

Esos objetos deliciosamente inútiles...

Una entrevista con Chico Bicalho

La primera vez que me encontré con las criaturas de Chico Bicalho (www.kritteria.com) fue en casa de una amiga. Me las mostró y yo las admiré como objetos de diseño, aunque sin dedicarles demasiado tiempo. Hasta que su hijo mayor, asombrado de que yo no hubiese tenido el impulso de hacerlo, empezó a darles cuerda. Y entonces llegó la fascinación.

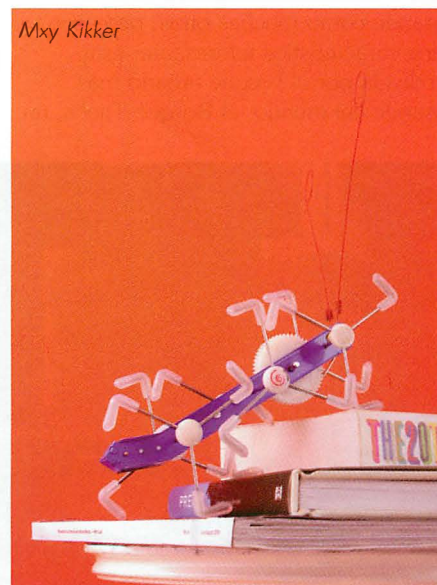
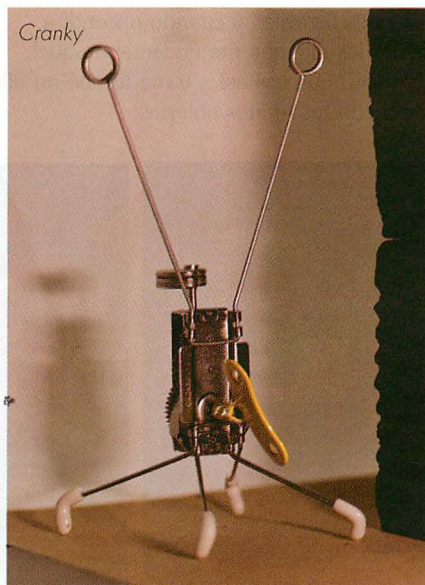
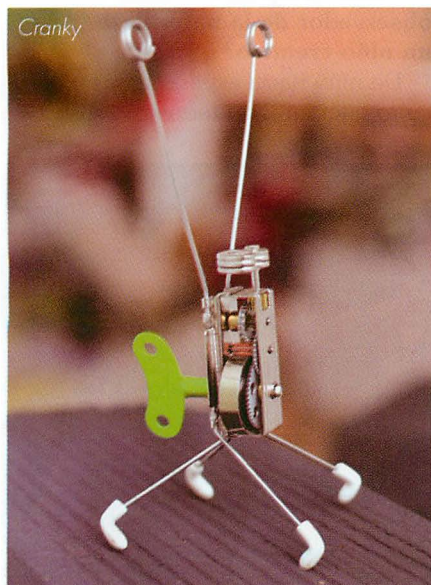
La fascinación tiene como ingredientes principales la curiosidad, el misterio y, en menor medida, el miedo. Utilizando sabiamente estos tres elementos en las dosis adecuadas podemos fabricar algo que produzca fascinación. No, no se emocionen: yo también ignoro la receta exacta. Pero he descubierto que la presencia de una criatura mecánica que se comporta como un ser vivo parece ayudar mucho.

Engaño o alucinación

Los autómatas tienen la cualidad de ser a la vez causa y efecto de una fascinación.

Nacen de la obsesión de sus creadores por atrapar aquello que no comprenden, por imitar la perfección de la naturaleza y reproducirla. Al mismo tiempo, provocan en quienes los contemplan la necesidad de hacerlos moverse una y otra vez para intentar entender el secreto que esconden. Es como observar repetidamente el truco de un prestidigitador, tratando de comprender cómo lo hace, sin dejar de sentir un asombro entusiasmado.

