Voisins du Zero: Hermafroditismo y Velocidad

En una conocida revista española de medicina llamada MD solían aparecer artículos relacionando el arte con diversas anomalías: el alargamiento de las figuras del Greco se debía a una distorsión producida por estrabismo; las pinturas negras de Goya, a un envenenamiento progresivo con blanco de plomo; los flamígeros colores de Van-Gogh, a un caso particular de esquizofrenia. Tal vez por ésta, y otras razones, terminé asociando luego a Duchamp (MD) con un pintoresco tío mío, doctor en medicina, a quien le llegaban estas revistas en los años 60. Conexión que logró escenificar uno de mis sueños en donde Duchamp aparecía camuflado con el tío en cuestión como si fuera un miembro más de la familia.

El sueño consiste en una reunión familiar en medio de una habitación cuya atmósfera, por lo que alcanzaba a verse a través de una ventana francesa, podía corresponder a Paris o a Buenos Aires. En un cinematográfico blanco y negro, el efecto de luces y de sombras contrastadas reproducía un saturado ambiente masculino -entre Bogart y Gardel- característico de las primeras películas de detectives. Lo que sucedía, simplemente, era estar todos allí sin pronunciar palabra recortados en contraluz sobre el resplandor de la ventana mientras un río crecía torrencialmente allá abajo arrastrando escombros a lo largo de la calle. Al poco tiempo, en un efecto de acetato a punto de quemarse, la imagen adquiría una coloración rojiza disolviéndose gradualmente en el rostro de Marcel quien terminaba con el cabello teñido de un rojo oxidado, entre minio y ladrillo, tal y como uno de sus “solteros” o, porqué no, como un Adán cosmopolita en traje de dos piezas a punto de incendiarse.

Esta referencia a un universo netamente masculino recuerda también el tipo de utilería que encontramos en los almacenes de artículos para caballeros: cigarros, pipas, naipes, dados, licoreras, mesas de juego forradas en paño verde, ruletas, fichas, tableros de ajedrez… Algunos de los elementos utilizados ampliamente en la imaginería cubista -junto con instrumentos y partituras musicales- de modo recurrente y enigmático.

click to enlarge



Figura 1
Marcel
Duchamp, *Monte
Carlo Bond*, 1924.

Aparte del ajedrez, presencia obsesiva en la vida de Duchamp, la única obra suya relacionada con este tipo de juegos, más específicamente con la ruleta, es la que se conoce como el *Monte Carlo Bond* (Fig. 1), obra fechada en noviembre 1 de 1924 al año siguiente de dejar "definitivamente inacabado" el *Gran Vidrio* (1915-1923), su obra mayor. Año que marca también su legendario y supuesto retiro del arte hacia las regiones mas enrarecidas y abstractas del ajedrez.

El *Monte Carlo Bond* u *Obligación para la Ruleta de Monte Carlo* se define como un "readymade rectificado e imitado", una litografía que reproduce un documento verdadero, un bono emitido en 30 ejemplares numerados con un valor de 500 francos cada uno. Los bonos, obligaciones comerciales para cancelar

una cierta suma en una fecha definida y con un determinado interés, fueron rediseñados y emitidos por Duchamp con el propósito de conseguir fondos para experimentar un sistema matemático en el juego del *Trente-et-Quarante*; una *martingala*[1] que le permitiría ganar "lenta pero seguramente" con el propósito de "quebrar el banco de Monte Carlo" obligando a la ruleta, un juego de azar, a comportarse como un ajedrez.

Sobre la litografía, pegada directamente sobre la figura radiante y circular de una ruleta, vemos una curiosa fotografía de Duchamp con el cabello y el rostro cubiertos de espuma. En la parte inferior del documento sobre el diagrama de la mesa de la ruleta, dos firmas: bajo el rombo negro, como Presidente del Consejo de Administración, Rrose Sélavy (alter ego femenino de Duchamp); bajo el rombo rojo, como simple administrador, el mismo Marcel. Impresa sobre el fondo, repetida 150 veces en tinta verde, un juego de palabras de la cosecha caprichosa de Rrose Sélavy: *moustiques domestiques demistock (mosquitos domésticos semi-stock)*.

Pero veamos primero cómo algunos autores describen la imagen:

David Joselit: "una litografía que incluye un retrato de Duchamp por Man Ray transformado por medio de espuma de afeitar en una figura quimérica semejante tal vez a un fauno o un demonio (…) Marcel, como Rrose, travestido en un hiper-masculino demonio o fauno." [2]

Dalia Judovitz: "un auto-retrato de su cabeza cubierta de espuma de afeitar con su cabello estirado hacia arriba en forma de cuernos, desestabiliza aún más la autoridad de este documento financiero."[3]

Calvin Tomkins: "Una fotografía de la cabeza de Duchamp por Man Ray –el rostro cubierto con espuma de afeitar y el cabello enjabonado en forma de dos diabólicos cuernos."[4]

Peter Read: “una litografía coloreada representando la superficie de una mesa de ruleta con una fotografía de la cabeza de Duchamp cubierta con espuma de afeitar, y el cabello estirado como los cuernos de un fauno o un demonio, pegado a la rueda de una ruleta la cual forma un círculo, sin duda parecido al halo que a los ojos de Henri-Pierre Roché Duchamp siempre llevaba. Cortada (decapitada) de una fotografía más grande tomada por Man Ray, la cabeza de Duchamp se parece a aquella de Juan Bautista presentada en una bandeja con sus erectos cuernos de espuma listos para ser afeitados; el macho, a un mismo tiempo, víctima de Salomé y de Dalila –una poderosa recurrencia al simbolismo desgarrado.”[5]

Juan Antonio Ramírez: “El elemento visual más notable de los bonos impresos por Duchamp es su propia efigie, semejando a un fauno (ejecutado con espuma de afeitar) sobre el fondo de una rueda de ruleta. Una manera de agregar una historia humana a un mecanismo, un modo de añadirle sexualidad; aquí nuevamente el sátiro-soltero atrapado en su circularidad masturbatoria, pretende obtener las ganancias esperadas después de cada una de las ‘manipulaciones’ del croupier [A. Schwarz, citando a Freud: ‘La pasión por el juego es equivalente a la antigua compulsión por masturbarse.’] Pero tal vez haya aquí algo más, una alegoría del artista y sus afortunadas recompensas por azar.”[6]

click to enlarge



Figura 2
Giambologna,
Mercurio,1576.



