



LAS SUPERFICIES ONDULANTES DE VINCENT LAMOROUX

Vincent Lamouroux es un artista experimental que se ha planteado desde performances hasta grandes instalaciones. Parte de ideas sencillas que pueden ser minimalistas pero que surgen tras un prolongado trabajo de investigación. Desde hace unos años desarrolla una línea de trabajos que denomina Suelos. Hasta el momento ha desarrollado 6, el último en el Centro Pompidou de París. Son suelos reales, pisables por la gente, pero suelos de pesadilla, de mareo, ondulantes, que hacen perder el equilibrio además de ser un objeto en si mismo, contemplable, como un mar petrificado. De esta forma se combina el aspecto objetual y el aspecto participativo o usable por parte del público. Son suelos de una gran perfección técnica, de superficies curvas perfectamente continuas. Para realizarlas emplea tres capas de tablero contrachapado delgado de chopo, un tablero que se adapta perfectamente a las curvas. Con motivo de su séptimo suelo (Pompidou) se le ha realizado la siguiente entrevista

Es su séptimo suelo. ¿Es para usted más una figura genérica a la manera de los artistas del minimalismo americanos? ¿piensa renunciar a ello dependiendo de las propuestas y contextos? Los suelos nunca han sido pensados como pieza única. A la manera del minimalismo, pero también como la topografía del paisaje que cambia constantemente, es un trabajo que se realiza para evolucionar, transformarse y adaptarse a las situaciones

que le condicionan. Existe de hecho un número limitado de ejemplares y cada una de ellos toma una forma diferente dependiendo del contexto en el que se muestra. Los suelos son en realidad ahora en mi conocimiento, un genérico, en el que varios proyectos se han desarrollado en estos años pero todavía queremos experimentar en su dimensión física. Por el hecho de que este trabajo no es permanente sino efímero, debe ser rediseñado para cada exposición y es también un proyecto de carácter especial.

Usted dice que una de las principales fuentes de estos suelos " está relacionado con los "skate parks" que vio en los Estados Unidos. ¿Puede usted explicar cómo esta figura se ha convertido en su trabajo? El universo de skateparks (origen, forma, la vegetación, lo práctico) es sin duda una figura que marcó las premisas de mi trabajo, ya que yo mismo practicaba el skateboarding y por lo tanto soy amante de estos espacios, visual y técnicamente hablando. Pero han pasado los años y estos ambientes no son afortunadamente los únicos puntos de partida para este proyecto. Tras haber visitado una serie de sitios y espacios de Land Art, un paisaje sin límites visuales, ahora sé que es más bien de donde lo he heredado: una forma alargada de composiciones ortogonales, que crean un paisaje tan inesperado como experimentable que permite al espectador proyectarse físicamente y mentalmente. La forma del suelo invita a vivir sus

crestas y hondonadas, a ir a través de sus baches, donde cada perspectiva visual ofrece una nueva visión del entorno.

Esta escultura inmensa es principalmente el legado y la recuperación de puntos de vista de la escultura de los años 70. Es para usted la inscripción y la perspectiva histórica?

Es evidente que la noción de "sitio" se encuentra de manera inherente en la obras escultóricas de este periodo, y ha guiado de manera significativa mi trayectoria hasta hoy, desde luego. Cada una de las obras que concibo se encuentra en relación con el lugar donde debe ser construida. Luego vienen las formas, que pueden sin duda afiliarse al arte minimalista, pero también a la arquitectura entretenimiento, a los deportes individualistas contemporáneos en el universo artificial de la ciencia ficción. Estos suelos son sin duda un indómito heredero de la experiencia ofrecida por las esculturas de suelo de Carl André: en su caso, la cuadrícula geométrica ha sido liberada de la ortogonalidad.

¿Ha mantenido un interés en la ciencia y la tecnología? ¿Considera su trabajo como una profundización en diversas cuestiones de la vanguardia histórica y la su relación con las diversas formas de la creación?

