

ENTREVISTA A

ISABEL ROCAMORA

www.isabelrocamora.org

POR | **María Cerón**

El gesto humano en lo fílmico



Horizon of exile de Isabel Rocamora, película duo-canal, S16 mm transferido a digital, 21 mins, U.K, 2007.
Fotograma S16 mm , cortesía de Galería SENDA.

EL GESTO HUMANO EN LO FÍLMICO

MARÍA CERÓN MADRIGAL

Desde los inicios del cine, la relación de éste con el teatro ha sido de una intensa retroalimentación. Las derivaciones y reciclajes de ambas disciplinas, que surgen en el seno de las vanguardias del siglo XX, han ido avanzando manteniendo ese hilo inicial que las unía y nutriéndose de él. Así tanto las manifestaciones artísticas contemporáneas entorno a la acción corporal como las que se desarrollan en el campo del audiovisual y el cine experimental, han generado nuevos diálogos de esa relación original entre el cine y las artes escénicas, con vínculos a veces borrosos y difícil de clasificar, pero palpables y resonantes en muchos/as autores/as y obras.

Tal es el caso de Isabel Rocamora (1968), una artista anglo-española que vive y trabaja entre Edimburgo, Londres y Barcelona. Quizá poco conocida en nuestro país, Isabel mantiene en sus obras ese vínculo entre lo escénico y lo fílmico a través del cuerpo humano, creando una serie de obras audiovisuales que reflejan sus búsquedas e investigaciones entorno a la identidad individual y cultural. Obras que a su vez dejan ver una gran calidad y personalidad creativa.

Isabel estudió cine y performance en la Universidad de Bristol (G.B), cinematografía en Maine Workshops (E.U), performance con Jacques Lecoq y butoh con el maestro Daisuke Yoshimoto. Esta última formación le ha inspirado un tono gestual que ha sido la firma estética tanto de su trabajo performático como fílmico.

En su trayectoria artística ha sido fundamental su etapa performática con la compañía Momentary Fusion (1993- 2000), que junto con Sophy Griffiths ha creado un extenso cuerpo de obras y actuado en numerosos festivales y eventos europeos, con piezas aéreas y de antigravedad.

Actualmente centrada en el terreno audiovisual, sus trabajos fílmicos reflejan una fuerte hibridación de su formación corporal y coreográfica, junto con su formación como cineasta, aproximándose al cuerpo fílmico de una forma poética, sutil y reveladora.

Isabel Rocamora ha ganado diferentes premios a nivel internacional, entre otros, el IMZ Award (La Haya), el DCW Honor (Los Angeles) y el San Francisco Film Festival, y su trabajo puede verse en festivales, museos, y galerías de todo el mundo.

Su última exhibición en España fue con la instalación Horizon of Exile(2010) dentro de la exposición "ITINERARIOS DEL VÍDEO. De LOOP a SCREEN (2003-2013)" que estuvo hasta el 12 de Mayo del 2013 en el MAC, Museo de Arte Contemporáneo Gas Natural FENOSA. A Coruña. Su obra se podrá ver hasta finales de Enero del 2014 en Austrian Cultural Forum NYC, New York, U.S. Y a lo largo de 2014-15 en: Museum for Contemporary Art Arizona State University, U.S; Centro de Arte Contemporáneo Wilfredo Lam, La Habana, Cuba; Köffler Centre for Contemporary Art, Toronto, Canada, entre otros.

En esta entrevista converso con Isabel sobre su rica trayectoria artística y su idea de lo cinematográfico. Nos adentramos en el carácter documental, corporal y poético de dos de sus obras fílmicas más conocidas, Horizon of exile (2007) y Body of war (2010) ambas con versiones expandidas hacia lo instalativo o lo multicanal.

María Cerón: Empezaste a realizar obras como performer, basadas en el movimiento corporal, y poco a poco has evolucionado hacia el audiovisual. ¿Podrías contarnos tu evolución hasta dar el salto del cuerpo en directo al cuerpo en el filme?

Isabel Rocamora: Yo empezaría por decir que mi inicio es en el teatro y la literatura, a partir de ahí me especialicé en cine en la Universidad de Bristol y me interesó mucho el cine experimental aunque la especialidad fue en ficción. En paralelo lo que me sucedió fue una gran desilusión con el teatro clásico, pues mi cuerpo comprendió que el recitar textos históricos no expresaba lo que yo deseaba explorar, y ahí se terminó mi relación directa con el teatro.

Fue justo los años en los que lo que ahora llamamos teatro físico se instaló de verdad en Gran Bretaña, con compañías como DV8 y en aquel momento V-Tol (Marc Murphy). Eran corrientes que venían de los inicios de Pina Bausch, y era lo que se llamaba también la danza-teatro.

