

Máster de Artes Visuales y Multimedia  
Departamentos de Pintura y Escultura  
Facultad de Bellas Arte de San Carlos  
Universidad Politécnica de Valencia

# El Cadencioso Movimiento de los Vagos

Hacia una narrativa randomizada por programación:  
una propuesta de Random Cinema

Proyecto Final de Máster en Artes Visuales y Multimedia  
Tipología: Proyecto aplicado

Presentado por:  
**Francisco Javier Jiménez Sánchez**

Dirigido por:  
**Dr. Emilio Martínez Arroyo**

Valencia, septiembre de 2011



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

# ÍNDICE

## I INTRODUCCIÓN

## II CORPUS TEÓRICO

### 1. INTRODUCCIÓN A ALGUNOS CONCEPTOS DEL CINE EXPANDIDO

1.1 El *Entorno Multimedia* como experimentación narrativa.....11

1.2 El *loop* fílmico en el circuito cerrado.....15

1.3 Cine de Exposición: por un nuevo re-emplazamiento.....19

### 2. LA RE-MEDIACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL

2.1 El montaje accesible.....28

2.2 La re-mediación digital de la imagen-movimiento.....31

2.3 Cine de Exposición digital: *Postcinema*.....35

2.4 DataBase Cinema: la narrativa computerizada.....45

## III CORPUS PRÁCTICO

### 3. EL CADENCIOSO MOVIMIENTO DE LOS VAGOS: UNA PROPUESTA DE *RANDOM CINEMA*

3.1 Conceptos.....53

3.2 Producción.....59

3.3 Programación, Instalación y formas de mostrar.....63

## IV CONCLUSIONES

## V BIBLIOGRAFÍA

## VI ANEXOS

Contenido de los DVD.....	75
Guión de <i>El Candencioso Movimiento de los Vagos</i> .....	77

## I INTRODUCCIÓN

Este Proyecto Final se inscribe en el Máster de Audiovisuales y Multimedia, perteneciente a los Departamentos de Pintura y Escultura de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia. El proyecto de final de Máster que presento se enmarca dentro de **proyecto aplicado**, tal y como corresponde a las tipologías específicas dadas. Se inscribe además en la línea de **Lenguajes Audiovisuales, Creación Artística y Cultura Social**, sublíneas de Cine Expandido y de Dispositivos Fílmicos.

La investigación presentada a continuación indagará en conceptos como narratividad –no-lineal, continuidad/espacialidad o interactividad, *loop*-, cine expandido –cine de exposición, reemplazamiento del cine, *postcinema*, desdramatización-, e imagen-movimiento digital –re-mediación, software, DataBase, *random*- que serán enfrentados y cuestionados a lo largo de toda la disertación y que servirán además de apoyo teórico para enmarcar la pieza realizada.

El proyecto en su totalidad es el resultado de una investigación y experimentación tanto en la narrativa fílmica como en la manera de presentar la obra. Durante este proceso, se creó un línea de investigación relacionada con el videoarte y la instalación (fílmica) –donde se enmarca mi trabajo de los últimos años- que derivó en una acotación del tema para este trabajo hacia el cine de exposición y las posibilidades narrativas/instalativas. Además es una memoria de una práctica que ha dado como resultado una obra de cine de exposición computerizada readaptable

Como resultado, se produjo la obra ***El Cadencioso Movimiento de los Vagos***, una pieza de cine de exposición. El proyecto consta de dos parte, **un corpus teórico y un corpus práctico**.

La parte teórica centra su desarrollo en el análisis de conceptos y experimentaciones relacionados con la narratividad, tanto en el cine de

exposición como en otras prácticas artísticas, de las que extraeremos información complementaria.

Por una parte, expondremos la influencia que ejerce la tecnología, tanto en la estructura narrativa y como en la instalación de la pieza final, a través de ejemplos teóricos y propuestas de artistas. Esta parte recoge un gran número de los conocimientos teóricos adquiridos durante el curso y que influyeron en la consecución final de la pieza práctica. Durante la investigación surgieron nuevos conceptos aplicables al trabajo así como un catálogo de artistas y de obras que influyeron en el proceso resolutivo que nos proponíamos en este trabajo: experimentar nuevas formas de mostrar, instalar y superar los límites de la anquilosada continuidad narrativa cinematográfica clásica.

La investigación teórica procura encontrar un marco conceptual donde ubicar la obra, así como justificar la solución práctica al problema planteado: encontrar una manera innovadora de narrar, creando una obra cinematográfica dentro del marco del cine de exposición. Para ello se ha producido una pieza audiovisual que, tras muchas vicisitudes, ha resuelto los problemas y retos que surgieron durante el proceso de investigación y resolución de la pieza.

