

Fragmentos de una conversación

3 de Noviembre de 2005. Vitoria-Gasteiz
Fito Rodríguez Bornaetxea

Fito Rodríguez —Es significativo que lo primero que hiciste fue con la cámara de juguete *Fisher Price*, utilizándola en un principio con una cierta fascinación por el objeto, más que por la imagen en movimiento.

Txuspo Poyo —En realidad, la relación que tenía no era solamente con el juguete de la cámara, también lo era con las cintas de música (soporte de grabación), con las casetes, que era el único contacto que teníamos con la música; ni siquiera eran los conciertos en directo. Sí que existía la fascinación por la máquina, pero lo verdaderamente fascinante era cómo en una cinta de casete en la que habías escuchado siempre música, en una banda magnética, también se podía ver imagen ¡Eso era fascinante!

F. R. —Lo del soporte es interesante, pero lo significativo es el tránsito que va desde ese soporte “primitivo” hacia otros profesionales, hasta llegar a la imagen de síntesis. Hasta que tú mismo, a través de tu inmersión en las posibilidades tecnológicas, controlas cada una de las fases. Se puede decir que hay una subida de grado en tu implicación con la imagen.

T. P. —Yo creo que esa es la parte tecnológica, que en este caso es como la parte “manual” para poder acceder a completar el proceso. En el comienzo, con las piezas que realicé utilizando películas trenzadas, surgió el concepto de edición, luego la primera pieza de vídeo que hice fue un documental sobre dibujos animados, pero realmente lo que me parecía interesante de los dibujos animados era la provocación psíquica y social que producen, y que vuelve a surgir otra vez en mi última animación, *Hostile Environments*, 2005: El uso de la tecnología reduce todo a un martillo y a un clavo que son la esencia de dos aspectos que me interesaban especialmente, como son el dibujo animado y la mecánica.

F. R.—Tú mismo has trazado un hilo que va desde el documental sobre *Cartoon* a tu propio *Cartoon* en 3D. Primero como análisis sociocultural hasta llegar al “control total” sobre el producto en *Hostile Environments*.

T. P. —Sí, es interesante porque es un proceso. *La Fisher Price-Pixel Vision* es una cámara de niños, creo que esto funcionó como una relación muy directa. Por otro lado, significaba hablar de algo por lo cual hemos sido impactados, como son los dibujos animados (*Cartoons*). Yo estoy influenciado más por la cultura americana que por otro tipo de cultura ya que es la que he (hemos) estado mamando desde pequeños, a través de la Televisión, no sólo dibujos animados, sino telefilms, etc...

La *Pixel Vision* es un juguete de los años ochenta. Esta cámara ha permitido realizar obras con muchas dosis de intimidad. La calidad de imagen tiene muy poca definición, lo que dota a los contenidos de una gran expresividad plástica. A su vez, el acceso inmediato a lo que te rodea forma parte del inventario doméstico personal.

F. R. —Hablemos sobre las obras de film entrelazado. En tus obras (o cuadros) de “tejidos” de imágenes veo cierto desequilibrio. Por un lado, están los tejidos de films, esas obras realizadas con película entrelazada que componen una red abstracta, y por otro lado, están los que componen una sola imagen a partir del trenzado de dos fotos iguales. Uno y su opuesto. Parecen contradictorios.

T. P. —Creo que una lleva a la otra. Por un lado estaba la idea de collage –cortar y pegar-, pero por otro lado está la idea de la edición, próxima a la idea de montaje de Eisenstein, creando una narración. En este caso la narración es este tejido abstracto, que genera la idea de secuencia. Fragmentar piezas, o sea, coger una película, cortarla, es casi irreverente, cortarla en pedazos, volver a unirla... podemos pensar en los *cut up* de William Burroughs con la literatura... Pero lo que me gustaba de la idea de secuencia era utilizar fragmentos abstractos a partir de los cuales, y una vez dentro de la obra, podías reconocer la secuencia. Me gustaba esa narración que había dentro de la abstracción ¿Qué ocurre con las imágenes tejidas que conforman una fotografía? Es como sacar un frame o un fotograma de la película, y mantener la misma estructura: cortarla, pero mantener la imagen...

Con el soporte digital surge el píxel: la información se daba por cuadraditos. En aquel momento me parecía interesante por la ampliación que producía la *Fisher Price*, que parecía un mosaico y ese mosaico se creaba, no por piezas una pegada a la otra, sino porque una oculta a la otra. Como en estas piezas de films tejidos.