Al fin y al cabo, una de las acepciones que recoge el diccionario en la definición de fascinación es “engaño o alucinación”. Los autómatas más famosos de la Historia, aquellos que no sólo reproducían los movimientos animales y humanos sino que además alardeaban de reproducir sus funciones, tenían, finalmente, truco. Es el caso del “Pato con aparato digestivo” de Vaucanson, un pato de cobre formado por más de cuatrocientas piezas móviles que podía, entre otras cosas, batir sus alas, graznar, beber, comer grano y –supuestamente, y aquí estaba el truco– defecar.



Lara Meana

Es librera de vocación y por testarudez. Al frente de *El bosque de la Maga Colibrí* (www.elbosquedelamaga.colibri.es) transmite su pasión, sensibilidad y buen entender a todo aquel que quiera dejarse sorprender por un libro hermoso

Algo parecido ocurría con “El turco”, un autómatas que se hizo famoso por batirse jugando al ajedrez con las grandes personalidades del siglo XVIII, y que en realidad era accionado por el mejor ajedrecista de la época oculto tras un complejo sistema de imanes.

Sin truco

Los autómatas de Chico Bicalho son también fruto de la fascinación de su creador por la naturaleza y sus criaturas. Sus mecanismos están al aire, para que no tengamos ninguna duda de que en este caso, no hay truco. Sin embargo, están llenos de magia.

Desde que los tengo en mi librería, he tenido la ocasión de observar a cientos de personas de todas las edades mirarlos, manipularlos y quedarse extasiados viendo sus movimientos libres e irregulares.

Y entonces surgen las preguntas: ¿Habrá encontrado este artista brasileño la receta exacta de la fascinación? ¿Cómo es posible que sus criaturas conquisten a grandes y pequeños por igual?

Para satisfacer nuestra curiosidad, intentar desvelar parte del misterio y disolver el miedo (si lo hubiese) –sin perder ni un ápice de fascinación– hemos charlado con Chico Bicalho, esperando que nos diese algunas claves para entender su arte. He aquí el resultado.

Animales lindos y extraños

¿De dónde le viene la inspiración?

Nací en Río de Janeiro, una ciudad grande como muchas otras, pero con una característica interesante: está rodeada por el bosque urbano más grande del mundo, el Bosque Tijuca, un

parque nacional. Además de amplias zonas de bosque y hermosas montañas de granito –la más famosa es Pan de Azúcar–, Río tiene también las playas urbanas más bonitas del mundo. Así que he sido afortunado por haber crecido en una gran ciudad con tanta naturaleza a su alrededor. En Río no es extraño ver diferentes especies de colibríes, loros, tucanes y una gran variedad de insectos exóticos. Si uno se aventura en calles más remotas, encuentra erizos, osos hormigueros, armadillos y otras criaturas curiosas para una ciudad.

Cuando tenía siete años, mi madre compró una casa de campo en un valle de las montañas, en la región de Petrópolis donde ella había nacido y vivido hasta la adolescencia. Esta casa, que está ahora a mi cargo, es fuente de gran parte de mi investigación informal sobre la “vida salvaje” de la naturaleza. Los animales que pasean por el patio son asombrosos y de una variedad infinita. He visto tantas criaturas fantásticas y año tras año aparecen otras nuevas que me siguen sorprendiendo. El Bosque Atlántico, uno de los más ricos en variedad de especies de plantas y animales del planeta es, sin duda, lo más importante en mi vida, y he tenido la suerte de estar cerca de él. Siento que estoy rodeado de inspiración por todas partes.

Entonces, ¿sus criaturas están basadas en modelos de la naturaleza?

Sí. Desde que era pequeño me han fascinado los animales de todo tipo, no sólo los que son suaves y adorables sino también, y especialmente, los “diferentes”. Me contaban mis padres que ya sentía esta atracción de bebé. Las lagartijas que caminaban por las paredes eran mis favoritas y cuando aprendí a hablar les dije que me encantaba aquel animalito que era así... y me tumbé en el suelo con las manos abiertas.

Me encantan las salamanquesas y todo tipo de insectos, como los escarabajos irisados –muy comunes en los bosques tropicales de Brasil–; los mamíferos extraños como los osos hormigueros, los perezosos; también los rinocerontes y los pulpos que veía en la tele cuando era pequeño.

