

Escenarios internos y externos.
Acerca de la obra de Juan Aizpitarte

Cecilia Andersson

Estoy escribiendo en una habitación de hotel en Ammán. Mirando por la ventana, veo cómo el sol se va poniendo sobre un horizonte de edificios en construcción. Una suave neblina filtra el sol del atardecer en el que un cercano minarete se ilumina con alegres luces verdes. Me encuentro en la ciudad con motivo de la feria de arte y, dado que he colaborado en el catálogo con un texto sobre el tema de la conversación, estoy entablando conversación con mucha de la gente aquí presente.

La noción de diálogo constituye uno de los temas de la feria. Se analiza el diálogo a través de diversas reuniones, charlas y conferencias, pero también se ejemplifica a través de las obras de arte. La idea es fomentar el diálogo entre visitantes y artistas, organizadores, coleccionistas, comisarios y quienquiera que esté interesado en participar.

Tras haber meditado y escrito sobre el tema de la conversación, y haber asistido a los diálogos que han tenido lugar en la feria, me siento a escribir acerca de las esculturas e instalaciones de Juan Aizpitarte. A la luz de las muchas conversaciones que he mantenido en los últimos días, empiezo a percibir el grueso principal de la obra de Aizpitarte como una invitación. Sus obras se manifiestan atrayendo al público e invitándolo a participar en la conversación, no sólo con la obra de arte misma, sino también entre ellos.

Lo que provoca este compromiso es un conjunto artístico que exige una respuesta honesta por parte del público. Al corriente de acercamientos estéticos que a veces hacen referencia al Minimalismo, la práctica de Aizpitarte gira también en torno a cuestiones tales como lo interior y lo exterior, lo público y lo privado, y de ideas como lo “real” frente a lo artificial. Es también denominador común de toda su obra una fuerte sensación de que se está negociando algo. El gesto del artista hace pensar que éste presenta su obra como si se tratara de una ofrenda personal. Como público, puedes sentir dicha invitación como parte de la obra, como un juego que implica entrar a formar parte del proceso de negociación a fin de obtener parte de la experiencia. Cómo se da exactamente esta negociación, difiere de una obra a otra, y de un espectador a otro.

La obra titulada *Auñã/Midi* (2010) constituye un buen ejemplo de lo dicho hasta ahora. Una plancha de metal pintado recuerda a una pizarra verde. A lo largo de la plancha se dibujan unas finas líneas blancas a modo de guía de la escritura. La forma de la plancha imita la silueta del monte Auñamendi, que juega un papel importante en la mitología vasca. Dicha silueta descansa a la altura de los ojos sobre una brillante estructura metálica que hace referencia al caballete de un pintor. Sólo que esta vez, la estructura con forma de caballete no se tiene por sí misma, sino que está apoyada en la pared. Este perfil topográfico, esta sección del monte Auñamendi ha sido colocada a modo de ejemplar de muestra para su examen y disección. Su emplazamiento didáctico sobre el caballete de metal indica que no tiene por qué tratarse únicamente de esta sección en concreto de la montaña, de esta imagen en particular. De hecho, con el apoyo del caballete, en teoría se puede seccionar y tratar de forma similar toda la montaña. La instalación llama la atención sobre el hecho de que la naturaleza iconográfica es capaz de trascender, comunicar y captar el interés a múltiples niveles. Me vienen a la memoria los numerosos cuadros que Matisse pintó de Mont Ventoux, en los que el pintor realizó innumerables esfuerzos por captar lo real, lo verdadero, quizás la esencia misma de la montaña. También los montes Fuji y Ararat son objeto de similares tratamientos simbólicos.

Trasladar un suceso o actividad al aire libre al interior, o imitar y transferir físicamente dicho suceso de un lugar a otro, a espacios con un contenido cultural y social diferente, es parte integral de la obra de Aizpitarte. En una de sus primeras obras, titulada *Fun Box* (2002), el artista montó una pista de skateboard dentro de una galería e invitó a skaters a hacer uso de la misma. De esta forma, no sólo ponía en tela de juicio algunas de las convenciones de las galerías de arte como un immaculado cubo (caja) blanco, sino que

además se puso en contacto con, y atrajo a un público totalmente nuevo. O quizás sea mejor llamar participantes a ese grupo de gente que, de otra manera, lo más probable es que nunca hubiera acudido a la galería, a saber, los propios skaters.

Llenar el vacío existente entre público y participación, y entre las expectativas de lo que se supone es la función de determinados espacios es una de las negociaciones que tienen lugar a lo largo de la trayectoria artística de Aizpitarte. El artista trabaja con vídeo, escultura, instalaciones, performances y sonido para transmitir impresiones y crear experiencias, pero también para explorar y cuestionar las restricciones espaciales. De nuevo, me viene a la cabeza la idea de diálogo. Es como si su obra insistiera en obtener respuestas, del mismo modo que cuando hablamos los unos con los otros. El deseo de comunicar, de plantear preguntas y obtener respuestas da unidad al conjunto de su obra.

