

# Después del 2001

Neus Miró

Tapices, grandes “tejidos” y/o redes son alguna de las comparaciones que pueden atribuirse a los primeros trabajos realizadas por Txuspo Poyo durante los años noventa. Las imágenes resultantes eran fruto de una minuciosa fabricación en lo que, como en un trabajo artesano, las tiras de papel fotográfico se trenzaban de tal forma que la pieza sólo adquiriría apariencia concreta como totalidad. Al estar constituida por una sucesión de muchos fragmentos y cortes, la imagen no adquiriría un sentido unitario hasta que era observado por el espectador como un todo, como unidad. Otros trabajos, sin embargo, utilizaban tiras de celuloide como material. Ante la opacidad del papel fotográfico, el celuloide en cambio era transparente y, en este sentido, T. Poyo comentaba: “me interesa el celuloide como transparencia, como algo de tránsito. Este interés se inició en 1989, a partir de un viaje que hice a Londres, de donde me traje los rollos de películas que encontré. Por aquel entonces tenía una exposición en la Casa de Cultura de Basauri y preparé una cortina gigante, de tres metros por dos, que había realizado en unos encuentros que se organizaron en Mondragón. La pieza se despegaba de la pared, lo que destacaba la condición de transparencia del celuloide. Más tarde he vuelto o recuperar esa idea de transparencia, como tránsito, como la sensación de que todo está pasando. El celuloide te ofrece una información, pero ésta resulta abstracta, porque es una información en movimiento. Es como una ausencia, a la presencia que ha pasado...”<sup>1</sup>

Los tejidos fabricados con este material pierden el nivel de concreción que ofrecían los que realizaba con papel fotográfico. El celuloide, por su transparencia, permite la superposición y, con ello, la simultaneidad de imágenes, lo que provocó ambigüedad y confusión en el espectador en lo referente a la percepción de la pieza. En este caso, cada fragmento, cada trazo de “tejido”, de la red, es finito por sí mismo, no es una parte de un todo sino un todo en sí. No hay principio ni final, cada fragmento es ambas cosas a la vez.

De forma más acentuada, los “tejidos” fabricados con celuloide enfatizan la presencia del corte, la frontera, el intersticio en el sentido deleuziano: “El corte, o el intersticio entre dos series de imágenes ya no forma parte de ninguna de las series: es el equivalente a un corte irracional que determina las relaciones no conmensurables entre imágenes.”<sup>2</sup> Así pues, la linealidad desaparece en estos trabajos. De igual modo, y debido a la posible superposición de imágenes, el trabajo adquiere densidad física, un cierto grosor, una superposición de capas que lo asimila al hipertexto. El concepto de red, las elipses, los cortes, los intersticios, etc. son aspectos que se mantendrán como elementos fundamentales en la obra posterior de T. Poyo.

Los vídeos que empieza a realizar a partir de 1992 deben entenderse como imágenes en movimiento en las que aplica y recupera los aspectos formales empleados en la obra anterior. El trabajo en vídeo de Txuspo Poyo, como el de muchos artistas que utilizan también este medio durante los años noventa, recupera intereses, preocupaciones y estrategias de los primeros trabajos en vídeo realizados durante los años sesenta.<sup>3</sup> En este sentido, en los años noventa encontramos de nuevo un deliberado énfasis en la expansión de las tecnologías de la imagen y una misma concienciación social; se observa también un interés similar por las proyecciones múltiples y un nuevo tratamiento de la narración, derivado de aquella /la incorporación técnica y/o expositiva. Los artistas de los noventa, sin embargo, se diferencian por llevar a cabo una deconstrucción del código cinematográfico, que ahora es mucho más controlado y menos subjetivo, y aplicar estrategias más metódicas y más cercanas a cuestiones sociales. La construcción de narraciones no está sujeta al patrón basado en la reacción causa-efecto. Las repeticiones, la suspensión del tiempo lineal, la asincronía espacial y temporal destruyen el sentido cronológico “clásico”. El tiempo pasa a ser una medida artificial y artificiosa que evidencia y refleja la realidad constituida a la que hace referencia. La adopción de nuevas formas narrativas que dinamitan el esquema clásico y contribuyen a la existencia paralela de distintos argumentos en una misma obra permite la convivencia de distintos puntos de vista. Dicha multiplicidad de argumentos simultáneos se ha desarrollado en referencia o las denominadas estructuras rizomáticas que son iguales a las del hipertexto. Según la definición de Gilles Deleuze: “cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo”.<sup>4</sup> La definición anterior no deja de aludir precisamente a la forma de comunicación que establecen Internet y los sistemas de texto e imagen que genera esta red. Txuspo Poyo hizo uso de esta estructura rizomática, en red, en los trabajos de imagen fija, como ya hemos visto anteriormente, en que la red no sólo es extensa sino también gruesa, y esta estructura será la matriz de las posteriores piezas en vídeo.

