

Las máquinas del tiempo de Gordon Matta-Clark: building cuts bajo una óptica deleuziana (II)

Gordon Matta-Clark's time machines: building cuts under Deleuzian optics (II)

Bouille de Vicente, Luis 

Universidad de Castilla-La Mancha, España
luis.bouille@uclm.es

Recibido: 15-01-2020

Aceptado: 17-02-2020



CITAR COMO: Bouille de Vicente, L. (2020). Las máquinas del tiempo de Gordon Matta-Clark: building cuts bajo una óptica deleuziana (II). *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 0(6), 3-24. doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.13007>

PALABRAS CLAVE

Gordon Matta-Clark; *building cuts*; máquinas del tiempo; imagen-tiempo; Gilles Deleuze

RESUMEN

Gordon Matta-Clark realizó una serie de cortes en edificios (*building cuts*) que, por su naturaleza artística, eran capaces de generar “imágenes-tiempo” (Gilles Deleuze) paracinemáticas en el espacio real. Las consecuencias de este hecho estriban en que diferentes temporalidades se presentaban simultáneamente en el edificio intervenido artísticamente por Matta-Clark a través de sus cortes. Pasado, presente y futuro relativos al lugar se entremezclaban indistintamente a la espera de que el visitante de los *building cuts* activase o desactivase combinando esas temporalidades con el movimiento de su cuerpo y sus percepciones ópticas y sonoras. Los edificios alterados por Matta-Clark funcionaban como “máquinas del tiempo” y los escasos visitantes que pudieron experimentarlos, fueron “viajeros a través del tiempo”.



KEY WORDS

Gordon Matta-Clark; building cuts; time machines; time-image; Gilles Deleuze

ABSTRACT

Gordon Matta-Clark made a building cuts series that, due to their artistic nature, were able to generate paracinematic "time-images" (Gilles Deleuze) in real space. The consequences of this fact are that different temporalities occurred simultaneously in the building intervened artistically by Matta-Clark through his cuts. Past, present and future related to the place intermingled interchangeably waiting for the building cuts visitor to activate or deactivate combining these temporalities with the movement of his body and his optical and sound perceptions. The buildings altered by Matta-Clark functioned as "time machines" and the few visitors who could experience them were "time travelers."

INTRODUCCIÓN

Pocas frases tan esclarecedoras respecto a la obra de Gordon Matta-Clark que las escritas por Corinne Diserens: "El poder del tiempo real deviene paradójicamente desorientador y desconcertante. Tenemos que reorientarnos hacia lo que ya conocemos" (Diserens, 1992, p. 13). Matta-Clark, en cuyas intervenciones alteraba artísticamente un espacio arquitectónico, trata con los "misterios del tiempo" (Matta-Clark, 1992, p. 319), una de sus mayores preocupaciones. Lo hace invirtiendo los términos de la declaración de Diserens: altera espacios convencionales mediante cortes (*building cuts*) para que resulten "desorientadores" y "desconcertantes", y conseguir constatar la presencia del "tiempo real" y hacerlo experimentable. Los cortes en fachadas, techos, muros y suelos vacían parcialmente el edificio deconstruyendo la idea de vivienda. Gracias a los cortes, el volumen interno y externo se animaba, se constituía en un "volumen dinámico" (Matta-Clark, 1992, p. 58) que producía una intensa desorientación: el espacio adquiría movimiento aparente por parte del visitante. En eso consistía la "desorientación", en un movimiento inestable que hacía confundir las coordenadas euclidianas, como en una brújula desquiciada. En cuanto al "desconcierto", término con connotaciones musicales, Matta-Clark lo lograba alterando el orden perceptivo o "desafinando" el espacio gracias a la distribución de los cortes en los edificios como si fueran signos de una "partitura de música" (Matta-Clark, 1992, p. 13) tridimensional. Los cortes, como "pequeñas anotaciones" musicales o "esbozos mínimos" (Matta-Clark, 1992, p. 320), permitían la inserción de elementos de la realidad no habituales, como la luz o aire exteriores, y su entramado con aspectos reconocibles de la arquitectura intervenida. Matta-Clark hacía sonar al edificio de manera poco común ya que los sonidos del exterior filtrados a través de los cortes alteraban la sonoridad y resonancia de los edificios. Ese "desconcierto" musical de la arquitectura, cortando súbitamente el discurrir de la experiencia del habitar e introduciendo fragmentos de realidad exterior, recuerda a un disco de vinilo agujereado que al girar salta de una melodía grabada en los microsurcos a un

fragmento de realidad sonora, o “música concreta”, al hacer sonar los agujeros. Restos de un *scratching* volumétrico ofrecidos por el DJ Gordon Matta-Clark.

La “desorientación” con esa “...especie de dinamismo cinético, interno” (Gordon Matta-Clark, 1992, p. 59), y el “desconcierto” experimentado por el desorden perceptivo (especialmente el sonoro) generado por los cortes, otorgaban a los *building cuts* un carácter “audiovisual” en el “tiempo real” de su experimentación. Lo “audiovisual” enlaza con el concepto de “paracinema” (Collado, 2012, pp. 30-32) por el cual es posible experimentar cualidades filmicas por medios de expresión diferentes al cine. Esto permite que podamos experimentar múltiples recursos fílmicos en un acontecimiento no cinematográfico: es el caso de los “espacios cualesquiera” (Deleuze, 2015, pp. 160-161), espacios mostrados en el cine moderno presentados de forma “fragmentaria”, “desconectada” y “vaciada”. Debido a esto, el visionado del film no permite formarse una idea clara del espacio mostrado y es cuando entran en juego procesos de “videncia” (Deleuze, 1987, p. 38), tanto en el personaje como en el espectador. Esta “videncia” produce la “imagen-tiempo” (Deleuze, 1987): imagen que ya no mueve a la acción propia de la percepción, sino que exhibe la “presentación directa del tiempo” (Deleuze, 1987, p. 59) de las regiones de la memoria. Esta “videncia” del tiempo en imágenes se debe a que muestran signos temporales, legibles y pensables que hacen difícil discernir lo que actualmente pasa en la imagen y lo que virtualmente se proyecta en ella. Tal como fueron realizados los *building cuts*, se trataban de “espacios cualesquiera” paracinemáticos capaces de generar “imágenes-tiempo”. En sus espacios, lo aprendido sobre habitar apenas tenían utilidad y era necesaria una percepción atenta de las condiciones del lugar, un tiempo de lectura y pensamiento del espacio, para poder moverse a través de él. En los *building cuts*, se entran tiempos diferentes, el “tiempo sedimentado” en estratos que revelan las historias del lugar, y un “tiempo nebulizado” en forma de “explosivo-inmóvil” (Doane, 2008, p. 74), en un presente dilatado en el que el pasado y el futuro son cuestión de centímetros. Esta cualidad de desplazamiento en el tiempo convierte a los *building cuts* en “máquinas del tiempo”. Así como en los yacimientos arqueológicos, como el Museo de l’Almoina, Valencia, conviven en un mismo territorio a cota cero pozos romanos de hace 2.000 años, aljibes árabes de 500 años o baptisterios visigóticos, necesitándose un desplazamiento corporal de pocos metros para pasar de los restos (básicamente agujeros) de una época a otra, en los *building cuts*, gracias a sus cortes distribuidos, se podía pasar del pasado al futuro virtuales a través del actual presente estratigráfico. Es el cuerpo, con sus desplazamientos en el espacio, un “ecualizador del tiempo”, capaz de destacar y atenuar regiones de las ondas continuas de la duración temporal.

