

FICCIONES. MIGUEL TRILLO

Sema D'Acosta

‘Ficciones’ es el título del último proyecto fotográfico de Miguel Trillo (Jimena de la Frontera, Cádiz, 1953), una serie inédita realizada en su mayoría en los últimos diez años en ciudades de Europa, Asia y América. Todas las imágenes que encontramos en la exposición son retratos de gente joven a pie de calle, no ya en conciertos de *rock*, pop o rap como ocurría anteriormente en su trabajo, sino en los pasillos de festivales de manga o cómic de poblaciones como Kuala Lumpur, Bangkok, Yakarta, Seúl, Singapur, Saigón, Taipéi, Nueva York, Los Ángeles, Buenos Aires, Estocolmo, Moscú, Londres, París, Madrid o Barcelona. Si antes la ceremonia consistía en ir entusiasmado a ver a tu grupo favorito, ahora se trata de situarse en el centro de la acción convertido en un personaje de ficción inspirado en una historieta, videojuego, película o serie. A diferencia de los conciertos en los que todo gira alrededor del escenario y los músicos, en este caso son los propios participantes los auténticos protagonistas del acontecimiento, un público variopinto transformado en *cosplay* que va a ser fotografiado o fotografiarse, que es personaje y espectador al mismo tiempo.

Cada vez cuesta más distinguir entre realidad y ficción, sobre todo y especialmente a los adolescentes del siglo XXI. En un mundo donde lo virtual está creciendo de manera exponencial, donde las consolas, el ordenador y el móvil ocupan cada vez más tiempo de ocio, algunos de los ídolos más conocidos de los jóvenes de hoy son héroes inventados que no existen en la vida real. Ante la falta de ideales o personas de carne y hueso lo suficientemente carismáticas, se ha creado una nueva subcultura internacional iniciada en Japón a partir del movimiento *otaku* y basada en la interpretación de roles que imitan a figuras populares del anime. Por supuesto, el descomunal avance de Internet y las redes sociales en el lustro 2005-2010 resulta

fundamental para entender la expansión de este fenómeno, una época de cambio hacia un modelo distinto de sociedad global donde los quinceañeros buscan reforzar su apego y sentido de pertenencia en afines desconocidos con los que conectan normalmente por Facebook, Youtube, Instagram, TikTok o WhatsApp y no en amigos cercanos del barrio o el instituto como ocurría habitualmente en las generaciones anteriores.

Cuando a finales de los setenta y principios de los ochenta se consolida en España un periodo de verdadera libertad y transición democrática, al mismo tiempo se vive el apogeo de las tribus urbanas, cada una con sus características y personalidad. *Mods*, *punkies*, *rockers* o *heavies* van a ser algunos de los primeros retratados de Miguel Trillo, un fotógrafo que ha mantenido a lo largo de más de cuatro décadas el interés por la identidad juvenil como el rasgo principal de su trayectoria. Del mismo modo que el universo de esos adolescentes ha ido evolucionando de lo local a lo universal manifestando sus inquietudes rebeldes y ganas de libertad a través de unos parámetros estéticos relacionados con la moda, la música o el cómic, igualmente la obra de Trillo ha ido siguiendo ese mismo rastro de transformaciones, que se inicia en Lavapiés, Malasaña o Vallecas durante la Movida madrileña y concluye ahora con un proyecto como 'Ficciones' en megalópolis como Tokio, Buenos Aires o Los Ángeles.

CALLE vs. PANTALLA

Internet y las redes sociales han propiciado el desarrollo y expansión de los *cosplays* / *cosplayers*. Sin la difusión de imágenes a través de una interfaz y la conexión con amigos virtuales con intereses similares, no podría entenderse un fenómeno global de este tipo, que se ha establecido como subcultura genuina del siglo XXI de manera muy diferente a otras identidades grupales previas, construidas en los latidos de la calle¹. A nivel psicológico, la tribu ha sido siempre un refugio para los jóvenes en transición hacia la etapa adulta, un camino iniciático de reafirmación. Ante el desapego familiar y

¹ *Hippies, mods, rockers, heavies, punkies, grafiteros, raperos, grunges, pijos, skaters, góticos, hipsters, skinheads, emos...*

la desestructuración, la comunidad da cobijo y potencia el sentido de pertenencia. Hitos comunes como la manera de vestir, el habla, el peinado, la música o el lenguaje, fortalecen vínculos fraternales. La aceptación y puesta en práctica de esos códigos te permite ganarte el respeto de tus afines, ser alguien y tener un sitio.