F. R. — *Herrorismo* es una pieza muy concreta. Se diría que es una instalación “condensada”.

T. P. — *Herrorismo* precisa no sólo de la imagen, sino que necesita el objeto que la produce, que en este caso es el proyector y que de alguna manera tiene que ver con la idea de ausencia. Psíquicamente tenemos esas dos imágenes unidas: imagen y proyector. Esto ahora ha cambiado, con la presencia silenciosa del proyector de vídeo, pero nosotros tenemos la idea del proyector desde los Super-8 al *CinExin*, etc. Tenemos todavía una asociación con los mecanismos y un miedo a la pérdida del objeto. Yo creo que *Herrorismo*, de alguna manera habla de eso, de la pérdida, del impacto psíquico: el león de la Metro tiene que ver con nuestra infancia y si de alguna manera tenemos que resumir el cine lo resumimos con la iconografía cinematográfica del león de la Metro, pero podría ser otro.

El mecanismo del género cinematográfico también me parece interesante y lo estaba ya utilizando en las películas trenzadas y en las fotos sobre tipografías utilizadas en los comienzos y finales de las películas que están cargadas de simbología, como si fuera un código. Tiene que ver con nuestra mitología: la idea de la montaña, de la diosa o de Orión, de las estrellas, o incluso “Universal” que es antecedente de “lo global”. Elementos universales que aparecen en el comienzo de la proyección. Y luego la idea del “Fin”, ese *The end* en el que la tipografía resumía el tipo de film que habíamos visto: si era dramática, si era de amor, si era bélica...

F. R. — *Herrorismo* en este sentido es como un obra “sobre el cine desde el cine”.

T. P. — Yo la conectaría con las piezas de cortes de película, con las tipografías cinematográficas y a la vez con la idea de la mecánica de las cosas obsoletas, algo que también tiene la *Fisher Price* pero a nivel conceptual. Y que podría ser ahora el martillo en *Hostile Enviroments*.

El martillo no es sólo una herramienta: sabemos que ha tenido presencia como elemento ideológico muy fuerte, y a su vez ha sido un elemento de construcción y de destrucción...

F. R. — En *Hostile Environments* hay otros temas, hay misterio debajo del piso de madera, hay mucha tensión... Por otro lado, hay cierta similitud entre lo que pasa debajo de la madera y lo que pasa en los agujeros del billar de *Eight Full Kane*.

T. P. — Verdaderamente es como nuestro subconsciente. Lo que me gustaba de *Eight Full Kane* era partir del juego de billar como un juego popular, que está en todos los bares y a continuación construir toda una trama alrededor de la mesa. A través del reflejo de las bolas sabíamos lo que ocurría alrededor. Esto sucedía en la superficie, pero luego, había otra lectura que era “en vertical”, que era la del tapete y lo que ocurría dentro, la gente que vivía dentro, debajo del tapete. Una trama “oculta”.

F. R. — Encuentro en este vídeo algo que también se da en *MHT*. Por supuesto, en ambos casos hay una cita a una película muy concreta, pero también en los dos resulta interesante cómo el tema del vídeo busca, o por lo menos abre una vía, a partir del misterio que encierra ciertos pasajes de esa película. Así, en *Eight Full Kane* sería la bola de Ciudadano Kane, y en *MHT*, por su parte, la historia de los monos y el monolito de *2001: Odisea en el espacio ...* Me ha parecido que es desde ese misterio desde donde parten estos vídeos, ¿es así?

T. P. — En *MHT* todo parte del libro de Arthur Clark, publicado al mismo tiempo que la película, y no tanto de la obra de Kubrick. En el libro hace una serie de comentarios (ya sabes que fue coguionista de *2001: ...*), sobre la simbología que Kubrick había utilizado en la película. Algunos elementos religiosos, sociopolíticos y culturales iban en ese momento filtrados en el film de una manera poética o simbólica y se han mantenido. Me parecía interesante analizar cómo aparecen esos elementos bíblicos, como el “Hueso de caín”: un mono mata a otro mono con un hueso. O la presencia del monolito asociado al edificio de la ONU.

F. R. — Pienso que en *MHT* todo resulta extremo, sin que sepa definir muy bien qué es extremo. Me parece una obra “límite”, en el sentido de que rompe con casi todas las normas.

T. P. —Es casi narcótica. Esa sensación de estar en un estado de ansiedad, de voladura casi, por eso puede ser incómoda, pero también seductora. Podría ser un síntoma de la era psicodélica.

F. R. —Pero tiene pulso, aguanta. Hay muchas cosas que descubrir, que te mantienen alerta. La interpretación es interesantísima, muy inquietante, a veces los protagonistas interpretan su papel como simios, otras veces no.

T. P. —Llega un momento en que da igual lo que sean... Se ve claramente que son actores vestidos de mono y que realizan acciones que no tienen por qué ser de mono, porque van conduciendo, van con una pistola o llevan una bandera. Realmente están utilizando toda la simbología de lo territorial y todas las simbologías socioculturales y políticas que tenemos de un espacio que se identifica a través de una bandera, a través del monolito ...