El corpus práctico consta una memoria de la consecución de una obra de cine de exposición que configura la línea narrativa mediante una programación computerizada y que, por su naturaleza, puede ser *mostrada* en diferentes contextos, espacios y formatos. Por consiguiente, esta parte del proyecto es además una memoria práctica del proceso de elaboración y consecución de la obra. Destilaremos una serie de conceptos relacionados a modo de justificación de la necesidad de llevar a cabo esta pieza. Además de esto, expondremos los problemas derivados de esta experiencia práctica y el grado de resolución

Los objetivos planteados en este proyecto eran tres:

Primero, cómo escribir un guión cinematográfico y un *story board* –ciñéndonos a la estructura introducción/núcleo/desenlace–, cómo rodarlo –sabiendo la predisposición y naturaleza del montaje randomizado– y cómo dirigir actores que como tal no lo son.

En segundo lugar, cómo solucionar el problema creado, esto es, de la repetición de la misma narrativa tras el *loop* en toda obra de cine de exposición. Este objetivo se solucionó desechando el planteamiento inicial (basado en la disposición de pantallas y dispositivos fílmicos que fragmentaban la narración) y creando uno nuevo basado en la narración secuencial, la base de datos fílmica y la programación computerizada. Para este objetivo, se realizó un premontaje orientativo donde se estructuró la narrativa y se pulieron los planos para adecuarlo a la obra.

Y el tercer objetivo, cómo instalar de la manera más satisfactoria una obra de cine de exposición. Este objetivo fue conseguido con creces, ya que *El Cadencioso Movimiento de los Vagos* es una pieza totalmente modulable y adaptable a cualquier necesidad expositiva. La dificultad principal a la que nos enfrentamos es cómo mantener la misma trama cuando la estructura narrativa –incluso la duración de la misma– es alterada y reconfigurada a cada *loop*, cada vez que comienza.

El proyecto se apoya en una metodología cualitativa fundamentada en las teorías a la vez que experimental –mediante el trabajo de investigación, prueba y resultado– cuyo desarrollo y conclusiones han quedado registrados e incluidos en este trabajo.

El método principal será la práctica en la cual intentaremos la consecución de los objetivos planteados. En este aspecto, veremos la progresión y evolución del anteproyecto inicial, presentado en febrero de 2010 hasta la obra final. Analizaremos tanto las maneras de mostrar de la pieza final como el argumento, guión y plan de rodaje. Veremos la programación que hemos realizado en Pure Data para llevar a cabo el

Random Cinema y adjuntaremos cuatro anexos para ilustrar el proyecto. Los tres primero, contenido en dos DVD, contienen varios ejemplos de la obra y el último contiene el guión de la película.

## II CORPUS TEÓRICO

## 1. INTRODUCCIÓN A ALGUNOS CONCEPTOS DEL CINE EXPANDIDO

## 1.1 El *Entorno Multimedia* como experimentación narrativa

*Los años setenta fueron un período histórico vital: el cine fue desarrollándose plenamente, el vídeo estaba emergiendo y la tecnología de las computadoras preveía el horizonte*<sup>1</sup>

A principios de la década de los setenta, tanto la crítica como los artistas comienzan a plantearse la necesidad de una definición más explícita del arte en vídeo. El principal objetivo era encontrar puntos de originalidad propios al medio videográfico, y siempre en contraposición a la teoría del arte cinematográfico. Comienza pues la búsqueda de una crítica y una teoría propia, en un intento de encontrar una reflexión como medio y de trazar unos canales experimentales definidos.

En este contexto aparece, en 1970, el primer ensayo que tratará el vídeo como una forma artística más: *Expanded Cinema* de Gene Youngblood. Este joven autor indaga en conceptos tan innovadores como la disposición de múltiples proyecciones de imágenes en movimiento o estáticas, cómo la luz modula del espacio de proyección y cómo ese espacio modulado afecta a la narratividad o cuál es el papel del espectador ante una obra de cine expandido. En este primer punto, nos detendremos a analizar estos dos últimos conceptos que son fundamentales para enmarcar la obra presentada en este proyecto de investigación.

En cualquier caso, podemos constatar que el cine *expandido* se aleja deliberadamente del cine clásico en lo que atañe a la construcción narrativa. Aunque utilice la substancia cinematográfica, su uso se dará dentro de una experimentación constante durante toda la era analógica.

