

## **Imágenes cruzadas**

En los primeros años de la década de los noventa, ya instalado en Nueva York, Txuspo Poyo empezó a conocer el cine independiente y *underground* que se proyectaba en el *Anthology Film Archives*, espacio fundado por el cineasta Jonas Mekas en 1970. Paralelamente, comenzó sus primeros trabajos en el cine. El celuloide impreso con imágenes de documentales, de ficción, etc., era material reciclable que se utilizaba para trabajos de edición. Es entonces cuando inicia una serie de proyectos en los que, con un juego de entrelazado de este material, crea lo que podríamos denominar *películas objetuales*: una trama; un cruce de imágenes que devienen en una imagen “otra”. *3 Feet 4 Death*, 1995, es el resultado del trenzado de dos fotografías iguales (cortada en tiras horizontales una de ellas y en verticales la otra) y cosidas a un negativo transparente de película de 35 mm., lo que le confiere una idea de movimiento. La investigación de ese movimiento es abordada desde las interferencias y contaminaciones del estudio entre imagen capturada (fotograma) e imagen en movimiento, en sintonía con la opinión de Régis Durand, quien escribe: “cada vez más se lee el film y el vídeo como imágenes paradas... separadas por intervalos de movimientos”.

Esta concepción de *trama* o *tejido* está sustentada en las ideas de fragmentación, secuencia y multiplicidad y, en su proceso factorial, se une lo manual a la *no factura* implícita en la imagen. De este modo, el resultado abstracto –a modo de geometrías en movimiento- de algunas de las piezas *re-construidas* (*Internet*, 1993) no es sino el resultado de la suma de una o varias secuencias que, en un principio, pudieran parecer “apropiadas”, pero la intencionalidad es otra; se trata más bien de una “revisión”, en su sentido de “montaje”. Esta consideración es una constante en su trayectoria, ejemplo de ello son dos de sus últimos trabajos de animación: *Delay Glass*, 2007, (una restauración tecnológica del *Gran vidrio* Duchampiano) y *U.N (Inverse)*, 2010. Al respecto, habría que añadir un matiz importante: todos los iconos a los que hace referencia lo son de *modelos* de la cultura occidental y aluden a la arquitectura (Casa árbol, 2001-2007), a la historia (*U.N (Inverse)*), al cine (león de la Metro Goldwyn Mayer en *Herrorismo*, 2001) y al arte (*Delay Glass*).

Para él es una especie de metodología, una resignificación *retardada* a propuestas “inconclusas” ya planteadas con anterioridad, en el sentido de que quedaron “abiertas”, como referentes en los que artistas posteriores han intervenido dándoles una perspectiva diferente (En su caso: una relectura de *2001 Odisea en el espacio* en *MHT*, 2000; de la obra de Duchamp en *Delay Glass* o del edificio de Naciones Unidas diseñado por Le Corbusier, pero no construido por él en *U.N (Inverse)*, un proyecto idealista que cristaliza en algo simbólico). La convergencia de imágenes en sus primeros proyectos planteaba una idea de fuga y creaba una nueva imagen, pero -también-, en ellos siempre hay una que se ve y otra que se oculta, en clara alusión a la idea de pérdida o desplazamiento *cultural*, que aparece, así mismo, en los *residuos históricos* que toma como referentes en algunos de sus trabajos posteriores. Éstos, en su sucesión, van conformando un tiempo y un ritmo: un movimiento. Es interesante el hecho de que, en los tres últimos proyectos citados, la representación que los aglutina es la iconografía de un elemento escultórico: el monolito.

Poyo está interesado en el hecho de que, aunque el rollo de película es continuo, en realidad es una suma de fragmentos e, incluso, en función de su edición, una suma de intervalos de secuencias que devienen en una multiplicidad: de capas visuales y de lecturas posibles. De un modo similar, trabaja la edición como una ruptura continuada que

crea relatos, tiempos y memoria. Así, en sus trabajos de animación, cada imagen es el resultado de movimientos que la atraviesan y, cada uno de ellos, tiene una trayectoria que viene de lejos y que continúa más allá de ella. *Cartoon*, 1993, está conformado por una especie de relatos animados; una serie de entrevistas en las que los entrevistados hablan acerca de la influencia de los dibujos animados en su infancia, estableciendo una tensión entre el recuerdo vivido y el recuerdo figurado y, de nuevo, aluden a la idea de iniciación, pérdida y trauma. Éste, que puede ser considerado como su primer proyecto de animación, establece las pautas de sus posteriores proyectos citados (*MHT*; *Delay Glass*; *U.N (Inverse)*), en el sentido de que, en su opinión, “la animación tiene una capacidad autónoma de generar una empatía crítica”.

Hemos señalado su interés en la creación de relatos, tiempos y memoria a través de la edición de imágenes (capturadas y en movimiento). Éste se mantiene en los proyectos en los que utiliza texto e imagen. La serie de dibujos sobre diarios es un claro exponente de ello. El texto funciona aquí como imagen y se articula en la contraposición del hecho sobre la ficción; la literalidad sobre lo metafórico y la noticia sobre el acontecimiento.

En definitiva, los movimientos generados por (e implícitos en) las imágenes cruzadas de Txuspo Poyo, nos obligan a pensar la imagen como un movimiento de impulso, acción e intersección, más allá de la especificidad de su estructura.

### **Amparo Lozano**

(Publicado en *Exit Express*, nº 58, junio 2011)