reconstruida del único edificio que resistió al terremoto.

El singular museo de Gibellina se presenta aquí como un palacio mnemónico, esta vez construido, ofrecido a los habitantes, víctimas del terremoto, para afianzar la memoria en torno al suceso. Como en los modelos clásicos, utiliza un sistema de imágenes; como en la planta del Danteum de Giuseppe Terragni, también aquí hay referencias a una obra mnemónica del medievo, la *Divina Comedia*.

Años después de la construcción del museo, Venezia es invitado a realizar un nuevo proyecto, ahora en la vieja Gibellina que, aunque abandonada y en ruina, había comenzado a celebrar un festival de teatro estival y necesitaba un teatro al aire libre. Para el autor, resultan sorprendentes las correspondencias formales y mágicas de este proyecto con los dos princi-

pales ejemplos de los teatros renacentistas de la memoria, el de Robert Fludd y el de Giulio Camillo. Como en aquellos teatros mágicos, los habitantes de Gibelina podrían conectar con el universo con una clara finalidad: la superación de la trágica realidad vivida mediante el proceso rememorativo de aceptación de lo pasado, que proporciona el museo, y mediante la experiencia catártica que proporciona el teatro.

La investigación se completa con la obra de John Hejduk, una de las más enigmáticas y personales de la arquitectura del siglo XX, a partir de una intuición del autor para relacionar la mnemónica con el proyecto *Víctimas*: un memorial para las víctimas del holocausto judío de la II Guerra Mundial consistente en una serie de arquitecturas animadas, móviles que, como máscaras, pueblan un parque infantil y representan diferentes oficios. Tras un primer periodo más ortodoxo, la obra de Hejduk se vuelve más personal, narrativa y poética. Se trata casi siempre de una arquitectura dibujada, pocas veces construida, que siempre publicó en unos cuidados libros donde sus proyectos se mezclaban con sus poemas, y donde apreciamos una deriva hacia la abstracción y el hermetismo, de muy difícil interpretación, que llevó a Rafael Moneo a decir que su autor “había abandonado la objetividad de la disciplina y se dirigía a nosotros en mensajes cifrados”.

De nuevo es la ciencia de la memoria la que ayuda a interpretar la obra de Hejduk. En este caso, la contenida en los seis libros que van de *Víctimas* a su obra póstuma, *Santuarios*. Esos libros, aparentemente indescifrables e inconexos, tienen para Bascones un contenido y estructura únicos, sorprendentemente vinculados a la mnemónica. Con ellos Hejduk hizo un recorrido y representó el universo en todas

sus escalas, la terrestre, celeste y supracelste, hasta llegar a su principio generador, como en los sistemas mnemónicos renacentistas. Bascones propone que Hejduk, con el conjunto de sus libros, lo que hace es elaborar un *Tratado de la memoria del siglo XX*, una anacrónica y ambiciosa propuesta.

Para Gabriel Bascones, tanto Venezia como Hejduk ocultan la relación de sus proyectos con el arte de memoria, pues comparten esa condición del velo con que trabajaron los tratadistas, tal y como escribió Giulio Camillo sobre su teatro de la memoria: “a imitación de tan ilustres filósofos, una vez que he revelado con claridad los secretos, (...) los cubriré con los debidos símbolos para que no sean profanados y, asimismo, para grabarlos en la memoria”.

El libro acaba con una argumentación inédita, rotunda y cerrada. Las trayectorias que se ponen en relación, de Venezia y Hejduk, confluyen creando lo que parecen ser dos versiones de un mismo proyecto, el teatro de Gibelina y la Maze House. Con diferentes lenguajes ambos autores tratan de expresar el mismo concepto, el tránsito del mundo terreno al celeste. Un proceso lleno de desvelos que el libro invita al lector a disfrutar.



