

2012-2013

# XCÈNTRIC

El cinema del CCCB



Diumenge 7 d'abril, 18:30 h

## Experiments Genèrics

«La naturalesa de la classificació per gèneres moltes vegades no deixa veure que els cineastes estan revitalitzant l'art del cinema mitjançant les maneres subtils en què les diferents formes s'emboquen l'una a l'altra».

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

**La folie du Docteur Tube** Abel Gance, 1915, 35 mm, 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 restaurat per la Cinemathèque Française

El cinema experimental es va construir al marge del cinema industrial, però també a partir d'aquest: en aquesta sessió, la idea de gènere cinematogràfic, epítom de la sistematització de la pel·lícula com a producte, és el fil conductor per explorar les transformacions del mitjà i veure com, a partir de motius convencionals, poden néixer formes originals.

Un científic boig inventa una pólvora que distorsiona la percepció visual dels qui la respiren: vet aquí la inauguració del cinema experimental. Malgrat l'estatus que li atorgava Henri Langlois («el primer exemple conegut del que més endavant s'anomenaria avantguarda cinematogràfica»),<sup>1</sup> l'argument de **La folie du docteur Tube** (1915) podria ser el d'una pel·lícula de Méliès. En certa manera, fa la mateixa funció: és un pretext per utilitzar efectes especials, una justificació per exhibir imatges impossibles. Però davant les pràctiques il·lusionistes del seu predecessor, la innovació d'Abel Gance consisteix a abandonar l'escenografia teatral i descobrir el terreny iconogràfic propi del cinema: com deia Jean Epstein, a propòsit d'aquesta pel·lícula, «introduir en la tècnica cinematogràfica la visió personal de l'objectiu, la fantasmagoria creada dins de la càmera, el llenguatge subjectiu de la màquina».<sup>2</sup>

La màgia de la imatge ja no és la confusió espectacular entre l'artifici i la realitat, sinó la invenció especular de noves possibilitats perceptives. Tot i així, aquesta pel·lícula conserva

certs trets del cinema d'atraccions i es pot veure igualment com una comèdia de ciència-ficció una mica extravagant. Fins i tot el procediment experimental de Gance ens remet al món de les fires: lluny de les elaborades creacions òptiques d'un Bokanowski, les imatges anamòrfiques simplement es van filmar en miralls deformadors.

Aquesta dimensió reflexiva la tornem a trobar a **Histoire de détective** (1929), encara que en una forma menys literal. La pel·lícula parteix d'un argument genèric: una dona contracta un detectiu per observar el seu marit. Aquest cop no es tracta tant d'un argument-pretext com d'un metaargument, que es tractarà d'una manera més aviat antinarrativa: les imatges es presenten com els documents bruts de la investigació, filmades pel detectiu, que també veurem treballar a la seva taula de muntatge.

Charles Dekeukeleire va ser un dels cineastes d'avantguarda més originals de la seva època: allunyat tant de l'onirisme surrealista (trobem exemples d'aquesta estètica a Bèlgica amb *La perle* [1929] d'Henri d'Ursel o *Pour vos beaux yeux* [1929] d'Henri Storck) com del lirisme impressionista (*Images d'Ostende* [1929] del mateix Storck), les seves pel·lícules són sobretot investigacions formalistes. Alguns crítics es refereixen a *Impatience* (1928) com una pel·lícula «protoestructuralista», epítet que podria qualificar **Histoire de détective** en algunes de les seves escenes (per exemple, una breu seqüència que consisteix en cinc plans buits, un de negre, tres de grisos i un de blanc) i en la seva construcció narrativa.

Es tracta d'una història sense fets o, més ben dit, en la qual els fets no semblen formar una trama, com si no revelessin més que el procés d'elaboració accidental d'una pel·lícula. Aquí les imatges no condueixen l'argument (és a dir, les accions del detectiu i del marit), sinó que l'oculten rere el seu caràcter reflexiu o trivial, i troben en la banalitat el misteri més opac. Els únics indicis narratius que ens deixa Dekeukeleire són els rètols, però aquests també tenen una funció poètica (els va escriure el crític d'art Maurice Casteels i els va dissenyar el pintor Victor Servanckx; notem, de

passada, per acabar de situar la pel·lícula en el context artístic, la interpretació que el poeta Pierre Bourgeois fa del detectiu) o irònica: els indicis que estructuraven la narrativa serveixen per fer del relat una cosa incompleta (la numeració dels capítols és discontinua) o negativa (es fa un inventari, amb l'historial associat, dels monuments que el protagonista no va visitar en una estada a Bruges).

