

Episodios deportivos de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba.

escrito por Rivet (Sarah Demeuse y Manuela Moscoso)

otoño 2012

Goitiberas suben la montaña en un coche *pick-up*, sus caras en el viento, mirando el paisaje, coches, otros participantes y la calle. Un piloto aeromodelista espera al viento adecuado para hacer subir su avioneta; se lanza como un pájaro flotando sobre la tierra. Estas tomas lentas de ángulo grande alternan con close-up. Así, *Goitik behera, behetik gora* (hecho por weareQQ en 2012, cuyo título se traduce como "De arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba") combina secuencias de eventos interdependientes y los compone en una partitura rítmica, llevando al ojo desde el pie de la montaña a la cima, de la meseta al cielo, de la cuesta al valle, de la cima al pie, etc. etc. Si uno dibujara una partitura de estos movimientos, el resultado sería una alternación meticulosa entre vectores ascendientes y descendientes. A través de su edición en una estructura episódica, esta película repite la direccionalidad de las actividades registradas (todas relacionadas con goitiberas, rallies y aeromodelismo RC). Cada episodio hace un sistema en sí, presentando de tal manera una dirección auto-contenida.

Como es de esperar de weareQQ, no hay trama. La película parece entretejer una serie de eventos discretos en una manera vagamente linear—es decir, hay los preparativos al principio y el desmontar al final—pero, más allá de esto, no propone una división entre protagonistas o personajes menores, una acción central o una narrativa en particular que se desarrolla frente al escenario de la montaña veranil vasca. A la vez, la música y el diálogo siempre son diegéticos, enfatizando la unidad del episodio sobre el desarrollo de una estructura lingüística o sonora que trasciende y une todas las partes. Cada una de estos episodio-movimientos opera como un *actor-network*, es decir, como un ensamblaje efímero y ajustado de agentes quienes, juntos, hacen el movimiento.

Dicho de manera más básica, *Goitik behera, behetik gora*, la película más reciente de wearQQ hecho en el verano de 2011, registra tres eventos deportivos que suelen tomar lugar en la montaña vasca durante los veranos, y específicamente en las áreas de Navarra y Urdaibai. Es un trabajo que se enfoca en los pasatiempos colectivos al aire libre: los rallies de coches, goitiberas, y aeromodelismo RC.¹ Estos últimos dos son versiones *low-fi* de fenómenos *high-fi*—por un lado, de las competiciones de coches profesionales y de los aviones de batalla de verdad, por otro. A pesar de un inicial impulso mimético, se destacan por su uso y su capacidad de invención.

La práctica del aeromodelismo RC y de los goitiberas existe desde hace más de 30 años en esta área y empezó gracias a un *do-it-yourself* bricolaje de restos o basura, pero también de artilugios que se adaptaron para este uso específico. Una buena cantidad de estos materiales utilizados en los artefactos provenían (y provienen) de fábricas aún (o hasta recientemente) activas en el área. La toma de Cemetos Portland al final de la película recuerda esta realidad. Los participantes y organizadores a menudo trabajan en, o más indirectamente para, estas fábricas.² La película no insiste en esta parte, pero al enfocarse en los gestos lentos durante el ensamblaje, uno se da cuenta que este tipo de pasatiempo se relaciona con la actividad cotidiana y, efectivamente, con el trabajo. El tiempo pasado con los aficionados aeromodelistas al ejecutar acciones sencillas (poniendo tornillos, ajustando partes, etc.) y los *close-up* de las herramientas hacen resaltar este aspecto. De hecho, al considerar la relación entre ensamblaje "productivo" y ensamblaje "de pasatiempo", un término como "reciclaje" no hace justicia. En vez de entender el último como suplemento del primero, que sugeriría que el deporte es

¹ En el pueblo de Urbasa, donde wearQQ filmó el rally, al día siguiente de las competiciones anuales de goitiberas se organiza el rally. Aquí, los públicos y participantes se entremezclan, confundiendo delineaciones claras entre espectador y participante-actor. Esta confusión es típica para dichos eventos.

² Algunos pilotos RC por ejemplo, construyen los molinos que también aparecen en la película; algunos goitiveras trabajan en SKF en Tudela que produce direcciones utilizadas en los coches autoconstruídos mientras que otros trabajan en Seat en Pamplona--el Seat 124 y 127 son coches muy populares en los rallies locales.

una forma de reciclar las energías y los materiales extras del trabajo, en *Goitik behera, behetik gora* estas actividades y el trabajo emergen como parte de un organismo singular. Si en un reportaje televisivo de deportes o pasatiempos toda la atención se da a la narrativa y a la pasión de la competición, el ojo de weareQQ se dirige hacia el proceso más amplio—los preparativos, las pausas, la espera, o el desmontaje—y así trata del hacer, ensamblar y participar, actividades que se relacionan con unas específicas economías de medios que hacen parte del sistema económico de la región. En otras palabras: el donde de estas actividades se entreteje completamente con el cómo y cuando de su lugar particular. La conversación relajada y humorística al montar las balas de heno mezcla temas de índole logístico con referencias a la improvisación de música y la historia laboral del pueblo.

