

V.3

UN ARTE DEL FRAGMENTO,
LA APROPIACIÓN Y EL RECICLAJE:
DEL *COLLAGE* AL *FOUND FOOTAGE*

Jaume Vidal Oliveras

El presente ensayo tiene como propósito estudiar unos casos particulares de *found footage* que han tomado el cine como objeto de reflexión. El término *found footage*, literalmente “metraje encontrado”, se aplica al trabajo realizado a partir de imágenes preexistentes (largometrajes, *spots* publicitarios, documentales...) y que centra su atención en la selección del material y las operaciones de montaje; un trabajo, en definitiva, de archivo y compilación. Este procedimiento o práctica aglutina sensibilidades y preocupaciones diversas, esto es, no define una problemática o temática concreta. Lo que estudiaremos aquí es una serie de piezas de los años 90 –cuando acontece la difusión y reconocimiento del *found footage*– de diferentes videocreadores, Jesse Drew, Christoph Girardet y Matthias Müller, Keith Sanborn y Toni Serra, que reutilizan y reciclan fragmentos de films para hablar precisamente de cine. Somos conscientes de la parcialidad de la selección, pero no puede ser de otro modo. La múltiple floración de festivales, los circuitos no comerciales en que se difunden estas manifestaciones, los derechos de autor, hacen imposible, a pesar de internet, realizar un seguimiento exhaustivo de estas prácticas. Esta es la razón por la cual nos vemos obligados a realizar nuestro análisis a partir de piezas concretas como casos de estudio. En este sentido, nos ha sido muy útil la plataforma Arxiu OVNI-Observatori de Vídeo No Identificat, un archivo de videocreadores y materiales audiovisuales que nace en 1993 en Barcelona como consecuencia de la dificultad de acceso a las producciones videográficas y que en parte –solo en parte– es consultable por internet. Esta plataforma nos ha permitido visionar múltiples materiales y realizar nuestra selección. Nuestro objetivo es realizar una contextualización, desde la perspectiva de la historia del arte contemporáneo, para establecer el marco de referencias y comprender la naturaleza del *found footage*, sus límites y posibilidades, para pasar después a un análisis detallado de los vídeos seleccionados.

Contra Hollywood

Hollywood implica unas fórmulas lineales de explicar historias fundamentadas en unas convenciones que han articulado una manera de entender el cine. En el cine americano parece que el relato fluya de manera natural. Sin embargo, esta naturalidad es el resultado de ocultar los mecanismos de la representación, de marginar todo aquello que resulta enfático o muestra las huellas del autor. Es lo que se denomina “estilo invisible”. Este estilo invisible motiva que el espectador confunda la trama o la representación con la realidad. El cine americano busca que el espectador se sumerja en la historia, que se identifique con los personajes, que contemple las imágenes de la pantalla como algo real o al menos creíble. Por ingeniosas y fantasiosas que puedan ser, las películas americanas aspiran a ser “realistas” o mejor, verosímiles. Aun así, Hollywood es un mundo artificial. Detrás de esta sensación de “realismo” hay una iluminación de estudio, unos decorados, unos actores que se basan en estereotipos, una duración que suele oscilar entre la hora y media y las dos horas... Pero a pesar de estas y otras muchas convenciones, el público asocia los films americanos a algo de verdad, porque crean una “realidad paralela”.

El cine de vanguardia empezó a romper con los tópicos y las convenciones de Hollywood cuando este se estaba consolidando como un discurso cerrado. Fernand Léger, Man Ray y tantos otros provenientes del campo del arte se acercaron al cine, cuestionando el modelo dominante y procediendo a la subversión de algunas de las fórmulas institucionalizadas. Así, por citar solo algunos ejemplos, el *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924) es una apuesta liberada por suprimir toda idea de narración, destruyendo los nexos a partir de un ritmo repetitivo que combina fragmentos de figuras humanas y formas abstractas. *Entreacto* (*Entr'acte*, Réne Clair, 1924), con guion de Francis Picabia y que contó con la participación de Marcel Duchamp y Man Ray, es una película que no tiene explicación lógica. Calificada como dadaísta, las secuencias y las sorprendentes imágenes se encadenan sin una relación de causa-efecto. En palabras de Picabia, no se respeta nada, a menos que sea el derecho de estallar a reír. Es la idea del absurdo, que rompe con toda noción de estructura, coordinación, linealidad... De igual forma, experiencias como *Symphonie Diagonale* (Viking Eggeling, 1924) o *Rhythmus 21* (Hans Richter, 1921), empezaron a formular un cine abstracto, es decir, unas películas basadas en los juegos de líneas y formas geométricas y que obviaban el mundo de las apariencias. En definitiva, estos trabajos se liberaron de las limitaciones de los hábitos y las convenciones que hasta entonces habían conformado la percepción del arte y el cine.

De la misma manera, hoy en día, y a pesar del cambio de contexto, los creadores que trabajan con imágenes de archivo o extraídas de los medios de comunicación desarrollan también un trabajo de transgresión de los lenguajes institucionales. Aunque hay que decir que estos últimos subvientan las convenciones y los tópicos con las mismas imágenes del modelo tradicional.

Los videocreadores que hemos seleccionado deconstruyen el discurso convencional y rompen con la linealidad narrativa para apoyarse en el fragmento. El fragmento significa una manera de explicar discontinua. Frente a la prosa de los modelos tradicionales, la poética del fragmento y la asociación de elementos diversos significa la sorpresa, el chispazo. Se trata de una combinatoria de imágenes. La maquinaria discursiva no pretende ser realista, ni crear identificaciones en el espectador. Se trata de provocar iluminaciones.

¿Y por qué? Existe la convicción de que bajo las imágenes hay un mundo escondido que no se manifiesta de manera unívoca y transparente, unos contenidos latentes. Roland Barthes hablaba de un “sentido obtuso”: detalles extraños, ajenos a la intencionalidad de los autores, incontrolados, que se filtran en la narración y la desestructuran. Jean-François Lyotard critica el cine tradicional por todo aquello que tiene de normalizador: en el film solo interviene lo aceptable, lo medible, lo codificado, de forma que se excluye todo aquello problemático y contradictorio. Marie-Claire Ropars alude al cine como un campo de tensiones, de elementos en contradicción.

Todas estas reflexiones –y otras que podríamos mencionar– son la base teórica que justifican ciertas prácticas de exploración y análisis, de toma de conciencia de los mecanismos del lenguaje, de aquello que oculta y de aquello que revela.