*Monkey Honky Town* es un vídeo que, además de contener guiños a la película de Stanley Kubrick *2001: la odisea del espacio*, podría decirse que se convierte en una obra-comentario al director norteamericano. *2001: la odisea del espacio* se estrenó el 1 de abril de 1968 en Nueva York. Cuatro años antes, Stanley Kubrick se había puesto en contacto con Arthur C. Clarke, un conocido escritor de obras de ciencia-ficción, y juntos escribieron lo que sería el guión de la película. La novela aparecería unos meses después del estreno cinematográfico. Durante la elaboración del guión,

Kubrick y Clarke consultaron a decenas de especialistas y científicos y, en realidad, muchos elementos presentes en la película se avanzaron a la realidad.

La reacción de la crítica ante aquella película fue de perplejidad. Todo el mundo coincidía, sin embargo, en que el film representaba un triunfo indudable en lo que a lenguaje cinematográfico se refiere. A pesar de todo, ¿cuál era el argumento de la película? No tenía un principio, un desarrollo ni un final lógicos. No hablaba nadie durante la primera media hora y el diálogo del resto de la cinta, de poco más de 40 minutos de duración, era totalmente irrelevante y redundante.<sup>5</sup> La aceptación del film fue mayoritaria entre el sector más joven del público, para el que: "el mensaje no utilizaba la envoltura del media para transmitirse sino que en realidad era el medio; [los jóvenes] lo captaban con un extraordinario sentido de la implicación".<sup>6</sup>

En realidad, el gran público no se alejaba mucho de las intenciones del director: "traté de crear una experiencia visual, una experiencia que elude el encasillamiento verbalizado y penetra directamente en el subconsciente con un contenido emocional y filosófico... Quise que el filme fuese una experiencia intensamente subjetiva que llega al espectador en el nivel interior de la conciencia, como lo hace la música... Están en libertad para especular cuanto quieran acerca del significado filosófico y alegórico del film...".<sup>7</sup>

*2001: la odisea del espacio* es un film basado en la noción de ambigüedad.<sup>8</sup> *Monkey Honky Town* incorpora citas visuales y sonoras de *2001* en su montaje, pero sobre todo se asimila al film de Kubrick al llevar algo más allá la pluralidad de significados y la noción de ambigüedad, lo que evidencia la imposibilidad de comunicación.

La construcción de una historia se realiza a partir de la configuración de parámetros espaciales y temporales que el espectador obtiene de los datos facilitados por la pantalla. De esta forma, la continuidad temporal, las elipses, la simultaneidad, el encadenamiento de espacios, los saltos espaciales etc. constituyen la información a partir de la cual el espectador construye una historia. En una narración clásica, los elementos estilísticos, es decir, el tratamiento formal de los parámetros espaciales y temporales, provocan que el espectador construya un tiempo y un espacio coherentes donde sucede la acción. *2001* dificulta la construcción de una coherencia espacial y temporal; *Monkey Honky Town* la imposibilita. El espectador se encuentra ante una información sobreimpresionada que, sucesivamente, facilita unas coordenadas espaciales y temporales: "Parque natural *Mailwood* / 7:00 pm", "*Midtown Manhattan* / 1:00 pm", "*Hall* / 2:00 pm", "*Downtown* / 4:45 pm", "*Downtown* 5:00 pm", "*Midtown* 3:00 pm", "*Stadium parking* / 3:45 pm", etc. El conjunto de esta información, sin embargo, no resulta nada esclarecedor y provoca en el espectador la tendencia a pensar en la simultaneidad de acciones, espacios y tiempos, ya que genera contradicciones constantemente. El espectador se encuentra ante un exceso de información visual y ante una organización que no facilita la elaboración de hipótesis narrativas, de historias.

Para su exposición en la Sala Montcada, se ha construido un porche que hace referencia a la Casa de la Cascada que Frank Lloyd Wright realizó en Pensilvania. Allí, el porche es el elemento que permite obtener una combinación y una integración entre el espacio externo y el espacio interno. El que se ha construido en la Sala Montcada acoge al espectador y funciona como marco externo de la proyección. Además, establece un paralelismo con un elemento que aparece repetidamente en el vídeo y que muestra al espectador imágenes de la evolución, como si se tratara de un túnel del tiempo, con lo que se establece una relación de convivencia entre dos parámetros temporales distintos: el del espectador en su túnel-porche y el túnel-tiempo de *Monkey Honky Town*.