En aquella época leía a Julia Kristeva, búlgara instalada en París paralela a Lacan, que viene del psicoanálisis y de la lingüística feminista. Ella tiene un gran tomo que se llama “La revolución del lenguaje poético”, donde nos habla de lo que son los impulsos físicos de cuerpo a cuerpo, pre el lenguaje patriarcal, o sea, pre simbolismo, y a mí me tocó muy a fondo. También estaba leyendo y admirando mucho a Antonin Artaud, que propone el teatro de la crueldad, por la idea de que el teatro tenía que ser como la peste, tenía que ser un contagio y de ahí también salen muchas formas de teatro físico, por supuesto Grotowski, etc. Era el momento en el que el teatro físico y el teatro- danza emergían para instalarse, finales de los 80 principios de los 90.

Decidí irme a París y estudiar teatro físico, para entrenar mi cuerpo como herramienta de investigación y allí estudié con Jaques Lecoq. Su metodología física me esculpió el cuerpo de la manera que yo quería pero la metodología creativa de la escuela me hizo entrar en una crisis profunda porque, aunque es absolutamente válida, es una metodología del cuerpo como virtuosismo lo cual significa que empezamos a crear desde fuera no desde dentro, la técnica es lo que se celebra. Y, filosóficamente hablando, yo todavía estaba buscando, en ese momento debía tener 20 o 21 años y la falta de profundidad me parecía muy difícil, pero la manera en que la técnica empezó a esculpirme el cuerpo fue importantísima para mi trayecto futuro.

Tras París volví a Bristol, donde acabé mi carrera de cine especializándome como directora, y decidí que quería tener mi propia compañía de teatro físico. Lo que me impulsaba para trabajar en este terreno era buscar un tipo de comunicación que fuera directa desde el cuerpo del/la performer y el cuerpo del espectador. Es decir que no tuviese que pasar por la racionalidad ni el intelecto del espectador, por lo tanto tenía que tratar una obra sin lenguaje. Y también era importante que el momento presente fuera realmente presente para el espectador; yo quería que lo que esté sucediendo no sea una hipótesis de estar representando algo que se ha escrito o algo que pudo haber sucedido, quería que sucediera “ahora”. Dentro de este principio pensé que el cuerpo en suspensión es “ahora”; todo tu cuerpo está colgado y te estás sosteniendo con todo el peligro o el esfuerzo que ello conlleva, eso es real.

Fui a Londres donde entrené en técnicas aéreas en el *Circus Space* y me especialicé en trapecio doble. Tuve la gran suerte de conocer a Sophie, a quien observándola entrenar me fascinaba su estado como de transcendencia. Sophie y yo empezamos la compañía *Momentary Fusion* en 1993 (Fusión momentánea). Tuvimos mucha suerte porque el tipo de performance que nos interesaba era realmente muy nuevo en ese momento, e inmediatamente la compañía se vio propulsada con gran fuerza.

Con Sophie en *Momentary Fusion* nos interesaban dos cosas: Una, trabajar de forma *site-specific*, (con el lugar específico). Lo que más nos interesaba era la psique de ese lugar, es decir, qué historia tiene, qué sensación tiene y cómo se relaciona con las formas del cuerpo, cómo nosotros podemos interactuar con él. Dos, queríamos irrumpir en la técnica aérea de circo, romper ese gesto, abrirla y ver qué podía salir de ahí. Cuando ya has subvertido el lenguaje común entonces es cuando realmente empiezas a crear, eso fue lo que hicimos.

En nuestra última producción *Bliss*(1997), durante un momento en el que hacía un solo, colgada de la barra con un vestido largo azul, mantengo una tensión sostenida con el público durante más tiempo del que uno concebiría posible, explorando los límites de ambos. Esto me interesa profundamente:

M.C: ¿Consideras que tiene alguna relación lo que estabas haciendo en ese momento con la danza?

M.C: Continúa contándonos tu evolución hasta llegar al audiovisual.

los límites de la expectativa del público sobre lo que es posible. Siempre me ha fascinado ver hasta dónde puedo guiar, a veces incluso manipular, dialogar la mayoría del tiempo, con la persona que observa. Esto para mí, dentro del trabajo de la compañía, fue uno de los momentos culminantes de investigación, esta relación entre público y performer –una relación compleja. Temas de transgresión y trascendencia que luego desarrollo más tarde en mi trabajo.

I.R: Cuando estaba entrenando en circo, al principio del todo, también me fui a Ámsterdam a la escuela de Nueva Danza, para considerar entrenar como bailarina y me pasé varias semanas allí. Muy rápidamente entendí que, aunque era un entrenamiento y una escuela extraordinarios, no era lo que yo deseaba para mi trabajo creativo, y no lo era simplemente porque ningún tipo de danza lo sería. Sencillamente porque yo quería hacer un trabajo del gesto humano, y la danza es un sistema lingüístico al fin y al cabo, cerrado y autorreferencial, hay distintos tipos de danza, pero lo es (el circo también es un sistema cerrado autorreferencial, pero es una técnica al fin y al cabo). Entonces yo no quería que mi cuerpo adoptase los hábitos del bailarín. Si he tenido que poner “danza” dentro de mis compañías o dentro de ciertos trabajos, es simplemente por convención social, cultural pues, al fin y al cabo, si uno quiere existir debe existir bajo una categoría reconocible.

