

## VIDA EN EL TABLERO

**Andrés Hispano**

Un vídeo de cuarenta segundos muestra unos pies caminando por el filo de una duna, nada más. Es un trabajo de Juan Aizpitarte y representa en su simplicidad la conciencia de un contrato renovado con la imagen, para que no se desprenda de la experiencia, de las sensaciones. Para que las imágenes no remitan tan sólo a otras imágenes.

Ocurre a menudo que las revoluciones llegan de dónde menos se espera, y eso, también en el mundo del arte, significa *desde abajo*. En particular, en el mundo de la imagen en movimiento, el refresco ha llegado a menudo de quienes menos prejuicios y ambiciones artísticas tenían. Las estrategias del documentalista, el cineasta industrial, aficionado, publicista o reportero han sido regularmente adoptadas por los artistas, que han visto en su estética y recursos maneras de revificar la mirada. Decía Francis Ford Coppola, en una recurrida cita, que el futuro del cine estaba en manos de un chaval con un skate en una mano y una cámara de video doméstico en la otra. Independientemente de que la estética skater gobierne o no las pantallas, lo cierto es que algunas de sus características sí las reconocemos por doquier, contagiando a una parte importante del audiovisual contemporáneo. Baste recordar *Inland Empire* (David Lynch, 2006), *Honor de Cavallería* (Albert Serra, 2006), *Finisterrae* (Sergi Caballero, 2010), los videoclips de Vincent Moon, Nicolás Méndez o las animaciones de Blu. ¿Qué tienen en común éstas obras? ¿y qué tienen que ver con el llamado cine skater?

No se trata, aclarémoslo, de que ésta modalidad audiovisual haya cegado con su creatividad a las demás disciplinas. Ocurre sencillamente que en su práctica se han potenciado mutuamente la tecnología disponible y algunos rasgos importantes del dichoso *zeitgeist*, desde la cultura *DIY* (*Do It Yourself*) al eco de la *X Generation*. O lo que es lo mismo, la determinación a trabajar YA, sin prejuicios y a partir de las herramientas disponibles y hacerlo además para divertirse, no contra el mundo, sino sirviéndose de él como teatro de nuestras fantasías. Aunque ello requiera *interpretarlo* de un nuevo modo.

Por eso el cine skater no representa cosas, las mira. No cuenta cosas, muestra acciones. La ciudad, o la realidad misma, se convierte así en un *playground*, la adolescencia en una condición crónica y el accidente en una celebración de la vida. Nada mejor que una buena caída, decía Preston Sturges y lo explicaban aún mejor los chicos de *Boing Boing* en su manifiesto sobre el advenimiento de los *Happy Mutants*: no hay que enfrentarse a la autoridad, hay que reirse de ella.

A principios de los noventa, aquellos vídeos nacidos para testimoniar piruetas sobre una tabla sin más aderezo que la música, se tornaron en otra cosa, en pequeñas no-historias sostenidas por una idea ingeniosa, apenas un gag, ni siquiera un videoclip.

Sin embargo, muchas cosas se desprendían de estas piezas: una manera alternativa de leer la arquitectura y recorrer el espacio público, de habitar los no-lugares, de ignorar a la autoridad, distraer la narración, congelar el tiempo, bailar con el riesgo y vivir interpretando. Todo aquello que reflejase su distanciamiento respecto a la realidad, servía: *pranks* (bromas elaboradas), encarnación de personajes, máscaras, disfraces, accidentes intencionados...

En definitiva, lo que sembró a lo largo del siglo pasado la cultura popular y cuajó a finales del mismo, fue la posibilidad para algunos de vivir instalados en el tercer espacio, en una realidad mediada por fantasías, ficciones y experiencias virtuales.

El tercer espacio es un concepto acuñado por el filósofo Henri Lefebvre, refiriéndose a aquél que no se corresponde con el ideado o proyectado ni tampoco con el experimentado, el real. El tercero, es pues un espacio mental en el que la experiencia subjetiva hace posible un trenzado de los anteriores.

Otros pensadores han desarrollado, adaptado o hecho suya la idea, como Edward W Soja, que ha visto en Los Angeles el perfecto tercer espacio: la fábrica de sueños en la que construirse una vida a medida de tus fantasías, en la que nada es falso si sirve al deseo o al consagrado derecho del *pursuit of happiness*... Son las prostitutas clónicas de estrellas hollywoodienses en *L.A. Confidential* (Hanson, 97), *El Show de Truman* (Weir, 98) o la arquitectura delirante importada de Europa o las mil y una noches que vemos en *Mulholland Drive*.