En *Monkey Honky Town* no hay diálogo; en dos únicos momentos se escucha la voz de un narrador y, en un tercer momento, al final, el espectador puede leer un texto sobreimpresionado en los términos siguientes: "for in the long run a species, like an individual, has to stand on its own feet and find its own destiny..." ("... ya que, a la larga, las especies, al igual que los individuos, tienen que sostenerse sobre sus pies y descubrir su propio destino...").

Lo ambigüedad generada por la utilización casi exclusiva de elementos visuales y sonoros impide que el espectador consiga realizar una lectura estable. Además, la experiencia visual y la negación del diálogo enfatizan la dimensión espectacular de la película; el poder visual de las imágenes, la banda sonora que acota las distintas escenas acaparan la atención del espectador, incapaz de fijarse en los posibles significados de la pieza. Este exceso de información se ve reforzada también por la presencia constante de imágenes dobles, superposiciones, reflejos sobre espejos o sobre otras superficies reflectantes que dificultan la construcción de una realidad única y lineal.

A pesar de todo, el elemento que sin duda confirma esta ambigüedad es la ausencia de unos "personajes" en el sentido clásico. Los personajes que aparecen, y que llevan a cabo las distintas acciones, presentan una misma apariencia, no poseen rasgos individuales. El espectador puede deducir, o partir de la escena del aparcamiento, que al menos hay tres simios, pero, ¿son siempre los mismos? ¿Hay alguno más? Estos "personajes" actúan como agentes de las acciones que llevan a cabo, son utilizados como elementos de una *mise-en-scène*. Los simios no presentan rasgos físicos individuales ni personalidades diferenciadas. No existe distinción de género ni pertenencia a ninguna raza. Este elemento estructural, la no-identificación de los personajes, frustra constantemente la expectativa del espectador por la creación de cualquier lógica narrativa y, obviamente, convierte en algo totalmente inviable su identificación con uno de dichos personajes. El montaje, además, acentúa esta incertidumbre. Un claro ejemplo de ello es la unión entre la escena del aparcamiento y la escena de las dunas. El último plano de la escena del aparcamiento nos muestra a uno de los simios tendido sobre el suelo, mientras el siguiente plano, que corresponde ya a la escena de

la playa de dunas, se inicia también con un simio tendido sobre la arena: los espacios son distintos, pero, ¿se trata del mismo simio?

La ambigüedad creada por la falta de coherencia espacial y temporal, junto con la imposibilidad de identificar a los personajes, puede provocar una cierta pasividad en el espectador, quien podría concluir que no hay nada que entender. El espectador puede percibir un cierto esquema narrativo, puede establecer un inicio, una serie de acciones y un final, por lo que sí existe una cierta narratividad en tanto existe una sucesión de acontecimientos. Sin embargo, dicha narratividad, por sus características formales -como hemos visto antes- no genera ni comunicación ni un mensaje claro e inequívoco. El mensaje, en cualquier caso, resulta confuso y aglutina varios aspectos. Descubrimos una serie de elementos, como la bandera y la pistola que, por su repetición, enfatizan posibles contenidos en torno a cuestiones relativas al poder, al territorio, a la conquista, al dominio, al control..., ingredientes temáticos que, en realidad, ya hemos podido encontrar en obras anteriores, tanto en los trabajos fotográficos como en los vídeos. Sin embargo, y pese a las "pistas" que el trabajo ofrece al espectador, se generan múltiples preguntas que no pueden obtener respuesta, como la de qué sentido o qué finalidad tienen los viajes de los personajes, cuál es la simbología de la bandera, etc.

*Monkey Honky Town*, de igual modo que las primeras piezas de tramas, niega el establecimiento de un significado único y niega al espectador la posibilidad de descubrir un significado definitivo.

## Notas

1 *Atlántica*, núm.11, otoño1995, pág.100.

2 Deleuze, G.: *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre cine 2*. Ed. Paidós, Barcelona, 1996, p. 283.

3 Video cult/ures. *Multimediale Installationen der 90er Jahre*, Ursula Frohne ed., Museum der Neue Kunst/ZKM Karlsruhe y Dumont Buch Verlag, Colonia, 1999, p.31.

4 Deleuze G./Guattari F.: *Rizoma*, Pre-textos I, Valencia, 1997, p. 19.

5 Bizony; P.: *2001 filming the future*, Aurum Press Londres, 1994, reúne una serie de respuestas de la crítica coetánea al estreno del film.

6 Walker A.: *Stanley Kubrick directs*, Davis-Poynter, Londres, 1971, p. 241.

7 Agel, Y: *The Making of Kubrik's 2001*, Nueva York, New American Library, 1970.

8 Luis M. García Mamar hace un análisis de las estructuras narrativas utilizadas por Kubrick en *Narrative and Stylistic Patterns in the Films of Stanley Kubrick*, Camden House, Rochester, 1999.