---

<sup>1</sup> AA.VV.; SPIELMANN, Yvonne: *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, Ed. Tate Publishing, Londres, 2011. p.201

Uno de los fundamentos que Youngblood plantea en su ensayo es que el cine expandido no sólo es una simple invasión del espacio visual por dispositivos fílmicos yuxtapuestos, los cuales generan múltiples proyecciones que llenan y configuran el espacio. Es –y lo que es más importante– una expansión de la consciencia del sujeto que ve así como un proceso interior que deviene en un espacio visual exterior conformado. Ese espacio por donde se mueve el espectador –definido como *multimedia environment*– es constituido por una serie de secuencias que pueden ser reconfiguradas por el desplazamiento físico a través de espacio fílmico. Tanto tiempo como espacio son controlados por el espectador, estableciendo una relación única e irrepetible con el *entorno multimedia*.

En palabras del autor, “cuando decimos cine expandido en realidad queremos decir consciencia expandida. Cine expandido no significa filmes hechos con computador, vídeos fosforescentes, luz atómica o proyecciones esféricas. Cine expandido no es una película al uso: como la vida misma es un proceso de transformación, una marcha histórica continua que conduce a manifestar su consciencia fuera de su mente, frente a sus ojos. (...) una relación con su entorno.”<sup>2</sup>

En los *entornos multimedia* se disponen y acumulan proyectores y aparatos cinematográficos –que, como hemos mencionado antes, se muestran físicamente–, las pantallas se multiplican y la luz envuelve el espacio. Es, claro está, una expansión de la experiencia visual. No obstante, el salto de una pantalla a varias no significa una mera ocupación de ese espacio visual por la imagen proyectada, sino que además multiplicar las pantallas plantea la posibilidad de múltiples perspectivas narrativas. En cierto modo, se pretende la *inmersión* del espectador en un ambiente configurado “donde participe de una narrativa polisecuencial. A medida que transcurre el tiempo, el espectador es

---

<sup>2</sup> YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded Cinema*. Ed. E.P. Dutton & Co., Nueva York, 1970. p.41

testigo de una serie de variables narrativas simultáneas que se relacionan con las múltiples perspectivas del sujeto”.<sup>3</sup>

Desde luego, podemos afirmar que la narración está fragmentada espacialmente para que sea reconstruida al moverse y transitar por dicho espacio, en una suerte de interacción básica de *montar* el filme y configurar una narrativa, aunque un tanto incontrolada. Este concepto –el de montaje– hay que tenerlo muy en cuenta para comprender el papel del espectador en las instalaciones fílmicas, desde las primeras obras interactivas digitales hasta la actualidad ya que conforme avanza la tecnología, se sofisticará la interacción con la narrativa mediante un montaje más o menos cinematográfico o, mejor dicho, un ensamblaje de archivos fílmicos contenidos en una base de datos. Este punto será desarrollado más profundamente en el apartado 2.4

La cualidad inmersiva de los *entornos multimedia* intensifica nos conduce experiencia visual y espacial. En la instalación de Stan VanDerBeek *Movie Mural*, de 1968, tenemos un ejemplo paradigmático. VanDerBeek dispone por el espacio toda clase de aparatos: proyectores de diapositivas de carrusel, proyectores de super8 y de 16mm en *loop*, proyectores de cuerpos opacos... Todo el espacio es pantalla de proyección, la luz lo invade todo. El resultado es una serie de collages de luz, imágenes que van desde escenas de Hollywood a diapositivas de viajes o vacaciones propios o encontrados, desde imágenes fijas de eslóganes y textos de recortes de periódicos a dibujos y animaciones del mismo artista... VanDerBeek crea una narrativa, aunque ésta queda en un papel secundario. Además, la instalación carece de sonido grabado. Conforme nos sumergimos en la instalación, ese silencio desaparece a medida que transcurre el tiempo: oímos el zumbido de los ventiladores que refrigeran las bombillas de los proyectores y el chasquido que avisa

---

<sup>3</sup> WEIBEL, Peter: *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)*, cap. incluido en *New Screens Media: Cinema/Art/Narrative*, ZAPP, Andrea, REISER, Martin eds. Ed. British Film Institute. 2002. p.108

del cambio de diapositiva; vemos el polvo en suspensión coloreado por los haces de luz, incluso podemos sentir el calor que irradian los aparatos. La experiencia sensorial es total.



fig.1 Stan VanDerBeek, *Movie Mural*. 1968

En cierto modo, el cine expandido es algo más que efectos visuales meramente estéticos o instalaciones lumínicas espectaculares: es más bien la necesidad de transgredir el cine comercial para así poder experimentar y ampliar el campo fílmico. Por una parte, se rompe con la linealidad narrativa propia del cine clásico y por otra se experimenta con las posibilidades tanto del aparato cinematógrafo como de la pantalla. Y esta experimentación con el medio cinematográfico conllevó un reemplazamiento del cine y una nueva manera de *contar*.