Tomemos, por ejemplo, *Laiiff Studio* (2008), una instalación de Bilbo Arte en Bilbao. El artista convirtió este espacio industrial en algo así como un ingenioso escenario doméstico, un espacio habitable con forma de vaina. Los visitantes accedían a los diversos cubículos por medio de escaleras de mano apoyadas sobre las diferentes estructuras. Recordaba a una casita en un árbol o a una cabaña construida para que jueguen los niños, sólo que esta vez supongo que la estructura estaba destinada a llamar la atención de visitantes en su mayoría adultos. *Laiiff Studio* invitaba a los visitantes a un diálogo sobre qué es lo que se considera doméstico y qué es lo que constituye el trabajo y el juego. Es como si se preguntara: ¿Por qué son tan rígidas estas definiciones? En este caso las cuestiones se planteaban de una forma física, ya que se invitaba al público a experimentar físicamente la estructura. El escenario post-industrial de Bilbo Arte lanza también de manera contradictoria una señal de libertad. Parte de un entorno originalmente construido para un fin específico que ahora se transforma en el escenario de algo con una finalidad mucho más abierta. Para Aizpitarte éste es uno de los muchos argumentos que alimentan el diálogo entre espacio y público. ¿Hasta qué punto puede cambiar un espacio concebido para un determinado propósito? ¿Cómo puede transformarse el contexto en nuevos entornos, en espacios que cumplan diferentes requisitos y que quizás nos hagan también soñar y fantasear sobre cosas que eran imposibles dentro de las anteriores restricciones espaciales? La importancia de desarrollar una zona de juegos incluso para los mayores es algo sobre lo que ya escribió el psicoanalista británico Donald Winnicott. Lo denominaba “un espacio intermedio”, un espacio entre la realidad interior y exterior, un espacio transitorio. *¿Hasta qué punto es posible separar los valores existentes y arraigados de los espacios físicos? ¿Y reinterpretar y hacer que dichos espacios sirvan de herramientas para las conversaciones que hemos de mantener sobre espacio, lugar y participación del público?*

Otra pieza de arte que sienta las bases de tan esperada conversación es la instalación escultórica titulada *Belle époque* (2009). En este caso, una estructura tipo valla ha sido colocada en forma de círculo cerrado en un cuidado parque de Biarritz, Francia. Sólo con estar ahí, como si de un gesto vacío se tratara, la primera impresión es que esta obra niega lo que realmente es capaz de hacer, a saber, marcar un territorio. El estilo decorativo de la valla es una réplica de una estructura similar construida a lo largo del Paseo de la Concha de San Sebastián, donde sirve de separación entre el paseante ocioso y el océano. En su función de barrera, la valla actúa como recordatorio de ciertos valores sociales (burgueses), y está ahí para protegernos de las fuerzas de la naturaleza, en este caso, la arena y el mar. Asimismo, su presencia a lo largo del Paseo de la Concha insiste en dividir, o al menos distinguir, una actividad de la otra. A pesar de su estructura ornamental en un blanco inmaculado, una vez extraída de su contexto original, *Belle époque* se ve impotente y solitaria. Pero, a pesar de esta improvisada localización, colocada sobre un perfecto césped, la estructura sigue coqueteando con el poder, con su deseo heredado de imponer el orden, algo que queda radicalmente acentuado por su propia autoridad estética. Ahora la verdadera cuestión es cómo llevar a cabo la transición de una restrictiva división del espacio a otra o, mejor dicho, a muchas otras.

Su escultura Pli-pipe (2002) vuelve a poner en tela de juicio ideas establecidas sobre movilidad espacial y sobre las implicaciones y restricciones del espacio. Esta obra fue

exhibida tanto como una pieza de galería en un espacio interior (Torrance Art Museum, LA 2010) como a modo de “obra de arte pública” en un espacio exterior (Museo de Bellas Artes, Bilbao 2002). Su forma hace referencia a una rampa de skate, sólo que esta vez la estructura en forma de U lleva incorporados unos escalones que hacen imposible patinar. En cambio, invita al público a subir los escalones y a utilizarlos como asientos. La estructura se convierte en un pequeño teatro donde la obra a representar somos nosotros, la gente mirándose unos a otros a lo largo de la rampa de skate.

Ya he dejado la habitación de hotel en Ammán. Algunos de los diálogos que he mantenido en la feria permanecen conmigo. Pienso en el espacio donde ha tenido lugar la feria: un centro comercial. Y me pregunto si dichos diálogos se hubieran desarrollado de igual manera si la feria hubiera tenido lugar en cualquier otro sitio. ¿Y qué hubiera pasado si se le hubiera pedido a un artista que diseñara el entorno? ¿Y si dicho artista hubiera sido Juan Aizpitarte? ¿Hubiera dado lugar a una experiencia totalmente diferente? Su obra contiene un impulso innato por escenificar, fomentar y provocar la conversación.