

Realizar un viaje a través de signos y códigos para desfetichizar sus rastros, y dar lugar a un laboratorio para la construcción de los mitos del tiempo del no-tiempo.

Alterar la realidad en la Era del Simulacro significa jugar con sonidos ya demasiado oídos. Sin embargo, hay un nuevo país, casi desconocido en el que si nos aproximamos superando algunos ritos, la realidad histórica se convertirá en futuro y los objetos se crearán a partir de leyendas germinadas en la tradición oral con la materia de las sombras y los sueños.

Juan Aizpitarte comenzó a desarrollar su trabajo profesional a partir de 1998 y durante estos años su investigación con respecto a la creación contemporánea ha evolucionado entre dos vías inconscientemente bien perfiladas al principio y que ahora comienzan a evidenciarse a partir de un único eje vertebrador .

Con sus obras ha traspasado disciplinas saltando indistintamente de la escultura a la instalación, del graffiti a la intervención urbana, de las acciones performativas a los proyectos editoriales, de la escritura al vídeo monocal y la video instalación.

Sus construcciones suelen ser estructuras de arquitecturas a escala real o fragmentaciones de un discurso mas complejo donde la configuración de la escultura como paisaje reinterpreta algunas ideas del conceptual y el minimal. Desde una posición posformalista, del primero rescata la inmaterialidad, las dobles lecturas y el valor simbólico, del segundo la austeridad de las formas, el hermetismo y las estructuras reiterativas. Paralelamente en sus acciones la búsqueda de situaciones teñidas de un componente lúdico y sutil ironía involucran al espectador-audiencia en la activación de las obras y su representación.

Por una parte, reduce su obra a un sistema donde las formas artísticas se construyen con respecto a la representación de objetos vinculados mas o menos al mundo del arte establecido en galerías, museos y bienales: es decir, las piezas finales escultóricas o fotografías, instalación y videos, pero también a través de elementos intangibles: un conjunto de actitudes representadas o corporizadas en ediciones y filmaciones, workshops o acciones participativas donde configura distintos niveles de experiencias y relaciones complejas con el espectador / usuario. A veces toda esta labor creativa está entremezclada con su trabajo como comisario o mediador cultural de escenificaciones serpenteantes, sin pretender seguir en todo caso el juego ni la liturgia del mainstream.

Estos mundos, aparentemente conectados pero con vidas independientes dan lugar a una obra que parece avanzar gracias a un nomadismo constitutivo de la propia existencia del autor. Todo ello a pesar de un planeta mundo globalizado y mutante, por momentos evanescente pero volcado en etiquetar todo aquello que se desplaza.

Su método transversal y sus experiencias artísticas no son catalogables ni próximas a aquellas de la Estética relacional de Bourriaud -por citar algún referente inmediato-, sino que estarían mas cercanas a una generación de artistas de un "nuevo conceptualismo instalado en la fisura", un territorio impreciso escarbado y habitado por creadores de trayectorias independientes y fuera de formatos clasificables (en la genealogía de Martín Creed, Jeremy Deller o Shaun Gladwell), para quienes los límites nunca están definidos y son siempre improbables.

Con esta actitud a contracorriente, Aizpitarte aborda procesos metodológicamente muy controlados pero en los cuales el azar y la participación abierta de las audiencias y del público-autor, construyen estructuras y acciones que nos sumergen física y kinestésicamente en situaciones donde realidad y ficción se fusionan para constituir un micro-dispositivo de conocimiento.

De este modo, la misión de analizar la cartografía rizomática del trabajo de Aizpitarte, nos lanza sobre la hibridación, en un país mutante donde las raíces aéreas de los árboles se entremezclan y hacen entrever un territorio en el cual las regiones aumentan o disminuyen de tamaño en función del poder perceptivo, narrativo, lúdico y poético de cada instante fugaz.

Si acudimos a una conocida aseveración de Miranda Crowley, tenemos que considerar que en un texto de curator no es necesario acudir a referencias bibliográficas o citas intelectuales para explicar lo que una obra artística pretende transmitir o no. Es por ello que voy a comenzar directamente con reflexiones muy concretas que nos ayudaran a entrar en situación evidenciando mas que diseccionando desde la teoría.

