

Diumenge 12 de març, 18:00 h

Xcèntric

Cinema Invisible

GUSTAV DEUTSCH



Film Ist

Film Ist és una obra-catàleg dividid en dos grans parts: la primera (episodis 1-6) feta entre el 1996-1998, projectada a Xcèntric anteriorment; i la segona i última part (episodis 7-12), realitzada entre 1999-2002, és la que oferim en aquesta ocasió. El seu contingut està centrat en l'entreteniment del cinema i el seu naixement com a espectacle filmic. Els punts que toca són: 7. Comèdia (19'); 8. Màgia (15'); 9. Conquista (18'); 10. Escripura i llenguatge (12'); 11. Emocions i passió (15'); 12. Memòria i document (11'). Tota l'obra està creada a partir de material ja preexistent del "cinema primitiu". Aquesta sessió també inclou l'última obra de Deutsch, pel·lícula també de found footage, dividida en tres episodis: 1. Kinematograf Theater Erdberg, Wien 1912; 2. Apollo Theater, Surabaya 1929; 3. Cinema São Mamede Infesta, Porto 1930.

Film Ist. (7-12) (El Cinema És), Gustav Deutsch, 2002, 93', 35 mm. (color, b/n, sense diàlegs). 24 fps. Àustria. Música: Christian Fennesz, Burkhard Stangl, Martin Siewert, Werner Dafeldecker
 Productor Executiu: Manfred Neuwirth
 Producció: Media Loop i Josef Aichholzer
 Amb el suport de Nederlands Filmmuseum i Cinématographie Centre Nacional.
 Format de Pantalla: 1:1,33 (Normal)

7 comic (19 min.)
 8 magic (15 min.)
 9 conquest (18 min.)
 10 writing and language (12 min.)
 11 emotions and passion (15 min.)
 12 memory and document (11 min.)

In the beginning a woman emerges from darkness and goes through a door. She glances fearfully into an imponderable exterior shaded midnight blue. What follows occurs rapidly, with related motifs: There is slapstick (fat men and fall guys) and risqué images (women in changing rooms), melodramatic and moving scenes, while others are silly and destructive. Film ist. (7-12) is a collection of moving pictures from the first thirty years of a medium which was then still silent. According to Gustav Deutsch, film is so many things that a catalog of what it can be must necessarily remain open.

The actors/acrobats get into one literal cliffhanger after another, dangling from the façades of skyscrapers and climbing up ladders which extend into the sky. Early cinema explored thousands of different methods of slipping and falling photogenically, seemingly to the very extreme. By 1925, all tricks and innovative gags had been used up, and since then film has become more calm, varying its established paces and falls and moving from physical back to psychological material. Deutsch's found footage is peopled with recycled figures and the undead: Early cinema silently reproduces the living beings who once dared subject themselves to its gaze; it depicts what once seemed alive as a mere, though faded, reflection of light.

An unbounded love of cinema's tangible material is obvious in Deutsch's compilation. His images have been colorized lovingly, some of them are cloudy or scratched, sharp and vivid, or have a fantastic patina. The attractions one might find in cinema's unstable raw material are as numerous (and

ultimately: as inexplicable) as the desire to watch. (Stefan Grisseemann)

Welt Spiegel Kino. Episode 1-3 (Cinema Mirall del Món), Gustav Deutsch, 2005, 93', 35 mm. (color, b/n, sense diàlegs). 24 fps. Àustria-Noruega.

Episode 1 : Kinematograf Theater Erdberg, Wien 1912
 Episode 2 : Apollo Theater, Surabaya 1929
 Episode 3 : Cinema São Mamede Infesta, Porto 1930

In Gustav Deutsch's most recent found footage work the masses „absorb“ (Walter Benjamin) the artwork. Three historical camera pans across the streets and squares of Vienna, Surabaya, and Porto provide a starting point for reflection on the relationship of everyday stories and cinematic machinery.