Similarmente, los modelos de aviones comparten el espacio aéreo con los molinos eólicos, una industria que emplea a buena cantidad de pilotos RC.

A pesar de que weareQQ hayan enfatizado procesos complejos de producción en sus trabajos anteriores (por ejemplo, en *Canedo* de 2010), en *Goitik behera, behetik gora*, han llegado a entender estos procesos de manera expandida. Un trabajo que, ya en su título, hace referencia a la topografía y el relieve, llama, a través de una aparente sencillez y cero adorno, la atención a una serie de fuerzas productivas como la gravedad, la luz, el viento, el peso, y, por supuesto, la duración. La película no necesita estímulos extra-fílmicos (como lo es, parcialmente, el caso en *Canedo*) para iniciar la acción: se centra en ocurriencias periódicas e insiste en sus componentes diferentes.

Curiosamente, goitiberas y el aeromodelismo RC dependen de dinámicas opuestas, ya que uno va de la cima al pie y el otro del pie a la cima. Donde los campeonatos de goitiberas consisten en carros yendo cuesta abajo con su propio peso como fuerza propeladora, los aeromodelos empiezan en el plano, un pedazo de tierra fijo, para luego ganar altitud y fuerza gracias a los corrientes de aire. Su dirección remota se contrasta con la gravedad y la fricción de la

superficie que son cruciales para la aceleración del goitibera. Los goitiberas y rallies usan (aunque de manera excepcional) las calles y sus espacios laterales existentes; la comunidad aeromodelística RC tiene una relación distinta a la tierra. Para ellos, las reglas municipales y regionales limitan el uso de estos planos. Debido a esto, muchas veces se juntan en áreas más agrícolas y alquilan, o a veces hasta compran, la tierra. Su cielo tiene fronteras (en este sentido, vale la pena observar cómo se mencionan "los pinos" en uno de los últimos episodios). Su tierra, igualmente, es confinada al área al que tienen acceso. Los goitiberas y rallies, al contrario, ocurren en la región entera y sus participantes (y espectadores) van de un lugar a otro. A pesar de estas distinciones en movilidad (y la mezcla potencial) de comunidades amateurs, el aeromodelismo RC, goitiberas y rallies, todos operan gracias a su inmediato entorno físico y en un espacio-tiempo específico. Cada uno forma un sistema auto-poético que se hace visible de vez en cuando. Este sistema auto-poético (o auto-propelante) consiste en relaciones organizacionales entre diferentes agenciamientos físicos, logísticos y afectivos. Dicho de otro modo, este enfoque en sistemas y agenciamientos propone que no estamos tratando con el caso de un actor que hace algo frente a un escenario que contiene y define el resultado de una acción. Al contrario: es un campo de relaciones que se manifiesta gracias al involucramiento resonante de distintos *actantes*.

No cabe duda que los campeonatos celebran ganadores individuales. Lo que resalta en la aproximación de Arrieta y Vázquez, sin embargo, es que la técnica de un piloto o de la calidad de un instrumento no es el único factor que hace la carrera. La película mantiene su distancia de la subjetividad y la fábrica de egos que los medios de comunicación deportistas generan. En esta secuencia de momentos largos discretos, no es una persona o artefacto que tiene presencia protagonista: las caras ceden espacio a las nubes, el heno, el pavimento de la calle, y el enfoque a la borrosidad, etc. etc. Debido a la manera en la que weareQQ presenta los eventos, vemos un sistema dinámico hecho de

entidades drásticamente distintas (sin hacer distinción entre lo humano y lo no-humano) que se afectan entre sí a través de relaciones para eventualmente hacer un ganador y un perdedor (quienes nunca se muestran como tal en la película).³

En vez, *Goitik behera, behetik gora* presenta las cosas en medias res—cuando ocurren. No son solamente las fuerzas naturales combinadas con la destreza y el azar que hacen la carrera. El hecho que Arrieta y Vázquez se enfocan en una región específica, el País Vasco y más aún en sus distinciones interiores, es muy relevante, ya que este paisaje está cargado de cultura heredada, ideología, historia, prejuicios y tradiciones. A diferencia de otras películas sobre actividades regionales vascas,⁴ el trabajo de weareQQ no propone una narrativa explicativa o una crónica sobre los orígenes o razones por la persistencia de tales eventos regionales. En esta película, el entorno físico no es un dado pre-determinante pero más bien algo que emerge como parte de un campo dinámico, de un evento-en-su-hacer. Similarmente, los *actantes* humanos tampoco predefinen la acción. Por esto, la manera en la que el entorno se realiza en los eventos fluctúa, en vez de ser totalmente circunscrita por ciertas estructuras ideológicas prefijadas. La relación con la tierra y la regulación local de los pilotos RC en comparación con la de un piloto de rallies es, por ejemplo, clave en entender la distinción entre lo "regional" como categoría y "la actividad regional" que se destaca por sus mutaciones y una actualización particular (o "manifestación local") que depende de las condiciones específicas de su espacio-tiempo. Como consecuencia, *Goitik behera, behetik gora* registra cómo las manifestaciones locales emergen en un tiempo supuestamente "libre" y no perturbado por el

