

Derivas geométricas y construcciones espirituales

Proyecciones en paralelo a la exposición *Ramon Llull y el «ars combinatoria»*

Antes de que los artistas trabajasen con ordenadores, una serie de pintores de vanguardia, como Oskar Fischinger, Harry Smith y Jordan Belson, crearon un cine no narrativo que tenía en cuenta la geometría, las posibilidades de combinaciones matemáticas y también la espiritualidad. Tras estos visionarios, otros artistas, como John Whitney, abrazaron el nuevo medio de la imagen sintética para seguir indagando en la animación abstracta. Muchos otros autores y autoras han seguido su estela hasta nuestros días.

Derivas geométricas

Cine no narrativo, no lineal, que explora la música, el color y el ritmo en un espacio que toma el fotograma como unidad para la creación fílmica.

Lichtspiel Opus I, Walter Ruttmann, 1921, 16 mm, 11'10", *Rhythmus 21*, Hans Richter, 1923, 16 mm, sin sonido, 3'20", *Symphonie Diagonale*, Viking Eggeling, 1924, 16mm, sin sonido, 6'40", *Abstronic*, Mary Ellen Bute, 1952, 16 mm, 7', *Uts Cero*, Javier Aguirre, proyección digital, 1970, 10', *Syncromy*, Norman McLaren, 1979, 16 mm, 7'30", *Cubic Limit*, Manfred Mohr, 1973-74, proyección digital, sin sonido, 3'39", *Organisation II*, Christian Lebrat, 1977, 16 mm, sin sonido, 5', *Calculated Movements*, Larry Cuba, 1985, 16 mm, 6', *Modern nº 2*, Mirai Mizue, Japón, 2011, proyección digital, 4'.

“En su origen, el ordenador o computadora digital ya fue más que una máquina aritmética. Su capacidad para realizar cálculos complejos a una gran velocidad va más allá de una función aritmética desde el momento que se pretende que toda clase de datos puedan ser traducidos a un sistema binario de ceros y unos, y a partir de ahí ser verificados, combinados y procesados mediante operaciones lógicas y según los principios del saber universal (alojados y actualizados en forma de memoria, programas, bases de datos).

El ordenador quiere ser una máquina de la certeza, de la razón, del conocimiento. Esta aspiración a la sabiduría mecánica se prefigura de Llull a Leibniz con la idea de una *combinatoria universalis* donde la lógica se funde con una misión o inspiración teológica, mediante la diagramación sistemática de los silogismos y a través del código binario como compilación de todo un sistema de dualidades culturalmente infusas: todo/nada, luz/oscuridad, día/noche, vida/muerte, cuerpo/alma, presencia/ausencia, verdadero/falso, izquierda/derecha, vertical/horizontal, masculino/femenino, tesis/antítesis, etc. (...) El concepto de *imagen calculada* se ha empleado en algunas ocasiones para referirse al conjunto de técnicas digitales de generación, animación y procesamiento de imágenes; en particular aquellas ‘construidas’ mediante cálculos aritméticos y herramientas informáticas (como quien dice partiendo desde cero, o más bien de la combinatoria de ceros y unos del código binario). Hablar de cine calculado no es, pues, ninguna figura retórica; más bien comporta el

propósito de aventurar un concepto fuera de las taxonomías habituales en la historia y la teoría del cine a fin de introducir otras perspectivas. Por una parte, puede remitirnos a los inicios y a los pioneros de la imagen creada y animada mediante procedimientos informáticos y, más ampliamente, a otras exploraciones tempranas de unos principios de *automatización* o de creación *asistida* por la máquina; exploraciones que se dan principalmente, pero no exclusivamente, en los dominios de la animación no objetiva; es decir, de imágenes abstractas, que otros han preferido denominar *absolutas* o *concretas*.

(...) Un artista, pedagogo y estudioso de estos terrenos, Malcolm Le Grice —autor de una obra de referencia importante: *Abstract Film and Beyond* (1977)— ha destacado, y en cierta manera recapitulado y reivindicado, los vínculos que pueden establecerse entre las propuestas subyacentes al cine abstracto y experimental en general y las prácticas y exploraciones de hoy en día con los nuevos soportes digitales. Así, la no-linealidad de un cine a menudo caracterizado como *anarrativo* o *antinarrativo* anticiparía en más de un aspecto las propiedades inherentes a las tecnologías basadas en el principio de acceso directo o *aleatorio* (*random access*). El presentimiento de la interactividad se hallaría, por otro lado, en un rechazo de la pasividad en cuanto a la recepción y la clausura de la obra. Y, para abreviar, este espíritu antinormativo y de búsqueda estalla en la idea de un *cine expandido*, según una expresión utilizada por diversos cineastas y teóricos, y en el título de un libro de Gene Youngblood, *Expanded Cinema*

(1970), uno de los primeros en que se habla de las nuevas tecnologías y prácticas audiovisuales y multimedia.”

Bonet, Eugeni, *El cine calculado. Notas del programa de proyecciones*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1999.