¿Qué tipo de relación tiene con los animales?

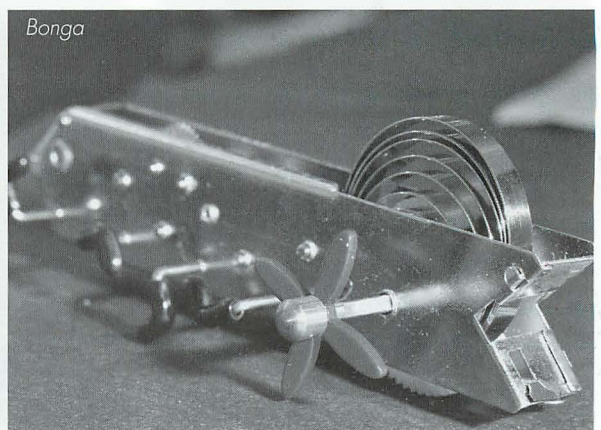
Como te decía, me gustan todo tipo de animales, pero mi punto débil no son los que son admirados por ser “lindos” sino aquellos que la gente considera, de un modo muy superficial, “extraños”. Creo que los murciélagos son tan hermosos e importantes como los colibríes. Algo parecido me ocurre con las arañas y las mariposas. Me gusta pensar que todos los animales salvajes tienen la misma importancia para el planeta.

Creo que todos mis “bichos de cuerda” reflejan de alguna manera el interés que me producen los “animales olvidados” y transmiten esa fascinación que tengo por ellos. Me encantan, por ejemplo, los pequeños e insignificantes insectos marrones, con sus pequeñas antenas y paso mucho tiempo observando cómo se mueven.

No me gusta tocar los insectos o manipularlos (no soy del tipo biólogo), porque estoy seguro de que a ellos no les gustaría que yo les tocara. Simplemente los observo, y a menudo coloco un trozo de papel delante de ellos –si están dentro de mi casa–, les dejo subirse a él y los llevo fuera, a una hoja, para que puedan encontrar un compañero apropiado para procrear.

Además de ser un gran observador de la naturaleza, ¿era un niño creativo?

De niño hacía algunas cosas un tanto diferentes en términos artísticos.



Producía pequeños objetos y casi siempre trabajaba en tres dimensiones. Hacía, por ejemplo, raras tumbas para los pollitos que me regalaban en las ferias o para las lagartijas muertas. También fundía plomo en la cocina de casa y forjaba cosas inventadas. Jugaba con mercurio de termómetros rotos y otras cosas malísimas para la salud.

Seis ratas y sobras

Ⓡ ¿Cuál fue su primera creación, la primera vez que sintió que estaba haciendo arte?

En los años sesenta, el periódico *O Jornal do Brasil* publicó una estadística que estimaba que existían seis ratas por cada ciudadano de Río de Janeiro. Al día siguiente, Millôr Fernandes, escritor del mismo periódico, declaró: “¡Alguien tiene doce ratas porque yo no tengo ninguna!”. En diciembre de 1965, yo tenía cinco años recién cumplidos y me cambié con mis padres a una casa en Río ubicada al final de un callejón sin salida. Justo después de terminar la mudanza, una mañana salí a la calle y me encontré con media docena de ratas de alcantarilla muertas, envenenadas. En aquel momento yo no era consciente pero aquellas serían “mis seis ratas”. Entré corriendo a casa, cogí un bote nuevo de spray plateado, volví a la calle y meticulosamente las pinté. Aquello me pareció fascinante, como si las ratas se hubiesen convertido en objetos de metal brillante; quedaron como “nuevas”.

Cuando se las llevó el barrendero, la mancha de color plata alrededor de cada animal permaneció y, dentro de ellas, el perfil intacto de cada rata, como si fuera la escena de un crimen. Todavía tengo estas imágenes perfectamente grabadas en mi memoria.

Ⓡ La mayoría de los creadores de autómatas han sido relojeros, mecánicos, científicos o filósofos. ¿Cómo fue tu proceso de formación artística? ¿De qué disciplina partiste?

