



Sidewinder's Delta, 1976. Pat O'Neill

01.02.18

Jueves 19:30 h

PAT O'NEILL. COMPOSICIONES ÓPTICAS.

Considerado un maestro e innovador en el manejo de la positivadora óptica (*optical printer*), las inesperadas composiciones y paisajes cinematográficos que conforman el cine de Pat O'Neill son fruto de un pionero y virtuoso trabajo artesanal que, en contraste con la época digital, revela con más fuerza su intensidad plástica y cromática. Relacionando elementos dispares y transformando referencias y géneros —como en el western conceptual *Sidewinder's Delta*—, mediante refotografía, loops, time-lapses o animaciones, sus películas generan conexiones misteriosas y desencuentros entre el mundo natural y la civilización humana a través de imágenes superpuestas y collages de múltiples sentidos, a veces cercanos a lo surrealista y lo cómico.

En la primera parte del programa se incluyen tres de los cortos más relevantes de su primera época, en la que investiga la ambigüedad perceptiva. En la segunda se proyecta su obra maestra, *Water and Power*, un ensayo sobre el conflicto entre la naturaleza y la industrialización a partir del desierto distópico creado por el gran consumo de agua de Los Ángeles: paisajes cinematográficos extraordinarios sobre «una ciudad que convirtió la tierra en desierto». En 2009 fue incluida en el Registro Nacional de Cine de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos.

Pat O'Neill:

Saugus Series, 1974, Estados Unidos, 16mm, 19min

Sidewinder's Delta, 1976, Estados Unidos, 16mm, 21min

Foregrounds, 1978, Estados Unidos, 16mm, 14min

Water and Power, 1989, Estados Unidos, 16mm, 55min

Duración total: 110min

Proyección en digital.

Entrevista con Pat O'Neill

¿Puedes hablar sobre tus motivaciones para la segmentación de Saugus Series?

Saugus Series, *Sidewinder's Delta* y *Foregrounds* son todas piezas segmentadas. De hecho, la idea era que los segmentos filmicos se pudieran mostrar individualmente como bucles. Son estructuras abiertas y no necesariamente tienen que estar conectadas juntas, pero siempre se han mostrado de principio a fin.

Con *Saugus Series* comencé con las configuraciones de estudio. Filmé en un depósito de agua en time-lapse para revelar el reflejo del sol moviéndose a través de la superficie del agua. Otra sección es cronometrada por un hombre que sierra una rama de árbol. Hay objetos que se pintan repetidamente con una pistola de pulverización: las imágenes aparecen y son pintadas y reemplazadas por otras. Un par de zapatos cambia de color. También hice una toma vertiendo asfalto negro para techar sobre una superficie de vidrio montada frente a un respaldo de pantalla azul. El resultado se repitió tres veces lateralmente para formar una onda tricolor que se mueve como una cascada hacia abajo en una formación geológica que al principio parece carne asada. La montaña es en realidad un géiser de Yellowstone. Este segmento está acompañado por una melodía de una grabación china que imparte un tono ceremonial optimista al conjunto. A medida que avanza, la película se vuelve más plana y menos representativa.

¿La abstracción en *Saugus Series* siempre se mantiene en tensión con lo real, lo fotográfico?

Sí, esa combinación de opuestos es muy importante. Necesito uno para marcar al otro.

Sidewinder's Delta tiene bandas de color y planos desorientadores de Monument Valley al revés. Algunos aspectos de la película me recordaron a *Text of Light*, de Brakhage, y también me intrigó tu uso del paisaje del Oeste. ¿Puedes describir el cambio que tuvo lugar en este trabajo en tu enfoque de la abstracción?

En *Sidewinder's Delta* estaba empezando a trabajar con procesos de emulsión directa: pintar y rayar sobre la película, haciendo combinaciones complejas de elementos simples y hechos a mano. Durante la fabricación del delta de *Sidewinder*, dos semanas después de que renunciase a CalArts, me hospitalizaron por un aneurisma, un coágulo de sangre en el cerebro. Era la Navidad de 1975. Entré en un coma que duró diez días. Cuando recuperé el conocimiento, supe que había sobrevivido a una cirugía cerebral. Todas las partes parecían funcionar, pero me encontré mirando una caricatura de *The New Yorker* con algo debajo, y la miré y dije: «¿Qué es eso?». Me di cuenta de que era texto, pero no tenía ni idea de lo que significaba. Poco a poco, mis percepciones comenzaron a asentarse, pero durante un tiempo fue similar a un efecto del trabajo cinematográfico que había utilizado: la superficie había sido interrumpida. La gente ha establecido una conexión entre mi enfermedad y esta tendencia en mi filmación, pero ya trabajaba de esa manera antes de que sucediera y seguí haciéndolo después. Poco a poco pude leer algo. Trabajé durante un año y medio con un tutor para volver a aprender a leer, pero nunca superé las cincuenta palabras por minuto. No podía leer lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo de los subtítulos de la película. Cuando veo una película en un idioma extranjero, solo miro las imágenes o confío en alguien que me susurra al oído.