Quando te enfrentas con el tiempo real, con los auténticos misterios del tiempo, hay una especie de espasmo nervioso central, que tiene lugar cuando te adentras en él de verdad, que justo alcanza una especie de gag que lo consume todo, un temblor difícil de definir que realmente no puedes comprender. Estando en lugares de los antiguos mayas o incas, por ejemplo, sientes una tremenda veneración por algo que realmente ha desaparecido, y ni siquiera alcanzas comprender qué fue lo que les motivó o qué tipo de... Matta-Clark (1992, p. 319)

“IMAGEN-TIEMPO”

La relación entre “espacios cualesquiera” y las intervenciones de Matta-Clark se ha desarrollado en otro lugar (Bouille de Vicente, 2019). Los “espacios cualesquiera” son la condición necesaria para la producción de “imágenes-tiempo”, según Deleuze. La “imagen-tiempo” es un tipo de imagen fílmica que presenta el devenir del tiempo de manera directa, sin mediación del movimiento en el espacio, tal como estamos acostumbrados a descifrar la temporalidad. Estas imágenes propias del cine moderno rompen con las “imágenes-movimiento” del cine clásico, en las que las percepciones cinematográficas inducían a la acción o reacción de lo visto y oído, aunque fuera de manera incipiente (Deleuze, 2015). En las “imágenes-tiempo”, tanto el espectador como los personajes de la película sufren embotamiento motor como consecuencia de la inacción que producen las percepciones actuales de las imágenes: frente a la detención de la motricidad surge la activación del pensamiento en el proceso de descifrar las imágenes percibidas. El espectador (y los personajes) se convierte en “videntes” por cuanto vierten sobre las imágenes actuales todo aquello que de virtual tiene en su existencia a través de sus recuerdos, pensamientos y previsiones, tratando de comprender esas imágenes audiovisuales. Al enrarecimiento de las “imágenes-tiempo” contribuyen de manera fundamental los “espacios cualesquiera” por presentar escenas, lugares o espacios de manera que su aprehensión nunca es directa sino mediada por el pensamiento en el tiempo. Deleuze propone cinco tipos de “espacios cualesquiera” según su relación con los cortes, el montaje y el tiempo fílmicos: los “espacios riemannianos”, los “espacios cuánticos”, los “espacios topológicos”, los “espacios amorfos” y los “espacios cristalizados” (Deleuze, 2015, p. 175). En cuanto a los tipos de “imágenes-tiempo” que los “espacios cualesquiera” son capaces de generar, Deleuze los estudia a partir de los signos ópticos y sonoros que las configuran: los “opsignos y sonsignos”, los “hialosignos”, los “cronosignos”, los “noosignos” y los “lectosignos”. Las ideas referidas a las “imágenes-tiempo” y sus signos son ampliados en su relación paracinemática con los *building cuts* que conforman la serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT.

La serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT y su producción de “imágenes-tiempo”

Son tres *building cuts* los que conforman la “serie” *Splitting* (1974), *Bingo* (1974) y *Conical Intersect* (1975). El concepto de “serie” proviene del historiador George Kubler (1975, pp. 22-23), el cual utiliza para explicar las diferentes “formas del tiempo” que configuran la “historia de las cosas”. Todos los objetos actuales forman parte de una secuencia material que trata de solucionar el problema de una “forma-tipo” (Kubler, 1975, p. 45) (conjunción de la “forma mental” del problema junto con la “categoría formal” que da materialidad a la solución) a lo largo del tiempo: así, todo objeto es una “réplica” o variación formal de un objeto primero que inicia una serie hecha hace milenios y que pretendía resolver una dificultad en la humanidad. De esta forma, un objeto cristaliza las ideas y recursos de un momento histórico (“acción fósil”) (Kubler, 1975, p. 71) en relación a la resolución de un problema: es un “cuadro” o fotograma de la secuencia temporal que presenta la “forma-tipo” en su duración. *Splitting*, *Bingo* y

Conical Intersect fueron fotogramas de la “forma-tipo” que pretendía solucionar la forma de alterar artísticamente una vivienda con el objetivo de “deconstruir” las fuerzas productivas que configuran el habitar contemporáneo. Otros *building cuts* de Matta-Clark buscaban el mismo objetivo, pero sólo la serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT comparte las mismas cualidades: 1) los cortes realizados se experimentan como una forma unitaria o *gestalt* (corte vertical en *Splitting*, horizontal en *Bingo*, diagonal en *Conical Intersect*); 2) existe una “transformación topológica” (Kubler, 1975, p. 47) entre los cortes (el vertical se transforma en horizontal y éste en diagonal); 3) los cortes afectan a fachada lateral, paredes interiores, suelos y techos; 4) son realizados en viviendas abandonadas por remodelación urbanística; 5) su realización fue fruto de una iniciativa institucional artística que cumplía con la legalidad (*Splitting* gracias a sus galeristas, *Bingo* en el marco de un evento artístico y *Conical Intersect* como integrante de una bienal artística); 6) existe un alejamiento progresivo de Nueva York, lugar de residencia de Matta-Clark (*Splitting* en Nueva Jersey, *Bingo* en las inmediaciones de las Cataratas del Niágara y *Conical Intersect* en París); 7) alejamiento progresivo también en el tiempo, cronológicamente (*Splitting* en primavera 1974, *Bingo* en verano 1974 y *Conical Intersect* en otoño 1975); 8) Matta-Clark realizó, para cada uno de los cortes, una película que documenta el proceso de realización y que llevan el mismo nombre que ellos; por último, 9) los tres *building cuts* parecen realizar en el espacio y en el tiempo lo que Matta-Clark tenía en mente para un proyecto artístico en Houston, a tenor de un boceto de 1975: en el dibujo se aprecia cómo un corte inicial muy parecido a *Splitting* se va transformando a lo largo de seis edificios en línea hasta llegar al corte de *Conical Intersect*.

En *Splitting* (1974) (fig. 1) Matta-Clark partió por la mitad una vivienda con un corte vertical ortogonal respecto a la línea de horizonte. El corte vertical seccionaba las fachadas laterales, techo, suelo y demás paredes interiores. El efecto de cuña que adquiere el corte se debe a la inclinación de una de las mitades de la casa debido al rebaje en la cimentación. En relación a los tipos de “espacio cualquiera” que Deleuze clasifica, *Splitting* se sitúa en dos tipos. Por un lado, hay un “espacio riemaniano” ya que el corte vertical rompe la continuidad espacial lógica, creando zonas de vacío en mitad del suelo de sus dos pisos, la escalera, las paredes de las fachadas exteriores y paredes y techos interiores; el corte produce una fragmentación que altera la percepción de una vivienda y su funcionalidad. Por otro lado, hay un “espacio topológico”, ya que la alteración se experimentaba integralmente desde el interior: lo que permitía el corte era apreciar las diferentes capas o estratos superpuestos que recubren la estructura, desde la pared de madera, el material de aislamiento, el estuco, la pintura, etc.; aquello que quedaba oculto por las actuaciones constructivas se aparecían en el mismo espacio, haciendo visible y “legible” el tiempo de la casa. En cuanto a los signos producidos por esta “imagen-tiempo” volumétrica en *Splitting*, tenemos “opsignos y sonsignos” en sus dos variantes. Como “atestados” (Deleuze, 1987, p. 17) o signos ópticos y sonoros objetivos en los que se destacan las relaciones métricas, las distancias y los desplazamientos espaciales de un determinado lugar: el corte permite observar una línea de referencia espacial sobre la que establecer relaciones geométricas locales, ya que esa línea divisoria geometriza aún más los componentes de la casa, como las ventanas, la escalera, etc.; los sonidos que se cuelan