I.R: En el año 2000 ni Sophie, ni yo queríamos seguir trabajando de esa manera en el sentido de que habíamos girado muchísimo y para mí repetir el mismo trabajo, una y otra vez, a veces por ejemplo en el Festival de Edimburgo 18 días consecutivos, erosionaba y cancelaba el trabajo, porque efectivamente no era posible tener presencia (la presencia absoluta que yo quería tener con mi trabajo). Cuando lo repites una y otra vez, el cuerpo lo hace automáticamente pero no estás realmente presente y eso era conflictivo para mí. Entonces decidimos cerrar la compañía. Y si volvía a realizar algo la condición sería que sólo lo presentaría una vez.

A partir de ahí empecé a trabajar como artista independiente desarrollando de una manera más profunda y coherente el concepto de antigravedad con el cuerpo, que acabaría describiendo como: “el cuerpo suspendido como metáfora de estados de conciencia cambiantes”. Eso significaba que el cuerpo de antigravedad, el cuerpo en suspensión, me facilitaba la posibilidad de trabajar con estados de conciencia alterados – como puede ser el desmayo o la memoria inconsciente.

En el 2001, recibí un encargo del teatro *Colchester Arts Centre*, y realicé *Passage to a Disused Divine* (*Pasaje a un divino desusado*)(2001). Construí una compañía temporal y nos pasamos 4 meses en este Centro de Arte que había sido una iglesia. Era una iglesia grande, maravillosa, con muchos detalles en cuanto a las vidrieras y los frescos. Nos pasamos esos meses colgadas del techo, de las columnas y las ventanas, en un diálogo intenso y absoluto con el lugar. Fue allí donde me di cuenta que mi trabajo necesitaba intimidad y que el potencial de espectáculo que tiene el trabajo aéreo no la tenía. Ya que si el cuerpo tiene que estar a 10 metros en suspensión, la distancia entre el espectador y el cuerpo de la performer es muy grande, con lo cual la intimidad se pierde. Fue en ese momento donde pensé la posibilidad de volver al cine.



Laura Pero en *Passage to a Disused Divine* (*Pasaje a un divino desusado*), una performance dirigida y coreografiada por Isabel Rocamora, encargada por Colchester Arts Centre, 2001. Foto de Martin Figura, todos derechos reservados.

Durante esta performance, *Passage to a Disused Divine* (2001), pude investigar varias maneras de integrar la imagen en movimiento dentro de lo que es la performance, todavía muy basado en ella— proyección cuerpo con cuerpo de una manera muy precisa, proyección de un primer plano con la pantalla al lado de la acción en vivo, etc... y todo ello con vídeo en directo. Esto se fue desarrollando en los siguientes años, en otras obras, de otras maneras, hasta llegar a un punto que mi trabajo pasó a la imagen en movimiento pura, realizando *Residual* (2005) una instalación dúo-canal donde destaca sobre todo la presencia del lugar.

A partir del 2005 me centro en la imagen en movimiento, se puede decir que vuelvo al cine porque ese es mi origen, y mi lenguaje es cinematográfico, pero como también vengo de la performance, esa relación entre el cuerpo del espectador y el cuerpo de la película me sigue interesando mucho y sigue siendo una prioridad en mi trabajo. De ahí viene el trabajo instalativo, puesto que el espacio, la arquitectura de instalación, es diferente a la arquitectura de un cine o de un teatro, ya no es proscenio sino que es una relación de uno a uno, y por lo tanto esta escala me permite presentar lo que llamo un cine físico.

M.C: Vamos a centrarnos en tu trabajo audiovisual. Has trabajado con película analógica de 16 mm, en tu forma de rodar te sueles rodear de un equipo muy cinematográfico (director de foto, técnico de sonido, diferentes operadores, etc.). Sin embargo tu obra, por su contenido, entra más en terrenos de videoarte, ya que posee una visión muy particular que quizá no forma parte del lenguaje convencional del cine. De hecho tus trabajos suelen exhibirse en circuitos de arte contemporáneo, festivales de videodanza y videoarte, museos, galerías... ¿Cómo sientes tu relación con lo cinematográfico, es más de forma que de contenido? ¿Cómo te gusta denominar a tus trabajos audiovisuales?