## 1.2 El *loop* fílmico en el circuito cerrado

En esta misma década, los artistas comienzan a utilizar la cámara de circuito cerrado de televisión en las instalaciones. En principio, esta tecnología está destinada a la videovigilancia de diversos espacios al mismo tiempo, pudiendo controlar lo que ocurre a través de un monitor. Se denomina circuito cerrado porque los dos componentes que lo forman –cámara y monitor– están conectados directamente por un cable. Si bien fue un invento del ejército alemán de los años cuarenta, es en la década de los setenta cuando se extiende su uso de manera generalizada, tanto para disuadir robos –incluso por la mera presencia de la cámara– o como un método de control de masas.

La introducción del circuito cerrado en las instalaciones artísticas replantea de nuevo la relación entre la obra y el visitante de la instalación. El interés de esta tecnología viene dado por la inmediatez del circuito cerrado de televisión y por la capacidad de actuación del sujeto en el medio. Como veremos en el punto 3.1, nos interesa este tipo de instalaciones porque, aunque no hay una interacción directa con la obra, sí que conlleva una re-lectura de la pieza cada vez que se observa. El espectador, cada vez que actúe y que sea partícipe, retomará la pieza desde un *loop* distinto: mediante el uso del *delay* (o leve retardo de tiempo) el espectador se observa aunque no realizando la acción directamente, sino otra pasada... y forma parte de la narración.

El circuito cerrado ofrece la posibilidad de grabar y de ver la imagen grabada de manera simultánea. Y es esta cualidad por lo que se introduce esta tecnología en la instalación, ya que da la posibilidad de que el sujeto se vea en un monitor e identifique su imagen simultáneamente. Y cuando el espectador se ve en el monitor percibe lo que está pasando y observa a su alrededor y busca la cámara; detecta el aparato, ve que éste le vigila. Y es entonces cuando se crea una interrelación de identificación

entre sujeto y cámara. El espectador comienza a ser y a sentirse observado y, en cierto modo, esto hace que se introduzca dentro de la instalación, formando parte de ella y haciéndole partícipe de la misma. Aparece una identificación con el medio: el sujeto se sabe controlado y esa connotación inherente a este medio de control irrumpe en su experiencia.

Podríamos aquí compartir la reflexión de Nicolas Bourriaud sobre la posición del espectador frente a una instalación de circuito cerrado en la que “el visitante filmado pasa del estatuto de “personaje” teatral encerrado en la ideología de la representación al de peatón encerrado en la ideología represiva de la circulación urbana”<sup>4</sup>. Para Bourriaud, el espectador no es representado en el monitor, sino *presentado* y capturado por la cámara, que es un aparato de control de masas.

En este juego con el espectador, la cámara en circuito cerrado ahora deja de ser *narciso* y mira hacia fuera, captura lo que tiene enfrente para acabar creando una ilusión de realidad temporal. Hay que tener en cuenta que la temporalidad en las instalaciones de circuito cerrado es más videográfica que cinematográfica puesto que el vídeo permite grabar el presente de manera continua y mostrarlo simultáneamente, mientras el cine necesita de un proceso posterior.

Dan Graham, en su instalación *Present Continuous Past(s)*, de 1974, crea un entorno en el que juega con el tiempo. Mediante el uso de espejos, cámara y monitor, graba la imagen del espectador mediante un circuito cerrado para mostrársela con un leve delay, con un retraso temporal. Explicado más detalladamente, “los espejos reflejan el tiempo presente. La cámara de video graba lo que está inmediatamente delante de ella y el reflejo entero de la pared de espejo opuesta. La imagen vista por la cámara (reflejando todo lo que hay en la habitación) aparece ocho segundos después en el monitor de video (mediante un delay localizado

---

<sup>4</sup> BOURRIAUD, Nicolas: *Estética Relacional*, Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006. p.96

entre el grabador de vídeo, que está grabando, y un segundo grabador, que está reproduciendo la grabación de nuevo. Si el cuerpo de un observador no oscurece directamente la visión del objetivo del espejo de enfrente, la cámara estará grabando el reflejo de la habitación y la imagen reflejada del monitor (que muestra el momento registrado ocho segundos antes reflejado en el espejo). Una persona mirando el monitor ve al mismo tiempo su imagen ocho segundos antes, y lo que fue reflejado en el espejo proveniente del monitor ocho segundos antes de estos dieciséis segundos del pasado (la visión de la cámara de ocho segundos antes se reproduce en el monitor de ocho segundos antes, junto con el reflejo que luego se presenta al espectador). Se crea una regresión infinita de tiempo continuo dentro de tiempo continuo (siempre separado de intervalos de 8 segundos). El espejo en los ángulos correctos respecto de la otra pared de espejo y de la pared del monitor ofrece una visión presente de la instalación como si se observara desde un objetivo exterior de la experiencia subjetiva del observador y del mecanismo que produce el efecto perceptivo de la pieza. Simplemente refleja (estáticamente) el presente.”<sup>5</sup>

