

2012-2013

# XCÉNTRIC

El cinema del CCCB



Domingo 7 de abril, 18:30 h

## Experimentos Genéricos

«La naturaleza de la clasificación por géneros muchas veces no deja ver que los cineastas están revitalizando el arte del cine mediante las maneras sutiles en que las distintas formas se envuelven una a otra.»

Jeffrey Skoller, *Shadows, Specters, Shards*, 2005.

- La folie du Docteur Tube** Abel Gance, 1915, 35mm, 10 min\*  
**Frank Stein** Iván Zulueta, 1972, 16 mm, 3 min  
**Wild Gunman** Craig Baldwin, 1978, 16 mm, 20 min  
**Histoire de détective** Charles Dekeukeleire, 1929, 35 mm, 50 min.

\*film restaurado por la Cinemathèque Française

El cine experimental se construyó al margen del cine industrial, pero también a partir de él: en esta sesión, la idea de género cinematográfico, epítome de la sistematización de la película como producto, será el hilo conductor para explorar las transformaciones del medio y ver cómo, a partir de motivos convencionales, pueden nacer formas originales.

Un científico loco inventa una pólvora que distorsiona la percepción visual de quienes la respiran: he aquí la inauguración del cine experimental. A pesar del estatus que le otorgaba Henri Langlois («el primer ejemplo conocido de lo que más adelante se llamaría vanguardia cinematográfica»<sup>1</sup>), el argumento de *La folie du docteur Tube* (1915) podría ser el de una película de Méliès. En cierto modo, cumple con la misma función: es un pretexto para usar efectos especiales, una justificación para exhibir imágenes imposibles. Pero frente a las prácticas ilusionistas de su predecesor, la innovación de Abel Gance consiste en abandonar la escenografía teatral y descubrir el terreno iconográfico propio del cine: como decía Jean Epstein, a propósito de esta película, «introducir en la técnica cinematográfica la visión personal del objetivo, la fantasmagoría creada dentro de la cámara, el lenguaje subjetivo de la máquina».<sup>2</sup>

La magia de la imagen ya no es la confusión espectacular entre el artificio y la realidad, sino la invención especular de nuevas posibilidades perceptivas. Aun así, esta película conserva ciertos rasgos del cine de atracciones y se puede ver igualmente como una comedia de ciencia ficción un

tanto extravagante. Hasta el procedimiento experimental de Gance nos remite al mundo de las ferias: lejos de las elaboradas creaciones ópticas de un Bokański, las imágenes anamórficas fueron simplemente filmadas en espejos deformantes.

Esta dimensión reflexiva la volvemos a encontrar en *Histoire de détective* (1929), aunque en una forma menos literal. La película parte de un argumento genérico: un detective es contratado por una mujer para observar a su marido. Esta vez no se trata tanto de un argumento-pretexto como de un metaargumento, que será tratado de manera más bien antinarrativa: las imágenes son presentadas como los documentos brutos de la investigación, filmadas por el detective, que veremos también trabajar en su mesa de montaje.

Charles Dekeukeleire fue uno de los cineastas de vanguardia más originales de su época: alejado tanto del onirismo surrealista (encontramos ejemplos de esta estética en Bélgica con *La perle* [1929] de Henri d'Ursel o *Pour vos beaux yeux* [1929] de Henri Storck) como del lirismo impresionista (*Images d'Ostende* [1929] del propio Storck), sus películas son ante todo investigaciones formalistas. Ciertos críticos se refieren a *Impatience* (1928) como una película «protoestructuralista», epíteto que podría cualificar *Histoire de détective* en ciertas de sus escenas (por ejemplo, una breve secuencia que consiste en cinco planos vacíos, uno negro, tres grises y uno blanco) y en su construcción narrativa.

Ese trata de una historia sin hechos o, mejor dicho, en la cual los hechos no parecen formar una trama, como si no revelasen más que el proceso de elaboración accidental de una película. Aquí las imágenes no conducen el argumento (es decir, las acciones del detective y del marido), sino que lo ocultan detrás de su carácter reflexivo o trivial, y encuentran en la banalidad el más opaco misterio. Los únicos indicios narrativos que nos deja Dekeukeleire son los rótulos, pero estos también tienen una función poética (fueron escritos por el crítico de arte Maurice Casteels y diseñados por el pintor Victor Servanckx; notemos, de paso, para acabar de situar la película en el contexto artístico, la interpre-

tación del detective por el poeta Pierre Bourgeois) o irónica: los indicios estructurantes de la narrativa sirven para hacer del relato algo incompleto (la numeración de los capítulos es discontinua) o negativo (se hace un inventario, con el historial asociado, de los monumentos que el protagonista no visitó en una estancia en Brujas).

En ambos casos, estamos frente a una puesta en abismo en que el investigador, detective o científico es quien conduce el experimento, es decir el doble del cineasta. Si esta especificación del medio, propia del modernismo como lo definía Clement Greenberg, puede caracterizar una primera época del cine experimental, las prácticas que se desarrollarán más adelante participarían del posmodernismo en su hibridación de los medios: es el caso del *found footage*.