En primer lugar encontraremos la trayectoria desarrollada entre *Fun Box* (Galerie du Triangle, Bordeaux 2002), *Pil-pipe* (Museo de Bellas Artes, Bilbao 2002. Torrance Art Museum, Los Angeles 2010), *Ben Ben* (Pôle Culturel de Pau 2010) y *Finis* (HEC, Paris 2011).

Estos cuatro proyectos han dado lugar a esculturas practicables donde la curva o el ángulo recto (su existencia o su ausencia) crean situaciones e insertan al público participante en una experiencia contradictoria entre la acción y la contemplación. Sus estructuras bajo la presunta forma de iconos que toman como punto de partida el skate, el espectáculo o el turismo, son reproducidos mediante formas y colores que acaban otorgándoles misiones mas metafísicas ligadas irremisiblemente a la imagen del símbolo que representan pero exigiéndoles un *tour de force*. Sobre sus planos inclinados se producen mediaciones entre el espacio y el tiempo, un discurso que nos remite a una genealogía donde ciertos procesos y sujetos no terminan de verificar el contraste entre lo real y sus derivados.

Son piezas que no forman parte de series o bloques temáticos pero que sin embargo están vinculadas entre sí por un extraño cordón umbilical. Si nos remitimos a sus obras en vídeo, podemos adivinar esta misma relación subterránea indisoluble entre sus trabajos monocal de referencia. Me refiero a *Trans* (2004) y *Overgame* (2007) ambos imbuidos de una poética existencialista que desembocará en el mas conocido *Surface* (2010) y mas recientemente en las obras inéditas presentadas en Estrasburgo: *Gnosis* y *Agur* 2012.

Abordados de una forma muy planificada donde el sonido es casi tan importante como el tratamiento de la imagen, los trabajos audiovisuales de Aizpitarte, son otro tipo de construcciones donde presenta una visión mas introspectiva y lírica que le permite indagar en los estados mentales del individuo y la noción de realidad y su sentido.

Surface, es una pieza que funciona como vídeo e instalación y que fue presentada bajo diversas formas en La Nave (Sevilla, 2009), Arte Lisboa/Arteko (Lisboa, 2009), CCE (Montevideo, 2009) e Instituto Cervantes/PhotoEspaña (Madrid, 2010). Esta obra muestra la presencia de dos seres atrapados en la cuerda floja de los entretiempos. Partiendo de un juego banal, la improvisación y el humor, el conjunto se transforma en códigos fenomenológicos, sin tener la pretensión de aproximarse con seriedad a esta corriente filosófica que se concentra en el estudio de la experiencia y los contenidos de la conciencia.

Los espectros ocultos bajo una sabana adquieren el aspecto de una escultura de la antigüedad como dos Lacoontes en micromovimientos. Cuando son proyectados en sala, la obra sobrepasa el carácter frontal del video monocal para remitirnos a la relación que el trabajo audiovisual del autor mantiene con la escultura. Con él, lo bidimensional acaba convirtiéndose inexorablemente en tridimensional y el aire recorre el espacio liquido del vídeo con un extraño poder hipnótico.

A través de su actitud los dos personajes de *Surface* invocan y provocan, activan el inconsciente, revelando la fragilidad de un mundo que no es tan real como parece. Además, desencadenan una alquimia de sentimientos encontrados, cavidades donde lo inmaterial, el vacío y la ausencia nos precipitan al borde de un abismo, cruce de remotas rutas y tiempos. En este vídeo manipula una situación planteada inicialmente como un juego para configurar una pieza de plasticidad pictórica que se transmuta en un agujero negro que vampíricamente acaba retroalimentándose del desconcierto de su espectador-espejo. Atrapados frente a sus dos personajes durante el tiempo que dura la obra, percibimos en el transcurso de sus instantes imprecisos, la levedad de estar presentes en el mundo, como revelación de esa realidad primaria, que Heidegger definía como «Dasein». Entre su tragicomedia, nos cuestionamos la percepción psicológica de lo que nos rodea y la corporalidad en la construcción de la realidad cuando la vida y los acontecimientos se nos escapan en un bucle de tiempos alterados. Esta anomalía temporal en la que están insertos será su cadena y su condena.