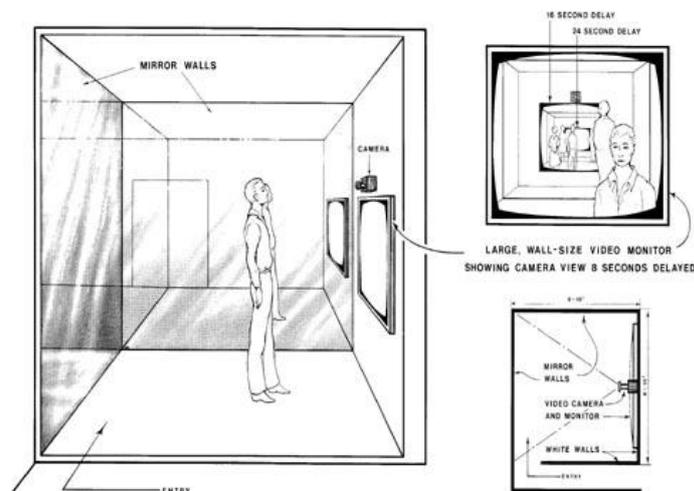


fig.5 Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974

<sup>5</sup> HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, eds.: *Illuminating Video-An Essential Guide to Video Art*, Ed. Aperture/Bavc, Nueva York, 1990. p.186

En definitiva, el circuito cerrado supone un campo de experimentación sobre la interacción del sujeto con su propio tiempo grabado. En esta instalación de Graham se ilustra claramente la interrelación más básica y efectiva que existe: la de la cámara-espejo y espectador actuando en un tiempo contenido y pasado –aunque se aprecie como “(estáticamente) presente”– en un *loop* donde lo que se vuelve a repetir es el mismo tiempo del espectador. Y lo que más nos importa, el espectador se enfrenta cada vez a una obra diferente siempre dentro del mismo *loop* fílmico.

### 1.3 Cine de Exposición: por un nuevo re-emplazamiento

Durante la década de los sesenta y setenta, del campo de experimentación el cine de vanguardia se centra principalmente en la deconstrucción narrativa. Los autores se dedican a la exploración formal interna de los contenidos y de la relación entre conceptos e imágenes. Ya en los ochenta, el cine sale de las salas cinematográficas para alojarse en la galería o el museo, lugar que ocupa hasta nuestros días. En la órbita del arte contemporáneo, los cineastas experimentales y los artistas que utilizan el medio fílmico se han alejado deliberadamente del cine comercial para convertir sus filmes en *cine de exposición*. En el caso de los artistas plásticos, su acercamiento al cine forma parte de un proceso de experimentación con la imagen-movimiento donde inevitablemente aparece la apropiación del lenguaje cinematográfico para la creación de obras fílmicas (*film by artists*).

Sin embargo, en el caso de los cineastas, una de las causas de abandono de las salas cinematográficas en detrimento de la galería es precisamente el cierre de estas salas de proyección, conocidas como cines de arte y ensayo o cines de autor, donde se da cabida a las obras más personales y experimentales. Desde los ochenta hasta la actualidad, han echado el cierre muchas de estas salas independientes, debido en gran parte a la pérdida de subvenciones públicas destinadas a la producción de películas que no reportan muchos ingresos en la taquilla. Este es el caso de Chantal Akerman, Isaac Julien o Harun Farocki, entre otros, que, aun conservando rasgos inequívocos de su procedencia del cine o el documental, han encontrado un lugar más apropiado adaptando su obra al espacio museístico. Sea como fuere, tanto cineastas como artistas plásticos han revitalizado el arte cinematográfico y trabajan por una nueva forma de hacer cine y, lo que más importante, por un nueva manera de mostrarlo. Dicho de otra forma, han re-emplazado en cine.

