

7 come 11

Entrevista con Peter Downsbrough Eva González-Sancho y Frédéric Oyharçabal

Desde inicios de los años setenta, la obra de Peter Downsbrough explora la cuestión del espacio como dato inmediato y abstracto. El artista implanta progresivamente un vocabulario formal que será a partir de entonces el suyo: el uso del lenguaje (conjunciones, adverbios) como elemento plástico y semántico, un registro restringido de colores (negro, blanco, rojo), de formas geométricas simples (líneas ortogonales, oblicuas) y de materiales (bandas adhesivas negras, tubos). Las líneas y las palabras que marcan los libros, las salas de exposición, los sitios y las arquitecturas fotografiadas o filmadas, las intervenciones en el espacio público, interrogan al espacio como lugar, distancia, situación, territorio, contexto o lenguaje. El encuadre, la simetría, la perspectiva, la polaridad, el travelling, nos invitan, de forma más o menos explícita, a una nueva lectura personal y abierta

del espacio que nos rodea, para aprehender no solamente su riqueza y complejidad, sino además la posición que ocupamos en él.

Eva González-Sancho: En 1980, aparecen los dados por primera vez en una de tus películas: *7 come 11*. Los dados parecen ser el eco de cuestiones de emplazamiento, de desplazamiento de elementos, de orden y desorden, de situación y posición, de principios formales, conceptuales, semánticos. ¿Podemos descubrir, en este sentido, un interés por tu parte en la cuestión del azar?

Peter Downsbrough: En una palabra, “no”, pero por supuesto que “sí”. El azar está ahí. Hay que remontarse a finales de los años setenta, cuando trabajaba con los dados. Me interesé en el azar como palabra. Viene del

árabe *al-zahr*, que significa “juego de dados”. El “azar” y los “dados” son así la misma cosa. *Un coup de dés n’abolira jamais le hasard.*

Tenía ganas de aumentar mi vocabulario y caí “por azar” en la idea de los dados. Trabajaba ya con dos líneas¹ y, por lo tanto, dos dados. Hacía grabar palabras en los dados. También los utilicé para cuestiones que tenían relación con el comercio del arte desde una perspectiva crítica. Había posibilidad de comprar los dados como objeto único o como múltiple. Era el comprador quien decidía si los quería únicos o múltiples.

Un par de dados estaba realizado con una cierta combinación de palabras. Existía un sólo ejemplar. Si se trataba de un múltiple, el comprador lanzaba los dados para llegar a un precio, ya que era una combinación de caras lo que lo decidía. Entonces, yo rehacía la obra *ad infinitum* como múltiple. Si el par era comprado como obra original, en ese momento el precio era fijo, pero el comprador tenía derecho, si así lo quería, de reproducirla y de recuperar su dinero apostando con la gente.

E. G.-S.: En *Now With, in Three Parts* (1983), los juegos de dados dan el ritmo a la película hasta el punto de la situación y de la construc-

ción, de nuestra propia posición y postura en la ciudad.

P.D.: Sí, se trata de situación: lanzas los dados y ahí está. Podemos decir, en cierto sentido, que hago un trabajo “colocado” y no una “escultura”. No deseo reconstruir o cambiar un lugar. Adapto e integro el trabajo en el lugar. Podríamos hablar de *site orientated* en lugar de *site specific*. El azar de tener un edificio y todo lo que ocurre en el espacio público forman parte del trabajo: hoy puede ser un camión rojo que pasa y mañana un camión verde. Está inmerso en la ciudad y todo lo que ocurre hoy no volverá a pasar mañana.

E. G.-S.: Tus proyectos en el espacio público y en salas de exposición son testimonio de una apertura a todo lo que puede interferir: los visitantes, las actividades urbanas, la arquitectura. Podríamos hablar de una especie de “encuadre” que lleva al que “practica” estos espacios a estar atento a lo que le rodea. Por el contrario, tus películas, desde el año 2000, parecen explorar los aspectos más racionales, menos caóticos de la ciudad. Vemos desfilar las líneas y las perspectivas que forman las fachadas de los edificios, los automóviles, las filas de camiones, los puentes, los cruces de autopistas... La ciudad se levanta hasta cierto punto como un plano gráfico, donde poco o nada se deja a lo aleatorio, al contrario que en tus propuestas en el espacio público, que nos invitan a estar atentos a lo que pudiera ocurrir.

