

Películas habladas

SPOKEN FILMS

ABSTRACT

Gathering several conversations with four Spanish filmmakers, this text seeks to create a space for discussion on the nature of the cinema made in a particular geographical enclave at a particular time—our time. The text does not intend to harmonize or establish relations of subordination or dependency among the four exchanges that compose it. It seeks to preserve some of the spontaneity and loose structure of the original oral dialogues. These revolved mainly around working processes and what the different filmmakers take to be the nature of the medium. While they seek to document and account for the variety of approaches engaged in by the filmmakers that have collaborated in the text and have offered their testimony, it also proposes new ways of imagining the cinematic.

Keywords

Film history, working processes, filming process, editing, screening.

RESUMEN

A partir de una serie de conversaciones con cineastas españoles, Alberto Cabrera Bernal, Laida Lertxundi, Antoni Pinent y Oriol Sánchez, a propósito de los procesos de trabajo que están por detrás de algunas de sus películas, se intentó crear un espacio de discusión sobre el medio fílmico. Las cuestiones que se colocan en cada una de las cuatro partes del texto —que mantiene cierta estructura y espontaneidad del diálogo—, además de dar cuenta del cine que se hace en un determinado ámbito geográfico, atañen al propio dispositivo cinematográfico. De manera que, estos diálogos, encadenados unos tras otros, sin armonizarse ni establecer relaciones de dependencia entre ellos, son verdaderos documentos que contienen elementos concretos del lugar donde se hicieron estas películas y, al mismo tiempo, nuevas formas de pensamiento fílmico.

Palabras Clave

Historia del cine, procesos de trabajo, rodaje, montaje, proyección.

*Apaguen las luces, por favor.
Puesto que vamos a hablar de películas, mejor hacerlo a oscuras.
(Hollis Frampton)*

Al leer el título del texto, uno podría pensar que el escrito trata de un conjunto de películas donde la palabra es central, como en algunas comedias de los años cuarenta, por ejemplo, *Luna Nueva* (1940) de Howard Hawks, donde los continuos diálogos entrecruzados pautan el ritmo vertiginoso de la acción. Pero su propósito es otro. Aunque hable de películas, de obras que investigan las propiedades materiales del celuloide y la mecánica cinematográfica, lo hace de manera distinta a la crítica habitual; en primer lugar, porque no se centra tanto en las obras sino en el proceso de creación y en sus herramientas; después, porque acoge como procedimiento el diálogo: un hablar que pregunta e indaga en su esencia. Cuatro conversaciones con Alberto Cabrera Bernal, Laida Lertxundi, Antoni Pinent y Oriol Sánchez, algunas de las cuales continúan charlas anteriores, mientras que otras se inician aquí. Una estrategia discursiva que permitió insertar la voz dentro del texto, es decir, sus diferentes tonos y modulaciones, de quien hace cine y lo piensa desde su práctica.

Pero si estos diálogos fuesen películas no tendrían imágenes¹, la pantalla permanecería en negro y la acción nos la darían las palabras de estos cineastas que nos dicen que las películas no son únicamente sus imágenes proyectadas, que no es fácil determinar cuándo comienzan o terminan, que hay siempre contagio entre ellas. Serían así películas que hablan del trabajo como un hecho material que debe ser mostrado, de todos los elementos de producción que habitualmente están ocultos en las proyecciones. De la labor regular, obstinada, rigurosa y paciente semejante a la de un arquitecto dedicado a edificar imágenes y sonidos, a un tejedor que manosea cada hilo de manera horizontal o a un compositor que anota los ritmos en una partitura. Analogías que, a lo largo del texto, hacen referencia al trabajo manual de rodaje y de montaje de un film, una operación corporal que implica más manos que ojos.

Como en la comedia de Howard Hawks, los diálogos se entrecruzan y se van contestando unos a otros: frente a las pautas combinatorias que estructuran los montajes de Alberto Cabrera Bernal, Laida Lertxundi presenta paisajes emocionales. Ante el trabajo manual de fragmentación de fotogramas de Antoni Pinent, que hace algunas de sus películas en grandes formatos para proyectarlas en las salas convencionales, Oriol Sánchez teje una obra a partir de formatos pobres presentándola en pequeñas pantallas. Pero hay cuestiones que los unen, por ejemplo, la manera de encarar el montaje como una tela que exhibe todos sus cortes y pespuntos, o el hecho de que todos prioricen más el proceso que la obra final, y el vaivén de ideas que implica. Al mismo tiempo, la comedia de Hawks podría también poner en escena la sucesión de hechos que han sido la trastienda de la redacción de este texto, los visionados, las incesantes conversaciones por teléfono, la incansable correspondencia por email y las correcciones infinitas, sin que haya una sola palabra que no sea puesta en boca de alguien.

No obstante, los diálogos remiten siempre a lo topológico, a los lugares y a las cosas, a movimientos de unos espacios a otros. De tal forma que, si estas conversaciones fuesen películas, proyectarían el contexto en que se hicieron, todas esas otras cuestiones materiales que están siempre latentes en el proceso creativo, la formación, los asuntos concretos de la producción o la emigración que implica, elementos fundamentales para percibir cómo se hace cine en un

determinado lugar. Como los cuatro cineastas tienen maneras de trabajar y obras muy distintas, este texto, dividido en cuatro partes, no es más que un intento de tratar el cine experimental español que se hace hoy a partir de algunas de sus historias y presentarlas como un tejido en proceso al que no podemos acercarnos con etiquetas uniformes, sino cartografiando múltiples caminos.

1 SE TRATA DEL TIEMPO Y DE CÓMO ESTRUCTURARLO. DE ESO VA EL CINE. ALBERTO CABRERA BERNAL

Una de tus últimas películas, *Las variaciones Schwitters* (2012), menciona expresamente el collage, actividad a la que te dedicabas antes de hacer cine, lo que de alguna manera permite establecer un paralelismo entre estas dos prácticas: la plástica y la fílmica.

Sí, hay una vinculación directa con el collage en *Las variaciones Schwitters*, una práctica de la que tengo la sensación de no haberme retirado nunca. La diferencia es que la herramienta y el medio han cambiado, porque ahora lo desarrollo todo desde lo cinematográfico y su técnica. Si ves cualquiera de los rollos en 16 mm de mis últimos trabajos, la naturaleza collagística de lo que hago no se puede cuestionar: son multitud de cortes de procedencias distintas empalmados entre sí que, de algún modo, forman una unidad, con la peculiaridad de que al proyectarse percibimos la relación entre las imágenes y los sonidos. Pero también figura la palabra “collage” en la tercera pieza de mi serie *Esculturas fílmicas*.

Tu puntualización final me hace pensar en el proceso de trabajo de estas obras. Creo que *Las variaciones Schwitters*, aunque la terminaste después, comenzó bastante antes de tus *Esculturas fílmicas* (2011-). Tengo la idea, ya me corregirás si no es así, que cuando empezaste esta serie estabas probando modos de montaje serial que aplicarías después a tu *Schwitters*, obra que tenías en mente hace algún tiempo.

Es accidentado a veces el curso de cómo se desarrolla una película y, en parte, tienes razón, en las “esculturas” que tengo hasta la fecha ensayé lo que haría después en mi *Schwitters* con más complejidad. Ocurrió que, teniendo planeado dedicarme a esta última, no terminaba de ver su montaje y la dejé parada un tiempo. Al cabo de unos meses, me vi desarrollando las “esculturas” hasta que se me encendió el piloto. *Las variaciones Schwitters* sería una vuelta de tuerca en lo estructural a esos otros montajes, utilizando la matemática combinatoria e introduciendo algo que me apetecía especialmente: el sentido de la progresión condicionado por los distintos ritmos de cada uno de sus tres movimientos.

Sobre los procesos de trabajo, son más o menos similares. Algo importante, eso sí, es que en las “esculturas” quise desentrenar el ojo; es decir, las imágenes y los sonidos literales no son importantes, no va de eso la serie, sino de la cuestión rítmica y estructural. En *Schwitters*, sin embargo, no ocurre lo mismo, porque sí soy consciente de las imágenes que empleo e incluso llego a montarlas siguiendo una lógica asociativa en momentos específicos. Pero también comparten cosas, por ejemplo, la manera de trabajar el sonido, al menos desde la tercera pieza de las *Esculturas fílmicas*: todos los cortes seleccionados (fig. 1) tienen picos de frecuencia muy altos en la pista de audio, que desde luego se nota en proyección. Si hay algo que identifica a esta serie es el capítulo sonoro. Para llamar la atención sobre este punto en los talleres que doy en centros de arte y demás, paso a menudo estas películas a ciegas obligando a la gente

a “verlas de oído”, sin la imagen, pendiente sólo del audio y del ruido de los empalmes de celo por el cabezal de sonido del proyector cada tantos fotogramas. Después las proyecto con normalidad, habiéndose imaginado todos de antemano el ritmo de lo que veremos en pantalla.

Trabajas en varias películas al mismo tiempo de manera que unas acaban contaminándose de otras, es decir, parece que no es fácil determinar exactamente cuándo comienzan o terminan. En ese sentido, *Las variaciones Schwitters* no es solo una obra entre otras, sino un proceso que comenzó antes y que se abre continuamente en dirección a nuevas películas. Este contagio está presente también en otros films y lo percibimos, por ejemplo, en el recurso a la perforación del soporte, figura que usaste la primera vez en *Cada cuatro fotogramas* y que se repite en otros títulos. Del mismo modo, el interés por la ordenación y catalogación de las imágenes según los mismos motivos aparece después de *Contra el cine* (2010) en películas como *Masculino y Femenino* (2011) o *Logos* (2012).

Es difícil identificar la fecha exacta de cuándo empiezo una película, al menos hasta su ejecución. Lo que me lleva tiempo es pensar los montajes, imaginarme estructuras (fig. 2 y 3), y más ahora que voy añadiendo dificultades con secuencias de cortes muy laboriosas. Pero una vez resuelta la parte intelectual, sí que funciono con mucha puntualidad: empiezo un día tantas horas en el estudio y así hasta que termine de montar. El proceso de una película supongo que lo abarca todo, desde su idea inicial hasta que haces finalmente el último empalme.

También es verdad que estoy siempre con varios trabajos al mismo tiempo, y es inevitable que se entrecrucen y que compartan ciertos rasgos; por ejemplo, mis dos únicas películas en las que sólo hay texto en pantalla, *Copyright* (2011) y *Boring Film, Num. 1* (2011), las hice casi simultáneamente. Sucede igual con lo primero de mi producción, *Cada cuatro fotogramas*, *Perforaciones* y *12 tráilers borrados*, todas ellas unidas por ese interés de entonces en rebasar el soporte físico del medio, levantando la emulsión y horadándola. Digamos que tengo films que, a pesar de ser diferentes, siguen un mismo hilo formal, cada uno con sus propios matices y con ideas que evolucionan. Sobre *Contra el cine*, *Logos* y *Masculino y femenino* hay algo que las relaciona a todas, y es mi predilección por catalogar el material según un mismo motivo, ya sean actores de espaldas, logos de distribuidoras o etcétera.

¿De dónde viene este interés por la catalogación y ordenación de imágenes?

Extraer un orden insospechado tirando de fragmentos de distintas fuentes me interesa por lo que tiene de descubrimiento. Si entresacas a infinidad de películas, como en *Contra el cine*, todos los momentos en los que el actor está de espaldas a cámara (también al espectador), y los montas después, tienes un nuevo discurso que saca a flote vínculos inéditos entre películas muy distintas. Me parece también que se llama así la atención sobre las convenciones del lenguaje cinematográfico. Por ejemplo, tengo un rollo privado con todos los movimientos de cámara de izquierda a derecha que he ido encontrando en mi archivo, si es que se puede llamar así, de Súper 8 y de 16 mm; bien, pues si lo ves, es fácil darse cuenta de que el lenguaje audiovisual está hecho de patrones que lo articulan y que se repiten sin parar, “escrito” a veces con una gramática idéntica.

Cuando me he dedicado a catalogar lo que fuere, siempre ha sido deliberadamente, yendo en una dirección concreta. Si fantaseo imaginándome con asistentes, sería bonito ordenar lo que

tengo almacenado según tales o cuales motivos: actores que abren puertas, estancias vacías, etc. Pero por encima de todo esto que te explico, está la idea de la repetición, que me fascina, y todavía más si incluye variantes. El magnetismo espontáneo que sientes con algunas obras es posible que no merezca la pena racionalizarlo. Los *Ejercicios de estilo* de Raymond Queneau o las cosas del OuLiPo, Sol Lewitt o el Buñuel de *El ángel exterminador*, y no digamos ya la multitud de casos sobre el tema en la escena musical (pensemos en Pierre Boulez), siempre me han provocado ideas.

Tus primeras películas, *Cada cuatro fotogramas*, *Perforaciones* (2009), *12 tráilers borrados* (2010), *Shot Film* (2010) e incluso *Intermitencias* (2010), coinciden en la operación de agresión sobre el soporte, a partir de la cual investigas las propiedades del medio. ¿En qué consistió este trabajo?

Yo antes pensaba en términos similares, y decía “agresiones”, sobre todo por la intención de construir a la contra echando a perder el soporte. Pero hay algo más aparte de las operaciones literales de derribo. Hay diferencias entre unas y otras. Por un lado, estarían *Perforaciones*, *12 tráilers borrados* y lo que tuvo mucho de performativo, *Shot Film*, menos reflexivas, y luego *Cada cuatro fotogramas* e *Intermitencias*, una película de 2010 que hice con los alumnos del taller que di en Matadero. Y estas dos últimas me interesan más porque anticipan lo que haría después: dedicarme a pensarlo todo desde el punto de vista estructural desincronizando imagen y sonido, y dando un orden compositivo a la película utilizando cortes de muy pocos fotogramas. También se intuía ya la participación de alguna fórmula matemática muy sencilla, variantes y permutaciones trabajando con unos elementos finitos y unas pautas de manipulación concretas.

Pelearse con el soporte es una forma de rivalizar con el medio, algo razonable para quien empieza a hacer cine a su manera distanciado de las ortodoxias, pero que luego toca superar por lo obvio: hay que proponer otras cosas aparte del derribo expreso. Tirar abajo un edificio, aunque el derrumbe sea bello, tiene un límite al menos como práctica continuada, y yo ahora mismo estoy dedicado a lo contrario: levantar estructuras lo más estables posibles, y hablo de imágenes y de sonidos. Como todo en la vida, vas cerrando capítulos. *Perforaciones*, *Shot Film* o mis tráilers borrados los veo cosas del pasado. Mis intereses ahora van por otro camino.

Sí, ya en *Cada cuatro fotogramas* hay un trabajo métrico y objetual que retomas en obras posteriores. Pero más allá de esa idea de derribo, las aberturas en el soporte son formas escultóricas del haz de luz de la proyección y de otros artilugios ópticos, periscopios, ojos de cerradura o telescopios... La perforación remite también a la materialidad propia de las tiras de celuloide, a las mismas perforaciones de arrastre de los fotogramas. Hay incluso un formato, el 9,5 mm, donde se encuentran en el centro de la película, justo entre una imagen y otra, no en los laterales...

El 9,5 mm es un formato que sorprende a quien no lo conoce. Las perforaciones están en medio del soporte y en el nervio, es decir, entre un fotograma y otro. Aunque sea de cajón, no había pensado en esa analogía, mis perforaciones recordando a las perforaciones propiamente dichas de la película. Algo importante, eso sí, es que las mías están en el área de la imagen del fotograma, viéndose entonces la luz blanca del proyector.

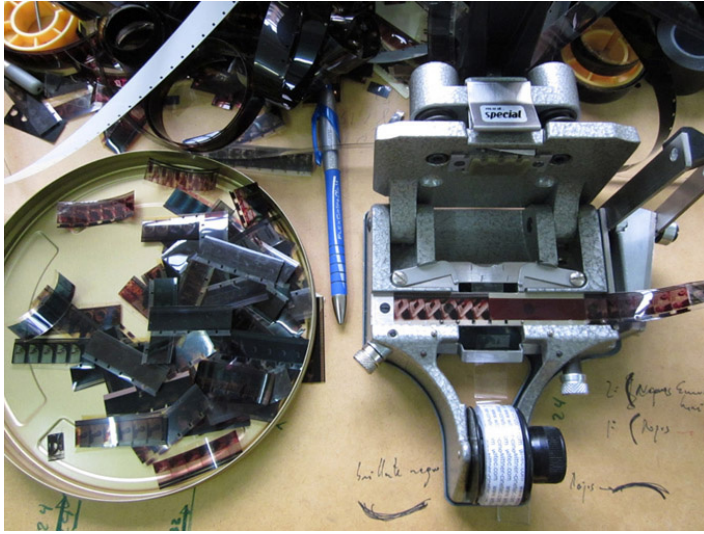


Figura 1. Alberto Cabrera Bernal, fotografía de producción de la serie *Esculturas filmicas*, 2012.

¿Cómo planteas el montaje de una película? Seguramente tener una idea previa será importante, aunque después en la mesa de montaje, con las manos metidas en el material, tomarás decisiones que son esenciales para su concreción, ¿no?

Yo, de broma, suelo decir que mi actividad tiene mucho de obrero. Cuando estoy pensando una película, antes de empezarla a montar, lo hago teniendo en mente el material que voy a utilizar con los cortes ya escogidos en el formato que sea (fig. 1), la mayoría de las veces en 16 mm — no olvidemos que hablamos de apropiación, y eso exige decidir qué tipo de material vas a intervenir—. El orden en que debo montar los cortes queda siempre escrito en un guión muy atípico lleno de expresiones matemáticas y nada literario que sigo luego al pie de la letra. Esta parte, dedicado a escribir, es la que más esfuerzo supone porque lleva tiempo dar con la estructura adecuada y con el ritmo justo de la película (fig. 2 y 3). Los ensayos con el proyector, en este punto, son necesarios, y empalmo secuencias breves de cortes con 6, 12 o los fotogramas que sean para decantarme después por la extensión que prefiera —con el tiempo he aprendido a distinguir de cabeza lo que supone un corte de tantos fotogramas pasado a 24 fps, y eso agiliza un poco las cosas ahorrándome tener que hacer pruebas.

Al final, metido ya en el montaje real con la empalmadora de por medio, son pocos los imprevistos y la distancia es mínima entre ese primer momento de pensar la película y la acción posterior de darle forma. Labor de picapedrero con oficio, esto último, porque hacer mil y pico empalmes cada 4 fotogramas exige dedicación, aunque esta faena tan poco intelectual es de lo más agradecida, y ningún simulacro de edición digital puede suplir lo que significa desenvolverse con las manos.

Además del trabajo manual, el montaje imprime un efecto rítmico en las imágenes y sonidos. ¿Está también relacionado el ritmo en algunas de tus películas con su duración tan breve?

De momento, en parte es así, pero sólo porque el ritmo tan rápido que suelo marcar está relacionado con la estructura del montaje, que normalmente repite una misma secuencia no muy extensa de cortes en un orden determinado. Sin embargo, ahora que estoy en lo siguiente, la cuarta de las “esculturas” y algo en 35 mm, me he dado cuenta de que puedo alargar su duración hasta donde quiera y estirla mucho más, simplemente pensando en estructuras más complejas que incluyan un desarrollo interno.

Para muchos cineastas ver las imágenes del rollo a mano se relaciona sólo con el momento de montaje, pero en tu caso configura también una forma de presentación de la obra. En este sentido hay dos maneras de ver tus películas: una mirando el celuloide a mano, otra viendo sus imágenes proyectadas. Creo que trabajas consciente de estas dos posibilidades para subrayar la naturaleza objetual y escultórica del cine, algo que evidencias en la serie *Esculturas filmicas* (2012) o en *15 metros de cine* (2011), obra que no está pensada para proyectarse, sino para exponerse sobre una mesa de luz.

Cualquiera de mis “esculturas” debería enseñarse de esas dos maneras, en la rebobinadora viendo el rollo en toda su extensión, y después proyectada en sala. De la primera forma, se entiende perfectamente de qué va la serie. Además, por una cuestión pedagógica, creo que es interesante para el público tomar nota de cómo está trabajada cualquiera de las “esculturas”, con sus 700 ó 800 empalmes en 2 minutos de metraje, entendiendo el valor objetual de la pieza y sus connotaciones más allá de los límites cinematográficos. Para alguien que no esté familiarizado con el celuloide como tal, no importa su formato, es un aliciente poder acceder al rollo original para comprender mejor lo que verá a continuación durante el pase.

Llevado al extremo ese otro modo de percibir una película, nos salimos de la caja negra convencional como lugar de exhibición para ensanchar la noción de lo que significa ver cine, dando lugar a instalaciones filmicas. En *15 metros de cine*, un encargo concreto donde me pedían una pieza para montarla sobre una mesa de luz, lo vemos claro. El proyector no participa en su exhibición, la película se enseña como objeto y vemos expuesto su cuerpo: empalmes, perforaciones, el nervio entre los fotogramas, la pista de sonido, etc.

Trabajas el montaje con la voluntad de hacer visibles los cortes, las transiciones entre imágenes y sus ensambladuras, ¿no? Así, al ver tus películas a mano, esta labor sobre el soporte se presenta como un hecho material que debe ser contemplado.

Si el cine de Hollywood oculta por definición los empalmes, haciéndolos invisibles, yo hago exactamente lo contrario, los subrayo sacándole partido al efecto sonoro que provocan, dando una estructura a la película desde el audio y puntuándola desde ahí.

En cuanto a los empalmes, son siempre de celo, no de cola, imposibles de hacer si el soporte es de poliéster, que además dan un sonido diferente, más atenuado. En la rebobinadora, delante de uno de mis rollos, te queda una impresión arquitectónica severa de la película, y entenderla entonces como “construcción” te orienta por dónde ando. La contradicción es que a pesar de hacer cortes continuos y de la cantidad exagerada de fragmentos que llego a tener sobre la mesa, antes que estar seccionando nada me parece que lo que hago es levantar algo, una suerte de edificación, llamémosla así. Si puedo explicar las “esculturas” y *Las variaciones Schwitters* en términos estructurales es porque soportan un cuerpo, en este caso, de imágenes

y de sonidos. En la rebobinadora ves el esqueleto, la estructura en estático y en el proyector descubres su traslación a la pantalla, algo irremplazable porque desvela elementos que de otro modo no habría forma de distinguir, como el sonido y la ilusión de movimiento.

¿Cómo trabajas el sonido en tus películas? Además de la desincronía entre imágenes y sonidos que resulta del collage de diferentes materiales, pienso también en la presencia del silencio en algunos de tus films o en el sonido encontrado de *Frecuencias* (2011) y *7000 Cycles* (2011), obras en las que la parte sonora es esencial.

El sonido me ha ido interesando gradualmente cada vez más. Igual hace unos años pensase en términos muy visuales, hasta que entendí la potencia de la relación entre imagen y sonido. Este año, en una clase que di en la Escuela TAI de Madrid para que se entendiera bien esta relación, pasé a los alumnos de tres modos diferentes *Very Nice, Very Nice* (1961), de Arthur Lipsett: primero quitándole el audio, y luego haciendo lo contrario, pantalla en negro y escuchando todos atentos la banda sonora, para acabar viéndola debidamente, entusiasmados con lo insólito de las asociaciones entre las imágenes y los sonidos, y los significados que nos sugerían. Presentársela a la gente así me parecía bastante indicado para reflexionar sobre el tema.

En el caso concreto de las “esculturas”, donde se nota muy bien cómo desincronizo la imagen y el sonido sin que se correspondan entre sí, tengo la oportunidad de provocar un conflicto formal que me interesa muchísimo: por un lado, la estructura y el montaje son muy estables, pero al mismo tiempo todo está descuadrado, porque el audio natural de las imágenes está desaparecido, no existe: sin entrar en demasiados detalles, se debe a la longitud tan breve de los cortes que utilizo. La serie me la imagino entonces con una tensión discursiva que me agrada, y me pasa como con algunas obras del arte conceptual, que las disfruto pensándolas, nada más, como fantasmagorías en el aire. La experiencia de la proyección, en cuanto al cine, no se puede sustituir, claro, pero es que tengo una inclinación importante por el pensamiento abstracto, y esta primera parte de mis películas dedicado a imaginarme montajes donde se malogra la relación normal de una imagen y su sonido, igual es lo que más me gusta de todo.

Frecuencias y *7000 Cycles*, como tú dices, son piezas que casi podríamos llamar de *sonido encontrado*, pero sólo porque lo admite la pantalla en blanco que vemos en toda su duración. Aunque matizo esto último: la película, en soporte de acetato de finales de los años 40, está llena de arañazos y de las marcas propias de haberse pasado muchas veces por el proyector, con lo que en definitiva está llena de contenido. Pero sí, el hecho de que no veamos otras imágenes a parte de esas huellas, consigue que nos concentremos más en el sonido, totalmente metacinematográfico. Lo que escuchamos son la gama completa de frecuencias de audio que servían por aquellos años para evaluar el comportamiento del proyector de 16 mm y poder calibrarlo. De *Frecuencias*, si alguien me preguntara, diría que es una película sobre los límites de lo audible. La otra, *7000 Cycles*, repite esa misma frecuencia sin ninguna interrupción desde que empieza hasta que termina. Ambas tienen la pista de sonido óptico.