³ En este contexto, vale la pena considerar como la montaña veranil vasca se llena con masas de gente para mirar (y co-producir) la carrera. La temporada también tiene agenciamiento ya que moldea la experiencia. De una manera, *Goitik behera, behetik gora* podría recordar *Conte d'été* (1996) de Eric Rohmer, una historia de amor turbio entre un hombre joven y tres mujeres jóvenes. Como en la película de Rohmer, *Goitik behera, behetik gora* (obviamente sin el lente psicológico de Rohmer) presenta una fracción de momentos particulares para esta temporada.

⁴ Como, por ejemplo, *La Pelota Vasca* (2003) o *Vacas* (1992) de Julio Medem.

trabajo o la obligación profesional. Una escena crucial en este sentido es la escena nocturna en un bar local, donde una canción tradicional en español y vasco se adapta continuamente para articular asuntos contemporáneos, algunos más frívolos o incendiarios que otros. Este episodio presenta relaciones particulares, imaginarias e actuales, y muestra cómo, al ser activadas, se traducen continuamente. Esta improvisación resiste la identidad o la representación, aunque sugiere cómo las formas de subjetividad colectiva se producen: a través del afecto (anterior a la emoción clasificada), la intensidad, el legado cultural, y los modos de producción técnica.

WeareQQ tiene familia y conexiones personales en el País Vasco y, a través de ellas, ha llegado a un entendimiento complejo de la vida en esta región. En un tiempo en que muchos artistas contemporáneos buscan registrar un "otro", weareQQ se distinguen por su atención a la actividad local y extranjera.⁵ Y es gracias a esta proximidad vivida que ellos se posicionan con los espectadores, el viento, los constructores de aeromodelos, los deportistas etc. como productores. (Es una decisión que también impacta cómo nosotros, los espectadores, nos relacionamos con las imágenes.) A través de la atención a los preparativos mecánicos y afectivos (la escena del heno, o el entusiasmo de los niños-espectadores), los vectores de movimientos físicos (los aeromodelos subiéndose al aire), la película trata tanto de ciertos deportes regionales como de su propio proceso.

La práctica artística de Arrieta y Vázquez se centra en el ocio, pero es un ocio cuyo sentido ha sido explotado para hacer visible los elementos creativos y afectivos en los ensamblajes de cosas y personas. Cada ensamblaje se distingue del otro. En este sentido, pueden compartir un interés con artistas de una generación anterior, como Jeremy Deller o Marysia Lewandowska & Neil Cummings.

⁵ *Going in Circles*, un proyecto realizado en 2011 alrededor de Keirin, el ciclismo interior practicado en Corea del Sur se enfoca precisamente en una actividad colectiva "extranjera".

Enthusiasts de Lewandowska y Cummings, proyecto iniciado en 2002, proponía juntar filmes amateurs hechos por clubes de cineastas en Polonia (entre 1955 y 1985). Estos clubes fueron creados por el empleador y así trazan una historia del ocio en paralelo a la historia del trabajo de fábrica. WeareQQ, en comparación, trabajan en un paisaje donde las distinciones entre trabajo y ocio no se demarcan tan claramente y donde la auto-organización es una fuerza pivotal para los pasatiempos. Deller, en proyectos como *Social Parade* (2004) u *Our Hobby is Depeche Mode* (2012), al mirar las manifestaciones complejas y una variedad de expresiones locales, da *carte blanche* a la cultura de los fans. Con *Social Parade*, hecho en el contexto de Manifesta en San Sebastián, el artista invitó a clubes locales para participar en un desfile a través de la ciudad. En su película más reciente, *Our Hobby is Depeche Mode*, acompaña y entrevista a Depeche Mode fans de varias partes, desde Rusia al Reino Unido, para subrayar rasgos individuales y compartidos, desafiando así ciertos prejuicios comunes en contra de la industria cultural como maquinaria que transforma sus consumidores en seguidores pasivos. Mientras que la perspectiva de Deller da prioridad a los fans como protagonistas que narran y desempeñan su propia historia, las obras de weareQQ integran estos actores en un ecosistema productivo más amplio con el fin de hacer una película (y nunca un reportaje) que refleja de manera deliberada las dinámicas trazadas por las acciones de los aficionados.