desde el exterior reticulan el espacio sonoro de la vivienda creando zonas que rompían la continuidad auditiva. Como “instatados” (Deleuze, 1987, pp. 17-18) o signos subjetivos propios de fantasías, sueños o recuerdos en los que los personajes se ven actuar, el corte vertical “disparaba” esa parte subjetiva que proyectaba el visitante de *Splitting* al tener que imaginar cómo podían ser sus movimientos a tenor de los vacíos estructurales; la experiencia de una escalera en la que algunos escalones se encontraban cortados y separados debió de producir una sensación de abismo que despertaría las más fantásticas imágenes subjetivas en los visitantes; de la misma manera, oír el canto de unos pájaros descendiendo cenitalmente desde el hueco del techo también tuvo que provocar ideas variopintas fusionadas con lo objetivo de la experiencia del espacio. De los “hialosignos” o signos cristalinos se identifica aquel que produce un intercambio entre lo actual y lo virtual, en la figura del “espejo” (Deleuze, 1987, pp. 97-100): el corte partía por la mitad la casa virtualizando una de las dos mitades con respecto a la otra ya que al insertarse verticalmente aparentaba la presencia de un espejo que reflejaba la mitad del espacio actual en el reflejo virtual que se proyectaba al otro lado. El corte permitía el paso de “Alicia al otro lado del espejo” mediante un salto sobre el vacío. Como “cronosignos” se encontraban en *Splitting* aquellos que producen un “orden del tiempo” (Deleuze, 1987, p. 363) y que muestran las relaciones interiores del tiempo de una imagen: principalmente se hallaban los “aspectos” (Deleuze, 1987, p. 136), signos por los que se experimentaban, en un mismo espacio y de manera simultánea, las diferentes capas del pasado: el corte permite la percepción de los diferentes estratos que se acumulan sobre la estructura, como son las paredes, suelos o techos. En cuanto a los “noosignos” se encontraban los “cortes irracionales” (Deleuze, 1987, p. 283), intervalos que en la imagen fílmica permitían un reencadenamiento de imágenes en el montaje bajo conexiones impropias de las leyes físicas del espacio y el tiempo: así, el corte vertical funcionaba como “corte irracional” que separaba la continuidad lógica espacial permitiendo los insertos de luz, sonido o percepciones sensoriales del exterior y que permitían un reencadenamiento diferente de cada una de las partes de la casa. Por último, los “lectosignos” (Deleuze, 1987, p. 369), que se hallaban en la disociación entre imagen visual e imagen sonora, convirtiéndose el sonido en acto de habla o acontecimiento que enmarca los estratos de la imagen visual: en *Splitting*, es el corte el que conseguía disociar la imagen visual del interior de la vivienda con la imagen sonora producto de la fusión entre los sonidos de un interior arquitectónico y los sonidos exteriores; el corte “ecualiza” de manera extraña a la habitual los sonidos sobre los que el espacio percibido no parece encajar; es el sonido el que crea el acontecimiento que informa sobre la alteración artística de Matta-Clark.



Figura 1. Matta-Clark, *Splitting* (1974)

En *Bingo* (1974) (fig. 2), en vez de realizar un corte vertical como en *Splitting*, Matta-Clark practicó un corte horizontal paralelo a la línea de horizonte. Toda la fachada lateral de una vivienda de Niagara Falls fue seccionada y extraída sobre la base de una retícula de 3 x 3 rectángulos. El único que se dejó intacto fue el central, mientras que el resto de extracción dejaba al descubierto la otra reticulación de las habitaciones de los dos pisos. Como “espacio cualquiera” *Bingo* se identifica con un “espacio riemaniano” ya que el corte horizontal rompe la lógica espacial de la fachada al tiempo que muestra los compartimentos en los que se estructura la casa, permitiendo reconectar virtualmente los fragmentos de espacio desconectados que conforman la vivienda, desde el exterior. El “montaje” visual y mental producido desde el exterior no está predeterminado y se genera a partir de las zonas de atención perceptiva del sujeto sobre las partes del conjunto del interior descubierto. Por esta capacidad de reconectar temporalmente las habitaciones que aparecen en el espacio hace que *Bingo* sea un “espacio cuántico”, debido a la percepción de cada una de los fragmentos espaciales como presentes en los que las acciones virtuales de sus moradores se reencadenan desplazando la mirada. Al igual que en *13, Rue del Percebe* del dibujante Francisco Ibáñez se describen como simultáneas las diferentes situaciones de una vivienda cuya fachada es invisible, en *Bingo* el espectador “llenaba” los huecos o “viñetas” de las habitaciones con situaciones imaginarias atendiendo a la especificidad del compartimento. *Bingo* experimentado como “imagen-tiempo” presentaba “opsignos y sonsignos” en sus versiones de “atestados” e “instatados”: la reticulación visual fruto del corte horizontal y extracción otorga una geometrización y una capacidad visual de medición de distancias propias de la arqueología (“atestados”); la capacidad de rellenar los huecos vacíos de personajes mediante la imaginación (“instatados”). Mención aparte sobre los signos sonoros producidos ya que, por una parte, los habitáculos descubiertos funcionaban como cajas de resonancia de los sonidos proyectados hacia

afuera de nuevo y, por otra parte, esa síntesis sonora de ruidos procedentes del exterior que rebotan en el interior y los devuelven hacia el exterior debió de poseer cualidades oníricas. Los “hialosignos” localizados en el espacio de *Bingo* son los de la relación entre lo transparente y lo opaco, típico del cristal que, por efecto de la iluminación, dejan ver el interior o reflejan el exterior (Deleuze, 1987, p. 100); el rectángulo central intacto en la fachada activaba la percepción de lo opaco, mientras que el resto de fachada extraída producía el efecto de transparencia. Como “cronosignos”, *Bingo* mostraba la figura de los “acentos” (Deleuze, 1987, p. 364), en los que conviven simultáneamente presentes reconectados aleatoriamente como “saltos cuánticos”: la percepción sucesiva de las diferentes habitaciones montaba un encadenado de presentes no correlativos y virtuales. Es precisamente el rectángulo central el que funcionaba como “corte irracional” entre los diferentes reencadenados de habitaciones efectuados por el espectador, generándose los “noosignos”: la parte no eliminada actúa como intervalo que separa las secuencias visuales percibidas en series; relaciones entre interior-exterior o antes-después son subvertidas por el corte horizontal y la zona central. En cuanto a los “lectosignos”, el corte horizontal permitía tener una visión estratigráfica de la casa al mismo tiempo que el visitante se encontraba en el jardín y produciéndose una disociación entre la imagen visual interior y la imagen sonora exterior, con los ruidos de un terreno baldío; esta disociación es la que permite leer los elementos del *building cut*.



Figura 2. Matta-Clark, *Bingo* (1974)

Conical Intersect (1975) (fig. 3) es una síntesis entre *Splitting* y *Bingo*. Su corte oblicuo es la resultante entre la vertical de *Splitting* y la horizontal de *Bingo*. En *Conical Intersect* un corte agujereaba en forma cónica dos edificios adyacentes al Centro Georges Pompidou de París. El corte cónico tenía un eje de inclinación respecto a la acera de la calle de unos 45 grados, lo que posibilitaba la visión del interior desde el exterior. Como el agujero atravesaba las fachadas de los dos edificios se podía apreciar a través el complejo arquitectónico en construcción del Pompidou. Atendiendo a su condición de “espacio cualquiera”, *Conical Intersect* condensa todos los tipos definidos por Deleuze. Era un “espacio riemaniano” ya que el corte fragmentaba la continuidad lógica del lugar y permitía una reconexión perceptiva de sus partes basada en aspectos no funcionales. Era un “espacio cuántico” porque el *building cut* hacía posible la convivencia virtual de presentes no relacionados entre sí, tal como pasaba en *Bingo*. De la misma manera, se trataba de un “espacio topológico” en tanto se podían apreciar las

capas o estratos del pasado que configuraban el espacio, de manera semejante a *Splitting*; los pisos de los edificios alterados eran capas estratigráficas que ascendían hacia la parte superior del corte, semejante a una cata geológica. Era un “espacio amorfo” por la difuminación de las coordenadas euclidianas que se experimentaba en su interior: uno no sabía cómo dotar de una geometría clara a *Conical Intersect* y el espacio estaba animado como “volumen dinámico” en constante transformación. Por último, era un “espacio cristalizado” ya que poseía una cualidad “alucinatoria” en su visión interior y porque parecía irradiar, en pleno proceso de cristalización, al entorno circundante.