Más allá de la teoría, es obvio que el significado de las imágenes es dinámico. Un ejemplo elemental: el contenido de una secuencia de fotografías –aspecto muy próximo al cine– se modificará a partir de la introducción de diferentes parámetros. En primer lugar, el texto: el enunciado de una fotografía puede hacer decir a una imagen justo lo contrario de lo que la misma imagen pudiera contar bajo otro epígrafe. En segundo lugar, el tamaño de las fotografías en relación al conjunto: cuando se privilegia las dimensiones de una en comparación a otras, el significado también se modifica. Igualmente, el orden de la secuencia y las asociaciones de una fotografía con otra alteran el sentido de las mismas. La responsabilidad final de las antiguas revistas ilustradas, tipo *Life*, no era exclusiva de los fotógrafos –que eran excelentes profesionales–, sino del diseñador gráfico, capaz de manipular sobre la mesa de su estudio el

sentido de las fotografías construyendo un relato a partir de la organización gráfica de las imágenes.

Trabajar con fragmentos de films, asociar fragmentos inconexos y –a priori– sin relación, como hacen los creadores que se han seleccionado, es una manera de hacer hablar las imágenes. Con esto se trata de provocar un cortocircuito en la cadena de comunicación para encender los mecanismos de metaforización. Cuando se introduce un elemento extraño o una asociación inesperada se hacen estallar las estructuras narrativas lineales y se abren nuevas perspectivas y percepciones. Este es el principio que ha dominado el arte contemporáneo desde la invención del *collage* hasta el *ready made*. Cuando Marcel Duchamp lleva un urinario a una sala de exposiciones y lo coloca sobre una peana como si se tratase de una escultura, desde un punto de vista teórico, desarrolla la misma estrategia que deconstruye una narración lineal: crea una distancia que motiva que miremos aquel objeto, el urinario, de una manera diferente, como una suerte de metáfora. La relación cotidiana no nos permite una relación creativa con el entorno. Ahora bien, cuando se rompen los hábitos de percepción, entonces aquel urinario se transforma en otra “cosa”: se ha creado una distancia que permite “soñar” y verlo de una manera diferente.

Otro aspecto a tener en cuenta: poner en paralelo y confrontar dos elementos contradictorios es intercambiar contenidos de forma que el significado de uno se identifique y se enriquezca con el otro y viceversa. Se trata de un viaje de ida y vuelta que puede motivar una epifanía de sentido hasta entonces desapercibida. Se trata de forzar asociaciones, ya sea por simpatía, ya sea por oposición. Los poemas-objeto de Joan Brossa –a priori, asociación arbitraria de elementos sin relación entre sí– expresan de una manera didáctica esta estrategia comunicativa.

Los “nuevos medios”

La expresión “nuevos medios” es ambigua, pero designa experiencias muy diversas que sobrevinieron con la ruptura que significó el video y con la incorporación posterior de nuevos soportes o técnicas (DVD, imagen digital, internet, etc.). Entre otros aspectos, el hecho de que los nuevos medios sean mucho más asequibles y económicos ha posibilitado la irrupción de nuevas temáticas y narrativas, nuevos creadores y nuevos circuitos de difusión.

Hoy en día los nuevos medios, paralelamente a otros usos, constituyen una práctica habitual en el arte contemporáneo y en este contexto han gene-

rado unas convenciones y unas maneras de hacer. Se diría que estas manifestaciones, que no están sometidas a la presión de la industria ni del público, se desarrollaran en un marco de absoluta libertad, aspecto que no es del todo cierto, ya que los circuitos de exhibición alternativos o institucionales implican también unos condicionantes y unas servidumbres.

A pesar de que sea una aproximación muy esquemática, con una intención simplemente operativa, digamos que el marco “arte contemporáneo” genera un tipo de producto muy determinado y ha acabado por definir también unos hábitos y unas fórmulas. En primer lugar, muy a menudo los nuevos medios se presentan como un contra-discurso a la información de los canales oficiales. Frente el pensamiento y los órganos institucionalizados, los nuevos medios significan una posición independiente que desarrolla una actividad de denuncia, de deconstrucción del discurso del poder. En este sentido, uno de los referentes más importantes es Guy Debord y el cine letrista y situacionista.

En segundo lugar, los nuevos medios que no se dirigen al gran público generan muy a menudo una reflexión sobre la imagen y la percepción, es decir, se trata de una reflexión autorreferencial: el arte que se piensa a sí mismo. Este es el aspecto que más nos interesa y, en concreto, la mirada que tienden sobre el cine. El video y/o los nuevos medios piensan el cine, la imagen dentro de la imagen.

Es difícil generalizar, pero muy a menudo los nuevos medios desarrollan un discurso, por nombrarlo de alguna manera, poético. Discurso poético quiere decir subjetividad, evocación, sugerencia. Las estrategias en que se basa son múltiples, pero, como decíamos antes, a grandes rasgos, consisten en romper la cadena racional de la narratividad tópica y tradicional. Se trata de articular un mundo extraño y desconcertante en el que las imágenes se presentan como algo a descubrir, una sorpresa. Aquí y allá, entre las sombras, despiden chispas de luz.

Y sin embargo, hay una reflexión que censura este marco de creación contemporánea y que observa sus límites. Por un lado, hoy en día, el compromiso político, que ha devenido una suerte de moda, goza de una notable fortuna en nuestras instituciones públicas, si bien los resultados de la supuesta acción crítica son ambiguos. Se ha dicho que no acaban de desestabilizar el objeto criticado; más bien al contrario, lo refuerzan. Más todavía, el discurso crítico queda reducido a un artículo residual sin ningún tipo de trascendencia.

Por otro lado, aquellos trabajos que tienen una fuerte componente autorreferencial o subjetivo a menudo son calificados de autistas, incapaces de establecer unos vínculos de comunicación con el público. A veces se trata de un

tipo de estética del aburrimiento. Otras veces de una pirotecnia espectacular, pero vacía de contenido.

Una manera de entender los nuevos medios: *found footage*

Una de las prácticas habituales en los nuevos medios es lo que se denomina *found footage*. Consiste en seleccionar fragmentos de películas, documentales o series de televisión y montarlos de forma que se construye una nueva obra. Se trata, pues, de un trabajo de reciclaje y apropiación. Este tipo de piezas prescinden del rodaje convencional, de manera que se trata de un tipo de realización de bajo coste. Más aún, los creadores del reciclaje audiovisual tienen a su alcance un archivo infinito de material: existe una gran cantidad de imágenes que pueden ser reutilizadas con otras finalidades para las cuales fueron creadas. Precisamente aquí es donde se encuentra la idea nuclear del trabajo del reciclaje: la manipulación y reordenación por parte del creador origina otra visión. La imagen original se transforma y acontece otra interpretación.

De hecho, el *found footage* está al alcance de cualquiera que tenga dos aparatos: un reproductor de imágenes –una televisión, por ejemplo– y una grabadora –con las conexiones pertinentes– o un ordenador con programas de rídeo y edición. Pero es que, además, la asociación de imágenes es una de las experiencias más habituales del espectador ante la TV, el zapping, el cual responde al mismo principio del *found footage*, literalmente “secuencia encontrada”, una expresión, por cierto, muy próxima al término de *ready-made* (ya hecho) y también al de *objet trouvé* (objeto encontrado). Aun así, en el contexto del arte contemporáneo implica un saber, unas habilidades, un conocimiento de los medios y del cine que, entre otros aspectos, transforman el *found footage* en una herramienta de comunicación y en un hecho estético.