Como para mí siempre ha sido más fácil trabajar con objetos, terminé haciendo escultura. A principios de los años ochenta estudié en la Rhode Island School of Design, en Nueva York. Rápidamente dejaron de atraerme las cosas “bonitas”. Descubrí que me interesaba más el azar. Juntaba las sobras de los recortes de aluminio, cartón, y experimentaba de distintas maneras con materiales que encontraba en la basura... El trabajo era cada vez más bi-dimensional, aunque yo siempre pensaba en términos de escultura. Mi interés por la fotografía surgió como otra manera de hacer escultura.

Después de licenciarme, cursé el Master of Fine Arts de Fotografía de Nueva York. Fue un tanto aburrido porque echaba de menos combinar la fotografía con la escultura. Trabajé en el estudio de Annie Leibowitz y pasé muchas horas metido en el Metropolitan Museum.

Dentaduras saltarinas japonesas

Ⓡ ¿Cómo nació Critter?

El primer Critter se me ocurrió mientras trabajaba en el estudio de mi amigo David Dear en Nueva York, en 1992. En un almacén de saldos industriales llamado Canal Surplus habíamos comprado unos motores con un peso giratorio en el medio. Tenían más de veinte mil unidades de unos motorcitos japoneses que habían sido fabricados hacía más de cincuenta años para unos artículos de broma que

representaban una dentadura saltarina. Compramos media docena a 50 céntimos cada uno y los tuvimos rodando por el estudio una temporada.

Recuerdo que me gustaba darles cuerda y dejarlos libres por la mesa para verlos girar, caerse y hacer piruetas. Una noche se me ocurrió la idea de soldarle cuatro patas de alambre a uno de los motores y así nació Critter.

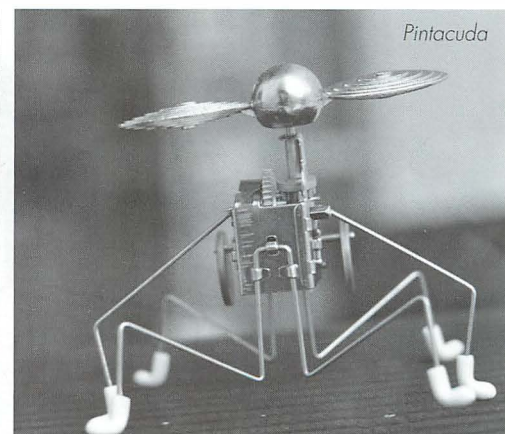
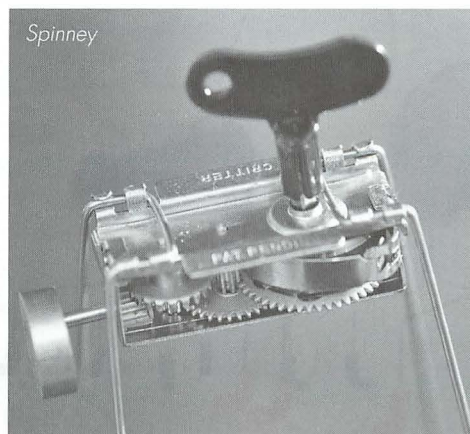
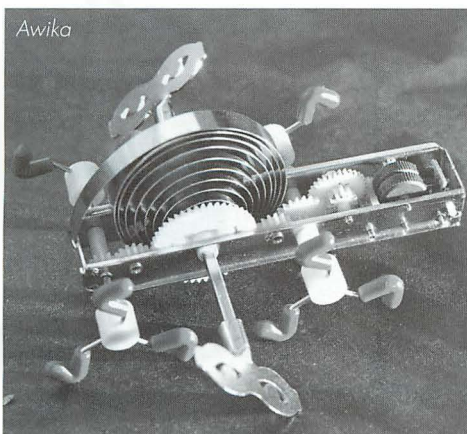
Más tarde, llevamos muestras a una tienda de Manhattan que nos hizo nuestro primer pedido: doce unidades. Así que tuvimos que hacerle algunas mejoras y refinarlos un poco: básicamente modificamos la curva del alambre y les colocamos unas pequeñas “puntas de muleta” con forma de tubo de ensayo que, al ponerlos en los alambres curvados, asumieron la forma de unas diminutas “botitas”. Esas botitas son hoy en día una especie de marca de todos los bichos de cuerda que he diseñado.

