



VIVIAN, 1964. Bruce Conner

19.03.17

Domingo 18:30 h

BRUCE CONNER (II): BREAKAWAYS

Este programa contiene las películas de los inicios de Bruce Conner dedicadas a la danza y a la música popular, como *BREAKAWAY*, y otras como *MONGOLOID*, un videoclip para una canción de Devo, o *MEA CULPA* y *AMERICA IS WAITING*, dos colaboraciones con David Byrne y Brian Eno. Estas piezas ponen de manifiesto el uso que hace Conner de las imágenes, no como un acompañamiento de la música, sino como contrapuntos sofisticados que desvelan nuestras verdades más profundas. Este programa indaga en su interés por la psicodelia y en su práctica de revisar sus propias películas en la parte final de su trayectoria, como es el caso de las versiones de *LOOKING FOR MUSHROOMS* y su última película, la emotiva *EASTER MORNING*.

Bruce Conner:

COSMIC RAY, 1961, 16 mm, 5 min
VIVIAN, 1964, 16 mm, 3 min
BREAKAWAY, 1966, 35 mm, 5 min
LOOKING FOR MUSHROOMS (BEATLES VERSION), 1959-67, 35 mm, 3 min
MONGOLOID, 1978, 16 mm, 4 min
TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND, 1979, 16 mm, 5 min
VALSE TRISTE, 1979, 16 mm, 4 min
MEA CULPA, 1981, 16 mm, 5 min
AMERICA IS WAITING, 1981, 16 mm, 4 min
LOOKING FOR MUSHROOMS, 1959-67/1996, 35 mm, 15 min
EASTER MORNING, 2008, vídeo, 10 min

BREAKAWAY

Construida a partir de imágenes de baile reelaboradas, la película fue ajustada hasta encajar con una canción de dos minutos y medio perteneciente a la cara B de un single de 45 rpm que Toni Basil lanzó en 1966. Conner había filmado a Basil el año anterior en Los Ángeles durante lo que, según recordó, fue “un proceso agotador para ella”. Basil había actuado durante varias horas, bailando y posando seductoramente frente a un simple telón de fondo negro en un modesto estudio. A lo largo de la sesión, cambio tanto su vestuario (camisetas, camisetas de tirantes, mallas, elementos con los que aparece a veces puestos y a veces no), como su estilo de danza (desde piruetas de ballet impecables hasta patadas burlescas). Conner lo filmó todo con su cámara de 16mm en mano, moviéndose en sintonía con la canción. Sin embargo, el material filmado se mantuvo sin montar hasta después del lanzamiento del disco de Basil. Posteriormente, el tema se convirtió en la pista de sonido de la película y en el modelo rítmico definitivo para las imágenes en movimiento.

LOOKING FOR MUSHROOMS

LOOKING FOR MUSHROOMS se convierte en una *tabula rasa* de celuloide altamente sensible, una oportunidad para Conner de hacer borrón y cuenta nueva. Evitando los sofisticados análisis culturales de sus películas anteriores, muestra una fascinación infantil por los colores primarios, por las texturas y los patrones, por las flores y los árboles, e igualmente por los espacios construidos y los no construidos. Conner registra a lo largo de la película una completa apertura a la riqueza y vitalidad del mundo fenoménico redescubierto y experimentado sin las cegadoras normas culturales o las restricciones formales. En su primera imagen, el foco se centra en el movimiento, el patrón y el color, mientras una serie de figuras vestidas de negro se apresuran a pasar por delante de la cámara, su tono sombrío en contraste con el rojo metálico altamente saturado de un vehículo adyacente. Sobre todo, la película retrata la cámara de Conner en movimiento, recogiendo imágenes de formas geométricas de colores brillantes, tejidos profusamente coloreados, carteles publicitarios y una colección virtual de emblemas de animales y logotipos: el caballo rojo alado de Mobil, una versión pintoresca del galgo de la compañía de autobuses Greyhound y un pingüino pintado que da vueltas de campana gracias al trabajo hiper-móvil de la cámara.

La película, que se divide casi exactamente en dos partes, pasado el punto medio casi todo el metraje incorpora densas capas de imágenes gracias a las múltiples exposiciones. De esta manera, *LOOKING FOR MUSHROOMS* se convierte progresivamente en algo más abstracto y difícil de decodificar. Esta división formal parece subrayar un cambio (aunque no sea sistemático) del día a la noche, y de los exteriores del mundo natural a los interiores de un cierto ámbito social y estético. En una de las primeras secuencias a mitad de la película, la obra de Conner y el medio social se fusionan brevemente con las imágenes cada vez más llenas de impactantes y multicolores fuegos artificiales. Después de una cómica secuencia de *stop-motion* en la cual las mitades de unas galletas se unen con medios melocotones en conserva, la cámara se traslada al aire libre. La película termina con imágenes que generalmente asociamos a la sinfonía de la ciudad: un montaje de tapacubos de coches, escaparates en secuencia rápida, franjas de carretera en movimiento geométrico, el parpadeo de una señal de tráfico, así como el final perfecto para una obra de tal aceleración visual, una señal de STOP en primer plano.