Las interpretaciones y usos del *found footage* son muy diversos: van desde la experiencia lúdica a la protesta más agresiva. Ahora bien, a nosotros nos interesa como un método de reflexión sobre el cine. Esta práctica se revela muy oportuna como un trabajo de introspección e interpretación de los films en cuestión. Se trata de una aproximación que escruta la película y revela aspectos que quizás no eran visibles a primera vista, pero que están implícitos en ella. Fragmentar y recomponer el film es una operación de análisis y de síntesis que significa explorar y reinterpretar la película. Este es el objetivo de los videocreadores seleccionados para nuestro análisis, una propuesta de reflexión sobre el cine.

Postfotografía

En el marco de la fotografía estamos asistiendo a nuevos usos y prácticas motivadas por la implantación de la imagen digital y de internet. Es lo que se ha denominado postfotografía. Entre otras múltiples derivaciones, un aspecto fundamental es lo que Joan Fotcuberta ha calificado como “estética del acceso”, que el mismo fotógrafo comenta a propósito del trabajo de Penelope Umbrico:

La ruptura fundamental a la que asistimos se manifiesta en la medida en que el caudal extraordinario de imágenes se encuentra accesible a todo el mundo. Hoy las imágenes están disponibles para todos. El crítico Clément Chéroux escribe: “Desde un punto de vista de los usos, se trata de una revolución comparable a la instalación de agua corriente en los hogares en el siglo XIX. Hoy disponemos a domicilio de un grifo de imágenes que implica una nueva higiene de la visión”. Ejemplifica magistralmente esta estética la obra de Penelope Umbrico. En el proceso para realizar *Suns from Flickr* (2006) (www.penelopeumbrico.net/Suns/Suns_Index.html), una de sus piezas más populares, explica que un día sintió el impulso de tomar la foto de una romántica puesta de sol. Se le ocurrió consultar cuántas fotos correspondían al tag *sunset* en Flickr y descubrió que disponía de 541.795 apetitosas puestas de sol; en septiembre del 2007 eran 2.303.057 y en marzo del 2008, 3.221.717 (lo miro en fecha 12/2/2011 y son 8.700.317). Sólo en Flickr y sólo en un único idioma de búsqueda, el grifo proporciona un magma multimillonario de puestas de sol ¿Tiene sentido esforzarse en tomar una foto adicional? ¿Aportará algo la que nosotros hagamos a lo que ya existe? ¿Vale la pena incrementar la contaminación gráfica reinante? Umbrico responde que no, no y no. Y entonces se lanza a su particular cruzada ecologista: bajará de Flickr 10.000 puestas de sol que reciclará en un mural con el que tapiza los muros de un museo.¹

1. FONTCUBERTA, Joan (11/05/2011), “Por un manifiesto postfotográfico”, *La Vanguardia*: <<https://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>> [consulta: 01-03-2019].

El trabajo de Penelope Umbrico responde también a los principios de archivo, reciclaje, recontextualización... lo mismo que el *found footage*. Igualmente didáctica nos resulta, para nuestro propósito, la serie de Isabelle Le Minh, *Trop tôt, trop tard (after Henri Cartier-Bresson)*, realizada entre 2007-2008, que trabaja sobre piezas del fotógrafo francés. Le Minh elimina la figura –aquel que hace de la fotografía el “instante decisivo”, asociado a Cartier-Bresson– y deconstruye un modelo de foto. En todo caso, se trata de una apropiación y una reinterpretación. Junto a otros muchos casos analizados por Fontcuberta que hubiéramos podido mencionar, Umbrico y Le Minh explican gráficamente que el fotógrafo ya no hace *click* para tomar la foto. La democratización de la fotografía, la progresiva simplificación de los procesos y las técnicas, el gran archivo de imágenes disponibles –y, por extensión, de material fílmico– transforman el fotógrafo en un profesional o tal vez un *amateur* (ya sea profesor, crítico o comisario) que recontextualiza y resemantiza la imagen. La clave de este modelo de fotografía está en la postproducción. Así la fotografía y, así también, el *found footage*, aunque en honor a la verdad, la eclosión del *found footage* es anterior, en los años 90 del pasado siglo, al de la postfotografía.

Collage

Hay toda una terminología que gira en torno al *found footage*: “apropiación”, “*détournement*”, “reciclaje”, “compilación”, “*assemblage*”... Detrás de cada una de estas palabras existe una reflexión y unos matices diferentes. Con todo, y a pesar de que significa una reducción, como primera aproximación utilizaremos exclusivamente dos conceptos, tal vez los más significativos, para introducirnos en el concepto de *found footage*: *collage* y montaje.

Collage es un término que proviene de la historia del arte y que literalmente quiere decir “papel pegado”. Aunque su importancia ha sido destacada por la historiografía, nos parece que no se es totalmente consciente de todas sus consecuencias. Picasso y Braque fueron quienes introdujeron el procedimiento y con ello modificaron radicalmente el concepto que se tenía de la pintura. Al pegar un papel sobre la tela, introducían un elemento extraño en el campo pictórico, con el que entraba en contradicción. El *collage* es una especie de gusano parásito que carcome un sistema, que desestructura un orden, una armonía, en este caso la pintura tradicional basada en la perspectiva renacentista. Con la incorporación de un fragmento del mundo real cuestionaban

la misma idea de representación y de ilusionismo pictórico. Frente de la noción de coordinación y organización, el *collage*, un arte del fragmento, implica otra concepción del mundo: el rompecabezas. Es decir, detrás el *collage* hay una cosmovisión de la realidad como caleidoscopio de fragmentos inconexos y yuxtapuestos.

No se trata aquí de hacer un recorrido cronológico de la historia del *collage*, pero sí queremos anotar ciertos aspectos vinculados a nuestro propósito. En este sentido, interesa señalar que el *collage* fue utilizado sistemáticamente por los dadaístas y por el círculo berlínés, a quienes se le atribuye la paternidad del fotomontaje a finales de la segunda década del siglo XX. Raoul Hausmann, uno de los pioneros de esta práctica, explica que trabajaban con imágenes extraídas de la prensa ilustrada de la época y que con el procedimiento del *collage* (cortar y pegar) manipulaban aleatoriamente las fotografías. Lo que les fascinaba –explica Hausmann– era descubrir cómo con una ligera manipulación (nos interesa subrayar “ligera”) modificaba el sentido original de las fotografías. Tal y como dice Hausmann, esta “ligera” manipulación ejercida sobre las fotografías de prensa, nos hace entender su efecto como una especie de milagro, un milagro “profano”.