Welt Spiegel Kino's steadfast piercing of the dynamic of this relationship is astounding. Each of the three pans – taken between 1912 and 1930 – contains a cinema; in the montage, the passersby become chance protagonists in a series of micro-tales, which report on both cinematic and world history. Deutsch's method for connecting archive material is highly hypertextual: every person in the film refers to a multitude of socio-cultural contexts, similar to the hyperlinks in the interactive CD-Rom „Odyssey Today“ from Deutsch and his partner Hanna Schimek. The gaze of a Viennese passerby in 1912 leads the film as though with a time machine to the battle of Isonzo, Vienna's Prater, and to the punishing of suburban ruffians. In Salazar's Portugal, a general awards honors to weeping veterans; a group of girls stares steadfastly into the camera of an anonymous film chronicler while their mothers dream from inside a sardine factory of overcoming their situation. For Gustav Deutsch, the cinema (and pars pro toto every similarly „insignificant“ artefact) is a mirror to the world. And conversely, the cinema belongs to these „infamous people“, the secondary characters of history. Their being-in-the-world creates its photochemical process; the twentieth century person is reflected (and discovered) in the eye of the camera. (Michael Loebenstein)

SI VOLS REBRE INFORMACIÓ
 D'XCÈNTRIC, OMPLE LA
 BUTLLETA QUE TROBARÀS AL
 MOSTRADOR DEL VESTÍBUL

IV. FILM IST. EL MITO DEL CINE, EL CINE ES...

Film Ist es un work in progress del artista multidisciplinar austriaco Gustav Deutsch, quien empezó a trabajar en el proyecto en 1996 y completó su primera parte, Film Ist [1-6], en 1998. Estos primeros capítulos están dedicados a la relación entre la ciencia y el cine, partiendo de los estudios sobre la reproducción del movimiento y llegando al ojo como mecanismo de validación del aparato cinematográfico.

Deutsch trabajó en los siguientes episodios desde 1999 a 2002 y desembocó en Film Ist [7-12]. La segunda parte aborda el tema del cine como entretenimiento, asociado con el teatro de variedades y la feria como lugares de nacimiento del espectáculo fílmico.

Así pues, a día de hoy la obra consta de doce capítulos (1), convenientemente introducidos por unos intertítulos y distribuidos a su vez en varios subcapítulos. Así Film Ist se puede leer como un catálogo de definiciones sobre el cine (Film Ist significa precisamente eso: el Cine Es), y que según la ristra elaborada hasta el momento por Deutsch es: 1.

Movimiento y tiempo; 2. Luz y oscuridad; 3. Un instrumento; 4. Material; 5. Un parpadeo del ojo; 6. Un espejo; 7. Comedia; 8. Magia; 9. Conquista; 10. Escritura y lenguaje; 11. Emociones y pasión; 12. Memoria y documento.

Film Ist supone un ejercicio reflexivo sobre la naturaleza del medio cinematográfico. Así, si en la primera parte se explora el fenómeno fílmico en cuanto proceso científico, en el segundo Deutsch opta por hurgar en los territorios semánticos derivados del uso del lenguaje cinematográfico. Es un ejercicio de comprensión del medio jugando con distintos puntos de vista y dando forma a las imágenes del cine primitivo recogidas por el director.

El inicio del filme no puede ser más revelador de las intenciones de su creador. La figura radiografiada de un hombre en perfil recita con voz metalizada el siguiente texto: <<Debido a que las primeras películas sólo podían ser filmadas a 12 fotogramas por segundo, era necesario copiarlas dos veces para obtener 24 f.p.s. Hoy en día, las películas se ruedan a 24 f.p.s. Por consiguiente, el valor científico ha sido notablemente mejorado.>> Deutsch aprovecha la figura de este curioso predicador para apuntar de forma irónica a los principios científicos y técnicos que se hallan detrás de la invención del medio. A partir de aquí, y con una frialdad extrema, intercala fragmentos de filmes que descomponen el movimiento animal y humano, de análisis detallado de la destrucción provocada por el impacto de un proyectil. Por su parte, la banda sonora aporta un pudo de inflexión emotivo que, igual que la voz sintetizada del esqueleto que nos ha hablado al principio, guía las

imágenes hacia terrenos sensoriales empáticos. No es casualidad esta manipulación electrónica, pues la estrategia de Film Ist consiste precisamente en la contraposición entre la supuesta pureza del lenguaje visual y la distorsión sonora que corroe la película.

