

## CINE Y EXPERIMENTO



Pablo Martínez Capdevila

Curso de doctorado "Arquitectura y Espectáculo", 2008-09, Profesor: Luís Antonio Gutiérrez Cabrero

# CINE Y EXPERIMENTO

## ÍNDICE:

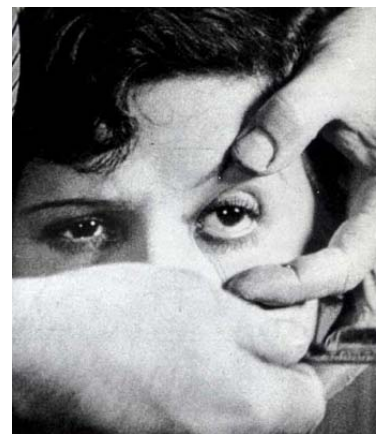
El Cine y su disolución: Surrealismo	1
Themroc, Rousseau y el mono	4
Jonas Mekas: transparencia narrativa y autoría	8
Koyaanisqatsi: la belleza de la bomba	10
Flux Films: Sencillez y poesía	12
La Seducción del Caos y el falso documental	14
Michel Gondry: cine e ilusionismo	16

## El Cine y su disolución: Surrealismo

A lo largo de la década de los 20, una serie de cineastas y artistas procedentes de otras disciplinas se dedicaron a trasladar al cine los planteamientos que habían desarrollado las vanguardias artísticas. Aunque esta serie de experimentos habitualmente se ha englobado bajo el término surrealista, las influencias que marcaban esta producción iban desde el dadaísmo al expresionismo e, incluso, una incipiente abstracción. En mi opinión, la división más importante que podemos formular de la producción filmica de Hans Richter, René Clair, Fernand Legar, Marcel Duchamp, Man Ray, Germaine Dulac o Luís Buñuel es entre aquellas obras que, aunque cuestionen de forma radical el lenguaje cinematográfico, conservan un mínimo contenido narrativo y aquella producción puramente visual que alcanza la abstracción y marca un camino de no retorno hacia lo estrictamente artístico.

### Mecanismos

Derivado del dadaísmo, el Surrealismo pretende trascender el mundo sensible y alcanzar algo así como una realidad superior o ampliada inspirada por las teorías Freudianas del subconsciente y lo onírico. En este sentido, el cine constituye para muchos el campo de experimentación perfecto para este movimiento. La distorsión del mundo real se lleva a cabo a través de distintos mecanismos, el más obvio es el uso del absurdo mediante escenas en las que se subvierten las leyes de la física y el sentido común, como



ocurre en *Vormittagsspuk* de Hans Richter en la que los objetos inanimados cobran vida o la distorsión óptica de *L'Étoile de mer* de Man Ray en la que lo filmado está intencionadamente borroso y desenfocado con lo que las pocas escenas nítidas alcanzan una intensidad inusual. También es habitual la destrucción de la linealidad y la homogeneidad temporal mediante la aceleración o ralentización del tiempo y la dislocación del principio de causalidad como ocurre en *La Coquille et le Clergyman* de Germaine Dulac cuando el general aparece y desaparece en distintos lugares de forma instantánea, o en el cortejo funerario a la carrera pero ralentizado de *Entr'acte* de René Clair. La técnica del *Cadáver exquisito* es otro recurso habitual y consiste en la yuxtaposición de objetos aparentemente inconexos que permiten que el espectador establezca asociaciones simbólicas o emocionales libremente.

El espíritu provocador del Surrealismo se manifiesta especialmente en su rechazo a los códigos morales burgueses, esta actitud es especialmente clara en el cine de Buñuel. Un buen ejemplo es esa escena de *Le Fantôme de la liberté* en la que unos comensales

sentados en torno a una mesa en sendos inodoros se escandalizan porque una de ellas se levanta para comer algo. El coguionista habitual de Buñuel en su etapa francesa, Jean-Claude Carrière, afirmaba sobre esta película que pretendían: “Un film opuesto a todas las leyes clásicas de lo que podemos llamar *dramatización*, ir de una historia a otra pero dejando una historia justo cuando se pone interesante para ir a otra aparentemente menos interesante que la que hemos abandonado. Intentar ver hasta que punto podíamos avanzar de este modo sin contar una historia sino fragmentos de posibles historias, algunas de ellas completamente ambiguas y contradictorias”. Este anticlímax sistemático e intencionado en una serie de narraciones que son puro planteamiento, algo de nudo y nada de desenlace, representa una subversión de las normas establecidas muy en sintonía con lo surrealista aunque se trate de una película de 1974.

### **Control del Descontrol**

Lo que aquí me interesa resaltar es como estos y otros procedimientos de demolición de las convenciones tiene unos límites muy claros: para conseguir la sorpresa y “la total liberación de la mente” perseguida es necesario que el lenguaje cinematográfico sufra una voladura controlada, es decir, aunque se nos presenten imágenes que cuestionen toda realidad racional, la obra debe conservar un mínimo de *narratividad* (aunque sea disparatada) y un mínimo de *figuratividad* (aunque sea subversiva). Dicho de otro modo: si alguno de estos creadores hubiera filmado una obra en la que se trastocaran todos los fundamentos de lo narrativo y lo figurativo, una obra con un tiempo desordenado, ópticamente desenfocada, con objetos y personajes irreconocibles que operaran contra todas las leyes de la lógica, el resultado no sería una película surrealista sino, en el mejor de los casos, la abstracción y, en el peor, algo ininteligible e inofensivo. Por ello precisamente la disolución del lenguaje cinematográfico que opera el Surrealismo debe estar sabiamente racionada: se puede estirar, distorsionar o intensificar la realidad, se puede acudir a realidades ultrasensibles como el mundo de los sueños o del subconsciente pero dentro de unos límites. En este sentido, es interesante señalar como, a menudo, se utilizan objetos *tótem* que aparecen en momentos clave para vertebrar la historia y mantener una mínima consistencia y continuidad argumental, aún cuando la función o el significado de estos objetos no se haga explícita. Así ocurre con la estrella de mar de *L'Étoile de mer*, la concha de *La Coquille et le Clergyman* o la caja rayada que aparece en momentos distintos de *Un Perro Andaluz*. Este recurso ha sido utilizado, muchos años después, por David Lynch en muchos de sus largometrajes; un ejemplo paradigmático es la intrigante caja azul con cerraduras triangulares que aparece en distintos momentos de *Mulholland Drive* y parece poner la película patas arriba sin que en ningún momento se explique qué contiene ni cómo opera.