Pero hay algo más: cuando Hausmann, años después, reflexione sobre las aportaciones del fotomontaje, insistirá en que este era una respuesta al arte expresionista, en su opinión, un arte de la subjetividad, del yo, del narcicismo y de la evasión. Por el contrario, el fotomontaje, que utilizaba fotografías de la prensa, mostraba la realidad de la época y estaba implicado con el presente. En el fotomontaje había la voluntad de superar la concepción idealista del arte, su retórica y pretensiones, que consideraba anticuadas. Para Hausmann, el fotomontaje es ante todo una toma de conciencia. En este, las formas y figuras aisladas no tienen sentido, simples reproducciones de las apariencias sin más. Ahora bien, según Hausmann, cuando entran en contacto entre sí, las asociaciones automáticas descubren y provocan significados. El fotomontaje no es una imagen reproductiva, sino creativa. El collage cubista tenía una intencionalidad estética: cuestionaba el sistema de representación. El fotomontaje dadaísta va más allá: implica una toma de conciencia de que las asociaciones y la fricción de imágenes descubren significados ocultos. El fotomontaje, pues, es un procedimiento para hacer hablar a las imágenes, para buscar o revelar un sentido profundo que pasa desapercibido.

Conceptualmente, otro episodio relevante para comprender el *found footage* es el surrealismo. ¿Hay que recordar la célebre cita de Lautrémont recogida por André Breton: “Lo bello como el encuentro fortuito de una máquina

de coser y de un paraguas sobre la tabla de operaciones”? Es decir, la belleza –esa belleza “convulsa” surrealista– como una emoción motivada por la asociación de significados dispares y arbitrarios. Cuando más peregrina sea la asociación, más capacidad de convulsión tendrá. Es entonces –según Breton– cuando aparece lo maravilloso. Justo es decir que “la belleza” surrealista no se agota en este aspecto. Hay otros muchos matices, como el azar, el inconsciente, la sorpresa... que directa o indirectamente se vinculan al *found footage* y que no podemos tratar aquí. En este contexto, sin embargo, interesa subrayar la figura de Joseph Cornell (1903-1972), que trabajó en sintonía con el universo del *collage* y del surrealismo con sus poéticas cajas. Pero que, al mismo tiempo, pasa por ser uno de los pioneros en el reciclaje y la manipulación de material薄膜ico. Él hace el puente entre el *collage* y el trabajo de compilación y ensamblaje de films.

Otro aspecto interesante en relación al surrealismo: André Breton explicaba que cuando el grupo surrealista iba al cine entraba en la sala una vez empezada la sesión para salir poco después. Aquel fragmento, descontextualizado y sin continuidad, visto por azar, era una incitación a la especulación y a la fantasía, una realidad misteriosa y fantástica, la expresión más pura del surrealismo.

A pesar de que se trata de una problemática muy compleja y en la que no podemos profundizar, queremos señalar que la asociación de elementos disonantes no es exclusiva de la vanguardia. En realidad, se trata de un proceder antiguo y una manera de concebir el mundo. Walter Benjamin también se refiere al lenguaje alegórico del Barroco como la reunión de fragmentos discontinuos y descompuestos que han perdido su unidad original. De igual forma, el proyecto de Atlas Mnemosyne de Aby Warburg (un conjunto de plafones con fotografías de obras de arte, imágenes de la prensa o tomadas de la realidad, reunidas en virtud de sus analogías internas) consistía en un artefacto diseñado para hacer saltar las correspondencias, en definitiva, para interpretar las imágenes a través de conexiones inesperadas.

Montaje

¿Y el montaje cinematográfico? El montaje presupone el fragmento. Una película consiste en una multitud de planos y secuencias a los cuales se trata de dar una coherencia y unidad. Este procedimiento por el cual se unen los distintos planos y secuencias en una continuidad de sentido se denomina montaje.

El cine primitivo no hizo uso del montaje. Lumière lo filmaba todo en una sola toma y desde un solo punto de vista. En *La llegada de un tren a la ciudad* (*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895), Louis Lumière coloca una cámara fija en la estación y se limita a captar lo que tiene enfrente. Méliès fragmenta el film en una serie de planos generales. Es decir, como si anclara la cámara ante un teatro y se limitara a grabarlo: secciona el film como si fueran los cuadros de una representación teatral.

Son los americanos Edwin S. Porter, con *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*, 1903) y, sobre todo, David W. Griffith los primeros en desarrollar el montaje en continuidad, apoyado en los *raccords* y en las transiciones suaves entre escenas a través de fundidos y encadenados. Este montaje en continuidad constituirá la esencia del cine clásico, basada en la narratividad invisible.

En el periodo mudo se empiezan a experimentar otras posibilidades de montaje, no narrativas. La escuela rusa (Eisenstein. Kuleshov, Vertov) lo utilizará para crear asociaciones de sentido o efectos de choque. Así, por ejemplo, en *La huelga* (*Stachka*, Serguei Eisenstein, 1924) se yuxtaponen imágenes de la represión de los huelguistas con el sacrificio de reses en un matadero. Para Eisenstein la colisión de dos elementos no solo provoca una intensificación del significado, sino también un tipo de concienciación. Eisenstein pone en conflicto elementos confrontados. Esta es su manera de articular la sucesión de imágenes. Nunca parecerá natural o espontáneo, intencionadamente busca el choque. No pretendemos hacer una historia del montaje, pero hay un aspecto que nos parece muy importante: uno de los referentes del montaje de Eisenstein es el circo, el espectáculo de cabaret, el vodevil. Esto significa una expresión no narrativa, hecha de impactos y destellos, de atracciones, que no tiene nada que ver con la contigüidad. El espectador del café-concierto entra y sale de la sala, la magia del espectáculo está en la sorpresa y el golpe de efecto, su intensidad, en lo inesperado.

A propósito del montaje, Hitchcock siempre explicaba la experiencia de Liev Kulechov, pedagogo y teórico de la Escuela de Cine de Moscú en los años veinte. Este, ante las dificultades económicas y la carencia de recursos trabajaba con fotografías y fragmentos de películas ya rodadas. De estas experiencias surgirá su idea de montaje. Todas las historias del cine explican que Kulechov cogió un primer plano de un célebre actor de la época, Ivan Mosjukin, en que se mostraba impasible y seguidamente añadió otros planos: primero el de un cadáver, luego de un niño y después de una mesa con comida. Observa Hitchcock que, en el primer caso, en el rostro de Ivan Mosjukin se leía

compasión; en el segundo, el de la mesa generosa, el actor parecía hambriento. De la misma manera, dice Hitchcock a propósito de *La ventana indiscreta* (*The Rear Window*, 1954), “tomamos un primer plano de James Stewart. Mira por una ventana y ve, por ejemplo, un perrito que bajan al patio con un cesto; volvemos a Stewart, que sonríe. Ahora, en lugar del perrito que baja en el cesto, presentamos una muchacha desnuda que se retuerce ante su ventana abierta; se vuelve a colocar el primer plano de James Stewart sonriente y, ahora, ¡es un viejo crápula!”.²