De este modo y, sobre todo en los primeros seis capítulos, Deutsch organiza el sonido en dos capas complementarias: una de sincronización y complementación semántica con las imágenes (así, el vuelo sintetizado de un pavo real o el cliqueo mecánico que acompaña el parpadeo del ojo humano) y otra de expresividad emocional extradiégica (así, el piano que acompaña los primeros pasos de un bebé). El primer nivel crea una ilusión factible pues, aunque la mayoría de sonidos estén generados electrónicamente, al acompañar a las imágenes que estamos viendo generan una realidad plausible. El segundo, más desarrollado en Film Ist [7-12], contrapone de manera evidente la banda sonora y la imagen, creando un envoltorio de ruidos electrónicos que, desde el presente, arrojan una nueva interpretación a los fotogramas de un tiempo desaparecido.

En efecto, es en la segunda parte de Film Ist donde se desarrollan ampliamente los parámetros del lenguaje fílmico mediante la revisión de los fragmentos escogidos. En el capítulo 7 (Comedia), y siguiendo las teorías de Kuleshov y otros pioneros rusos, Deutsch emplea el montaje para indagar en la tremenda efectividad del medio como creador de ilusiones de continuidad espacio-temporales. Así, el director austriaco unifica texto a partir de la dialéctica establecida por los motivos que aparecen en pantalla. La puerta, la mirilla o el catalejo como elementos de traspaso entre dos situaciones permiten el juego entre interior/exterior, conocido/desconocido, tranquilidad/terror, calma/nerviosismo, observador/observado. De tal manera que Deutsch puede montar por corte el objeto de su mirada:

Plano 1: Señores con bombín llegan ante una puerta y se disponen a espiar por la mirilla
Plano 2: Plano general de un hombre remanando
Plano 3: Señores con bombín se miran con cara de sorpresa, vuelven a mirar por el ojo de la cerradura
Plano 4: Plano general del hombre del plano 2 remando un poco más lejos
Plano 5: Igual plano 3
Plano 6: Plano general de un mercado oriental lleno de gente
Plano 7: Igual planos 3 y 5
Plano 8: Primer Plano de un beduino mirando en lontananza
Etcétera

A través del principio básico del montaje, Deutsch reivindica en estas escenas lo fantástico, lo maravilloso y lo sorprendente de un mecanismo que hemos asimilado como natural pero que se basa en un sutil y simple artificio. A pesar de la imposibilidad de las relaciones inventadas por Deutsch, la

ilusión de continuidad se mantiene y opera para el asombro del público.

A partir de aquí, Film Ist se plantea como un catálogo de situaciones y usos del cinematógrafo y su capacidad de provocar sensaciones, del amor al odio, del terror a la muerte. El empleo del cine de los orígenes, de ese cine de atracciones que Tom Gunning (2) ha estudiado de forma tan brillante, legítima históricamente la operación de Deutsch, conocedor de los resortes de los inicios del medio. Estamos ante un cine donde es más importante subrrayar la transparencia de lo filmado que el dominio de lo narrativo. Es una representación exhibicionista, basada en hacer vivible el mundo que nos rodea, descuidando la autosuficiencia conductista de la narrativa. Esto incluye las películas de viajes y los filmes antropológicos tratados en el capítulo 9. Bajo el epígrafe <<Conquista>>, el medio se revela como un catalizador del estudio sobre otras culturas, promoviendo la iniciación a lo exótico, el análisis colonial del otro. Nos hallamos así ante la explotación de una serie de recursos (como la mirada a cámara) que explotan esta visibilidad y hacen patente un determinado punto de vista sobre el mundo que filman. A través de la apropiación de las imágenes y su remontaje llevado a cabo por Deutsch, estas grabaciones se vuelven contra su sentido original, denunciando los mismo hechos que originaron la filmación de estos cortos. Estamos en el terreno de la etnografía experimental, donde se alcanza la conciencia de la capacidad del cine como medio de representación cultural. La operación de Deutsch intenta pues mostrar el desequilibrio creado por las iniciativas etnocéntricas y alinearse con las propuestas humanistas de Allan Sekula, para quien <<el archivo deber ser leído desde abajo, desde una posición de solidaridad con los desplazados, deformados, silenciados o hechos invisibles por las maquinarias del provecho y el progreso>>. (13 Las asociaciones creadas por Deutsch entre los primeros planos de exploradores levantando el labio de jóvenes africanos y los que muestran los colmillos de hipopótamos y otros animales cazados no pueden ser más claros al respecto.