I.R: En Gran Bretaña, o en países anglosajones, tenemos unos términos que nos sirven mucho. Aquí yo soy *artist filmmaker*, eso significa que soy realizadora de cine-arte. También hay una distinción que es absolutamente subjetiva y relativa pero que ahora es una convención que se utiliza para diferenciar entre *moving image* (imagen en movimiento) y *film* (película), el *moving image* se separa de esta manera del *cinema* (cine). Esta separación puramente lingüística ha venido dada por cuestiones de encajonamiento de subvenciones y de plataformas de exhibición. Sinceramente, yo considero que estoy entre las dos, en el sentido de la creación de piezas. Tengo un gran respeto por la cinematografía, por lo que es la fotografía, porque soy muy consciente del lenguaje, de la estética, de las herramientas de la representación cinematográfica y de que cada pequeña decisión significa, y aunque no sea interpretada conscientemente por el espectador, sí le afecta directamente. A ese nivel me considero

más cinematográfica, eso no significa que no haya artistas, como Stan Douglas, Shirin Neshat y muchos más, que trabajan con imagen en movimiento de una manera cinematográfica, pero quizá no es lo que más se produce. Aunque sí es cierto que cada vez se ve más, por ejemplo en la historia de LOOP, la feria de videoarte de Barcelona, a la que yo voy cada año desde el 2006, he visto una progresión muy clara en cuanto a medios de producción y también en cuanto a comprensión del medio –una cosa es grabar y otra cosa es considerar cómo grabas.

Por otro lado la exhibición dentro de lo que yo llamaría el cine físico, el cine instalativo, me interesa muchísimo, por lo que te comentaba antes del uno a uno y por muchas razones, porque pienso que el espacio de reflexión del espectador y de experiencia inmersiva y dialéctica, quizás puede ser otro. Entonces, en cuanto a creación, yo me sitúo en los dos campos – tanto en el videoarte como en el cine – sin ningún tipo de remordimiento y en cuanto a presentación, presento también en los dos contextos, primordialmente en el espacio del museo, galería, etc... e incluso en estos lugares a veces se hacen proyecciones de una manera convencional como si fuese cine.

M.C: Me gustaría que nos centráramos en tus piezas *Horizon of Exile* (Horizonte de exilio) (2007) y *Body of War* (Cuerpo de Guerra) (2010), ambas tienen una gran carga documental. Háblanos un poco de la temática de estas dos piezas, qué te impulsó a hacerlas y qué peso tiene para ti el cuerpo como símbolo dentro de ellas.

I.R: En *Horizon of exile* (Horizonte de exilio) (2007), el tema sale de la sobreexposición de la imagen de la mujer de Oriente Medio en los media ingleses a partir del 11 de Septiembre del 2001. Lo que sucedió en Londres (que es donde yo vivía entonces) fue que de repente se empezó a publicar un exceso de imágenes de mujeres, casi siempre veladas y sin nombre, que se utilizaban para representar toda una región o un país y que para nada daban pie a que estas mujeres fuesen individuos con voz y voto. Me parecía terrible que, en Inglaterra, una prensa que en cierto modo estaba tan acostumbrada a ser políticamente correcta, enfatizara lo que estaba ocurriendo ya en algunos de esos países, en relación a la mujer. Por ejemplo Afganistán o Irak, donde la mujer no cuenta, donde debe cubrirse en público, donde se tiene que borrar a sí misma, a nivel social y cultural. Y entonces me enfurecía que la prensa inglesa estuviese haciendo lo mismo, incrementando ese fenómeno y eso me causó un gran cuestionamiento.

Quise desde sentimientos de mi propia experiencia personal leer las experiencias de estas mujeres y empaticé con ellas queriendo hacer una pieza sobre la mujer y el exilio. Esta pieza, considera el exilio de la mujer en la situación donde necesita alejarse de su familia, de su lugar, de su contexto, en cierto modo de sí misma a nivel social, para encontrarse consigo misma de forma profunda. *Horizonte de exilio* es ese viaje desde que la mujer deja su contexto a un capítulo antes de que la mujer llegue a su destino. Ese es un proceso donde la identidad fluctúa y donde es muy difícil saber quién es uno, por lo tanto hay una obertura llena de ansiedad, también hay una nostalgia del pasado, de lo que hemos dejado, y por supuesto una esperanza del futuro.

Volviendo al cuerpo de antigravedad, en *Horizon of exile* utilizo por primera vez un cuerpo que no se halla en suspensión. Tomo los dos cuerpos de dos mujeres, la principal interpretada por Camila Valenzuela, y en un momento dado aparece una segunda, Paulina Garrido, que se une a ella. Ese momento es una forma de decir: hay otra, y después de esa otra hay otra, y después de ésta otra más, etc. Ese cuerpo viajando en la sal del desierto es el rodaje de antigravedad y está basado en la subversión de la gravedad. Ese estado del cuerpo viene dado por la tensión del pasado, la tensión que tira del futuro, la gravedad misma del suelo y un imán gravitacional, por supuesto imaginario, que viene del cielo. Si



Horizon of exile de Isabel Rocamora, película dúo-canal S16 mm transferido a digital, 21 min, U.K, 2007.
Fotograma S16 mm, cortesía de Galería SENDA.

se trabajan esas tres gravedades (¡la del centro de la tierra no hace falta!) llegamos a la sensación de *Horizon of exile* viajando sobre la sal.