Del mismo modo, para conseguir un buen *cadáver exquisito*, es necesario que utilicemos elementos reconocibles y, en muchos casos, arquetípicos, ya que el Surrealismo opera trastocando las relaciones habituales entre significantes sin cuestionar la relación significante-

significado como en cambio si hace la abstracción. Por ejemplo, la famosa escena de *Viridiana*, que reproduce de forma literal *La última cena* de Leonardo Da Vinci cambiando apóstoles por mendigos, puede considerarse un cadáver exquisito muy sofisticado entre el elemento compositivo "última cena" y sus renovados protagonistas.

El éxito de estos recursos necesita de un espectador que intenta ordenar, darle sentido a algo que, aparentemente, no lo tiene; es el receptor de estos mensajes el que los desencadena en su esfuerzo de racionalizar o de proyectar en la obra tanto su emotividad como su racionalidad. Tal vez lo más interesante del Surrealismo sea su relación parasitaria con las reglas y convenciones que pretende subvertir y con el propio espectador de cuya cultura e imaginación depende. Por todo ello podemos decir que el *detournement* clave del Surrealismo es el desplazamiento de la *creación de sentido*: si en la obra de arte tradicional lo que importa es la relación entre el objeto artístico y aquello que representa, ahora la *creación de sentido* ocurre en el *espacio*, densísimo, que media entre la obra y el espectador.

## Herencias

Aunque el Surrealismo como movimiento terminó hace tiempo, muchos de los recursos que desarrolló se han incorporado con naturalidad al lenguaje cinematográfico posterior. De hecho, en el caso de Buñuel es obvio que, aunque sólo sus primeras obras pueden considerarse puramente surrealistas, el aroma y los mecanismos de este movimiento siguieron presentes en su obra a lo largo de toda su

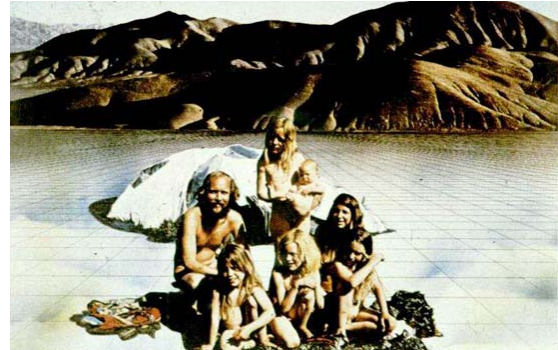


carrera. Como ya hemos apuntado anteriormente, otro ilustre heredero del Surrealismo vía Buñuel es, en mi opinión, David Lynch, que utiliza muchas de sus técnicas para generar extrañamiento e incomodidad en el espectador. Es muy significativo que, preguntado sobre la trama y el sentido de *Mulholland Drive*, que generó en los espectadores y la crítica todo tipo de intentos de racionalización y explicación, el director dejó muy claro que tal explicación no existía y que, de hecho, su objetivo era precisamente ese: que el espectador se rompiera la cabeza intentando encontrarlo.

## Themroc, Rousseau y el mono

### Rousseau y la Contracultura

Los años 60 y 70 son los momentos de esplendor de lo que ha venido en denominarse *Contracultura*, término un tanto borroso que engloba todas aquellas actitudes que compartían un rechazo radical a la cultura burguesa e intentaban proponer modelos alternativos. Son los años en los que Marshall McLuhan teorizó sobre la *Aldea Global* y



vaticinó que la sociedad estaba a punto de emprender un proceso de re-tribalización. Fueron también los años en los que los Situacionistas detectaron la progresiva expansión del capitalismo a todas las esferas de la vida del ser humano, incluyendo el ocio y la esfera privada, y proclamaron la necesidad de un nuevo tipo de sociedad, basado en el *Homo Ludens* de Huizinga, en la que el ser humano diera rienda suelta a su creatividad y deseos primigenios. El enfoque negativo del progreso técnico y la denuncia de la mercantilización de la existencia humana propio de los situacionistas no eran algo nuevo ni exclusivo, lo compartían con los pensadores de la Escuela de Frankfurt (Adorno, Horkheimer, Marcuse, Habermas), Frederic Jameson o Michel Foucault entre muchos otros.

La nueva sociedad soñada estaba definida por el rechazo de las instituciones fundamentales de la sociedad burguesa entendida como superestructura alienante y opresiva y utilizada como antimodelo: nación, ciudad, propiedad, capitalismo, familia, monogamia y sedentarismo debían ser trascendidos. Ante Hobbes, que postuló en su obra *Leviatán* el egoísmo y maldad intrínsecos del hombre y la necesidad de un estado implacable, las visiones de aquellos años se inspiraban, indudablemente, en Rousseau porque creían en una inocencia original que el progreso y la sociedad habían corrompido. De hecho, la figura paradigmática de la contracultura, el Hippie, tenía mucho de "buen salvaje" *Rousseauiano* por su rechazo de la ciudad, su voluntad de vivir en estrecho contacto con la naturaleza, su economía de subsistencia basada en la artesanía y el trueque, su vida en comunas, a menudo nómadas, en las que los individuos se emparejaban libremente, su valoración de lo irracional e, incluso, lo mágico a través de los distintos gurús-chamanes que actuaban como líderes espirituales de las distintas *tribus* e, incluso, los aspectos más superficiales como su estética barbuda, melnuda y étnica.