Muchos de tus films investigan las propiedades materiales del celuloide y la mecánica cinematográfica a partir de imágenes ajenas. Son trabajos que haces sin cámara, montando con material apropiado. *This is a Bolex* (2012), un retrato de una cámara Bolex donde curiosamente presentas tu lugar de trabajo, tu mesa de montaje, es de las pocas películas en que filmas. ¿Qué diferencias encuentras entre estas dos formas de hacer cine?

En la mayoría del cine de apropiación apenas participa la cámara, y lo común es el uso de material de archivo. En *This is a Bolex* rodé imágenes propias, algunas de mi estudio, donde trabajo (fig. 4). Aparte de las diferencias naturales entre ambas formas de hacer cine, lo atractivo son las cosas que comparten, como la cuestión rítmica. Pasar el tiempo contando fotogramas y buscando cadencias visuales y sonoras determinadas me ha formado un sentido importante de lo temporal. Todos los planos de *This is a Bolex*, que fue un encargo de la distribuidora Intermedio para el pack de Jonas Mekas, duran lo mismo. Es decir, yo, que preparo un cambio en el cine que haré utilizando la cámara y abandonando la apropiación, seguramente rueda planos largos de varios minutos, pero lo interesante es que vendrá a ser lo mismo que mis procedimientos de ahora donde puedo hacer un corte de un único fotograma. No se trata de la extensión en segundos y en minutos de los planos, sino del tiempo al margen de su duración concreta y de cómo estructurarlo. La cuestión rítmica estará siempre de por medio.

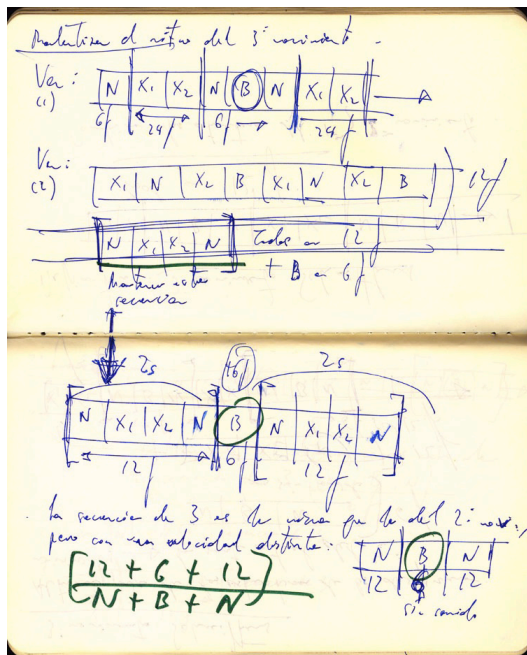


Figura 2. Alberto Cabrera Bernal, apunte de montaje de *Las variaciones Schwitters*, 2012.

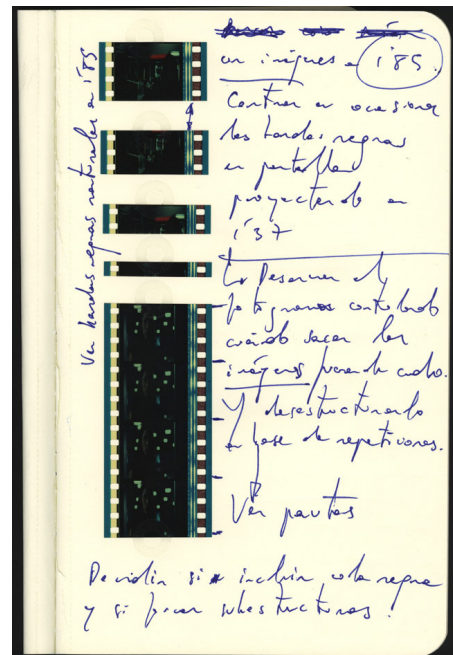


Figura 3. Alberto Cabrera Bernal, apunte de montaje en 35 mm, 2013.

En *This is a bolex* (2012) podemos ver algunas de las notas preparatorias para su ejecución. ¿Cómo sueles trabajar estos esquemas anotados en papel o en pizarra que desvelan la estructura de lo que serán las imágenes y sonidos de tus films?

Antes de cualquier película, tomo notas intentando dar con la estructura del montaje que haré después (se pueden ver en mi web), así hasta que lo veo claro y llego a expresarlo con algo parecido a una fórmula matemática con mi nomenclatura particular. Es como hacerme un manual de instrucciones para saber cómo montar la película llegado el momento (fig. 2 y 3). Escribir esos apuntes me va mucho, y seguramente sea cuando más disfruto la película. Te dedicas a pensarla o, más bien, debería decir a *verla*, porque es la imaginación la que trabaja —ensañaciones, diría Buñuel, aunque a una temperatura más fría que las suyas y de otra condición—. Y sí, en

This is a Bolex ruedo alguno de esos apuntes, aunque son diferentes. Tienen que ver más con el contenido explícito de los planos, como el poema en la pared de Naomi Levine o mi mesa de montaje. Pero los habituales, como te digo, se refieren a la estructura de la película y suelo escribirlos en una pizarra bastante amplia que tengo, en la ventana enfrente de mi mesa de montaje o en cuadernos cuando las estructuras son más complejas y dudo entre unas u otras, que no es fácil dar con la definitiva. También después hago ensayos con secuencias de cortes de distintas longitudes que me proyecto rápido para ver si el ritmo de la película es el que realmente quiero, un poco lo que hablábamos antes (fig.3).

La verdad, me parece que en el estudio me dedico sobre todo a contar, ya sean fotogramas o pausas que hago con cortes negros, y verme allí con el cronómetro en la mano es bastante normal. El año pasado solía hacer ejercicios de percepción sobre la cosa temporal privados, sólo para mí. Por ejemplo, monté un rollo de unos 120 metros (más o menos 10 minutos) de cola negra en 16 mm donde repartí 3 fotogramas o así variando las distancias entre ellos, con la idea de ver hasta qué punto estaba atento como espectador durante esos momentos en los que no se proyecta nada, pero sabiendo que la película no ha terminado aún y que hay imágenes por venir. Solía hacerlo de noche con las luces apagadas (no tengo persianas en el estudio). Recuerdo que una de las pausas era de más de 6 minutos y lo curioso es que no siempre me parecía de la misma duración. La experiencia de la proyección cambiaba, y estaba claro que dependía de mí. Aunque, pensándolo mejor, igual no he estado muy acertado al explicar que se trataba de mi nivel de atención (no lo voy a corregir), siendo quizás más el hecho de tomarme el pulso a mí mismo en un sentido difícil de expresar cuando, en teoría, no pasa nada durante una película sin que ni siquiera comparezcan las imágenes. Naturalmente, todo esto tenía sentido como lo hacía, en soledad y en un espacio a oscuras, proyectando en 16 mm y con el ruido de mi Bauer en marcha. En digital, claro, sería una estupidez hacer algo similar.

En la mayoría de los casos apenas utilizas la cámara y llama la atención la economía de recursos implicados en todo el proceso, donde sólo necesitas una empalmadora y unas tiras de película.

Nada más, es verdad, sólo hace falta una empalmadora y un material que manipular (fig.1). Esa economía de recursos contradice la idea plomiza e intimidante de que el cine exige contar con un equipo y un instrumental exagerados. Cualquiera que conozca el cine de vanguardia o, por hablar de la gente de aquí, de los cineastas jóvenes españoles que están al margen de la industria, y no importa que se dediquen al experimental, al documental o lo que sea (¿no están superados ya los géneros?), se da cuenta de que también en soledad o con la mínima ayuda de alguien y con apenas una empalmadora, no hay restricciones para funcionar con libertad.

Aunque tienes películas que resultaron de procesos colectivos de trabajo, además de *Intermitencias*, pienso en *Perforaciones* que colaboraste con Mattin y también en *14x14* (2012) en la que participó Albert Alcoz. ¿Cómo surgieron y desarrollaron estas colaboraciones?

No pasan de ser colaboraciones muy puntuales, porque he trabajado casi siempre solo. Con Mattin, que se dedica al ruido y a la improvisación sonora, y al que conocía personalmente desde hace un tiempo, tuve la sensación de que uno de sus trabajos, *Desecration of Silence*, sería el audio perfecto para lo que yo preparaba en Súper 8, *Perforaciones*. Fue complicado sincronizar

imagen y sonido, pero al final quedó bien cuadrada. Aunque es de hace sólo unos 4 años, la verdad es que me siento a una distancia kilométrica de este tipo de cine. Con esta película y después de *12 tráilers borrados*, puse el punto y final a lidiar de una manera tan agresiva con el soporte. A medida que ha ido avanzando mi producción, el tono se ha hecho más reflexivo.

En *14 x 14*, con Albert, ocurrió de una forma muy natural. Me apetecía desarrollar una película a cuatro manos, y más allá de nuestra amistad, era la persona idónea para ocuparse del tratamiento con químicos que le dimos después a la emulsión, porque él tenía experiencia con las anilinas —ésa fue su parte, la desfiguración de las imágenes; la mía, el montaje—. El caso es que le planteé mi idea, muy relacionada con el tipo de cine que estaba haciendo yo hasta ese momento, y a partir de ahí empezamos a comentarla hasta que por fin terminamos de darle forma. Al principio iba a ser en 35 mm, pero eso elevaba su coste demasiado para transferirla después a digital. Así que acabamos haciéndola en 16 mm, con el rollo viajando de Madrid a Barcelona, porque vivimos en ciudades distintas. También, el hecho de que apenas haya cineastas dedicados al experimental en España fue un incentivo. Es decir, el cuerpo me pedía colaborar con un tercero, poner en marcha un diálogo y dejar de ser un islote trabajando solo entre las cuatro paredes de mi estudio.

Pero deja que siga precisamente hablando de *14 x 14*, ahora que el rollo está en Estados Unidos para proyectarse en varios sitios a través de TIE (The International Experimental Cinema Exposition), y así explico un detalle que me preocupa sobre las condiciones de producción y de distribución habituales de estas películas en 16 mm cuando se exhiben en sus formatos originales, y no en digital. Albert y yo, que tenemos sólo una sola copia de *14 x 14*, nos vemos obligados a asumir los riesgos de que suceda un accidente con la película durante la proyección o durante el envío del rollo a otro país. Es decir, de nuevo la cuestión económica en el cine, capítulo ineludible que lo condiciona todo. Entre elegir afrontar el desembolso que supone pasar por laboratorio para tirar una segunda copia y continuar invirtiendo en las siguientes películas, preferimos lo segundo, y al final terminas sintiéndote esclavo del azar cada vez que te programan en 16 mm. ¿Se partirá la película en algún punto? ¿Será el proyeccionista competente? ¿Requisarán por algún motivo caprichoso el rollo en la aduana cada vez que viaje fuera de Europa? Es delicado todo esto y a veces muy antipático. El digital no es admitido en determinados festivales si el formato de producción es fotoquímico, cosa que me parece bien, es un signo de honestidad con la propia película que entiendo perfectamente. Proyectar un archivo .mov del original en 16 mm o en 35 mm, da igual que se haga en 4K, es sólo una reproducción más bien triste sin el “aura” del original, y pienso ahora en alguna de mis “esculturas”, por ejemplo. En pantalla puede resultar muy similar, pero ¿qué hay entonces del proceso de trabajo, que desde luego forma parte del valor de la obra? En fin, que paro aquí antes de citar a Walter Benjamin.

La película *Tout va bien* (1972) de Jean-Luc Godard comienza presentando los talones de todos los gastos de producción en pantalla, secuencia que ilustraría bien esa relación que tanto te interesa entre el cine y la contabilidad.

Esa escena es la representación perfecta de la vida cotidiana en el cine, y no importa la escala de la película o si su producción sigue o no el modelo de la industria. Y dices bien, porque no es el dinero lo que me interesa en un sentido pedestre, sino la relación tan estrecha entre los medios económicos y el objeto artístico, en este caso, una película. Como paisaje de fondo, la convivencia histórica entre arte y poder y cómo afecta a lo estrictamente creativo.

En mi caso particular, por el tipo de cine que hago, diría que se resolvería el asunto con menos talones, pero igualmente hay que tirar de calculadora para hacer números, y las cuentas que salen no son muy amables. En el contexto español es difícil dedicarse al cine por los recortes generalizados y desmedidos que todos padecemos. Pero tampoco es una novedad que el cineasta alejado de la industria saque adelante sus películas sin paracaídas, haciendo una virtud de su escasez natural de medios. Yo, al menos, intento quejarme lo menos posible y ser consciente de que mis ideas deben plegarse a mis recursos, con la voluntad siempre de exprimirlos al máximo, y esto creo que es algo común a la gente joven que está haciendo cine en España por muy antipáticas que sean las circunstancias.

Si el horizonte de la industria es la bancarota, entonces vamos a desmarcarnos de los modelos tradicionales de producción y, por lo menos, dejaremos de tragar con demasiadas servidumbres. Quizás incluso la precariedad económica esté siendo benevolente con nosotros provocando algo que tiene aire de paradoja: la dificultad en la financiación de una película es precisamente la que nos da mayor libertad formal sin tener que dar explicaciones a nadie, algo fácil de comprobar repasando las películas recientes españolas producidas por vías alternativas a las de siempre, con algunos resultados valiosos. Desde luego, tampoco podemos dejar de ser honestos con nosotros mismos ni autoengañarnos sonriendo, porque las secuelas de normalizar un ambiente cultural al borde del derrumbe sólo trae consigo bofetadas para todos, desde los agentes culturales hasta los artistas, pasando por los centros de arte que, por cierto, casi todos están tiesos —la remuneración por las propuestas que me llegan desde las instituciones para dar talleres, hacerme un programa o etc., me parece a veces insuficiente—. En resumen, no hay motivos para celebrar nada, si acaso, que el viento sopla a favor para ser críticos y enseñar los dientes.

Por otro lado, subrayas a menudo la necesidad de liberar las imágenes en movimiento de un contexto estrictamente cinematográfico. ¿Podrías elucidar un poco más esta idea?

Es lo que comentábamos antes, la película está desdoblada, no se trata exclusivamente de lo que vemos proyectado. Ver el rollo original te da una información suplementaria que ayuda a valorar mejor este tipo de trabajos. Determinadas películas tienen mucho de performativo, afectando después a los modelos de exhibición. A bote pronto y por dar una referencia actual, me acuerdo de los skaters de Jennifer West en la Tate patinando sobre película de 35 mm fijada al suelo con cinta adhesiva. Y lo que digo siempre, que las distintas disciplinas se relacionan entre sí con sus límites desdibujados. Lo cinematográfico atañe también a otras artes, y es importante que lo entendamos así. No es tanto liberar las imágenes de ningún contexto, sino de tener una idea del cine más plural. Un caso admirable de cómo se entrecruzan los campos podría ser el de Anthony McCall y sus esculturas de luz, salpicadas de connotaciones arquitectónicas, escultóricas y cinematográficas.

En este sentido, existen muchas referencias en tus films a otros ámbitos distintos del cine, por ejemplo a las artes plásticas, a la música o la arquitectura, a nombres como Carl Andre, George Maciunas, Richard Prince, Robert Rauschenberg, Gordon Matta-Clark o Kurt Schwitters. Recuerdo que aludías a los vaciados que Gordon Matta-Clark hizo en algunos edificios para explicar las perforaciones en el soporte de *Cada cuatro fotogramas* y también que el montaje de *75 Cuts for Carl Andre* se inspiró en el uso de la repetición en muchas de las obras del escultor americano. ¿De qué manera se relacionan tus películas con otras disciplinas y qué influencias reciben?

No sé si hablar de influencias, nunca me he visto condicionado de esa manera que asociamos a algo que resulta determinante. Lo que sí veo es que, a veces, te das cuenta de que alguien habla tu lenguaje particular desde la disciplina que sea, y enseguida saltan las afinidades indicándote un camino por el que insistir. Es más un diálogo que otra cosa, que ni siquiera tiene que venir tampoco de las artes, y que en el fondo trata de tu percepción de la realidad. Las matemáticas, por ejemplo, explican bien el montaje de *Las variaciones Schwitters*, donde las estructuras de los tres movimientos se relacionan entre sí siguiendo pautas combinatorias.

Esa impresión de dialogar con otras obras es lo que sucede en *75 Cuts for Carl Andre*, casi planteada como un juego de suplantación. Al principio el título iba a ser otro, *A Film by Carl Andre*, pero igual hubiera dado lugar a equívocos, al menos de entrada, y preferí descartarlo. La pregunta que me hice fue “¿de qué modo se trasladaría su obra escultórica al cine?”, y hablamos por tanto de una ficción en su sentido más literal, cosa que me divertía bastante, pero que desarrollaría con mis procedimientos habituales tirando de material de archivo en 16 mm, en concreto, un anuncio de los 70 repetido tantas veces. El resultado de la película creo que tiene esa nota autoritaria propia de la estética minimalista con el añadido lúdico de que estoy jugando a ser otro, más el aliciente también de una referencia que conocía: Sigmar Polke, en *Carl Andre in Delft* (1968), también le interpelaba aunque en clave muy diferente a la mía y desde la ironía, con lo que se abre una especie de diálogo colectivo entre unos y otros que me gustaba mucho —descubrí después a una artista americana, Rachel Lachowicz, con una obra que es un homenaje al americano.

Con todas estas referencias cruzadas ocurre por suerte lo inevitable, que las ideas pueden formar vínculos más allá de los distintos medios y que no tiene sentido, al menos para mí, la atmósfera autista de la cinefilia, dedicada sólo a tratar el cine desde el cine, haciendo de su propio contexto algo irrespirable.

***Film Político* (2012) y *Discursos revolucionarios* (2011) son trabajos que se refieren a lo político, al menos en el título. ¿De qué manera tu obra se relaciona con este campo?**

En esos casos que comentas, la cuestión política está tratada desde el humor, sin que tenga sentido hacer lecturas ideológicas. Pero es un humor de tonos diferentes. *Film político* suena mucho a aldabonazo *letrista*. El arte que entiendo de verdad como político debe revisarse también a sí mismo en lo formal. Uno de los peligros del cine de urgencia en clave documentalista, que tiene ahora tanta presencia, es empobrecer el lenguaje con el que se expresa, dando trabajos de un interés relativo, confundiendo con el reportero. Sólo cuestionando el medio puedes tener un actitud enteramente política, subvirtiéndolo propio del género, y pensemos en el teatro de Brecht, o renovando las formas narrativas si hablamos de cine.

Aunque eliges como puntos de partida elementos fuera del marco cinematográfico te interesa mucho la cuestión técnica y conocer profundamente el material con el que trabajas. ¿Qué uso haces de la técnica en tus películas? ¿La encaras como algo puramente instrumental o como un medio de reflexión fílmica?

Las referencias conceptuales o, en definitiva, lo que te interesa puede tener un origen cualquiera, no importa la fuente. Se trata de ideas, al fin y al cabo, que luego trasladadas a tu área particular. Pero las técnicas no son comunicables y, en este sentido, sólo puedo hacer uso de lo propio del medio, en este caso, el cine. Por eso me preocupo de conocer su instrumental y todo lo relacionado con la postproducción, resolviendo dudas con algún técnico si lo necesito.

Aunque el cine desde sus orígenes aparezca vinculado a determinadas transformaciones tecnológicas, la técnica y el saber de los técnicos son muchas veces relegados a un segundo plano y reducidos a la categoría de recursos propios del oficio. Creo que te interesa mucho el hacer y el saber hacer de los técnicos y sus herramientas, conocimientos que recoges como base para la creación de tus películas. En este sentido nombras a menudo Manuel Primoy a quien sueles acudir para estas y otras cuestiones.

Manuel Primoy es un técnico de postproducción formidable y de gran ayuda para mí; entre otras cosas, es uno de los pocos expertos en restauración de imagen y de sonido en España. Con Tucho Rodríguez, su socio en Kinova ya fallecido, experimentaron con el instrumental fabricando virguerías. En su oficina puedes ver proyectores seccionados por la mitad, motores supletorios trucados para alguna cámara o, y esto me encanta, una pieza para hacer fundidos sobre sonido magnético de una sencillez fabulosa (a Val del Omar le habría gustado pasar revista a sus inventos). Mi suerte es ser amigo suyo, hablando a menudo de esto y de aquello. Paso con él muchas horas visitándole, es generoso y le gusta transmitir lo que sabe.

Algo que me molesta, y no me lo quiero callar, es que las escuelas de cine han arrinconado a profesionales de su capacidad simplemente por la tiranía digital en el sistema de enseñanza, y me parece grave. Este año di un taller a alumnos que estudiaban Dirección Cinematográfica, sin que ninguno hubiera visto jamás un fotograma de 16 mm o de 35 mm (del Súper 8 o de otros formatos ni hablo), porque todos lo asociaban a ese simulacro en forma de casilla que vemos en el timeline del Final Cut o de cualquier otro software de edición. Nunca habían tratado con una empalmadora ni con una mesa de montaje, y sacándoles del Full HD, estaban todos desnortados. El capítulo de cómo se enseña cine en España es preocupante y ponerle una solución es un asunto delicado.

A propósito de lo anterior, Alexander Horwath (2012, p.15) en una entrevista refiere que muchos espectadores, al ver películas de Peter Tscherkassky, creen que las imágenes proyectadas son creadas digitalmente, sin hacerse una idea del trabajo manual que hay detrás. De ahí que esa forma pedagógica de presentar tus películas, prescindiendo del proyector, muestre la singularidad que introducen unas manos en unas tiras de celuloide.

Es inevitable que el espectador medio asocie cierta clase de imágenes a lo digital y a sus efectismos, y por eso es tan importante una divulgación adecuada de este tipo de cine. Si desconoces las posibilidades del analógico en 16 mm, en 35 mm o en otro formato, y las técnicas de manipulado en el laboratorio o lo que puedes hacer en truca, al final te quedas con una apreciación simplona de la obra, ignorando todo lo que tiene de oficio, de técnica y, también, de artesanía. No se trata sólo de las imágenes proyectadas, sino del proceso completo y de sus herramientas, que condicionan el resultado final.

¿Esto implica a la hora de trabajar con cine o vídeo una diferenciación de los formatos, en el sentido de distinguirlos y no de presentarlos como si fueran lo mismo?

No me tengo por alguien intransigente con los formatos, pero sí me gusta respetarlos. Plegarme al 16 mm, como sucede en la mayoría de mi producción, es algo que me facilita las cosas y que agradezco de verdad. No hay píxeles de por medio y la película empieza y acaba en el rollo sobre el que he estado trabajando, con su metraje cuantificable, digamos, tantos metros.

Pero también combinar el vídeo con el Súper 8 o el 16 mm, como hago en *Contra el cine*, te da una flexibilidad muy cómoda para plantearte la película pensando en la edición del material. No creo que la relación tenga que ser conflictiva entre los diferentes medios; más bien al revés, pueden complementarse. La agilidad que da también rodar en digital o montar en Final Cut es muy atractiva.

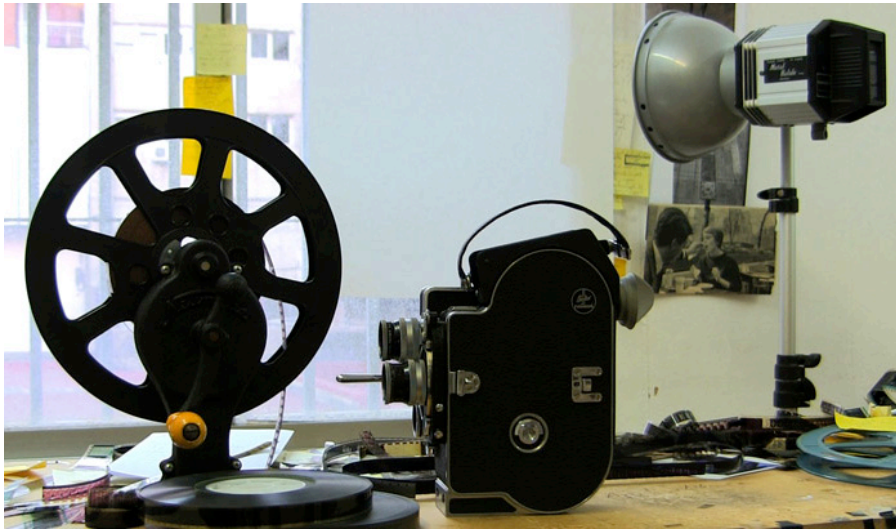


Figura 4. Alberto Cabrera Bernal, fotograma de *This is a Bolex*, 2012.

En la *Serie Youtube* (2011-2012) usas el vídeo con plena consciencia del medio y lo presentas distinguiéndolo del celuloide, planteando cuestiones distintas. Por otro lado, *90 metros de cine* (2011) o, incluso, *This is a Bolex* son obras que, a pesar de estar hechas en vídeo, las relacionas con elementos puramente cinematográficos como un proyector de 16 mm y una cámara Bolex (fig. 4).

En *90 metros de cine* ocurren varias cosas, todas atravesadas por una nota de humor poco explícito típicamente mío. Grabar en vídeo el paso por el proyector de 90 metros de película en 16 mm, en un único plano sin cortes y editado en cámara, me gusta por lo que tiene de paradójico, que es hablar de la espacialidad en el cine. De nuevo, aparece aquí el tema de la representación métrica de las imágenes y los sonidos, un rasgo propio del cine pero tratado desde el vídeo. Imaginarme a alguien viendo pasar en la pantalla de su ordenador 90 metros de película, con la falta absoluta de familiaridad que tiene con el 16 mm, descubriendo al mismo tiempo la duración del vídeo (sólo hay que ver cuánto metraje le falta al rollo para que termine), me divierte mucho, y supongo que deja ver un diálogo entre los distintos medios sin ninguna tensión.