En tots dos casos, estem davant d'un procediment de *mise en abîme* en què l'investigador, detectiu o científic és qui condueix l'experiment, és a dir el doble del cineasta. Si aquesta especificació del mitjà, pròpia del modernisme com el definia Clement Greenberg, pot caracteritzar una primera època del cinema experimental, les pràctiques que es desenvoluparan més endavant participarien del postmodernisme en la seva hibridació dels mitjans: és el cas del *found footage*.

A la distància que introdueix en la representació l'ús d'imatges preexistents s'hi suma la integració d'imatges heterogènies al cinema, procedents d'altres mitjans: la televisió (Baldwin utilitza moltes de les seves imatges publicitàries i Zulueta va filmar a *Frank Stein*, del 1972, un televisor que emetia la pel·lícula de James Whale) o el videojoc, que constitueix el nucli de *Wild Gunman* (1978). Es tracta de dues pràctiques molt diferents del *found footage*, i alhora de dues mirades molt diferents sobre la cultura popular.

Anteriorment a *Frank Stein*, Zulueta havia realitzat una pel·lícula molt semblant: *Kinkón* (1971), que també ens mostra fragments accelerats de la pel·lícula original filmada en un televisor (imatges que tornem a trobar al film *A Mal Gam A*, del 1976). En tots dos casos és un homenatge a les icones monstruoses de Hollywood, una recuperació fetitxista de l'imaginari popular que ens fa entendre, d'acord amb l'etimologia, el fet de mostrar com una fascinació pel monstre. Tanmateix, a *Frank Stein* hi ha dues novetats: mentre les imatges de *Kinkón* desfilaven en silenci, aquí s'adjunta una banda sonora que accentua el sentiment de terror i s'introdueix un element estètic capital, el *freeze frame*, expressió tècnica de la rauxa tan buscada pel cineasta, que demostra la capacitat privilegiada que té aquest art temporal per aturar el temps.

Abstret del seu context narratiu, el motiu es torna forma i l'afecte, efecte: l'horror congela les imatges de *Frank Stein* i la violència acaba destruint les de *Wild Gunman* i el poder opressiu del qual s'originen, i que perpetuen.

La violència és un component essencial de l'apropiació artística, especialment relacionada amb un gènere cinematogràfic que té com a fonament històric l'apropiació violenta d'un territori: així Raphael Montañez Ortiz, en la seva pel·lícula *Cowboy and 'Indian' Film* (1958), torna la violència cap al cinema. Es

tracta d'un (des)muntatge destructiu (en la continuïtat de les nombroses performances de l'artista) i ritualitzat del western d'Anthony Mann, *Winchester 73* (1950): «Vaig tallar a trossets la pel·lícula amb un tomahawk i els vaig posar en una bossa medicinal. Sacsejant-la repetidament, la bossa es va convertir en un sonall. Al mateix temps cantava, imitant els rituals indígenes per poder-m'hi identificar. Quan em va semblar que havia cantat prou i estava satisfet amb el meu ritual, vaig extreure els trossos de pel·lícula i els vaig unir a l'atzar».<sup>3</sup>

El propòsit de Baldwin és diferent. Encara que aquí també la destrucció és un factor estètic, seria més encertat parlar de desconstrucció: no es tracta tant d'aniquilar el sentit de les imatges com d'excavar-ne les pressuposicions ideològiques. Aquesta desconstrucció afecta la videosfera (com diria Régis Debray) americana, el centre de gravetat de la qual és la iconografia del western. Es tracta d'un dels usos crítics del *found footage* que va identificar Nicole Brenez com a «anamnesi»: «Unir imatges de la mateixa naturalesa de manera que signifiquin, no pas una cosa diferent del que diuen, sinó exactament el que mostren i que no volem veure».<sup>4</sup>

Per allunyades que semblin les imatges de *Wild Gunman* (fragments del videojoc epònim, escenes de clàssics del western com ara *Fort Apache* o *The Wild Bunch*, anuncis comercials de tota mena, dibuixos animats, experiments científics, imatges de misèria i guerra al Tercer Món), és precisament en aquesta heterogeneïtat que veiem la seva unitat i el seu sentit: un conjunt mediàtic que representa l'imperialisme americà i la violència latent en la societat de l'espectacle i del consum. L'ús del videojoc com a peça central d'aquesta arquitectura és una metàfora mediològica: la interacció videolúdica serveix com a condicionament, no és més que una forma insidiosa de transmetre ordres. A aquesta violència social, Baldwin respon violentant les imatges que la sostenen, en una àmplia mostra figurativa: inversions temporals o cromàtiques, acceleracions o desaceleracions, fragmentacions, agraïments, superposicions, que, com la «inventiva desconstruïda», «desestabilitzen les estructures d'exclusió per obrir pas a l'altra realitat».<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).

**Propera sessió - Dijous 11 d' abril, 20 h**  
**Invisible/Víctor Iriarte**