Body of war (Cuerpo de guerra) (2010) es una pieza que sale de la lectura de un libro de Paul Virilio que se llama *War and Cinema (Guerra y cine)*. Aquí Virilio nos habla de una manera fascinante de la tecnología de guerra y su paralelo con la tecnología del cine y cómo esta última, a partir de la II Guerra Mundial se desarrolló lo rápido que lo hizo, como por ejemplo el technicolor, debido a las necesidades o los deseos de la milicia en captar imágenes publicitarias de su guerra. Leyendo este libro me faltaba el lado humano y, pensando en el ser humano en ese contexto, me vino la situación primordial filosófica y existencial de un hombre frente a otro 'si no te mato, me matas tú'. Pensé que la guerra no son las armas, los tanques, todo esto, la guerra es este momento de deshumanización necesario para ganar al otro, algo terriblemente humano.

A la primera oportunidad de adentrarme en un nuevo proyecto decidí desarrollar ese tema; el aspecto filosófico del yo y el otro, que también surge como tema en *Horizon of exile* –la alteridad.

En *Body of War*, lo que me pareció importantísimo es centrarme en la gestualidad. Cuando pensamos en la gestualidad no pensamos en armas, pensamos en el combate cuerpo a cuerpo. Mientras fui centrándome en el tema fui consciente de que en las guerras ya no se lucha cuerpo a cuerpo, se lucha a distancia (a grandes distancias muchas veces) pero seguí pensando que aunque fuese una ilustración alegórica, la lucha cara a cara seguía siendo lo fundamental.

Dentro de lo que es el combate cuerpo a cuerpo me concentré en el Krav Magà: el combate más letal que existe hoy en día, un combate que utilizan varios ejércitos, por supuesto el ejército de Israel que son los que lo inventaron, pero también el ejército de la frontera de México, el ejército polaco...

La obra se construye a través de varios niveles de representación, el nivel más inmediato es el que se podría llamar performativo. No es un documento de un entrenamiento ni de una guerra, es una especie de reconstrucción, de re-actuación (*reenactment*) de

una lucha. La pieza se vehicula a través de cuatro soldados, son cuatro exsoldados reales, dos de ellos ingleses y los otros dos polacos, todos viviendo en Inglaterra y expertos en Krav Magà.

Un segundo nivel es la carga documental, los testimonios con los que también se construye *Horizon of exile*. Testimonios de mujeres iraquíes, algunas curdas ahora instaladas en Londres, que se han exiliado por las razones que presenta la película. En el caso de *Body of war*, las voces son de dos soldados, uno de ellos, Nigel Ilsley es un soldado inglés que acababa de regresar de la guerra de Irak y que sigue siendo soldado a día de hoy. El otro es un exsoldado civil, Misha Solarov, un serbio que creció junto a croatas y que en un momento dado fue obligado a hacer la guerra contra sus amigos. Misha tiene el beneficio de la perspectiva que proporciona el tiempo y también es muy interesante porque es otro tipo de soldado, es un soldado que no quería luchar, no es un soldado cuya profesión es el combate, no se le paga por defender o matar.

Por un lado Nigel nos da la perspectiva de la programación del soldado en todos los ejércitos del mundo, incluido el inglés, con un lenguaje absolutamente repetitivo – hallé el mismo lenguaje exacto en todos los soldados que entrevisté en Inglaterra. Por otro lado, Misha es un soldado afectado emotivamente por lo que ha vivido y que se deja afectar por ello. Se crea un equilibrio entre las dos perspectivas, los dos son seres humanos, siento un gran respeto por ambos por supuesto, pero es cierto que la película utiliza el testimonio de uno para decir una cosa de una manera y el testimonio del otro para decir lo contrario de otra.

M.C: El paisaje, el lugar, parece muy importante para ti. Los lugares tienen memoria, hay algo en las localizaciones que tratas en ambos vídeos que evoca el tema central y le da fuerza. El desierto de Atacama en el caso de *Horizon of Exile* y, las playas de Normandía en *Body of War*. Cuéntanos la importancia del lugar para ti.

I.R: Me es importante el lugar porque yo trabajo con identidades, éstas a veces son universales y otras veces específicas, y los lugares tienen su identidad, se exponen a ti como lo que ‘es’, y eso siempre me interesa.

Horizon of Exile se debería haber rodado en Jordania, en Petra, pero puesto que Israel y el Líbano entraron en conflicto de nuevo en el 2006, el Arts Council England que apoyaba el proyecto,

no me dejó ir a ninguna región de Oriente Medio, y después de cuatro meses de espera decidí que era más importante contar la historia que esperar a que todo se calmara. Busqué un desierto alternativo que tuviese un buen horizonte: el desierto de Atacama.