VALSE TRISTE

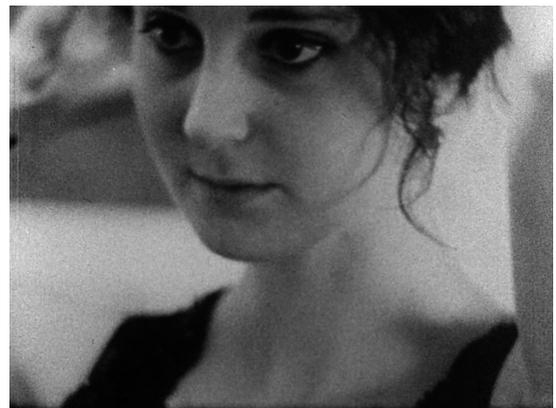
Si *LOOKING FOR MUSHROOMS* traza las huellas de un viaje alucinatorio, *VALSE TRISTE* sigue el modelo de los sueños y, como en los sueños, su verdadero significado se desplaza y se dispersa a través de extrañas conexiones asociativas. La película comienza con una pieza de metraje encontrado: un niño con el pijama puesto está listo para irse a dormir. Este chico, convertido en el protagonista de la película y en el trasunto de la infancia de Conner, está a punto de embarcarse en un viaje sonámbulo a una imaginaria Kansas. En un primer plano

amplio, el niño apoya la cabeza sobre la almohada, mientras la cámara avanza y el plano se funde a negro. La primera imagen de su sueño es una enorme locomotora, un objeto que parece condensar no menos de cuatro referencias distintas: el nacimiento del cine (a través de su asociación con la imagen principal de uno de los primeros films públicamente notables, la “Llegada del tren a la estación de La Ciotat” de los hermanos Lumière); el inicio del viaje de la propia película, un motivo integral de todo discurso narrativo; el símbolo recurrente de la sexualidad en el cine de Hollywood (recordemos, por ejemplo, la escena simbólica de sexo con que termina *Con la muerte en los talones*); y la eterna fascinación de la infancia masculina con los ferrocarriles que Freud ya señaló una vez (“todos los chicos, al menos en un momento de su vida, desean convertirse en maquinistas”). Aquí, como en todas las imágenes que seguirán, Conner parece crear caminos paralelos de interpretación entre las reflexiones sobre la propia historia del medio y las indagaciones de la propia mente recolectora del artista.

TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND

TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND posee alrededor de veinte planos separados por pasajes en negro. Estos planos están, en el mejor de los casos, conectados de forma oblicua entre sí. Conner había dado por finalizado su trabajo con el ensamblaje cuando se dio cuenta de que ya no quería “pegar fragmentos nunca más”. De forma similar a su rechazo a sus formas artísticas anteriores, las imágenes de la película se han liberado de las figuras de montaje y de los patrones temáticos que en sus piezas anteriores situaron incluso los elementos más heterogéneos y disparatados en algún tipo de orden formal e interpretativo coherente. El viaje a “Dreamland” no está, sin embargo, totalmente desprovisto de dirección o significado. Al igual que los diseños aparentemente desestructurados de los dibujos de manchas de Conner, que se asemejan a las conocidas “formas accidentales” que el psicólogo suizo Hermann Rorschach empleó, *TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND* se despliega sutilmente a través de una serie de progresiones en desarrollo. De forma oblicua pero persistente, estas progresiones conducen a un momento trascendente, altamente espiritual, que rivaliza incluso con el arrebatado final de *COSMIC RAY* o la extática ejecución corporal de Toni Basil en *BREAKAWAY*.

Bruce Jenkins, “Explosion in a Film Factory: The Cinema of Bruce Conner”, en 2000 BC: The Bruce Conner Story Part II, 1999.



VIVIAN, 1964. Bruce Conner

Próxima proyección:

30.03.17

Jueves 20:00 h

AGITACIÓN Y PROPAGANDA. EL ARTE COMO ARMA DE COMBATE EN EL CINE DE SANTIAGO ÁLVAREZ Y TRAVIS WILKERSON