## Revival de lo Salvaje y lo Primitivo

Por todo ello no es de extrañar que las figuras del salvaje y del hombre primitivo despertaran en aquellos años un renovado interés. Conviene recordar que, tal y como



nos ha enseñado Lévi-Strauss, los términos salvaje y primitivo han sido tradicionalmente sinónimos que sirven para definir la *otredad*, es decir, lo que no somos, lo que nos es exterior. No es casual que en estos años, bajo el signo de un Rousseau muy simplificado, la antropología experimentara un gran auge y se lanzara al estudio de tribus y grupos étnicos, cuanto más aislados y alejados de la

civilización mejor, en los que esperaba encontrarse esa arcadia inocente y feliz que debió existir en el amanecer del hombre. No es casual que el interés renovado por lo primitivo coincida en el tiempo con la atención que se presta a otros fenómenos como el del arte hecho por los niños o por los enfermos mentales, es decir, por aquellas personas que se cree poseedoras de una inocencia original e incontaminada. Es interesante señalar cómo esta visión acrítica del salvaje ha llegado hasta nuestros días y todavía hoy son habituales los documentales en los que se nos presenta a los indígenas como seres angélicos y cándidos que viven, feliz y despreocupadamente, al margen de la malvada civilización.

En el ámbito de la arquitectura, los *habitantes tipo* que los grupos de arquitectos de vanguardia como Archizoom, Superstudio o Archigram eligieron para poblar sus utopías, paradójicamente ultra tecnológicas, eran, con frecuencia, nómadas neoprimitivos. Esto queda muy claro en los dibujos y fotomontajes de proyectos como la *No-Stop City*, el *Monumento Continuo* o *The Environment Bubble*, así como



seguramente habrían sido neoprimitivos, aunque no disponemos de imágenes, los pobladores de *New Babylon* de Constant, modelo de anti-ciudad en la que una vida nómada entendida como "viaje infinito" es el paradigma de la felicidad humana. Estos modelos cuentan con el ilustre antecesor del movimiento desurbanista ruso que, en los años veinte, planteaba el abandono de las ciudades existentes por considerarlas irrecuperables para la realización del socialismo y proponía nuevos modelos de asentamiento que superaran la dialéctica ciudad-campo.

En el mundo del cine, este "revival de lo primitivo" está presente, de forma más o menos fantástica, en muchas obras de entonces, como *Hace un millón de años* (1966), *Cuando*

*los dinosaurios dominaban la tierra* (1970), *2001, una odisea del espacio* (1968) o, incluso, *El planeta de los simios* (1968). Asimismo, un libro del año 1967, *El Mono Desnudo* de Desmond Morris, se centraba en el análisis del hombre en su vertiente estrictamente animal, estudiado por tanto, con el enfoque del zoólogo.

Naturalmente, ese *buen salvaje* neoprimitivo es una construcción cultural hija de su tiempo y del entorno contracultural. Así, las teorías psicoanalíticas hacen que su búsqueda por parte de los alienados urbanitas no se lleve sólo a cabo a través del contacto con una naturaleza idealizada sino que la psique y el subconsciente se convierten en territorios vírgenes y todavía no corrompidos por la sociedad que deben ser explorados en busca de una humanidad más genuina, más desinhibida y más libre. Este viaje introspectivo y, a veces, lisérgico, es también un viaje en el tiempo que persigue desvelar las facetas más atávicas, ocultas y, porqué no, animales que el ser humano debió poseer en su estado primitivo.

### **Themroc y el mono**

La película *Themroc*, (1973) de Claude Faraldo desarrolla temáticas muy populares en aquellos años. Seguramente la más previsible es la narración de la alienación de los trabajadores en la ciudad industrial. El tema no es en absoluto novedoso y ha sido tratado, con mejor o peor fortuna, en películas tan variadas como *Metrópolis*, *Tiempos Modernos*, *Rocco y sus Hermanos* y un largo etcétera. En este sentido, lo mejor de la primera parte del filme es el humor absurdo con el que se nos presenta la vida del protagonista y sus compañeros, desde la absoluta coordinación de movimientos, un tanto propia del cine mudo, del protagonista y su vecino en su camino compartido pero solitario al centro de trabajo, al sinsentido kafkiano del trabajo que realizan, que hace de esta primera parte del relato una denuncia del sistema muy original y absolutamente alejada del tono épico de otras películas.



Es muy esclarecedora la comparación con la magistral *Novecento* (1976). Así, mientras Bernardo Bertolucci nos narra la historia del movimiento obrero mediante un relato cargado de valores como la solidaridad, el orgullo de clase o el heroísmo, y lo hace con un tono épico y

una belleza que tienen como objetivo la legitimación de dicho mensaje político, en el caso que nos ocupa poco queda de ese idealismo: se trata de una crítica cínica, desesperanzada y un tanto *feísta* en la que los trabajadores son tan egoístas y despreciables como sus jefes o la policía, en la que el compañerismo ni está ni se le espera y en la que nadie merece ser redimido. Si los obreros de *Novecento* son héroes,



los de *Themroc* son antihéroes. Seguramente en el largometraje de Faraldo ya se vislumbra la crisis del movimiento obrero posterior al 68 y marcada por el fracaso de las economías del socialismo real y las divisiones, en los países capitalistas, entre lo que se ha denominado *aristocracia obrera* (trabajadores especializados) frente a los trabajadores no cualificados y los inmigrantes.