1. *Two Pipes* consistía en dos verticales paralelas que marcaban los emplazamientos y las arquitecturas desde el inicio de los años setenta.

P.D.: *Occupied* (2000) está verdaderamente “esculpida”. Sin embargo, en mis otros vídeos, no hay un guión preciso. Existe lo aleatorio, en el sentido en que rodé, como cuando tomo fotos, los lugares que me interesan. Sin embargo, es un vídeo, una película, una multiplicidad de imágenes que se encadenan y que yo estructuro más tarde. Hago una especie de ensamblaje, en donde hay una parte aleatoria.

E. G.-S.: No se trata únicamente de un procedimiento de escritura, sino de un sentimiento frente a la naturaleza de los espacios que exploras. De la sucesión de imágenes se desprende una fluidez que da la impresión de no dejar apenas sitio a lo imprevisto, como si se tratara de una ciudad esencialmente compuesta de canales, de redes de comunicación.

P.D.: Para mí se trata de construir una mirada sobre algunos edificios que forman parte de la arquitectura de la ciudad, de la estructura de la ciudad. Es un poco como un libro o un DVD: el libro es una continuación de páginas, el DVD se compone de una sucesión de imágenes a las que podemos volver si queremos. El libro está formado de secuencias de información que comienzan en un momento dado y se terminan, al final, en algunas secuencias de ideas.

En la película, yo gestiono el punto de vista y la consecución de las tomas. Todo está bien encuadrado, pasamos de una imagen/secuencia a otra. En el caso de una obra realizada en el espacio público, se es libre para pasear

y adoptar el punto de vista que se quiera. Es parecido con las fotos, hay una imagen aquí, otra allá, pero no es una secuencia.

Frédéric Oyharçabal: Pienso en la película de Dziga Vertov, *El hombre de la cámara*, rodada en Odessa en 1928. Esta película, documental y experimental a la vez, explora las diferentes facetas de la ciudad –la rapidez, las vías de comunicación, etc. ¿Está entre las obras que han influido su trabajo?

P.D.: Me gustó mucho, pero no puedo decir que me haya influido. Vertov hizo cosas formidables mediante otra vía. Llegó por otro lado: las cuestiones de escultura, de tiempo, de movimiento, y después de haber tomado fotos.

F.O.: En *Homes for America* (1966), Dan Graham establece un vínculo formal entre las casas producidas en serie que no se adaptan ni se integran con la naturaleza y el espacio de la galería. La escultura minimalista en series –pienso en Donald Judd–, cómo la arquitectura de pabellones en los de suburbios, con sus parcelas, se convirtió en la realización profana de la rejilla de diseño universal de la Bauhaus. Los camiones, los alineamientos de containers, de edificios, su uso del *travelling*, producen, en algunas de sus películas, la sensación de viajar a través de espacios fuera del suelo, ordenados, a menudo silenciosos. ¿Podemos ver en ello su interés por cuestiones de serialidad y, más globalmente, de escultura?

P.D.: Podemos hablar de las fotografías de Dan Graham y de las cajas de Donald Judd, de la serialidad de Judd, no exactamente de la de Dan Graham, sino más de la de Levittown. Creo que Judd está más imbuido por la manufactura, la reproducción de las cosas. En cuanto a las fotos de Graham, plantean también, de cierto modo, esta cuestión, aunque no con el mismo espíritu. El efecto puede ser similar, pero el origen es diferente. Es cierto que resulta intrigante ver cómo ambas pueden tener aspectos comunes. A veces la gente me dice: “¿Es usted minimalista?”, y yo respondo: “No, soy maximalista, no puedo hacer más...”.

F.O.: Tengo la impresión de que cuanto menos gente hay en sus películas, más me parece que están construidas bajo un gran dominio formal.

