

# La palabra es un arma en alquiler

Cécile Bourne

*“Como dicen aquí, las balas las carga el diablo, y de eso saben bien los poetas cuando dicen que la palabra es un arma en alquiler”*

*“Like they say here, and poets know it well, the devil loads the gun, and the word is a hired hand, a popular Spanish saying”*

Txuspo Poyo es un artista multidisciplinar que posee una gran habilidad para anticipar y estimular la imaginación del espectador. De este modo, utiliza cualquier medio para alcanzar un nivel concreto de estética poética, con películas en 16 mm, vídeos, celuloideos, palabras fotográficas e imágenes tratadas. Un aspecto recurrente del trabajo de este artista son las referencias cinematográficas del siglo XX y la animación virtual.

En pocas palabras, puedo decir que el trabajo de Txuspo Poyo se ocupa de la invención de un sistema de limitaciones autoimpuestas y de la exploración de sus posibilidades estéticas. El trabajo que realiza, en todas sus formas, depende de la supresión o de la revelación de información sobre historias. Txuspo Poyo elige cuándo y cómo compartir hechos con el lector o el espectador, para generar así anticipación, misterio, suspense o sorpresa. En este sentido, todas sus narraciones presentan características de tipo lúdico. Al hacer hincapié en el juego de las restricciones o en el juego de la información asimétrica, su trabajo puede considerarse como una forma de juego.

El artista encuadra a sus coetáneos en la psicología que les caracteriza, en restricciones y estados mentales con los que es fácil identificarse. La ausencia de una narración propiamente dicha en la mayor parte del trabajo de este emergente artista español comprende desde un robo fingido a un banco, titulado *Safe* (Seguro), 1998, hasta un bucle de película de 16 mm con la imagen irreplicable del león rugiente de la *Metro-Goldwyn-Mayer*. Txuspo Poyo dice que Norteamérica ha influido mucho sobre su vida, a través de cómics y series de televisión, de los que extrae los elementos que encarnan la hegemonía norteamericana.

Una vez terminados sus estudios, en 1989, Txuspo Poyo viajó a Canadá y a Nueva York, donde vivió en Brooklyn, en la zona de Williamsburg. El 11 de Septiembre fue testigo del modo en que la población del “primer mundo” escapaba de la ciudad presa del pánico: “un fenómeno que dejaría marcadas a las personas y que el gobierno se encargaba de enfatizar a diario”. Basándose en la experiencia traumática del atentado y en el éxodo que éste generó, Txuspo Poyo realizó distintos proyectos. Por ejemplo, en su película *Cruzando puentes*, 2003, los protagonistas están absortos, como si el mensaje que lanzan al agua pudiera hundirse y volver a la superficie, como si la Historia se repitiera. La película está editada según la arquitectura de ingeniería metálica de cinco puentes del siglo XIX, lineal y verticalmente simbólica.<sup>1</sup> La luz se entreteteje a través de esta construcción como si estuviera en una rejilla, evocando la fotografía modernista en blanco y negro. Durante el mismo año, instaló en un edificio cajas de luz *EXILE/EXIT/EXIST* (Exilio/Salir/Existir) para hacer referencia a unas palabras tan estremecedoras, emblemáticas del modo en que el gobierno trata las catástrofes, intentando racionalizar y categorizar las situaciones humanas.

En otra película, *Cruzando vías*, 2003, que tiene lugar en la estación de metro de *Prince*, en Nueva York, el sonido y las imágenes ponen de relieve el contexto por el cual todo y todos se convierten en posibles sospechosos. El tiempo permanece, aunque las imágenes se entretetejen con cada tren. Aquí, el artista deja un espacio vacío entre las puertas de un vagón, enfocando el póster omnipresente que indica dos versiones, en inglés o en español, del mismo imperativo: *si ves algo, di algo*. Txuspo Poyo agrupa elementos emblemáticos con el objetivo de reconstruir el estado de psicosis en que las personas vivían, restringidas y amenazadas, moviéndose entre la anticipación de un drama y la realidad. La cuestión sobre si una obra artística puede salir del círculo mágico y convertirse en parte de nuestro entorno diario sigue siendo un tema de debate fundamental. Muchos artistas mantienen ese círculo mágico, que ofrece un espacio protegido desde el que poder explorar con seguridad modos de vida e identidades alternativas. Otros diseñadores de juegos, sin embargo, atenúan de forma consciente los límites existentes entre los juegos y la vida. En la práctica del arte contemporáneo, las actividades que van desde las provocaciones futuristas y dadaístas

