



## LA IMATGE RECICLADA

En els darrers anys s'ha donat una constant anada i vinguda de cineastes cap als arxius cinematogràfics. En aquest programa es veu la diversitat d'obres i discursos que es poden construir a partir d'aquest tipus de material. Bill Morrison a *Trinity* segueix un argument filosòfic, mentre que Lisl Ponger a *Déjà Vu* reinterpreta les imatges del turisme, contrastant-les amb veus en diferents llengües. Peter Tscherkassky en el seu nou film incideix en la psicologia a través del cinema americà, i Dietmar Brehme ofereix una visió obscura de l'erostisme a *Korridor*, una de les sis pel·lícules reciclades de la seva sèrie *El jardí negre*. La segona part està dedicada al cinema científic vist a través de sis pel·lícules de Gustav Deutsch, una sèrie d'obres que ressalten la importància de la banda sonora en el cinema fet d'imatges d'arxiu.

### 1a Part

**Trinity**, Bill Morrison, 2001, 12'

Curt metratge en tres parts (Memòria-pecat-desitg), que analitza l'aparell de visió així com el nostre desig de mirar. Alguns films eròtics dels primers temps del cinematògraf il·lustren la seva dimensió voyeurística o, per dir-ho d'una altra manera, que el cant a la sensualitat és un tema natural per al cinema.

**Déjà vu**, Lisl Ponger, 1999, 23'

L'atzar va venir a ajudar la Lisl Ponger quan aquesta va ensopegar, en un "encants" vienès que ella mateixa havia ajudat a crear a principis dels anys 70, amb 60 hores de films en 8 mm i Súper-8, un corpus coherent de films sobre els dotze creuers que va realitzar una parella, sens dubte, benestant. Davant les seves imatges la cineasta mostra alhora un gran respecte (icones, arquetips, records personals; aquestes imatges estan habilitades) i una saludable ànsia de reptar. Ponger les sotmet a la prova d'un relat nou. De les 60 hores originals, en conserva no gaire més de vint minuts (mantenint la durada original dels plans), en els quals va identificar qualitats exòtiques. Es fa convenient que la mirada dels viatgers a l'Àsia, l'Àfrica i Sud-amèrica, exhibeixi les evidències del seu abassegament espontani del món. A la Lisl Ponger li agraden aquestes belles imatges en color que manifesten aquesta candidesa, aquesta innocència colonial, encara que sigui fictícia, amb la qual documentem els nostres viatges llunyans. Recopila els plans, els hi inventa correspondències temàtiques, geogràfiques, cromàtiques, crea seqüències que vertebren moviments en l'espai i en el temps. La cineasta inspira una altra existència a les imatges que troba, la qual sàpiga ser la seva prolongació reflexiva i crítica. Així, desarelades per estar arrelades en una complexa nova narrativa, assoleixen l'estatut d'imatges deportades, acollides per una nova xarxa de significacions. La banda sonora assoleix una importància considerable dins d'aquest dispositiu. Els sorolls, d'una banda, confereixen als plans una estranyesa a vegades irònica. Se situen a distància de tot, manifestant sempre una preocupació verista. Les veus, d'altra banda, proposen reflexions en primera persona, totes amb resonàncies socials i polítiques explícites. Tres intervencions, en més de deu idiomes, ben bé, ofereixen d'una manera molt peculiar, una dimensió de la qüestió colonial, una de les incidències de la qual és el turisme. Les històries del vaixell evangelitzador, de la Coca-Cola universal i de les classes socials sobre el transatlàntic, són així doncs exemplars de la violència històrica del colonialisme.

*Déjà vu* és el film més complex de Lisl Ponger i paradoxalment, el més accessible. Aquesta obra, lúdica i incòmode, estimula el sentit crític de l'espectador, mentre fascina la seva mirada. Ni els plans d'apropiació, ni el seu "remuntatge", divideixen el món entre bons i dolents, entre intel·ligents i innocents. Tots en formem part i sabem que ja està passat –*déjà vu*–. Oscil·lem entre la nostra consciència de voler denunciar tota forma de colonialisme i la nostra inconsciència de voler continuar essent aquí i allà, amb una impunitat total, turistes autèntics. *Déjà vu* és d'aquesta manera l'arquetip del film turístic.

JP

**Dream Work**, Peter Tscherkassky, 2001, 11

Una dona es fica al llit, s'adorm i comença a somiar. El somni la condueix a un paisatge de llums i ombres, que s'evoca d'una forma que només és possible a través del cinema clàssic. *Dream Work* és (després de *L'Arrivée* i la molt premiada *Outer Space* –exhibida per Imatges Contra Direcció a la sessió "Disneyland"–) la tercera entrega de la meua Trilogia "CinemaScope". L'element formal que lliga aquesta trilogia és la tècnica específica de copiat per contacte, mitjançant la qual el "found footage" es copia a mà i fotograma a fotograma en pel·lícula no exposada. Arriba, en sentit literal, a dur a terme el mecanisme central pel qual els somnis produeixen sentit, el producte del somni –"dreamwork"– que Freud descriu com: desplaçament ("verschiebung") i condensació ("verdichtung"). La nova interpretació del text del material de la font original es concreta mitjançant el seu desplaçament des del seu context original i la seva "condensació" concurrent a través de l'exposició múltiple. D'altra banda, el film *Dream Work* es postula com un homenatge a Man Ray, que el 1923 amb els seus famosos enregistradors de "raigramma" a *Le Retour à la raison* va ser el primer artista que va fer servir aquesta tècnica de realització, exposant al cel·luloide la imatge mitjançant llum brillant a través dels objectes físics.