Pero seguramente lo más interesante del largometraje ocurre tras la conversión del protagonista en cavernícola: podríamos pensar que escapará de la ciudad en busca de un entorno más natural y acogedor en el que vivir en armonía con la madre tierra: nada de eso. Tras transformar su habitación en gruta y dar



rienda suelta a sus deseos sexuales con varias de sus vecinas, el "urbanícola" se adentra en la ciudad como buen cazador recolector y mata a dos policías que servirán de cena a su nueva tribu. La forma en la que se rueda parece querer remarcar las facetas más animales del hombre y, especialmente, sus deseos: la cámara baja la mirada hacia las piernas de las mujeres y las sigue con el mismo deseo con el que el protagonista olisquea a su compañera de piso incluso antes de su transformación en cavernícola. Si la visión de la sociedad no es optimista, tampoco la valoración de lo salvaje es precisamente de raíz Rousseauiana. Poca diferencia existe entre el cavernícola y el hombre moderno, parece querer decirnos el director, y, si el envoltorio cultural y la sociedad no hacen más humano y mejor al hombre moderno, tampoco podemos esperar redención en un estado de salvajismo tan egoísta como el actual y, probablemente, mucho más violento. Las escenas de antropofagia dejan bastante claro que, aunque la ciudad puede ser hoy nuestro infierno, la naturaleza ha sido un infierno mucho más despiadado durante miles de años. Ni Hobbes ni Rousseau, el hombre de *Themroc* es, tanto antes como después de su transformación, un mono.

## Jonas Mekas: transparencia narrativa y autoría



Una de las características que habitualmente se asocian con el cine clásico es la *transparencia narrativa*. Este concepto implica buscar la máxima verosimilitud de lo narrado que se entiende como algo autónomo y preexistente, para lo que el cineasta intenta pasar desapercibido y borrar todo rastro de estilo que menoscabe la ilusión de realidad. En este sentido se entiende la película como una ventana abierta a un mundo que ya estaba ahí. La transparencia narrativa implica que el *discurso* queda supeditado a la *historia*.

A partir de finales de los 50 surgen una serie de movimientos como la *Nouvelle Vague*, los *angry young men* o la *escuela de Nueva York*, que podríamos englobar dentro del término *nuevo cine* o *cine de autor*. Aunque es complicado encontrar una definición común para la obra de cineastas tan variados, existe un cierto consenso en señalar que una característica compartida por todos ellos es una cierta autoconciencia lingüística y, derivada de ella, una concepción distinta de la autoría. En este período queda claro que el cine es un lenguaje artístico sujeto a unas reglas y a la subjetividad del creador y el espectador. Al aceptar decididamente su *artisticidad*, el cine renuncia a la *transparencia narrativa*; ya no es primordial la verosimilitud de lo narrado sino, más bien la forma de hacerlo. Se prima el *cómo* sobre el *qué*, el discurso sobre la historia. El autor no sólo no intenta desaparecer sino que se hace presente mediante la proliferación de estilemas y otros rastros de su personalidad creadora. Son muy características de este periodo lo que podríamos llamar tomas de virtuoso, es decir, aquellas que, por su complejidad y elaboración, consiguen sacar al espectador de la ficción para dirigir la atención hacia el cineasta, convertido en el auténtico *tema* de la película. El largo plano secuencia que abre *La Noche Americana* de Truffaut es un buen ejemplo de este tipo de escena y plantea la curiosa situación que, si bien por un lado destruye la transparencia narrativa al primarse la forma sobre el contenido, por el otro es obvio que, debido a su larga duración que corresponde con la de lo narrado, este tipo de escenas hacen coincidir el tiempo dramático con el tiempo real.

La ruptura que plantea Jonas Mekas, una ruptura que lo ubica más cerca del mundo artístico que del cine narrativo tradicional, puede analizarse haciendo uso del concepto de transparencia que en su obra es más complejo y menos claro de lo que ocurre en los casos comentados anteriormente. Si analizamos obras como *Happy Birthday to John*

(1972) o *Scenes from Allen's Last Three Days on Earth as a Spirit* (1997), podemos constatar que dicho concepto entra en crisis.

Por un lado podría pensarse que se trata de obras con una transparencia máxima: lo que se nos muestra no es una ficción sino algo real, fragmentos de la vida del realizador y su círculo de amigos, por lo que la verosimilitud es máxima: los personajes, la iluminación y los lugares y acciones retratados, tienen el inconfundible aroma, la *textura*, de lo real. Además, el autor desaparece, no busca plasmar su sensibilidad o personalidad, más bien al contrario, nos hallamos ante cine automático, la cámara apenas se mueve o, si lo hace, se sitúa a la altura de los ojos de modo que el espectador parece sumergirse de lleno en esa situación. Tanto es así que no existe forma de saber si todas las tomas fueron rodadas por el propio Mekas o, en algún momento, le dejó la cámara a otra persona, esto ni siquiera es importante, lo significativo, de hecho, es que es indiferente para la valoración de la obra.

Por otro lado, esta máxima transparencia puede ser puesta en duda: las elecciones que llevan estas obras a anticipar, incluso, la teleralidad, hacen que, cómo ocurre con el cine de autor, sea más importante el *cómo* que el *qué*. Dicho de otra manera: lo que hace que hablemos de Jona Mekas no se debe a las historias (reales) que nos acerca, el velatorio de Allen Ginsberg o el cumpleaños de John Lennon, sino, y esto parece claro, a la forma en la que nos los presenta.

Si Mekas produce una ruptura es porque no deja ni rastro del lenguaje cinematográfico: en su obra no hay ni discurso ni historia, entendida esta como ficción. La tensión y el interés de estos experimentos nacen, precisamente, del juego con un espectador que no es virgen sino que los visiona habiendo interiorizado, profundamente y sin ser consciente de ello, una cultura cinematográfica y sus pautas. Un buen ejemplo es como, al renunciar al tiempo dramático en favor del tiempo real, se produce una sensación de hastío en un espectador que, aunque vive inmerso en el segundo, está acostumbrado a encontrarse con el primero en la pantalla. De este modo acontecimientos que no son especialmente lentos se hacen insoportablemente largos y tediosos. En mi opinión se trata de una obra que parasita el cine tradicional: la vida misma transformada en cine produce una sensación de extrañeza porque no es aquello que estamos acostumbrados a ver en una pantalla sino la realidad y el tiempo en el que estamos inmersos ¿O se trata de otra cosa?