hasta los *happenings* y Fluxus ya habían generado marcos de juego fuera de toda restricción institucional. Esta subversión de la distinción entre “arte” y “vida” también ha vuelto a surgir en debates actuales sobre la dirección del diseño de juegos. Los diseñadores más radicales utilizan tecnologías de la comunicación para atenuar los límites entre el juego y la realidad diaria. A medida que los juegos invaden la vida diaria, se hacen posibles nuevos modos de experimentar. Con los juegos de conspiraciones es posible experimentar, por ejemplo, situaciones de paranoia. La experiencia del riesgo se convertirá en un problema fundamental de aquellos trabajos que desdibujen o subviertan los límites del círculo mágico.

Las fases de la acción en sus imágenes en movimiento se ubican en espacios acotados, como naves espaciales, ascensores o el metro, o por el contrario, en espacios más abiertos, como en su última película, *Ambientes Hostiles*, 2005, en la que aparecen objetos flotando en el vacío entre un suelo de madera invertido y un suelo de cemento. En ella, Txuspo Poyo ofrece una nueva característica del juego, que ha sido el centro de atención de muchos teóricos pertenecientes al “círculo mágico”. Sociólogos pioneros, como Huizinga y Caillois, sostienen que todos los juegos se desarrollan en un espacio y/o tiempo independiente. Los juegos tienen unos límites espaciales definidos (un estadio o un cuadrilátero de boxeo, por ejemplo), y con mayor frecuencia, también poseen unos límites temporales (como la duración específica de cada partido). La actividad en sí misma está regida por unas reglas que sólo se aplican dentro de esa frontera espacial y temporal precisa. Por tanto, los juegos quedan aislados de cualquier actividad “seria”. La experiencia que ofrece un juego queda, por tanto, esencialmente conectada a su carácter “separado”. Aquí, se deja al espectador en un entorno extraño, acompañado por bandas sonoras que refuerzan esa atmósfera constreñida. La experiencia de ritmos populares como el de la txalaparta<sup>2</sup>, que evoca sonidos africanos (y cuyo ritmo sistemático recuerda al de un proyector de 16 mm) supone para el artista una representación de la historia del País Vasco.

Txuspo Poyo utiliza objetos o símbolos recurrentes como el martillo o el león de la MGM, que encarnan imágenes cinematográficas poderosas del cine del siglo XX y que se perpetúan en la memoria colectiva. Aparentemente obsoletas, el león y el sonido mecánico transmiten al espectador que deconstruya las representaciones de tales títulos icónicos de sus películas, como *The endless* (Sin fin), 1994, que también hace referencia a una convención escrita que ha dejado de utilizarse.<sup>3</sup> La imagen tan arcaica y poderosa del león, asociada al sonido del proyector de 16 mm, juega un papel fundamental en tiempo real dentro de la presentación del artista, especialmente ya que decide presentarla durante una feria de arte, en la que se le invitó a participar en el espacio *Project Room* de Arco.

La forma en que Txuspo Poyo utiliza fragmentos del mundo del cine puede observarse en los collages que realiza con celuloideos de 16 y 35 mm entretejidos en una rejilla. En palabras del artista, las obras realizadas con celuloideos “no son collages exactamente, sino una asociación mucho mayor con la idea de secuencias, igual que la estructura de edición de una película: me imagino a Eisenstein, cortando sus películas y pegándolas”. La pasión que el artista siente por el cine se nos muestra en forma de claves para entrar en el medio. Su capacidad para presentar situaciones radica en permitir que el espectador encuentre su espacio propio, sobre todo a través del modo en que utiliza palabras o símbolos, que suelen presentarse a modo de juego. En consecuencia, la meta del espectador es participar, encontrar las reglas del juego por sí mismo sin ningún tipo de limitaciones morales finales, sino conforme a una cierta intención poética e ideológica. Desde esta perspectiva, cada obra de arte está, en mayor o menor medida, informada por el espíritu de juego para revalorizar los placeres de la ficción detectivesca como modelo para una literatura lúdica. El ideal de juego ha invadido muchas áreas del arte contemporáneo. Queneau, Perec, Calvino y otros miembros del grupo Oulipo, por ejemplo, consideran la invención de reglas o restricciones como una forma de juego. El artista inventa un sistema de reglas que acota el proceso creativo. Las reglas a menudo se han establecido a partir de combinaciones, teoría de gráficas y otras disciplinas matemáticas. El proceso creativo, en consecuencia, se convierte en una interacción consciente entre la libertad y la estructura. Aunque pueda sonar paradójico, la libertad del artista se expresa en la elección de una estructura.