Para mí es justo aquí, con este trabajo de *Surface*, que podemos comenzar a entender la totalidad del trabajo de Juan en su conjunto y vislumbrar la fusión de las vías que está desarrollando actualmente.

Juan Aizpitarte toma las posibilidades que cada circunstancia y contexto le ofrecen configurando el ritmo y la estructura de sus obras de una forma simple y resolutive, sea para crear espacios de la experiencia que permiten hacer funcionar una serie diversa de acontecimientos o dar lugar a objetos rotundos de conceptualismo puro. Sin embargo si nos detenemos a examinar los diferentes matices de esta simplicidad descubriremos una "iconosfera" de dispositivos híbridos donde la duplicidad y el doble sentido desvelan un inquietante juego de espejos.

Deleuze hablaba de la imagen-cristal como un lugar de desdoblamiento, el del despliegue de temporalidades y virtualidades contenidas en la imagen.

Aquí, como si un espejo ahumado fuera el interfaz de comunicación ente los mundos real y virtual atravesados por Alicia, el estado mental y físico se muestra alterado entre metáforas, metonimias y antropomorfismos. Si miramos fijamente sus imágenes, estas pueden multiplicarse y adquirir una inquietante vida propia respecto a su reflejo.

Por seguir en esta línea de análisis metafórico, podríamos decir que delante de este espejo, se encuentra el cono que contiene los proyectos sobre la verosimilitud, lo verdadero y el tiempo histórico (*Wall Ride, Habitación caliente, Urban Market..*). Es decir aquellos situados en el contexto de la realidad. Detrás del cristal, se establece el cono-contenedor de la ficción, la virtualidad y la fantasía encargados de atrapar a los mitos, las creencias y toda una tipología de artificios (*Hemen Bai, Combo, Dilema, Belle époque..*). Siguiendo las enseñanzas platónicas, algunos proyectos encuentran su ecosistema delante del espejo, los otros deberán vivir del otro lado, entre la niebla de lo irreal.

Sabemos que en el instante en el que lo real es suplantado por sus signos, se constituyen tantas realidades como hombres para percibirlos. Por ello, además de los diferentes modos de aparición de la subjetividad en el mundo del Arte, es imposible escapar a las diferentes formas de representación de la realidad, cuando ya lo real mismo hace tiempo que se volatilizó. Las imágenes a modo de doble de lo real-nostálgico, intentan encarnarse delante de nuestros ojos, sin lograr otra cosa que un perverso juego dialéctico oscilante entre lo verdadero y lo falso, lo mítico y lo místico.

En el Libro X de *La República*, Platón evoca tres niveles de realidad, hoy creemos conocer nuestra realidad a través de la fiabilidad de la percepción sensorial. Merlau Ponty, Gombrich y Panofsky nos lo explicaron ya y las nuevas corrientes *new age* retoman la idea de que podemos crear nuestra propia realidad a través de toda una serie de bestsellers y derivados comerciales.

Para ficcionalizar todavía más lo real, Juan Aizpitarte configura toda una serie de dispositivos para observar el comportamiento de los espectadores-audiencia-actores con un carácter formativo y transformador. Desautomatizar el vocabulario conocido, subvertirlo y hacer interactuar mediante la duda al receptor será alguno de sus recursos más característicos.

El artista, narrador y prestidigitador, nos hace ver como la imagen ha tomado el papel de la realidad no solo representándola, sino también reemplazándola.

Como un perverso gemelo de lo real, la imagen de la misma tiene la función de sabotearla. Nos encontramos sumergidos en una duplicidad ambigua. En el centro del pliegue, se produce la confrontación del simulacro apoyado sobre lo falso y de lo verosímil reposando en lo presuntamente verdadero. Con ello, Juan intenta definir la realidad a través de una serie de relatos certificados por la tradición oral o a través del monumento absoluto.