La imaginación del espectador

Jay Leyda explica una bella historia de la que se desprende uno de los mecanismos más misteriosos del montaje. Dice así:

En 1988, el operador de los Lumière, Francis Doublier, estaba proyectando unos cortometrajes del catálogo de la compañía durante un viaje por los distritos judíos de la Rusia meridional. En Francia, el drama de Dreyfus... (se había) transformado, gracias a Émile Zola, en una causa... Aparte de las tres docenas de películas que llevaba consigo, Doublier montó una secuencia: un ejército francés desfilando con su capitán en cabeza, una escena callejera de París mostrando un gran edificio, un plano de un remolcador finlandés saliendo al encuentro de una barcaza y una escena del Delta del Nilo. En esta secuencia, con una pequeña ayuda por parte del narrador y mucha por parte de la imaginación del público, las escenas descritas contaban la historia siguiente: Dreyfus antes de su arresto; el Palacio de Justicia donde fue sometido a un consejo de guerra; Dreyfus conducido al acorazado; y la isla del Diablo, donde fue retenido prisionero. Todo aquello ocurriendo supuestamente en 1894. El nuevo tema fue recibido con gran entusiasmo... Doublier contaba con la ignorancia de las fechas y una fuga rápida después de cada éxito.³

2. TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Madrid: Alianza editorial, 1984, p.187.

Esta anécdota no solo hace tomar conciencia de la facilidad con que puede ser reorientado el sentido de las imágenes, sino que también explica que es la imaginación del espectador la que las construye, recubriendo los vacíos o ausencias y eliminando las ambigüedades. Esta es la verdadera clave del *found footage*: el sentido se encuentra en el espectador.

El vínculo o la relación que se establece entre dos imágenes posee una dimensión fantasmática, es decir se trata de una construcción del deseo y del imaginario de quien mira. Este es el secreto de Hitchcock: saber controlar y doblegar esta proyección en el espectador. Es evidente que hay otras maneras de hacer cine, ya sea mediante la ironía, ya sea destruyendo el contenido subliminal, ya haciendo una autorreflexión sobre el medio. Pero interesa destacar que, directa o indirectamente, el procedimiento del *found footage* –o al menos en los autores que se han seleccionado– pone en evidencia el “sueño” y la manera en que se construye el cine.

“Aprendiendo del pop”: escrutar la imagen

El pop art trabaja sobre y a partir de las imágenes y objetos de la cultura de masas. Pero explicarlo así es insuficiente. Tenemos la convicción de que si los artistas pop se dirigen a la cultura de masas es porque en ella hay –o creen intuir– algo oculto, un oscuro deseo que habita tras las fotografías publicitarias, las revistas ilustradas o las imágenes de actores y actrices de cine. Pocos se han percatado del significado profundo del pop. Este rompe con una noción romántica del arte e introduce una nueva sensibilidad que se manifiesta en la adopción de procedimientos impersonales y fríos, la reproducción literal y mecánica, que no tienen otra intención que escrutar el objeto del deseo. La historia de *Blow Up* (Michelangelo Antonioni, 1966) explica el procedimiento del pop: un fotógrafo intuye que hay un enigma en una fotografía que ha tomado casualmente. A partir de aquí, para descifrarlo, amplía una y otra vez la imagen hasta verificar que, efectivamente, en ella hay algo misterioso... Independientemente del resultado y de la trama de la película, interesa subrayar que este es el procedimiento de Richard Hamilton o Andy Warhol, artistas de sensibili-

3. Citado en WYVER, John, “Un texto furtivo” en *Desmontaje: film, video/apropiación, reciclaje*, VV.AA., Valencia: IVAM-Centre Julio González, 1993, p.43.

dades muy diferentes, ante la imagen de Marilyn, que reproducen y amplían en infinitas variaciones con una lógica que podría desarrollarse hasta el infinito.

Reproducir o ampliar las imágenes, como hacen los artistas pop art, es aproximarse y comprender los mecanismos del deseo. Significa acercarse al objeto de fascinación, saber cómo está hecho por dentro. Un caso –y una sensibilidad– muy próxima al pop es el del artista Sigmar Polke. Este intuye que bajo la pintura de Goya *Las viejas* (1810-1812) existe un enigma y utiliza diversas estrategias recurrentes en el pop –fotocopias, reproducciones, etc.– para, finalmente, realizar una radiografía del cuadro que efectivamente revela que, bajo la capa visible de la pintura, existe otra inquietante imagen.

Así los artistas pop y acaso también alguno de los videocreadores –no todos– que hemos seleccionado. A menudo el trabajo de Girardet y Müller se ha calificado de “fetichista”, lo que significa una fascinación y obsesión por el objeto de deseo, que se manifiesta a través de una labor de compilación, selección y montaje, es decir, de procedimientos de “escrutinio” equiparables a los de los artistas pop.

El dispositivo expositivo

El vídeo y los nuevos medios parecen unas imágenes muy próximas a las de la televisión y a las del cine, pero no son exactamente el mismo. Es cierto que se utilizan monitores televisivos, proyecciones en pantallas y que un vídeo puede ser emitido por la televisión, pero con el tiempo se ha ido tomando conciencia de que no basta con exhibir sin más los productos audiovisuales, sino que hace falta un contexto que acompañe la difusión de los nuevos medios. Posiblemente, aquí hay una voluntad de diferenciarse de la imagen de la televisión y del cine, pero, en todo caso, hay una tendencia generalizada a utilizar el espacio y otros elementos de una manera creativa en la presentación de las videocreaciones. No hace falta decir que estas se difunden además por múltiples canales: festivales, plataformas de internet, incluso algunas acaban comercializándose en soporte DVD, pero no hay olvidar que su incorporación al circuito “arte contemporáneo” impone unos formatos y unas formas de exhibición.

Un ejemplo: la pieza *Phoenix Tapes #6 Necrologue* (Cristoph Girardet y Matthias Müller, 1999), que forma parte de una serie realizada por encargo para *Notorius. Alfred Hitchcock and Contemporary Art* (1999), una exposición itinerante de homenaje al cineasta inglés, producida por el Museum of Mo-

dern Art de Oxford. Cuando la muestra se inauguró en el centro de la Caixa en Lérida, aquella pieza —que capta en cámara lenta la caída de una lágrima en primer plano por el rostro de Ingrid Bergman— se presentó en una pantalla gigante. Esto es sumergir literalmente al espectador en la imagen, efecto que no se hubiera conseguido con un simple monitor. No es solo la imagen, es la imagen en un contexto y una atmósfera.⁴

Se trata de que este contexto enriquezca la lectura y aporte elementos más allá de la proyección de la cinta de vídeo. Así se incorporan nociones como la de instalación, espacio, escultura, microclima... que son inseparables de la presentación de los nuevos medios en los centros culturales y el circuito del arte contemporáneo. Entonces, la exhibición se expresa como una vivencia o epifanía.