Para cualquier chaval de antes, todo aquello que fuera externo a su casa suponía el caldo de cultivo en el que sazonar su personalidad, un cosmos palpitante alrededor de los colegas en el que interrelacionarse con los demás y acumular mundología vital. En la última década, los adolescentes se han refugiado en sus habitaciones, una torre de control desde donde observan el mundo para establecer nexos y vínculos, la mayoría de las veces escondidos tras un avatar. Hoy, la plaza del barrio se ha convertido en una opción más, pero no la primera. Ha sido suplantada por un ágora virtual dominada por Youtube, Facebook, Instagram, Twitch o TikTok. También, por cientos de opciones de juego (desde el *Candy Crush* hasta el *Fortnite*), series, películas a la carta o directos en *streaming*. Una elocuente mayoría de jóvenes *multitasking* pasan tardes y tardes de evasión leyendo manga o viendo anime seducidos por su estética nipona de tono futurista, tan exótica para nuestros cánones. Compaginan el cómic con la pantalla de su portátil, *tablet* o *smartphone*, alejados sin moverse del sitio, formando parte de inquietudes colectivas no ya limitadas por la denominación geográfica del lugar donde se vive o estudia, sino sugestionados por aquello que encuentran en la red y les seduce.

El giro es radical. La calle era un espacio de libertad no institucionalizado, un intersticio espontáneo y vibrante donde los tiempos muertos y los imprevistos tenían mucha importancia. La dinámica del dormitorio es otra: de la cama a la silla, delante del ordenador. No hay pausa, no hay principio ni final, conexión 24/7. Tampoco hay peligro físico ni nadie que pueda importunar de forma directa, puedo abandonar el chat o el foro cuando la conversación me aburra. La competitividad de los mayores, con sus tensiones del día a día, propicia en los púberes la huida de la realidad, el retardo en la toma de responsabilidades. Conscientes de las adversidades de la vida cotidiana y con un futuro cada vez más incierto, la ficción ofrece un territorio plagado de ídolos donde no puede ocurrir nada amenazante. Lo que soy y quiero perpetuar de

mi infancia, está a salvo en este universo a medida donde prevalece la imaginación. Una de las reglas principales de esta neo-congregación de fieles es que sus seguidores pueden disfrazarse de los héroes a los que admiran, imitarlos, convertirse en uno de ellos. Y, además, quedar con otros entusiastas que comparten las mismas devociones sin miedo a ser juzgados o mal entendidos.

COSPLAY / COSPLAYER

El fenómeno de los *cosplays* o *cosplayers* (contracción de la expresión inglesa *costume play*) hace años que ya ha superado el universo del manga-anime y se ha extendido hacia otros sectores del tiempo libre adolescente como las videoconsolas, los juegos de rol, el cine o la televisión *online*. Su sentido principal es la representación de un personaje de ficción a partir de una customización casera, pues cada uno debe diseñar y confeccionar su propio traje. El origen de esta tendencia se encuentra en Tokio, pero a ella se han ido sumando desde 2005 (y gracias a la globalización) aspectos de subculturas urbanas recientes como los *Emos*, los *Góticos* o las *Lolitas*. Como afirma el antropólogo Carles Feixa, si algo caracteriza a las tribus urbanas del siglo XXI es "tanto la difuminación de las fronteras entre las distintas subculturas como los procesos de sincretismo, de mezcla y unión."²