Si antes hablábamos de tus referencias que rebasan lo propiamente cinematográfico, me gustaría que comentaras ahora qué correspondencias establece tu trabajo con la historia del cine, desvelando las afinidades que encuentras en algunas de sus películas y autores.

Hay obras o episodios puntuales en algunas películas que te provocan ideas o que son un estímulo para ti. Cuando das con algo así, enseguida reconoces que hablan tu idioma. Hace unos años vi *Contactos* (1970), de Paulino Viota, con una secuencia maravillosa donde se hace coincidir el tiempo interno de la película con el tiempo real en sala: uno de los actores da la vuelta a la manzana de un edificio mientras otro lo cronometra, sin cambiar de plano. Y lo extraordinario es ver cómo tenemos una secuencia casi gemela, no en sus imágenes pero sí en el fondo del tema, que trata de lo mismo. James Benning, en *One Way Boogie Woogie* (1977), tiene un plano de un tipo que sale contando los segundos, y la conexión entonces es inmediata, ya no sólo entre las dos películas, sino también conmigo, que me interesa tanto la cuestión temporal. Es lo que te decía antes de las afinidades. Benning no tendría ni idea de la existencia de la película de Viota, pero hay asociaciones que de repente estallan de forma espontánea con la impresión de que van en el mismo sentido por donde tú circulas. Todo eso te enciende por dentro y te conmociona de algún modo, motivando que desarrolles ideas que igual tenías en la recámara pero pendientes todavía de insistir más en ellas.

Tanto *Copyright* (2011) como *Interrupciones a Norman McLaren* (2010) hacen referencia a nombres vinculados habitualmente al cine experimental, lo que de alguna manera te pone en juego en esa historia. *Copyright*, en particular, que es una especie de canon de autores que a ti te interesan y en el que te incluyes.

Supongo que indirectamente me sitúo al lado de los cineastas que he nombrado, tanto en *Copyright* como en la serie de McLaren (aún incompleta), pero lo hago con una retransacción importante. La lista de cineastas que ruedo por orden alfabético en la primera son todos del experimental, y muchos de ellos vinculados al *found footage*. Filmar sus *copyrights* me parecía una vuelta de tuerca más en esto del apropiacionismo, intentando desestabilizar al máximo la noción de autoría. El último *copyright* es el mío, listo para que cualquier otro decida apropiarse de él.

Con McLaren fue otra cosa, no sé si con una intención todavía más navajera. El cine de metraje encontrado ha manipulado siempre material que salía de la ficción y de su industria, la mayoría películas emblemáticas con un signo icónico elevado que también concurre en el cine experimental o de vanguardia, como sucede en las piezas de McLaren o, por ejemplo, en las de Brakhage. La sacralización de la obra afecta a los dos bandos, y yo quería redirigir la maniobra apropiacionista siendo crítico con el territorio donde me veo instalado de momento —la verdad, ahora que lo pienso, no sé si incluso también estaba siendo puñetero conmigo mismo cuando pensé en la serie—. Pero no se trata ya de McLaren, porque podía haber sido cualquier otro (estuve a punto de comprar una copia en 16 mm de Brakhage sin llegar a un acuerdo económico). De fondo es posible que quisiera ser honesto viniendo a decir que el experimental está igualmente lleno de reliquias. Es la historia de siempre en el arte contemporáneo: el urinario duchampiano y la *Merda d'artista* son objeto de devoción, y a la antipoesía de Nicanor Parra le han dado el Premio Cervantes de 2011. El paso del tiempo es eficiente desactivando lo que pudo tener de alborotadora una obra, y creo que me alegraría mucho si otro decidiera meterle tijera a alguna de mis películas. Yo le cedería encantado más de una de mis copias en 16 mm. Reflexionando, la única manera de ser subversivo igual pase por hacer el arte más narcoléptico y aburrido posible. Volver a pintar acuarelas y escribir novelas costumbristas.

Ahora, volviendo atrás, me gustaría que explicaras cómo has empezado a hacer cine. ¿En ese momento situabas ya tu práctica en el ámbito experimental?

Yo escribía poesía desde muy joven, algo que ocurrió a partir de una enfermedad que me tuvo un año casi sin salir de casa, teniendo que abandonar el último curso de colegio. Después perdí el tiempo en la universidad prácticamente sin asistir a las clases, pasando el día en la antigua biblioteca del Reina Sofía leyendo sobre arte y preparando mi primer libro. Dejé colgados los estudios y empecé a hacer collages en una oficina que alquilé. Pasó un tiempo y conseguí publicar *Integrando* en 2003, sin que fuera a su presentación por discrepancias con mi editor— con menos años mi carácter tiraba a inflamable y no ayudaba mucho—. Hasta que me di cuenta de que no iría a parar a ningún sitio. Ni iba a actos literarios para conocer a nadie ni trataba de exponer lo que hacía. Mi relación con el circuito galerístico no existía o, peor aún, era conflictiva porque mandaba la basura de mi estudio a galerías internacionales muy conocidas vía DHL y en ese plan. No iba por buen camino. Llegué así a un punto delicado en el que empecé a usar dinero en mis collages, que solían ser billetes de 20 euros y vi que el panorama no pintaba muy feliz. Las connotaciones de todo esto eran peligrosas y no me sentaron bien al cuerpo: ni quería exponer, ni tenía claro por dónde quería tirar millas como artista, ni sentía ganas de continuar escribiendo poesía después de terminar un segundo libro, *Salida al interior*, y no conseguir publicarlo. Pasé por un bache, dejé de hacer collage de golpe y aparqué la literatura. Dos años más tarde, después de no haber hecho nada en todo ese tiempo, revisé el archivo de fotos que tenía de cuando compraba revistas antiguas tipo *LIFE*, *Paris Match* o *Playboy*, y descubrí algo cinematográfico en todo eso. Lo filmé en Súper 8, vi rápido que era un lenguaje que entendía y, sin darme cuenta, ya estaba haciendo cine, pensando en insistir por ahí.

Lo otro, si era consciente de que podría estar rondando las prácticas fílmicas de vanguardia y, en definitiva, el cine experimental, no creo, entre otras cosas porque por esas fechas tenía una idea superficial de lo que había dado de sí este tipo de cine. Conocía las películas de los artistas de las vanguardias históricas, Man Ray, Duchamp, Hans Richter, etc., pero no mucho más, salvo el trabajo de una cineasta que me maravilló cuando la conocí a los veintipocos años, Rose Lowder, en un programa del canal Arte que vi de milagro a deshora. No sabía cómo rodaba sus *Bouquets*, ni conocía yo exactamente el 16 mm ni las posibilidades técnicas de la Bolex a cuerda, pero dio igual. Me pareció aquello de una belleza desatada y, además, intuía un planteamiento del montaje que iba mucho conmigo. Verla trabajando sola, en su casa y operando la cámara de una forma algo rudimentaria, me cambió la idea que tenía del cineasta. Automáticamente pensé que esa manera de hacer cine sí que era accesible para mí. No había *dollies*, ni guionistas, ni personal de producción. Bastaba un equipo mínimo y la voluntad de permitirte todo.

Pero una última cosa. Tampoco creo que el itinerario de tu formación como artista se haga sólo a costa de referencias, ni mucho menos. Sería dar una explicación demasiado intelectual y deshumanizada de por qué escribes poesía, haces películas o etc. Con pocos años, es más el instinto que otra cosa lo que te lleva por tu propio camino, y las justificaciones conceptuales pueden ser prescindibles. Si me acuerdo de *Crattering Piece*, de Lawrence Weiner, unas detonaciones con TNT que hizo a los 18 años provocando socavones en un parque natural de San Francisco en 1960, ¿tiene sentido, de verdad, pensar en comodines teóricos? En realidad, sin él saberlo, estaba haciendo Land Art anticipándose a él —*Spiral Jetty*, por ejemplo, de Robert Smithson, es de 1970—. A lo que voy es que no hace falta conocer la historia de ninguna disciplina para renovarla, y a edades tempranas quizás sean más los impulsos que las ideas las que te llevan por una u otra dirección. Después creo que es distinto.

2 EL DELANTE Y EL DETRÁS DEL PLANO, UN MUNDO MUY FLUIDO. LAIDA LERTXUNDI

Aunque es muy distinta de las demás, tu primera película, *Farce Sensationelle!* (2004), presenta el lugar de enunciación de tu obra. ¿Podrías explicar el contexto de creación de este trabajo y de qué manera lo relacionas con los siguientes?

Fue un experimento que hice mientras estudiaba con Jennifer Reeves en el “studio X” del Bard College (Nueva York), un almacén con máquinas de animación para hacer títulos de crédito en cine que ya había conocido épocas mejores. Tras el primer intento, terminé la película con el sonido de Ezra Buchla, estaba ya en CalArts (California). Seguí después trabajando con Ezra, quien hace todas las mezclas de sonido de mis otros trabajos. *Farce Sensationelle!* es una película muy literal a la hora de revelar el mecanismo de la cámara, pero contiene trazos de los temas que me obsesionarán más tarde, como la transparencia de la mecánica del cine y el interés por los cuerpos en el momento presente.

Foucault (2004, pp. 7-14) escribió en un breve texto que la afirmación “hablo” ponía a prueba toda ficción moderna: hay cierta impertinencia en esta expresión pues al hablar y decir que se habla al mismo tiempo se vacía el lugar desde donde se habla. Ocorre algo semejante en *Farce Sensationelle!*, film que tematiza las condiciones específicas de su propia producción. ¿Esta característica sigue estando de alguna manera presente en tus películas posteriores?

Antes de dar clases, trabajé en algunos rodajes en Los Ángeles como asistente de cámara y me chocó mucho la impenetrable jerarquía que existe en estos equipos (el *film crew*). Precisamente por eso me di cuenta de lo importante que es el cómo se hace y las condiciones de producción. Yo ruedo casi siempre con amigas/os o gente que conozco, a veces con desconocidos, lo que crea cierta tensión, pero me parece muy importante reflexionar sobre el trabajo que hago y disolver la estructura jerárquica del “crew” que es un espectro que cuelga en muchos films. Cuando ves una imagen en un cine, mediante la suspensión crítica, te olvidas de todo lo que ha quedado fuera de pantalla, por ejemplo, del joven que sostuvo el micrófono para hacer el sonido o de los que se ocuparon de la iluminación. En mis películas el delante y el detrás del plano es un mundo muy fluido. Me interesa vaciar el lugar de enunciación, como dices, pero sin que aparezcan, por ejemplo, el trípode o el micrófono en pantalla, algo obvio y de principiante como sucede en mi *Farce* [risas], aunque, sí, salpico mis trabajos de momentos que revelan la maquinaria cinematográfica, elementos que me parecen necesarios para llegar a esa sobriedad del aquí y del ahora.

Las películas nos conducen a un espacio emocional pero intento que ese lugar sea simultáneo al que nos revelan los mecanismos de producción de la misma obra. Un entre dos mundos: entre el magnetismo del paisaje emocional y el materialismo transparente. Por eso, todos los que participan en mis películas hacen algo técnico, me importa el proceso de aprender a utilizar cada cosa y el prepararse para el momento de rodaje, pero como algo fluido (fig. 6). Juego mucho con la sincronización y desincronización del sonido, lo que marca la presencia del montaje como parte de esa transparencia formal y, a la vez, presenta la habilidad o imposibilidad de solidificar un espacio diegético (como se suele designar el cine de ficción). En el fondo me gustaría que la gente al ver los ajustes y desajustes entre la imagen y el sonido en mis películas se pregunte: ¿qué espacio es este? ¿Estoy dentro o fuera de él? ¿Es diegético? ¿Es un ahora? ¿Me absorbe o me mantiene fuera?

Más que investigar las posibilidades materiales del celuloide a partir de imágenes ajenas, te interesa indagar sobre la mecánica cinematográfica filmando tus propias imágenes. ¿De qué manera tus años de formación, primero en Nueva York y después en California, han determinado tu práctica fílmica?

La influencia de Peter Hutton, uno de mis primeros profesores en el Bard College, fue decisiva, aprendí cinematografía de su mano. Nos llevaba en barcos a filmar por el río Hudson, tenía la paciencia de un pintor de paisajes y una gran capacidad para observar el mundo natural y los tiempos propios de estos espacios. En Nueva York rodé mucho en blanco y negro, fijándome en las gradaciones de luz y oscuridad que se presentaban en el paisaje. Filmé muchísimos carretes, pero no intentaba buscar ningún resultado, sino simplemente aprender a rodar rodando. El estar presente frente al mundo y tras la cámara era mi punto de partida: un encuentro con la realidad, aunque subjetivo. Un mundo más allá de los sótanos de montaje, y por eso mismo muy distinto al de un cineasta, pintor o escultor que trabaja en un estudio.

Peggy Ahwesh, Jacquie Goss y Jennifer Reeves, bien como Adolfo Mekas, fueron igualmente decisivos en mi temporada en Bard. Trabajé como becaria en el archivo de cine del MoMa y en el Anthology Film Archives, y como asistente de Abigail Child. En la escuela daban clases de fotografía Stephen Shore y de música Maryanne Amacher y Richard Teitelbaum, entre otros. Aunque no estudié con todos ellos, fueron también importantes. Pero, además de los profesores, mis compañeras/os de universidad, muchos de ellos, músicos, fotógrafos o artistas, que han colaborado conmigo en mis trabajos, marcaron este momento de formación en Nueva York. Sin contar las idas al cine en el Anthology o a conciertos de música experimental o de otro tipo...

Al llegar a California me encontré con otro gran cineasta del paisaje, James Benning, con un acercamiento muy distinto al de Hutton, ya que Benning parte de las matemáticas y de estructuras que deciden los tiempos de cada toma a priori. Cada viernes unos pocos solíamos apuntarnos a sus clases, no sabíamos a qué hora nos iba a citar, podía ser incluso a las cinco de la mañana, e íbamos en coches a lugares sorpresa, a observar y escuchar los variados paisajes del estado de California. Llegamos a ir a sitios muy lejanos, desde los barrios más empobrecidos de Los Ángeles hasta los pueblos abandonados posindustriales, incluso a colinas desde donde podíamos observar los trenes que pasaban. Con estos paseos cogí el hábito de ir en coche para conocer los lugares antes de filmarlos.

Estudié con Thom Andersen, mi mentor, muy centrado en aquel entonces en mostrar la banalización de la realidad de Los Ángeles a manos de la industria de Hollywood: una ciudad completamente distorsionada (he escrito un artículo sobre este tema). Betzy Bromberg, que trabajó haciendo efectos especiales para películas de la industria, cuando estos eran aún analógicos, fue también mi profesora. Ella tenía mucho conocimiento a nivel técnico, la paciencia y el saber alterar una imagen en cine, algo que fui incorporando de manera muy sutil en algunas de mis películas. De este modo, percibí esa relación especial que se establece entre el cine experimental y la ciudad que cohabita con Hollywood: sus técnicas, su mala praxis y sus herramientas re-utilizables. Así, filmar en Los Ángeles se tornó en un deber ético.

Estábamos en la era Bush, un horrible momento para elegir ser inmigrante en los Estados Unidos, un país que se adueñaba del mundo y reelegía a Bush. ¿Qué hacía yo allí estudiando cine? Sentía una intensa sensación de enajenamiento, también por el hecho de que la ciudad de Los Ángeles era muy distinta a NY y a Europa; me encontraba realmente dispersa y, a la

vez, separada de la multitud. Ahí comencé a centrarme en la importancia del paisaje (fig. 5), a filmarlo como realidad presente delante de mí. Fue una manera de sentir los pies en la tierra, de ser testigo y de rodar.



Figura 5. Laida Lertxundi, fotograma de *The Room Called Heaven*, 2012.

En tus películas haces alusión a otros films y a otros cineastas, por ejemplo, citas a *All my life* (1966) de Bruce Baillie en *My Tears Are Dry* (2009) y a *Lemon* (1969) de Hollis Frampton en *The Room Called Heaven* (2012). Por otro lado, la manera como los ‘personajes’ se mueven en los espacios de *Footnotes to a House of Love* (2007) nos remite a *One Way Boogie Woogie/ 27 Years Later* de James Benning. Igualmente podemos encontrar cierta influencia del cine de Morgan Fisher en el uso que haces de la sincronización y desincronización del sonido y de otros elementos que nos revelan los mecanismos de producción cinematográficos.

Yo estudié cine experimental en un contexto académico con gente especializada, de ahí que las referencias e influencias sean múltiples y estén siempre presentes mientras ruedo. El minimalismo y el humor de Michael Snow, por ejemplo, han marcado el espacio en el que quiero estar cuando filmo. Por otro lado, Benning, que como he comentado antes fue muy importante, y Frampton utilizan ese minimalismo que, al no llenar el encuadre, permite observar y percibir cada cambio y cada movimiento de forma consciente, donde el espectador entra en una especie estado de alerta. Este tipo de minimalismo es, de algún modo, el sedimento del cine que hago, la base estética en la que me coloco pero a la que le añado la cuestión emocional que desborda estas estructuras aparentemente frías o rígidas.

All My Life de Bruce Baillie fue una película que me marcó mucho, la vi varias veces y llegué incluso a escribir un pequeño ensayo sobre ella. Me sorprendía el protagonismo que tenía la música, el hecho de estar ‘titulada’ como si fuera la canción de Ella Fitzgerald, no solo porque da nombre a la película, sino también porque en los créditos del film aparecen sus datos. Me impactó el enorme movimiento emocional que tiene este trabajo, cómo de una imagen indexical se pasa a una abstracta: un plano del cielo azul, que una vez perdidos los referentes topográficos es solo una imagen del azul. Es fascinante percibir la capacidad de algo de proporciones tan pequeñas, corta duración y una sola toma, para turbarnos y hacernos pensar tanto a nivel de imagen como de sonido.

Mientras rodaba *My Tears* me di cuenta que el movimiento de cámara ascendente que hacía (*tilt*) reproducía ese desplazamiento, haciendo eco de la película. Tenía todas las tomas preparadas y no había pensado en Baillie, pero fue algo que surgió mientras rodaba, no sabía qué hacer, paré y me pregunté: ¿cómo incorporar una referencia a Baillie? ¿Cómo recrear algo sin copiar las formas del *pasado*, sin hacer culto a lo que me precede, sino citar lo que fue respondiendo al aquí y ahora del presente? Por eso decidí que mi plano, a diferencia del movimiento horizontal (*pan*) de Baillie, en vez de acabar en ese cielo azul con el que se pierde el referente fotográfico, tendría que quedarse en la palmera, con un elemento que nos daba un índice del mundo. Yo había estudiado la obra de Baillie en una clase que trataba el cine experimental dentro del contexto del arte abstracto en los Estados Unidos durante los años 50 y 60, por eso me pareció importante dejar atrás la abstracción y quedarme con el ‘documento’.

Para que se supiera que hacía referencia a *All My Life* – más que referencia es una dedicatoria a un film que me ha inspirado mucho – copié el formato de los títulos en los créditos del final. Fue una decisión que tomé con la ayuda de James Benning, se lo propuse y se rió, así que me pareció una buena idea. También el título de una canción de Hoagy Lands dio nombre a la película: *My tears are dry*. Pero, más allá de las alusiones cinematográficas, suelo hacer referencia a las cosas que me afectan o bien con las que me gustaría establecer un parentesco o un diálogo. Por ejemplo, los títulos de crédito de *The Room* copian la tipografía de la parte de atrás de un disco de John Fahey, que no está directamente en la película pero que escuché durante el rodaje.

En el texto “La avant-garde ha muerto: viva la avant-garde” (2006, p.23) has escrito que el cine experimental dominante reproduce los recursos estilísticos de la vanguardia en un momento en que los planteamientos estéticos no responden ya a las condiciones históricas actuales. ¿El intento de crear “espacios de libertad” en tus películas va unido a esta consciencia y a la manera como te relacionas con las formas cinematográficas anteriores?

Desde el cine experimental se suele ver la ficción como un tabú y la radicalidad se explica en contraste y en contra del cine de ficción. Esas narrativas de opuestos son viejas y aburridas. No pretendo hacer algo que encaje perfectamente dentro de un lenguaje formal digno de ser llamado experimental. Me parece más interesante desestructurar algo desde dentro, por eso juego a nombrar y a aludir momentos del cine de ficción desde su lenguaje, para, en ese espacio reconocible, en ese eco del entrenamiento del espectador, romper con la previsibilidad (condicionamiento o inercia) de lo que está a ocurrir. Pasar del deseo de un desenlace a una composición que se parece más a la música, a las relaciones entre imágenes y sonidos. Un *playback* de todos los elementos del film.

Me gusta la sobriedad de las formas del cine estructuralista, pero, como mujer, me pregunto cuál es mi relación directa con un lenguaje artístico, el minimalismo, de dominio masculino; entonces, como en un juego, dialogo con esas obras desde fuera. Un poema en prosa de Eileen Myles (2007) detalla como Bob Dylan va a visitar a Woody Guthrie al hospital, su ídolo antes de morir, y ella se pregunta: ¿quién sería la gran mujer que visitaría yo?. En este sentido, absorbo muchas influencias del cine de muchas mujeres, por supuesto, con las que he estudiado o de las que solo he visto su obra. Así contesto a lo que percibo como sobriedad, neutralidad y control en el cine estructuralista con lloros, de ahí los caudales de emoción en mis películas y los títulos y canciones referentes a las lágrimas. Una emoción que no es una “cristalización de ideas” (Dulac, 1994, pp. 98-105), sino un modo de pensar y ver más directo y emocional.

“Espacios de libertad” es el nombre que di a unos apuntes que hice a propósito de mis películas y ‘robé’ el título a una foto que tiene mi madre de los años 60/70 de gente del partido comunista que trabajaba clandestinamente y se juntaba periódicamente para conocerse y celebrar: designaban de esta manera a los encuentros. Es una foto de los montes del Bizkaia en la que se aprecia el buen humor, la esperanza, el idealismo, elementos que intento traer a mis películas, de ahí que calcara este nombre como epígrafe. El idealismo me interesa como fuerza capaz de crear un mundo con reglas propias, un espacio utópico en el que habito dentro y alrededor de las películas – lo que te comentaba antes sobre mi manera de trabajar no jerarquizada en los rodajes, pero que también afecta a otras etapas, a los preparativos y al montaje–, si no puedo estar en él todo el tiempo, al menos un rato. Por otro lado, la juventud (siempre aparecen muchas/os jóvenes en mis películas) la veo no como una edad sino un estado de esperanza, en el que seguimos abiertos a posibilidades. Todo esto es igualmente una manera de enfocarme en el proceso más que en la obra acabada, una forma de estar en el tiempo con la gente.

Además de hacer películas, eres profesora de cine y programadora. Seguramente viene de ahí tu consciencia histórica de las formas fílmicas anteriores. ¿Cómo influyen o se relacionan estos trabajos con tus películas?

Creo que son espacios diferentes. El crear y analizar a la vez puede producir torpeza. La mente analítica y práctica que necesito para enmarcar, contextualizar mis clases y escritos o determinar el valor de algo, hacer de algún modo de crítico, creo que es un lugar muy distinto de la creación, que necesita más espacio y libertad, una vinculación más tenue con el pasado e incluso con el presente. Me desconecto un poco de todo esto durante el rodaje, pero vuelve a aparecer en el montaje. Para programar sí que existe un proceso creativo parecido al montaje: el probar combinaciones de películas para crear experiencias en la proyección. Por otro lado, las clases activan procesos distintos: por ejemplo las clases de teoría y historia, como las que di sobre el cine de Bresson y de cineastas que recibieron su influencia (Chantal Akerman, Los hermanos Dardenne, Antonioni...), configuran un espacio de análisis y de estudio, pero cuando doy clases prácticas estoy participando en la producción de proyectos de las/os alumnas/os, es un espacio más creativo.

Por otro lado, tener consciencia del contexto histórico de tu obra es un *plus*, esa influencia es algo que existe, seas consciente o no, pero al entenderla y al nombrarla se refuerza la comprensión de cada trabajo y su lugar en el mundo. Pero, a su vez, demasiado peso histórico puede ser abrumador para la creación. Por eso no me he convertido en una cinéfila de libro, con conocimiento enciclopédico de detalles, eso sería aplastante a la hora de crear. Es un trabajo para otros. Aún así tengo interés intelectual por el cine, no solo como cineasta, pero como sujeto pensante. Lo que escribo o leo, da pie a mis programas y trabajos, hay un *feedback*, un equilibrio.

¿Podrías explicar rápidamente esos parecidos que encuentras en tu proceso de montaje de un film y en el reunir películas para construir una sesión de cine?

En mi caso esa relación pasaría, por ejemplo, por priorizar el enfoque no tanto en las semejanzas sino en los contrastes entre planos, al montar un film, o entre películas, al construir un programa, de manera que los espacios entre películas y los cortes dentro de ellas no queden como algo escondido. Así me aseguro que la sensación de duración, del tiempo como algo físico, esté siempre presente.

A partir de *Footnotes* hay una serie de coincidencias en tus películas, elementos que parece retomar y trabajar una y otra vez, uno de ellos es el paisaje de Los Ángeles y alrededores. En esas notas que escribiste a propósito de tus películas (“Espacios de Libertad”, 2012) apuntas que te interesa trabajar el paisaje como documento y no como algo abstracto. Por otro lado, el título de un programa que hiciste, donde alineabas tus películas junto con otras de Fisher, Frampton y Ballie, lo designaste *Landscape plus*, paisaje y algo más. ¿Podrías elucidar un poco más estas ideas?