Godard habla de “un colapso en la forma de ver” cine. El cine de exposición surge como una solución a ese “colapso”, aportando una nueva forma de *ver*. En una película de cine de exposición la ruptura de la linealidad en la narración se consigue de dos maneras principalmente: por la fisicidad del espectador que se *mueve* por la narración mostrada en un espacio determinado y por la ruptura con la *convencionalidad* de las imágenes. El papel del espectador en el cine de exposición es plenamente activo y físico, en contraposición al espectador del cine clásico, que permanece sentado fijo en su silla, expectante en un espacio oscuro y puesta su absoluta atención a lo que *ocurre* en una pantalla o *marco* único y cerrado. En el caso del cine clásico, la narratividad no puede ser más que cerrada, estructurada en una concatenación introducción/núcleo/desenlace sempiterna, ciñéndose a esta estructura siempre que uno se enfrente a la creación de nuevas obras cinematográficas clásica. El autor no tiene otra opción que crear dentro de unos parámetros convencionales diluyéndose así toda huella de autoría personal a causa del montaje industrial cinematográfico. Por otra parte, el espectador deviene en un sujeto pasivo que absorbe la estructura narrativa que, como tal, es finita y repetible. Al contrario ocurre con el espectador en una instalación de cine exposición donde mantiene la corporeidad, en la medida que posee la capacidad de transitar de manera autónoma por el espacio, el cual no está a oscuras totalmente debido la luz de los proyectores. Tampoco ha de focalizar la atención únicamente en un marco iluminado. En una proyección monocanal de cine clásico, por ejemplo, esa autonomía afecta al concepto mismo de linealidad, de composición temporal principio-fin: la estructura introducción/núcleo/desenlace se recibe una manera dinámica y controlada. Únicamente podemos ejercer cierto control en la narrativa de un filme de cine convencional si entramos una vez comenzada la película o si abandonamos la sala antes de que finalice. Pero esta no es la predisposición consustancial a la hora de ejercer el acto de visionar una película. Necesitamos enterarnos de la historia de créditos a créditos.

Desde una posición dada y estática, el devenir narrativo se aprecia en su linealidad total.

En cambio, en una proyección de cine de exposición, esa linealidad desaparece, ya que el tiempo de proyección –de exposición– dura siempre más que la duración total de la pieza. Al ser una obra expuesta, generalmente se proyecta durante las horas del día en que esté abierto el espacio expositivo y, a su vez, durante el tiempo que dure la exposición, bien sean semanas o meses. Este *problema* temporal se soluciona con la proyección en *loop* del metraje del film. Cuando el pase del metraje acaba, comienza de nuevo repitiéndose este proceso siempre.

La obra presentada en este proyecto –como película de cine de exposición– tiene este problema a la hora de ser expuesto. El *loop* en ningún momento soluciona el problema que surge de la repetición *ad nauseam* del mismo metraje una y otra vez. El *loop* es una elección expositiva cómoda, un *parche* de tiempo cíclico y una solución derivada de una concepción *analógica* de la tecnología. Nosotros le hemos dado una solución *digital* al *loop*, como veremos más adelante.

El problema aparece tras la reflexión sobre el *loop* y la repetición ya que una vez vista la película carece de poco sentido volver a verla porque su invariabilidad narrativa nos hace *conocer* la obra, con lo que perdemos toda noción de sorpresa: a diferencia de las obras de imagen *estática*, las obras de imagen-movimiento tiene este problema debido a su tiempo interno inherente. Una obra pictórica, por ejemplo, puede ser vista y leída repetidamente porque es memoria –en su sentido estrictamente bergsoniano. Y ese *tiempo* que contiene la imagen inmóvil invita al espectador a observar detenidamente y a realizar un análisis más sosegado. Y como el tiempo está totalmente controlado, tenemos la posibilidad de detenernos en el detalle de la imagen y de abandonar ese *tiempo* cuando uno elija. En el cine clásico, en cambio, una película tiene su propio *tempo* interno de acción (narrativa), supeditando al espectador este tiempo fílmico propuesto. Mediante este proceso, el espectador se

identifica con la imagen y pasa a formar parte de la narrativa: sale de sí mismo. El cine y el circuito cerrado comparte esta noción de identificación, aunque el primero es por virtual y la segunda real.

Como hemos visto antes, y en contraposición al cine clásico, en las obras de cine de exposición el artista busca ampliar la manera de presentar los filmes al espectador: esto se consigue, por ejemplo, mostrando físicamente el aparato cinematográfico o la pantalla de proyección en la instalación. Tenemos la capacidad de observar detenidamente el aparato cinematográfico, ver cómo surge esa luz por el objetivo; advertimos cómo se materializa ante nuestros ojos y cómo podemos interponer nuestro cuerpo entre la luz y la superficie donde se proyecta deteniéndonos en su vaporosidad; si nos acercamos aún más, vemos cómo la cinta de celuloide da vueltas ante nuestros ojos y, al rodearlo, vemos a trasluz los fotogramas que corren y corren, las bobinas giran en un eterno *loop*. Entonces enfocamos nuestra vista sobre la superficie de proyección y vemos cómo se materializa el Cine que, desde los Lumière, conserva intacto su atributo de 'mágico'... he aquí la carga poética del aparato cinematográfico.