El uso de juegos y palabras en el arte contemporáneo no es nada nuevo. Las personas se han divertido utilizando palabras y jugando prácticamente en todas las culturas y periodos históricos. Los juegos y las palabras han

sido una característica recurrente de la historia humana. En primer lugar, "juego" puede utilizarse como término comodín para un grupo de obras de arte, sobre todo "juguetes" y "juegos". En segundo lugar, también es posible pensar en la narración como un rasgo fundamental del aspecto "juguetón" del arte. En este sentido, cada forma de creación artística presenta elementos lúdicos. En tercer lugar, el juego puede considerarse como un principio fundamental de la cultura, así como la base para la interacción o el activismo político. Puede entenderse, por ejemplo, como la más alta expresión de la libertad y creatividad humana, y también como método para crear un espacio mental que transmita algo y que desdramatice con humor las situaciones más trágicas. Siguiendo la misma idea, en su película titulada *De carne y hueso*, 2005, evoca de modo muy poético la descomposición de las palabras.

Los títulos de las obras de Txuspo Poyo también juegan un papel fundamental: *SAFE/STARLUX/HERRORISMO/CONDOMNATION/3 FEET 4 DEATH* etc. Los títulos presentan en sí mismos la atmósfera que desea crear. La palabra también puede ser para él un momento en el que el espectador puede encontrar su propia psicosis en la lógica de la historia. En ese sentido, Txuspo Poyo toma prestados estereotipos del paroxismo de la arquitectura norteamericana o del cine, según sus referencias a grandes cineastas como Stanley Kubrick.<sup>4</sup>

En 1998, Txuspo Poyo participó en una exposición itinerante en diversas ciudades<sup>5</sup> acerca de las diferencias horarias, titulada +8+7+3+1-1-5, números que corresponden a los distintos husos horarios. Se pidió a los artistas que participaran en un video-programa y que realizaran proyectos específicos para una ubicación concreta, acerca de lo que pensarán sobre cada ciudad en la que se celebrara el espectáculo. El objetivo era "suponer" cómo cada artista construye su deseo o su fantasía sobre un lugar desconocido para ellos, en un momento histórico en que el turismo está tan generalizado, especialmente en algunos lugares, como Bangkok, Moscú o París. La idea era, en consecuencia, cuestionar los aspectos folclóricos y culturales que suelen asociarse a estas ubicaciones. Bangkok, por ejemplo, está muy vinculado a la idea de mano de obra barata y al turismo. A Txuspo Poyo le interesaba mucho el aspecto interactivo que sus obras podrían tener en cada contexto. En consecuencia, pensó en tarjetas postales con letras de un teclado sobre anillos. Estos accesorios divertidos similares a la ropa urbana combinan infinitas posibilidades para componer palabras, y recuerdan a códigos urbanos que pueden encontrarse en cualquier lugar. La regla del juego consistía en que el público le enviara las postales con anotaciones y reacciones, para completar (idealmente) la presentación. En aquel momento, este tipo de estética aún no había invadido países asiáticos como Tailandia, aunque la moda y la actitud RNB continuaran estando extendidas.<sup>6</sup> Lo interesante es ver el modo en que la propuesta estimuló el deseo de reaccionar ante palabras y códigos en personas que querían participar en algo distinto y que fuera, al mismo tiempo, algo normal. En este ejemplo, la obra de Txuspo mostró su propia forma de jugar con palabras, independientemente del lugar en que se encuentren, estableciendo unas reglas sencillas dentro de un mundo global. Este grupo de postales conllevaba un proceso de intercambios asociados a la idea de "souvenir". "Este proyecto me brindó la posibilidad de crear una obra que pudiera estar relacionada con los arquetipos que transmiten ciudades como París o Moscú. Puesto que Moscú es una prolongación de la agonía del comunismo, los dibujos que realicé procedían de revistas occidentales en que la iconografía comunista se transformaba en un diseño capitalista, grabando la hoz y el martillo con la forma de Coco Chanel. Para París, utilicé una referencia a las culturas coloniales a través de un cantante de origen argelino muy popular, Cheb Khaled, en un período en que Jacques Chirac hablaba del mal olor de la comida africana".