Hacer cine experimental en Los Ángeles tiene algo de extraordinario, ya que compartes el espacio público con Hollywood... La ciudad está utilizada por la industria cinematográfica en el mal sentido, casi siempre como telón de fondo de la acción o representando a otras ciudades o lugares. El paisaje de sus alrededores es tan variado que ha llegado a encarnarse en China, Austria y un sinfín de sitios. Muchos cineastas independientes afincados en Los Ángeles critican el cine de Hollywood, argumentando que este no se ha esforzado en mostrar la ciudad, en dar una imagen de cómo vive la gente allí. Mis películas proponen una imagen personal de este espacio urbano y de sus paisajes periféricos.

Carey McWilliams (1973), un historiador entusiasta de Los Ángeles, define la ciudad como un paisaje híbrido en el que es difícil diferenciar la ciudad del campo: “ni urbana, ni rural, pero en todas partes una mezcla de las dos cosas. Es una región paradójica: un desierto de cara al mar”. Así que me propuse hacer un cine de lo que se siente estando viviendo en este núcleo urbano y he querido representarlo no como un lugar espectacular, sino como un sitio vivido, a través de la intimidad de los interiores y de la magnitud de los paisajes. Aunque mis imágenes presentan cosas muy sencillas, un poste de electricidad, por ejemplo, para mí es importante que sea Los Ángeles, que sea un documento de su paisaje real.

Me he preguntado muchas veces por qué filmar paisajes, sabiendo que la experiencia de estar en ellos, los olores, los cambios sutiles de luz, las panorámicas de 360 grados que puedes hacer con tus ojos son una experiencia tan fuerte y tan rica que una copia de eso en pantalla es siempre menos conmovedora. Pero tras observar mucho cine experimental que retrata lugares y ver muchas películas de ficción en las que me fijo mucho en el paisaje (siempre me han encantado los *westerns* pero no me fijo tanto en la acción de los films, sino en el color de la hierba seca y dorada de Texas, estado que visité durante el rodaje de *The Room*), descubrí que el traer la imagen al recuadro de la cámara y después a la pantalla, delimitando el tiempo que pasamos en ella, era una experiencia en sí misma, distinta, no una copia. Se crea así una interacción que me parece interesante entre lo mecánico del cine, el proyector, el ritual de ver películas a oscuras y el material natural, no tocado, virgen. “Unyielding”, término que en inglés hace alusión a algo que no abre ni cede, que se resiste a ser representado como los olores, me interesa, ya que supone que cualquier imagen es mediada, interferida. Además, en mis películas aparecen siempre personas y objetos, de manera que lo que intento presentar no es tanto una imagen del paisaje sino una imagen del artista en el paisaje (Reinfurt, 1997, p.52), ya que dentro de la toma hay alguien mirando al paisaje, lo cual admite e incorpora el hecho de que no es una experiencia directa, sino una mediación. A eso me refiero cuando digo *Landscape Plus*.

Hay una serie de tensiones entre interior-exterior e inmovilidad-movimiento que recorren los espacios que filmas, lugares que no son mero fondo, pero algo más. ¿De qué manera se relacionan con los demás elementos que acogen tus películas: ‘personajes’, sus gestos, movimientos, objetos, sonidos, música o los pequeños acontecimientos inesperados?

Las ventanas, las paredes, las demarcaciones del espacio u otros elementos arquitectónicos que se inscriben en el paisaje y lo fragmentan (Grosz, 2008) son un tema recurrente en mi trabajo. Igual que las diferentes tomas y los cortes que las dividen y las rompen, dan lugar a otros, el interior y el exterior de los sitios son dos puntos de máxima variación. Esto ocurre por filmar interiores íntimos (fig. 6) frente a espacios abiertos con elementos naturales vivos, ya que en Los Ángeles no hay espacio público, tal y como lo conocemos en Europa. Me importa que todos los elementos tengan el mismo peso y entren en juego, que las personas, los objetos, sonidos y lugares tengan el mismo nivel de importancia. Por eso, cuando el cuerpo aparece en una toma procuro que hable, para que su presencia no se centre en la expresión del rostro. De esta forma intento constantemente dispersar la importancia, evitando así que algo resalte sobre el resto.

También los personajes comparten gestos en tus películas: permanecen en silencio, tumbados, acostados, leen, escuchan música o tocan instrumentos, caminan, miran... Hay en estos ‘movimientos’ breves apuntes de ficción: una espera, momento de descanso, melancolía, pensamiento o recuerdo, cuando uno no sabe muy bien qué hacer después del final de una relación. Algo que nos remite a ciertos momentos del cine clásico donde nada ocurre, si bien que dilatados y abstraídos...

A pesar de intentar igualar todos los elementos, las personas tienen una fuerza especial. Aparece el espectro del “personaje” como proyección nuestra en torno a una situación o historia. La presencia de seres en el cine me parece un elemento muy poderoso a la hora de reconstituir la textura del presente: un corazón late, respira, se estremece, es imposible no sentir nuestro cuerpo respondiendo a esos movimientos. Nuestro metabolismo se hace siempre eco de ellos. En este punto, mi voluntad de llegar al presente implica un impulso hacia lo objetivo, hacia lo común y a lo que es compartido por todos.

Más que “personajes” deberíamos llamarlos sencillamente seres, cuerpos o figuras que se mueven dentro de las tomas, ¿no?

Sí, es así como me gusta designarlos. A veces esos cuerpos permanecen como esculturas, inmóviles ante fondos con movimiento o en medio de la agitación propia del sonido.



Figura 6. Laida Lertxundi, fotografía de rodaje de *My tears are dry*, 2008.

Sustituyes las estructuras narrativas por la simple presentación de las relaciones entre sonido e imagen. Este trabajo que haces, consciente de que los ritmos de las imágenes y sonidos no pueden armonizarse, te permite mostrar en pantalla los diferentes elementos que acoges, espacios, gestos, cuerpos, sonidos, músicas..., sin establecer relaciones de dependencia entre ellos, ni fundirlos en el conjunto, manteniéndolos en una separación radical. No solo presentas el conflicto entre imágenes y sonidos, sino también el mismo sonido como un ámbito complejo: sonidos de los espacios que filmas (mostrando o no la fuente del sonido en pantalla) cohabitan con otros reproducidos por una radio o tocados por un instrumento.

Parte de la intervención del paisaje en mis películas pasa por la creación de una banda sonora que casi siempre es hecha por las personas que aparecen en las tomas (fig. 6). En este sentido, traigo músicos, instrumentos a un lugar y grabo sonidos aislados, pájaros, tráfico, además del silencio, para luego aunarlo todo después... ¿De dónde es el sonido o música de cada plano? Del mismo paisaje. Por eso me interesa el concepto de grabación de campo, jugar con todo aquello que es grabado fuera de un estudio. Grabo la música que se percibe dentro de la pantalla o fuera de ella en directo, en la calle o en el campo, mezclándola con los sonidos de esos espacios naturales o urbanos, con el ruido del mundo. Es una manera de eliminar las jerarquías entre los diferentes elementos que participan en mis películas: paisaje, personajes, música..., todo entra en una relación horizontal, en la que intento que cada cosa tenga la misma importancia, como sucede con cada hilo en un telar.

Las personas que filmo hacen pequeñas performances, acciones mínimas que son ficción frente al paisaje capturado como realidad o documento. Así *Landscape Plus* tiene que ver con crear ficciones, no tanto en el sentido de historias, sino de puestas en escena, momentos contruidos. En vez de un guión establezco una serie de parámetros o reglas que dependen de las acciones a ejecutar dentro de cada toma, del lugar (*site specific*) y de los sonidos que emite el paisaje y aquellos otros que podemos producir nosotros. Es un proceso participativo, donde intercambiamos roles, no hay técnicos a un lado y actores a otro, todos más o menos hacemos de todo: cualquiera que aparece en pantalla graba o produce el sonido a la vez. Es un estado de juego e improvisación que hace posible que en mis películas se transformen los hábitats, por ejemplo, los usos comunes de una habitación y lo que queda del paso de un río se convierte en un dormitorio. Los objetos separan, marcan el espacio, los sonidos también, nos guían por ese espacio.

Todo esto, en parte, para deconstruir el uso que el cine de ficción hace de la música no diegética o banda sonora que aparece en el film como algo escondido que manipula nuestras emociones. En este sentido, Robert Bresson anotó en sus *Notas sobre el cinematógrafo* algo que me interesa mucho: “nada de música como acompañamiento, soporte o refuerzo, nada de música. (...) Con la excepción, por supuesto, de instrumentos que se ven en pantalla” (Bresson, 1977, p. 10). Y justo a partir de esa excepción me puse a hacer películas. Hay un concepto de Michel Chion (1994, p.46), que escribió mucho sobre el sonido en el cine, que me gusta igualmente, el de *música anempática* (no empática) que no acompaña, sino que es algo en sí mismo y permanece indiferente a la escena, con una indiferencia cósmica. Cuando la música actúa así refleja el mecanismo del cine, de la cámara y del proyector. Aunque el cine puede comunicar emociones, su mecanismo es en sí mismo indiferente: es una máquina que recoge y proyecta. Comparado con el trazo de la mano de un pintor, es algo más automático y menos subjetivo.

En ese sentido trabajas la música no como mera ilustración sino como algo material. Por eso en tus trabajos hay una constante presencia de radios u otros medios de reproducción, (vinilos, amplificadores...), cuando no aparecen en pantalla podemos percibirlos con el cambio de volumen o ciertas interrupciones... También instrumentos acústicos: alguien toca un contrabajo (*Footnotes*), un acordeón (*Llora cuando te pase*) o un piano (*The Room Called Heaven*). En algunos momentos estableces relaciones entre el sonido registrado y el acústico, por ejemplo, en *The Room* escuchamos primero la reproducción de una música para luego alguien tocarla al piano.

Sí, pero al mismo tiempo mis películas son una respuesta a la insatisfacción que siento frente a las bandas sonoras de muchas películas experimentales hechas como algo secundario, aleatorio, ya que para mí eso es algo impensable. Una imagen cambia completamente con un sonido u otro, la percepción de los dos sentidos se une en un todo. El sonido implica movimiento, es movimiento, y lo contrapongo a la inmovilidad de la imagen. Trato mis películas como composiciones musicales, donde las formas y los sonidos se van repitiendo, variando...Por otro lado mis trabajos son también una forma de crítica al abandono del sonido sincrónico en el cine experimental.

Aunque existen cineastas que trabajan a partir de la sincronía entre imagen y sonido, Peter Kubelka, Frampton, Morgan Fisher, entre otros, creo que hay cierto abandono de este procedimiento. Incluso una profesora que tuve me lo intentaba vetar de mis películas, decía que lo veía como un acatamiento de las reglas del cine de ficción. La sincronía o desincronía que se establece entre imagen y sonido hace referencia a la naturaleza mecánica del cine. De manera que las rupturas, interrupciones o cambios bruscos son formas de representación de los procedimientos y mecanismos cinematográficos. Al mismo tiempo, para Chion, el sonido diegético sincronizado proporciona la sensación de tiempo real, es decir, refleja el tiempo en nuestras vidas. Este procedimiento junto a la mezcla de sonidos de campo grabados (micro eventos) produce una sensación muy intensa de un 'ahora' que me agrada mucho. Así, tanto la transparencia formal como el material en bruto de esta música concreta, no aumentan el drama, sino que lo objetivan.

Sin contar con Lewis Klahr y Peggy Ahwesh, Kenneth Anger es para mí una influencia clave a la hora de hacer uso de la música en el cine. En *Scorpio Rising* (1964) una canción se sigue a otra como si la película fuera un programa de radio donde se presentan las canciones que a uno le gustan, a la vez que las letras establecen asociaciones con las imágenes. Es un uso explícito de la música como forma emotiva que tiene consecuencias en el contenido del film, pero articulado de manera muy distinta al de una película comercial. También pretendo que las relaciones entre imagen y sonido sean visibles y nítidas como las que encontramos en el cine de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, por ejemplo, en su *Crónica de Anna Magdalena Bach* (1968), "la duración de las composiciones musicales determinan la duración de las tomas" (Roud, 1971). Igualmente me conmueve la cualidad del *Soul* americano, que es tan real y desgarrador en la manera de comunicar emociones que no puede ser música de fondo, requiere que se la escuche. Tiene tanta fuerza que ha de oírse. De esta manera añado un elemento más para que la música sea igual de importante en pantalla. Nunca un acompañamiento. "Un lugar de imágenes, más sonidos. Un lugar oído, en el que la imagen se baña", anotaba Chion (1994, p.46) a propósito del cine.

De la misma manera, tus películas presentan las propiedades materiales de las imágenes cinematográficas: en *Footnotes*, una tela blanca tendida nos remite a la pantalla, y en *The Room Called Heaven* vemos una proyección al fondo de una instancia; también escuchamos el sonido de un proyector en *Llora cuando te pase*. ¿Cómo se relacionan estas tomas con las demás?

Son una especie de reflejos menos obvios y directos de transparencia formal que comenté al principio a propósito de *Farse*. En *Footnotes*, sí, un telón blanco cubre la pantalla, hay cierto anti-ilusionismo en ese gesto, pues al final lo que vemos no es más que un cuadrado blanco delimitado, algo que es central en esta película, por eso he trabajado mucho con el sonido fuera de campo. En *The Room*, la proyección de fondo está hecha en un garaje de Los Ángeles, en el lugar del coche que nos llevó a Texas a grabar esas mismas imágenes que vemos. Es una manera de presentar en la película esa toma filmada en otro estado, mientras el resto está rodado en California, incluyendo el mecanismo del proyector, y de, al mismo tiempo, hacer alusión al coche, como herramienta de producción. Justo al inicio de esa toma podemos percibir el sonido ruidoso de la puerta del garaje.

A propósito de este plano, me acuerdo que Kafka comparaba el ruido mecánico del automóvil con el sonido del proyector cinematográfico. Además, para el escritor checo la perspectiva de aquel que va sentado en un coche, “perspectiva de sótano” (Zischler, 2008, p. 71), no es diferente de la del espectador de cine, pues el continuo movimiento del vehículo no le permite ver el mundo como presencia, sino solo sus “monumentos invisibles”. Pero te interrumpo, me estabas comentando ciertos momentos de materialismo transparente en tus películas como la pantalla de una televisión y la textura de sus imágenes que aparecen dialogando con los medios analógicos del cine, una cámara de 16 mm y un proyector, en *Llora cuando te pase*...

Interesante lo que comentas, continuó entonces. En *Llora* hay un diálogo caótico con todos esos aparatos, un proyector, una televisión y una cámara, máquinas con vida propia que dividen y enmarcan el espacio de las personas. Todo esto tiene algo de ciencia ficción, ahora que lo pienso. Algunos de estos mecanismos funcionaban mal, lo que de alguna forma es una referencia a la precariedad de trabajar en 16 mm, un formato en extinción, dicen, pero mientras siga funcionando continuaré filmando. Al mismo tiempo, me interesaba la repetición y las diferentes versiones de una misma cosa que vuelve siempre transformada, como esa canción de *The Room* que reaparece después al piano, como si fuera una especie de resistencia a la progresión lineal, creando así un espacio redundante, en el que no se avanza, donde las mismas cosas vuelven modificadas una y otra vez. Por otro lado, estos momentos que indicas son a su vez lapsos de cine expandido. Me gustaría hacer instalaciones con muchos proyectores, pero en vez de concretar esta vaga idea, hago este tipo de instantes dentro de mis películas en los que la imagen se rompe, se refleja y se multiplica, saliendo de la pantalla...

Ese trabajo de relacionar las diferentes imágenes te condujo al uso de la sobreimpresión, recurso que usas al final de *The Room Called Heaven*, con esos bellísimos planos finales del mar y del cielo proyectados sobre una puerta blanca. ¿De qué manera los has trabajado?

Me interesaba el hecho que en la doble-exposición hecha en cámara –se trata de un mecanismo bastante simple– apareciera el mar primero, apenas como un paisaje, y después las puertas (con este procedimiento uno elige que imagen aparece primero), como un espacio que se abre dentro de la película, dentro de los mismos fotogramas (fig. 7). A la vez, quería que fuera algo sutil y que se pudiera presenciar durante un buen rato para evitar así un estado de suspensión crítica y volver a la sensación del paso del tiempo como elemento clave.



Figura 7. Laida Lertxundi, fotograma de *The Room Called Heaven*, 2012.

A veces dentro de las tomas hay otro tipo de movimientos inesperados de objetos o cuerpos que tienen la capacidad de crear múltiples espacios. Me acuerdo, por ejemplo, en *Footnotes*, de alguien transportando un madero en dirección a la cámara, o de un conjunto de plátanos que se colocan en primer término mientras se ve un paisaje al fondo. También un plano donde vemos un limón en movimiento en una mano, escondiendo a la vez el rostro de alguien situado justo detrás, o de otro lleno de capas, donde un cuerpo se tumba en el suelo abriendo un rollo de papel amarillo, se cubre con una manta, se queda un rato y sale, movimiento que implica un repliegue de las acciones anteriores (*The Room*). ¿Cómo los planificas y los ensayas en rodaje?

Me divierte mucho el humor derivado de este tipo de juegos perceptivos con las diferentes escalas de las cosas. Cuando la fruta y determinados objetos se convierten en el centro de la mirada pienso inmediatamente en un bodegón, en el énfasis del día a día y sus objetos, en el placer de percibir su materialidad como imagen. De nuevo en este tipo de tomas está también mi interés por lo pequeño, que mencioné arriba cuando hablé de Baillie, pero podría añadir también la noción de *Minor Cinema* de Tom Gunning (1989-90, pp. 2-5). Al mismo tiempo, este tipo de exploración formal me permite separar la película de expectativas narrativas. Me interesa interrumpir momentos de cierta tensión emocional con objetos, de repente tener una sensación intensa provocada por una imagen de medio sofá verde, no por el sofá en sí, sino por su alineación en un sistema de cosas, sonidos, una acumulación de elementos... Planifico y ensayo este tipo de tomas como todo lo demás, de hecho no ensayo mucho, simplemente ruedo muchas versiones. Y como no me gusta que nadie sienta que está trabajando en mis películas, filmo mucho sola apenas con objetos, sonido ambiente y estados de luz.

El encadenamiento de planos en tus películas no establece relaciones jerárquicas ni de interdependencia, cada uno, como una mónada, podría existir por sí mismo. ¿Cómo trabajas el montaje para crear esta relación 'libre' entre imágenes?

Todo esto está relacionado con la transparencia formal de la que hemos hablado. El montaje para mí es como una tela que muestra sus cortes y pespuntos. Encaro el encadenamiento de un plano a otro como algo ético, nada queda escondido o diluido, sino todo lo contrario. Para mí es crucial mostrar ese lugar entre imágenes como algo abrupto que te despierta y renueva la visión, como anota Dorksy (2005). De esta manera se corta también la conexión del momento presente con el tiempo real de la toma que acabas de ver, para lanzarte de vuelta a la silla, a tu lugar como espectador/a..., para poder de nuevo establecer un vínculo con el tiempo de la toma siguiente. Es un vaivén, una manera de crear ritmo.

3 **ESAS ESCULTURAS DE LUZ QUE SON LOS FILMS HECHOS A MANO.** **ANTONI PINENT**

Una de tus primeras películas, *Mi primer 35 mm* (1995-1997), termina con un intertítulo que designa “esbozos experimentales”, enmarcando ya tu práctica en el terreno del cine experimental en el que seguiste trabajando a lo largo de los años. ¿Cómo fueron estas primeras experiencias de acercamiento al cine?

Esta película la hice en un momento de aprendizaje y de búsqueda, una primera toma de contacto y de exploración con el material fílmico. El hecho de que fuera 35 mm y no otro formato fue porque compré dos bobinas de 20 minutos en un mercadillo que contenían el copión sin audio de una película española, y decidí trabajarla, sin ningún tipo de complejos, con las manos, ya que tampoco disponía de cámara de 35 mm, ni de negativo –bien, en realidad hasta ese momento no había visto físicamente ninguna cámara cinematográfica de este tipo.

Este fue un periodo de experimentación con los elementos básicos del cine, en el que traté de conocer y jugar con su superficie. A partir del espacio físico que encontraba en las tiras de película fui probando diferentes ideas, y de esos experimentos resultaron films como *20 dedos* (1998), *Puzzle 1500* (1999-2000), *Música visual en vertical* (1999-2000), *Sumando al centro* (2000-2001), entre otros. Cerrar estos trabajos fue una manera de catalogar las técnicas de este primer periodo. Algo así como mi primer acercamiento a un soporte físico, el celuloide, con el que podía hacer una infinidad de cosas y ver su resultado, aunque no fuera en movimiento, sino visto al trasluz. Una de las primeras cosas que hice fue ponerlo en lejía para sacar toda la emulsión y así dejarlo transparente, para empezar de cero, con el soporte desnudo.

Fueron trabajos hechos sin cámara en los que ensayaste las primeras técnicas de montaje artesanal y en los que el principal protagonista era la propia fisicidad del soporte. No es casual que uno de ellos se llame *Superficie* (1999-2002). ¿Qué es lo que te llevó desde el inicio a hurgar en este ámbito fílmico?

Bien, es difícil reflexionar sobre aquel entonces. Ahora, con el paso del tiempo, tiendo involuntariamente a buscar razones a todo ello. Pero recuerdo que en aquel momento fue una cosa más visceral o, mejor dicho, vocacional. Yo supe desde muy joven que quería hacer cine, tenía 14 ó 15 años cuando hice mi primer film. Poco a poco fui dándome cuenta que el cine que quería hacer no se movía en lo convencional. Sabía que quería hacer un cine diferente al que veía en las salas comerciales, pero no sabía todavía cuál, lo desconocía. No sabía de la existencia de esa historia paralela que encontré más tarde en algunas proyecciones y libros.

La primera vez que vi fragmentos de Len Lye, Stan Brakhage, Pat O’Neill, Larry Cuba, entre otros, fue en un programa de *Metrópolis* dedicado al “Cine Abstracto” en 1993. De todos los autores incluidos, el que más me impactó fue Jordan Belson. Ese programa lo tenía grabado en un cinta VHS, aunque creo que le faltaba una parte, y lo veía repetidas veces. Fue mi primer contacto con el cine experimental antes de salir de la pequeña ciudad donde nació, Lleida. Luego, cuando estuve en la escuela de cine de San Sebastián, me di cuenta que, de la veintena que éramos, casi todos teníamos visiones distintas de entender y acercarnos al cine. Fue interesante percibir eso y reflexionar sobre las diferencias y afinidades de cada uno.

¿Cómo fueron esos años en la escuela de cine de San Sebastián? ¿Qué te aportaron a tu manera de entender el cine?

Fueron años que aprendí cuestiones del entramado vinculado a una producción cinematográfica convencional con una escala media de presupuesto. Yo era muy joven y, como desconocía este campo, era un descubrimiento continuo. Recuerdo que aquella era la época dorada del cine vasco de los 90, nombres como Julio Medem, Juanma Bajo Ulloa, Álex de la Iglesia, Aitor Mantxola o Blanca Zargüeta, entre otros. También era el cine que más veíamos en la escuela, llegando algunos de estos autores a integrar las tareas de docencia. Pero ya en aquel momento mis intereses iban por otro camino. Aunque no descartaba conocer todo tipo de cine existente y aprender los entresijos de la producción estándar, lo que más me interesaba era el cine experimental, la animación y el vínculo entre ‘arte y cine’, así como con la arquitectura y el arte contemporáneo.

Iba a menudo a la Biblioteca de la Filmoteca Vasca a consultar libros como el de Julián Bakedano sobre Norman McLaren o las *Actas del III Congreso de la Asociación Española de Historiadores del Cine*, pero no descubrí ahí nada sobre Brakhage, Belson, Snow u otros. En una de estas visitas a la biblioteca me presentaron a José Antonio Sistiaga, un encuentro que recuerdo con cariño. Sistiaga me dio a conocer algunas de sus obras fílmicas, también me facilitó información sobre el laboratorio donde hacía todo el trabajo de procesado de sus películas pintadas a mano. Justo en ese momento yo había comenzado a hacer un film en 16mm, *Discasto's film*, a partir de película transparente, para el grupo de música “El inquilino comunista”. *Discasto* era el título del disco que preparaba el grupo en aquellos años y me encargaron hacer este film para proyectarlo en los conciertos de su gira. La película, que hice con la ayuda de un Eiki 16mm, tenía una duración de 29 minutos. Mi idea era proyectarla en dos sentidos, hacia delante y hacia atrás, siempre sobre los músicos en el escenario. Creo que se estrenó en la primera edición del *Doctor Music Festival* de Escalzarre, en el Pirineo de Lleida, donde tocaron también David Bowie, Lou Reed, Patti Smith, entre otros. Yo nunca la he visto proyectada en directo y hoy día no sé dónde está. En ese periodo terminé también *4.200 fotogramas sin salir de casa* (1995-1996), dentro de la serie de *ESBOSSOS EXPERIMENTALS*, película que hice en Súper 8, fotograma a fotograma, y que proyectaba a 18 fps. Luego cogí este trabajo y lo pegué directamente sobre una tira de 35mm, así nació *Mi primer 35mm*.