## Koyaanisqatsi: la belleza de la bomba



La película *Koyaanisqatsi* (1982) de Godfrey Reggio ha sido entendida habitualmente como una denuncia sobre la destrucción del planeta por parte del desarrollo tecnológico y como un alegato antinuclear. Por supuesto, hay buenos motivos para ello: ante todo el propio significado del título, una palabra de la lengua Hopi que significa, entre otras cosas, vida que se desintegra, vida desequilibrada. Esta etimología

está remarcada por las profecías apocalípticas que aparecen al final. Además, aparecen bastantes imágenes de equipamiento militar: bombarderos, portaaviones, filas de tanques, explosiones nucleares e, incluso, imágenes de la bomba arquetipo, *Little Boy*, lanzada sobre Hiroshima el 6 de agosto de 1945. Teniendo en cuenta que fue rodada en un momento en el que seguía vigente la guerra fría y la doctrina MAD (destrucción mutua asegurada) no podemos ignorar el efecto aterrador que estas imágenes tenían entonces.

Es obvio que la creación de significado en cualquier lenguaje depende del contexto cultural y de las asociaciones y connotaciones que el significante, en este caso las imágenes, tienen para el receptor. La imagen de una explosión es terrible porque sabemos lo que esta imagen conlleva. Pero ¿Qué ocurre si no tenemos en cuenta estas connotaciones? ¿Si juzgamos las imágenes por sí mismas, como signos autónomos desprovistos de significado? En mi opinión, lo que ocurre es que la imagen de una explosión puede ser tan bella como la de las nubes en movimiento, o que un cazabombardero puede ser tan atractivo como un Ferrari. Creo que esta situación, un tanto intrigante, se desprende con naturalidad de un análisis de la película que se ciña estrictamente al lenguaje audiovisual y constituye una de las claves de su potencia.

Se trata de un gran fresco de imágenes de la esfera natural y la artificial, una sinfonía visual estrechamente ligada a la pregnante música de Philip Glass. Si algo gobierna, visualmente, la película es la valoración de lo cambiante, de aquello que se mueve, que se transforma. Seguramente lo más meritorio de la obra es el control del tiempo: a veces se acelera para hacer visibles movimientos que, como en el caso de las nubes, son demasiado lentos para nuestros ojos; otras veces se ralentiza para descubrir aquellos movimientos que, como los del agua de una cascada, son demasiado rápidos para poderse disfrutar con plenitud. La manipulación virtuosa del tiempo consigue igualar el ritmo de distintos acontecimientos, se busca que la cadencia de las imágenes se adapte al *tempo* de la música en cada tramo de la película. Por supuesto, la relación directa

entre el compás de las imágenes y el de la música no es nueva pero, al tratarse de escenas con tiempos dilatados o contraídos, se alcanza una singular intensidad. Este recurso unido a una música catárquica, con momentos de clímax y de calma, acompañada de unos cánticos que recuerdan a los gregorianos, crea una sensación un tanto embriagadora y una gran carga emocional. La mayoría de las tomas presentan una mirada lejana: salvo puntuales excepciones, prima lo macro sobre lo micro, una actitud en la que las cosas se miran desde lejos, desde arriba, y que parece el punto de vista casi divino y solitario de un gigante. Las personas o están ausentes o se presentan como masa anónima que, como todo lo demás, fluye y se arremolina: *ríos* de gente, *nubes* de personas. El hombre como individuo está, en cierto modo, ausente; atrapado entre las esferas macro de la naturaleza y la civilización, entre fenómenos autónomos e imprevisibles que, incluso cuando han sido creados por él, se le han ido de las manos y son más poderosos que su creador.

Volviendo a las intenciones de la película, llama la atención como el tratamiento de las dos esferas es idéntico, de ambas se valoran las mismas características: lo cíclico, lo pasajero y su enorme belleza.

De hecho, lo que se muestra es una única esfera, la del devenir, que coincide, a la vez, con el mismo planeta y que interesa por sí misma. En el enorme contraste entre la belleza del devenir y el conocimiento por parte del



espectador de la naturaleza destructiva de algunos de estos ciclos, un conocimiento que no se puede soslayar totalmente, se halla, en mi opinión, la potencia de esta obra basada en una absoluta neutralidad narrativa sin rastro de una mirada moral o aleccionadora. El mismo autor afirmaba acerca de *Powaqqatsi*, la segunda parte de la trilogía, que no se trataba de una película sobre el bien y el mal sino "*una impresión, un examen sobre cómo la vida está cambiando. Eso es todo. Existe lo bueno y lo malo. Lo que perseguimos capturar es nuestra unanimidad como cultura global. La mayoría de nosotros tendemos a olvidar esto, atrapados como estamos en nuestras trayectorias separadas*". El planeta y nuestra presencia sobre él pueden ser más o menos amables o crueles, pero ambos son, podemos felicitarnos, fascinantes. Como el dicho inglés afirma, *Beauty is in the eye of the beholder*.

## Flux Films: Sencillez y poesía.

La serie de cortos que realizan distintos cineastas y artistas bajo el nombre colectivo de *Flux Films* durante los sesenta, a menudo se han considerado como arte despreocupado, intrascendente y cargado de humor, una valoración superficial que también sufrió el *Pop Art* con el que compartieron momento y lugar. Nada más lejos de la realidad; observados hoy en día constituyen, probablemente, una de las investigaciones colectivas más sistemáticas y exhaustivas sobre el lenguaje audiovisual que se ha llevado a cabo desde el cine de vanguardia de los años veinte. Los autores de estos experimentos se autoimpusieron un formato común que comienza por unos títulos de crédito que documentan el número que la obra ocupa en la serie, su título y el autor. Aunque estos encabezamientos contienen invariablemente la misma información, son distintos en cada obra y constituyen, en sí mismos, auténticas investigaciones, pequeños experimentos que preceden al experimento. Este marco común muestra la voluntad de convertir estos pequeños cortos en una labor colectiva, fichas de un proyecto de mayor envergadura. Además, aunque las obras presentan una gran heterogeneidad, comparten una vocación potentísima: investigar hasta las últimas consecuencias los efectos de una reducción, rigurosamente asumida y radical, de los elementos que componen el lenguaje cinematográfico y las leyes que los gobiernan.