F. R. —Para mí lo más interesante es llegar a entender el sentido del personaje: ¿hasta qué punto hay interpretación, hasta qué punto importa que estén disfrazados o no?, ¿hasta qué punto son responsables de lo que ha ocurrido en la anterior escena?, porque pueden ser otros simios, no necesariamente éstos... ¿Dirigías sus acciones?

T. P. —Si, pero de manera muy intuitiva. Se improvisaba mucho, había un guión pero luego siempre se improvisaba en el rodaje. Tuvimos anécdotas: en una ocasión apareció la policía y yo pensaba que me deportaban. En la escena del parking pensaban que estábamos preparando un atraco a un banco... Estábamos rodando esto en el año 2000. Imagínatelo ahora! Hoy es muy complicado rodar en Nueva York.

F. R. —¿Cómo abor das el proceso de edición de *MHT*? ¿Cómo se teje un tapiz tan abstracto?

T. P. —Recuerdo que cuando estaba editando veía una naturaleza muerta del Siglo XVII, veía un bodegón de vanidades. Toda la simbología que surgía era para mí como un cuadro: veía los dados como el azar; veía en la calavera antropomórfica la idea de lo efímero, el ser humano como algo efímero. Esa serie de elementos era lo que para mí componía este gran bodegón.

F. R. —La exposición *MHT* en la Sala Montcada, tiene un display que merece la pena comentar.

T. P. —La exposición realmente son dos piezas. Una es el vídeo, pero lo que me parecía interesante era construir algo “estructural”, despojándolo del sentido arquitectónico, creando una ambigüedad entre lo arquitectónico y lo escultórico. De este modo funciona a la vez como una especie de asiento enorme, como una nave espacial en la que se entra, y que recuerda al balcón de La casa de la cascada (F. Lloyd Wright), una magnífica simbiosis entre arquitectura y naturaleza. Esta zona es la que me parecía más interesante, más que la construcción en sí. Me gustaba el negativo que se creaba con el perfil del balcón, un espacio en el que se unificaba físicamente la proyección con el lugar desde el que se ve el vídeo.

El vídeo se ve desde dentro del porche. Era como una ventana hacia el espacio natural. La estructura era para sentarte y la gente podía ver la proyección sentada en ella.

F. R. —En otras ocasiones también has creado estructuras para la visualización del vídeo ...

T. P. —Las plataformas surgieron por primera vez en el 2000 en la Sala Montcada (el balcón de *MHT*). Luego en la exposición *Stalker, Cruzando Puentes* (Galería Moisés Pérez de Albéniz) hice una escalera. La escalera impedía el acceso al espacio expositivo, era un muro que no dejaba pasar pero que a la vez te elevaba para poder ver la proyección. Y funcionaba bastante bien con la idea del puente como tránsito, tenía algo escultórico y algo de escenario cinematográfico.

F. R. —Crear un dispositivo para “acceder” al vídeo es también algo que utilizas en la instalación *La casa ciega* que realizaste en Costa Rica.

T. P. —Las casas que hay en Costa Rica están muy influenciadas por el concepto yankee de vivienda. Las casas no son muy altas debido a que es una zona de terremotos, de movimientos sísmicos, y están extremadamente protegidas, no sólo la casa sino también todo el terreno circundante, cámaras de vigilancia, alambradas etc. Toda

esta puesta en escena es el resultado de un culto extremo a la propiedad privada. La influencia norteamericana y la proximidad a Nicaragua, han permitido el desarrollo de un paraíso fiscal.

La casa ciega era una construcción que cerraba la puerta y la ventana de la cocina del centro donde tenía lugar la exposición. Unas mirillas permitían al espectador ver el interior y la proyección de un vídeo.

F. R. —La mirilla como “artefacto” aparece también en *Habitación 237*. Vuelves así a utilizarla como dispositivo para la visión “privada”, casi para el voyeurismo ...

T. P. —Claro, también tiene esa otra parte fantasmagórica, esa cosa de mirar sin ser visto, de voyeur a la manera de Buñuel. *Habitación 237* ocurre en un hotel. Siempre he asociado algo de terror, miedo y superstición con los hoteles. Primero porque es un lugar de tránsito, inquietante por su apariencia impersonal. Es como el “no-lugar”. Es una referencia a la película *El Resplandor*, que habla de esa habitación, resulta ser algo así como “una advertencia”.

F. R.— ¿Cómo organizaste la instalación para la exposición *Gaur, Hemen, Orain* en el Museo de Bellas Artes de Bilbao?

T. P. —Estaba haciendo un documental sobre Dionisio Cañas, y a partir de ahí se generó la posibilidad de hacer un trabajo sobre la figura de Charles Manson, que él ya había tratado y yo por mi parte, también.