Figura 3
Aviso publicitario



Figura 4
Aviso publicitario de Patek Philippe

En estas y en otras descripciones el consenso general supone que la cabeza enjabonada de Duchamp se asemeja a la de un fauno o una figura diabólica. Sin embargo, mirada más de cerca, la formas espumantes modeladas sobre la cabeza no corresponden realmente a los cuernos tradicionales de uno u otro; su forma, en cambio, evoca poderosamente uno de los atributos principales del dios mensajero de la antigüedad clásica, Mercurio (Fig. 2). Curvadas aerodinámicamente hacia atrás, estas formas coinciden con la forma de su casco alado conocido como *petasus*, tal y como puede verse en el bronce de Giambologna del siglo XVI, en lugar de los cuernos erectos y relativamente cortos que caracterizan generalmente a demonios y faunos.

¿No es curioso que en las diferentes lecturas el rostro de Duchamp se interprete repetidamente como un ser necesariamente provisto de cuernos? Atributo que, aparte de la 'diabólica' operación artístico-financiera que recuerda el *Cheque Tzanck* de 1919[7], estaría tal vez sugerido por una cierta contaminación mitológica ocasionada por la presencia simultánea de la barba, ya que de este modo aluden fácilmente a imágenes lúbricas a través de la historia del arte. Los cuernos, en suma, procederían de las barbas.[8]

Iconográficamente, el dios romano Mercurio -o Hermes como era conocido en la Grecia antigua- resulta pertinente con respecto al documento financiero emitido por Duchamp. Conocido por su astucia, recursividad y veloz eficacia, Mercurio era el dios romano de comerciantes, viajeros y pastores, así como el patrono de artistas, ladrones, impostores y toda clase de gentes deshonestas.[9] Derivado de la raiz latina para mercancia, *a mercibus*, el nombre de Mercurio está contenido en el término 'mercantil'. Además de su casco alado, Mercurio estaba provisto de sandalias igualmente con alas llamadas *talaria*, un *caduceo* o vara con serpientes enroscadas y una bolsa como símbolo de sus poderes comerciales.[10] Atributos intensamente asociados, de un modo u otro, con la conducta de Duchamp resumida en su mismo anagrama: el *marchand du sel*, el *mercader de sal*. Conducta acentuada a partir de ésta época (1924), cuando junto a su renovada pasión por el ajedrez emprendió una serie de negocios y especulaciones artístico-financieras. Actitud que podría ilustrarse con el emblema comercial de la *Rueda Voladora* (Fig. 3); una rueda con alas, idéntica en esencia al collage sobre la ruleta. Síntesis popular, si se quiere, de una buena parte de la iconografía duchampiana.

Por consiguiente, la imagen de Duchamp no sólo conserva una afinidad iconográfica con respecto al dios antiguo sino que también se relaciona conceptualmente con las actividades que

rodean la *Obligación de Monte Carlo*. Más aún, su investidura puede leerse a un nivel con profundas implicaciones personales (como se verá en este ensayo) puesto que lo que vemos en este montaje es un Mercurio o un Hermes con barba, como aparece dibujado en algunas ánforas griegas. Un Mercurio algo inusual puesto que la historia del arte posterior lo muestra generalmente imberbe, casi femenino.[(11)] Ambigüedad subrayada por el hecho de que las barbas son de espuma de afeitar (como un adolescente al espejo conjurando fantasías de virilidad) (Fig. 4) indicando simultáneamente la ausencia de barba después de la afeitada y la aparición de una barba falsa en lugar de una real.

Los experimentos y obsesiones capilares de Duchamp y las consecuentes negociaciones psicológicas entre varias identidades comienzan casualmente en 1919, en Buenos Aires, cuando se hace rasurar la cabeza como parte de un tratamiento para evitar la caída del cabello. Lo que le confiere un aspecto más bien marginal en el amplio sentido de la palabra, ya sea como iniciado en alguna secta -¿el ajedrez?[(12)]-, como convaleciente -sus amigos lo encuentran excesivamente delgado- o simplemente como un delincuente[(13)].

También, a su regreso a Paris a mediados de 1919, en un gesto que anticipa claramente la creación de su pseudónimo femenino Rrose Sélavy, realiza el conocido readymade de la Mona Lisa (*L.H.O.O.Q.*) agregándole un bigote y una mefistofélica chivera. Mientras que en 1921, después de los aromáticos despliegues transexuales de Rrose Sélavy presentándose como *Belle Haleine, Eau de Voilette* sobre la etiqueta alterada de un fúnebre frasco de perfume *Rigaud*[(14)](Fig. 5), se hace afeitar sobre el cráneo una tonsura en forma de cometa con la cola proyectada hacia delante.(Fig. 6)

Tres años más tarde, inmediatamente después del autoretrato de Monte Carlo -en *Ciné Sketch*, un divertimento teatral de

Picabia y René Clair- Duchamp reaparece haciendo de Adán en un cuadro vivo a partir de una pintura de Cranach, (Fig. 7)luciendo, en significativa contraparte a la equívoca barba de espuma, una evidente barba postiza, reloj y pubis afeitado. Ciertamente, no la última 'afeitada' en su obra.

click to enlarge

- 

  Figura 5
  Rrose Sélavy, 1921. Foto Man Ray

- 

  Figura 6
  Marcel
  Duchamp, 1921.

- 

  Figura 7

Adán y Eva. Marcel Duchamp y Bronja Perlmutter. Paris, 1924.

