



Sidewinder's Delta, 1976. Pat O'Neill

01.02.18

Dijous 19:30 h

PAT O'NEILL. COMPOSICIONS ÒPTIQUES.

Considerat un mestre i innovador en l'ús de la positivadora òptica (*optical printer*), les composicions inesperades i els paisatges cinematogràfics que constitueixen el cinema de Pat O'Neill són fruit d'un treball artesanal pioner i virtuós que, en contrast amb l'època digital, revela amb més força la seva intensitat plàstica i cromàtica. Relacionant elements disperss i transformant referències i gèneres —com en el western conceptual *Sidewinder's Delta*—, mitjançant refotografia, loops, time-lapses o animacions, les seves pel·lícules generen connexions misterioses i desacords entre el món natural i la civilització humana a través d'imatges superposades i collages de múltiples sentits, de vegades propers al surrealisme i la comicitat.

La primera part del programa inclou tres dels curts més rellevants de la seva primera època, en què investiga l'ambigüitat perceptiva. La segona projecta la seva obra mestra, *Water and Power*, un assaig sobre el conflicte entre la naturalesa i la industrialització a partir del desert distòpic creat pel gran consum d'aigua de Los Angeles: paisatges cinematogràfics extraordinaris sobre «una ciutat que va convertir la terra en un desert». El 2009 es va incloure en el Registre Nacional de Cinema de la Biblioteca del Congrés dels Estats Units.

Pat O'Neill:

Saugus Series, 1974, Estats Units, 16mm, 19min

Sidewinder's Delta, 1976, Estats Units, 16mm, 21min

Foregrounds, 1978, Estats Units, 16mm, 14min

Water and Power, 1989, Estats Units, 16mm, 55min

Duració total: 110min

Projecció en digital.

Entrevista amb Pat O'Neill

Pots parlar sobre les teves motivacions per segmentar *Saugus Series*?

Saugus Series, *Sidewinder's Delta* i *Foregrounds* són totes peces segmentades. De fet, la idea era que els segments fílmics es poguessin mostrar individualment com bucles. Són estructures obertes i no han d'estar necessàriament connectades juntes, però sempre s'han mostrat de principi a fi.

Amb *Saugus Series* vaig començar amb les configuracions d'estudi. Vaig filmar en un dipòsit d'aigua en time-lapse per revelar el reflex del sol com es movia a través de la superfície de l'aigua. Una altra secció és cronometrada per un home que serra una branca d'arbre. Hi ha objectes que es pinten repetidament amb una pistola de polvorització: les imatges apareixen i són pintades i reemplaçades per d'altres. Un parell de sabates canvien de color. També vaig fer una presa abocant asfalt negre per ensostrar sobre una superfície de vidre muntada davant d'un suport de pantalla blava. El resultat es va repetir tres vegades lateralment per formar una ona tricolor que es mou com una cascada cap avall en una formació geològica que al principi sembla carn rostida. La muntanya és en realitat un guèiser de Yellowstone. Aquest segment està acompanyat per una melodia xinesa que aporta un to cerimonial optimista al conjunt. A mesura que avança, la pel·lícula es torna més plana i menys representativa.

L'abstracció de *Saugus Series* sempre es manté en tensió amb la realitat, la fotografia?

Sí, aquesta combinació d'oposats és molt important. En necessito un per marcar l'altre.

Sidewinder's Delta té bandes de color i plans desorientadors de Monument Valley a l'inrevés. Alguns aspectes de la pel·lícula em van recordar *Text of Light*, de Brakhage, i també em va intrigar el teu ús del paisatge de l'Oest. Pots descriure el canvi que va tenir lloc en aquest treball en el teu enfocament de l'abstracció?

A *Sidewinder's Delta* estava començant a treballar amb processos d'emulsió directa: pintar i ratllar sobre la pel·lícula, fent combinacions complexes d'elements simples i fets a mà. Durant la fabricació del delta de *Sidewinder*, dues setmanes després que renunciés a CalArts, em van hospitalitzar per un aneurisma, un coàgul de sang al cervell. Era el Nadal de 1975. Vaig entrar en un coma que va durar deu dies. Quan vaig recuperar el coneixement, vaig saber que havia sobreviscut a una cirurgia cerebral. Totes les parts semblaven funcionar, però em vaig trobar mirant una caricatura de The New Yorker amb alguna cosa sota, la vaig mirar i vaig dir: «Què és això?». Em vaig adonar que era text, però no tenia ni idea de què significava. A poc a poc, les percepcions es van anar consolidant, però durant un temps semblava un efecte del treball cinematogràfic que havia utilitzat: la superfície havia estat interrompuda. La gent ha establert una connexió entre la meua malaltia i aquesta tendència en la meua filmació, però ja treballava d'aquesta manera abans que passés i ho vaig seguir fent després.