De hecho, el dispositivo expositivo actualiza y aporta nuevas lecturas de las piezas exhibidas y, como en el teatro, tiene un carácter efímero. Teóricamente, cada presentación es única: los trabajos se adaptan al espacio de la sala y a las circunstancias específicas, de manera que se introducen nuevos aspectos y se sustraen otros. Frente a la obra acabada y definitiva, el dispositivo expositivo, como el caso del músico que ejecuta una composición musical, incorpora la noción de interpretación y de irrepetibilidad.

Se ha dicho que, en este tipo de manifestaciones, las salas oscuras que necesitan las proyecciones, el recorrido laberíntico, las pantallas múltiples, la vibración de la imagen proyectada, etc. provocan efectos hipnóticos. Es verdad, y este es uno de los aspectos que nos interesa subrayar: la dimensión alucinatoria del cine, su proximidad con el mundo del sueño. En estos casos, el espectador parece penetrar literalmente en la pantalla de proyección, es decir, se introduce en las entrañas del cine. Cómo en el caso de Alicia en el País de las Maravillas, se traspasa el espejo, más allá del cual hay un universo onírico que es la condición misma del cine.

4. En este mismo sentido, algunas de las videocreaciones que se tratan aquí, junto con otros materiales, se presentaron en una exposición, *Històries de cinema: nous mitjans i cinema* (Manresa: Centre Cultural El Casino, 2006), comisariada por quien escribe estas líneas y con diseño de Jesús Galdón en el que las piezas de video interactuaban con un dispositivo expositivo de pantallas gigantes.

Manifestoon (Jesse Drew, 1995)

*Manifestoon*⁵ es un juego de palabras inglesas entre, por una parte, *manifest* (manifiesto) y, por otra, *cartoon* (dibujo animado o caricatura). La pieza en sí no deja de ser un divertimento: se trata de ilustrar el *Manifiesto Comunista* (1848) de Marx y Engels mediante un material inesperado, el reciclaje de dibujos animados. Se busca intencionadamente un contraste entre, por un lado, los *cartoons* americanos –con sus connotaciones de imperialismo, mensaje subliminal del capitalismo, pero también de imaginario infantil, diversión, cuento, etc.– y, por otro, una voz en off que recita el *Manifiesto Comunista*.

Es un trabajo especialmente hábil por parte de Jesse Drew, que implica un conocimiento del material de archivo y un dominio del montaje notable. Sorprende la sintonía entre imagen y texto y la perfecta sutura entre las imágenes que, de otra forma, podría denunciar el origen del material reciclado.

Si existe alguna dimensión de denuncia es que *Manifestoon* explica didácticamente la versatilidad de las imágenes o, dicho con otras palabras, cómo estas pueden ser tratadas para pasar mensajes simétricamente opuestos a los que fueron concebidos. Esto, según los casos, recibe el nombre de manipulación, y según otros, capacidad expresiva. *Manifestoon* es uno como un juego de manos de un ilusionista: hace que los dibujos animados comuniquen un discurso que les es completamente ajeno. Pero la sorpresa que causa viene motivada por la inconsciencia del espectador, que identifica la imagen con algo objetivo o inalterable.

Otro ejemplo muy conocido: los documentales de uno y otro bando de la Guerra Civil española utilizaron las mismas imágenes –no hay otras– para explicar historias completamente opuestas. Justo es decir que la progresiva implantación del medio digital hace tomar conciencia al público de que la imagen es susceptible de ser manipulada. A partir de ahora esta no se concibe como algo objetivo o testigo de verdad, sino que, como la escritura y la pintura, se trata de una construcción.

Jesse Drew se define como un activista de los medios. Es significativa la manera en que describe *Manifestoon*: “De pequeño fui un entusiasta de los dibujos animados. Por eso, de alguna manera, aquellas ideas quedaron en se-

5. Se puede ver en *Vimeo*: <<https://vimeo.com/33308685>> [consulta: 01-03-2019].

gundo plano ante una lección más importante: muchos personajes eran unos pillos, porque ridiculizaban, se burlaban y derrotaban a sus adversarios, que eran mucho más fuertes. En los dibujos animados clásicos, la fuerza bruta y la artillería pesada no pueden competir con la astucia y el humor, y la justicia siempre gana. A mí me resultaba natural asociar mi propio concepto infantil de subversión con una versión establecida, más articulada [el manifiesto comunista de Marx y Engels]. La figura de Mickey corriendo sobre un globo terráqueo tiene un nuevo significado en el panorama mediático actual, en el cual Disney controla una de las mayores concentraciones de propiedad de medios de todo el mundo”⁶.

Para nosotros, si hay algún mensaje en *Manifestoon*, este es el de la nostalgia, la nostalgia por el mundo de la infancia, perdida para siempre. Pero esta nostalgia se solapa con otro sentimiento de añoranza: el de la utopía. Después de la caída de la URSS y del descrédito de las ideologías, el mensaje de Marx y Engels expresa el sueño de un paraíso perdido, un deseo anhelado, pero inaccesible. *Manifestoon* equipara el paraíso perdido la infancia con la promesa imposible de la utopía y la lucha social.

***The Phoenix Tapes #2 & #6: Burden of Proof / Necrologue* (Christoph Girardet y Matthias Müller, 1999)**

*The Phoenix Tapes*⁷ es una serie de seis piezas realizada por Christoph Girardet y Matthias Müller a partir de películas de Alfred Hitchcock. Los dos, interesados en el *found footage*, no habían trabajado, sin embargo, nunca juntos. Ya hemos dicho anteriormente que esta serie fue un encargo para una exposición de homenaje al cineasta inglés producida por el Museum of Modern Art de Oxford: *Notorius. Alfred Hitchcock and Contemporary Art* (1999). De la serie nos ha interesado especialmente *Burden of Proof* y *Necrologue*, que son las piezas que vamos a comentar.

En *The phoenix tapes #2 Burden of Proof*, se han seleccionado fragmentos de varios films de Hitchcock que tienen la virtud de revelar y poner en

6. DREW, Jesse, “Cartoons as Subversion”, *Jesse Drew Homepage*: <<http://www.jessedrew.com/Manifestoon.htm>> [consulta: 05-02-2019].

7. The Criterion Collection editó la serie *The Phoenix Tapes* en 2014.

evidencia el mundo subterráneo y turbio del director inglés. Estos fragmentos aislados pueden pasar desapercibidos o incluso pueden ser anodinos dentro de la trama, pero encadenados en una secuencia, crean un universo, el verdadero universo de Hitchcock, que se esconde tras sus películas de entretenimiento.

Sobre Hitchcock hay una gran cantidad de literatura y análisis, pero la aportación de Girardet y Müller consiste en que explican al cineasta a partir de las imágenes del propio Hitchcock. Falta saber si este mundo sumergido que se revela con el trabajo de edición es consecuencia de una idea previa a la búsqueda de imágenes que verifiquen la tesis. O por contrario, la dimensión subliminal de Hitchcock germina en la selección de imágenes y en las asociaciones espontáneas que provoca el montaje. Ante la dificultad de responder, diríamos que se trata de un compromiso entre las dos posibilidades.