####PAGES####

2

En lugar de los diabólicos cuernos, lo cual inclina de algún modo las interpretaciones hacia la naturaleza de la operación monetaria, el peinado con alas sugiere una interpretación diferente sobre todo si tenemos en cuenta que el hermético Mercurio aparece con el cabello y la barba cubiertos de espuma. Material evanescente, índice de alguna actividad, la espuma es un compuesto de burbujas producidas por un movimiento insistente de batido incorporando aire a un líquido dotado de una cierta densidad (en este caso jabón). Sustancia cargada de múltiples evocaciones sexuales y poéticas. Tal y como lo revela su etimología, ya que espuma, en griego, es *Aphros*, de donde proviene Afrodita (o Venus) la diosa nacida de la "espuma del mar".[15] Lo que nos suministra una clave importante para descifrar la identidad[16] del insólito retrato a partir de la siguiente ecuación: Hermes + Afrodita = Hermafrodita.[17]

click to enlarge



Figura 8
Ruleta europea



Figura 9
Marcel Duchamp, *Roto-relieve*, 1935



Figura 10
Durero, *Adán y Eva, 1504*



Figura 11
Hermanos
Limbourg, *Tentación y Caida, antes de* 1414



Figura 12
Testigos Oculistas,
detalle (el ojo derecho al centro) y
ruleta con cero verde

Esta mezcla andrógina vendría a ser entonces la 'corrección' mitológica obtenida por la conjunción entre la capacidad comunicativa mercurial ejemplificada en el movimiento de la ruleta,(Fig. 8) y la perfección del acierto potencial en la figura de la apuesta[18] representada indirectamente en los atributos de Venus (amor, belleza y pasión sexual), de dos entidades humanas en conflicto: Rrose Sélavy, la viuda que aparece firmando bajo el rombo negro[19], y Marcel Duchamp, el soltero inveterado que firma simplemente como "Administrador" bajo el rojo ancestral[20].
La estructura de esta *Obligación* nos muestra claramente la duplicidad involucrada en los nombres y los colores que corresponden a cada uno de los rombos, así como la eventual convergencia en la figura central del hermafrodita como tercer elemento. En cada giro de la rueda, el rojo y el negro pierden, por velocidad, su identidad específica fundiéndose en lo que – en términos de Duchamp – podríamos llamar un *gris de verticalité*: "…a medida que todos los ejes desaparecen en gris de verticalidad, el frente y la espalda, el reverso y el anverso adoptan una significación circular…"[21]

Análogamente, la ruleta no sólo continúa en otro formato, en otro nivel topológico, la especulación inter-dimensional atribuida a su *Rueda de Bicicleta* de 1913[22] y la experimentación perceptual de sus dispositivos ópticos relacionados con los *Testigos Oculistas* en la región inferior del*Gran Vidrio*, sino que incorpora la indeterminación del azar característica del juego de ruleta como un elemento necesario. De este modo, relativiza la dualidad narcisista en la historia del*Vidrio* con un tercer elemento: el andrógino. Opción a la pareja incompleta de una viuda fresca (*Fresh Widow*) y un soltero indomable.

Refiriéndose al principio general del efecto ilusorio de sus espirales giratorias, Duchamp escribió: "Sólo tengo que utilizar dos circunferencias -excéntricas- y hacerlas girar sobre un tercer centro." (Fig. 9)

Para visualizar el efecto simbólico de esta curiosa disolvencia, basta imaginar un desplazamiento del punto de vista frontal sobre una imagen arquetípica, digamos la xilografía del *Adán y Eva* (Fig. 10) de Durero. Si en lugar de mirarla de frente nos ubicamos arriba como quien observa la escena a vuelo de pájaro, en perspectiva de ruleta, podemos darnos cuenta que el eje vertical, la bisagra natural representada por el árbol, así como Adán y Eva (Marcel/Rrose; rojo/negro) se han transformado en tres puntos alineados sobre un plano. Ahora, si imaginamos el Paraíso circular como en algunas representaciones antiguas(Fig. 11) y hacemos girar velozmente a nuestros primeros padres (re-péres: referencias) alrededor del punto central, habrá un momento en que la posición tradicional, Adán a la izquierda Eva a la derecha, desaparece. Ya no podemos llamarlos izquierda y derecha de algo puesto que se encuentran simultáneamente -como en la *Diligencia Innumerable* de Pawlowski[23] – en todos los lugares al tiempo. La diferencia, mientras dura la ubicuidad de la velocidad instantánea ha sido, por así decirlo, reconciliada. Velocidad y movimiento, factores estratégicos de primer orden

en las situaciones de emergencia sicológica a lo largo de la vida de Duchamp[24] .

Su obsesión con la síntesis de los contrarios[25] se manifiesta también en el montaje de la cabeza con relación al círculo de la ruleta que, en el fondo, cuestión de perspectiva, no es otra cosa que una diana o un target.(Fig. 12)La coincidencia del ojo derecho con el centro de la rueda ("Físicamente – el ojo es el sentido de la perspectiva"[26]), anula, en principio, la distancia entre el observador y su objetivo, entre el *self* y el mundo, ya que estructuralmente el sistema de la perspectiva consiste en la identidad recíproca entre el *punto de vista* y el *punto de fuga*. Al superponer el ojo derecho con el centro de la ruleta, Duchamp convoca no sólo su intención de acertar en la predicción en que consiste la apuesta, sino que ilustra puntualmente el principio unitario de la conciliación[27].

Jarry, a propósito del insólito idioma de *Bosse-de-Nage* su personaje en *Opiniones y Proezas del Doctor Faustroll* que sólo decía "HA HA", se refiere a la fórmula del principio de identidad: "A Thing is Itself". "Pronunciadas suficientemente rápido, hasta que las letras se confundan, son la idea de unidad", así como "pronunciadas lentamente, son la idea de la dualidad, del eco, de la distancia, de la simetría, del tamaño y de la duración, de los dos principios de lo bueno y lo malo."[28]

Por otro lado, la diferencia, digamos relacional, entre el *Gran Vidrio* y el *Bono de Monte Carlo*, estaría en que en el primero la separación es externa (solteros buscando pareja) mientras que en el segundo es interna (la incorporación de Rrose Sélavy por 'infusión' hermafrodita) proyectando la diana, el objetivo, sobre sí mismo.

De ahí que la estrategia de la imagen enjabonada, la

fotografía que identifica el *Monte Carlo Bond*, se inscriba en el juego preciso de las identidades ofrecidas como forma de escape, o compensación renovada, a un artista claramente agobiado por su intensa inmersión a lo largo de los últimos ocho años en las complejidades y contradicciones del drama en que consiste el*Gran Vidrio*: La Novia arriba[29] , los Solteros abajo, y la dificultad de concertar esas dos dimensiones a partir de uno de los últimos dispositivos en proceso, el de los *Testigos Oculistas*. Aparato óptico cuyo propósito no es otro que ayudar a superar el umbral de un horizonte prácticamente insalvable entre Novia y Solteros, en cuanto deja en suspenso el acto de consumación[30]. Por algo Duchamp dejó en ese punto "definitivamente inacabado" el*Gran Vidrio*; como queda indicado en el adverbio final del nombre completo de su obra central: *La Novia puesta al desnudo por sus Solteros, aún*.