A diferencia de un historiador, el artista que soy ahora no siempre funciona en su relación con lo que se ha hecho antes. En cuanto a hablar de la profundizar en las vanguardias históricas y su relación con





las diferentes formas de creación, es una cuestión que no me compete a mí determinar. Miro, me gusta, estoy divagando, profundizar no es mi tarea, creo que muchos artistas se interesan más que yo en esto, pero cada uno tiene su propio camino.

¿Cómo prepara usted mismo su trabajo? ¿Derivan de un dibujo? ¿De una búsqueda relacionada con las nuevas tecnologías o no reclaman más que empirismo?

No hay magia: todo depende del proyecto, de la envolvente imaginaria o teórica que lo rodea, de una experiencia que provocará un flujo de pensamiento. Paso a la elaboración 3D sin darme cuenta, del tomar notas a un monólogo sin separación. En este caso es el empirismo lo que prevaleció ya que nace de una intuición más paisajista que escultórica. Sin embargo, cada proyecto tiene un origen que le es propio y lo que interesa sobre todo es el resultado final, esta coagulación de elementos inicialmente heterogéneos y dispersos. La tecnología como tal no me interesa, sobre todo cuando es muy visible. Pero puede ser una buena manera de obtener el resultado que se imagina.

En el análisis fino en el que centró su trabajo el historiador de arte Arnold Peter ve en algunas de sus esculturas y sus entornos, una fuerte relación con los procedimientos del cine. ¿Cómo entiende usted este enfoque? El cine es un arte

en el tiempo ¿le influye algo en el desarrollo de su trabajo?

Yo no identifico con precisión lo que entiende Arnould Pierre por "procedimientos de cine", pero en su excelente texto, aplica una interpretación tan personal como históricamente erudita al relacionar cosas que aparecen en películas como Scape, The Wheel and the Way, Grounded, ... el lugar que él crea con el cine está relacionado con algunas películas (en Entracte y Rollerball en particular). Desarrollar este tema merecería un libro entero, escrito por un especialista ... pero en general, los parámetros intrínsecos de una película (tiempo, movimiento, proyección mental), así como el concepto de decorado (en especial si se muestra un mundo utópico), sin duda alimentan mi acercamiento a la escultura.

Es usted decididamente escultor pese a que su trabajo dialoga continuamente con la arquitectura y el mundo de las máquinas. ¿Cómo define usted su propia práctica?

Como una especie de exaltación de las utopías, tanto de arquitectura como tecnológicas a rebufo, donde el cronómetro avanzaría en sentido opuesto a las agujas del reloj.

No hace falta decir que la cuestión del cuerpo y su relación con la el espacio es un aspecto esencial de su trabajo. ¿Cómo es la relación específicamente física que el espectador mantiene con su trabajo?

¿Busca alguna enseñanza?

El percibir la topografía del suelo por parte de los espectadores, su equilibrio precario y su libertad de circulación y los obstáculos son efectos voluntarios del volumen integrante de la obra. Esto no es una pieza contemplativa, incluso aunque la podemos mirar (y dentro de la exposición del Pompidou, la vista aérea sobre la planta baja será especial), es sobre todo, un trabajo que se debe experimentar como experiencia completa: si no hay espectadores, no hay escultura.

Yo le he propuesto que en determinados momentos, su suelo permita a un bailarín realizar una coreografía. Qué la relación mantiene con las artes escénicas? ¿Usted se siente cerca danza y las artes escénicas?

Aunque tengo curiosidad, ha sido más bien la falta de tiempo que veo poco representaciones en vivo. Y no es por falta de deseo porque es un campo que reúne muchas de mis preocupaciones. Acepté la propuesta de una bailarina en Sol por curiosidad pero no lo había considerado en ningún momento, no es el uso que había previsto para esta pieza, que es ante todo una escultura y no puede considerarse como una propuesta escénica. El bailarín será para mí un público fuera de la norma, sólo como performance temporal, aunque me interesa ver cuáles son los escenarios de danza que inspira la forma de Sol ▲