El lugar idóneo donde se reúnen los *cosplayers* son los festivales, convenciones y salones de cómic, que cada vez son más amplios y abarcan más aspectos del ocio juvenil. En ellos podemos encontrar infinidad de *merchandising* y *stands* dedicados al manga-anime, asistir a un concierto, ver la presentación de una *youtuber* famosa o entrevistas a ilustradores conocidos, pueden ser internacionales o nacionales. La popularidad de estos ídolos de ficción y su tirón popular depende de la región o tendencia del momento. Si vamos a Japón predomina el anime, en Estados Unidos los superhéroes. Estos modelos de identificación tienden a suplantar lo autóctono por patrones internacionales de admiración, una homogenización que es representativa de

² 'Aunión, J. A. 'Emos, visual o lolitas, elija usted mismo'. El País, 18-08-2008. www.elpais.com

los cambios que ha sufrido la sociedad actual, cada vez más estandarizada según las tendencias de consumo.

PREVER, IR POR DELANTE

Miguel Trillo viaja por primera vez a Asia en 2001. Ahí se produce un enamoramiento, una especie de deslumbramiento. Fue a Manila en busca de raperos y se encontró el futuro, un tipo de comportamiento juvenil desconocido para él tan en contacto siempre con el espíritu de los pre-adultos. Esos códigos nuevos eran rompedores, se alejaban de la tradición y la realidad, absorbían de fuentes distintas que, además de la música o la moda, provenían del manga o cualquier otro sitio inesperado. Su actitud desprejuiciada les permitía pasar una frontera como la ficción, hasta entonces insalvable, y tomar decisiones más vanguardistas y personales, desde pintarse los pelos de colores hasta disfrazarse con ropas fluorescentes. Los adolescentes de las vibrantes mega-ciudades orientales iban por delante y eran más atrevidos que los occidentales, que hasta los noventa repetían el molde de lo que les gustaba en relación con las tribus urbanas con las que se sentían identificados. En esos flamantes yacimientos se encontraba la verdadera rebeldía, gente que iba en contramano, que arriesgaba contra lo establecido. Para un fotógrafo documental como Trillo, atento a la geografía humana de las generaciones que van llegando, aquello era un paraíso visual. Las calles de Seúl, Tokio, Shanghái, Bangkok o Kuala Lumpur están pensadas para los ojos, las pantallas empezaban a inundar los muros y los escaparates, la personalidad de los barrios más punteros era trepidante, la vida bullía de un modo distinto y los jóvenes, como siempre, eran porosos a esa incontestable trepidación metropolitana.

Las primeras fotos del proyecto 'Ficciones' se hicieron en 2007. Desde entonces y de manera continuada, todos los años el autor ha ido a salones de manga-anime de diferentes países para realizar retratos de *cosplays*. Las últimas tomas previas la pandemia del coronavirus fueron en el otoño de 2019, una crisis que ha supuesto un parón de casi dos años en este trabajo debido a la imposibilidad de viajar a ningún sitio. A día de hoy, la serie sigue abierta, es un *work in progress*. Las imágenes están

capturadas con una cámara réflex digital, aparato que permite una actitud distinta al fotógrafo, que ya no debe estar pendiente del número de disparos a la hora de hacer la toma y puede ver el resultado al instante. En el año 2000 Miguel Trillo tira su último carrete en blanco y negro, por lo que en el siglo XXI sólo ha trabajado en color. Con diapositiva hasta 2007; a partir de entonces y hasta la fecha, con archivos RAW. Ese giro tecnológico es relevante porque esa transición entre los procedimientos analógicos y los formatos que permite un sensor es un viraje acorde con la evolución natural del medio y la sociedad, que precisamente ha ido en esa dirección. En este tiempo ha habido un cambio general importantísimo, hemos pasado del laboratorio y los procesos químicos a la consolidación de lo digital, se han sustituido los haluros de plata por el píxel. La fotografía ha pasado de ser una expresión considerada vicaria por algunos en relación con otros lenguajes expresivos como la pintura, a tomar el máximo protagonismo: hoy todo es imagen, vivimos el siglo de la visualidad, una transformación que empezó en Asia y supo prever Miguel Trillo.