Literalmente, entonces, el *Monte Carlo Bond* sería el lazo de unión, el 'bond' entre entidades atávicas opuestas representadas por los colores tradicionales de la ruleta. Dualidad ejemplarmente fragmentada en 37 números diseminados en el vértigo oracular de la ruleta[31] anulando ópticamente, por "indiferencia", la separación abismal en un paraíso andrógino instantáneo.

Por los años cincuenta, hablando de la relación entre el ajedrez y la ruleta, Duchamp le dice a Arturo Schwarz que ambos juegos involucran "una lucha entre dos seres humanos" los cuales intenta reconciliar "haciendo de la ruleta un juego más cerebral y del ajedrez más un juego de azar". Y en 1968, último año de su vida, en una conversación con Lanier Graham, puntualiza: "El símbolo es universal. El Andrógino está por encima de la filosofía. Si uno se ha convertido en el Andrógino la filosofía ya no es necesaria."[32]

####PAGES####

3

Pero detrás de las rápidas alas y la ingrávida espuma está siempre el mar. Un mar indicado en varios lugares: 1. La misma localidad de Monte Carlo, 2. en la naturaleza de la espuma de afeitar transformada en *Aphros*, “espuma de mar”, y 3. oculta en el insistente trabalenguas *moustiques domestiques demi-stock* repetido 150 veces en tinta verde[33] como un slogan de ‘seguridad’ sobre el fondo de la *Obligación*. Frase casi idéntica a *Nous livrons à domicile /des moustiques domestiques /[demi-stock]*[34] . La cual aparece completa, tres años más tarde, en uno de los discos utilizados para *Anemic Cinema*[35] : ON DEMANDE DES MOUSTIQUES DOMESTIQUES [DEMI-STOCK] POUR LA CURE D’AZOTE SUR LA CÔTE D’AZUR.

Esa “cure d’azote sur la Côte d’Azur”, agregada posteriormente, la encontramos también camuflada en el dorso de la *Obligación* en uno de los estatutos:

Art. 1er. -La Société a pour object:
1º L’explotation de la roulette de Monte-Carlo dans les conditions ci-après.
2º L’explotation du Trente et Quarante et autres mines de la Côte d’Azur sur délibération du Conseil d’Administration.[36]

click to enlarge



Figura 13
Duchamp.
Disco de Anemic Cinema, 1927.

El disco de *Anemic Cinema* (Fig. 13)vendría a ser un collage verbal entre el lema impreso sobre el fondo del Bono y *la Côte d'Azur* nombrada en los estatutos, transformada fonéticamente en la *Cure d'Azote* (traducido generalmente como "cura de nitrógeno") introduciendo en este juego de palabras el término*Azoth* cuyo significado trasciende la simple oxigenación estival, mediterránea.

Referencia que nos lleva necesariamente a la alquimia (fondo metafórico, junto con la ciencia moderna y la psicología, abundante en la exégesis Duchampiana) en donde se habla de tres substancias simbólicas básicas: mercurio, azufre, y sal; las cuales se complementan con una cuarta, el misterioso principio vital llamado *Azoth*. Este "fuego secreto" o *primus agens*, "algunos lo ven como electricidad; otros como magnetismo. Los trascendentalistas se refieren a él como la luz astral." Isaac Myer lo llama "el aire primigenio", "las Aguas o el Caótico Mar Cristalino"[37]. Misterioso ingrediente cuya virtud principal consiste en mantener unida la totalidad de la materia física representada en estas tres substancias. Y es esta virtud unificante la que ha hecho que algunos la identifiquen con el "amor incondicional". Especie de pegante genérico cuya poderosa y sutil naturaleza permanece por fuera de todo escrutinio.

Existen algunos documentos que permiten suponer que por la época de la *Obligación de Monte Carlo* Duchamp estaba pasando por un momento particularmente crítico. Y aunque su naturaleza reservada encubra estratégicamente, como siempre, los detalles, hacia el final de su vida, en los sesentas, escribe: "Desde 1923 me considero a mí mismo como un artista 'défroqué'."[38] "De ahí que, después de 1923, -según Jean Clair- vino un tiempo de desilusión y apatía. Duchamp défroqué. Duchamp desocupado. Duchamp el jugador de ajedrez."[39]

Katherine Dreier, uno de sus mecenas, consideraba

maternalmente que la atmósfera psicológica de un casino de juegos era nociva “para una persona tan sensible como Marcel”. Y Breton: “‘¿Cómo es posible que un hombre tan inteligente -el hombre más original del siglo según Breton- pueda dedicar su tiempo y energía a semejantes trivialidades?’ Buscando una explicación, Breton sólo pudo concluir que todo se debía a algún oculto malestar -lo que él había descrito a Jacques Doucet como el ‘desesperado’ estado mental de Duchamp”.[(40)]No obstante, en la primavera de 1924, antes de su experimento en Monte Carlo, Duchamp le escribe al mismo Doucet después de haber estado un mes en la Riviera durante un torneo de ajedrez: “El clima me sienta perfectamente, me encantaría vivir acá.”[(41)]

¿Terapia? ¿’Oxigenación’ en Monte Carlo? Tal vez el aire encapsulado en la espuma sea de la misma naturaleza que el *Air de Paris*; su readymade de comienzos de 1920. Originalmente una ampolleta de vidrio llena de suero fisiológico que Marcel hace vaciar en una farmacia parisina sellándola luego para ofrecerla de regalo a los Arensberg a su regreso a New York, traduciendo así los 50cc de aire de Paris en “suero psicológico”. Todo esto, el mismo año en que ‘nace’ Rrose Sélavy.

click to enlarge



Figura 14
Rrose
Sélavy, Belle Haleine, Eau de Voilette, 1921.



Figura 15
Cellini,
Perseoy and Medusa, 1545-54

Después de su primera manifestación detentando el copyright de*Fresh Widow* (French Window), una ventana francesa condenada en su visibilidad por vidrios cubiertos de brillante cuero negro, Rrose Sélavy se presenta en imagen sobre el nombre y la etiqueta de *Un Air Embaumé* (Fig. 14)-originalmente un perfume de *Rigaud*– rebautizándolo como *Belle Haleine, Eau de Voilette*. Otro suero psicológico, si se quiere, aunque un tanto lúgubre a juzgar por el estuche: un pequeño féretro en el cual se desliza la imagen del riguroso y concentrado travesti.