Así, Nam June Paik en *Zen for Film* lleva a cabo una reducción absoluta de todo signo paralela al *Cuadrado negro sobre fondo blanco*, o mejor, a su secuela blanca, de Malevich, con un sentido que va más allá del mero plagio: si el cine es luz, nada más cinematográfico que una pantalla blanca. En *Invocation of Canyons and Boulders* de Dick Higgins lo filmado se reduce a un único plano cortísimo de una boca iluminada por una luz rasante, el cambio en las luces y las sombras provocado por el movimiento de masticar convierte la escena en algo próximo a la abstracción dinámica investigada por McLaren. Algo parecido ocurre en *Disappearing Music for Face* de Chieko Shiomi, en este caso la boca permanece inmóvil y es el cambio de la luz, muy lento y gradual, el que provoca la variación de una imagen que, poco a poco, ha cambiado por completo. En *10 feet*, George Maciunas reduce la narración a una sucesión de cifras que reproducen, en el espacio temporal del corto, la distancia espacial que enuncia su título adentrándose así en el arte conceptual que comenzaba entonces.

En general, todos los cortos de esta serie se pueden analizar según este patrón: la reducción del lenguaje a muy pocos elementos, a su esencia.

Dentro de este patrón compartido, me interesan especialmente una serie de trabajos en los que el único elemento trastocado es el tiempo: se trata de una serie de tomas fijas rodadas con cámara superlenta por Joe Jones y Yoko Ono. Una obra de esta artista, *One*, es un muy buen ejemplo de cómo, mediante un planteamiento tan sencillo, se puede alcanzar una enorme expresividad y belleza. Se trata de un plano fijo de una cerilla y como esta se enciende, arde y se apaga, nada más. Sin embargo, al dilatarse el tiempo, lo que habitualmente parece un suceso intrascendente y rápido se convierte en algo completamente distinto. El proceso de encendido de la cerilla se nos descubre como algo gradual y vacilante en el que el fósforo proyecta finos chorros incandescentes que se van transformando en una llama más consistente. La llama palpita y oscila con cambiante intensidad durante algún tiempo hasta alcanzar toda su plenitud, una plenitud oscilante y llena de matices, para luego, de forma imperceptible empezar a perder ímpetu con ocasionales y cada vez más breves renacimientos hasta apagarse. Ni siquiera el final de la llama es rápido: por un momento la llama parece renacer para desplomarse sobre sí misma hasta convertirse en una fina columna de humo blanco. La elección del tema y la distorsión del tiempo, convierten lo banal en una auténtica historia con su presentación, nudo y desenlace, momentos de incertidumbre, esplendor y drama. El paralelismo entre esta llama que nace, crece y muere y la vida misma es, seguramente, obvio pero no por ello deja de ser emocionante y bellísimo. No es casual, en mi opinión, que su autora sea japonesa, este corto puede entenderse como una plasmación del río de la vida del que habla el taoísmo. La tradicional valoración japonesa de lo efímero y lo cíclico, de la lírica del devenir, se ve reflejada en este corto a la perfección.

Sencillez y poesía: en la tensión entre máxima simplificación y emoción radica el interés, la potencia y, porqué no decirlo, la belleza de estas obras. Otra lección que podemos extraer es que existen infinitas historias que contar y que podemos hallarlas en los lugares, momentos y tiempos más inesperados.

## La Seducción del Caos y el falso documental

Utilizar el formato pretendidamente informativo del cine documental para dotar de credibilidad extra a un contenido de ficción es la principal característica del género del falso documental. Un antecedente ilustre podría ser la transmisión radiofónica de *La Guerra de los Mundos* que llevó a cabo Orson Welles en el año 1938. En el campo estrictamente cinematográfico, el listado de títulos que podemos encuadrar dentro de esta clasificación es muy variado, desde *F for Fake* (1974) también de Orson Welles a *Holocausto Caníbal*



(1980), *Zelig* (1983), *Blair Witch Project* (1999), *Operación Luna* (2002), *CSA: Confederate States of America* (2004), *Pervye na Lune* (2005) o incluso comedias delirantes como *Borat* (2006). Es muy significativo que con frecuencia estas películas hayan estado marcadas por la polémica, desde los problemas judiciales de los autores de *Holocausto Caníbal* a la aparente legitimación de teorías conspirativas propuesta por *Operación Luna* o los incidentes diplomáticos que provocó una producción tan aparentemente intrascendente como *Borat*. Este género posee un carácter "metacinematográfico" y, por ello, plantea siempre una cierta reflexión sobre el medio. La parodia del género documental que formulan pone en duda la propia credibilidad de los documentales serios y, en general, inducen una reflexión más amplia sobre lo verdadero y lo falso, la realidad y la ficción e, incluso, la pertinencia de estos términos.

Habitualmente, estas obras se construyen alrededor de una única y fundamental falsedad (una falsa biografía, un falso acontecimiento histórico) y el conjunto de recursos técnicos y narrativos tiene como objetivo sostener dicha falsedad con el máximo de eficacia. Dicho de otro modo, para que la película tenga la coherencia necesaria es imprescindible hacer un uso limitado de lo falso. En este sentido, la película de Basilio Martín Patino, *La Seducción del Caos* (1970), va un paso más allá. Se trata, sin duda, de un falso documental, pero llevado al paroxismo.



