

GEOFFREY TOPHAM

REID SHIER

ALL WORKS / TODA LA OBRA:
home alone-becoming your own spaceship
(solo en casa-convirtiéndote en tu propia nave espacial), 1996
installation in / instalación en Or Gallery
all photos by / fotos de Leeta Harding



NATURE / CULTURE ?

drawing (dibujo)

Para el artista de Vancouver Geoffrey Topham, *ET, el extraterrestre*, junto con otras antiguas películas de ciencia-ficción de las décadas de 1970 y 1980 como *Encuentros cercanos*, *La guerra de las galaxias* y *Blade runner*, presenta una enorme mina de imágenes y temas que emplea para explorar el papel de la fantasía en la propagación de nuevas mitologías culturales. Topham hurta de estas películas y otras imágenes de la cultura popular como manera de volver a escribir las narrativas de Hollywood y los medios de comunicación populares. Con una perversidad cruda y gentil, apila sus propios guiones sobre aquéllos escritos, al parecer en piedra, exponiendo las corrientes ocultas, sexuales y morales que permean a los florecientes mitos de la tecnología.

En su reciente instalación en la Or Gallery, que lleva por título *Home Alone, Becoming your own Spaceship* (Solo en casa, convirtiéndote en tu propia nave espacial) (1996), Topham creó un entorno lleno de dibujos, cuadros, videos, esculturas, piezas con sonido y objetos encontrados que salían dando vueltas de la pieza central de la exposición, una vitrina iluminada de madera contrachapada que alojaba toda variedad de figurinas comerciales de ET. Rodeando la vitrina había zonas con dibujos que volvían explícita la naturaleza fálica (y lasciva) de ET: un pene erecto se convierte en un retrato del extraterrestre con la simple adición de dos ojos a la "cabeza"; un extraterrestre malvado (el prototípico modelo de ojos separa-

For Vancouver artist Geoffrey Topham, *ET, The Extra Terrestrial*, along with other early sci-fi films of the 70s and 80s like *Close Encounters*, *Star Wars* and *Blade Runner*, presents a vast mine of images and themes that he uses to explore the role of fantasy in the propagation of new cultural mythologies. Topham pilfers from these movies and other pop culture imagery as a way of rewriting the narratives of Hollywood and the popular media. With a crude and gentle perversity, he layers his own scripts on top of those seemingly written in stone, exposing the sexual and moral undercurrents percolating within the burgeoning myths of technology.

In his recent installation at the Or Gallery entitled *Home Alone, Becoming your own Szxspaceship* (1996), Topham created an environment filled with drawings, paintings, videos, sculptures, sound pieces and found objects that spiraled out from the show's centerpiece, an illuminated plywood vitrine housing every variety of merchandised ET figurine. Surrounding the vitrine were zines with drawings that rendered ET's phallic nature explicit (and lewd): an erect penis becomes a portrait of the alien with the simple addition of two eyes on the 'head'; an evil alien (the prototypical wide-eyed, long-eared 50s model) fucks a sweating and vom-







acrylic on canvas / acrílico sobre tela
46 x 76 cm

dos y orejas largas de la década de 1950) penetra por el culo a un ET que suda y vomita; ET, vestido de mujer con la verga asomándose de su ropa interior, manipula un par de pesas en un ridículo intento por parecer macho.

En *Home Alone*, la figura icónica de ET aparece varias veces como código de las ansiedades de América del Norte en torno a la autoridad corrompida y el deseo por el mismo sexo. En la película de Spielberg, ET llena el vacío dejado por el padre de la familia y conduce al adolescente Elliot por un proceso de despertar sexual que culmina en el trauma de la casi muerte del extraterrestre y su posterior partida. Como Peter Pan, el poder de Elliot se encuentra en ocultar la fuente de sus impulsos libidinosos (una criatura que estira el cuello cuando se excita) al mundo adulto. El paso a la edad adulta, que sugiere la película se ve amenazado en una cultura que carece de figuras paternas fuertes, se logra sólo cuando el niño le dice al diminuto extraterrestre que no irá con él. Los dibujos de Topham, que rodean los peludos juguetes infantiles de la vitrina, amplían y revelan la fuente del deseo.

Para Topham, lo integral en la narrativa de *ET* es la fusión del extraterrestre fálico con la misantrópica idea utópica de la tecnología. En *Encuentros cercanos* y *ET*, aparecen en el cine los primeros extraterrestres buenos, anunciando el momen-

iting ET in the ass; ET, dressed in drag with his prick poking out of his underwear, curls a pair of barbells in a ridiculous attempt at butchness.

In *Home Alone*, the iconic figure of ET appeared repeatedly as a cipher for North America's anxieties about corrupted authority and same sex desire. In Spielberg's film, ET fills the void left by the family's father and leads the adolescent Elliot through a process of sexual awakening that culminates in the trauma of the alien's near death and subsequent departure. Like Peter Pan, Elliot's power resides in hiding the source of his libidinal urges (a creature who stretches its neck when it gets excited) from the adult world. Development into adulthood, which the film suggests is threatened in a culture which lacks strong paternal figures, is achieved only when the child tells the diminutive alien that he won't be coming with him. Topham's drawings, circling the vitrine's fuzzy child's toys, expand on and disclose the source of desire.