En esta relación con el aparato el filme proyectado y el espacio crea en el espectador una experiencia corpórea, más viva que leer el metraje montado del cine clásico. Con la lectura del metraje desde un punto de vista físico y autónomo, accedemos a un mundo donde subyacen las imágenes que conforman nuestra cultura visual que, al apreciarse desvinculadas de un montaje secuencial estricto, nos posiciona tras los bastidores del propio cine. Y, gracias a este posicionamiento, redescubrimos la importancia y trascendencia del cine. En consecuencia, este redescubrimiento del cine afecta a todos los ámbitos que lo conforman, desde la creación a la contemplación, siendo el cine de exposición el resultado que lleva a una conciencia. Y como afirma el teórico y artista Peter Weibel, "una conciencia del film como medio artístico llevó a una completa reconstrucción del cine clásico. El

aparato del cine clásico, desde la cámara al proyector, desde la pantalla de proyección al celuloide, fue radicalmente transformado, aniquilado y expandido”.<sup>6</sup>

En opinión de Weibel, el aparato cinematográfico es mostrado deliberadamente en el espacio expositivo, mientras que en la sala de cine se mantiene oculto. En estas instalaciones, el aparato adquiere una valencia cuasi escultórica y aparece combinado con otros elementos en el espacio, retomando la noción de escultura que tuvo el televisor dentro del arte videográfico en los sesenta. Pero las connotaciones inherentes a cada aparato son totalmente diferentes: el televisor es una caja que emite imagen y, podríamos decir, esa imagen forma parte de un objeto mobiliario. Posee una cualidad más física y objetual, donde la imagen está contenida *dentro*. Por ello, el televisor carece de la estética de la *proyección de luz*, que deriva directamente de la linterna mágica. Y este complemento estético confiere al aparato cinematográfico una connotación diferente al televisivo.

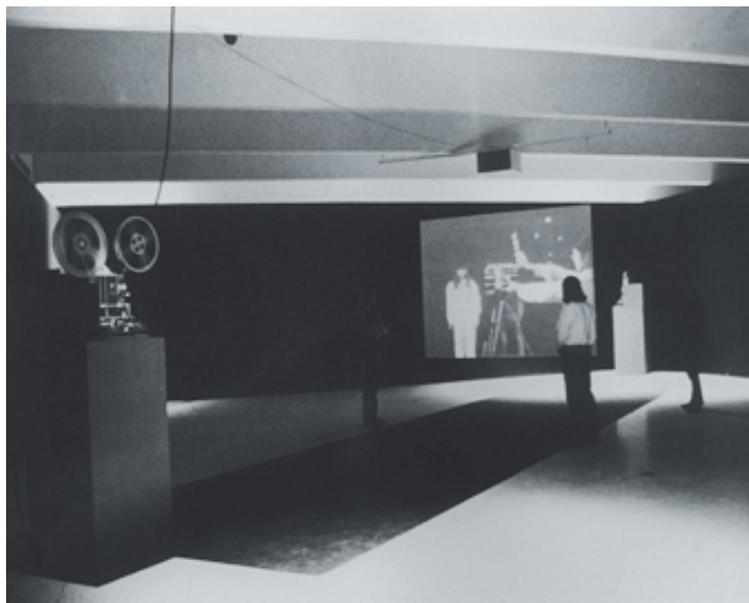


fig.2 Michael Snow, *Two Sides To Everything Story*. 1974

---

<sup>6</sup> SHAW, Jeffrey, WEIBEL, Peter: *Future Cinema. The cinemática Imaginary after Film*. Ed. ZKM, Karlsruhe/The MIT Press, Cambridge, 2003. p.121

Este concepto, el de la teoría del aparato, será uno de los que utilizaremos para fundamentar el análisis crítico del arte de imagen-movimiento y, en este caso más concreto, del cine de exposición. El cine como medio artístico llevó a una experimentación con el aparato que sobrevino una investigación acerca de cómo y en qué grado éste podía ejercer una influencia sobre la estructura narrativa convencional.

Weibel propone un análisis teórico del cine de exposición desde el punto de vista del uso del aparato. Entre la década de los setenta y los ochenta, los teóricos y críticos cinematográficos analizan y critican el cine experimental basándose únicamente en la teoría semiótica: sólo se tiene en cuenta el análisis simbólico y la interrelación de estos signos y símbolos con la estructura narrativa. Dentro de este ámbito se sortean toda clase de definiciones y justificaciones formales totalmente cerradas e infalibles. Conocidos son los análisis fílmicos de Umberto Eco. Compartimos con Weibel la siguiente aseveración, que “ningún teórico usó la teoría del aparato con el fin de demostrar que el aparato cinematográfico y su ideología inscrita puede ser transformado por el hacer en diferentes filmes con diferentes tecnologías en los trabajos hechos por el cineasta de vanguardia”.<sup>7</sup>

Por consiguiente, tendremos en cuenta esta perspectiva teórica y realizaremos parte desarrollo teórico teniendo en cuenta el avance tecnológico del aparato cinematográfico propuesta por Weibel.