E.G.-S.: Es porque, además, veo esta diferencia entre las primeras películas y las últimas. En las primeras, vemos encuentros entre gente. Esto me hace pensar en el “azar de los encuentros”, en el sentido de la expresión inglesa “by chance”, y habla, hasta cierto punto, de una construcción del espacio público en la ciudad, espacio público entendido como lugar de encuentro y debate. En efecto, cuando miramos además el conjunto de tu filmografía por orden cronológico, al principio hay una serie de películas con encuentros, gente, después, progresivamente la mirada se vuelve cada vez más descarnada, la estética cada vez más minimalista, depurada. Esta desaparición de la figura humana y de los espacios de encuentro

podría ser interpretada como un posicionamiento político: ya no hay espacio público, sólo hay lugares de tránsito. Entiendo espacio público en su primera acepción, como espacio de debate, de discusión, de encuentro, que sería actualmente el espacio de los medios de comunicación. Ya no es en absoluto el espacio de la ciudad, lugar de poder, de debates, encarnados hace poco por los edificios, las plazas, las fábricas. El único principio, a mi modo de ver, para hablar de azar en relación a tu trabajo, es decir que tus películas recientes plantean la constatación de esta desaparición progresiva. Lo que no es el caso de *7 come 11* (1980), *Now With, in Three Parts* (1983), y *A Place to Be* (1976).

F.O.: *A place to Be* es particularmente viva. Da muestra del paso del tiempo: un plano fijo de gente que cruza una calle, se encuentran, el paso de los coches, los camiones que petardean...

P.D.: Es verdad. Está en la calle, en lo cotidiano. En otras películas, hay un poco más de circulación, aunque nunca mucha gente. Se ve así. La gente pasa. Ruedo en lugares donde no hay mucha gente. Hay un interés por la arquitectura, las estructuras, quizás, actualmente, un poco más que en los años setenta, cuando yo era mucho más joven, menos estructurado mentalmente. Eran otras referencias. En *ET/C* (2004), filmé los containers, el puerto y todo eso. Había poca gente. Era para ver otra cosa. Para mí, es una cuestión de estructura, de forma. Es mi manera de ver las cosas, de

encuadrarlas. Una costumbre que, quizás, la gente no tiene. En los fotógrafos, todo está siempre encuadrado. Estoy interesado por las líneas verticales y otras cosas que yo acentúo, sobre todo con la elección del blanco y negro. Por eso trabajo en blanco y negro.

En las primeras películas hechas en Nueva York en los años setenta, hacía actuar a amigos. "Jugar"*; verdaderamente, ya que ni siquiera les daba guiones, nada que tuvieran que decir o pronunciar. Estaba bien, pero no lo suficiente. No tenía ganas de manipular a gente ante la cámara, operar *actings*. Era difícil verles sin saber qué hacer, ya que no les daba ninguna consigna. Decidí dejarlo, no me interesa manejar a la gente. Quiero mirar las cosas. Es el segundo plano lo que más me interesa. En *And Align* (1976), la cámara estaba colocada en una esquina de la calle: vemos la circulación y esa chica que se enciende un cigarro mientras pasea. Sin embargo, es la acción de la cámara y el coche lo que me importa. Por lo tanto, no excluyo a las personas que se encuentran en la calle. Por el momento, no he filmado muchos lugares donde se vea gente. La mayoría de mis películas se ruedan en los puertos, en edificios en construcción o en autopistas.

F.O.: Los puertos, las autopistas, las estaciones, son lugares de tránsito...

* N. del T.: "Jouer": actuar, jugar, en francés, al igual que "to play" en inglés.

P.D.: Me intereso en este momento por la cuestión del tránsito de mercancías, cómo se almacenan...

F.O.: Es función del espectador mirar y leer allí lo que él quiere. Su uso del *travelling* me recuerda una ciudad de aparcamientos, de autopistas y centros comerciales donde ya no nos paramos, donde sólo circulamos como si navegáramos por la Web. La ciudad está desierta. La vida pública está en otro lugar, pasa por las pantallas. Nuevas formas de espacios públicos toman vida a través de las pantallas...

P.D.: El parabrisas del coche es también una pantalla. Sin embargo, no tengo ganas de ser demasiado político con esto. Me interesa la ciudad y la arquitectura. De cierta forma, la ciudad es más natural que el bosque. No podemos vivir de otra forma, por lo que no vamos a decir que no es natural, puesto que es una extensión de nosotros. Todo está construido por nosotros, por alguien, para gestionar la vida de cierta forma. Formamos parte de esto, aceptamos vivir en ello. O nos adaptamos o abandonamos la ciudad por el campo. No podemos olvidar el estado de la situación, esto viene tanto del buen espíritu de los hombres como del malo. También creo que rodar la ciudad en blanco y negro permite aprehender mejor las estructuras. El color esconde las cosas, seduce, miramos si es rojo, azul, blanco, negro, gris, naranja... y es eso lo que retiene nuestra atención, nuestro interés.