Estos son algunos de los recuerdos de aquella época. Aprendí mucho de mis compañeros de clase, ya que todos eran mayores que yo y con más experiencia, también de mis compañeros de apartamento, Gorka Bilbao, Inas Fernández e Isaías R. Jiménez, quienes me dieron a conocer las películas de Iván Zulueta, Andrei Tarkovsky, Michelangelo Antonioni, Peter Greenaway, entre otros. Me especialicé en ayudante de dirección y sobre todo en montaje. Pero el hecho de pasar por una escuela de cine solo me permitió tener una idea de la historia ‘oficial’ del cine, ilustrada con ejemplos, no aprendí nada sobre cine experimental y mucho menos he visto proyectado ninguno de sus films; ni siquiera se hizo mención a Jonas Mekas, aunque fuera uno de los autores más conocidos. Lo mismo ocurrió en mi licenciatura de Historia del Arte en la UB. Así, podría decir que mi camino ha sido bastante autodidacta, a partir de muchas lecturas y visionados paralelos. Una cosa me ha llevado a otra, y de esta manera fui avanzando...

En las primeras obras tu firma es múltiple, La Tierra, toni an(d)toni, son algunos de los heterónimos que usas; en esos años el nombre ‘Antoni Pinent’ aparece sólo como programador.

Cuando empecé es cierto que nunca utilicé mi nombre para firmar las obras, me gustaba inventarme pseudónimos, creando así personajes que luego desaparecían. En aquel momento buscaba algo que no sabía muy bien adonde me llevaría. De ahí que utilizaba nombres a modo



de pruebas de laboratorio, en el sentido de presentar algo que estaba aún en periodo de ensayo. Desarrollaba un dispositivo para llevar a cabo una película y eso mismo hacía nacer un personaje que firmaría esa pieza, por eso muchas veces el nombre dejaba de existir cuando la terminaba. Todo esto ocurrió en un momento en que hice bastantes trabajos sin haber visto todavía los clásicos del cine experimental. No tenía manera de ver estas películas, ni siquiera acceso a bibliografía.

Fue en mi primer viaje a Nueva York, en 1998, cuando pude ver muchas de las cosas que se habían hecho antes en este campo y volví con mucho material: ya fueran ediciones oficiales en VHS, como la de Oskar Fischinger del Jack Rutberg Fine Arts, o ediciones piratas del *Flaming Creatures* (1963) de Jack Smith o de la obra de Stan Brakhage, en VHS NTSC. Compré también muchos libros como el clásico *Visionary Film* de P. Adams Sitney o *Film Is...* de Stephen Dwoskin, entre otros. Luego fui descubriendo que algunas de las cosas que yo había ensayado ya se habían hecho antes, si bien que con intenciones diferentes. Por ejemplo, cuando hice *GIOCONDA / FILM* (fig. 8), en 1999, no conocía la obra de Peter Tscherkassky y mucho menos su *Motion Picture (La Sortie des Ouvriers de l'Usine Lumière à Lyon)* del año 1984, aunque esta pieza como instalación, con carácter más objetual, es posterior, data de 2008.

Aunque usen la misma técnica, son obras muy distintas. Las imágenes de Tscherkassky, resultantes de la impresión del fotograma de la película de Lumière sobre tiras de película virgen, están constituidas por elementos imperceptibles y abstractos que nos revelan la materialidad misma del filme: la película de nitrato que producían estos mismos obreros que salían de las fábricas Lumière en Lyon. En *GIOCONDA / FILM* nos estás presentando otra cosa, las particularidades más microscópicas de una pintura (fig. 8). Pero volviendo a la cuestión anterior, es sorprendente percibir que desde el comienzo tu obra aparece vinculada al programador, tarea que has ido desarrollando paralelamente a lo largo de estos años. ¿De qué manera se relacionan estas dos áreas?

Al inicio siempre me gustó separar la tarea de programación de la de realizar films: en el trabajo de curaduría figuraba siempre mi nombre y, en las películas, los pseudónimos. En aquel periodo, cuando los nombres iban por separado, me permitía más libertad en la creación, era algo que me ayudaba a desprenderme del peso del pasado, de aquello que se había hecho antes, a dejar de lado la idea de hacer siempre algo nuevo, y, al mismo tiempo, a tomar otra perspectiva de la obra. Cuando empecé a presentar los trabajos en los festivales y otras proyecciones, fue difícil mostrar la obra como si no fuera mía. Aunque al inicio fue así, y hubo episodios interesantes, como en la presentación del número cero de la revista *Cabeza Borradora*, en los "IV Encuentros de vídeo" de Salamanca, en los que se mostró $\frac{1}{4} / C$

Figura 8. Antoni Pinet, fragmento de *GIOCONDA / FILM*, 1999.

regeneraciones de VHS a VHS (1999-2000). En su proyección hablé de la película como si no fuera mía, sino de otro autor, toni an(d)toni. Después de 3 ó 4 días encerrados viendo vídeos, donde nadie todavía había conseguido un *feedback* del público, esta pieza, que hizo salir de la sala a más de la mitad de asistentes, generó un acalorado debate con los que se quedaron.

Ahora es diferente, la función de programador la siento muy vinculada a la de realización de películas. Desde el periodo en que programé en Xcèntric (2004-2010, CCCB, Barcelona) concibo estas tareas como vasos comunicantes, las vivo como un organismo que va unido y vive en armonía. Algo que se aplica no solo al momento de creación, sino también a la investigación de una obra o programa. Trabajar como programador me ayuda a estar al día, a interesarme por lo que está sucediendo y a comprender mejor el panorama por dónde me muevo. De manera que para mí todo forma parte de un conjunto que desemboca o en la realización de una nueva pieza o en un conjunto de programas. Existe otro aspecto, ligado a los anteriores e igualmente importante, que es la tarea de docencia. En las clases y talleres que doy en centros de arte, universidades o filmotecas la conexión que establezco con los alumnos es muy enriquecedora y recíproca, es un espacio de formación donde ambas partes comparten experiencias.

¿Encuentras parecidos en la manera de montar tus films y en la forma en que alineas películas para presentarlas en una proyección?

Es algo que no había reflexionado antes, pero si cogiéramos al azar alguno de mis programas, que reúnen películas de diferentes épocas y autores diversos, y lo comparáramos, por ejemplo, con *FILM QUARTET / POLYFRAME* (2006-2008) seguro que encontraríamos ciertos parecidos. Ahora mismo me viene a la mente una sesión en concreto: la segunda del programa “Siempre Hollywood, no sólo Hollywood. Apropiado y reciclado”, exhibido a finales de 2006 en Xcèntric. Por otro lado, el proyecto *MACBETH. The Empire State* (2008-) fue un desencadenante lógico, una extensión de mi labor como programador y comisario, aunque con nuevos condicionantes, pero este vínculo existió desde el inicio, en el momento de explicar en qué consiste la película que deseo hacer.

Tu interés en trabajar a partir de la materialidad de los soportes fílmicos (35 mm, Súper 8, 16 mm o vídeo) hace que tu obra sea una forma de reflexión sobre el propio medio capaz de generar nuevas formas de pensamiento fílmico. En *FILM QUARTET / POLYFRAME*, al insertar en el cuerpo de la película en 35 mm fragmentos en Súper 8, algo que habías hecho ya en *Mi primer 35mm*, se crea un diálogo entre formatos, al mismo tiempo que se cuestiona la unidad mínima del fotograma.

Siempre me ha interesado explorar los diferentes soportes, navegar por sus márgenes, entender su fisicidad, entrar en ella, empaparme de ella, y sobre todo tratar de utilizar los formatos de forma diferente a la “establecida”, sacarles de su funcionalidad convencional o estándar. Por otro lado, creo que la tecnología avanza demasiado rápido y que perdemos muchas cosas maravillosas en esa “velocidad”. Por eso, a veces, me veo a mí mismo como alguien que ha nacido “fuera de tiempo”, no en el sentido de un visionario, sino su contrario, como alguien que hubiera disfrutado mucho viviendo el periodo de los descubrimientos en cine hechos por Man Ray, Len Lye o Norman McLaren. Seguro que habría sido fantástico y emocionante convivir con todos ellos, y supongo, que la técnica en la que trabajo actualmente, la de fragmentar los fotogramas, en aquella época hubiese tenido otra acogida. Ahora se ve como algo nostálgico el querer trabajar sobre soportes físicos y de forma analógica, algo anacrónico.

Al mismo tiempo, la industria empuja a que sea cada vez más difícil ver este material proyectado tal y cómo fue concebido. Incluso algunos festivales de cine experimental proyectan sólo formatos digitales o videográficos. Cuando esto acontece perdemos muchas de las cualidades plásticas, sobre todo el paso de la luz sobre un soporte físico como es el celuloide o el poliéster. Esa idea de las esculturas de luz, que son los films hechos a mano, se pierde. De ahí que, siempre que puedo intento exhibir los rollos originales de mis películas, es decir el *máster*, ya que cuando perforas el soporte lo que vemos es el paso de la luz sin ningún tipo de filtro. Cuando haces copia, aunque sea por contacto y en soporte fílmico, empiezas a perder esos elementos.

En *¼ / C regeneraciones de VHS a VHS* trabajas el vídeo y lo presentas como una forma muy distinta del cine analógico.

Sí, pero es sobre todo un trabajo con la superficie de las imágenes, como acontece con las películas *Variations on a Cellophane Wrapper* (1970) de David Rimmer o *Print Generation* (1973) de J. J. Murphy, autores que me interesan mucho. Sobre esta última, Esperanza Collado (2012, p.45) escribió: “en el trabajo de J. J. Murphy, centrado en la noción de proceso a partir de la progresión en bucle, se hace notoria la degradación de la imagen y del sonido, así como la intervención de la memoria y las series matemáticas. El film se compone de sesenta planos tomados de películas caseras. Tras encargar una serie de cincuenta copias al laboratorio, de manera que cada copia se realiza por contacto con respecto a la anterior, el proceso de deterioro de la imagen, generación tras generación, alcanza un desgaste en ascenso tanto a nivel visual como sonoro, dando lugar a un sistema de abstracción íntegro.”

En *¼ / C regeneraciones* sigo el mismo procedimiento de las generaciones pero en sentido inverso, parto del momento en que no se ve nada, apenas nieve o lo que se conoce también como “frito”, hasta la generación 2. En vez de estar realizado en material fílmico, está hecho con cinta de vídeo VHS. Esta película fue siempre exhibida a partir de su *máster* en VHS y, como el aparato reproductor hacía variar la señal de imagen y sonido, fue interesante percibir que cada una de sus proyecciones era diferente y única. Hoy se proyecta en Betacam SP o en *video file.mov*, porque los lugares que alquilan la obra ya no poseen un reproductor VHS o se deshicieron de él, aspecto que conlleva que su proyección sea más homogénea. Ahora se ha perdido ese factor sorpresa que sucedía en sus imágenes y sonidos, producido por la sensibilidad de los diferentes aparatos de reproducción.

¿Estas capas que se adhieren a la imagen en el proceso de regrabado, además de hacer referencia al medio, son también una forma de reflexión sobre la memoria y la fragilidad de los soportes de las imágenes?

Sí, la obra se basa en un bucle de un fragmento de 50 segundos que contiene momentos de la vida de mi hermano pequeño, desde su bautizo hasta su comunión, pero presentados en orden invertido. Dentro de este marco temporal, las imágenes que se suceden son de diferentes periodos familiares, la mayoría grabadas por mí. Seleccionar esos fragmentos donde mi hermano Xavi era el protagonista fue una manera de reflexionar sobre las imágenes que componían mi álbum familiar y verlas en movimiento. Esas capas de degradación funcionan de alguna manera como la memoria donde “las imágenes y sonidos van descubriéndose y ‘recordándose’”. Se reproduce entonces, mecánicamente, el funcionamiento interior de la conciencia” (Fernández, pp. 36-37).



Figura 9. Antoni Pinent, herramientas de trabajo para la realización de *G/R/E/A/S/E*, 2008-2013.

Tus películas parecen ser un intento de hablar del cine con el propio cine, de manera que los aspectos materiales de las imágenes en movimiento configuran su ‘contenido’, como por ejemplo, el *raccord* en *2∞1: A Space Cut* (2005-2007 / 2009-2010) o la sincronización del sonido en *FILM QUARTET / POLYFRAME*. Todas presentan lo fílmico como algo concreto que se puede trabajar con las manos.

Sí, es una cosa que hace a menudo Godard y que se acerca mucho a lo que es un ensayo audiovisual, de ahí la importancia de usar las imágenes con las que se quiere reflexionar. Mi manera de trabajar con ellas, de apropiarme de ellas, está vinculada al hecho de poder cogerlas con las manos, tener un tiempo implícito que puedo manipular de manera directa, sin máquinas para su visionado. Habitualmente trabajo con una pequeña mesa de luz fría, una empalmadora, ya sea de 35 mm, 70 mm, Súper 8 ó 16 mm, un cuentahílos (lupa pequeña) y varios tipos de celo (fig. 9). No dispongo siquiera de moviola durante el proceso de manipulado, pues me gusta trabajar con el material parado e imaginarme los ritmos que resultarán. Inicialmente sólo los tengo interiorizados y luego me gusta sorprenderme cuando los veo en pantalla o en moviola.

Lo que intentaba trabajar en *2∞1: A Space Cut*, si lo hiciera en digital perdería su gracia y sentido. El hecho de tener en la mano 3 fotogramas de Súper 8 e ir encajando los cortes, cobra otro sentido, es una forma de pensar diferente a cuando uno está delante del “Final Cut” o cualquier otro programa de edición no lineal. Así como tampoco se entendería la desincronía del audio con respecto a la imagen en un montaje digital, mientras que cuando manipulas los pequeños fragmentos de tiempo de manera física, cuando encajas las tiras de celuloide, percibes cómo los tiempos del audio y de la imagen se desincronizan. Aquellos que conocen un poco los elementos básicos del cine, entiéndase analógico, saben que el audio va por delante cuando está inscrito en el propio soporte de proyección y que cada formato tiene su desfase correspondiente, porque depende de algo físico y espacial: la distancia entre la posición del lector de audio (la excitadora), y la lámpara de luz.

Cuando realicé *FILM QUARTET / POLYFRAME*, desde el momento inicial me propuse dejar el sonido del film tal y como quedara en el montaje original con sus desfases originados por el collage de los diferentes fragmentos. De ahí que los cortes de la imagen –los *clicks*– no suenen cuando aparecen en imagen, sino que primero vemos la imagen y, luego, a unos 21 ó 22

fotogramas de distancia, oímos el sonido que provoca esa incisión. Pero todo esto lo hice con cierto humor, pues contaba con fragmentos de *Cantando bajo la lluvia* (1952) de Stanley Donen y Gene Kelly, en particular una secuencia donde se anuncia la llegada del cine sonoro. Además, la película en 35 mm positivo con la que trabajé tenía la particularidad de estar doblada al castellano, lo que me iba perfecto para hacer una parodia crítica al tema de la sincronía y del doblaje. Al mismo tiempo esto me permitía establecer un paralelismo con lo que estaba ocurriendo con en la propia fisicidad del soporte, ese desfase que existe entre la banda de imagen y la banda de sonido.

Esta labor con el sonido y el doblaje la retomas de nuevo en *G/R/E/A/S/E* (2008-2013). Justo al final, en un momento lleno de ingenio, hay un diálogo fragmentado en el que usas distintos idiomas: alemán, francés, italiano y español.

Mis últimos trabajos están llenos de este tipo de humor que encierra al mismo tiempo una parte reflexiva y crítica. En el caso de *G/R/E/A/S/E*, este aspecto da cuenta de los países europeos que doblan las películas. Con un tira negra del tamaño de 1 perforación amputé las bocas de los protagonistas y luego las sustituí por su correspondiente subtítulo en el idioma original, el inglés, mientras se escuchan los diferentes idiomas doblados, como dándole una vuelta al concepto de versión original. Justamente esto está también influenciado por el país en que está realizada gran parte de la película y donde vivo actualmente, Suiza. Es un lugar donde conviven varias lenguas en un mismo territorio: los tres idiomas que aparecen en esta secuencia junto con el mío, el castellano, de manera que es también el reflejo de mi entorno.

Escribiste a propósito de *2∞1: A Space Cut* que el plano es una unidad demarcada de tiempo, mientras que el espacio de unión entre planos, el lugar de la escisión o del corte, es algo ilimitado, que se nos escapa, y por eso mismo te interesa más. Parece que, a partir de esta película, el corte y la preocupación de hacer visibles las ‘costuras’ de la imagen pasan a ser centrales en tu obra.

Siempre me interesó a la hora de crear el no esconder las imperfecciones, mostrar las ‘costuras’. Es una manera de presentar el proceso creativo y poder compartirlo con el espectador, para que pueda entender y disfrutar lo que ve. Este trabajo en particular, *2∞1: A Space Cut*, tiene un montaje ‘perfecto’ así como un gran componente estático, en el que sólo existe un encadenado y siete fundidos a negro. Como en otras obras, busqué una manera para remontar el film de Kubrick, integré el título original, presentando a la vez la metodología que adopté, es decir la estructura del 2 y el 1, con el infinito entremedio, y el concepto de ‘corte espacial’. Como todas las cosas, cuando vas estirando del hilo, vas dando con lo más adecuado para lo que quieres desarrollar.

En cuanto a la unión de los planos, me refería más concretamente a que en cada plano no sabemos exactamente cuándo fue rodado y qué distancia de tiempo separa del anterior y del siguiente. De ahí que jugara con el concepto de elipsis dentro del plano, del que sólo vemos el primer fotograma y sus dos últimos, esto para la versión en Súper 8. Para la versión en 35mm, sigo el mismo esquema de trabajo, pero en vez de “2 fotogramas + corte original del film + 1 fotograma”; es de “2 segundos + corte original del film + 1 segundo”. Con lo que las duraciones de ambos films son distintas, la versión en Súper 8 (2005-2007) es más compacta, de 8 minutos y 40 segundos, mientras que la versión en 35mm CinemaScope (2009-2010) es de más de 40 minutos.

La referencia al corte, *cut*, surge literalmente de nuevo al final en *G/R/E/A/S/E*, ¿podrías definir, teniendo en cuenta tu trabajo, esta figura de incisión?

Para mí el ‘corte’ es algo que ‘separa’ y ‘une’ al mismo tiempo, me gusta esa doble vertiente que tiene. Puede presentarse de manera ‘invisible’ o transparente, como ocurre en el cine convencional, o ser intencionalmente ‘mostrado’, remarcando el material que se utiliza para hacer los empalmes, el celo. A propósito de esto, Gloria Vilches (2009, p.36) anotó que si en algunos casos se usa “[...] el *raccord* ‘correcto’ según las convenciones del cine clásico para suturar los planos de diferentes procedencias, generando una falsa continuidad entre ellos (espacial, temporal y/o casual), en otros casos se busca precisamente lo contrario. El montaje no disimula, suaviza o enlaza, sino que se emplea como elemento expresivo, disruptivo, que busca un efecto de choque entre las imágenes. Se trabaja la colisión entre planos y no su relación armónica.” Como ejemplos de esto último refiere mi *FILM QUARTET / POLYFRAME* y uno de los primeros trabajos de Alberto Cabrera Bernal.

Me gusta lo que conlleva la unión de planos imposibles, también el utilizar el corte en la parte visible del fotograma, su fisicidad, sacarlo de su servidumbre, de esa unión suave, y manejar su parte más destructora y dinámica, de choque, de golpe a la vista o incluso agresión. Mostrarlo fuera de su espacio habitual, aquel que sirve para unir dos fotogramas en la parte oculta del soporte, y darle protagonismo, ya que para mí es uno de los elementos más importantes del cine que Walter Murch, en su teoría del “parpadeo”, presenta como la respiración de un film. En *G/R/E/A/S/E*, ese ‘cut’, tiene muchas connotaciones, una de ellas sería algo semejante a lo que hizo Tscherkassky en su *Instructions for a Light and Sound Machine* (2005), en que trabaja a partir de ciertos códigos internos y marcas marginales hechas para la gente del laboratorio o proyeccionistas, sacando a la luz a esa cara oculta del entramado cinematográfico.

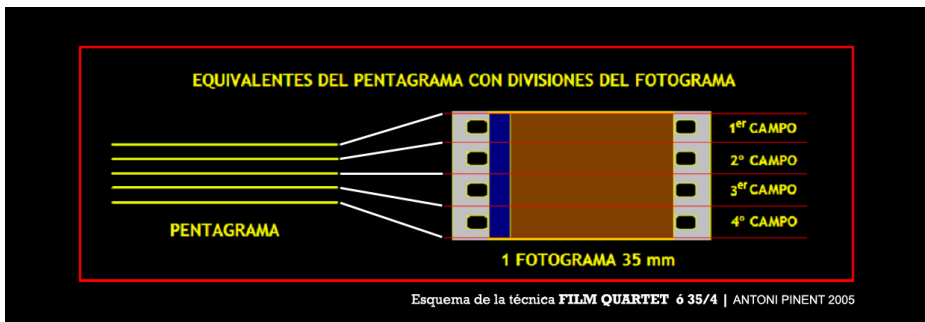


Figura 10. Antoni Pinent, esquema de la equivalencia del fotograma en 35 mm con el pentagrama musical, técnica ‘*Film Quartet*’ ó ‘35/4’, 2005.

En este sentido algunas de tus películas presentan elementos que remiten a las técnicas empleadas en su ejecución, como el esquema de las equivalentes divisiones del pentagrama en el fotograma que aparece reproducido al final de *FILM QUARTET / POLYFRAME* (fig. 10), ya en los títulos de crédito.

Es como mostrar o compartir parte de mi cuaderno de notas, haciendo visible aquello que he utilizado o me he basado para construir la película. Además de documentar en el propio film el proceso empleado en su ejecución, es, a la vez, una pista que ayuda al público a desvelar la obra proyectada, a reflexionar y profundizar sobre algunos de sus aspectos.

Designas *G/R/E/A/S/E* como una película de *décollage* hecha a mano, un concepto que opones al de *collage*. ¿Podrías explicar un poco el proceso de creación de esta película que duró 5 años? ¿Los trabajos anteriores como *FILM QUARTET / POLYFRAME* o *KINOSTURM KUBELKA / 16 variaciones* (2009), que introdujeron la técnica de fragmentación del fotograma (el *polifotograma*), prepararon de alguna manera aquello que desarrollarías de manera sistemática en esta película?

La verdad es que me llevó algún tiempo dar con el término que quería para *G/R/E/A/S/E*. Estuve barajando también el concepto de *bricolage*, tal como se emplea para designar algunos de los trabajos de Godard, *bricoleur*. Me gustaba la connotación que tenía de algo hecho con las manos y, al mismo tiempo, la idea de trabajo en un taller: acción de construir o reconstruir, algo que está desmontado o que necesita ser reparado. Dejando de lado este calificativo, pensé también en “deconstrucción”, nombre que junto a la palabra *handmade* (hecho a mano) desvela la técnica que usé y mis intenciones (fig. 9).

Desde el inicio me había propuesto hacer algo diferente a *FILM QUARTET / POLYFRAME*, película que creé a partir de diversas fuentes, un *patchwork* fílmico muy vinculado a la idea de *collage* y a la práctica del *found footage*. Es decir, una obra que trabajé con los pequeños fragmentos de tiempo de diferentes formatos que tenía sobre la mesa. Con *G/R/E/A/S/E* me propuse un reto distinto, hacer un *décollage*: partir de una única fuente y sacarle el máximo juego, desmembrándola. Era una especie de desafío, ver hasta dónde podía llegar. En cuanto a la técnica que usé, a la que llamo “Film Quartet” o también “35/4” (formato del fotograma y su número de divisiones), es un trabajo con la estructura física del 35 mm, que está determinada por las 4 perforaciones a ambos lados del fotograma (fig.10), forma que permite el arrastre del rollo tanto en el momento del registro, en el interior de la cámara, como en su proyección.

Poco a poco fui avanzando en esta técnica de fragmentación del fotograma conociendo o experimentando su amplio espectro de combinatorias y aplicaciones. Mi película *Milano / Quo Vadis?* (2003-2004), tenía ya algo semejante, aunque introducido de manera inconsciente. La hice con una cámara analógica de fotos Lomography de 35mm, concretamente con el modelo Supersampler (4 objetivos), disparando en vertical y tapando los objetivos 1 y 3. En *FILM QUARTET / POLYFRAME* trabajé esta técnica, que da nombre a una parte del título, de manera ya consciente. Por otro lado, *KINOSTURM KUBELKA / 16 variaciones* (fig. 11), además de jugar con el azar y tener una intención didáctica, me sirvió como un ejercicio para entrenar los movimientos de mis manos y dedos, en el sentido de mejorar mis tiempos en la realización de los empalmes de celo y los cortes, un tanto complejos cuando se trabaja con partículas tan pequeñas de tiempo, de sólo una perforación, es decir $\frac{1}{4}$ de fotograma. Estos empalmes de celo deben ser fuertes para que cuando entren en proyección o en laboratorio -para su duplicado- no se rompan o se suelten...

Cuando realicé este *remake* de la obra de Kubelka, estaba ya dando vueltas a ciertas ideas de *G/R/E/A/S/E*, tomando notas y probando cosas. De manera que este trabajo mecánico con las manos me permitió ir pensando en las posibilidades para la nueva pieza. En este momento sigo con la misma técnica pero aplicada al formato 70 mm, tanto en estándar vertical de 5 perforaciones, como en horizontal para IMAX y OMNIMAX de 15 perforaciones en cada fotograma. Ahora sí se podría llamar literalmente “Polyframe” o “70/15”. Es una gozada trabajar en ese tamaño y ver la calidad resultante. Pero no hay que olvidar que es un proceso bastante lento y, por eso, como la técnica de la animación clásica, hay que trabajar con paciencia, disciplina, cierto orden y perseverancia. A veces, hacer 2 segundos de algunas partes, como la secuencia del *baseball* en *G/R/E/A/S/E*, me llevaba entre 10 y 12 horas de trabajo intensivo a lo largo de una sola jornada.