For Topham, what is integral to the narrative of *ET* is the conflation of the phallic alien with a misanthropic technological utopianism. In *Close Encounters* and *ET*, the first good aliens appear in cinema, heralding the



acrylic on canvas / acrílico sobre tela
46 x 76 cm

to, a fines de la década de 1970 y principios de la de 1980, en el que estos seres como dioses y criaturas benevolentes empiezan a llenar el vacío dejado por la muerte de la infalibilidad religiosa y del gobierno. El impresionante legado iniciado por *La guerra de las galaxias* señala para muchos críticos el principio del fin de la supuesta *real politik* de las películas de la década de 1970 como la serie de *El Padrino*, *La Conversación* y *Chinatown*, películas que, debido a su dureza visual y narrativa, y a pesar de sus propios métodos de fantasear, se leen como metáforas más agudas del pesimismo de la Guerra Fría. La corrupción de la autoridad familiar e institucional sigue siendo central en la historia de Spielberg en *ET*; pero dentro de esta moralidad almibarada, la inocencia infantil hace las veces de antídoto. Buscando una estrategia recuperadora y a falta de un adulto para dirigir esa moralidad, Spielberg y Lucas introducen la gracia salvadora de la tecnología. El padre ausente en *ET* ha mutado a un gallo genio del espacio exterior, y este Dios judeo-cristiano de la nueva era funciona como tropo para los humanos en el mundo purificado moralmente que nos espera, según los prometen Bill Gates y *Viaje a las estrellas*. La tecnología aparece en toda la obra de Topham en un papel paternalista, sexualizado y trascendente; pero se re-

moment in the late 1970s and early 80s when these god-like and benevolent beings begin to fill the void left by the demise of religious and governmental infallibility. The blockbuster legacy initiated by *Star Wars* signals for many critics the beginning of the end of the supposed real politic of 70s films like the *Godfather(s)*, *The Conversation* and *Chinatown*, movies that, because of their visual and narrative toughness (and despite their own methods of romanticization), are read as sharper metaphors for Cold War pessimism. The corruption of familial and institutional authority is still central to Spielberg's story in *ET*; but within his candy floss morality, childlike innocence is antidotal. Seeking a recuperative strategy and lacking an adult to direct that morality, Spielberg and Lucas introduce the saving grace of technology. The absent father in *ET* has mutated into a genius-cock from outer space; and this new age Judeo-Christian God functions as a trope for humans in the morally purified world that Bill Gates and *Star Trek* promise awaits us.

Technology appears throughout Topham's work in a paternalistic, sexualized and transcendent role; but is portrayed as infantilized, neutered and abject. In one





mixed media on paper / medios mixtos sobre papel
61 x 91 cm

de múltiples colores. Iluminadas por lámparas proyectoras, las agitaba la brisa producida por un ventilador eléctrico. Topham creó conductos para las lámparas proyectoras insertando varas cortas de plexiglass en la pared que actuaban como enormes cables de fibra óptica. El movimiento errático de las notas autoadheribles sobre los extremos de las varas producía el “centelleo” de las estrellas.

Esta técnica (un efecto digital básico), fue usado por la bisona compañía de efectos especiales de George Lucas, Industrial Light & Magic, para mejorar el mítico paisaje urbano de California que aparece al inicio de *ET*. Aunque la obra de Topham desinfló el aura de complejidad de la versión fílmica al mostrar sus métodos de ilusión similares a los del Mago de Oz, no propuso que la fantasía mítica de la película es completamente corrupta. Como en la ciudad de Spielberg, el muro era gentil y embriagador (el artificio, aunque revelado, conservaba un brillo ambiental y transformador).

Hay una naturaleza de recuperación en este proyecto que permite cambiar significados para apilarlos sobre el original como adiciones, no para disminuirlo. Al mostrar lo muy susceptibles de ser cooptados y de mutar que son las películas y sus medios tecnológicos, Topham construye un espacio imaginativo dentro de sus confines. □



mixed media on paper / medios mixtos sobre papel
20 x 25 cm

they fluttered in a breeze from an electric fan. Topham created conduits for the spot's light by inserting short Plexiglas rods through the wall that acted like huge fiber optic cables. The erratic movement of the post-it notes over the rod's ends produced the flickering 'twinkle' of the stars.

This technique (a base digital effect), was used by George Lucas's fledgling special effects company, Industrial Light & Magic, to enhance the mythical California cityscape featured at the beginning of *ET*. While Topham's work deflated the film version's aura of complexity by showing its Oz-like methods of illusion, it didn't propose that the movie's mythic fantasy is entirely corrupt. Like Spielberg's city, the wall was gentle and intoxicating, and the artifice, while revealed, retained an ambient and transformative glow. There's a recuperative nature to this project which allows shifting meanings to layer themselves over the original as additive, not diminishing. By showing how easily co-optable and mutable films and their media technologies are, Topham builds imaginative space within their confines. □

Reid Shier es artista, escritor, curador y director de la Or Gallery y co-editor de Boo Magazine.
is an artist, writer, curator and director of the Or Gallery and co-editor of Boo Magazine.