E.G.-S.: Una forma de filtrar las cosas...

P.D.: Filtrando las cosas podemos gestionar la emoción, la actitud frente a lo que vemos. Cuando está en blanco y negro, no podemos ser seducidos. Nos enfrentamos directamente a las cuestiones de estructura y de tiempo.

F.O.: Dan Graham ha trabajado sobre la arquitectura y la transparencia. Una transparencia que se revela, de hecho, bastante opaca.

P.D.: Su idea sobre la transparencia es interesante. El cristal de los rascacielos permite, en principio, ver a través. Por el contrario, es el reflejo lo que simboliza la transparencia de la empresa frente a la sociedad. Creemos que podemos ver las actividades del interior, pero, realmente, el cristal esconde más que los otros materiales. De este modo, son bloques de transparencia “opaca”. Un día, Dan estaba en Holanda. Comenzó a hacer fotos de una casa y el señor salió para increparle. “¿Por qué deja entonces las cortinas abiertas?”. En Holanda, a menudo se dejan las cortinas abiertas porque los protestantes no tienen nada que esconder...

F.O.: La ventana del salón es una imagen ofrecida a miradas exteriores. Hacemos visible un modo de vida, de consumo, nos servimos de ello para exhibir los gustos. ¿Tiene una mirada crítica sobre la arquitectura, los modos de vida que refleja?

P.D.: Por supuesto que sí, pero no. No tengo ganas de empezar a ser crítico de arquitectura. No me gusta toda la arquitectura que veo pero es la vida, es la ciudad en la que vivimos. Si queremos debatir sobre la arquitectura y su calidad, es otra cosa. Yo intento más bien hacer un reportaje sobre lo que vemos, sobre lo que yo veo y cómo quiero estructurarlo en imágenes.

F.O.: Usted rodó la ciudad administrativa de Bruselas, el barrio de la Défense de París, el complejo urbanístico en torno a la estación de Lille acondicionada por Rem Koolhaas. No se trata de barrios cualesquiera. Son espacios “suspendidos”, bastante inhóspitos. Los proyectos urbanos de Koolhaas son criticados a menudo. Su dimensión pública, en el sentido de lugares de encuentro fuera de las compras y el trabajo, es muy discutible. Usted parece próximo a ciertas preocupaciones de Dan Graham, que se interesa menos en las cualidades que en los significados de la arquitectura.

P.D.: Sí, aprecio el trabajo de Dan Graham, pero no puedo decir que lo vea de la misma manera. Es cierto que tengo una óptica un poco crítica, intento mostrar las cosas de manera en que reflexionemos sobre lo que miramos, sobre lo que vemos. No vamos a lanzar un discurso para ir a ninguna parte. Es necesario, en primer lugar, iniciar el discurso para alcanzar otro nivel e ir más al fondo. En primer lugar, es necesario ver.

F.O.: Veo estas películas como *shifters* de significados.

P.D.: No es una crítica, no es un objeto en torno al que giremos. Se trata de entrar en un discurso con los elementos que están ahí, las líneas, las letras puras, y después, hábilmente, el segundo plano, el espacio, el emplazamiento en el que se encuentra la obra. No se trata de crear un discurso con los únicos elementos que yo he dispuesto, sino con la estructura existente y las personas que están ahí.

E.G.-S.: ¿Cómo abordar la cuestión del azar si el espectador sólo puede actuar bajo el ángulo de la lectura? Tú creas condiciones.

P.D.: Sí, intento crear condiciones. No es un objeto, un centro o no sé qué, en torno al cual podemos “girar” y decir que es bello. Es una estructura en la cual podemos movernos, estamos claramente dentro, en interacción con los elementos, el lugar y el público. Eso es crear un lugar. Hay un diálogo entre nosotros, nuestro paso y la arquitectura y la gente que esté alrededor. Y, por azar, topamos con cosas interesantes.

F.O.: Azar es casi sinónimo de callejeo.

P.D.: He intentado construir una estructura “interna” de trabajo que permite una alimentación del exterior. No es un trabajo mirándose a sí mismo. Es una inclusión de más gente, de todo

el medioambiente posible donde podemos intentar hablar, ver las cosas, debatir.