Identidad problemática que presagia el retrato espumante, anticipadamente triunfal, de Monte Carlo y que nos permite suponer de qué se trata en el fondo esta "explotación del Treinta y Cuarenta y otras minas de la Costa Azul bajo deliberación del Consejo de Administración". Es decir, bajo deliberación de sus dos únicos miembros. Lo que Duchamp llamó en otras ocasiones "un pequeño juego entre *Je* et *Moi*".

Y a propósito de dualidades, el retrato mercurial, como toda medalla, debe poseer otra cara. La imagen opuesta -a mi modo de ver- no es la bella y radiante cabeza decapitada de Juan el Bautista o la del narcotizado Holofernes, como algunos sugieren, sino la que reposa aterrada por su mismo reflejo sobre el escudo de Perseo: La Medusa, "potencia de la noche y de la muerte" que petrifica a aquel que la mira. Un verdadero

mal de ojo; un mal de ‘Voilette’.

¿Porqué la Medusa? Por Perseo: “Mercurial, aéreo, Perseo es único en poder conjurar la gravedad de las cosas, la opacidad del caos, el entumecimiento del mundo pesado de Saturno… ahí donde el espíritu, demasiado atado a la tierra, se fija en el espanto de su petrificación.”[42] Porque Perseo, como Mercurio, lleva en su casco y en los tobillos las mismas veloces y etéreas alas [43] . Y también, porque en el eje del árbol aquel la serpiente se enrosca como en un Caduceo, símbolo de la medicina [MD] y del poder transformador. Indispensable atributo de Mercurio en donde los dos animales opuestos, el ave y la serpiente, determinan el sentido y la polaridad del proceso: la serpiente como energía material asociada a la espiral ascendente y el ave como forma espiritual, liberada. Relación ilustrada didácticamente en el momento preciso en que Perseo, la cabeza cubierta con el casco alado, exhibe la cabeza cercenada de Medusa sosteniéndola simétrica, espéjicamente, de su enredada cabellera de serpientes.[44](Fig.15)

Por eso no resulta demasiado atrevido suponer que el reverso del autoretrato circular de Monte Carlo – su correspondiente imagen negativa – sea la efectiva imagen de la Medusa pintada por Caravaggio sobre un escudo real a finales del XVI [45] . Pintura para la cual, según dicen, utilizó su propio rostro gesticulando espantosamente ante un espejo. Lo que nos permite proponer, en este punto, la siguiente relación iconográfica: (Figs. 16, 17 & 18)

click to enlarge



Figura 16
Caravaggio,
Medusa, c.1597



Figura 17
el Azoth. Unión de los
3 elementos: mercurio, azufre y sal



Figura 18
Marcel Duchamp, *Air de Paris*, 1920

En esta secuencia, la ‘petrificación’, la detención o apatía resentida por Duchamp en el período que sigue al *Gran Vidrio* necesitaría una cierta corriente de aire (*courant d’air)* que redima anímicamente sus facultades como ‘respirador’: “Me

gusta vivir, respirar, más que trabajar (…) si usted quiere, mi arte podría consistir en vivir: cada segundo, cada respiración es una obra que no se inscribe en ningún lugar, la cual no es ni visual ni cerebral. Una especie de euforia constante."[46] En esta particular circunstancia, la naturaleza y el secreto del elemento eufórico constante no podría encontrarse en la habitual 'nutrición' cultural, es decir, en su re-inscripción a la actividad artística y social, sino en las propiedades atemporales de un escenario simbólico esencial: El mar, y el azar. Las cristalinas, caóticas aguas - efectivamente, una *cure d'azote sur la Côte d'Azur*. Lugar de inmersión y bautizo en donde el agregado femenino (Afrodita/Rrose) establezca su complicidad mítica natural. Elemento ante el cual la razón y la lógica con toda su ardua intencionalidad se ve obligado a negociar entre los respectivos dominios metafóricos del masculino y combativo ajedrez y la caprichosa indeterminación del azar en la ruleta.

El suero, la burbuja de vidrio con su etéreo aire de Paris no vendría a ser entonces otra cosa que un 'azoth' necesario, un orden sensible encarnado libremente en ese alter-ego con nombre de rosa, de flor imbuida en la energía de eros. De ahí que podamos imaginar gráficamente cómo la asfixiante Medusa de Caravaggio incorpora la refulgente virtud del azoth como pócima totalizante. Resultado que puede apreciarse plenamente en el 'camafeo' de Monte Carlo con la cabeza espumante incrustada en el aura solar de la ruleta.

click to enlarge

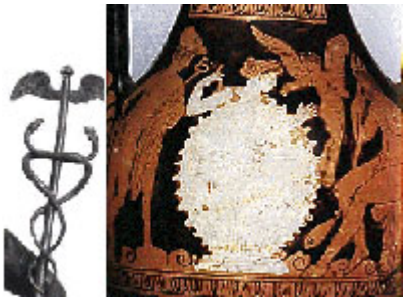


Figura 19

Nacimiento de
Venus con Hermes/Mercurio
(con un caduceo) y Poseidón.

¿La *Obligación* de un posible?, de un nuevo nacimiento de un *Je* y un *Moi* unificados como perla en su concha a partir del *Chaotic 'gambling' Sea* de Monte Carlo. En todo caso, una martingala secreta, inconsciente, arrojando su apuesta sobre el target moroso de una auto-regeneración imperiosa. Curioso sistema de juego en el cual Duchamp, sin embargo, "nunca gana ni pierde"[47] , en natural condescendencia con aquel punto central, indiferente, del "et-qui-libre"[48]hermafrodita.