Tu trabajo se basa en lo visual, el tratamiento y el retratamiento de lo visual, desde la imagen encontrada hasta la abstracción generada. Entonces, tu trabajo invita y se resiste al modelo del lenguaje. ¿Cómo se escribe y se describe la imagen en movimiento, que cambia constantemente?

Supongo que he elegido intentar cosas que pueden fallar, unir cosas que plantean problemas. Estoy fascinado por ciertas cosas que parecen un poco tontas, un poco feas. Recuerdo ver por primera vez una escultura de Bruce Nauman en la Wilder Gallery a principios de los años sesenta. Estaba haciendo representaciones de fibra de

vidrio de los espacios entre los muebles de su casa. Nauman montó en la pared esos triángulos y paralelogramos torpes y accidentados. Pensé que eran los objetos más tontos que había visto en mi vida. Pero planteaban la pregunta de por qué alguien crea un determinado objeto. Presentaban un problema que insistía en una respuesta.

Sidewinder's Delta muestra la mano dentro del paisaje y sobre él. Esta es una evaluación subjetiva por mi parte, pero ¿crees que este u otros momentos de la película expresan un estado de melancolía?

Esa es una tensión, una parte de ella, seguro. El paisaje es Monument Valley, que hace referencia al Oeste y a las películas del Oeste: John Ford, *Stagecoach* y, por supuesto, las personas que viven allí, los navajos. Viagé allí y me quedé asombrado, y durante muchos años no hice ninguna filmación. Parecía casi irrespetuoso fotografiar allí: me atraía estar en ese lugar, pero sentía que no tenía nada que agregar a su representación. Finalmente, a principios de los años setenta, pasé un tiempo allí, registré algunas observaciones y ejecuté una pieza que incluía colocar hojas de papel de color en el ambiente predominantemente rojo. Más tarde, los colores de esas páginas podrían ser reemplazados para presentar una demostración falsa de una sustancia «camaleónica». Esto fue seguido por un cactus saguaro que, cuando se le mostraba luz de color, cambiaba espontáneamente su color al lado opuesto del espectro, lo que hacía que sobresaliera de su entorno.

Con *Water and Power* fue la primera vez que hiciste una película en 35 mm.

Empecé *Water and Power* en 1982. Me uní a Mark Madel, un artista y programador, que me creó un software para controlar el movimiento de una cámara. Fue una invención ingeniosa que usó uno de los primeros ordenadores portátiles. Permitía manejar cuatro ejes: panorámica, inclinación, zoom y exposición. Quería que los movimientos en las tomas fueran repetibles, ese era el quid de la cuestión. Quería filmar algo en una localización y luego regresar y recrear el movimiento en el estudio, filmando miniaturas, un interior o actores. Es algo que me ha fascinado durante años porque estaba filmando un montón de *time-lapses*, con exposiciones cada cinco segundos o cada veinte segundos para registrar el movimiento de la luz solar. Para hacer eso, la cámara siempre estaba inmóvil. Sabía del control de movimiento de la industria y de trabajar en anuncios, pero nunca había rodado de esta manera ni había usado un ordenador. Pasé mucho tiempo en el valle Owens, al noreste de Los Ángeles. Había sido una zona agrícola desde la década de 1880. Fue comprada por el Departamento de Agua y Energía de Los Ángeles y llegó a ser el sitio de mayor importación de agua, lo que permitió que la ciudad se expandiera después de 1915. Como era el nivel freático del valle Owens, algunos granjeros trataron de resistir y conservar sus tierras. En la década de 1920, el acueducto explotó un par de veces y los agricultores se fueron dando por vencidos. Me atraía, el área, pero no por motivos políticos, sino por su notable geografía. Junto a este valle se encuentran las montañas más altas del país. Cuando uno está en el valle Owens, la sierra oriental es un muro de picos de 3.500 a 4.000 metros. El valle baja a una elevación de 900 metros y luego hacia el este hay otra cadena de montañas. Entonces, básicamente, es esta larga grieta.

Refleja las líneas horizontales que tanto amas en tus películas.

Exacto. Y en el fondo del valle hay un lecho de lago que es principalmente seco, una cama hecha de ceniza de sosa y cristales de sal. Al ser las montañas tan altas y el valle tan profundo, hay una sombra que se mueve como un reloj de sol y escribe el cambio de exposición en el suelo del valle. Me interesé en usar esta sombra en movimiento como un divisor temático.

Hanhardt, John G. «A Conversation with Pat O'Neill». *Pat O'Neill: Views from the Lookout Mountain*. Ed. Stephanie Emerson. Alemania: Steidl, 2004. 193-211.

Próxima proyección:

04.02.18

Domingo 18:30h

VIDAS OCEÁNICAS:
GLACIARES, MARINAS, ARROYOS Y
ALGUNAS ADIVINANZAS