Como “imagen-tiempo” *Conical Intersect* presenta cualidades de *Splitting* y *Bingo*. “Opsignos y sonsignos” en sus figuras de “atestados” e “instatados”, debido, respectivamente, al agujero central que establece un punto de referencia topográfico desde la vista exterior y los procesos oníricos, fantásticos e imaginativos que desatan los huecos interiores. En este caso, el aspecto sonoro revestía mayor influencia en el interior del *building cut* al ascender los sonidos de la calle parisina. Los “hialosignos” presentados por *Conical Intersect* eran lo que Deleuze denominaba “germen del tiempo”, un tipo de signo que parece en proceso de cristalización en el medio en que se ubica, en el que lo actual y lo virtual de las imágenes se confunde en el proceso: la figura cónica que atraviesa los edificios sería el germen que tiende a cristalizar el resto del espacio circundante y convirtiéndolo en un lugar fragmentado y desconectado capaz de transformarse en puro tiempo. Es en los “cronosignos” donde mejor se aprecia esa fusión resultante entre *Splitting* y *Bingo* que *Conical Intersect* representa: “aspectos” y “acentos” conviven simultáneamente. Los “aspectos” surgían fundamentalmente al observar desde el exterior el interior estratificado a través del agujero circular, ya que las diferentes capas de pasado podían ser contempladas; los “acentos” se mostraban en la observación interior, desde el piso superior, de las imágenes presentes simultáneamente de los espacios inferiores recortados y que componían una única imagen conjunta, a modo de “piscina”. En *Conical Intersect* también se presentaban “cronosignos” que articulaban la relación del “tiempo como serie” en tanto el *building cut* funcionaba como medio central entre la serie temporal formada por calle y el Centro Pompidou: una sucesión de cambios en el tiempo que se apreciaban entre el pasado parisino de la calle, el presente *Conical Intersect* y el futuro urbanístico del Centro Pompidou. Como “noosignos” es destacable que en *Conical Intersect* el visitante podía ubicarse en el interior del “corte irracional”, cosa que no sucedía en *Splitting* y *Bingo*, ya que sus cortes eran más umbrales que un corte corpóreo, como sí pasaba en *Conical Intersect*; estando en el interior del “corte irracional” la ruptura entre interior y exterior era dramática ya que todo el espacio circundante devenía reencadenable bajo lógicas no convencionales. Por último, los “lectosignos”, en *Conical Intersect* adquieren un aspecto novedoso por cuanto el visitante se situaba en el “corte irracional” y, por este motivo, se encontraba entre la imagen visual y la imagen sonora dependiendo de la dirección de su mirada: mirando desde el interior hacia la calle la imagen de la acera, los viandantes y demás quedaban enmarcados por los sonidos provenientes de la construcción del centro Pompidou que quedaba a su espalda; mirando en sentido opuesto, los sonidos de la calle se disociaban de la observación de la medianera que separaba el Pompidou del *building cut*.



Figura 3. Matta-Clark, *Conical Intersect* (1975)

En cuanto al conjunto, la serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT exhibe un “cronosigno” llamado “tiempo como serie” o “genesigno” (Deleuze, 1987, pp. 364-366): en este signo la sucesión de tiempos no implica una lógica de lo anterior y lo posterior, sino que ésta se produce mediante lo que cambia en el tiempo, lo que deviene, proceso por el que se transforma una sucesión empírica en una serie. En nuestro caso, es el corte central entendido como *gestalt* el que va cambiando en el tiempo y el que configura la lógica de la serie a partir de la sucesión de *building cuts* formada por *Splitting-Bingo-Conical Intersect*. Existe una “transformación topológica” del corte, de la que los *building cuts* serían momentos o instantes privilegiados de esa transformación: del corte vertical de *Splitting* se pasa al corte horizontal de *Bingo*, culminando en el corte oblicuo, resultante entre vertical y horizontal, en *Conical Intersect*. En el dibujo del proyecto no realizado para Houston se aprecia esa transformación topológica que Matta-Clark llevó a cabo de manera secuencial en la serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT. Cada uno de los cortes es una imagen-tiempo que se encadena a las otras dos formando una secuencia filmica cuyos intervalos no duran centésimas de segundo sino meses.

Pues que estando dentro de la propia obra, al ir pasando de uno a otro de los pisos recortados, la experiencia subvertía tu sentido normal de la gravedad. En realidad, cuando subías al último piso y te asomabas a la sección elíptica que se había recortado del suelo, estabas mirando a través de los fragmentos de un espacio normal de pisos, pero yo no había visto nunca nada parecido. Era... casi como si fuera una piscina. O sea, tenía una cualidad reflectante y una superficie..., pero la superficie era sólo la acumulación de imágenes de los espacios de más abajo. Había pasado por esa extraña inversión. La mayoría de nuestras experiencias de espacio profundo son realmente levantar los ojos a algo como puede ser una cúpula, o... Es casi imposible visualizar... Matta-Clark (Moure, 2002, pp. 267-268).

TIEMPO ESPACIAL

El territorio urbano se puede experimentar como un espacio físico que sirve de soporte a la inscripción de los signos materiales del tiempo. El lugar deviene escritura del paso del tiempo. Por ello, autores como Kevin Lynch (1975) han caracterizado las urbes como entramados temporales. Los asentamientos humanos presentan una urdimbre de tiempos y épocas lejanas entre sí, sincrónica en el espacio. Elementos urbanísticos con duraciones temporales heterogéneas confluyen en el presente arquitectónico de las urbes configurando un *collage* o imagen unitaria hecha de fragmentos de muy diversa procedencia. De este modo la ciudad se presenta como un producto de los procesos históricos en los que se ha visto envuelto un lugar y, por tanto, de un excelente método expositivo de la Historia. Y es que el pasado y la memoria asociada es indispensable para la formación de hábitos, rutinas y comportamientos que aporten familiaridad a sus habitantes: una ciudad absolutamente cambiante a cada instante sumiría en una experiencia caótica a sus habitantes. Siguiendo a Robert Smithson (Flam, 1996, p. 246) se puede afirmar que “el mundo es un museo” por cuanto nos presenta una historia fragmentaria y múltiple en cada uno de los rincones recorridos del espacio.

El arte contemporáneo está desarrollando obras de carácter histórico. Utilizan materiales del pasado olvidado para mostrar lo no escrito mediante el montaje de objetos yuxtapuestos. Hernández-Navarro (2012) ve en estas prácticas artísticas un encaje con las tesis históricas de Walter Benjamin. Los artistas materializan el pasado actualizándolo en el presente, usando materiales del pasado histórico en sus instalaciones, espacializando la historia, dando cuerpo al tiempo. Ponen en tensión la relación entre memoria e historia: memoria como lo desechado e informe, frente a la historia como relato oficial del pasado (Hernández-Navarro, 2012, pp. 17-32). A través del montaje de residuos históricos, los artistas reescriben la historia a partir de la memoria alojada en los objetos olvidados. Para Walter Benjamin el pasado sigue actuando en el presente (condicionando la vida de sus habitantes), lo que deja una idea de historia abierta al cambio en el presente; los artistas consiguen activar zonas del pasado olvidado y hacerlas visibles en el presente, tal como Benjamin pensaba que aparecía la historia, como sucesión de imágenes visuales o “imágenes dialécticas” (Hernández-Navarro, 2012, pp. 56-60). La “imagen dialéctica” surge como una imagen mental que sintetiza pasado y presente, a partir de objetos desechados por la sociedad, que, al ser combinados de manera yuxtapuesta, tal como hace el montaje cinematográfico, activan el pasado latente (Hernández-Navarro, 2012, pp. 59-60). La imagen dialéctica consigue detener el tiempo y aislar mentalmente el objeto que, descontextualizado, muestra las ideologías históricas insertas en él. Lo crucial del método de escritura histórica con imágenes dialécticas es desatar “una constelación de tiempos y significados” (Hernández-Navarro, 2012, p. 68) olvidados por la historia.

La serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT y su producción de “imágenes dialécticas”

Splitting, *Bingo* y *Conical Intersect* fueron realizados en viviendas abandonadas. Formaban parte del entramado temporal que, en forma de *collage*, configura la Historia de un territorio. Cada vivienda alterada expresaba su tiempo histórico y sus características productivas, por lo que funcionaban como yacimientos arqueológicos. Las viviendas acumulaban las memorias personales de sus residentes que, mediante los cortes, revelaban los estratos materiales (*story* en inglés significa “historia o relato” en una de sus acepciones; en otra se utiliza para nombrar “piso o altura de un edificio”, sinónimo de *floor: two-story building*). Las casas intervenidas por Matta-Clark se encontraban en estado de ruina considerándose escombros en estado latente, ya que era cuestión de tiempo que se demolieran para realizar diferentes proyectos urbanísticos. *Splitting*, *Bingo* y *Conical Intersect* deconstruían su objeto arquitectónico y proponía su presentación como un montaje yuxtapuesto de fragmentos arquitectónicos en forma de imágenes dialécticas, capaces de exhibir las historias ocultas y olvidadas de las edificaciones.

Splitting se llevó a cabo en una vivienda unifamiliar en el 322 de Humphrey Street en Englewood, Nueva Jersey (EE. UU), primavera de 1974. Propiedad de los galeristas de Matta-Clark, se encontraba abandonada debido al desalojo de sus moradores, debido a la inminente ejecución de un proyecto de remodelación del barrio (Gordon Matta-Clark, 1992, p. 194). Se trataba de un gueto negro que pasaba a convertirse en área comercial para los habitantes cercanos de clase media. La premura con la que abandonaron la vivienda quedó reflejada en los enseres que dejaron los inquilinos en su interior y que Matta-Clark confinó en el sótano de la vivienda (Matta-Clark, 1992, p. 207), y poder trabajar con las cualidades espaciales de la casa. El corte vertical que seccionaba la vivienda en dos mitades expresaba cierta instantaneidad, visto desde el exterior; era practicar un “hachazo” sobre la casa. La verticalidad del corte establece una relación con la idea del historiador Charles Péguy sobre la diferencia entre la historia y la memoria: para Péguy, la historia consiste en pasar longitudinalmente a lo largo de un acontecimiento, mientras que la memoria corresponde a insertarse dentro del acontecimiento en vertical y recorrerlo internamente (Deleuze, 1987, p. 138). *Splitting* expresaba la historia del lugar como la de una detención instantánea de la vida en el interior de la casa, rescatando del olvido el hecho de que allí había vivido una familia, y que, por asuntos económicos cesaron de repente su vida en ese lugar. *Splitting* (corte vertical e instantáneo) (fig. 4) actúa como una fotografía que recuerda ese proceso de desalojo violento, del antes y el después, representada por la separación de la casa en dos partes, una equilibrada y otra desequilibrada, delimitando una frontera artificial entre lo habitado y lo deshabitado. El corte revelaba los estratos sedimentados (Matta-Clark, 1992, p. 204) en el proceso de construcción y uso de la casa y que demostraban que la formación de un hogar es un proceso que implica el paso del tiempo. Desde el interior, el corte poseía dos dimensiones que reforzaban esta idea de salto o frontera temporal en la vivienda: la luz solar que entraba como filo cortante luminoso, y el flujo sonoro exterior que, al entrar por el corte, creaba un muro de sonido que insistía en la idea de separación entre una mitad y otra de la casa.

Splitting expresaba el contexto histórico en el que causas de especulación económica fuerzan a la expulsión de sus casas de sus residentes, con el consecuente trastorno y desequilibrio físico y psicológico (Lee, 2001, pp. 21-24).



Figura 4. Matta-Clark, *Splitting* (1974)

Bingo fue llevado a cabo en una casa de pueblo en el 349 de Erie Avenue en Niágara Falls, Nueva York (EE. UU), verano de 1974. Auspiciado por un programa artístico, el edificio abandonado fue prestado a Matta-Clark para que llevara a cabo su intervención, durante diez días previos a su demolición, consecuencia de una remodelación en la zona (Gordon Matta-Clark, 1992, p. 221). El corte horizontal consistió en retirar la fachada lateral, previamente seccionada en 9 partes iguales, dejando intacta únicamente la parte central de la misma. La retirada de la fachada dejaba al descubierto el interior y su compartimentación, funcionando como una “disección anatómica” (Diserens, 2010, p. 86) (fig. 5). Frente a la verticalidad del corte en *Splitting*, en *Bingo* destaca su horizontalidad longitudinal, paralelo a la línea del horizonte; implica una relación con la historia y menos con la memoria, siguiendo la idea de Péguy. *Bingo* ofrece una “vista panorámica” de las entrañas de una casa convencional; al recorrer con la mirada el interior, la sensación de secuencia de cualidad fílmica se impone: cada habitación corresponde a una escena o viñeta en la que se narra mediante imágenes la historia de una familia. Pero en toda historia siempre hay una parte opaca que no se llega a conocer: así, lo oculto está representado por la parte central de la fachada que no fue retirada. *Bingo* se encontraba cerca de un barrio, Love Canal, que en los años 50 la compañía química Hooker Company fue acumulando sustancias tóxicas (Love Canal, 2019); sus habitantes enfermaron en gran proporción de cáncer, provocado por dichas sustancias; el asunto fue ocultado a la opinión pública hasta que la presión social hizo que se abriera una investigación en 1978, declarando zona catastrófica y siendo desalojadas más de 200 familias. *Bingo* fue la aportación artística de Matta-Clark con el fin de destapar el asunto, de quitar la máscara que ocultaba la “desfachatez” de la empresa química de los vertidos y el gobierno, que trataron de encubrir un desastre contra la salud pública (Diserens, 2010, pp. 216-217). La disección anatómica a la casa relaciona las consecuencias internas que el entorno podía ocasionar en sus habitantes; la imagen exterior que ofrecía *Bingo*, a modo de resonancia magnética, hacía públicamente pensables las consecuencias de las prácticas de Hooker Company. El corte otorgaba una cualidad cavernosa, como caja de

resonancia, que amplificaba y modulaba los sonidos del exterior contaminado, proyectando de nuevo al exterior público las vibraciones que antes quedaban clausuradas en la intimidad. *Bingo* mostraba el desprecio por la ciudadanía de las autoridades, las cuales aumentaron las probabilidades de enfermar gravemente a su población, de la misma manera que a mayor número de cartones, más probabilidades se tiene de que toque el “bingo”.