Ⓡ ¿Entonces usted solo fabricaba todos los Critters?

Sí. Fue así como empezó mi carrera como “fábrica de un solo hombre”. Entonces los Critters únicamente se vendían en tres tiendas de Nueva York: en la Mxyplyzyk, en el museo Guggenheim, que distribuía en la antigua tienda de Broadway, y en la tienda del propio museo.

Ⓡ ¿Qué le aportaba realizar todo el proceso de fabricación a mano?

Entre 1992 y 1997 aprendí muchas cosas interesantes. Aprendí por ejemplo a meditar. No fue algo intencionado pero hoy me doy cuenta de que todo el proceso de repetición de los movimientos y la constancia en los gestos, ayudaban a mi mente a vaciarse y a despegarse de aquella situación que, en un principio, podía aburrirme. Aprendí a organizarme con precisión,



colocando en el sitio preciso las herramientas sobre la mesa de trabajo, para apenas tener que extender el brazo para coger el alicate sin mirar. Cuando tenía que repetir un movimiento quinientas veces en una tarde esto era esencial. Solamente para las patas, he calculado que hice un mínimo de cuarenta mil operaciones de flexión del alambre para los más de 4.500 Critters “hechos a mano”.

En 1997, Kikkerland me propuso la producción de los Critters a escala verdaderamente industrial y acepté. Luego diseñé a Spinney, su hijito, y fue todo un éxito. Así decidimos iniciar la familia de Critters, que ahora diseño junto a mi pareja, Isabella Torquato.

“¿Dónde está la pila?”

Ⓡ ¿Por qué crear juguetes de cuerda y no que funcionen con pilas o electricidad?

Me contaron una cosa graciosa que ocurrió en una feria a la que acudí Kikkerland. Un niño jugó un rato con uno de los Critters, después lo examinó minuciosamente y enseguida le preguntó a su madre: “¿Dónde está la pila?”.

Para mí es muy importante que estos objetos sean de dar cuerda y no necesiten pilas. Odiaría saber que miles de pilas fueran utilizadas y desechadas para dar movimiento a mis juguetes.

Además, los engranajes y mecanismos son como órganos vitales en movimiento y el hecho de que la cuerda dure un tiempo limitado es

importante. Si fuesen movidos a pila rápidamente perderían la gracia, porque serían demasiado “automáticos”.

Movidos a cuerda demandan la atención y la participación activa de las personas. Cuando alguien les da cuerda, les da vida a estos bichos. El movimiento que dura un tiempo limitado se va acabando poco a poco, como una vida cortita, y tenemos que interactuar para que haya movimiento nuevamente.

Ⓡ ¿Cómo es su proceso de creación?

Cuando Isabella y yo creamos los bichos de cuerda no los vemos como “juguetes”, por más que de hecho lo sean. La idea principal es que su movimiento y comportamientos sean imprevisibles, a pesar de ser mecánicos.

Los productos que tienen movimiento generado por la vibración provocada por la oscilación de un peso que gira excéntricamente ya están provistos de esta imprevisibilidad intrínseca, una vez saltando hacia un lado, otra hacia el otro y muchas veces a punto de volcar. Estéticamente, la intención es que cada uno sea puramente mecánico, teniendo como únicos adornos la llave de su cuerda, las botitas y algunas veces el color.

Es importante que haya un área indefinida entre lo mecánico y lo orgánico; esencialmente son insecto-robot que hacen reír a las personas. El objetivo principal es que cada producto tenga un comportamiento, aunque no tenga una apariencia de diseño gracioso. Es más, tenemos un compromiso de no trabajar demasiado en el “diseño” de estos objetos, dejando que el lado