A la distancia que introduce en la representación el uso de imágenes preexistentes se suma la integración de imágenes heterogéneas al cine, procedentes de otros medios: la televisión (Baldwin utiliza muchas de sus imágenes publicitarias y Zulueta filmó en *Frank Stein*, de 1972, un televisor que emitía la película de James Whale) o el videojuego, que constituye el núcleo de *Wild Gunman* (1978). Se trata de dos prácticas muy distintas del *found footage*, y a la vez de dos miradas muy diferentes sobre la cultura popular.

Anteriormente a Frank Stein, Zulueta había realizado una película muy semejante: *Kinkón* (1971), que nos muestra también fragmentos acelerados de la película original filmada en un televisor (imágenes que volveremos a encontrar en *A Mal Gam A*, de 1976). En ambos casos es un homenaje a los iconos monstruosos de Hollywood, una recuperación fetichista del imaginario popular que nos hace entender, de acuerdo con la etimología, el hecho de mostrar como fascinación por el monstruo. Sin embargo, hay dos novedades en *Frank Stein*: mientras las imágenes de *Kinkón* desfilaban en silencio, se adjunta aquí una banda sonora que acentúa el sentimiento de terror y se introduce un elemento estético capital, el *freeze frame*, expresión técnica del arrebato tan buscado por el cineasta, que demuestra la capacidad privilegiada que tiene este arte temporal para detener el tiempo.

Abstraído de su contexto narrativo, el motivo se vuelve forma y el afecto, efecto: el horror congela las imágenes de *Frank Stein* y la violencia acaba destruyendo las de *Wild Gunman* y el poder opresivo del que se originan, y que perpetúan.

La violencia es una componente esencial de la apropiación artística, especialmente relacionada con un género hacia el cine. cinematográfico cuyo fundamento histórico es la apropiación violenta de un territorio: así Raphael Montañez Ortiz, en su película *Cowboy and 'Indian' Film* (1958), vuelve la violen-

cia hacia el cine. Se trata de un (des)montaje destructivo (en la continuidad de las numerosas performances del artista) y ritualizado del western de Anthony Mann, *Winchester 73* (1950): «Corté la película en trocitos con un tomahawk y los puse en una bolsa medicinal. Sacudiendo y sacudiendo, la bolsa se volvía un sonajero. Iba cantando al mismo tiempo, imitando los rituales indígenas para poder identificarme con ellos. Cuando me pareció que había cantado lo suficiente y estaba satisfecho con mi ritual, extraje los trozos de película y los junté al azar.»<sup>3</sup>

El propósito de Baldwin es diferente. Aunque aquí también la destrucción sea un factor estético, sería más acertado hablar de deconstrucción: no se trata tanto de aniquilar el sentido de las imágenes como de excavar sus presuposiciones ideológicas. Esta deconstrucción afecta a la videosfera (como diría Régis Debray) americana, cuyo centro de gravedad es la iconografía del western. Se trata de uno de los usos críticos del *found footage* que identificó Nicole Brenez como «anamnesis»: «Juntar imágenes de la misma naturaleza de modo que signifiquen, no otra cosa que lo que dicen, sino exactamente lo que muestran y que no queremos ver.»<sup>4</sup>

Por disparates que parezcan las imágenes de *Wild Gunman* (fragmentos del videojuego epónimo, escenas de clásicos del western como *Fort Apache* o *The Wild Bunch*, anuncios comerciales de todo tipo, dibujos animados, experimentos científicos, imágenes de miseria y guerra en el Tercer Mundo), es precisamente en esta heterogeneidad que vemos su unidad y su sentido: un conjunto mediático que representa el imperialismo americano y la violencia latente en la sociedad del espectáculo y del consumo. El uso del videojuego como pieza central de esta arquitectura es una metáfora mediológica: la interacción videolúdica sirve como condicionamiento, no es más que una forma insidiosa de transmitir órdenes. A esta violencia social, Baldwin responde violentando las imágenes que la sostienen, en una amplia muestra figurativa: inversiones temporales o cromáticas, aceleraciones o deceleraciones, fragmentaciones, agradecimientos, superposiciones, que, como la «inventiva deconstruktiva», «desestabilizan las estructuras de exclusión para abrir paso a lo otro.»<sup>5</sup>

Text: Boris Monneau

1 LANGLOIS, Henri. *L'avant-garde française* (1968).

2 EPSTEIN, Jean. *Esprit de cinéma* (1955).

3 MCDONALD, Scott; MONTAÑEZ ORTIZ, «Raphael: Two early media-destructionist films», a *Critical Mass: Happenings, Fluxus, Performance, Intermedia, and Rutgers University 1958-1972* (2003).

4 BRENEZ, Nicole. *Cartographie du found footage*

5 DERRIDA, Jacques. *Psyché. Invention de l'autre* (1987).

Próxima sesión - Jueves 11 de abril, 20 h  
**Invisible/Víctor Iriarte**