Figura 5. Matta-Clark, *Bingo* (1974)

En otoño de 1975 Matta-Clark realizó *Conical Intersect*, en el 27-29 Rue Beaubourg de París, Francia. Dos edificios abandonados por un proceso de modernización del céntrico distrito de Les Halles, representado por la monumental construcción del Centro Georges Pompidou. Los edificios de *Conical Intersect* eran los últimos en pie situados enfrente del Centro Pompidou, conseguidos gracias a la Bienal de París para su intervención artística (Jenkins, 2011, p. 3). Un proyecto de remodelación urbana destruía el barrio, desalojando a los residentes de ese histórico distrito donde se encontraba el mercado de Les Halles, muy popular durante siglos; la excusa de las autoridades fue la mayor degradación de la vida, con más altos índices de criminalidad y dejadez en el mantenimiento de las infraestructuras del barrio. El proceso de remodelación duró años, con un solar del tamaño de varias manzanas que los parisinos bautizaron como *le grand trou* (el gran agujero), y que representaba el inmenso vacío que iba a dejar en el tejido social de los vecinos de la zona (Muir, 2014, pp. 22-23). El corte practicado por Matta-Clark en *Conical Intersect* tenía forma de cono orientado en diagonal hacia a la calle, con su vértice apuntando al Pompidou. Su forma recordaba a un telescopio (Lee, 2001, pp. 184-185) que dejaba ver las obras del Pompidou a través, cuya base en forma de círculo creaba un agujero de cuatro metros de diámetro en la fachada (fig. 6). El hueco circular es el símbolo convencional utilizado para representar un agujero, en este caso *le grand trou*, que simbolizaba la destrucción de una parte de la historia de París; Matta-Clark realizó un abatimiento frontal de ese agujero que quedó marcado en la memoria de los parisinos, al interior de los edificios que estaba interviniendo. La calle y sus ciudadanos podía ver encuadrado el principal motivo de esa destrucción, el emblemático Centro Pompidou, que, con sus dimensiones y formas

metálicas, recordaba a una futurista nave espacial o a una tela de araña monumental (Muir, 2014, p. 39). *Conical Intersect* funcionaba como condensador de una parte de la historia de París y una parte de la memoria colectiva de los parisinos. El aspecto sonoro de *Conical Intersect* mantiene una continuidad lógica con la construcción del Pompidou: los ruidos realizados para construir el centro son indiscernibles de los sonidos del efecto de deconstruir los edificios por Matta-Clark; existe continuidad de *raccord* sonoro en el que *Conical Intersect* es un altavoz de los sonidos del Pompidou pero de consecuencias inversas: construir el futuro centro Pompidou significa destruir el pasado del barrio de Les Halles.



Figura 6. Matta-Clark, *Conical Intersect* (1975)

El acto de pasar de un espacio a otro por medio de un corte produce cierta complejidad relacionada con la percepción de la profundidad. Probablemente me interesen más los aspectos de la estratificación que las vistas inesperadas que se generan con las extracciones; no la superficie, sino el filo delgado, la superficie cortada que revela el proceso autobiográfico de su realización. Hay una cierta complejidad que surge de tomar una situación completamente normal, convencional, aunque anónima, y redefinirla, trasladándola a lecturas solapadas y múltiples de condiciones pasadas y presentes. Matta-Clark (1992, p. 168).

MÁQUINAS DEL TIEMPO

Un urbanismo sensible a las necesidades de sus habitantes, requiere poder expresar de manera no traumática los cambios relevantes que las ciudades padecen a lo largo de su historia. Es la tesis de Kevin Lynch, el cual propone la creación de “mutoscopios” (Lynch, 1975, pp. 215-216) o dispositivos urbanos de visibilización del cambio urbano a escala humana. Para realizar estos dispositivos, Lynch argumenta que el cine, con sus métodos, técnicas y efectos puede ser el mejor medio para expresar temporalmente el pasado y futuro de un lugar, y llegar a convertirse en “emblema espacial del tiempo” (Lynch, 1975, p. 146). El cine, aplicado al diseño urbanístico, aceleraría o deceleraría la experiencia del tiempo, crearía ritmos en base a secuencias recurrentes y progresivas o intensificarían la presencia del cambio en el ambiente. Se trataría de configurar un “*collage* temporal” (Lynch, 1975, p. 196) o montaje secuencial de tiempos heterogéneos en el espacio

urbano, para conseguir resonancia entre lo nuevo y lo viejo, el pasado y el futuro a través del presente de un lugar. En definitiva, aplicar un tratamiento “paracinemático” (Collado, 2012) al espacio urbano para hacer perceptible el tiempo.

Desde el arte contemporáneo se trabaja en la línea de aportar nuevas formas de experimentar el tiempo, frente a la experiencia de un tiempo lineal cronométrico, hegemónico de las sociedades occidentales (Hernández-Navarro, 2008, p. 15). Los recursos cinematográficos son utilizados tanto en creaciones audiovisuales como en instalaciones e intervenciones artísticas por los artistas, para crear “heterocronías” (Hernández-Navarro, 2008), tiempo-otro diferente a la temporalidad cultural establecida, mediante el “extrañamiento de la actualidad” (VV. AA., 2016, p. 14), como resistencia al “presentismo”. Frente a la “irreversibilidad del tiempo” (Huysen, 2008, p. 35) cierto arte revaloriza la idea de “ruina”, como “palimpsesto” donde diferentes temporalidades históricas conviven (Huysen, 2008, p. 38), y que sirva de matriz para la construcción de futuros alternativos al presente sin porvenir contemporáneo. Así, el *collage*, el montaje, la utilización de fragmentos o la reducción de material conforman una serie de estrategias para crear “ruinas” contemporáneas. Se consigue así cortar el fluir inexorable del tiempo y hacerlo manipulable y pensable, un objeto de experiencia, convocando la idea de “explosivo-inmóvil” (Doane, 2008, p. 74): aquello que cambia drásticamente pero que es registrado y estabilizado; un “tiempo suspendido” (VV.AA. 2016, p. 9) que se hace casi asible con las manos, “denso, dilatado, en el que es posible habitar” (VV. AA., 2016, p. 21). En definitiva, se trata de desmontar el paso de tiempo para producir nuevas configuraciones de “tiempo cinemático” (Doane, 2012) en una suerte de “gramática de la temporalidad” (VV.AA., 2016, p. 9), que componga una unidad de pasados, presentes y futuros no lineales y combinados entre sí. Los cortes en el fluir continuo y lineal del tiempo, como recursos específicos de la técnica cinematográfica del montaje, convierten al cine en una “máquina del tiempo” (Doane, 2008, p. 83), creador de diferentes temporalidades ajenas al tiempo exterior a sí mismo, y que utiliza el concepto de “archivo” (Doane, 2008, p. 82) como lugar de localización de fragmentos del pasado que servirán para elaborar significaciones futuras o una “historia del futuro” (McLuhan, 1996, p. 86). El tratamiento “paracinemático” de las obras de arte consigue que “el ojo vea el tiempo como una infinidad de superficies o estructuras, o ambas combinadas” (Robert Smithson, en Shapiro, 2008, p. 100) de manera discreta, frente a la experiencia de un tiempo homogéneo indiferenciado, propia de la vida cotidiana. Se trata, por tanto, de ofrecer un “tiempo cualitativo” (Osborne, 2008, p. 247) basado en el ritmo y la textura de las recurrencias temporales y sus progresivas variaciones, como la sucesión de fotogramas separados por los intervalos, en el interior de una película. Son precisamente los intervalos los que permiten reestructurar el tiempo cinemático en el montaje fílmico a través del corte, pudiéndose componer secuencias que combinan tiempos y lugares diferentes en una unidad fílmica (Doane, 2012, p. 274). El intervalo entre fotogramas posibilita “abrir una brecha temporal” (Doane, 2012, p. 274) en el interior de la película y romper la continuidad espacio-temporal habitual, y establecer nuevas manipulaciones del tiempo gracias a sus vacíos, huecos, agujeros. El arte, entendido en su forma paracinemática, es capaz de producir tiempos diferentes, es una “máquina creadora de tiempos”.