Hay implícito en lo que comentas un trabajo de apropiación de material fílmico. Tus películas nacen así de otras, a partir de las cuales trabajas o citas, clásicos como *2001: Una odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick, *Grease* (1978) de Randal Kleiser, obras canónicas del experimental como *Arnulf Rainer* (1958-1960) de Peter Kubelka, *Wavelength* (1966-1967) de Michael Snow, *Un chien andalou* (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí... ¿De qué manera dialogas con estas obras?

Hay que ver cada caso, cada una de las historias que está por detrás del hecho de trabajar a partir de estas películas. Recuerdo que cuando era niño había visto en Nochevieja, durante dos o tres años seguidos, *Grease* y, a continuación, *2001: Una odisea del espacio*. Fueron películas que me marcaron, además las grabé en VHS y las veía repetidas veces, de ahí que eran como semillas que crecieron conmigo hasta que he sabido expulsarlas de forma creativa. Ambos films, hechos a partir de los originales, los considero como obra de apropiación, ya que busqué expresamente sus respectivas copias en sus formatos cinematográficos en 35 mm (Panavision ó CinemaScope) y Súper 8. Pude encontrar incluso la versión íntegra en Súper 8 de la película de Kubrick, mientras que de *Grease* sólo localicé la versión reducida. Ambas están trabajadas con diferentes finalidades y ahí están sus resultados...

Las otras referencias a Snow, Donen & Kelly o a Buñuel y a Dalí, tienen otra intencionalidad. Quería hacer, como he comentado antes, una especie de *patchwork* que integrara varios aspectos de la historia del cine, crear una especie de diálogo entre estas películas y que el público pudiera reconocer ciertos elementos cinematográficos. En este sentido había también una intención didáctica implícita. En cuanto a *Arnulf Rainer* de Kubelka, la utilicé porque me permitía trabajar y profundizar la cuestión que estaba investigando, la fragmentación del fotograma (fig. 11). La película que resultó de este trabajo es una especie de *remake* de uno de los clásicos del cine experimental, algo así como hizo el propio Snow con su *Wavelength* (1967), convirtiéndola en *WVLNT, Wavelength For Those Who Don't Have the Time* (2003). Mi intención era hacer una compresión de la obra de Kubelka construida con los elementos básicos o esenciales –“puros” – del cinematógrafo: una tira de película negra y otra transparente, y, siguiendo la técnica del “Film Quartet”, añadirle el concepto de azar en la proyección. El hecho de usar su obra, una de las canónicas del cine métrico, lo planteé como un ‘atentado’ contra ciertas normas establecidas en este ámbito e intenté de alguna forma desvirtuar su ‘pureza’. Traté de jugar con todo esto para ponerlo en entredicho.

Esta labor te relaciona directamente con la historia del cine y con la historia del cine experimental. ¿En qué lugar de estas historias sitúas tu obra?

Es difícil responder. Pertenezco a una generación que siente cierta admiración por el cine experimental y trato de acercarme a él, en tanto que creador y programador, respetando el formato en el que fueron realizadas sus obras, para comprender y vivir de forma más directa lo que plantean. Me sitúo en una bisagra temporal en la que he podido ver obras en su formato fílmico y, al mismo tiempo, asisto a un periodo de accesibilidad a ciertos clásicos del cine experimental gracias a las muchas ediciones en VHS y DVD (en su contra esta accesibilidad ha generado cierta despreocupación por parte de muchas instituciones en presentar el formato original de las películas).

No sé exactamente en qué contexto me debería colocar. Por el hecho que mi obra esté en distribuidoras emblemáticas como Canyon Cinema (San Francisco, EUA) o Light Cone (París), Gonzalo de Pedro (2009, p.82) lo ve como una especie de “hermanamiento con la tradición”.

De alguna forma me siento como alguien que continúa una tradición, viviéndola como una extensión temporal, de trabajo y de búsqueda, como un oficio. Tengo realmente respeto por la historia del cine experimental y por muchos de los autores que la comprenden. Pero, al mismo tiempo, siento que todavía hay muchas cosas por descubrir, desarrollar, experimentar, que el campo todavía está muy abierto. En este sentido se podría decir que formo parte, junto a otros cineastas, de un peldaño más de esta historia que no tiene un final a la vista. Siempre que existan personas que se emocionen, sientan y crean, este tipo de cine seguirá vivo, la comunidad seguirá existiendo...

Al mismo tiempo, en tanto que programador, tuviste siempre la preocupación de ampliar esa historia, la del cine experimental, y repensarla fuera de sus habituales categorías canónicas. Pienso principalmente en dos ciclos de proyecciones *Del éxtasis al arretrato* y *Cine a Contracorriente*. Fueron propuestas importantes que presentaron la existencia obvia de un cine experimental español y latinoamericano, pero este trabajo lo habías comenzado antes, en algunas de las proyecciones de Xcèntric en las que fuiste introduciendo autores menos canónicos, como Eugeni Bonet o Eugènia Balcells.

Fueron proyectos gigantes, teniendo en cuenta tanto el volumen de material que barajaron, como los aspectos técnicos relacionados con el estado de las obras y su consecuente necesidad de restauración, la parte económica de contratación y de gastos de laboratorio, entre otros condicionantes. En el caso del ciclo *Del éxtasis al arretrato* fue un trabajo exhaustivo que consistió no sólo en presentar –en muchos casos en muy buena calidad pues se hicieron copias nuevas de las obras– autores ya consagrados, como José Val del Omar, Iván Zulueta o José Antonio Sistiaga, sino también en introducir nuevos cineastas, sacándolos de su encasillamiento, muchas veces peyorativo, de “cine amateur”, como Ton Sirera, Joaquim Puigvert o Josep Mestres. Todo presentado de forma no cronológica, abarcando más de 50 años de historia. Pero, en ningún momento se hizo con la intención de que fuera antológico, sino con la idea de hacer un proyecto de investigación y restauración del material y que, además de un ciclo de proyecciones itinerante, contara con una pequeña publicación: un DVD-catálogo que dejara testimonio de ello. Al configurar el ciclo se intentó no seguir unos recipientes estancos, sino programar obras que se situaran más allá de los subgéneros canónicos del cine experimental. El propósito era arrancar de la invisibilidad ciertos autores para acercarlos al público, especializado o no, y ofrecer también este material al ámbito de la docencia. Se pretendía con ello aportar un granito de arena para dar a conocer este *otro* cine, iluminarlo en cierta forma. Existía la esperanza de que otros dieran continuidad a este proyecto, lo que de alguna manera aconteció con la apertura de plataformas *online*, retrospectivas o ediciones de DVD dedicadas a algunos de los autores ya incorporados en la muestra.

En cuanto a mi trabajo como programador en Xcèntric, se centró en presentar obras de autores clásicos de la vanguardia americana como, por ejemplo, Bruce Conner, Jack Smith, Marie Menken, Bruce Baillie, Gregory J. Markopoulos, Ken Jacobs, Ernie Gehr, Takahiko Iimura y un largo etc., junto a la de autores más recientes, Sigfried A. Fruhauf, John Smith, Miranda Pennell, Érik Bullot, entre otros. Estas sesiones llevaban por título “Cine invisible”, con la “in” tachada por la X de Xcèntric, algo que presentaba una declaración de intenciones: con las proyecciones este cine se hacía visible, cobraba vida, dejando así de estar oculto. Por otro lado, es cierto que cuando entré en el equipo de programadores de Xcèntric, propuse dos apartados: el antes mencionado “Cine invisible” y otro centrado exclusivamente en cine español. Pero este

último no llegó a ver la luz hasta que en 2009 presenté el proyecto *Del éxtasis...* con un ciclo de proyecciones que tuvo una itinerancia de 4 años. Se proyectó en algunos lugares de referencia, como en el emblemático espacio del Anthology Film Archives en Nueva York o el auditorio de la Tate Modern de Londres.

En tu trabajo en proceso, *MACBETH, The Empire State* intentas, a partir de la estructura de la tragedia de Shakespeare, presentar la historia del cine experimental con fragmentos de sus películas esenciales, como si partieras de la sospecha que la historia del cine sólo puede ser hecha por el propio cine. ¿Podrías explicar un poco más este proyecto?

Llevo dando vueltas a la idea de hacer una adaptación del clásico de Shakespeare desde hace años, hice incluso algunos intentos fallidos en 2003. A partir de 2008 empecé a trabajar en este proyecto de largometraje en que los personajes de la obra de Shakespeare serán “encarnados” o ilustrados a partir de material de la filmografía de algunos cineastas y de documentos visuales donde aparecen ellos. El *casting* principal de la obra está encabezado por Andy Warhol como Macbeth; Dziga Vertov como el Rey Duncan; Jonas Mekas es Banquo; Paul Morrissey, Lady Macbeth; y Jean-Luc Godard, Macduff. Hay también un conjunto de personajes vinculados con lo sobrenatural como Stan Brakhage, Anthony McCall, Michael Snow, José Val del Omar, entre otros. El *leitmotiv* es el edificio y *nickname*, ‘The Empire State’, de la ciudad donde transcurre gran parte de la acción de la película, Nueva York.

La obra contendrá varias capas de lectura o acercamiento y se centrará en esa historia menos conocida del cinematógrafo que abarca otras disciplinas, como son la fotografía con Étienne-Jules Marey, Richard Avedon, Stephen Shore y Billy Name; la pintura de la mano del propio Warhol o Jackson Pollock; o la música de The Velvet Underground, con alguno de sus componentes como Lou Reed y John Cale, también Maria Callas, John Zorn, entre otros. Lo que me interesa es poder construir una nueva historia, una especie de adaptación libre, a partir de las imágenes existentes de ese imaginario colectivo construido en parte gracias a la figura del “omnipresente” Jonas Mekas, quien además registró muchos de los cambios importantes de la agitación cultural de los años 60 y 70. El marco temporal de la obra va desde finales del siglo XIX hasta el inicio del XXI, con un acercamiento casi antropológico a los medios, materiales e instrumentos utilizados para el registro y documentación de dichas épocas, así como a las diferentes interrelaciones de los diversos cineastas representadas e ilustradas con fragmentos de sus propias filmografías.

Has anotado en una especie de manifiesto que escribiste, “fragmentar//ismo horizontal”, que el “cine es un laboratorio para diálogos interdisciplinarios”. ¿De qué manera tus películas se relacionan con otras disciplinas?

Para explicar esta idea del cine como un lugar de diálogos interdisciplinarios podría referir el concepto wagneriano de fusión de las artes, el *gesamtkunstwerk*, pero teniendo en cuenta que no se trata de una simple suma de diferentes ámbitos que se integran y trabajan para un argumento o idea común, sino que sus elementos operan separadamente en un campo de experimentación, de ahí que sea una especie de laboratorio. Cuando el cine experimental se construye con o a partir de otras disciplinas, éstas siempre se nos presentan en fase de investigación, de análisis... En mi trayectoria, que siempre la he visto como una carrera de fondo en la que, avanzando paso a paso, cada film marca una etapa que remite a la siguiente, el cine siempre se me ha cruzado con otras disciplinas, ya sea por diferentes inquietudes o por

temas más técnicos. Y la relación que me interesa del cine con otros ámbitos la podría explicar rápidamente sirviéndome de una película de Gary Beydler, *Pasadena Freeway Stills* (1974), en la que a partir de fotografías fijas (re)construye el movimiento. Además de exponer y analizar a través de la fotografía todos los componentes que constituyen el movimiento en el cine, es, a la vez, un trabajo muy atractivo y didáctico para el espectador.

A propósito de esta posibilidad de hacer películas a partir de imágenes fijas, ¿qué relación establece tu cine con la fotografía?

Uno de los elementos que me interesan de la fotografía es el hecho de que el cine se organice a partir una sucesión de imágenes fijas, dispuestas en secuencia y movimiento, con una cadencia estándar (que desde la aparición del cine sonoro es de 24 imágenes por segundo). El hecho de trabajar con cámaras fotográficas analógicas tiene una muy simple explicación, aparte de bajar los costes de producción: con ellas descubrí muy pronto que podía hacer películas, imágenes en movimiento, ya que el paso de arrastre del soporte de 35mm que utiliza es el mismo que el del cinematógrafo, con la diferencia de que un fotograma de cine abarca 4 perforaciones laterales en vertical y una fotografía realizada con una cámara analógica estándar es el doble, es decir 8 perforaciones –ya sea en horizontal o vertical.

Inicialmente utilicé una cámara Nikon, los modelos FM2 y FM10 concretamente, porque lleva consigo embrague, es decir, puedes disparar fotos sin arrastrar el carrete con la idea de hacer múltiples exposiciones (más de una foto) y con la intención de usar este dispositivo para fragmentar una diapositiva en dos fotogramas cinematográficos (película positiva ya lista para poder ser proyectada: 1 carrete de 36 fotos equivale a 3 segundos en cine a 24 fps). Eso fue allá por 2001 y en 2002 ó 2003 empecé a utilizar las cámaras Lomography, concretamente los modelos Supersampler y Actionsampler, que tienen la particularidad de tener varios objetivos, compartimentando así la fotografía, y variaciones temporales desde la primera captura hasta la última. Luego usé la Olympus Pen Half-Frame para algunas secuencias de *FILM QUARTET / POLYFRAME*, en la que podía hacer un fotograma (cine) en cada disparo sin necesidad de tapar medio objetivo, como sucedía con los modelos de Nikon.

La relación de la fotografía con el cinematógrafo se evidencia también en el concepto de intervalo, es decir, esa la variación –mínima o brusca– de un fotograma a otro que constituye en el cine el movimiento, una construcción continuada y consecutiva a partir de imágenes estáticas captadas mecánicamente y presentadas con una cierta cadencia. El reflexionar sobre estas características fue lo que me llevó a utilizar estas cámaras analógicas buscando trabajar también con el tiempo de obturación de cada una de las fotos que tomaba, haciendo variaciones de obturación en sus diferentes disparos. Mi película *Descenso* (2001-2002) podría configurar un buen ejemplo de esto: en la parte final, la propia imagen contiene un barrido diferente realizado con el movimiento del cuerpo en la toma del edificio que retrataba. De manera que, intenté inscribir en cada uno de los fotogramas un movimiento: la gestualidad de la toma individual, algo semejante a lo que ocurre en las pinturas abstractas designadas como “action painting”, donde el gesto queda inscrito en la obra durante su ejecución.

En *GIOCONDA / FILM* (1999) estableces un diálogo con la pintura. Frente a la problemática corriente de cómo filmar un cuadro, debido a la dificultad del plano encuadrar el marco de la pintura, tu película está constituida por sonidos e imágenes de la pintura de Leonardo da Vinci impresionada directamente en el cuerpo del celuloide.

Cuando hice este film tenía tan sólo 23 años. Sucedió que estaba estudiando Historia del Arte en la universidad y un día, aburrido en una de las clases, al ver una diapositiva irrumpió en mi cabeza la idea de trasladar esa imagen al otro campo que estaba investigando paralelamente, el cine. Esta idea contenía una especie de trasvasamiento que, extrayendo del conocido cuadro de Da Vinci 'imágenes' y 'sonidos' y respetando sus dimensiones originales, permitía contemplar la pintura de un modo diferente y en un contexto nuevo (fig. 8). Dando así un tiempo de visionado igual para todos, impuesto por la proyección cinematográfica convencional y por su dispositivo estándar e invirtiendo la función de la "luz" en el espacio. Mientras que para ver una pintura en un museo o galería requerimos de luz y un marco que la separe de la pared, estableciendo así los límites del lienzo; para ver una película necesitamos oscuridad en la sala de proyección, espacio que haría a la vez de marco, donde la luz estaría traspasando cada una de las subdivisiones del cuadro durante la proyección. Así al trastocar los límites espacio-temporales de la representación pictórica se añade la cuarta dimensión a la pintura.

Aunque está pensada también para presentarse de forma estática, como una escultura de luz con las tiras expuestas, en su momento cuando se proyectó en público esta película se la calificó de 'pictocinematografía'. Pero no deja de ser otra manera posible de presentar a través del cinematógrafo una pintura, sin filmarla con una cámara sino plasmándola directamente sobre el celuloide, subrayando así todas las texturas de su superficie y viéndolas ampliadas en gran pantalla. De manera que aquí el aparato cinematográfico es utilizado como un instrumento de aumento, como si el proyector fuese una potente lupa para ver al detalle ese espacio diseccionado de la pintura, recorriendo la tela plasmada en las tiras de celuloide tal y como una máquina de coser recorre una tela al hacer sus costuras. Son estas cosas lo que me atrae en el cinematógrafo: sacar partido de sus herramientas, jugar con las formas físicas y los tamaños reales de otros elementos que introduzco, como unas piezas de puzzle que dispuse sobre el celuloide en *Puzzle 1500* (1999-2000), estableciendo así un diálogo no convencional y no codificado con otras disciplinas u otros elementos ajenos al medio.

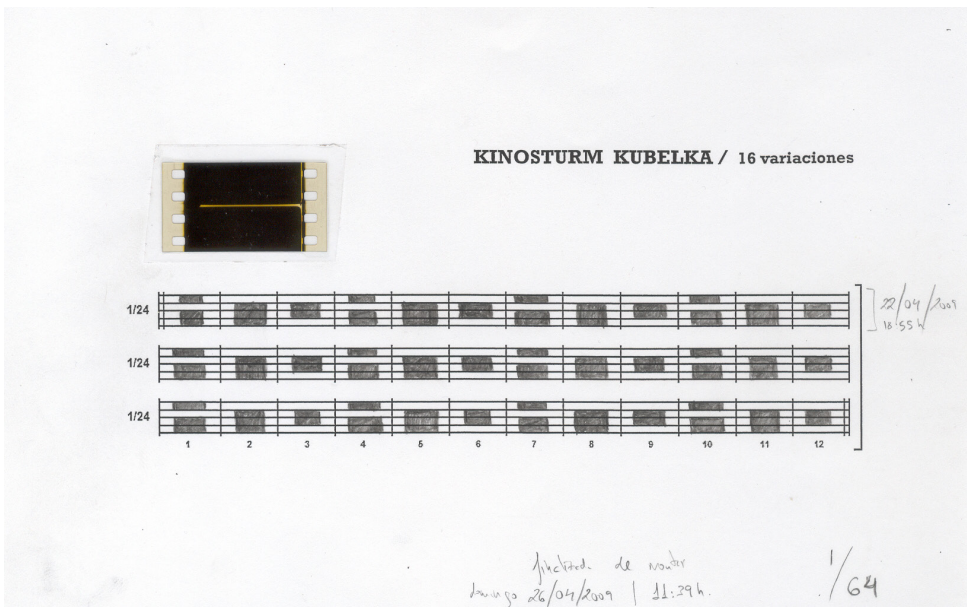


Figura 11. Antoni Pinent, primera página (1/64) del esquema de montaje de *KINOSTURM KUBELKA / 16 variaciones*, 2009.

En el caso de la relación con la música me gustaría que explicaras la importancia de la partitura, del pentagrama y de la notación – elementos que estaban ya presentes en una de tus primeras obras– en tu proceso de trabajo.

Sí, *Música visual en vertical* presenta literalmente una partitura, la tomé completa de la pieza para piano a dos manos *Claro de Luna* de Beethoven y la adherí a una tira de 35 mm transparente, material que entregué luego al laboratorio como negativo para las sucesivas copias positivas en color. Pero la relación de la partitura musical con mi trabajo, creo que me surgió inconscientemente después de haber visto algunas de las anotaciones que hizo Paul Sharits para preparar sus obras que encontré reproducidas en algún libro. Esto, junto con mis lecturas de los textos de Walter Murch y Dziga Vertov, sobre sus investigaciones para dar con una nomenclatura de montaje, me llevó a que, poco a poco, trabajara con partituras musicales para escribir mis propias ‘notaciones cinematográficas de montaje’: esquemas preparatorios en los que fui creando mis propias reglas. O bien escribía primero y luego montaba la película o al revés.

La razón inicial fue bastante simple: en los pentagramas inscritos en las libretas musicales podía anotar cada una de las cuatro partes que componían cada fotograma (de 35 mm). En esos 4 espacios del pentagrama encontré una separación semejante a la que trabajaba en el celuloide (fig. 10). Esto me facilitó mucho el trabajo y me permitió seguir investigando y experimentando en esta técnica, creando notaciones múltiples, de ahí la vinculación colateral de mi obra con la música. De esta forma puedo ver el ritmo de montaje del film sin necesidad de proyectarlo o incluso antes de realizar el montaje físico. Algo similar a lo que sucede con el músico o un intérprete frente a una partitura musical, percibe el ritmo sin necesidad de ejecutarlo en un instrumento. Y en los pentagramas no sólo anoto la separación o constitución de cada fotograma del film, sino también otros apuntes técnicos y ciertas ideas en los márgenes o en la parte superior o inferior de cada fotograma inscrito.

Esta metodología de trabajo fue muy importante en *FILM QUARTET / POLYFRAME* y sobre todo en *KINOSTURM KUBELKA / 16 variaciones*, permitiéndome crear estructuras complejas, previamente anotadas en papel, una especie de guión técnico, que luego ejecutaba siguiendo lo que estaba escrito en el pentagrama (fig. 11). En *G/R/E/A/S/E*, volví a usar la partitura musical para hacer mis notaciones de montaje, pero de una forma más libre. Es decir, escribía previamente una estructura y luego, una vez cogía un tira de película, la empalmadora y el celo, empezaba a hacer variaciones de esa estructura inicial, la invertía, le daba un giro, hacía un pequeño cambio... Como un músico de jazz, que improvisa conociendo la estructura o base de una melodía, yo introducía cambios, dejándome llevar por lo que me pedía el material, dialogando con los diferentes elementos y creando un organismo vivo a partir de todo el conjunto. Esta película comprendía ritmos más *libres* y no tan encorsetados – también porque la misma obra me pedía que fuera así–, frente a lo que sucedió con la pieza anterior, el *remake* de *Arnulf Rainer*, que tuvo una ejecución más bien “rígida”. Esto es lo que tanto me gusta del cine experimental, el hecho de que para la elaboración de cada film necesitas muchas veces crear una nomenclatura propia y una nueva metodología de trabajo para llevarlo a cabo, incluso un nuevo dispositivo.

¿Después de hacer el montaje de una película consideras que la has terminado o este proceso culmina en el momento de su proyección?

Bien, eso depende de cada una de las piezas. A menudo el proceso de creación es mucho más gratificante que el resultado. Evidentemente aquellas obras que son más conceptuales o estructurales y que siguen un conjunto de reglas que las pautan quedan cerradas después de su montaje, como sucede con *2∞1: A Space Cut*, *KINOSTURM KUBELKA / 16 variaciones*, *GIODONDA / FILM*, *Sumando al centro*, *Puzzle 1500*, entre otras. En cambio otras han sufrido montajes varios, después de cada uno de los festivales por donde iban pasando y podía verlas en pantalla grande. Es decir han ido variando en cada una de sus proyecciones. Esto es así hasta que entran en laboratorio para sacar copia o bien en una distribuidora donde no tienes acceso a ellas. *FILM QUARTET / POLYFRAME*, por ejemplo, tuvo muchas versiones, también *G/R/E/A/S/E* pasó por muchos cambios, sólo la fase de montaje —una vez hechas todas las manipulaciones sobre el celuloide— me ha llevado más de un año y medio. Ambas son de aquellas películas que al final las tienes que dejar, sino estarías montando hasta la eternidad porque existen siempre muchas variables. Luego cuando las ves en pantalla, incluso después de algún tiempo, nunca las ves realmente cerradas, te apetecería volver a meterles mano, introducirles cambios. Son obras vivas que avanzan con la manera cómo das los pasos. De ahí que cada film refleje el contexto en el que está hecho, ciertas intenciones, ubicación o conocimientos e inquietudes del momento.

En este sentido, también en “fragmentar//ismo horizontal”, reivindicas la oscuridad y la mecanicidad de los proyectores. ¿Sigue siendo la sala de cine, con su oscuridad habitual, el lugar idóneo para la proyección de tus películas?

Sí, me siento muy a gusto con la oscuridad de la sala de proyección, espacio en el cual soy consciente de la presencia de todas esas máquinas (aunque escondidas): los obturadores trabajando con su ocultamiento y desvelamiento de la imagen, la luz y la no luz, el magnetismo invisible de la pantalla... En este lugar mágico e hipnótico puede darse el más puro viaje sensorial. Esta experiencia se pierde si este tipo de películas se proyectan en digital, sobre todo cuando se trabaja con el intervalo y los espacios temporales en negro, como es mi caso. De momento, el digital, incluso cuando proyecta negro no deja de ser “luz”, hay siempre algo que ilumina la pantalla aunque sea “luz negra”. Mientras que en 35 mm, cuando trabajas con densidad 4, el soporte no deja pasar la luz, con lo que un espacio oscuro tiene su importancia.