En definitiva, y siguiendo una vez más con el trabajo de Gunning, la obra de Deutsch apunta a la pregunta básica que la teoría cinematográfica lleva haciéndose desde sus orígenes: ¿qué es el cine? Para Gunning, la respuesta no puede ser unívoca, sino que debe dar cuenta de un continuo proceso de transformación, pues <<el cine se convierte en una manera de entender la conciencia o las leyes de yuxtaposición, en vez de encontrar un sentido delimitado. (...) La relación entre palabras e imágenes no sólo escapa a cualquier tipo de definición, sino que supera la definición a favor de una aventura de la percepción, ver cine como un descubrimiento infinito>>. (4)

El cine se convierte en manos de Deutsch en un medio polimórfico y polisémico. En constante cambio, en perpetuo movimiento. Podemos hablar entonces de una imagen metamórfica: pues la imagen tiene en sí el potencial de ser modificada físicamente, no sólo a través del morphing, sino también de técnicas más rudimentarias como el rasgado, el deterioro y un amplio etcétera. (5) En este sentido, la superposición de imágenes distorsionadas y sintetizadas da como resultado una percepción sensorial bastarda pero tremendamente efectiva, nunca pura ni plena pero probablemente más libre.

Igualmente, el trabajo musical de Film Ist subaraya esta aleatoriedad e implica una posible relectura del cine primitivo a partir del uso de técnicas contemporáneas como el glitch. (6) El trabajo en Film Ist [7-12] de músicos como Werner Dafeldecker, Martin Stewart, Burkhard Sfantl o Christian Fennesz resemantiza las imágenes elegidas por Gustav Deutsch creando una línea ruidista que recruce y actualiza la capacidad de significación del metraje empleado. Las chirridos, chasquidos y otros quejidos incluidos en la banda sonora de la película crean una compleja red de asociaciones entre la música sintética de Fennesz y Dafeldecker y las imágenes perdidas de realizadores ya olvidados. (7) No se puede dar una definición única y el mismo juego consciente en el que estamos inmersos si seguimos la película de Deutsch implica estas vías abiertas, estos puntos de fuga por donde se cuelan otras posibilidades, nunca excluyentes, de formular otros cines.

Por tanto, lo interesante de la propuesta de Deutsch es la inspección y superación de la trampa naturalista esgrimida por Bazin y su mito de un cine ontológicamente total. Dicho de otra manera, la búsqueda de la mimesis realista no sería la aplicación final del medio, sino que el horizonte representativo sería mucho más amplio. Así pues, el found footage supondría una superación de una cinefilia arraigada en el naturalismo y se convertiría en una relectura práctica (una de las múltiples posibles) de la historia del cine en toda su extensión. Es el caso del catálogo de usos elaborado por Deutsch, pero también de la trasposición genérica de Baldwin, el terrorismo sincrético de Martin Arnold o Matthias Müller. El cine ya no es sino en cuanto mutación, y cualquier pretensión de adjetivación momificadora queda ridiculizada por la capacidad de reelaboración de estos cineastas. Todo material es potencialmente otro, con lo que la dialéctica fílmica no sólo tiene lugar en una supuesta coherencia histórica entre un filme y otro, ni siquiera entre un plano y otro, sino que opera incluso dentro del mismo fotograma.