Peter Tscherkassky

*Dream Work* és un film en blanc i negre i en cinemascop, dura el temps que dura una fase de son profund. A partir del moment en què una dona entra en una casa, es treu les sabates, després també les calces (l'enquadrament és lasciu), es converteix indefectiblement en subjecte i objecte alhora, i quan s'adorm no només se sumeix cada cop més profundament en el film, sinó que sobretot aquest la penetra. Gràcies al treball de copiat que Tscherkassky ha dut a terme a cada fotograma, la superposició fàl·lica que fa que el cos de la dona existeixi només a dins del

cos del film (i viceversa), provoca impressió, en el sentit en què l'experimentem de manera immediata, com un esglai davant la impossibilitat d'escapatòria d'aquesta correlació. A darrera del despertar s'hi amaga un somni. A darrera de les portes que s'obren s'hi amaga un jo. A darrera de l'home que es troba a l'habitació s'hi alça el no-res. Les imatges primeres, consecutives i negatives giren unes al voltant de les altres en un "maëlstrom" en el qual la teoria clàssica del psicoanàlisi sobre el treball inconscient de la consciència va desapareixent a poc a poc i obre un espai a una lògica suprema del caos neuronal, abans de reconstituir-se (seguint, en referència a la història de l'art i del cinema, el mètode d'enregistrament de raigs de Man Ray) com a "metasomni", que podríem qualificar, parafrasejant a Freud, de "representació de la imatge", -i, per primer cop, en un objecte sonor concebut com a tal-. A *Dream Work*, com en un veritable somni, cap imatge hi apareix aïllada, cadascuna és radicalment fortuïta, però la seva relació és necessària fins el punt que seria impensable una altra solució –fora que es canviï d'univers-. És doncs el millor dels móns onírics possibles, encara que ens sembli molt espantós.

Bert Rebhandl

**Korridor**, Dietmar Brehm, 1998, 18'

A finals de 1996 vaig descobrir en una botiga vella vienesa especialitzada en cinema una llaua amb fragments de film en 16 mm rebregats i indefinibles que dataven de finals dels anys 60. Ja la primera vegada que els vaig examinar vaig dir "sí". El material "found footage" semblava ideal per a la sèrie de films de terror. Vaig preparar les pel·lícules per una projecció compilant amb mirall, i em vaig filmar en estructures detallades a través de l'eix de llum. Per a la seqüència inicial vaig triar el cim d'un àlber i una casa neogòtica. La il·luminació durant la posada en escena dels cossos es va filmar d'una manera molt dura, mentre que per al cim d'un àlber i la casa neogòtica vaig passar de la sobreexposició a la subexposició. A continuació, vaig barrejar sons d'associació a través del passadís. La primera versió del muntatge mostrava els cossos d'una manera molt emotiva. Després vaig començar a estructurar el film variant la durada de la pantalla negra. L'home amb la dona ajaçada al llit com si fos morta, era perfecte per al començament de les escenes de cossos. Vaig concentrar l'òptica sobre un angle de visió molt estret i vaig deixar actuar a la banda d'actors "found footage". La meua intenció era construir una visió furtiva o traumàtica, en la qual els cossos i els caps llisquessin a través de les imatges i desapareguessin a la pantalla negra. Al final, un home n'apallissa a un altre, i s'estaca a una de les actrius. El cim de l'àlber apareix, passant de la sobreexposició a la subexposició, es fa lliscar una mà dues vegades tot insinuant-se a través de la imatge del film. *Korridor* és el cinquè film de la sèrie de terror *Schwarzer Garten* –"jardín negro"-, juntament a *The Murder Mystery* (1987-92), *Blicklust* (1992), *Party* (1995), *Macumba* (1995-96) –que ja ha ofert imatges contra direcció-, i *Organics*.

Dietmar Brehm, notes sobre el film

## 2a Part

**Film Ist 1-6**, Gustav Deustch, 1998, 60'

1. Bewegung und zeit. Moviment i temps.
2. Licht und Dunkelheit. Llum i obscuritat.
3. Ein Instrument. Un instrument.
4. Material. Material.
5. Ein Augenblick. Un parpelleig.
6. Ein Spiegel. Un mirall.

### 1. Moviment i temps

El 1895, els germans Lumière van denominar la seva invenció un "incryptor de moviment", una màquina "per reproduir la vida real". Hom pot postular que aquesta era una afirmació contrària al seu coneixement de primera mà. Com brillants constructors del que l'artista filmic americà Hollis Frampton va denominar una vegada l'"última màquina", ells devien saber millor que ningú la gran il·lusió que és el cinema. Una il·lusió que van realitzar gravant i repetint moviments mitjançant sèries de fotogrames i creant "vida real" amb imatges en blanc i negre bidimensionals. No hi ha res en una pantalla de cinema que sigui realment "moviment", i res que sigui "vida real". I aquest no és el punt dèbil si no més aviat la força i la grandesa del film: un mitjà que crea moviment, temps i realitat cinematogràfica.