La famosa escena del juego de espejos de *La Dama de Shangai* que aparece al principio nos desvela que lo que vamos a ver es una serie de engaños entrelazado en los que nada es lo que parece. El verdadero protagonista no es Hugo Escrivano, ni Alberto Torres, ni la España de aquellos años sino la misma televisión. Nos encontramos ante una producción auto referencial. Martín Patino construye la



película utilizando los recursos tradicionales del medio: fragmentos de informativos, documentales, entrevistas, programas culturales etc. A medida que la narración avanza se superponen distintos niveles de representación y, por medio de sucesivos golpes de efecto que culminan con el momento en el que el mismo Escribano se nos presenta como un robot, se consigue la total disolución de las fronteras entre documental y narración, realidad y ficción. Nada es lo que parece, nada es verdad ni es mentira sino todo lo contrario, parece querer decirnos Martín Patino y lo primero que se pone en duda es el medio que el mismo utiliza para sembrar dichas dudas.

Hoy en día la información se ha convertido en la nueva dimensión que gobierna la globalización, una nueva esfera infinita y omnipresente que se superpone al mundo físico. Paradójicamente, aunque nunca hemos dispuesto de tal cantidad de información a nuestro alcance, la facilidad para manipularla e incluso falsearla hacen que nunca podamos estar completamente seguro de su autenticidad y ponen en duda el concepto mismo de verdad.

En el caso de la película que nos ocupa, podemos señalar que, si por un lado la aparición de personajes conocidos de la vida española de aquellos años que se interpretan a sí mismos contribuye a confundir, un poco más, realidad y ficción, las carencias interpretativas de estos mismos personajes socavan al mismo tiempo la credibilidad del relato. Del mismo modo, la interpretación de Adolfo Marsillach, un actor mucho más teatral que cinematográfico, y la misma concepción de su personaje, Hugo Escribano, presentado como caricatura un tanto tosca de un tipo de intelectual muy propio de aquella España, hacen que el relato no resulte muy creíble lo cual, teniendo en cuenta el objetivo de fondo de la obra, tal vez no tenga ninguna importancia.

## Michel Gondry: cine e ilusionismo



Michel Gondry es un realizador de cine francés que se ha dado a conocer sobre todo por sus vídeos musicales y su extraordinario despliegue de

recursos visuales que constituyen una ambiciosa investigación sobre el lenguaje cinematográfico. Llama la atención como este autor entronca de forma directa con toda una tradición y, de forma especialmente clara, con los mismos orígenes del cine. Si analizamos los recursos de sus vídeos musicales, seguramente la parte de su obra que tiene un mayor interés, veremos como aparecen trucos tomados de pioneros del cine como Georges Méliès o Segundo de Chomón, un repertorio que incluye el paso de manivela, la sobreimpresión, el fundido, la sustitución del personaje o el rodaje fotograma a fotograma. Por supuesto, Gondry dispone de medios digitales pero, conceptualmente, estos trucajes son exactamente los mismos.



En mi opinión, su complicidad con estos pioneros no es casual, demuestra una actitud ante la imagen muy parecida y que es la responsable de que la producción de Méliès o de Chomón, a pesar de rondar los cien años de antigüedad, conserve aún hoy un encanto muy especial. Me refiero al cine entendido como truco, como ilusionismo, más cercano a

la magia que a la narración de sucesos verosímiles. En este sentido, no parece casual que Méliès se interesara en el nuevo lenguaje como una forma de enriquecer los espectáculos de ilusionismo que producía su teatro, el "Robert Houdin". El cine como espectáculo, como algo que produce sorpresa y asombro, ha sido de algún modo la wunderkammer del siglo XX, sin embargo, esta rama no goza de demasiado prestigio actualmente y suele valorarse como algo destinado al puro entretenimiento, un hermano menor del auténtico cine que, supuestamente, presenta una mayor profundidad cultural. Sin embargo, la obra de Gondry pone de relieve como el cine, entendido como un lugar en el que puede darse todo aquello que no se da en la vida real, puede seguir siendo algo perfectamente vigente y cargado de fuerza. El formato preferentemente elegido por Gondry, el vídeo musical, presenta muchas ventajas para este tipo de experimentación. Ante todo, su corta duración lo hace perfecto para ensayar recursos técnicos sorprendentes sin el riesgo y las limitaciones de otros formatos de más duración. Además, la música, algo de lo que no disponían los pioneros, es el complemento perfecto

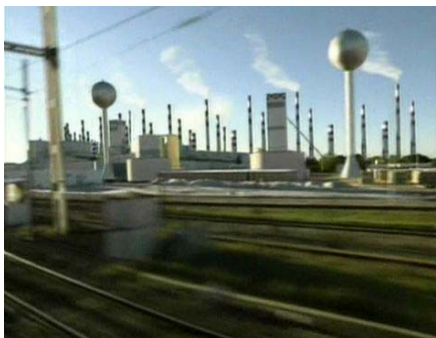
para el ilusionismo. De hecho, lo que coloca a este realizador un peldaño por encima de otros profesionales del vídeo es la perfecta adaptación de sus imágenes a cada canción, de las que extrae la materia conceptual.

En el video para *The White Stripes*, *the hardest button to button*, un tema marcado por el ritmo de la percusión, los músicos describen recorridos sincopados y se desplazan



instantáneamente dejando tras de sí un rastro de amplificadores y baterías siguiendo las pulsaciones de ésta última. Una idea sencilla basada en un laboriosísimo rodaje fotograma a fotograma y la técnica de la sustitución del personaje.