E.G.-S.: Viendo tus películas recientes, se tiene el sentimiento de que el territorio de acción de los individuos es cada vez más limitado, tratándose de lugares donde la gente es atomizada y solamente puede cruzarse.

P.D.: Comprendo lo que quieres decir y no sé qué contestar. Está y no está cerrado. Escojo los sitios que quiero filmar porque me intrigan desde el punto de vista de la estructura. Construyo para mostrar que pasa algo.

E.G.-S.: No digo que esté cerrado, digo que desemboca en toda una reflexión. Digo, en concreto, que si pensamos que se trata de territorios que limitan la acción de los individuos, es que, por el contrario, esto abre una reflexión.

P.D.: Yo examino, estudio cosas por medio de películas, de fotos.

E.G.-S. y F.O.: Es exactamente eso.

P.D.: Eso me da ganas de ir a rodar a un lado y a otro, para unir el mayor número de cosas, para ver las posibilidades positivas, negativas, las riquezas de todo lo que está ahí.

F.O.: “El mundo está lleno de objetos más o menos interesantes, no tengo ganas de añadir más. Prefiero contentarme con enunciar la

existencia de las cosas en términos de tiempo y/o lugar”. Vemos sus películas y, en relación con las cuestiones que nos preocupan en este momento, sentimos cosas y construimos una reflexión. Usted no se apoya suficientemente en significados, de forma que el receptor tenga la posibilidad de tomar su trabajo como punto de partida.

E.G.-S.: Por eso entendemos que tu trabajo no sólo concierne a las formas.

F.O.: Su trabajo incita a una toma de conciencia de sí en tanto que sujeto urbano y para mí eso es algo eminentemente político.

P.D.: Cualquier trabajo es político, en cierto modo. No se puede estar comprometido con la cultura y no ser político.

E.G.-S.: Hay artistas que no lo son en absoluto.

P.D.: Quizás no lo son en su producción sino en su forma de vida y de avanzar. Eso es político. El simple hecho de estar vivo tiene implicaciones políticas.

E.G.-S.: Hay diferentes registros en la política. Hablo en este caso de construcción del espacio público.

P.D.: No discuto eso. Es una acción política, por supuesto, pero decir a qué rama de lo político pertenece, es otro problema, otra cuestión.

Se trata de incitar a pensar a la gente, a cuestionar dónde están.

E.G.-S.: Vuelvo a la distinción entre los proyectos en el espacio público y las películas. Me pregunto si el registro político no está más presente en las películas donde la obra estaría más “cerrada”. Sería más del orden de una constatación de lo que lo es en los proyectos para el espacio público, y me pregunto: si todo fuera tal cual, si todo estuviera ordenado previamente, si no hubiera azar, si no hubiera lugar para lo inesperado, ¿habría lugar para inquietarse?

F.O.: Vuelvo justamente a su actitud en relación al arte en el espacio público: hay artistas que van a colocar una obra pero que sólo tienen un interés superficial por las cuestiones de recepción en este contexto particular. Podríamos decir que sus obras están en el límite de ser ignoradas, podemos pasar al lado un día, por azar, sin que nada se nos imponga... ahí reside su fuerza.

P.D.: La posición de un artista existe en un espacio controlado. ¿Hay vacío o no hay vacío? ¿Hay azar o no hay azar?

F.O.: *The Dice are not loaded.*

E.G.-S.: *Yes, they are.* ¿Es el vacío lo que daría cierta libertad?

P.D.: Reflexiono sobre cuestiones de espacio y lugar. El vacío del lugar o del espacio: si hay un vacío, va a haber algo dentro. Si no hay nada dentro, no hay espacio. Es cuestión de espacio, de vacío, pero es también cuestión de suerte. Cómo podemos saber si es la suerte o no. Diremos después de habernos encontrado: ¿es esto un golpe de azar o no?, ¿o viene del hecho de que estamos interesados por las mismas cosas...? Es un golpe de suerte, un golpe de azar. Si vamos más lejos, es más bien suerte, pues la palabra *hazard* en inglés, no es para nada positiva.

Bruselas, 25 de noviembre de 2007.

Traducido por Ana Olivares.

Eva González-Sancho es comisaria de exposiciones y directora del Frac Bourgogne.

Frédéric Oyharcabal es crítico de arte y encargado del seguimiento de la política editorial del Frac Bourgogne.