Es aquí donde se halla la radicalidad de propuestas como la de Martin Arnold en *Passage à l'acte* (1993), donde a partir de una escena de Matar a un ruiseñor (*To kill a*

mockingbird, 1962, Rober Mulligan) se recomponen todos los planos aplicando la fórmula repetitiva y rompedora, fragmentando cada uno de los movimientos de los personajes hasta su mínima expresión. El ritmo impuesto por Arnold, jugando con las repeticiones en serie de los mismos fotogramas, crea una especie de scratch audiovisual en el que las expresiones de una escena en apariencia banal como el desayuno familiar quedan descompuestas y recompuestas hasta la ridiculización. Los treinta y tres segundos del original quedan ampliados hasta los doce minutos de la pieza de Arnold, creando una tensión compositiva entre el material original y la fuerza de la nueva edición. La maximización del tiempo y la repetición maníaca de los gestos más nimios hacen que éstos queden reconvertidos en una gama neurótica de muecas masturbatorias, tics parkinsonianos y contorsiones hipekinéticas. En esta venganza personal contra el cine clásico de Hollywood, Arnold compone un interesante loop audiovisual donde la voz humana y los sonidos diegéticos descompuestos hasta su mínima expresión componen un ruido radicalmente agresivo para con la banda sonora del filme original.

Notas:

(1) De hecho, y aunque Film Ist nace principalmente como un proyecto cinematográfico, las ramificaciones de este trabajo son múltiples. Así, la versión en dvd es, sorprendentemente, mucho más corta que la versión de salas (77 y 150 minutos respectivamente). Además, de los seis capítulos que forman la primera parte del filme pueden ser alquilados de manera individual y combinados de forma libre. Igualmente, existe un libro titulado *Film ist. Recherche*, dos cd's (*Film ist –Dialogue & Variations* y *Phonographics*) y una instalación sobre el filme. Todo este mercadeo queda fuera de nuestro campo de estudio, pero resulta especialmente sintomático de los nuevos circuitos creados para la distribución y consumo de las obras de vanguardia.

(2) Gunning, Tom (1986), <<The cinema of attraction: early film, its spectator and the avant-garde>>, *Wide Angle*, vol. 8, n. 3-4. Reproducido en Stam, Robert y Miller, Toby (eds., 2000), *Film and theory*. AN anthology, Malden, Blackwell Publishing.

(3) Sekula, Allan <<Reading an archive>> en Wallis, Brian, *Blasted Allegories: An Anthology of Writings by Contemporary Artist*, Cambridge, MIT Press, 1989, pág. 259.

(4) Gunning, Tom, <<Film Ist. A primer for a visual world>>, en . (enero 2005)

(5) Una vez más, la vanguardia cinematográfica hace un

uso consciente de este recurso, desde el seminal collage de polillas de *Mothlight* (Stan Brakhage, 1963) hasta la manipulación electrónica y digital del audiovisual de **Corpus Callosum* (Michael Snow, 2002).

(6) En terminología informática, glitch es una irregularidad, una disfunción o un <<pequeño error eléctrico>>. En arte electrónico, es toda una filosofía estética: una estética que amplifica los errores y el ruido en la ejecución de la obra de arte.

(7) Músicos como Christian Fennesz han abierto el debate sobre el ruido y la música ya anunciado por Cage. Acusado de poca musicalidad en sus experimentos sonoros, Fennesz ha declarado: <<Tampoco sé qué es lo que se supone que es el ruido... Todas esas clasificaciones son intentos muy torpes de simplificar el mundo. El mundo no es simple, es complicado.>> Véase Blánquez, Javier y Morera, Omar (eds.), *Loops. Una historia de la música electrónica*, Barcelona, Random House Mondadori, 2002, pág. 446.

Text extret del capítol 4. Memoria del porvenir. Relecturas musicales de un pasado perdido en *Film is y Decasia*, escrit per Miguel Fernández Labayen. Pp. 96-103. Del llibre, *El Sonido de la Velocidad. Cine y música electrónica*, Pablo G. Polite y Sergi Sánchez (coordinadors), Ediciones Alpha Decay, Barcelona, 2005.