El lugar deviene localización, pierde su identidad de lugar y se transforma en escenario, en hipótesis, en ficción, en poesía, metáfora, etc. Para que esto no sucediera del todo tuve la oportunidad de incluir a dos mujeres del lugar, las dos exiliadas en Atacama, una de ellas de Bolivia y la otra del sur de Chile, que ahora están viviendo en el desierto. En medio de la película aparecen los retratos de estas dos mujeres. Esto es lo que se llamaría en literatura francesa un 'mise en abîme', una revelación del mecanismo, en este caso el mecanismo de construcción de la película. Con ello, de algún modo estoy diciendo 'mira estamos aquí' – éste es un lugar real con identidad propia. Es una escena a la deriva, me interesa mucho esta idea de deriva, porque rompe la linealidad de la pieza.

Volviendo a *Body of War* aquí te quiero hablar de un tercer nivel de representación, que es el lugar al cual, yo como realizadora, he llevado a mis sujetos para que haya un diálogo entre su acción y el lugar. Es la región del desembarco de Normandía, un lugar histórico; no son las playas exactas del desembarco porque no quería que la representación fuera literal, pero sí la geografía, las playas de los alrededores. La intención es crear una sensación de ironía entre lo que planeamos en el presente (porque seguimos planeando guerras, los europeos ahora mismo estamos ayudando mucho, demasiado) y lo que ya ha sucedido a nivel histórico. Entonces, eso quizás hace que el espectador se pregunte en algún momento ¿hemos aprendido algo realmente?

El siguiente lugar para mi próxima pieza es el más complejo: *Jerusalén*.

M.C: Seguimos con estas dos obras, en ambas de algún modo hay una separación de la conciencia del personaje en el cuerpo y en la palabra, están trabajados de manera autónoma, (de hecho no son la misma

I.R: Trabajo con varios registros en esa separación, está el registro metafórico que me permite un tratamiento más poético del tema y que se haya en el cuerpo mayoritariamente, también en la fotografía. Este registro alegórico se presenta a través del trabajo coreográfico del cuerpo donde se expresan,

persona en un caso y en el otro) aunque luego se unen en el montaje. ¿Qué persigues con esa separación?

en el caso de *Horizon of exile*, primordialmente emociones. La escena principal que yo llamo "Rebelión" es una escena de exorcismo, donde sale todo lo que hay dentro de esas mujeres, lo vivido, su bagaje, concluyendo con el caminar post-catártico hacia un futuro incierto.

En el caso de *Body of war* es distinto, no es alegórico, es real, en el sentido de que es un combate real, pero tiene ese elemento de reconstrucción, porque soy yo la que he encadenado esa coreografía de lucha junto con mi maravilloso instructor de Krav Magà, Nick Maison.

La construcción de *Horizonte de exilio* es más una construcción de ficción aunque va más allá de la ficción porque no tiene una narrativa propiamente dicha, es más una observación.

En *Body of war* también hay escenas de ficción, cuando Nick pone su mano sobre la pared del búnker desusado y mira al mar quedándose pensativo, o cuando Robert anda por la playa fumando ese cigarrillo que indica una pausa en la rutina de entrenamiento. Esas dos escenas están ahí porque me parecía muy importante la yuxtaposición entre el colectivo militar y el individuo, ¿qué sucede cuando están solos?

Y por otro lado está la parte documental, me parece importante al tratar ambos temas que haya un ancla de realidad. Hay películas de ficción que al final te dicen que esa película está basada en hechos reales. De esa misma manera, pero de otra forma, sobrepongo las voces reales y el lugar real, para dar esa textura de realidad que me parece importante. Lo normal es que las voces fuesen de los soldados que estamos viendo, porque la convención cinematográfica sería que fueran voces en primera persona, pero no lo son. Esa confusión de la que soy consciente no es planeada para nada, no me interesa en sí confundir, pero sí me parece interesante la ironía que emerge entre el soldado que se prepara para el combate y los testimonios de un combate ya pasado porque crea conflicto entre lo que estás viendo y lo que estás oyendo.

M.C: Me interesa mucho el caso de *Body of war (2010)* porque trabajaste con ex soldados reales, esos cuerpos llevan la carga de la experiencia que es narrada y evocada en esa especie de lucha-coreografiada. Me gustaría que nos contaras tu idea de la violencia aquí, cómo decidiste abordarla a través de la imagen en movimiento. Entramos en ciertos estados contemplativos casi de transcendencia, gracias una visión y utilización de la cámara fascinante ¿La cámara también tiene una coreografía?

I.R: La pieza está estructurada para comenzar con una lucha rápida que es la que irrumpe al inicio de la pieza. Me interesó abrir la película con la lucha visceral, lo más real posible, por varias razones; porque la violencia es algo animal y excita de una manera directa el cuerpo del ser humano, y esa excitación es parte del problema que tenemos socialmente con la violencia. Y quería que fuese una escena que no se pudiese percibir cognitivamente, a nivel racional o intelectual. Lo que ocurre ahí se reduce a algo mucho más de sensación, y para poder captar esta sensación y transmitirla me pareció importante reducir el campo visual en planos muy cerrados para que hubiera lo mínimo de cabezas y caras, porque la cabeza es cognitiva y la cara es pura psicología, es persona, identidad. Me parecía primordial el movimiento, el tono de la gestualidad del cuerpo, el hecho de que la violencia es muy rápida, la furia tiene una velocidad de relámpago – y ese tipo de energía es lo que quería captar.

