



CUEVAS, 1957

**Texto:**  
*Christian Perazzone*

## CUEVAS

*Christian Perazzone*

Cuando la humanidad no sólo no ha avanzado hacia el dominio de la libertad y de la erudición, sino que ha retrocedido en la guerra, las opresiones, el holocausto, Antonio Padrón obligado por la trágica experiencia de la Guerra Civil y de la dictadura, indaga en lo más íntimo de su personalidad para llegar al convencimiento de la existencia de una paradoja en el proyecto intelectual y de vida que se propone. El mito es ya conocimiento y el conocimiento recae en mitología, y como tal, el Universo también se encuentra en el entorno más próximo, delante de la puerta de casa de uno. Ese proyecto personal se convierte en la tesis central de su trabajo artístico.

Los eventos de su existencia le darán la razón cuando se encuentre en su camino intelectual y artístico, tanto por casualidad como por curiosidad propia, con el hallazgo de la Cueva Pintada. Paralelamente al descubrimiento y el estudio de la Cueva Pintada de Gáldar, aparece, en la pintura de Padrón, la personificación del mundo aborigen, revelado en dos proyectos estéticos distintos - el figurativo y el abstracto- que aquí, en esta obra tardía e inacabada, se tropiezan.

En su proyecto de mimesis, los años durante los cuales el artista se sumerge en el hallazgo de los elementos de una civilización olvidada, ejecuta una serie de trabajos plásticos, de pinturas y sobre todo una multitud de dibujos, en los que ambiciona recrear la atmósfera del mundo de los antiguos canarios del Agaldar; también trabaja en tres

dimensiones, esculpiendo las figuras míticas de los ídolos y los artefactos útiles a la vida cotidiana. Representa de manera imaginaria y poética, con una presente carga anímica, la vida cotidiana de los canarios guanartemeses. Se apropia de la figura del ídolo más reconocible, el personaje femenino, utilizando su forma simple, con el rostro dibujado de manera equilibrada, un largo cuello, sentado con las piernas cruzadas, para situarlo en un medio natural de la cueva rodeado de una serie de elementos como los molinos de piedra, las cerámicas, las queseras, en actitudes reconocible de la organización social. El ídolo se transforma en ser humano de la mano del pintor para encarnar un mundo perdido que el artista desea encontrar y enseñarlo.

Paralelamente, Padrón desarrolla, a partir del conjunto de cuevas del espectacular yacimiento arqueológico del Cenobio de Valerón, una técnica abstracta. Se trata de despojar el paisaje (la imagen) de la pared del Cenobio, con sus huecos, de todas referencias miméticas, para quedarse solo con el trazo y la compartimentación en espacios de colores. Esta propuesta dará pies a un desarrollo apasionante de la abstracción en la obra de Antonio Padrón, que aunque quiso destruir sus resultados, han quedado obras maestras expuestas en el museo. Esta estética confirma la atracción del artista por las propuestas contemporáneas de vocación internacional y que resultaban de la herencia del automatismo surrealista. Fundado sobre los mismos criterios y los mismos impulsos que la "abstracción lírica" de tendencia norteamericana, Padrón ha sabido privilegiar la libertad del gesto y la primacía de la materia, como elemento expresivo de la pintura, utilizando en una misma obra el óleo en una multiplicidad de pastas, empastes, glasis y la conjunción del color con escayola o arena.

Los mitos quieren narrar, nombrar, contar el origen y por tanto explicar, es decir, y en definitiva, controlar y dominar, tal y como se hace explícito con el paso de la narración a la racionalización. Su proceso de erudición, es también un proyecto de desencantamiento del mundo que lo rodea, y que se revela como un proceso de progresiva racionalización a través del conocimiento y la investigación de la civilización de los Antiguos Canarios como un mito revelador.

Christian Perazzone