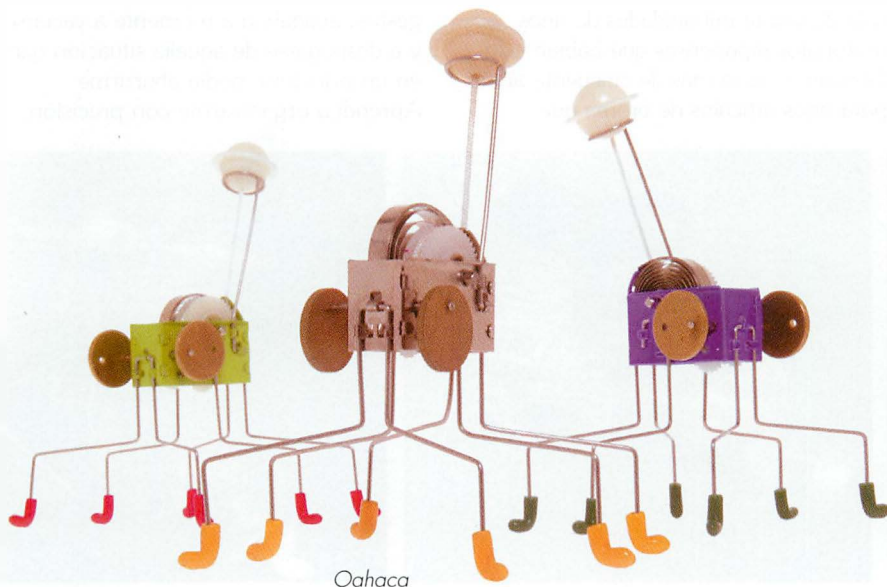
máquina de cada producto sea más importante y que su movimiento sea el que haga alusión a un ser vivo.

El Critter fue descrito por Allan Chocinov como: “no form following no function” (ninguna forma siguiendo ninguna función), y consideramos que esto expresa precisamente la esencia del concepto de cada uno de estos productos.

Los bichos

Ⓡ ¿Qué técnicas utilizáis para diseñar los Critters?

El proceso de creación de estos productos nunca se repetía de uno a otro, cada uno acababa siendo desarrollado de una manera propia. El Critter fue hecho por “clonación”, a partir del original; Spinney fue integralmente hecho por descripción verbal de un texto enviado por fax; Katita fue un término medio entre el objeto en sí y el diseño en Quark; ZéCar en AutoCAD; y más adelante, para Awika utilizamos fotos y montajes en Photoshop. Según íbamos evolucionando, aprendíamos modelado en 3D con programas sofisticados. Aprendimos un poco de animación digital, como fue en el caso de Le Pinch, para el que fue fundamental mostrar el movimiento por simulación de la animación antes de cualquier cosa. Hoy en día vale ya casi todo. Se puede empezar con el modelado 3D, dar continuidad con fotos y fotomontaje poniendo muchas flechas, circulitos y mil anotaciones seguidos de interminables textos y explicaciones por e-mail.



ⓑ ¿Y Bonga?

El prototipo para Bonga fue generado en un viaje en clase económica de un vuelo de United Airlines entre Sao Paulo y Nueva York. Por aquel entonces estaba permitido embarcar en cabina con alicates y trozos de alambre. Bonga fue materializado en producto recurriendo al Quark como herramienta de dibujo y hoy tiene un sitio especial en mi corazón, porque me involucré en su proceso de creación de forma especial. Quizás por la lentitud de su alzado en Quark, la dificultad para expresarme en este medio, la manera rudimentaria de generar las imágenes, intentando representar en 3D los dibujos técnicos, con un resultado entrañable y humilde que refleja el comportamiento y la personalidad de Bonga, que tiene una enorme tenacidad para escalar pequeños obstáculos con sus patitas giratorias haciendo “fuerza”, su lentitud.

A mí me da un poco de pena Bonga, no sé bien por qué, pero el esfuerzo que hace, sus patitas pequeñitas y su lentitud me conmueven. Él plasma muy bien el cariño que tengo por las criaturas olvidadas, incluso porque Bonga no es una, es tan popular como Awika.

ⓑ ZéCar es el que menos se parece a un animal, ¿verdad?