Por otro lado también me parecía importante dar claves visuales al espectador. Yo le decía a mi operador que tenían que haber elementos donde uno se pueda agarrar para que realmente sea una escena y entendamos algo. Esos elementos son la mano que coge un fusil, el pie que para una patada, la boca que muerde un cuello,... Tenía que ser cámara en mano y tuve la gran suerte de trabajar con un operador, Tim Sidell, experto en capoeira – ¡verlo rodar es toda una coreografía en sí!

A partir de esa primera escena, la película deconstruye la misma lucha a varias velocidades, para revelar que se trata de la ‘performance’ de un entrenamiento. Cuando cualquier persona aprende movimiento corporal, y en concreto cuando los militares entrenan cuerpo a cuerpo, se empieza lento, y poco a poco vas adquiriendo destreza y velocidad, hasta que estás listo para bailar o luchar a tiempo real. La película lo hace al revés, empezamos por la lucha rápida y lo vamos deconstruyendo poco a poco, la idea es comenzar por esa visceralidad y acabar por la reflexión absoluta.

Entonces en el clímax de la película que llamo la “Lucha expandida”, que es la lucha entre los dos soldados en la pista de aterrizaje, siempre supe

que iba a reducir considerablemente la velocidad de la lucha. Tuve la gran suerte de que los soldados eran extraordinarios, desempeñaban ejercicios sin pensárselo, inmediatamente y a la perfección.

En esta escena aparecen dos licencias artísticas que me tomé en cuanto al estatus de realidad del entrenamiento. Una es que yo como coreógrafa he limpiado los movimientos para que se perciban bien claros, los he encadenado y he entrenado a los exsoldados a hacerlos lentamente, y la otra licencia son los puntos de quietud en momentos claves de la lucha, que me parecían importantes a nivel reflexivo. Entonces en esa segunda escena cuando estábamos en la sala de ensayo, el primer día que empezamos a ensayar de manera creativa, ¡no me lo podía creer! era como una rosa que se abría, porque al tomar esa misma lucha violenta que yo había estudiado tanto, con esos mismos movimientos e impulsos bélicos trazados de forma muy lenta aparecieron todos estos momentos extraordinarios llenos de humanidad: los del abrazo, la mordedura-beso y demás... Todo se hallaba en la lucha guerrera; para poder darle el puñetazo a la persona que tienes delante, le tienes que coger, y para cogerle igual le tienes que abrazar.

La primera escena dura 1min 30s, fue rodada con cámara en mano y velocidad normal a 25 cuadros por segundo y esta segunda dura 6min 30s, fue rodada



Fotograma de *Body of War*, una película de Isabel Rocamora, U.K, 2010. Cortesía de Galería SENDA.

con una *steadycam* a 30 cuadros por segundo. Yo había hecho un *storyboard* muy detallado con mi cámara de vídeo durante los ensayos, de exactamente cuáles eran mis prioridades en cada momento de la acción, la lucha nos obligaba a hacer círculos alrededor de los sujetos para captar esos intercambios claves. Yo quería que la escena fuera un solo plano secuencia, pero era un rodaje complejo, por el tiempo del que disponíamos y el clima, así que ensayamos la escena en dos partes, y así la rodamos.

Este tipo de trabajo de cámara, para mí se llamaría cuerpo-cámara porque va a la par con el cuerpo, como un imán. No está ni observándolo ni comentando, es una cámara física.

M.C: Ambas obras *Horizon of Exile* y *Body of War* tienen una versión instalativa dúo canal. En el caso concreto de *Body of War* nacen dos piezas de video expandido *Fear, Defende, Disappearance* (*Temor, Defensa, Desaparición*) (2011) donde hay una presencia protagonista de los bunkers, las arquitecturas de guerra, y *Speed of violence* (*La velocidad de la violencia*) (2011). ¿Qué te hace pasar de la pieza mono canal a las obras de videoinstalación multicanal?

I.R: Cuando en el 2011 estaba planeado hacer una exposición individual con la galería Senda y el centro de Arte Santa Mónica de Barcelona, venía de pasar un largo período pensando en estos temas: el tema del soldado bajo un prisma filosófico y el tema del lugar. Tal como dice Quentin Tarantino en su última obra *Django Desencadenado*, “en una película no se puede meter todo”. Uno intenta tener claro uno o dos temas que tratar, pero te van surgiendo más ideas mientras trabajas. Aparecieron un par de temas que me parecían muy importantes pero que era consciente que no podía tocar en una sola obra. Esto unido al hecho de que tenía la posibilidad de exponer *Body of war* junto a otras piezas complementarias, me estimuló a crear dos obras adicionales con el material de *Body of War*.