Hitchcock utiliza un término, “*MacGuffin*”, acuñado por él mismo, para definir la trama argumental o el elemento de suspense que motiva el desarrollo de la historia, pero que, según él, no posee la más mínima importancia. Metafóricamente, se podría decir que Girardet y Müller someten el *MacGuffin* a un proceso de depuración hasta encontrar la verdadera esencia del director inglés. El encadenamiento de manos, las gotas de sangre, las llaves abriendo cerraduras, las armas... todas estas imágenes, descontextualizadas, no se perciben como anécdotas, como simples elementos que articulan la trama, sino como signos, portadores de un contenido inefable, verdaderas cargas de profundidad que remiten al sexo, al instinto, a lo innombrable. Este es el mundo inconsciente que habita detrás de las imágenes de Hitchcock.

En *Necrologue* se muestra un primer plano del rostro de la actriz Ingrid Bergman, detalle del film *Atormentada* (*Under Capricorn*, Alfred Hitchcock, 1949), en el que cae una lágrima a cámara lenta. El ralentí hace observar una dimensión de la imagen que pasa desapercibida en las condiciones habituales de proyección. Esta, la de descubrir aspectos insospechados que parecía que conocíamos, es la aportación de este trabajo.

Ya hemos dicho anteriormente que esta pieza se presentó sobre una pantalla gigante en la exposición itinerante *Notorius. Alfred Hitchcock and Contemporary Art* (1999). Observada así, en gran formato, es una secuencia de una intensidad insospechada. Es como una mirada microscópica sobre el cine: se revela un mundo que hasta entonces permanecía invisible.

No hace muchos años, cuando el cine era inseparable del celuloide y de las bobinas, este se analizaba a través de la moviola. Este aparato manual se utilizaba para visionar la película a la velocidad deseada, lo que permitía retroceder y avanzar la imagen según las necesidades. La moviola era un instrumento

fundamental para el análisis, porque posibilitaba “parar” el movimiento del film y revisionar y reflexionar sobre las imágenes. La moviola hacía posible “es- crutar” el film. Así, la antigua moviola, pero así también el video o el lector de DVD, que también permiten una aproximación ralentizada al cine. *Necrologue* tiene la virtud de eternizar un instante, de parar el flujo de imágenes del film, lo que permite descubrir tesoros ocultos. Pervertir el movimiento natural de la película para transformarlo en un instante de eternidad es la idea fundamental de este trabajo.

Bill Viola, el célebre videocreador, desarrolló, bajo el título genérico de *Las pasiones* –exhibido por primera vez en la National Gallery en 2003– un trabajo sobre la expresividad del rostro inspirándose en ciertos referentes de la historia de la pintura. Esta obra es una reflexión sobre la percepción: Viola se dirige a la imagen fija, la pintura, pero la anima y la enriquece gracias al movimiento del video. Entre otros aspectos, se observa y se siente la respiración, los micromovimientos de los iris de los actores que participan en sus videos. Interesante destacar que este movimiento está ralentizado. De alguna manera, es la misma estrategia que la antigua moviola y *Necrologue*, un tiempo lento que permite esta observación reflexiva, un tomar conciencia de motivos ocultos. La cámara lenta de Bill Viola se ha calificado como un “esperar a Dios” y esto es cierto: hay una revelación. Y en este mismo sentido, nosotros también definiríamos *Necrologue* como una suerte de milagro. Justo es decir que hay otros muchos aspectos que se tendrían que comentar: el primer plano de Ingrid Bergman en una proximidad que tan solo se da en una situación amorosa, el brillo de la lágrima... pero los milagros son difíciles de explicar.

***Mirror* (Keith Sanborn, 1999)**

Keith Sanborn, como escritor y creador en el campo del video y la imagen digital, ha desarrollado una reflexión crítica sobre los medios. Igualmente se ha interesado por los problemas de recepción y del público. Él mismo ha traducido al inglés varios films de Guy Debord, René Viénet y Gil Wollman, aspecto que, en sí mismo, ya revela su posición. Sin embargo, *Mirror*⁸, dentro de su trayectoria, es un trabajo muy particular. *Mirror* se inicia con un primer plano

8. Se puede ver en *Vimeo*: <<https://vimeo.com/313498979>> [consulta: 05-02-2019].

del rostro de Maria Falconetti en su papel de Juana de Arco, la mística protagonista de la película *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne d'Arc*, Carl Theodor Dreyer, 1928). Condenada a la hoguera, se reproducen sus últimos momentos. Este primer plano se encadena con una alusión a la protagonista de la película *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), Dorothy Gale, interpretada por Judy Garland. Oscilación en la que se establece una suerte de diálogo o intercambio de significados entre una y otra.

Se trata de una imagen abierta y ambigua, susceptible de ser interpretada de muchas maneras diferentes. Por esta razón, y a pesar de su extensión, nos interesa reproducir un fragmento de una entrevista a Keith Sanborn, que nos ofrece su versión. En todo caso, la entrevista pone de relieve cómo la imaginación del espectador es la clave para la interpretación. Hay tantas lecturas como espectadores:

Peggy Nelson: Tu película *Mirror* me hizo pensar en Bernini y en santa Teresa de Ávila, y viendo el texto que aparecía al final supongo que es lo que se esperaba que pensara. Me atrajo mucho cómo mostrabas la luz que se reflejaba en el espejo: no sé qué hiciste, pero parecía como si estallara, como en los daguerrotipos antiguos. Por eso me pareció que, a pesar de que reflejabas la historia del arte según Bernini, la historia de la teología y aquel continuum de éxtasis-arte trascendente, al hacer que la película tuviera el aspecto de un daguerrotipo que se movía, también reflejabas la historia personal del video, que se remonta a la fotografía.

Keith Sanborn: Esta es una lectura de gran elegancia. A mí también me encanta este efecto; fue un tipo de accidente feliz. Salió así porque el metraje que estaba trabajando es muy antiguo. Tiene una apertura de negro muy rápida, y allá pasa algo a causa del material, que hace que provoque una especie de estallido. Fue básicamente un accidente que aproveché, lo tengo que admitir.

Peggy Nelson: ¿Lo inefable?

Keith Sanborn: (ríe) Sí, ¡aprovechar lo inefable!

Peggy Nelson: Podría ser una carrera profesional o una manera de trabajar...

Keith Sanborn: Sí, podría seguir haciendo lo mismo durante un buen tiempo... El efecto del estallido da la impresión de estar miroando por una mirilla.