Lo mismo sucede con el sonido, donde haya una buena sala de cine, bien equipada, será siempre mejor la recepción de la obra. En este sentido, el cine experimental no es sinónimo de una proyección deficiente y con mala tecnología, como quizá se pudiera pensarse de los contextos del *underground* de los '60 o '70. Estoy a favor de sacar el máximo partido del dispositivo de proyección, una buena sala de exhibición no tiene porque estar reñida con cierto tipo de cine experimental. Pienso, por ejemplo, en la *Trilogía CinemaScope* de Peter Tscherkassky o en su film, también en CinemaScope, *Instructions for a Light and Sound Machine*, que vistos en una buena sala ganan muchos matices, resultando así en una percepción totalmente diferente a cuando se hace en un espacio con ciertas carencias, ya sea por la poca luz del proyector, deficiencia en las etapas de potencia de sonido, dimensión de la pantalla, etc. Por eso creo que la cadena de cines IMAX / OMNIMAX no aprovecha todo el potencial que encierra su sistema de proyección y tamaño del fotograma (70 mm / horizontal). En estas salas se podrían realizar verdaderos “viajes” sensoriales, experiencias cinematográficas inolvidables, como supongo que eran las que Jordan Belson y Henry Jacobs ofrecían con sus *Vortex: Experiments in Sound and Light* en el legendario Morrison Planetarium en Golden Gate Park (San Francisco), allá en 1957.

4 UN CINE EN MINIATURA. ORIOI SÁNCHEZ

Tras desechar la forma convencional de producción cinematográfica hiciste tu primera película, *Abstracciones* (1998), en vídeo Hi8. Con esta obra esbozas ya una manera de trabajo que adoptas más tarde en formato filmico (Súper 8), perfeccionando su técnica y volviendo sobre los mismos motivos, el color, las texturas y las superficies.

Abstracciones fue un trabajo de fin de curso que hice tras el fracaso de intentar hacer una película en vídeo con un equipo de rodaje, actores, director de foto, script, etc., en una escuela de cine de Barcelona. Decidí entonces coger una cámara Hi8, salir a la calle con un trípode y grabar en espacios en los que me sentía cómodo y poco observado, como un cementerio o una casa abandonada. Me recreaba filmando estatuas, paredes y cielos. Traté de alejarme de la narración de historias y abstraerme de la realidad figurativa. No tenía un proyecto, ni guión, ni nada escrito, como había tenido una gran decepción usando ese método, traté de hacer todo lo contrario: trabajar sin ninguna idea previa, no imaginarme nada y crear en función de sensaciones e intuiciones, partiendo de la propia materialidad de las cosas. Grabé únicamente planos fijos, aislando formas y colores, e intenté, sobre todo a la hora de montar, en choque con el sonido, crear asociaciones y sensaciones subjetivas que configuraran una especie de paisaje interior. Aunque considero que es un trabajo bastante personal y casi solitario, en realidad hubo colaboración, tanto en el sonido como en la imagen: Javier Otaduy me acompañó algunas veces a filmar y Benjamin Moure hizo el collage sonoro.

El método de trabajo que adopté de forma intuitiva para elaborar *Abstracciones* luego lo repito en *Fragmentos* (1999). Hay ciertos motivos y técnicas que vuelven una y otra vez como la animación de texturas, el montaje métrico y gráfico o ciertos contrapuntos rítmicos que surgen entre imágenes, que aparecen en mis últimas obras, como *La rabia de la expresión (Idea de Materia)* (2011 –), pero ahora tratados de manera más metódica, concentrada y exhaustiva. Por otro lado siempre he trabajado formatos pobres, como el vídeo Hi8, DV y el Súper 8, con los que tengo más libertad y más posibilidades creativas, aunque menos oportunidades de difusión.

¿Cuánto tiempo tardaste en hacer la transición del vídeo analógico al Súper 8?

Poco tiempo, al terminar este vídeo me compré una cámara y empecé a filmar en color con película Kodachrome 40. Filmaba bobinas enteras de texturas de fuego, agua, flores, cielos y marcas de degradación en las piedras. Luego alquilé un taller para tener un lugar donde trabajar, allí empecé a degradar película, en 16 mm y Súper 8, con lejía y a pintarla con tinta para vitrales. De estos experimentos resultaron los *Estudios Cromáticos* (1999–2001) y *Monocromáticos* (1999–2001). También hice pequeñas animaciones con objetos, un poco naïfs e ingenuas... Los trabajos de ese período eran ensayos, estudios, búsquedas formales en las que intentaba experimentar con el medio. Como no había manera de proyectar los originales pintados, en un momento dado logré telecinarlos y los cerré en formato digital justo cuando aparecieron los primeros programas de edición no lineal para ordenador. De hecho, *Abstracciones* fue editada aún con un sistema analógico (edición lineal), hoy casi obsoleto, que te obligaba a montar siguiendo un orden cronológico, empezando por la primera escena hasta la última, sin poder hacer modificaciones. Esa fue la regla del montaje.

Con estos estudios de animación pudiste entender ciertas cosas del medio, como, por ejemplo, la fragilidad de la película y los límites físicos y temporales de un fotograma. Algo que se nota, incluso, en las películas que filmas, donde en lugar de planos deberíamos hablar de imágenes o fotogramas.

En esos años, el trabajo más consciente a ese nivel fue *Fragmentos*, un viaje que hice de Barcelona a Granada, pasando por Madrid y el pueblo de mis abuelos, Daroca (Aragón), Calanda... Me fui con 4 cartuchos de Súper 8 y quería tener película para todo el viaje. En ese momento pensaba que la única forma de economizar película era filmar con el fotograma único, disparando foto a foto, método que se ha convertido en una constante en mi trabajo y que después he ido alternando con el uso de diferentes velocidades de filmación, sobreimpresiones o filtros. Luego al revelar estos rollos viéndolos a la mano a través de la luz, podía percibir cómo los fotogramas configuraban una especie de mosaico (fig. 12).

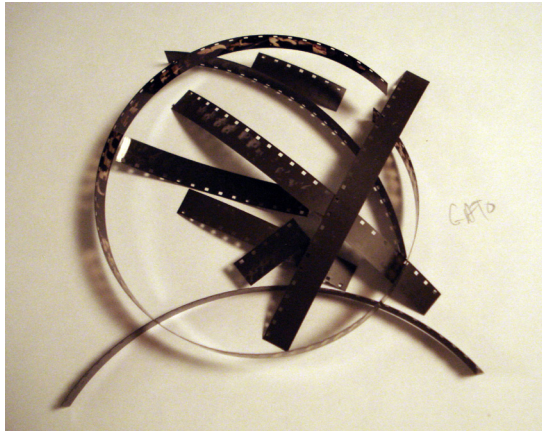


Figura 12. Oriol Sánchez, proceso de montaje de películas Súper 8 filmadas entre 1999-2010.

En *Fragmentos*, aun manteniendo cierto trabajo formal de abstracción, introduces elementos concretos de los espacios, detalles arquitectónicos, y filmas también a tus abuelos. Todo lo presentas como si operaras una reducción del paisaje a cuatro o cinco líneas, esquematizando e intensificando lo que capturabas a través del ojo de la cámara.

Es cierto, pero me gustaría añadir que *Fragmentos* es un diario de viaje editado en cámara, es decir, la película no tiene cortes físicos (al contrario de lo que sucede en la fig. 12), simplemente uní las bobinas según su orden cronológico de rodaje. No tenía otra intencionalidad que filmar mi día a día durante el viaje. Iba siempre con la cámara encima, y como estaba solo me podía recrear en cosas concretas de los espacios, mis lecturas, gente cercana, como cualquier cineasta amateur o aficionado que filma lo cotidiano y las personas que ama. Además, mis abuelos campesinos se movían de manera muy natural ante la cámara, me sentía muy cómodo filmándolos.

De algún modo esta película era también un homenaje a José Val del Omar que tanto me había impactado, aunque luego también hay alusiones a Buñuel, Dalí o Goya. Casi todo lo hice con una cámara prestada, una Bauer, pero la parte final, la de los fuegos artificiales, está filmada a 18f/s con una cámara de juguete. En fin, creo que con este Súper 8 plasmé de manera inconsciente algunas de las inquietudes que he desarrollado más tarde, tanto a nivel 'temático' como 'formal', aunque expresadas de forma torpe o intuitiva.

¿En esa época habías visto ya algunas películas y leído cosas sobre cine experimental?

Sí, había leído algunos clásicos, la *Historia del cine experimental* de Jean Mitry, *Visionary Film* de P. Adams Sitney, *Experimental Film and Beyond* de Malcolm Le Grice o el *Diario de Cine* de Jonas Mekas. Consultaba también las ediciones de Paris Experimental que existían en la biblioteca de la Filmoteca. Lo difícil entonces era ver las películas que allí se analizaban. Veías las fotos, leías textos y te las imaginabas... todo ello te estimulaba a crear, a hacer tus propios trabajos. Lo que sí había visto era el cine de las primeras vanguardias, Jean Epstein, Germaine Dulac, Abel Gance, además de obras de videoarte de Gary Hill, Bill Viola, entre otros, que tenían en la Mediateca, o alguna película de Mekas, Norman McLaren o Brakhage, y *Arrebato* y los cortos de Zulueta que encontrabas con dificultad en vhs... Pero en esos años lo que más me impactó fue el *Tríptico Elemental de España* de Val del Omar que vi proyectado en la Fundación Tapies, y un año después, en 1999, el ciclo *Cine Calculado* programado por Eugeni Bonet con películas de Jordan Belson, Peter Kubelka, de los hermanos Witney o Werner Nekes proyectadas en formato original. Luego, en 2001, empezó la programación regular de Xcèntric en el CCCB donde puede ver muchas más películas sobre las que había leído y descubrir otras tantas.

Creo que en tu formación fueron importantes otras lecturas que no las estrictamente cinematográficas. En algunas libretas de esos años podemos encontrar referencias a Pierre Klossowski, George Bataille, Antonin Artaud, Kierkegaard, San Agustín, entre otros, también al serialismo integral de Anton Webern y a la música concreta de Pierre Schaeffer y Pierre Henry. Estas lecturas y escuchas trazan una cosmogonía de temas que actúan por detrás de tus obras.

Las lecturas, éstas y otras, siempre han sido y son una influencia central en mi práctica creativa, también la música. Pero mi formación es de cine clásico, estudié montaje cinematográfico con Manuel Almiñana y en la escuela analizábamos con Luis Aller películas de Douglas Sirk, John Ford, Jacques Tourneur, entre otros. Pasé años en la Filmoteca, viendo ciclos enteros de Ozu, Dovjenco, Dreyer, Bresson y un largo etc. Pero en esa época fueron igualmente importantes las personas con quien he colaborado o con quien simplemente charlaba a la salida de las proyecciones o conciertos de música experimental a que asistía, me acuerdo, por ejemplo, de las conversaciones que tenía con Francesc Gelonch o contigo. En esos años trabajé mucho con Javier Otaduy, mezclando imágenes propias y apropiadas con mesas de mezclas analógicas e improvisando con sonidos que presentábamos en algún directo. También hicimos performances con Tim Can y Fumico Azuma, artistas plásticos de Londres y Tokio que vivían en Barcelona en ese período. Hacían collage, *box art* y arte pobre con objetos que recogían de la calle, también música con casetes, *samplers* y juguetes. Todo era muy rudimentario, espontáneo y divertido. Era como una especie de laboratorio experimental donde aprendí muchísimo.

***Opus Incertum* es un trabajo que refleja este contexto en el que habías comenzado a trabajar con material de archivo y a desarrollar un tipo de montaje, que Eisenstein (1993, pp. 86-87) llamaría de "intelectual". A través de la asociación de imágenes enuncias ciertas ideas, como la relación material entre la fragilidad de la cáscara de huevo y la tira de película.**

Tras terminar los *Estudios cromáticos* me centré en editar los clips de vídeo que tenía en el ordenador, eran materiales muy diversos, había vídeos míos y de Otaduy, fragmentos de películas capturadas de televisión... Mi idea era articular todo esto a través de una 'narrativa delirante' inspirada en el

método paranoico crítico de Dalí y en su película *Impresiones de la alta Mongolia* (1976), que hizo en colaboración con Montes-Baquer, un trabajo absolutamente alucinado que a su vez está basado en el libro *Impresiones de África* de Raymond Roussel. Es una obra incierta, como puntualizo en el título, tenía un punto de partida pero no sabía dónde me iba a llevar... Al final, por diversas razones la abandoné y terminó siendo muy breve, algo así como un anuncio o un tráiler. Y sí, en este trabajo traté de generar relaciones o asociaciones delirantes en el montaje, procedimientos que retomé más tarde en *Profanaciones* (2008) o *Negative Eye* (2012 –). Pero, como ya dije, los trabajos de esta época no los considero maduros, son mis primeras tentativas de acercamiento al cine.

Tus últimas obras tampoco las consideras cerradas, como *Negative Eye* o *La rabia de la expresión (Idea de materia)* (2011–), en las que muchas veces incluyes fragmentos de películas anteriores, entrecruzándolos. Por otro lado, el proceso de cierre de algunas de ellas fue muy largo, como sucedió, por ejemplo, con *Profanaciones*.

Sí, larguísimo, y ahora me cuesta mucho más dar por cerrada una película (a veces el cierre lo resuelve el agotamiento). Las obras no se acaban, se abandonan. Por otro lado querría añadir que, a pesar de que mis trabajos, tanto en vídeo como en Súper 8, funcionen de manera individual, cada vez más me interesa interrelacionarlos, repitiendo algunas secuencias de imágenes o planos, que funcionan como átomos o elementos indivisibles, dentro de otras, dotándolos de nuevos sentidos y significados. En el fondo, es la vieja idea de montaje de Kulechov.

***Copy Scream* (2006) es una especie de folioscopio en el que trabajaste como en un mini-teatro óptico usando un conjunto de materiales entre la cámara y lo que filmas. No rodaste directamente en Súper 8 los personajes que habitan ese espacio claustrofóbico, sino que este material lo habías grabado antes en vídeo e imprimiste a papel cada uno sus fotogramas para poder manipularlos y refilmarlos. ¿Podrías explicar un poco más el contexto y el proceso de creación de esta obra?**

Esta película la hice al final de un taller de Súper 8 que organizaron Antoni Pinent y Albert Alcoz en SGAE. Querría trabajar a partir de la animación *frame a frame* de fotocopias, su manipulación y destrucción con la intención de plasmar la expresión del grito. Partí de una filmación que hice en Hi8 en una pequeña habitación con un foco de luz artificial, fijándome en las expresiones exasperadas de dos rostros, el mío y el tuyo, al borde del grito. Edité este material en una secuencia muy breve, una micro-narrativa de unos 170 fotogramas, aproximadamente, y los imprimí a papel. Luego volví a filmar todo aquello con la cámara de Súper 8: primero directamente de la pantalla del ordenador, fotograma a fotograma, interviniendo con plásticos, espumas, rejillas metálicas y otros artilugios como si fuesen filtros, para después fotografiar las fotocopias arrugándolas progresivamente. Es un trabajo de texturas y de destrucción de la superficie de la imagen, y, al mismo tiempo, una reflexión sobre la fragilidad del soporte del propio Súper 8, que con el tiempo y las proyecciones se va rayando, degradando –incluso se ha dañado el rollo original en uno de los últimos pases–. El revelado lo hizo Vicente Ochoa (*Revelocho*) de forma artesanal, que a partir de entonces ha revelado todas mis películas en blanco y negro y asesora generosamente mis dudas técnicas. Es mi vecino con el que tengo muy buen entendimiento.

Con *Copy Scream* y *Pubic Hair Ban* (2006) comienzas una serie de trabajos que más tarde designaste como *Film para ser destruido*. En estas dos obras la superficie de la imagen no es algo transparente, sino velada y arrugada, un área que no solo delimita la composición y el movimiento, sino el lugar donde ellos ocurren.

Lo que más me gusta de *Pubic Hair Ban* son las degradaciones no intencionadas que aparecen en la emulsión, con momentos de solarización, grietas y otros en los que la imagen se dobla o rompe, algo increíble. Además, la película es monocroma, violeta, verla proyectada es vislumbrar una película vieja, enferma. Puse una bobina de Súper 8, que no sabía qué tipo de metraje contenía, en una lata de metal para que se degradara en el jardín de casa. Estuvo un año abandonada y al verla, me di cuenta de todo eso y que, también, era una película porno gay. Aparte del degradado, los pelos y el polvo, que fácilmente se adhieren al rollo de Súper 8 en la proyección, actúan como agentes de censura aleatorios, y eso es muy divertido.

No hice cortes en el metraje, la película está tal cual la encontré, sin montar la imagen, en ese sentido es un *objet trouvé* o un *ready made*. Lo que trabajé fue el sonido, una vez telecinado el rollo, hice un collage lleno de ironía a partir de diversas fuentes, jazz, música clásica, ruidos... Y sí, como en *Copy Scream*, en esta película hay un interesante diálogo entre el fondo y la superficie de la imagen, y con ellas inauguro esa serie de obras que están hechas para destruirse, tanto por intervención directa, como por un proceso de degradación natural.

Aunque se integró en *De la hospitalidad, derecho de autor* (2006), trabajo que hiciste con Miguel Amorim, *¿Dónde está el espíritu?* (2005) lo elaboraste antes, en el contexto de un posgrado de videoarte del MACBA. Creo que partió de un breve argumento que idearon los propios cineastas Abbas Kiarostami y Víctor Erice: el encuentro de un niño con un desconocido.

Sí, fue una propuesta de los comisarios de la exposición *Correspondencias* (CCCB) y que involucró a distintas escuelas de cine. En ese época yo estaba haciendo un posgrado de videoarte que dirigía Eugeni Bonet y a partir de dos películas de los cineastas, *¿Dónde está la casa de mi amigo?* (1987) y *El Espíritu de la Colmena* (1973), hice un montaje para ocasionar un encuentro entre el niño y la niña protagonistas de cada uno de los metrajes. Es una reflexión sobre el cine hecha a partir de otro medio, el vídeo, el cual me permitió apropiarme fácilmente de estas películas y operar desde su gramática, para desmontarlas y señalar directamente las relaciones que existían potencialmente entre ellas.

Manoel de Oliveira (2011) dijo alguna vez que el cine es algo muy circular y absurdo, que tiene vida propia y no necesita espectadores. ¿Imaginate qué sucedería si se introdujera un espectador en el interior de ese ingenio oscuro? Es justo eso lo que pones en escena en este vídeo. Se producen cosas inesperadas, un ‘milagroso’ encuentro entre Ana y Ahmad. La niña de *¿Dónde está el espíritu?* es una espectadora que no solo está frente a la película de Kiarostami, sino materialmente dentro de ella, es una intrusa que irrumpe en la acción.

Es interesante lo que dices, y de alguna manera se enuncia la muerte de un tipo de espectador tradicional, aquel que busca la empatía con los protagonistas, tema que seguí trabajando con Miguel Amorim en el tercer capítulo de *De la hospitalidad*, haciendo un montaje de dos secuencias descartadas de las películas *Europa 51* (1952) de Rossellini y *El Quijote* (1962) de Orson Welles, que muestran idas al cine de sus respectivos protagonistas. Fíjate que, en esta parte, el Quijote, también espectador, desea penetrar en esa zona oscura para intervenir en la película proyectada, pero al contrario de Ana, no logra adentrarse, se encuentra con la pantalla y la rompe, destruyendo también el mecanismo de ilusión del cine. Parece ser que la empatía con los personajes de ficción ya no es posible, este nuevo espectador se sitúa en un lugar distinto, reclama nuevos espacios de proyección y, por supuesto, otro tipo de formas.

Estas obras las hice en un periodo en que estaba interesado por otros modos de presentación de películas más allá de las salas tradicionales, en particular por la videoinstalación en un contexto artístico. Yo había estudiado cine clásico, pero no vídeo, de ahí que ese posgrado me hizo profundizar en un medio que me parecía más accesible y que presentaba otras formas de difusión, lo que implicaba igualmente un tipo de recepción distinta. En este sentido, tanto Eugenia Balcells como Marcelo Expósito fueron importantes en este periodo, no sólo los tuve como profesores, sino que estuve un tiempo trabajando con ellos, editando sus vídeos.

Empezaste el montaje de *¿Dónde está el espíritu?* teniendo por base el sonido, al cual le añadiste la imagen. De alguna manera seguiste este procedimiento en *Profanaciones*, pero esta vez creando la banda de imagen a partir de la pieza musical *Campanas de Llum* de Joan Riera Robusté.

Exacto, en *¿Dónde está el espíritu?* hice primero un montaje con los sonidos de las películas y solo después edité la imagen. Pero *Profanaciones* fue algo distinto. Joan Riera me pidió que creara secuencias de imágenes para poder proyectarlas a la vez que se interpretaba la pieza que compuso para piano y electrónica (fig. 13), un dispositivo multimedia que terminó no funcionando muy bien en su estreno en el ESMUC (2007). En ese momento tenía apenas algunos esbozos de lo que terminó siendo la obra, pero seguí trabajando con la idea de crear una instalación para tres canales de vídeo sincronizados que funcionara de manera independiente de los conciertos. La música fue el motor para crear las imágenes, una especie de partitura que marcaba la duración de los planos, sus ritmos, transiciones, pausas o tonos.

Mis imágenes no trataban de ilustrar el sonido, simplemente lo intentaban anotar de manera gráfica. En ese sentido, mi trabajo remite a las proyecciones del cine mudo que iban acompañadas de un concierto de piano, pero ahora con sonidos más abstractos y atonales y la imagen fragmentada en tres pantallas. Opté por desarrollar un tríptico por la posibilidad de expandir el cuadro único y, también, porque me interesaba crear una gran densidad de imágenes en cada uno de los cuadros. Como el material provenía de fuentes muy distintas, usé el blanco y el negro para conseguir mayor unidad de conjunto. La composición era bastante larga, 20 minutos, y teniendo en cuenta que trabajaba con tres canales de vídeo, tardé dos años en terminarla.



Figura 13. Joan Riera Robusté. Oriol Sánchez, *Campanas de Llum / Profanaciones*, concierto y proyecciones en el ESMUC, 8 de noviembre 2007.

Podemos encontrar en este vídeo ciertos guiños a la sincronía del sonido, por ejemplo, una mujer grita y parece cantar dentro de la pieza musical. También presentas visualmente la representación de una onda de vibración sonora, como si mostraras literalmente la resonancia del sonido en la imagen.

Intenté que las imágenes fueran una resonancia del sonido, pero también existen resonancias y ecos entre ellas a lo largo del vídeo. En cualquier composición musical operan diversos elementos sonoros a la vez, lo mismo ocurre en *Profanaciones*, se presentan muchos motivos visuales simultáneamente, no solo en las diferentes pantallas sino en cada una de ellas a través de la superposición de capas, donde cada imagen o capa, que puede ser abstracta o figurativa, viene dictada por el sonido (fig. 13). La pieza musical está dividida en dos partes: en la primera se exponen unos temas y su desarrollo a través de variaciones, en la segunda se retoma de forma aleatoria algunos de esos motivos, produciéndose así resonancias... Mi trabajo con las imágenes ha seguido esta estructura, de manera que hay elementos que aparecen y desaparecen de manera fragmentada y densa, condicionando el modo como percibimos el conjunto: se nos escapan muchas cosas, la 'narración' está muy troceada.

Mientras Oskar Fischinger en sus películas trabaja la sinestesia con elementos abstractos, líneas y colores que intentan representar de manera gráfica la música, en *Profanaciones* acoges elementos figurativos de diferentes películas de la historia del cine para hacer una labor semejante. Entonces todos esos motivos parecen ser geometrías como las que encontramos en Fischinger, pero, al mismo tiempo, además de actuar según el patrón sonoro, entre ellos se crean relaciones inesperadas, otras 'narrativas'.

Sí, la imagen está al servicio de un patrón musical y como partí de fragmentos de películas, al descontextualizarlos y enlazarlos o, incluso, superponerlos se crean imágenes dobles, algunas de ellas visibles, otras no, nuevos significados que trastocan lo que vemos. Se pueden identificar algunos de estos momentos extraídos de films clásicos de Sjöström, Renoir, Rosellini, Pasolini, Corman, entre otros, que funcionaban de manera orgánica con el sonido y con las imágenes, creando correspondencias y ecos... Pero yo no cito las películas, pues me interesa que se perciba otra cosa, no intento compararlas, como hice en *¿Dónde está el espíritu?*, sino poner en relación ciertos motivos o gestos para mostrar cómo estos elementos más ocultos tienen vida propia y se interrelacionan. También cómo funcionan ciertas secuencias dentro de la narración.

Cuando integré una secuencia en la que hay una persecución y un asesinato, mantuve la acción dramática y la unidad espacio-temporal del film original, pero reorganizándola espacialmente en tres pantallas. Aunque, a primera vista, puede pensarse que este trabajo no es analítico, sí que lo es ya que sintetizo y reconstruyo esta secuencia (y otras), resultando más breve que la original. De manera que el espectador ve la acción dramática a través de una división espacial de la imagen, viendo simultáneamente los planos que en la película original estaban alineados unos tras otros. Todo ocurre muy rápidamente, a veces se superponen elementos de otras películas y ciertas texturas a las imágenes. No hay tiempo para reflexionar, es muy fácil que se te escapen cosas y prefiero que sea así, que queden cosas ocultas.

Hay imágenes que se repiten constantemente, que remiten a los ojos y a la visión. Creo que enuncias desde un principio que estás probando visualizar lo que escuchas, como si este breve argumento fuera la base sobre la cual montas toda la película. Y lo que

se puede ver con la escucha son pequeñas narraciones difusas, imágenes rotas, que aparecen una y otra vez, acercándonos a un mundo fantasmal. ¿Cuando comenzaste a hacer *Profanaciones* tenías clara esta idea?