Las obras de arte (pero también las obras científicas y las filosóficas, entre otras muchas cosas) son para Deleuze y Guattari “máquinas abstractas” (Deleuze y Guattari, 2002). De manera muy simplificada, una “maquina abstracta” se produce cuando entran en relación un material con una función, relación que la propia “máquina abstracta” se encarga de guiar: pilotaje o guía mediante el trazado de un plan o diagrama sobre un conjunto difuso de objetos y cosas físicas, que formarían un material que actúa como contenido, y otro conjunto de signos incorporales abstractos, que forman una función, una expresión. La relación o alianza se produce entre los elementos componentes con capacidad de extender o expandir sus cualidades hacia otros componentes heteróclitos. Así, una herramienta, un órgano corporal, un cuadro o una ópera serían los productos de diferentes “máquinas abstractas” que trazan la conjugación de materias físicas con significaciones: por ejemplo, la “máquina abstracta” cuya función sería de registro del paso del tiempo utilizaría diferentes combinaciones materiales para su propósito, desde la observación directa de la posición del sol con respecto a la línea de horizonte, la transformación estética de un paisaje fruto de los cambios climatológicos producidos en las diferentes estaciones, o el reloj, que a su vez, presenta conjuntos materiales e implicaciones muy diversas (reloj solar, reloj gravitacional, reloj de resorte o reloj atómico) (García Bacca, 1990, pp. 18-27) De esta manera, el universo sería un inmenso conjunto de máquinas abstractas o “mecanosfera” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 76), una máquina de máquinas.

La serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT y su producción de “viajes en el tiempo”

Los *building cuts* de Matta-Clark son “mutoscopios” artísticos paracinemáticos, en los que el tiempo es suspendido, extendido y entretejido, por la conjugación de pasados, presentes y futuros relativos; es conseguido por su condición de “máquinas abstractas” del tiempo, combinación material y signica de elementos capaces de funcionar juntos para producir diferentes temporalidades: en el tiempo real de la experiencia del visitante se sintetizaba un “tiempo sedimentado” propio del paso del tiempo, junto con un “tiempo nebulizado” causado por deconstrucción explosiva de los sedimentos del tiempo y la detención y extensión del presente. La serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT fueron “muy lentas demoliciones” (*very slow demolition* en comparación con *very slow motion*, cine reproducido a “cámara superlenta”), casi en estado de detención instantánea, capaces de capturar el momento en que una explosión se ha producido en un lugar, y que ya está causando destrozos, pero todavía mantiene su integridad; una “explosión-inmóvil” en la que el visitante podía desplazarse a diferente velocidad que la que el lugar tiene en su condición de explosión detenida: frente a la velocidad muy lenta del lugar alterado, una velocidad mayor del visitante en sus desplazamientos, que no obstante, era más lenta que la velocidad acostumbrada para desplazarse en condiciones habituales en una vivienda. En esa “explosión-inmóvil” se experimentaba el paso del tiempo histórico en forma de estratos visibles a través de los cortes, junto con una “nube de partículas” temporales fruto de la volatilización de las partes cortadas y extraídas, compuesta de pasados “desestratificados” (Deleuze y Guattari, 2002, p. 147), que flotan en el ambiente y que pueden ser percibidos simultáneamente y reconectados bajo lógicas temporales discontinuas.

En la máquina-*Splitting* el corte vertical parte en dos una vivienda, en la que una parte esta inclinada hacia abajo: por un lado, el sistema material “mitad con suelo inclinado-corte-mitad con suelo horizontal” expresa el paso entre pasado, presente y futuro; al caminar desde la parte horizontal hasta la inclinada a través del corte uno experimentaba que iba desde el pasado de la casa (su posición estable) hacia su futuro (posición inclinada, paso previo a su destrucción definitiva, la casa es vencida por las fuerzas gravitatorias y se “confunden” con la tierra); al contrario, pasar de la zona inclinada a la equilibrada implicaba un desplazamiento desde el futuro hasta el pasado, cruzando el corte vertical (presente) de la casa. Por otro lado, el hecho de subir por la escalera (seccionada a varias alturas) implicaba desplazarse hacia el futuro ya que el corte se ampliaba hasta formar un abismo que había que saltar en el piso superior, es decir, una mitad de la casa se iba separando cada vez más conforme se subía hasta arriba de la escalera; por el contrario, bajar la escalera era volver al pasado de la casa en tanto que volvía a estar más junta una mitad de la otra. El corte era un “portal dimensional” temporal, un umbral que permitía el “salto” y “remonte del tiempo”, desde el pasado al futuro y viceversa; colocarse en el umbral del corte era experimentar el presente, suspendido y dilatado que permitía atisbar el futuro y el pasado. Además de todas estas experiencias hápticas, óptica y visualmente también se experimentaba diferentes temporalidades: el corte como presente actual, permitía el paso de luz y sonido proveniente del exterior al interior, y desde el interior fuera de la casa; situado en el interior, ver la luz u oír los sonidos de fuentes exteriores implicaba estar viendo u oyendo el futuro, por cuanto el futuro de la casa es desintegrarse y fundirse con el entorno circundante, mientras que estar en el exterior viendo u oyendo cosas del interior involucraba percibir el pasado. Se formaba un muro de sonido y una pantalla de luz en mitad de la casa.

Bingo funciona como “máquina del tiempo” en tanto el corte horizontal, que elimina la fachada salvo la parte central, genera un presente (el propio corte), un pasado al situarse en el interior desde el exterior y un futuro al desplazarse desde el interior hacia afuera. Mirar y escuchar desde el exterior el interior del edificio era percibir los sonidos y las formas visuales del pasado en el presente, por cuanto la casa no era más que un residuo, un presente que existe de manera latente, por cuanto la demolición era inminente. Mirar y escuchar desde el interior los aledaños a la casa a través del corte, era percibir el futuro, ya que esa indiferenciación con el entorno era lo que se enfrentaba. El fragmento central era la parte del pasado que se confunde con el futuro y viceversa. Mientras que situarse justo en el corte y percibir las capas de la estructura implicaba la experiencia de un presente detenido y dilatado. Así como una tomografía es capaz de seccionar visualmente varias capas de un objeto en profundidad, y “entrar” o “salir” de él, *Bingo* era una tomografía del lugar que se encontraba detenida en la primera capa de profundidad; la lógica del corte horizontal admite pensar que la casa se hubiera ido cortando horizontalmente hacia adentro.

En *Conical Intersect* la función de generar temporalidades recaía en el corte diagonal en forma cónica, y que ponía en relación la calle y el centro Pompidou, configurando el sistema “calle-corte cónico-Pompidou”. El corte en las viviendas implicaba estar dentro del intervalo, en la actualidad presente, mientras que cualquier desplazamiento hacia

las inmediaciones de la calle significaba viajar hacia el pasado, hacia aquello que el progreso urbanístico estaba destruyendo y que iba a dejar de existir; asomarse al agujero circular de la fachada producía la vertiginosa sensación de caída, también virtual, a un tiempo pasado que ya nunca volverá. Sin embargo, subir hacia el hueco practicado en la azotea de *Conical Intersect* era dirigirse hacia el futuro, hacia el Pompidou, un nuevo tipo de espacio mediado por el tratamiento de la cultura como producto de consumo y rendimiento económico. Percibir las habitaciones fragmentadas desplegaba la sensación de “*collage* temporal”, de conjunción de tiempos diferentes que se proyectan en el presente como fotogramas en una pantalla. Desde el centro del corte, mirando alternativamente la calle y el Pompidou enmarcados por sendos “óculos” (Muir, 2014, p. 116) la impresión de un “plano-contraplano” fílmico adquiere relevancia, a modo de diálogo entre personajes que contrastan opiniones en un juego de encuadres opuestos; en este caso, la calle se opone al Pompidou, oposición entre una forma de entender la vida propia del pasado y una nueva forma de vida del futuro. Los transeúntes que pasaban por la calle Beaubourg y miraban a través del agujero cónico la parte en construcción del futuro centro Pompidou podían ver la materialización paracinemática de un “fundido a negro con cierre de iris”, un recurso utilizado en el cine, por el cual se da por terminada una secuencia mediante una pantalla negra con un agujero a través del cual se ve al protagonista, y que progresivamente se va empequeñeciendo hasta desaparecer, dejando la pantalla en negro (Koninsberg, 2004, p. 420): *Conical Intersect* es ese fundido a negro que da por finalizado el pasado y que da paso al futuro.