“Es difícil de imaginar que, por aquel entonces, la mayoría de artistas no hablaran de las posibilidades del cine; muchos debieron haber contemplado la posibilidad de usarlo. Sin embargo, el desplazamiento hacia la práctica filmica en los casos de Richter y Eggeling fue particularmente lógico, así como un desarrollo orgánico de sus dibujos y sus pinturas, que extendieron hacia una forma de movimiento. Los dos habían estado involucrados durante muchos años en los problemas del arte moderno, habían viajado extensamente por Europa y se introdujeron en los debates y las actividades de grupos como los dadaístas. Para ellos, el cine era una extensión de sus actividades artísticas y sus bagajes filosóficos.

Ruttman tenía una edad similar (los tres nacieron en la década de 1880), había sido iniciado en la disciplina arquitectónica y estudió pintura en Múnich a partir de 1909. Se interesó por la nueva tendencia abstracta, pero no existe evidencia de que se involucrara profundamente en los problemas filosóficos del arte. (...) La versión que sobrevive de *Diagonal Symphony*, que dura casi ocho minutos, quizás esté incompleta o cambiada respecto al original, pero, afortunadamente, se mantiene en una excelente condición y es una representación más que adecuada de las intenciones del film. (...) De todos los films que se han conservado de ese periodo, estos dos de Richter (*Rhythmus 21* y *Rhythmus 23*) son técnicamente los más austeros. Asimismo, su simplicidad permite la emergencia de ciertos factores básicos de un modo que no sucede en los films de sus contemporáneos. Tal y como describe Richter, principalmente se comprenden de rectángulos recortados y cuadrados de varias dimensiones y tonalidades. Simplemente están animados mediante una forma fuertemente cinética, usando el movimiento hacia diversas direcciones y explorando particularmente el factor de profundidad, por ejemplo partiendo de un cuadrado que retrocede y se dirige hacia el exterior. (...) Las tres secciones que se han conservado de la serie *Lichtspiel* no solo muestran la consumación de una maestría técnica y una orquestación asegurada de la forma, sino también un desarrollo estético distinto a lo largo de las series. Los dos primeros films parecen haber sido el resultado de pintar sobre vidrio, con formas capaces de crecer en una dirección concreta mientras sus trazos quedan borrados o modificados en la dirección opuesta.”

Le Grice, Malcolm, *Abstract Film and Beyond*. Londres: Studio Vista, 1977, pp. 17-27.

“Rodé la música de *Synchromy* con las tarjetas de *Square-Wave*. El volumen del sonido se controlaba cambiando la anchura de la banda sonora. Un obturador móvil controlaba esta anchura. Si se cerraba totalmente el obturador, la banda muy estrecha de estrías me daba una nota *pianissimo*. Si el obturador estaba abierto, la banda muy ancha de rayas me proporcionaba una nota muy fuerte, *fortissimo*. Todos los niveles intermedios eran posibles regulando la posición del obturador, que había sido calibrado en decibelios.

En *Synchromy* se compuso la música primero y luego se rodó según el método que acabo de describir. Empezó con una parte musical única, más tarde se unió con otra y finalmente con una tercera parte (tono medio, triple y bajo). (...) Para crear las imágenes, las tres bandas sonoras hechas con las tarjetas con estrías se mantuvieron separadas y en su forma estriada. Por medio de una truca (*optical printer*) se cambiaron al área de las imágenes de la película.

(...) Lo que se ve en la pantalla, si es en una o más columnas, son estrictamente las imágenes estriadas del sonido original rodado con tarjetas. Así, hay un paralelo exacto entre el sonido y la imagen.”

Norman McLaren, “Apuntes técnicos de *Synchromy* (1984)”. En: José J. Bakedano, *Norman McLaren. Obra completa, 1932-1985*. Bilbao: Museo de Bellas Artes, 1987, p. 171.

“Resulta bastante complicado averiguar de dónde vienen las cosas. Mi interés en el color puede que empezara en una exposición que vi. Siempre he estado muy interesado en la pintura. Una de las mayores emociones que nunca he sentido fue en 1972, cuando pude visitar una retrospectiva de Mark Rothko en el Grand Palais.

(...) Cuando emprendí las películas *Organizations* —un tipo de trabajo completamente diferente— fue, para mí, un proceso de estructuración de mis pensamientos sobre el cine, volviendo a los problemas de las constricciones del encuadre, del negro, del color. Cogí los tres colores primarios de la pintura (es decir: amarillo, rojo y azul). Preparé diagramas, basados en esquemas matemáticos, para crear combinaciones de tiras de colores, que entonces filmé sistemáticamente, cuadro a cuadro. Fue mi primer intento de film completamente abstracto. El color —previamente capturado como parte de la realidad— ahora se convirtió en el objeto mismo de la película. Estuve muy excitado por las matemáticas de las combinaciones cromáticas que me permitieron crear *Organizations*, pero, desafortunadamente, o a lo mejor afortunadamente, cuando observé los films se había perdido la complejidad y la riqueza que anhelaba y esperaba. Por aquel entonces mis pensamientos sobre el cine cambiaron.”

“Given... Color, An interview with Christian Lebrat by Vincent Deville & Émeric de Latens”. En el libreto del DVD *Christian Lebrat, Vibrations*. París: Re-Voir, 2014.

Próximas proyecciones:

Construcciones espirituales Domingo 4 de diciembre, 18.30h