La trilogía losangelina de Lynch (*Lost Highway*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire*) representa perfectamente esta condición: una ciudad en la que resulta difícil distinguir los hechos de los sueños y los deseos. Una ciudad en la que la mente puede escindirse, crear realidades paralelas o fugas psicogénicas. No es extraño que sea la ciudad de tantas películas desordenadas en su relato (*Pulp Fiction*, *Memento*) como tampoco lo es que a Lynch le fuera encargada la campaña de la Playstation 2, presentada como '*The Third place*'. Los videojuegos son, efectivamente, un perfecto tercer espacio.

Douglas Coupland señaló este fenómeno al hacer suya la expresión de *X Generation*, para referirse a una generación para la cual, entrar en la edad adulta no requirió el sacrificio de los mitos y fetiches infantiles ni juveniles. Una generación para la que cine, TV y música resultó la escuela de la vida. Un proceso de subjetivización en el que andamos casi todos en Occidente pero que representan especialmente bien algunas tribus urbanas como los skaters, los clubbers, o los otaku... ejemplos de inmersión, obsesión y digamos, customización de la realidad. *Jackass* (2000) es más que un ejemplo, un manifiesto, y *Moulin Rouge* (Luhmann, 2001), una advertencia: nada ocurre ya sin reverberaciones pop, sin su banda sonora, sin el puré de citas y referencias comunes que las pantallas y canciones proporcionan a manera de nuevo esperanto y que, en este tercer espacio, cumple una función capital.

Lo que aquellas obras citadas más arriba tienen en común es que están hechas desde una libertad absoluta, capaz de ajustar su producción a aquello posible para hacer lo que los demás consideraban no posible, sin ajustarse a géneros ni formatos previos y practicando una narrativa de reglas suspendidas.

En este punto, a menudo, lo que es ensayo, obra de arte, experimento o producto de consumo ya no lo determina la obra tanto como el autor, que apuesta por un circuito u otro como punto de partida, o el mismo espectador. Son películas, además, que vuelven a hacernos conscientes como observadores, porque han sabido desaprender, improvisar, ignorar o desprenderse de un siglo de convenciones visuales y vuelto a mirar, a explorar con la curiosidad del amateur y la sofisticación del cultivado.

¿Se refería la profecía de Coppola a Harmony Korine?

Quizás no haya que ir tan lejos.

Los vídeos de Aizpitarte responden a la misma visión: exploraciones, accidentes y registros con los que echarle un pulso a la realidad, extrañarla, duplicarla, violentar la lógica y soterrar el argumento bajo las sensaciones.

Ni siquiera en Benidorm, Benidorm (2005), una obra temprana y un acercamiento de apariencia documental a la población costera, podemos acceder a otra realidad que la mediada por la nostalgia, los medios, el tópico o la anécdota.

En su trabajo es posible ver aplicada a la realidad dinámicas propias del mundo digital y los videojuegos, como *loops* y *travellings* de 360 grados (Plipipe, 2002), del mismo

modo que es posible entrar en videojuegos para sufrirlos como si fueran una realidad secuestrada (Overgame, 2007).

El ejercicio del skate ocupa un lugar central en muchas obras, a veces como motivo de brevísimas obras, en otras como objetivo de piezas documentales o de creación escénica y videográfica. En todos los casos, la cámara huye del registro testimonial de saltos o accidentes, para centrarse en el conjuro de sensaciones que la tabla proporciona, ajustando el punto de vista para comprender que la tabla es siempre una extraña colándose en espacios ajenos. Esto es particularmente perceptible en la sensual Ticzag (2005), en la que viajamos durante 25 minutos junto a un skater, pero también podemos apreciar la importancia del punto de vista en las breves Acciones (1998-2002), que en lugar de proporcionar una inmersión hipnótica revelan en píldoras de apenas un minuto el aspecto más intenso y lúdico del skate, aquí ampliado a *la Jackass* a diferentes prácticas de riesgo (que nunca se resisten a una buena pendiente).

No podían faltar, en este mundo refractario al mundo, las apropiaciones, *fakes* y recontextualizaciones, estrategias que Aizpitarte practica no sólo como parodia o venganza de los propios medios (Revolta, 2006), sino como artefacto expositivo. Hemen Bai (2009) presentaba la imagen de un obsoleto busto parlante incrustado en un espejo, ofreciendo una guía comentada de la exposición en la que participaba.

Afortunadamente, para el resto de artistas, la obra se ubicó al final del recorrido. En Surface (2010), dos personas cubiertas por una sábana pasan por varias fases emocionales de las que apenas podemos percibir su intensidad, por la manera en que la tela refleja sus suspiros y temblores. Nuevamente, todo se muestra y todo se oculta.

*A lie that tells the truth*. Eso es el tercer espacio, y de hecho, el poder de la experiencia artística: un lugar en el que percibir sensaciones sin tener que experimentar la realidad.