Se trata de un proceso intrínseco a su trabajo, hablar de lo real y verdadero a través de sus contrarios.

Entonces, si somos conscientes de haber creado la ilusión de lo real, será posible reformatear la realidad y hacerla converger durante todos sus tiempos en un único espacio.

El tiempo cósmico señala una cantidad determinada que interviene en un modelo cosmológico homogéneo e isótropo, pero sobretodo es el tiempo propio de sus observadores. Para los seres humanos, el tiempo posee diferentes dimensiones porque cada instante tiene un valor y un sentido diferentes.

Juan Aizpitarte dice que entre lo real y la realidad podemos encontrar un solo decodificador: el mito. La máscara narrativa genera leyendas carnavalescas donde lo falso halla cómplices enmascarados entre el folklore y la tradición etnológica, antropológica e histórica, el imaginario y los sueños compartidos. En definitiva, se trata de mostrar lo irreal en un contexto que lo transforme en algo factible, como fórmula para crear estrategias de supervivencia y de conocimiento.

Por ello de forma habitual, toma como punto de partida un icono o un símbolo muy reconocible para crear la ficción o su simulacro. El juego como parte de un ritual de iniciación consiste en la incertidumbre de saber si es un artificio o no.

Se trata de un encuentro entre lo irreal y lo imposible, en el cual el objeto material será la baliza para certificar el presente, como ancla tangible y pesada. Aquí, del lado de la sombra, tal y como lo señalaba Lévinas, la razón científica es la respuesta al misterio y a las lecturas erróneas, el certificado de nuestra ilusión. Mito y Logos acuerdan una tregua, la Fé dará su aval a la mirada acuosa de los falsos ídolos. Por su parte la tradición oral y la diseminación de los rumores podrán perpetuar el código secreto de las “copias-iconos” y de los “simulacros-fantasmas” incluso cuando las exposiciones hayan finalizado.

Para el proyecto *Cosmic Ray* en Estrasburgo, se ha creado un entorno sorprendente germinado en el flujo temporal de un workshop alrededor del cual ha nacido la leyenda. En su libro *Aspectos de un mito*, Mircea Eliade dice que el mito relata una historia sagrada, un evento que debió tener lugar en la protohistoria, el tiempo fabuloso de “los inicios”. Así mismo escribe que el mito alude a como gracias a las hazañas de seres fantásticos, una realidad fue engendrada. Es la realidad total, el Cosmos o solo un fragmento de él, como una isla, una especie vegetal, el comportamiento humano o una institución. Es pues siempre la historia de una “creación” que relata como algo ha sido generado, ha comenzado a ser. En resumidas cuentas, los mitos describen las diversas irrupciones, a veces dramáticas, de lo sagrado (o de lo “sobrenatural”) en la historia de la humanidad.

Alrededor de *Cosmic Ray*, la cosmogonía del mito está integrada por otros tantos mitos satélites o universos paralelos desjerarquizados. Desvinculados de nuestra propia historia, de nuestra temporalidad conocida, podemos encontrar el sistema integrado por: La Escalera de Jacob (*Finis*), La Falsa serpiente (Snack), la Estela fantasma (*Estelar*), La Profecía de las catedrales (*Agur 2012*), La Alteración de los estados de conciencia (*Gnosis*), La Leyenda del dolmen (*Triplex*) y algunos otros mas que orbitan o se cruzan entre los formatos de lo tangible y la sospecha de que el guión puede ser interceptado y alterado sin previo aviso.

En el espacio expositivo de la Chaufferie, el tiempo se instala en el espacio a diferentes escalas y como en el relato de *Las ruinas circulares* de Jorge Luis Borges, las distintas situaciones entremezcladas nos llevan a sospechar que quizás todo forma parte de un sueño ya escrito.

¹ En el calendario maya, los últimos años de cada etapa se denominan el «tiempo del no-tiempo». Según este calendario el 22 de diciembre de 2012 será el momento preciso en el que concluirá un periodo de 5.125 años y finalizará un «no-tiempo» dando lugar a una nueva era en la que las fuerzas de la naturaleza serán catalizadoras de cambios insospechados.