A poc a poc vaig poder llegir alguna cosa. Vaig treballar durant un any i mig amb un tutor per tornar a aprendre a llegir, però no vaig superar mai les cinquanta paraules per minut. No podia llegir prou de premsa com per seguir el ritme dels subtítols de la pel·lícula. Quan veig una pel·lícula en un idioma estranger, només miro les imatges o confio que algú em xiuxiegi a cau d'orella.

El teu treball es basa en l'àmbit visual, el tractament i el retractament d'aquest àmbit, des de la imatge trobada fins a l'abstracció generada. Convida, doncs, i es resisteix al model del llenguatge. Com s'escriu i es descriu la imatge en moviment, que no para de canviar?

Suposo que he triat intentar coses que poden fallar, unir coses que plantejaven problemes. Estic fascinat per certes coses que semblen una mica ximples, una mica lletges. Recordo veure per primera vegada una escultura de Bruce Nauman a la Wilder Gallery a principis dels anys

seixanta. Feia representacions de fibra de vidre dels espais entre els mobles de casa seva. Nauman va muntar a la paret aquells triangles i paral·lelograms maldestres i accidentats. Vaig pensar que eren els objectes més ximples que havia vist mai. Però plantejaven la pregunta de per què algú crea un objecte determinat. Presentaven un problema que insistia en una resposta.

Sidewinder's Delta mostra la mà dins i sobre el paisatge. Aquesta és una avaluació subjectiva meua, però, creus que aquest o altres moments de la pel·lícula expressen un estat de melancolia?

Aquesta és una tensió, una part, segur. El paisatge és Monument Valley, que fa referència a l'Oest i a les pel·lícules de l'Oest: John Ford, *Stagecoach* i, no cal dir-ho, les persones que hi viuen, els navahos. Hi vaig anar de viatge i em vaig quedar bocabadat, i durant molts anys no vaig fer cap filmació. Semblava gairebé irrespectuós fotografiar-hi: m'atreia, ser en aquest indret, però sentia que no tenia res a afegir a la seva representació. Finalment, a principis dels anys setanta, vaig passar-hi un temps, allà; vaig registrar algunes observacions i vaig executar una peça que incloïa col·locar fulls de paper de color en l'ambient predominantment vermell. Més tard, els colors d'aquestes pàgines es podrien reemplaçar per presentar una demostració falsa d'una substància «camaleònica». Això anava seguit d'un cactus saguaro que, quan se li mostrava llum de color, canviava espontàniament el color al del costat oposat de l'espectre, i això el feia sobresortir del seu entorn.

Water and Power va ser la teua primera pel·lícula en 35mm.

Vaig començar *Water and Power* el 1982. Em vaig unir a Mark Madel, un artista i programador, que em va crear un software per controlar el moviment d'una càmera. Va ser una invenció enginyosa que va utilitzar un dels primers ordinadors portàtils. Permetia gestionar quatre eixos: panoràmica, inclinació, zoom i exposició. Volia que els moviments de les preses es poguessin repetir, aquest era el quid de la qüestió. Volia filmar una cosa en una localització i després recrear-ne el moviment a l'estudi, filmant miniatures, un interior o actors. Això m'ha fascinat durant anys perquè filmava un munt de time-lapses, amb exposicions cada cinc segons o cada vint segons per enregistrar el moviment de la llum solar. Per fer-ho, la càmera sempre estava immòbil. Coneixia el control de moviment de la indústria i el treball en anuncis, però no havia rodat mai d'aquesta manera i tampoc havia fet servir un ordinador.

Vaig passar molt de temps a la vall Owens, al nord-est de Los Angeles. Havia estat una zona agrícola des de la dècada de 1880, que va acabar comprant el Departament d'Aigua i Energia de Los Angeles i es va convertir en el lloc de més importació d'aigua, fet que va permetre que la ciutat s'expandís després del 1915. Com que era el nivell freàtic de la vall Owens, alguns grangers van mirar de resistir i de conservar les terres. A la dècada de 1920, l'aqüeducte va explotar un parell de cops i els agricultors es van anar donant per vençuts. L'àrea m'atreia, però no per motius polítics, sinó per la seva notable geografia. Al costat d'aquesta vall hi ha les muntanyes més altes del país. Quan ets a la vall Owens, la serra oriental és un mur de cims de 3.500 a 4.000 metres. La vall baixa a una elevació de 900 metres i a l'est hi ha una altra cadena de muntanyes. Llavors, bàsicament, és aquesta esquerdada allargada.

Reflecteix les línies horitzontals que tant estimes en les teves pel·lícules.

Exacte. I al fons de la vall hi ha la llera d'un llac que és Com que les muntanyes són tan altes i la vall tan pregona, hi ha una ombra que es mou com un rellotge de sol i escriu el canvi d'exposició al terra de la vall. Em vaig interessar per l'ús d'aquesta ombra en moviment com un divisor temàtic.

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

Propera projecció:

04.02.18

Diumenge 18:30h

VIDES OCEÀNIQUES:
GLACERES, MARINES, RIUS I ALGUNES
ENDEVINALLES