Fue un proceso muy lento y obsesivo, yo no edité el vídeo de forma lineal, sino por partes, creando diferentes secuencias separadas entre sí, había mucho de juego y también control. Cuando empecé quería trabajar a partir del cine primitivo, de las cronofotografías animadas de Jules Marey, y crear un tríptico. Luego, como me veía un poco limitado, busqué imágenes en otros films de ficción que tenía por casa, cine clásico, películas mudas rusas, incluso películas de animación. A veces grababa imágenes del monitor de televisión. Al principio iba un poco perdido, por eso tuve que parar y analizar lo que había hecho y fue ahí cuando me di cuenta que se repetían algunos motivos que revelaban ciertas monomanías latentes, como la ceguera o la imposibilidad de ver. Después seleccioné imágenes en función de esta idea, por ejemplo, las secuencias de los ojos fulminados de Buñuel, Pasolini, Corman y Cipri & Maresco.

En ese momento ya tenía muchos fragmentos de imágenes editados que funcionaban como entropías rítmicas en diálogo con el sonido. Además, como casi todos ellos eran secuencias figurativas, llenas de elementos narrativos, persecuciones, asesinatos, suicidios..., se iban tejiendo subtramas, micronarrativas alrededor de esa idea. Pero en algunas partes de la música yo era incapaz de crear, y entonces lo dejaba en negro. Esa incapacidad de generar imágenes a partir de la escucha produjo esos vacíos, esos tramos en que escuchamos fragmentos sonoros o ruidos, pero no podemos ver, como un ciego o como en la noche.

Tu siguiente obra, *Moza de Animas* (2008), aunque es muy distinta de *Profanaciones*, tiene un elemento común, la campana. ¿Cómo surgió este trabajo?

Llevaba tiempo dando vueltas a un proyecto sobre la campana que nunca llegué a concretar, investigué sobre su proceso de fabricación, su sonido, estaba interesado en los conciertos de campanas en ciudades de Llorenç Barber... Entonces me enteré de la existencia de un ritual en La Alberca, un pueblo situado en el valle de Las Batuecas, cerca de Las Hurdes, donde todos los días al oscurecer, una mujer recorre las calles para hacer sonar una esquila para las ánimas del purgatorio. Retomé este proyecto cuando estaba terminando *Profanaciones* con la idea de 'documentar' ese rito. Aunque la campana estaba ya en la música de Joan Riera, que compuso la pieza a partir la grabación de su sonido sinusoidal, en *Moza de ánimas* retomo alguno de esos sonidos electroacústicos, un ruido grave que aparece regularmente acompañando el recorrido de la mujer, algo que no podemos ver y que es invisible.

¿Cómo grabaste este ritual?

Grabé en vídeo digital todo el recorrido sin cortes, tres veces en diferentes días. No hice mucho trabajo de pre-producción, por eso cuando llegue al pueblo no sabía quién era la persona que hacía el rito esos días. Me encontré con una señora muy tímida, Vicenta, que accedió a que la filmara con la condición de que no se viera su cara. Esa decisión condicionó los recursos formales del trabajo, el hecho de verla siempre de espaldas. Después, como el recorrido duraba una hora y pronto se hacía de noche, tuve que grabar todo con un filtro de visión nocturna que creaba un cuadrado en medio del encuadre. En el último día Vicenta andaba de manera más natural, más lenta, dialogamos más, se sentía más cómoda con la presencia de la cámara. Así, pude indicarle algunas posiciones y repetir algunas acciones, tratando de depurar encuadres,

gestos y movimientos de cámara. Con las diferentes grabaciones fui reconociendo el recorrido y tomando conciencia de otros recursos que traté de desarrollar, como el uso del foco automático para crear desenfoques; el encuadrar la campana que sujetaba con la mano mientras caminaba; mantener el plano fijo cuando recitaba y esperar que saliera de cuadro para hacer después una panorámica hacia el suelo... El proceso de edición fue más largo, pues tuve muchos problemas con el sonido directo, solo tenía sonidos de referencia en algunos planos, y terminé así recreándolo en posproducción.

Años antes, en 2001, habías filmado en Súper 8 las procesiones de la Semana Santa de San Vicente de la Sonsierra. Con *Moza de ánimas* te acercas al documental para presentar un conjunto de formas de subversión de los códigos del género, que encontramos, por ejemplo, en el sonido, lleno de retrasos (*delays*) y ecos, o en la imagen, el encuadre que a veces presenta ese cuadro dentro del cuadro, recordándonos los límites materiales de la representación.

Moza de ánimas es un trabajo documental pero se convierte en otra cosa, en una experiencia subjetiva. Lo que me interesaba era esa monotonía del ritual. Luego, como las acciones de la señora y los lugares se repetían, fue relativamente fácil mantener una continuidad espacio temporal, llena de *raccords*, falsos *raccord* y algunos saltos de eje. La edición del sonido fue más complicada, sobretodo en la sincronía de los pasos, hay momentos en los que parece que hay leves desincronías. En este trabajo todavía hoy percibo cosas sorprendentes, por ejemplo, en una de las secuencias centrales, vemos la esquina de una calle y a continuación en el centro del cuadro aparece una extraña mancha blanca del tamaño de un píxel o de un mosquito diminuto. En otra ocasión podemos distinguir a la moza de espaldas, sin embargo cuando se da la vuelta y cruza el plano hacia cámara, en el único instante en que la vemos de frente, no le vemos el rostro, queda oculto en sombras. Lo único que se refleja y brilla es la cruz que lleva colgando en su pecho. Es algo misterioso, como lo es su desaparición al final...

¿Qué hiciste después de *Moza de ánimas*?

Creo que cerré un ciclo. Después realicé unas cuantas pruebas a las que llamé *Concatenaciones Aleatorias* (2009-), en las cuales exploré la regla como principio estructural del montaje y la capacidad de las imágenes y sonidos de generar nuevos significados y asociaciones no intencionadas. En ese periodo estaba investigando alrededor del grupo OuLiPo, un grupo de literatura experimental que expone herramientas y formas de creación literaria usando técnicas de escritura limitada y ciertas restricciones. A mí lo que me interesaba, y me sigue interesando, no es trabajar tanto en lo abstracto sino en lo figurativo, para crear narrativas experimentales. Es decir, romper la narrativa clásica desde dentro, manteniendo ciertas reglas para generar secuencias absurdas, delirantes y expansivas, como ocurre en los *cut-ups* de Burroughs. Por ejemplo, en *Trama y Azar* (2011), a través de la concatenación aleatoria y sucesiva de 12 fotogramas de 12 películas distintas, se generan ritmos, relaciones arbitrarias y nuevos significados entre sus elementos narrativos, lo que te permite ver cómo funciona el enlace entre imágenes o como los motivos se repiten en diferentes contextos. En algún taller, como el que di en Madrid en 2010 en el Círculo de Bellas Artes, traté de ensayar este tipo de estrategias interviniendo directamente sobre el soporte, con película de 35 mm y sonido óptico.

Cualquier intervención que se haga en el soporte, un dibujo, un arañazo o un agujero se ve en pantalla e interfiere en la acción de la película. ¿Qué tipo de acciones realizasteis?

Animación directa a través del rascado, recortes, coloreado, algunas degradaciones... Los alumnos tuvieron mucha libertad para trabajar, igual por eso al terminar la película, en vez de tener una bobina, teníamos un hexágono. Lo que ocurre es que es muy difícil proyectar este tipo de trabajos, si lo haces te arriesgas a que se rompa o que el proyector sufra algún tipo de daño. Para proyectar el resultado de lo que hicimos en ese taller, *La cuñada asustada* (2010), tuvimos que sobornar al proyccionista regalándole una botella de whisky. La proyección fue con la ventanilla a *full frame*, pero aún así la película se rompió varias veces y salía de cuadro cada dos por tres. El proyccionista tenía que estar corrigiendo constantemente, ¡parecía un *performer*! Luego el sonido en sala era brutal. En fin, todo un milagro poder ver el original proyectado en una sala de cine.

Aunque tienes algunos trabajos de animación en 35 mm, la mayoría de tus películas son en Súper 8, un medio más económico y doméstico, con el que has ido desarrollando un lenguaje propio, incluso maneras distintas de pensar la proyección, encarándola no solo como un momento de presentación de la obra, sino como un modo de creación, un acontecimiento único que tiene lugar en espacios distintos a una sala de cine convencional.

Eso también porque me interesa proyectar los Súper 8 en su formato original y, como trabajo con película reversible, o sea, copia única, los proyecto muy poco y cuando lo hago me gusta hacerlo en circunstancias especiales. Además este formato no está pensado para proyectarse en las habituales salas de cine, está excluido de esos espacios de exhibición, condenado al amateurismo y al espacio doméstico. Estos espacios pequeños e íntimos, casas, terrazas, patios interiores o jardines, son los lugares idóneos para presentar mis películas, además no me gusta que la pantalla sea muy grande. Ahí puedo montar todo a mi aire, sin presiones de tiempo, ni el clima de competencia habitual de los festivales, creando así un espacio de proyección, un cine en miniatura, donde yo mismo soy el proyccionista de mis películas. En estos pequeños dispositivos fílmicos, constituidos por varios proyectores, me gusta cada vez más introducir elementos mínimos de puesta en escena, ciertos objetos o proyectar imágenes sobre cuerpos, para reforzar conceptos y crear otro tipo de sensaciones en el espectador. También intercalo películas encontradas (films científicos, ficciones, documentales o películas amateurs) en mis propias filmaciones y uso filtros de colores, mezclo imágenes, cubro partes con las manos, elementos que introducen siempre variaciones en las películas, lo que hace que cada proyección sea siempre distinta (fig. 14).

Aparte de estas proyecciones en lugares íntimos tengo otro proyecto, que fui desarrollando en Can Serrat (Bruc), CeRCCa (Llorenç del Penedès) o Cal Gras (Avinyó), que consiste en trasladar el dispositivo fílmico a un contexto rural, es decir, las maquinas de proyección en medio de la naturaleza, proyectando su luz parpadeante sobre piedras, plantas, arbustos o árboles. Al margen de las proyecciones, este proyecto, que designé como *La fábrica del prado* (2012-), incluí filmaciones de motivos naturales. Así, por ejemplo, en un bosque iluminado por la noche con el dispositivo cinematográfico (proyectores de súper 8 y 16 mm), con luces estroboscópicas e imágenes que representan el mismo bosque y donde el ruido de los proyectores se mezcla con el ruido del entorno, se crea una especie de fantasmagoría, una puesta en abismo que a mí me interesa trabajar (fig. 14).



Figura 14. Oriol Sánchez, *Fábrica del Prado* (2012-), proyecciones en Can Serrat, julio 2012.

¿Este interés tuyo por la proyección, como un lugar donde introduces variaciones en las películas, está también relacionado con tu trabajo como programador?

Sí, el trabajo de programación va en paralelo a mi práctica fílmica, aunque esta comenzó bastante antes, y de algún modo estas tareas se retroalimentan. Montar una sesión de cine implica siempre un periodo de búsqueda y estudio, una reflexión sobre el medio, pero es también un trabajo muy creativo. Al alinear películas se crean discursos y dialécticas, nuevas relaciones a partir de elementos que existían en ellas. Al proyectar mis trabajos opero del mismo modo, pienso en el encadenamiento de piezas, en cierta linealidad pero también en las posibilidades que se crean al proyectarse en varias pantallas. La diferencia es que cuando monto un programa tomo las películas respetando su formato y duración, para presentarlas sucesivamente, unas tras otras, y no de manera simultánea como hago en estos dispositivos fílmicos que improviso lejos de los espacios convencionales de proyección (fig. 14). O sea, nunca ocurre lo mismo, hay siempre alguna variación, por eso digo que no hay una obra cerrada, es todo un proceso, un vaivén de encuentros... Todo esto también está relacionado con mi trabajo de edición en vídeo que vengo desarrollando desde hace años.

Sí, con el tiempo has ido tejiendo una obra tanto en cine como en vídeo, ¿cómo relacionas estos dos medios?

Según Godard (*Salve quien pueda, la vida*, 1980), el vídeo es hermano del cine, es Caín que asesina a Abel (el cine), es su polo negativo, los dos medios están así en conflicto, en lucha. El vídeo, más moderno y reflexivo, proyecta la luz (luminiscente) desde dentro, es más fluido y se puede borrar como cuando dibujas a lápiz. El cine, más primitivo e intuitivo, proyecta la luz (incandescente) hacia fuera, es más rudo, si te equivocas no puedes borrar, es un medio más lento también y al mismo tiempo más frágil. Por otro lado, el trabajo en analógico te limita, mientras que las posibilidades del digital son infinitas y por eso es más difícil marcar límites.

Como ya dije, el vídeo me sirve para pensar el cine, como un medio que estudia y analiza sus imágenes. Con el cine hago algo distinto, mucho más materialista, en el sentido de trabajar con el soporte físico para imprimir la materia e intentar hacer que las cosas se expresen por sí mismas, algo que está inspirado en las lecturas de Francis Ponge y João Cabral de Melo Neto. Por ejemplo, en *La rabia de la expresión (Idea de Materia)* filmo fotograma a fotograma texturas de piedras, hojas o arena no para hablar del propio medio, sino para, a partir de sus técnicas, alcanzar una especie de animismo, una escritura cinética donde las cosas se expresan de manera rabiosa e impulsiva, como el grito de quien no puede hablar. A mí me interesan los límites de las cosas, el choque de fuerzas entre el cine y la realidad, el enfrentamiento entre dos 'lenguajes' uno gestual, casi sordomudo, el Súper 8, el otro más verbal, el vídeo. Aunque suelo trabajar separadamente los dos medios, en la serie *Negative Eye* los reúno.

En este sentido creo que encaras tu práctica en Súper 8 como algo más corporal, característica que está presente no solo en el momento del montaje, sino también en las diferentes etapas de filmación, revelado y proyección.

Cuando trabajo en cine no reflexiono tanto, o sí, pero de otra manera, es algo más instintivo, corporal, una labor en la que no opero tanto con el ojo sino con las manos. Esto sucede desde *Fragmentos* por la técnica de filmación que uso, el foto a foto, y que sigue estando en las demás películas, en las que también cambio las velocidades de filmación y uso de filtros, algo gestual que interfiere en lo que filmo. Hago un trabajo semejante delante del objetivo del proyector, además de alterar el foco y las velocidades de proyección (me gusta proyectar mis películas a una velocidad variable). Pero para mí es muy importante el trabajo de montaje, el corte manual. Es algo con lo que me llega a obsesionar y puede ser perturbador pues lo veo como una forma de herida.

Para mí la película es como la piel humana, cualquier golpe, rasguño o corte es perceptible y con el tiempo y las proyecciones va envejeciendo y ganando rayas. En el montaje a través del corte y del empalme con celo transparente, una especie de sutura, eres capaz de crear un nuevo cuerpo, algo ideal. Para crear tienes que cortar y pegar, lo que implica de alguna forma una lesión. En ese sentido herir (cortar) el soporte (cuerpo) de las imágenes que filmas es una manera de herirse a sí mismo, una autolesión o automutilación. Algunas de mis películas son cuerpos magullados, con muchos empalmes (cicatrices)... Si ampliaras uno de sus fotogramas verías la cantidad de daños y magulladuras que sufre el soporte. Como no tengo copias de estas películas a la hora de proyectarlas, sobre todo, las que están muy montadas, llenas de cortes, tengo que estar pendiente del proyector, como que auscultando su respiración, para que no les pase nada. Cuando hay un corte lo notas, es perceptible a nivel sonoro.

La mayoría de los Súper 8 que hice después de *Fragmentos* son filmaciones de aficionado, aunque también experimentaba con ciertos elementos, filmaba mi cotidiano y a las personas cercanas que amaba. Y como cualquier aficionado, no editaba mi material, no me atrevía a cortar, simplemente lo guardaba en la bobina original y lo proyectaba en alguna ocasión. Me he dado cuenta de eso cuando estuve implicado en un proyecto de multiproyecciones con películas amateurs, *Tejido Conectivo* (Can Xalant, Mataró, 2011), realizado en colaboración con el colectivo *Cráter*, y cuando retomé el rodaje de texturas para una proyección que hice con el músico Alfredo Costa Monteiro, *Erosión 0,0625*, en Documenta Madrid (2011). Fue entonces cuando me planteé todo esto y empecé a cortar las películas que había filmado hacia casi diez años (fig.12).

Este interés por el corte estaba ya en *Profanaciones*, en esos ojos fulminados reveladores de la violencia del aparato de representación sobre el cuerpo, algo que se nota particularmente en la parte vídeo de *Negative Eye* por la presencia incansable de objetos cortantes.

Esta serie de vídeos nació vinculada a mi interés por el Black Metal Depresivo Suicida (DSBM), una música monótona, gritada o inhalada y de guitarras afiladas, inspirada en estados melancólicos o depresivos, en el nihilismo y en el bosque. En la parte fílmica de *Negative Eye (nature in the raw)* hay motivos naturales y primitivos, como piedras o serpientes, la naturaleza en crudo y su instinto violento. En la parte vídeo trabajo exclusivamente con imágenes apropiadas para crear una especie de TV negativa, algo semejante a un cine de la crueldad donde la noción de negativo equivale a una transmutación de valores. Aquí reitero, a través de una serie de actos, unas maneras determinadas de suicidarse: saltar al vacío por una ventana, cortarse las venas o lanzarse a las vías del tren, porque me interesa destacar ciertos elementos, las ventanas (pantalla), las cuchillas (guillotina) o las vías del tren (película), para evocar metafóricamente el cine y el acto creativo.

Y, sí, por detrás de todo esto está una reflexión sobre el impulso del corte, aquello que determina el instante de seccionar un plano con la cuchilla de una empalmadora, fijando su límite temporal, su duración, el principio y el fin. Eso ocurre también cuando filmas, justo en los momentos en que uno tiene apretado el disparador de la cámara. Este es un tema que me obsesiona, el hecho de que la creación de una película tenga inherente algo tan destructivo. Es increíble percibir que en el cine primitivo eran las mujeres que se ocupaban de la tarea del corte, del montaje de películas, y que, al mismo tiempo, en los escritos clásicos esta figura aparece encarnada por unas divinidades femeninas que deciden el hilo temporal de los hombres: tres damas hilanderas que Homero designa como las Moiras (Μοῖραι), una de ellas, Atropos (Ἄτροπος), representada normalmente con tijeras, es quien corta el hilo de la vida.

Pero igualmente en este trabajo trato de explicitar lo negativo como algo inherente a lo fílmico. Teniendo en mente lo que anotó Bazin, el cine es capaz de fijar artificialmente una apariencia carnal sustrayéndola de su propia corrupción pero, al mismo tiempo, las personas que vemos proyectadas son muertos o muertos en potencia. Es un mecanismo muy siniestro, incluso su espectador, pasivo y enclaustrado en la oscuridad, siempre me ha parecido un muerto vivo. El recogimiento y ensimismamiento casi depresivo de alguien que ve una película, me hace pensar en la melancolía como algo intrínseco al cine. No es casual que en los melodramas o en las comedias del cine primitivo estén tan presentes estos estados melancólicos.

En *Negative Eye* hay una parte, que titulas como *Fall Depression*, en que juntas dos películas, *Nosferatu* (1922) F. W. de Murnau y *Alemania año cero* (1948) de Roberto Rossellini, operando una unión entre sus imágenes semejante a la que ensayaste antes en *¿Dónde está el espíritu?* El traumatropo, un juguete óptico del precine podría mostrar literalmente este mecanismo de montaje: la unión de dos imágenes en movimiento produce siempre una tercera invisible. Así al enlazar las calles devastadas de Berlín junto con las construcciones sombrías de *Nosferatu*, se adivinan relaciones entre las dos Alemanias de la posguerra.

La película de Murnau era un presagio del surgimiento de un sistema destructivo, y la de Rossellini un documento de una Europa en ruinas. Ambas fueron rodadas en las posguerras

del siglo anterior en las que Alemania fue derrotada. Y de manera mágica, funcionan una con la otra, fluyen, parecen ser la misma película. Hay un momento, en que el niño cruza un túnel, entra en una casa y llama a una puerta. Al no abrirle nadie, se sienta con una mirada muy sombría, se cubre los ojos con las manos y, después, como si fuera un pensamiento, aparece la imagen de Nosferatu con mucho grano y textura de televisión – ahora que lo pienso, eso podría ser visto como otro símil de lo que había comentado antes: el vídeo (Nosferatu) ‘vampiriza’ al cine (niño) condenándolo a su propia autodestrucción–. Tras ese instante, la actitud del niño pasa a ser más melancólica, de alguien que va a la deriva y que como en un juego se suicida. Al final, antes de lanzarse desde el edificio, vuelve a mirar al infinito con un semblante triste. El contraplano de esta imagen es el castillo de Nosferatu en ruinas, luego se tira al vacío emitiendo un grito estremecedor y cómico a la vez.

Intentando comparar películas Jean-Luc Godard montó un conjunto de proyecciones en la Fílmoteca de Montreal (1978), en las que presentó sus films junto con otros fragmentos de Murnau, Preminger, Renoir, Dreyer, Eisenstein, etc. Para él no hacía falta ver las películas en su integridad, le bastaban solo algunos momentos para apuntar ciertas relaciones que existían entre ellas. Seguramente aquello que pretendía es semejante a lo que tú haces, reduciendo películas para poder encontrar correlaciones entre sus imágenes. Motivos y gestos que se repiten, una y otra vez.

Sí, de alguna manera en el cine se van repitiendo siempre los mismos motivos y temas. Lo mismo sucede en mis películas y creo que esto es así porque trabajo en ciclos, mi método creativo es algo circular. Más que las obras me interesa el movimiento de ideas que ellas suscitan, donde todo vuelve una y otra vez.

Bibliografía

Arroba, A. (2012). Entrevista con Alexander Horwath. Sobre la programación y el cine comparado. *Cinema Comparat/ive Cinema*, n.1 *Proyección/Montaje* (pp 12-31). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

Bresson, R. (1977). *Notes on the Cinematographer*. New York: Urizen Books.

Cabrera Bernal, A. (2003). *Integrando*. Madrid: Devenir.

Chion, M. (1994). *Audio Vision, Sound on Screen*. Nueva York: Columbia University Press.

Collado, E. (2012). *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Fundación Arte y Derecho.

Dorsky, N. (2005). *Devotional Cinema*. Berkeley, CA: Tuumba Press.

Dulac, G. (1994). Aesthetics, Obstacles, Integral, Cinegraphie. En Prosper Hillairet (Ed.) *Ecrits sur le cinema. 1919-1937* (pp. 98–105). Paris: Paris Experimental.

Eisenstein, S. M. (1993). Métodos de Montaje. En Romaguera, J. y Alsina H. (Ed.) *Textos y Manifiestos del cine* (pp. 76-87). Madrid: Cátedra.

Fernández, C. (2003). ¿Cuántas películas podrían hacerse en Innisfree? *Cabeza Borradora*, 2. *Cines invisibles* (pp. 36-37). Madrid.

Foucault, M. (2000). *El pensamiento del afuera*. Valencia: Pre-Textos.

Frampton, H. (2007). Una conferencia. En *Especulaciones. Escritos sobre cine y fotografía* (pp.9-17). Barcelona: MACBA.

Godard, J.L. (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine*. Madrid: Ediciones Alphaville.

Grosz, E. (2008). *Chaos, Territory, Art. Deleuze and the Framing of the Earth*. Nueva York: Columbia University Press.

Gunning, T. (1989-90). Towards a Minor Cinema: Fonoroff, Herwitz, Ahwesh, Lapore, Klahr and Solomon. *Motion Picture*, vol.III, n.1-2 (pp. 2-5).

Lertxundi, L. (2011). Los Angeles sin Hollywood. *Bostezo, Revista de arte y pensamiento*, n. 6 (pp. 10-14).

----- (2006). La avant-garde ha muerto: viva la avant-garde. En *Xcèntric 45 pel·lícules contra direcció*n. Barcelona: CCCB.

----- (2012). Espacios de libertad (inédito).

McWilliams, C. (1973). *Southern California: An island on the land*. Salt Lake City: Gibbs Smith Publisher.

Myles, E. (2007). *Sorry, Tree*. Seattle: Wave Books.

Oliveira, M. (2011). Respuesta a la pregunta “¿Por qué hace cine?” y otras réplicas. *Contrapicado*, n.41.

Pedro, G., Antoni Pinent. Viajar más allá de la forma. *Cahiers du Cinéma. España*, n. 41 (p. 82-83).

Pinent, A. (2007). *fragmentar//ismø [horizontal]* (inédito). Manifiesto complementario de la película *FILM QUARTET/POLYFRAME* (2006-2008).

Reinfurt, D. (1997). The Aesthetics of Distribution (2), A Rear Guard, An interview with Mark Wigley. *Dot Dot Dot*, 14, (p.52).

Roud, R. (1971). *Straub*. London: Martin Secker & Warburg.

Vilches, G. (2009). *Usos, estilos y formatos contemporáneos del audiovisual de apropiación en España*. Vitoria/Gasteiz: Investigación Montehermoso.

Zischler, H. (2008). *Kafka va al cine*. Barcelona: Minúscula.

NOTAS

1. Las imágenes incluidas en el texto, más que fotogramas de las películas, son documentos de sus procesos de trabajo.