Por otra parte, la figura sintética del *Bond*, el instrumento subyacente a todo el proceso terapéutico, no sería otro que el Caduceo (MD!), (Fig. 19) la vara alada con sus dos serpientes retorcidas simétricamente. Objeto asociado – vía Tiresias – con la alternancia sexual masculino/femenino y con el don oracular de la profecía. Su historia, como se verá, resulta a todas luces pertinente:

> Conocido profeta de Tebas, dicen que Tiresias encontró en su juventud un par de serpientes copulando, y que al golpearlas con una vara intentando separarlas se encontró repentinamente transformado en mujer. Siete años más tarde volvió a encontrar dos serpientes en lo mismo recuperando su sexo original al golpearlas de nuevo. Mientras fue mujer, Tiresias estuvo casado, de ahí que en versión de algunos poetas antíguos, Júpiter y Juno decidieran resolver su disputa acerca de cuál de los sexos obtenía más placer, consultando a Tiresias, quien dijo que el placer de la mujer era diez veces superior al del hombre. Juno, quien sostenía lo contrario, resolvió castigar a Tiresias privándolo de la vista mientras que Júpiter, en compensación benevolente, le otorgó el don de la profecía así como el de vivir siete veces más que el resto de los hombres.[49]

Vedi Tiresia che mutò sembiante
Quando di maschio femmina divienne,
Cangiandosi le membra tutte quante;
E prima, poi, ribatter li convenne
Il due serpenti avvolti, con la verga,
Che riavesse le maschili penne.”
(Dante, *La Divina Comedia*. Inferno, Canto 20:40)

(…)

En tiempos más recientes, en 1944, Poulenc adaptó musicalmente la pieza de Apollinaire*Les Mamelles de Tiresias* (Las Tetas de Tiresias) escrita en 1903. Ambas versiones se apartan del original de manera significativa y burlesca transponiendo en términos domésticos la alternancia hermafrodita del enceguecido vidente. A saber, el problema de un descenso en la tasa de natalidad del pueblo francés gracias a la emancipación feminista de Thérèse/Tirésias, carencia compensada por su esposo quien parió 40.000 niños en un solo día… En todo caso, Poulenc decidió transladar la acción de la pieza de Apollinaire de Zanzibar, una isla sobre la costa este de Africa, a Zanzibar, supuesta población sobre la Riviera francesa en algún lugar entre Niza y Monte Carlo. Todo porque adoraba Monte Carlo y porque “fue allí donde Apollinaire pasó los primeros 15 años de su vida”, agregando además que era un lugar “suficientemente tropical para un parisino como yo.”[(50)]

Finalmente, Duchamp no logró convertirse en un adicto del juego de ruleta sumergiéndose en cambio, por el resto de sus días, en el sofisticado laberinto *infra-leve* de las posibilidades estratégicas del ajedrez. Con relación a Monte Carlo, sintetiza su aventura diciendo: “Los artistas a través de la historia son como jugadores en Monte Carlo, en la ciega lotería algunos resultan escogidos mientras que otros terminan arruinados… todo sucede de acuerdo al azar. Los artistas que logran hacerse notar durante su vida son excelentes vendedores lo cual no garantiza para nada la inmortalidad de su obra.” Es

más, la posteridad es una terrible ramera que engaña a algunos mientras reintegra a otros, reservándose el derecho de cambiar de opinión cada 50 años.”

Pero tal vez la clave para trascender históricamente sin tener que someterse al mero azar tenga que ver con lo que dice el slogan comercial de una página web: “con Caduceo usted no es un número, usted es un individuo!”. [(51)] En otras palabras, uno tiene que pronunciar*Zanzibar! Zanzibar!* lo suficientemente rápido, “hasta que las letras terminen confundidas”.

Notes

Footnote Return 1. “La Martingala es un sistema muy simple y antiguo para recuperar pérdidas incrementando progresivamente las apuestas. Se basa en la probabilidad de perder *infinidad* de veces de seguido y se aplica usualmente a apuestas de igual cantidad.” <http://ildado.com/roulette_rules.html>

Footnote Return 2. David Joselit, *Infinite Regress: Marcel Duchamp, 1910-1941.* Cambridge, Mass: MIT Press, 1998.

Footnote Return 3. Dalia Judovitz, *Unpacking Duchamp: art in transit*. Berkeley: University of California Press, 1995.

Footnote Return 4. Calvin Tomkins, *Duchamp: a biography*. New York: H. Holt, 1996.

Footnote Return 5. Peter Read, “The Tzank Check and Related Works by Marcel Duchamp”, *Marcel Duchamp Artist of the Century*, edited by Rudolph Kuenzli and Francis M. Naumann. Cambridge, Mass: MIT Press, 1989.

Footnote Return 6. Juan Antonio Ramírez, *Duchamp, Love and Death, Even*. London: Reaktion Books Ltd, 1993.

Footnote Return 7. Cheque elaborado en su totalidad por Duchamp imitando un cheque real girado sobre *The Teeth's Loan & Trust Company, Consolidated*, un banco inventado, con el cual pagó a su dentista Daniel Tzanck la suma de $115 dólares.

Footnote Return 8. La atribución de cuernos a un autoretrato de Duchamp deja suponer una improbable dimensión dionisíaca derivada, tal vez, del juego de palabras involucrado en su seudónimo Rrose Sélavy (*Eros, c'est la vie*), dado que el erotismo que impregna su obra es más elaborado y mental que vitalista, como sucedería con Picasso cuya capacidad creativa se identifica fácilmente con la figura del minotauro o el sátiro.

Footnote Return 9. Para "todo sobre Mercurio" ver: http://www.hermograph.com/science/mercury.htm Consultar el vínculo acerca del dios Mercurio para su historia, simbolismo y leyendas; en particular su "Work History". Para sus actividades como ladrón, ver la entrada *Mercurius*, en John Lemprière, *Classical Dictionary*. (1788) London: Routledge & Kegan Paul, 1984, p. 373-374.

Footnote Return 10. Para antiguas representaciones de Mercurio con sus diversos atributos ver Gregory R. Crane (ed.) The Perseus Project, http://www.perseus.tufts.edu August, 2002. Referencias a Mercurio en Greek and Roman Materials: 109. Boston 98.1135 en donde puede verse en una moneda de plata exhibiendo su *petasus* alado y su*caduceo*; 122. Boston 98.676 donde aparece Mercurio con su bolsa.

Footnote Return 11. Para imágenes de Mercurio con barbas, ver Gregory R. Crane (ed.) The Perseus Project (lugar citado). Referencias a Hermes en Greek and Roman Materials: 28. Louvre G192; 68. Toledo 1956.70.http://www.perseus.tufts.edu

Footnote Return 12. Desde Buenos Aires escribe a Walter Arensberg: "Juego ajedrez todo el tiempo. Me he inscrito a un club local en el que hay muy buenos jugadores agrupados de acuerdo a su rango. Todavía no he sido honrado con un grado. (…) Juego día y noche y nada en el mundo me interesa más que encontrar la jugada correcta… Cada vez estoy menos interesado en pintura. Todo a mi alrededor adopta la forma del Rey o la Reina y el mundo exterior sólo me interesa en cuanto se traduce en posiciones de ganancia o pérdida."