En palabras del artista, "quería hablar sobre la dialéctica del BIEN y el MAL". El trabajo de los anillos incorporaba la idea del amor y el odio, tal como en la famosa película *La noche del cazador* (1955, en la que pueden leerse dichas palabras tatuadas en los dedos de Robert Mitchum). Siguiendo la influencia de las tribus urbanas neoyorquinas que reivindican su situación a través del *hip-hop*, este trabajo trata de la cultura urbana (y no sólo de la música, sino del modo en que se utilizan las palabras en canciones transgresoras, como una especie de mezcla entre poesía y cultura popular). Txuspo Poyo puso en marcha la idea de los anillos como una mezcla entre el cazador, las palabras callejeras y la influencia que Internet tiene sobre nuestras vidas. La idea era transferir este contexto a un mundo distinto. El proyecto de los anillos, realizado con letras por ordenador, transfería datos digitales a un mundo "sensible". Para este proyecto, el artista también preparó un felpudo en la que cortó el texto BANK en negativo, y se invitaba al público a limpiarse los zapatos a la entrada de la exposición; de nuevo, el objetivo era utilizarla antes de entrar en un círculo mágico distinto.

La intención de Txuspo Poyo de alterar o incluso quemar palabras clave o iconos (las palabras Amor, Libertad, el famoso león de la Metro-Goldwyn-Mayer o el logotipo de Superman) es un modo de referirse a la realidad diaria, reducida a su inevitable dialéctica norteamericana. El interés de este trabajo radica en que recrea el símbolo de Superman con un dibujo enorme realizado con cerillas de Cuba y de EEUU. La combustión de la pieza demostró la cooperación de la madera candente. Tal y como el artista comenta: “un ciudadano cubano me dijo, la noche de la inauguración de ‘S’ en La Habana”, que se podía hacer referencia a la historia de La Habana con simples cerillas en combustión”. A primera vista, este trabajo encarnaba un sueño utópico, que hacía hincapié en el poder y la vulnerabilidad que transmiten los símbolos. Siempre al borde de la blasfemia. Continúa la misma tendencia reaccionando directamente frente a periódicos<sup>7</sup> y dibujando sobre ellos: es un proyecto continuo, como lo sería un diario, una forma de expresar su postura contraria a la política exterior norteamericana, concretamente respecto a Irak.

Txuspo Poyo se ha encontrado con una gran oportunidad para hacer frente a otros modos de interacción en un mundo global; está muy preocupado por el espacio que ocupa la imaginación, que pertenece a todos, el espacio de la democracia de la imagen. Txuspo revela esta noción al establecer un *mise-en-abîme* (perspectiva infinita) en pantallas del sistema analógico del ordenador, que podría analizarse en la idea del juego. Tanto artistas como tecnólogos llevaban mucho tiempo esperando un acercamiento más participativo a la tecnología, basado en el ideal del acceso libre al conocimiento y a las auto-normas participativas. La piratería tecnológica, por ejemplo, es una forma de apropiación; las tecnologías verticalistas se subvierten (o “desvían”) por necesidades integrales. El arte de los nuevos medios suele desdibujar los límites entre los “trabajadores del conocimiento” (que inventan ideas) y los “trabajadores de datos” (que manipulan los símbolos). La manipulación de datos se convierte en sí misma en un medio de vanguardia para la creación de contenido. La creación visual pasa a ser fundamentalmente experimental. En este contexto, nuestro sentido de la belleza, que ya se ha visto alterado por la rica funcionalidad del diseño industrial moderno, se merece un cambio aún más radical.

Cécile Bourne-Farrell,  
Traducción Yolanda Vazquez, Tarifa  
20/01/06