Sí. Mi amigo Guga Casari y yo desarrollamos el ZéCar específicamente para generar fondos que financiasen el proyecto de reforestación Mil Folhas. Gracias a Zécar y a Kikkerland hemos conseguido plantar, desde el año 2000, por lo menos ciento veinte mil esquejes de más de ochenta especies diferentes de árboles de Bosque Atlántico. Centenares de niños de la escuela

pública de Petrópolis participan en el proyecto, aprendiendo y enseñando a sus padres y familiares la importancia de preservar y recuperar el medio ambiente. En nuestro sitio web hay más información sobre el proyecto: www.projetomilfolhas.com

Entre lo natural y lo artificial

ⓑ ¿Definirías a tus criaturas como animales o como máquinas?

Creo que el Critter, y todos los demás bichos de cuerda, reflejan de alguna manera el profundo interés y el amor que siento por estos animales que no tienen ningún “atributo especial”. Porque el Critter y el resto de los bichos, esencialmente no tienen atributos especiales: no tienen formas exuberantes y son fundamentalmente objetos sin diseño, “desnudos”. Simplemente son un motor con patas de alambre y unas botitas que hacen que se muevan de forma impredecible. E increíblemente, con esa simplicidad son capaces de entretener a gente de todas las edades. Estoy orgulloso de ello, me hace feliz.

Ha habido gente que me ha venido algunas veces con sugerencias, como ponerles un “cuerpo”, como un “cuerpo de araña”. Pero estas personas no han sido capaces de darse cuenta de que el hecho de que este producto no tenga “cuerpo”, es lo que hace que la gente lo confunda en su subconsciente entre una máquina y un animal. ¿Son robots? ¿Son animales? La ambigüedad es lo que les da a estos animales una especie de “alma primitiva”. Y sospecho que

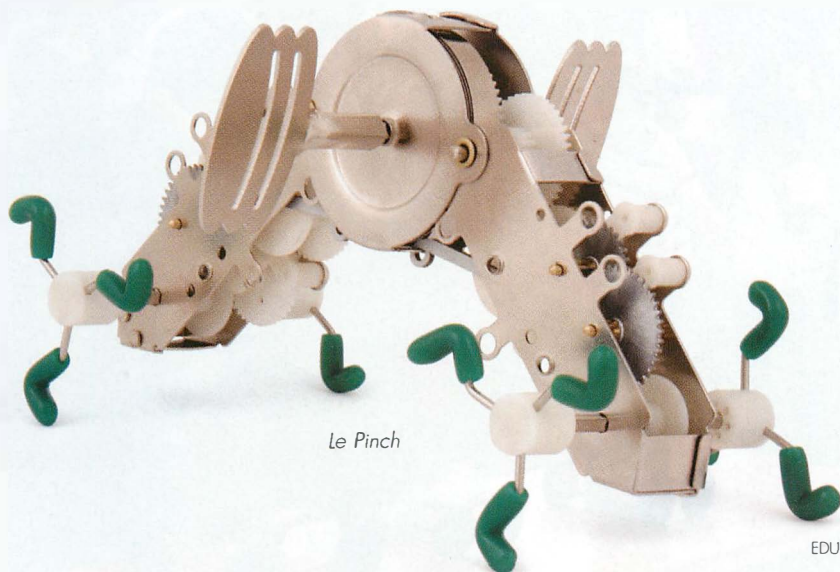
esta es una de las razones por las que suscitan tanto interés en gente de todas las edades.

Y seguimos dándoles cuerda

Aquella tarde en casa de mi amiga terminó en el suelo. Grandes y pequeños, jugando y charlando mientras dábamos cuerda una y otra vez a Critter, Katita, Cosmojetz y Sparklz, y poníamos obstáculos para modificar su trayectoria o sus movimientos.

Tras una larga odisea, conseguí contactar con Kikkerland y traer la colección de las criaturas de Chico a la librería. Aquí son, junto con los libros, mis mascotas. Y a pesar de haberlos observado cientos de veces y de haber intentado desentrañar sus secretos charlando con Chico, me siguen pareciendo –sencilla y misteriosamente– fascinantes. ◀▶

Traducción del portugués: Eduardo Gomes,
diseñador gráfico (www.vagoom.es)
Fotografías: Roberto Molero



Le Pinch



Critter