Footnote Return 13. En 1923, en *Wanted*, obra inmediatamente anterior a las *Obligaciones de Monte Carlo*, se personifica como tal en un afiche de recompensa.

Footnote Return 14. Originalmente, *Un Air Embaumé*. Un bálsamo, un perfume; un aire 'embalsamado', también.

Footnote Return 15. Según Hesíodo, Afrodita nació cuando Urano (padre de los dioses) fue castrado por Cronos, su hijo. En su caída al océano los genitales produjeron espuma. De *aphros*, la "espuma de mar", surgió entonces Afrodita, siendo luego arrastrada por el mar hasta la isla de Chipre o Cythera, la paradisíaca isla de la conocida pintura de Watteau.

Footnote Return 16. Esta interpretación, más que un intento de recuperación del sentido (consciente o inconsciente) en el autor, es un acto de reconstrucción en el intérprete; una proyección de analogías sobre un juego propuesto en donde "el

público, el intérprete, hace la obra".

Footnote Return 17. No en cuanto hijo de Hermes y Afrodita (como aparece registrado mitológicamente, siendo originalmente un hombre que luego se transforma en hermafrodita al fundirse en mágico abrazo con la ninfa Salmacis), sino como la mezcla simbólica de ambos. Para la historia de *Hermaphroditus*, ver Lamprière, p.227.

Footnote Return 18. Duchamp a Picabia, en carta de 1924: "Es más, el problema consiste en encontrar la figura negra y roja para oponerle a la ruleta (…) Y yo creo haber encontrado una buena figura. Como ves, no he dejado de ser pintor, ahora dibujo sobre el azar." DDS p. 269.

Footnote Return 19. Tal y como apareció por primera vez en 1920, detentando el copyright de *Fresh Widow*: una ventana francesa pintada de verde 'mentolado' cuyos vidrios han sido suplantados por cuero negro, los que debían brillarse cotidianamente 'como si fueran zapatos', según instrucciones de Duchamp.

Footnote Return 20. "Adán: ser rojo. Algunos escritores (…) asignan a la palabra *adam* la doble significación de 'tierra roja', agregándole a la noción del orígen material del hombre una connotación del color de la tierra de la cual fue formado." www.newadvent.org/cathen/01129a.htm

Footnote Return 21. "…à mesure que tous les axes disparaissent en gris de verticalité la face et le dos, le revers et l'avers prennent une signification circulaire. "*Comparación Algebraica* (de la *Caja Verde* de 1914). DDS, pg. 45. Tercera nota perteneciente al *Prefacio* y a la *Advertencia*, notas seminales en los escritos de Duchamp.

Footnote Return 22. En, Ulf Linde. *Cycle, La roue de bicyclette*. *Marcel Duchamp, Abécédaire*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1977.
Y también, inscribiéndose en la secuencia de su cronología giratoria: Molino de Café, Molino de Chocolate, Hélice (la declaración a Léger y a Brancusi a finales de 1912 en el 4º Salón de la Locomoción Aérea: 'La pintura se acabó. Quién lo haría mejor que esta hélice?'), Rueda de Bicicleta, Rotative Plaque Verre, Discos con Espirales, ruleta de la Obligación de Monte Carlo, Puerta doble del 11 de la rue Larrey (resumida de algún modo en la puerta de la Galería*Gradiva* de 1937), Roto-relieves, etc.

Footnote Return 23. Capitulo del *Viaje al País de la Cuarta Dimensión*, novela científica de Gastón de Pawlowski publicada por primera vez en 1910, la cual, según declaraciones de Duchamp, tuvo mucho que ver con ciertas nociones especulativas aplicadas sobre todo al *Gran Vidrio*. El libro de Jean Clair, *Marcel Duchamp ou le Grand Fictif*. Paris: Editions Galilée, 1975, desarrolla in extenso esta referencia.

Footnote Return 24. Baste citar el período más veloz, y tal vez el más significativo, del desarrollo de Duchamp (1912) comenzando por el *Desnudo bajando una escalera y El Rey y la Reina atravesados por desnudos veloces* (con sus variantes) hasta *Aeroplano*, en donde el factor velocidad es fundamental para enfrentar el estatismo 'petrificado' de ciertos referentes atávicos.

Footnote Return 25. En *The Spirit Mercurius* Jung dice: "Verdaderamente, Mercurio consiste en los extremos más opuestos; por una parte es indudablemente afin a la divinidad, por el otro, se encuentra en las cloacas." Y en *Psychologie et Alchimie*, Hermes/Mercurio "es el ser hermafrodita primordial

que se divide para formar la pareja clásica hermano-hermana, uniéndose luego en la *conjunctio* para reaparecer finalmente bajo la forma radiante de la *Lumen Novum*, del Lapis.” El hermafrodita es también “el Adán filosófico, aún con su costilla…”

Footnote Return 26. “Physiquement -L’œil est le sens de la perspective. DDS, p. 123.

Footnote Return 27. “Le jeu du tonneau est une très belle scuplture d’adresse.” DDS, p.37. “El juego de rana es una bella escultura de destreza.” Juego bastante popular en donde se trata de embocar aros metálicos en figuras de ranas -o sapos- dispuestos sobre una caja con agujeros numerados.

Footnote Return 28. Alfred Jarry, *Selected Works of Alfred Jarry*, editado por Roger Shattuck & Simon Watson Taylor, London: Jonathan Cape, 1965, p. 228-229.

Footnote Return 29. Lo que hace pensar en la Novia como un avatar de Afrodita; originalmente una antígua diosa asiática similar a la Ishtar mesopotámica y la diosa Sirio-Palestina Astarté. Y obviamente, la Virgen; según sus palabras refiriéndose al Gran Vidrio, una “apoteosis de la virginidad”.

Footnote Return 30. Lo que vino a cumplirse casualmente más tarde, cuando Novia y Solteros -al estilo estruendoso de Jarry- rompían literalmente el vidrio en medio de una accidental copulación mientras se transladaban, un panel encima del otro, en camión, desde el museo de Brooklyn donde fue exhibido intacto por primera y última vez, hasta Connecticut.