Me pareció interesante tratar la figura de Manson, pero no desde la perspectiva idolatrada que se tiene dentro de la cultura popular por “la zona oscura”, sino presentándolo como poeta, como criminal de las palabras, del lenguaje. *Las novias de Charles Manson* se estructura a partir de los textos tanto de prosa como de poesía del propio Manson. Es increíble el estado de ansiedad y de hipnotismo que hay en todos sus poemas, me parecieron brutales. Creé una especie de elemento cinematográfico, algo así como un guión. Traduje sus poemas adecuándolos a este guión para ponerlos en relación con fotografías. No quería hacer un guión de cine, sino de fotografías. E incorporé la idea del infrarrojo que ya estaba trabajando en fotos, así como la superposición de imágenes (dos imágenes que se reflejan la una sobre la otra), potenciando el tema. Hay que entender este proyecto desde la fuente de los escritos de Manson.

F. R. —Hay otro proyecto que podemos decir que mantienes “abierto” y que retomas en ciertas ocasiones. Son los mosaicos, (quizás también tejidos) hechos con cerillas.

T. P. — Realmente, el proyecto empezó con una propuesta de Octavio Zaya, un proyecto específico para la revista *Atlántica*. En ese momento (1993), yo estaba trabajando con toda la iconografía cinematográfica, estaba utilizando las cabeceras de *Twentieth Century Fox*, de *Orion*, antes hemos hablado de ello... y en ese momento pensé en construir algo parecido pero que tuviera sentido de “combustión”. Como era un proyecto para una revista quise que tuviera sentido de filmación, a modo de secuencia. El proceso era la imagen deconstruida de “advertencia” (*Warning*); del icono de *Twentieth Century Fox*... Realmente, era una combustión de la misma palabra, que se transformaba y se convertía en otro lenguaje.

F. R. —Estas acciones tienen también algo de tapiz tanto en la construcción como en la combustión.

T. P. —Sí, muy de píxel, de puntos, de construir una imagen. Lo he utilizado en varias ocasiones, tiene algo que ver con los años sesenta, con las piezas efímeras. .. De alguna manera, a través de estos elementos, se habla un poco de tecnologías obsoletas, se habla en definitiva de la historia. Es interesante cómo a partir de una cerilla se puede hablar de la historia. Esta pieza, en su presentación en Cuba, resultó especialmente interesante. Más que el símbolo que se había construido con cerillas (y que era el símbolo de Superman), remitía al innombrable: tenía que conectar inevitablemente con Fidel. Pero a la vez, me parecía interesante realizar algo que implicara el conflicto que hay entre EEUU y Cuba. Y esto se daba a través de las cerillas. Para que una cerilla se quemara necesitaba que se quemara otra. Eran cerillas que se iban quemando al unísono, los fósforos americanos y los fósforos cubanos. De hecho, desde fuera todos parecían fósforos iguales pero la procedencia era distinta, unos venían de EEUU y otros venían de Cuba. Y al final lo que quedaba era una sombra, un paisaje utópico.

F. R. —*Cruzando vías* me parece un ejercicio más “contenido”, quizá resulta ser una video-creación en el sentido ortodoxo. Pienso que el protagonista es la edición y por tanto, una vez más, el tejido.

T. P. —Sí, empieza con un póster en el Metro de Nueva York que dice “Si ves algo di algo”. Esa ambigüedad del texto tiene que ver con la idea de la mirada, que de alguna manera ha sido “desviada”.

Ahora esa mirada que antes era de seducción se ha transformado en un *warning* de precaución y desconfianza. La obra surgió no sólo por el mensaje creado por el Gobierno sino también porque -por primera vez- éste era bilingüe: en inglés y en castellano.

F. R. —Desde la *Fisher Price* hasta el 3D, pasando por los proyectores de cine, hay una implicación con la máquina en todo lo que has hecho, pero personalmente no quisiera que se entendiera tu obra como sometida a una determinación tecnológica.

T. P. —Me interesa la idea de lo mecánico, esa búsqueda de alternativas que han quedado obsoletas y que de alguna manera se vuelven a revisar. La mecánica es como la “pre-tecnología”, ese concepto que existía cuando estudiábamos en el colegio y que hablaba sobre el funcionamiento de la maquinaria, algo que ahora ha desaparecido, porque desconocemos la maquinaria y su funcionamiento. Parece que mi trabajo ha ido en esa línea de implicación con la tecnología, pero eso no quiere decir nada más que pertenece a mi tiempo, a mi época y que desde esa premisa utilizo libremente tanto la idea de obsolescencia como la de futuro.