### 2. Llum i obscuritat.

"Us agradaria conèixer... qui va ser el tipus que va inventar el cinema? Bé... en realitat no era un tipus. Va ser una noia... 'Una noia fa molts anys va tocar un piló de brases i les va llençar a l'aire; i les espurnes es van convertir en estrelles.'" Amb aquest conte bosquimà, Stefan Themerson, l'artista polonès començava el seu llibre "L'impuls per crear visions". El moviment de les estrelles, les fases de la lluna, eclipsis de sol i de lluna, il·luminacions - imatges de llum a la cabina de projecció del cel -. El recurs periòdic dels pobles de la terra a la inspiració dels mites. Protagonistes constants del món del cinema. A las pantalles de cinema d'avui l'obscuritat segueix la llum quaranta-vuit vegades per segon. Aquest és el ritme en el qual la cel·la interromp la llum de la làmpada del projector i crea, a mesura que avança el film, una tempesta cinematogràfica de flashos de llum pels nostres sentits.

### 3. Un instrument.

"No obstant, el meu treball se situava en el camí de la investigació científica. Mai he estat ocupat en el que es denomina "producció", diu Louis Lumière a la seva última entrevista. Altres pioners del cinema, com ara Georges Méliès i Etienne-Jules Marey, també van fer servir les seves invencions com instruments pel treball d'investigació científica pel damunt de qualsevol altra cosa. Des de les sèries cronofotogràfiques inicials, els científics del nostre segle van aprofitar continuament totes les possibilitats cinematogràfiques per explorar el món, mentre alhora incorporaven desenvolupaments tècnics paral·lels a la creació d'imatges, com

el film en raigs-X. Les imatges resultants no tant sols han canviat la nostra percepció del món, sinó també les nostres idees de vida i mort.

### 4. Material.

"La meua dona de fer feines fa servir aquest film per netejar les rajoles de terra", diu el venedor als encants de Sao Paulo, mentre m'acosta una petita bobina de film. Una còpia de treball que conté dos fotogrames de cada escena d'un llarg metratge que es fa servir per determinar els temps d'exposició. Els productes de neteja havien atacat l'emulsió amb entusiasme. El pintor Jackson Pollock opinava que l'emoció s'havia de descobrir al material, a la pintura mateixa; per això Francis Ford Coppola va dir amb humor que al film "l'emoció es deu trobar a l'emulsió". "Tinc una manera òptica de mirar el món. Les coses que no es poden veure sempre em posen problemes de transparència", deia Konrad Zuse, l'inventor del primer computador en funcionar. Com a sistema de control per la màquina que va inventar al 1938, va fer servir film de 35 mm ja usat, en el qual va perforar el codi. El film de Zuse, amb un codi binari en sobreimpressió a la imatge icònica, anticipava el procés pel qual ha portat a la confluència de tots els media (també el film) en el codi digital.

### 5. Una parpalleig.

Ingmar Bergman el va denominar una vegada "un defecte de l'ull humà"; amb això ell significava el fenomen pel qual es crea una il·lusió de moviment continu quan el que es projecta no és sinó una sèrie d'imatges individuals. Aquest fenomen, denominat pels psicòlegs de la Gestalt el fenomen *phi* o de persistència de la visió, remet les imatges a la memòria tal com apareixen i, amb la projecció accelerada, permet que flueixin en aparent continuïtat. "Des d'el seu inici el cinema fou una manipulació dels nervis òptics i dels seu temps", va comentar el teòric dels mitjans de comunicació Friedrich Kittler sobre aquest tema. L'ull humà i la manera com funciona –una Càmera Obscura per percebre la realitat cinematogràfica-. "L'espectador al cinema reacciona a la pantalla com si el seu cervell correspongués a una retina invertida a distància" (Edgar Morin).

### 6. Un mirall.

"La imatge cinematogràfica... és, és el que, el film és. No és ni un mirall que es nega a si mateix, ni un mitjà que s'ignora a si mateix, és ell mateix una concretització... de la funció d'un mirall; l'encarnació del reflex d'una mirada que mira endarrera -", escriu Micheal Kötzer referint-se a la doble funció del mitjà incorporat pel "cinematògraf" dels germans Lumière. Càmera i projecció alhora. "Filmant fragments, imatges imaginàries del cos humà (en contrast amb animals) han investit prenent el "jo" prestat sempre amb el més gran amor. Això és perquè la càmera funciona com un perfecte mirall el qual pot liquidar els autoretrats emmagatzemats en l'aparell psiúic", escriu Friedrich Kittler sobre l'experiència per la qual no tan sols els actors i les actrius són familiars en una confrontació amb els seus "desmembrats" "doppelgängers" cinematogràfics.

Gustav Deustch, notas para *Film Ist*