Quería reconocer que la pieza principal es *Body of war* y que estos dos nuevos tratamientos salían de su seno de reflexión; algo un poco único quizás, no soy consciente de ningún artista que haya hecho algo similar – una exposición con varias piezas y escenas repetidas – no sabía si iba a funcionar, pero a mí me pareció conceptualmente coherente y lo hice.

Utilicé pues las dos luchas de *Body of war*, que son los momentos centrales, para deconstruirlos de maneras diversas. De ahí salió *Fear, Defence, Disappearance* (*Temor, Defensa, Desaparición*) (2011) que es una obra dúo-canal porque el tema principal

es el paralelo entre la construcción del bunker, de la muralla, de la fortaleza y la construcción del cuerpo del soldado para la guerra. Quería concretamente tratar el tema del bunker, de las arquitecturas de defensa, y la cuestión, importantísima en todo asunto bélico: qué viene antes la “defensa”, el “ataque” o la psicología de la “protección” ¿cuál es el orden de estos impulsos?

Hay una cita de Hitler que me parece ilustrativa respecto a este tema: dice “la vida me persigue y me llena con la idea de protección”. Todo empieza en la psicología, y en el temor del otro es el que quizás nos hace construir la muralla, fabricar la metralleta y, eventualmente, atacar. Entonces esta pieza –*Fear, Defence, Disappearance*– se concentra en este tema particular de una manera más profunda.

La otra pieza que completa el tríptico llamado *The Intimacy of Violence (La intimidad de la violencia)*, es *The Speed of Violence (La Velocidad de la Violencia) (2011)* y surgió cuando estaba montando la primera escena de *Body of War*. Cuando montas ves tu película cuadro a cuadro, lo cual puede llevarte a descubrimientos interesantes, en este caso el interés está en el hecho de que la velocidad de los cuerpos no equivale a la velocidad de la película con la que están captados, pues los cuerpos la evaden – el resultado es la revelación de formas pictóricas que denotan violencia a través de su abstracta belleza.



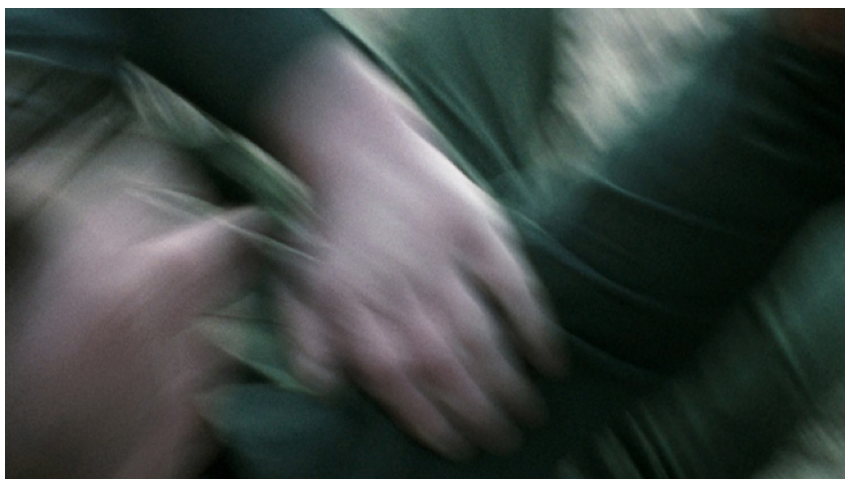
Fear Defence Disappearance (Temor Defensa Desaparición), película dúo-canal de Isabel Rocamora, instalación en Videoformes, Clermont Ferrand, Francia, 2012. Cortesía de la artista.

Hay una cita de Rilke que dice: “la belleza no es más que el primer grado de lo terrible”.

Entonces en esta pieza tomo la primera escena exacta tal y como está montada en *Body of war* (por eso he dejado clips en negro donde está el montaje para revelar esa referencia).

En la producción de esta tercera pieza, volví al celuloide para exponer el grano de la película de Super 16 mm, y lo que hice fue rebajar la velocidad del material a un 3% el porcentaje necesario para que cada imagen exista discretamente en relación a las demás, o sea para que cada imagen se presente como un fotograma desconectada del movimiento que la impulsa a unirse a la siguiente.

The Speed of Violence, revela la deformación del ser humano dentro de lo que es la gestualidad de la violencia. Aquí me centré en temas de monstruosidad, en la desfamiliarización de la que habla Freud en uno de sus textos sobre el psicoanálisis. Freud habla del sentimiento de extrañeza como esa deformación de lo familiar, como lo que crea el monstruo más poderoso en nuestro imaginario. De esta forma, esta obra trata el tema de la ansiedad de lo amorfo en relación a la violencia.



Fotograma de *The Speed of Violence*, an installation film by Isabel Rocamora, U.K, 2010.
Cortesía de Galería SENDA.