Esta obra es un buen ejemplo de una de las estrategias más recurrentes: la plasmación directa de la música en imágenes siguiendo el precedente de algunos experimentos de Norman McLaren en la década de los cuarenta. Sin embargo, mientras que la música en las obras del realizador escocés deja rastros directos y abstractos en el celuloide, en el caso de Gondry son elementos reales los que visualizan el sonido lo que le otorga un sentido distinto. En algunos casos la analogía entre imágenes y música es tan completa que podemos hablar casi de pentagramas visuales. Es el caso del vídeo *Star Guitar* para



el grupo Chemical Brothers, para el que se fabrica digitalmente un auténtico paisaje musical que se divisa desde un tren en marcha. A cada familia de sonidos del sintetizador se le asigna una marca del paisaje como depósitos de agua, puentes, fábricas, otros trenes, estaciones, catenarias, semáforos ferroviarios, casetas, etc. El tempo del tema se hace corresponder con las distintas velocidades del tren desde el que se observa el paisaje y, para plasmar el distinto compás de cada sonido, los elementos paisajísticos que les corresponden aparecen más cerca o más lejos. Como hemos comentado antes, este paisaje virtual y laboriosamente elaborado se transforma en un auténtico pentagrama visual sobre el que discurre la mirada en el que es, para mí, uno de sus mejores trabajos.

Otro ejemplo análogo es *Around the World* para el grupo Daft Punk. Se trata de música con claras connotaciones *disco*, pensada para bailar. En este caso Gondry decide certeramente que este vídeo sea un pequeño homenaje al cine musical y a las enormes posibilidades que encierra lo coreográfico. Etimológicamente, coreografía quiere decir escritura de la danza esto es, una plasmación visual de una manifestación musical. La idea no puede ser más sencilla, se despliegan varios grupos de bailarines caracterizados de forma reconocible: astronautas, gigantes, nadadoras, momias y calaveras. Cada

grupo refleja el sonido de un único instrumento bailando y describiendo distintas trayectorias. A diferencia de lo que ocurre en *Star Guitar*, el movimiento de la cámara no es el responsable del tempo sino una forma de subrayar las coreografías específicas de los distintos personajes en cada momento. El humor del autor, muy personal, se expresa en cada detalle y oscila entre lo naif y el humor negro que implica que, de seis familias de personajes, dos tengan relación directa con la muerte, algo que establece un extraño contraste con el tono de diversión que desprende la obra.



Otra muestra de cómo actualiza viejos procedimientos es un video para Kylie Minogue de su tema *Come Into My World*. La canción es un buen ejemplo de la música dulzona y pegadiza a la que la cantante nos tiene acostumbrados y se basa en la repetición machacona de un estribillo. El vídeo hace de la necesidad virtud y le saca a este patrón musical, monótono y cíclico, todo el partido posible. Es un

único plano secuencia que reproduce la continuidad espacial del recorrido de la cantante alrededor de una pequeña plaza de París. Cada vuelta alrededor de la plaza coincide con una unidad completa de la canción y, al llegar al principio del recorrido, una nueva Kylie se suma a la anterior y la acompaña en su nuevo giro, patrón que se repite cuatro veces. Pero la cámara nos enseña a lo largo del recorrido toda una serie de escenas de fondo, personajes que llevan a cabo distintas acciones y, a cada nuevo giro y de modo análogo a lo que ocurre con la protagonista, se van añadiendo nuevos dobles a los personajes originales. Al final una auténtica multitud opera delante de la cámara sin interferir los unos con los otros. Este vídeo, en su multiplicación de los personajes, constituye una versión del viejo truco de la sobreimpresión aunque llevado a cabo con medios digitales.

Tras foguearse durante años en el ámbito del vídeo musical y el *spot* publicitario, Gondry ha dedicado los últimos años a la realización de largometrajes. En estas obras retoma algunos temas de su producción anterior, así, *La science des rêves* (2008) es una bella excursión en el mundo de los sueños y *Be Kind Rewind* (2008) un canto al cine hecho con pocos recursos y mucha imaginación que es, de algún modo, a lo que él se ha dedicado siempre. Sin embargo, estos largometrajes, fiel reflejo de su humor naif, no están a la altura de su obra anterior. Al salir de un ámbito óptimo para la experimentación para pasar a otro con otras exigencias, se tiene la impresión de que algo se ha perdido por el camino. Aunque conserva su capacidad de sorprender y su maestría técnica, Gondry, un excepcional prestidigitador, pierde interés como narrador de historias. Y sin embargo, algunos de sus vídeos contienen la semilla de grandes largometrajes. Un buen ejemplo de ello es su video *Bachelorette* para Björk cuya idea es, como siempre, extraordinariamente sencilla y sin embargo potentísima. La cantante encuentra un libro,

va a la gran ciudad, tiene un romance con un editor, su libro es publicado y se convierte en un gran éxito que es llevado al teatro donde se representa la historia que acabo de explicar, así que en el teatro aparece una historia que incluye el mismo teatro. A una idea tan brillante y complicada de rodar, la duración de un vídeo musical se le queda corta.

Hace poco Charlie Kaufman, que ha sido el guionista de varias películas de Spike Jonze y del propio Gondry, ha realizado *Synecdoche, New York* (2008) su primera película como realizador y que es una brillantísima aplicación de la misma idea a un largometraje. Narra la



historia de un director de teatro de provincias, auténtico antihéroe (el arquetipo del *loser* norteamericano habitual en la obra de Kaufman) cuya vida empieza a derrumbarse en todos los sentidos. Súbitamente y de forma incomprensible, recibe una cuantiosa beca para que escriba y lleve a escena una obra de teatro, de modo que se traslada a Nueva York y localiza una enorme nave industrial para su representación. A partir de ese momento la historia es idéntica a la del vídeo de Gondry: el teatro dentro del teatro dentro del teatro. Mediante una inacabable construcción de decorados acaba construyéndose una réplica de Nueva York dentro de la nave, que incluso contiene la propia nave con su propio Nueva York en su interior. Ficción y realidad se entremezclan en un auténtico juego de cajas chinas o matrioskas que establece bellísimas y durísimas analogías entre la narración, el paso del tiempo y la vida misma.