Pretendo enfrentarme a una casa activando el espacio que la rodea, de modo que los cambios internos también se conviertan en potentes imágenes externas, un proceso que va cobrando vida y plantea consecuencias radicalmente distintas en estas obras. Matta-Clark. (Moure, 2006, p. 142).

Es mi modelo de una máquina para viajar a través del tiempo. Advertirán ustedes que parece singularmente ambigua y que (...) presenta un extraño aspecto, como si fuese en cierto modo irreal (...). Dentro de poco (...) la máquina partirá. Se desvanecerá, se adentrará en el tiempo futuro, y desaparecerá. Mírenla a gusto (Wells, 1981, p. 18). / Me pareció tambalearme; tuve una sensación pesadillesca de caída (...). Un murmullo vertiginoso llenaba mis oídos, y una extraña, silenciosa confusión descendía sobre mi mente (...). Temo no poder transmitir las peculiares sensaciones del viaje a través del tiempo. Son sumamente desagradables. Se experimenta un sentimiento sumamente parecido al que se tiene en las montañas rusas zigzagueantes (¡un irresistible movimiento como si se precipitase uno de cabeza!) (Wells, 1981, pp. 35-36). / (...) ¡deslizándome como un vapor a través de los intersticios de las sustancias intermedias! Pero llegar a detenerme entrañaba el aplastamiento de mí mismo, molécula por molécula, contra lo que se hallase en mi ruta; significaba poner a mis átomos en tan íntimo contacto con los del obstáculo, que una profunda reacción química –tal vez una explosión de gran alcance– se produciría, lanzándome a mí y mi aparato fuera de todas las dimensiones posibles... en lo Desconocido (Wells, 1981, pp. 38-39). / El hecho es que, insensiblemente, la absoluta rareza de todo aquello, la débil sacudida y el bamboleo de la máquina, y sobre todo la sensación de caída prolongada, habían alterado por completo mis nervios (Wells, 1981, p. 39).

CONCLUSIONES

Los *building cuts* practicados en *Splitting*, *Bingo* y *Conical Intersect* por Matta-Clark animaban la arquitectura, dotaban de “volumen dinámico” a la arquitectura. Pero por “volumen” no hay que entender únicamente su acepción espacial, sino también aquella referida a la intensidad o energía acústica sonora, y a la que alude etimológicamente a “rollo manuscrito” u “objeto enrollado”. En sus cortes en edificios Matta-Clark ponía en juego esas tres acepciones o dimensiones del volumen en forma dinámica: experiencia háptica del espacio con fuerte carga de movimiento psicológico, experiencia auditiva del sonido que modulaba e insertaba diferentes fuentes de sonido exteriores e interiores con intensidades variables, experiencia visual de las cosas y objetos como signos legibles. Ese “volumen dinámico” conseguía una experiencia del lugar “desorientadora” y “desconcertante”, cuyos efectos se hacían sentir en una intensa experiencia del tiempo real, de los “misterios del tiempo”. En el interior de los cortes, el visitante se convertía en “viajero del tiempo” por cuanto los agujeros conjugados con los elementos arquitectónicos y el entorno circundante funcionaban a modo de “máquina del tiempo”, una máquina capaz de sintetizar tiempos diferentes (“sintetizador” de tiempos), de hacer aparecer vibraciones del pasado y del futuro relativo del lugar simultáneamente, y que el “viajero del tiempo” se encargaba de modular y seleccionar con las acciones perceptivas y desplazamientos de su cuerpo, a la manera de un “ecualizador del tiempo”: determinadas miradas, movimientos o audiciones implicaban situarse en el pasado, en el presente extendido o en el futuro, en interacción con los *building cuts*. De esta manera, la experiencia del tiempo real de las intervenciones artísticas se intensificaba por cuanto se disociaba en dos “pistas” (*tracks*) simultáneas: una del “tiempo sedimentado” propio de la acumulación lógica del pasado histórico en estratos, y otra del “tiempo nebulizado” en el que flotan pulverizadas partículas de tiempos heterogéneos (pasados, presentes y futuros) ordenadas aleatoriamente: el visitante, a través de sus percepciones materiales y sus interpretaciones significativas establecía relaciones entre ellas. El espacio era una “esponja de tiempo”, capaz de cargarse y descargarse alternativamente de temporalidades diversas del ambiente y darles una consistencia efímera, gracias a lo cual, por unos instantes, el visitante realizaba un acto de “videncia” del pasado y del futuro. Matta-Clark escribió con su serie SPLITTING-BINGO-CONICAL INTERSECT una “historia del futuro”: un futuro en el que el tema de adquirir derecho a habitar una vivienda (en alquiler o en propiedad) iba a ser “desconcertante” y “desorientador” para una gran parte de la población, generando vértigo y desequilibrio en un angustioso tiempo real extenso.

FUENTES REFERENCIALES

- Bouille de Vicente, L. (2019). Los “espacios cualesquiera” de Gordon Matta-Clark: *building cuts* bajo una óptica deleuziana (I). *ANIAY - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 0(4), 68-90.
doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2019.11041>

- Collado, E. (2012). *Paracinema: la desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2015). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas*. Valencia: Pre-Textos.
- Diserens, C. (1992). Los años de *Greene Street*. En Gordon Matta-Clark (p. 9-13). Valencia: Institut Valencià d'Art Modern.
- Diserens, C. (ed.). (2010). *Gordon Matta-Clark*. Londres: Phaidon.
- Doane, M. A. (2008). El instante y el archivo. En Hernández-Navarro. (comp.). *Heterocronías* (p. 57-94). Murcia: CENDEAC.
- Doane, M. A. (2012). *La emergencia del tiempo cinematográfico*. Murcia: CENDEAC.
- Fernández Mallo, A. (2018). *Teoría general de la basura*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Flam, J. (ed.). (1996). *Robert Smithson: The Collected Writings*. Berkeley: University of California Press.
- García Bacca, J. D. (1990). *Nueve grandes filósofos y sus temas*. Barcelona: Anthropos.
- Gordon Matta-Clark. (1992). Valencia: Institut Valencià d'Art Modern.
- Hernández-Navarro, M. A. (2012). *Materializar el pasado*. Murcia: Micromegas.
- Hernández-Navarro, M. A. (comp.). (2008). *Heterocronías*. Murcia: CENDEAC.
- Huyssen, A. (2008). La nostalgia por las ruinas. En Hernández-Navarro. (comp.). *Heterocronías* (p. 35-56). Murcia: CENDEAC.
- Jenkins, B. (2011). *Gordon Matta-Clark: Conical Intersect*. Londres: Afterall.
- Koninsberg, I. (2004). *Diccionario técnico de cine*. Madrid: Akal.
- Kubler, G. (1975). *La Configuración del Tiempo*. Madrid: Alberto Corazón.
- Lee, P. M. (2001). *Object to be destroyed*. Cambridge: The MIT Press.
- Lynch, K. (1975). *De qué tiempo es este lugar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moure, G. (ed.). (2006). *Gordon Matta-Clark*. Barcelona: Polígrafa.
- Muir, P. (2014). *Gordon Matta-Clark's Conical Intersect*. Farnham: Ashgate.
- Osborne, P. (2008). Recepción distraída: tiempo, arte y tecnología. En Hernández-Navarro. (comp.). *Heterocronías* (p. 239-251). Murcia: CENDEAC.

Shapiro, G. (2008). El tiempo y sus superficies: postperiodización. En Hernández-Navarro. (comp.). *Heterocronías* (p. 95-128). Murcia: CENDEAC.

VV. AA. (2016). *Contratiempos. Gramáticas de la temporalidad en el arte reciente*. Murcia: CENDEAC.

Wells, H. G. (1981). *La máquina del tiempo*. Barcelona: Bruguera.

Love Canal. (2019, 18 de Diciembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 10:57, enero 2, 2020, desde

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Love_Canal&oldid=931423284