Peggy Nelson: Me pareció increíblemente erótico. Últimamente he visto muchas películas antiguas de “sexploitation” y *Mirror* me ha parecido mucho más commovedora que mirar personas simplemente desnudándose y jugando con objetos. Parece como si ella estuviera en un estado de éxtasis, y cuando alguien está en este estado transmite una gran fuerza, incluso a través de un medio que no permite ningún tipo de interacción, como la proyección plana sobre una pantalla de alguien a quien no conoces y que hace ver que hace algo.

Keith Sanborn: Me refiero a la maravillosa actuación de Maria Flaconetti en *La pasión de Juana de Arco* de Carl Dreyer. Descubrí que Dreyer había cogido aquel primer plano tan largo y lo había cortado en varias partes, así que las busqué y recompuse el original. Hasta que no lo hice, no me di cuenta de que todo formaba parte de una misma toma. Fue un descubrimiento increíble de la edición.

Peggy Nelson: ¿Qué pasa en aquella escena de *La pasión de Juana de Arco*?

Keith Sanborn: Básicamente es cuando la queman en la hoguera, y esto es su cabeza. Es el final de la película y es la visión beatífica.

Peggy Nelson: Y en *Mirror*, ¿cuando se ve en color por un momento?

Keith Sanborn: Bien, jesto es de *El mago de Oz*! Es aquello que ella ve cuando ve a Dios o mientras expira, son sus últimos momentos. Seguramente es el último estado de su conciencia, o una visión del más allá. Yo pienso que tiene muchas lecturas posibles: por un lado, es como la Virgen María, pero, por la otra, resulta que es Dorothy de *El mago de Oz*. O también podría ser un recuerdo, es decir, ella misma de pequeña, o puede ser incluso francamente erótico.

Peggy Nelson: Bien, en el clímax todo se intensifica, pero uno no se puede quedar solo con esto, las cosas son así.

Keith Sanborn: Sí, también tiene algo de aquella imposibilidad de representar el erotismo femenino, sobre todo para mí, como espectador masculino, como alguien que está al otro lado del otro sexo. No es que no haya puntos en común, pero es evidente que no hay simetría. La película está estructurada de forma que

puede emular más fielmente el gráfico de la experiencia orgásica femenina, si es que existe una mujer arquetipo, puesto que es evidente que hay muchas sexualidades femeninas diferentes. Esta estructura contrasta con la típica estructura narrativa de las películas, con inicio, desarrollo y conclusión, que trasladada al papel, a menudo se representa con una figura denominada “triángulo de Freitag”. Se asemeja mucho a los gráficos de la excitación y el orgasmo masculinos que hacen Master & Johnson. Pero *Mirror* tiene una estructura diferente, quizás de tipo mandala. En este sentido pretende asemejarse, tal como yo lo veo, a una especie de modelo femenino de excitación sexual. Pero si se piensa bien, la cabeza de Juana está bajo su falda. Así pues, lo que esta visión beatífica podría ser... bien, digamos que está abierto a la interpretación. No se trata explícitamente de una visión de los genitales femeninos, o de unas braguitas blancas o de algo parecido. Se presentan las dos cosas, interpretaciones que entran en movimiento y friccionan entre sí. Y pasa algo. Es una película relativamente sencilla.⁹

***La noche* (Toni Serra, 1994)**

Toni Serra llegó al vídeo después de un largo trayecto personal. Su punto de partida es la reflexión estética y el pensamiento. Pero su salto al mundo del audiovisual sintoniza en una línea de continuidad con aquellas inquietudes iniciales y su trabajo se sitúa en un marco de un compromiso crítico.

En su vídeo *La noche*¹⁰ se intercalan secuencias de una película de la serie B, *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968) con imágenes publicitarias. Se busca un paralelismo entre el film de terror y el mundo de la publicidad. La protagonista es perseguida no por

9. NELSON, Peggy, “X Marks the Spot: Hunting for Buried Treasure with Keith Sanborn”, *Otherzine*:

<<http://www.othercinema.com/~pnelson/sanborn/sanborn.html>> [consulta: 24-03-2006].

10. Se puede ver en *Vimeo*: <<https://vimeo.com/303260419>> [consulta: 05-02-2019].

monstruos –como en el caso de la película original–, sino por imágenes publicitarias que la acaban reduciendo a un espacio sin escapatoria. Para nosotros, *La noche* es una representación del miedo. Pero no de un miedo a lo desconocido, al Mal, a una amenaza abstracta. Aquí se representa el terror como el sentimiento del poder de lo oculto, de las imágenes subliminales de la publicidad. La publicidad es el monstruo.

Toni Serra describe el espíritu de *La noche* de la siguiente manera:

Guy Debord decía en 1967: “Allá donde el mundo real se transforma en meras imágenes, las meras imágenes se convierten en seres reales, y en motivaciones eficaces de un comportamiento hipnótico”. Efectivamente, en la sociedad del espectáculo la pantalla deviene funcionalmente más real que la propia realidad; esta, es decir, la vida, ocupa cada vez más el espacio de la alteridad, del otro... La llamada industria del entretenimiento y de los *mass media*, la publicidad y los videojuegos... tienden a ocupar la totalidad de la visión (física y simbólica) y a definir el entramado de miedos y deseos que nos estremecen. Esto equivale a ocupar nuestros sueños. El vídeo *La noche* responde a estas constataciones; focaliza el imaginario del horror de un personaje femenino, no en unos zombis patéticos, sino en aquellos otros “seres” que nos sonríen, provocan y preocupan, desde la otra banda del vidrio oscuro.¹¹

Bibliografía

- ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.
- BAÑUELOS CAPISTRÁN, Jacob, *Fotomontaje*, Madrid: Cátedra, 2008.
- BASILISCO, Stefano (ed.), *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video*, Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2004.
- BEAUV AIS, Yann y BOUHOURS, Jean-Michel (ed.), *Monter, sampler: l'échantillonage généralisé*, París: Centre Pompidou, 2000.

11. Entrevista con Toni Serra, febrero de 2006.

FANÉS, Fèlix, *Sobre els papers collés*, Barcelona: Mudito & co., 2018.

FANÉS, Fèlix, *Un collage antes del collage: alta y baja cultura*, Barcelona: Museu Picasso, 2012

FONTCUBERTA, Joan, *La cámara de Pandora: la fotografí@ después de la fotografía*, Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

GARCÍA LÓPEZ, Sonia y GÓMEZ VAQUERO, Laura (ed.), *Piedra, papel y tijera: el collage en el cine documental*, Madrid: Ayuntamiento de Madrid, 2009.

TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Madrid: Alianza editorial, 1984.

VV.AA., *Desmontaje: film, video/apropiación, reciclaje*, Valencia: IVAM-Centre Julio González, 1993.

VV.AA., *Raoul Hausmann*, Valencia: IVAM-Centre Julio González, 1994.

VV.AA., *Notorius: Alfred Hitchcock and Contemporary Art*, Oxford: Museum of Modern Art, 1999.

WEINRICHTER, Antonio, *Metraje encontrando. La apropiación en el cine documental y experimental*, Pamplona: Gobierno de Navarra, 2009.