Footnote Return 31. 18 negros y 18 rojos, más un cero verde en la

ruleta europea, ya que en la americana se utiliza el doble cero.

Footnote Return 32. Lennier Graham. *Duchamp & Androginy: The Concept and its Context. Tout-Fait,* vol.2, Issue 4 (January 2002) Articles <http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/articles/graham/graham1.html>.

Footnote Return 33. El color del cero. Único oasis -junto con el paño de la mesa- flanqueado por un 26 negro y un 32 rojo [VOISINS DU ZERO!, vecinos del cero, en argot de ruleta] en una versión numérica de aquella escena indeleble en el imaginario de Occidente.

Footnote Return 34. Duchamp, Marcel. *Notas* (póstumas) #s 227, 234, 249 y 279.

Footnote Return 35. Película de 7′ realizada en 1926 con la ayuda de Man Ray y Marc Allégret, en donde discos con juegos de palabras de Rrose Sélavy escritos en espiral, alternan con patrones abstractos de *Discos Portando Espirales*(realizados años atrás) girando hipnóticamente de adentro a afuera.

Footnote Return 36. DDS. *Sur l'Obligation Monte-Carlo*, p.268.

Footnote Return 37. www.volcano.net/~azoth/newpage1.htm y http://azothgallery.com/index.htm

Footnote Return 38. El sacerdote que cuelga sus hábitos. Por un lado, en el sentido de Laforgue: "La idea de libertad debería ser la de vivir sin ningún hábito (…) toda una existencia sin ningún acto generado o influenciado por hábito alguno. Cada

acto un acto en sí mismo.” *Revue Anarchiste*, 1893. Pero también, porqué no, como una incapacidad específica: “L’impossibilité du faire (du fer).” Juego de palabras con el que Duchamp definió alguna vez el ‘genio’. Algo entre la imposibilidad de hacer (la incapacidad de continuar una actividad preestablecida) y la dureza o rigidez del hierro; lo que en español ofrece una precisión complementaria, la imposibilidad del yerro, del error. Es decir, una cierta infalibilidad intuitiva.

Footnote Return 39. En Jean Clair. *Duchamp at the Turn of the Century*. *Tout-Fait*, vol. 1, Issue 3 (December 2000) News <http://www.toutfait.com/issues/issue_3/News/clair/clair.html> . leemos: “En dos apreciaciones, al menos, aparte de este manuscrito, Duchamp explicará su estado como ‘défroqué.’ La primera, en 1959, a G. H. Hamilton, ‘Es cierto que tengo mucho de Cartesiano défroqué –porque me he contentado con el así llamado placer de utilizar el cartesianismo como forma lógica de pensar, muy cercana al pensamiento matemático.” (Entrevista con la BBC, en Londres, septiembre 14-22, 1959.) (…) Por segunda vez, en 1966, le confiaba al crítico Pierre Cabanne: ‘Hace ya cuarenta años que no toco un pincel o un lápiz, verdaderamente he estado défroqué en el sentido religioso del término…’ (*Entrevista con Pierre Cabanne*, “Je suis un défroqué” in *Arts-Loisirs*, Paris, no. 35, May 25 -31, 1966, p. 16-17.)

Footnote Return 40. Ambas referencias en Tomkins, p.261.

Footnote Return 41. Tomkins, p. 259.

Footnote Return 42. Clair, Jean. *Méduse*. Paris: Éditions Gallimard, 1989. p.93.

Footnote Return 43. Para la historia de Perseo ver Lemprière, p.464-466. Es interesante anotar que fue precisamente Mercurio quien le dió a Perseo las sandalias aladas antes de que éste se embarcara en su aventura en pos de la Medusa. El casco alado, que garantiza invisibilidad, fue ofrecido en cambio por Plutón.

Footnote Return 44. "El *Perseo* es un emblema de triunfo. Perseo levanta la cabeza decapitada de la Medusa, la horrenda gorgona cuya mirada convierte a quienes mira en piedra, agarrándola de su cabellera de serpientes. El ingenio del héroe –evitando su mirada petrificante al utilizar su escudo metálico para reflejar su mirada- le permitió vencer lo que parece haber sido una amenaza invencible para la civilización." En Sarah Blake McHam, "Public Sculpture in Renaissance Florence", *Looking at Italian Renaissance Sculpture*, ed. Sarah Blake McHam. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1998, p.169.

Footnote Return 45. Para un resumen de la historia y la interpretación de esta pintura ver la entrada en el catálogo de la exposición escrito por Flavio Caroli, *L'Anima e il volto*. *Ritratto e fisiognomica da Leonardo a Bacon*. Milan: Electa, 1988, p.182-183.

Footnote Return 46. Cabanne, Pierre. *Dialogues with Marcel Duchamp*. *The Documents of 20th-Century Art*. New York: Viking Press, 1976. p.72.

Footnote Return 47. Duchamp escribe a Picabia desde Monte Carlo: "es de una monotonía deliciosa sin la menor emoción." Y a Doucet: "Estoy comenzando a jugar y la lentitud del progreso ya sea para más o para menos es un test de paciencia. Me

mantengo en la igualdad, marcando el paso de una manera inquietante por la dicha paciencia. Pero en fin, hacer eso u otra cosa… No estoy arruinado ni tampoco soy millonario y no seré nunca lo uno ni lo otro.” DDS, p.269-270.

Y como resume Lebel: “El considera su martingala infalible en este respecto, pero también admite que si uno persevera lo suficiente podría esperar ganar una suma igual a la que ganaría un empleado que trabajase en su oficina tantas horas como el jugador en el casino.” Lebel, Robert. *Marcel Duchamp*. Paris: Le Dossiers Belfond, 1985, p.102.

Footnote Return 48. Juego de palabras de Duchamp entre *equilibre* y *et qui libre?* (quién es libre?).

Footnote Return 49. Lemprière, p.635.

Footnote Return 50. Max Harrison, *Poulenc, Les Mamelles de Tiresias. Le Bal Masqué*.(CD brochure) Saito Kinen Orchestra, Seiji Osawa (456 504-2 Philips).

Footnote Return 51. www.caduceus.co.uk

Fig. 1, 5-7 ©2003 Succession Marcel Duchamp, ARS, N.Y./ADAGP, Paris. All rights reserved.