Este estudio pormenorizado del medio a través de diferentes prácticas videográficas y cinematográficas –ilustradas con ejemplos– demostrarán que la naturaleza de las tecnologías usadas influyen directamente en la estructura del contenido (narrativo) y, sobre todo, en la manera de crear y presentar la obra. Así mismo, veremos antecedentes y ejemplos en relación con la práctica aquí presentada.

---

<sup>7</sup> SHAW, Jeffrey, WEIBEL, Peter. 2003. p.124

Sin embargo, si fundamentamos todo el desarrollo del proyecto en esta teoría del aparato propuesta por Weibel, no conseguiremos abarcar todas las manifestaciones de arte de imagen-movimiento, sobre todo las más actuales basadas en el software y el computador.

Por lo tanto, y llegados a este punto, completaremos la teoría de Weibel –más precisa para abordar prácticas de cine exposición con el enfoque teórico que propone José Luís Brea. Brea afirma que en el cine de exposición la tecnología es considerada como un lenguaje. Si aunamos ambos conceptos, por extensión realizaremos el análisis del arte de imagen-movimiento a través de la tecnología y sus avances –y cómo estos aportan nuevos paradigmas creativos- podemos completar este estudio, incluyendo incluso los conceptos más contemporáneos como interactividad o reactividad y el que más nos interesa, el de narratividad randomizada por programación (computerizada).

Brea constata que “una historia de las formas sería inabordable sin la consideración de los dispositivos tecnológicos que articulan la relación de la producción simbólica con el mundo, con lo real. Dicho de otra forma: que si bien es ridículo esperar que todo desarrollo técnico dé lugar al surgimiento de una forma artística, resulta igualmente inverosímil pensar que pueda una forma artística nacer si no es irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico”<sup>8</sup>.

En resumen, desde la década de los setenta hasta la segunda mitad de los noventa, el cine de exposición fue re-emplazado en el espacio museístico donde los artistas encuentran un campo de experimentación narrativa muy sugerente y un medio capaz de crear nuevas relaciones entre la obra cinematográfica y el espectador. Con la llegada de la tecnología digital, el medio cinematográfico sufrió su última

---

<sup>8</sup> BREA, José Luís. *Transformaciones Contemporáneas de la Imagen-Movimiento: Postfotografía, Postcinema, Postmedia*. Disponible el 20/06/2010 en <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm>

gran transformación que le llevó a ser la forma más heterogénea, innovadora e interesante de arte actual. Como vaticinó Youngblood, el arte cinematográfico puso rumbo hacia ese horizonte dado por las computadoras, que transformó la ontología misma de la imagen movimiento mediante la transición del grano del celuloide al pixel digital.

## 2. LA RE-MEDIACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL

## 2.1 El montaje accesible

Llegados a este punto de la disertación, introduciremos un nuevo concepto para definir toda práctica artística que utilice la imagen en movimiento basada en tecnología digital como medio de representación. Utilizaremos el nombre de *arte de imagen-movimiento* para englobar de manera genérica toda esta serie de manifestaciones artísticas. Podríamos haber utilizado otros términos como *screen art* para referirnos a la proyección liberada de una pantalla o *media art* para “aquellas prácticas que más que producir objetos “para” un medio dado, se dan a sí mismas por misión y objeto precisamente la “producción de un medio” específico, autónomo, aquellas obras en que el objeto es, él mismo, el medio -no con, sino justamente contra McLuhan.”<sup>9</sup> Hecho este inciso aclaratorio, podemos amparar esta hibridación de tecnologías bajo el nombre de *arte de imagen-movimiento*, que, a su vez, contendrá otros conceptos más específicos, como el de cine de exposición.

En los años ochenta el arte de imagen-movimiento continuó por el camino del avance tecnológico dado por los ordenadores que instauraron la digitalización en el medio cinematográfico. Dicho proceso de digitalización transformó tanto el trabajo de captura y grabación de imagen como al montaje fílmico.

Uno de los aspectos más importante del avance del arte cinematográfico es el abaratamiento progresivo de los aparatos necesarios para el proceso de creación y exhibición, esto es, cámaras, proyectores y ordenadores para edición. En 1984, Macintosh comercializa sus primeras computadoras domésticas y en 1985 se presenta el entorno operativo Windows como complemento para MS-DOS. Ambas

---

<sup>9</sup> BREA, José Luís. *Transformaciones Contemporáneas de la Imagen-Movimiento: Postfotografía, Postcinema, Postmedia*. Disponible el 20/06/2010 en <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm>

innovaciones –el de un ordenador asequible y la facilidad de manejo– supusieron una verdadera revolución en el proceso de edición de imagen cinematográfica. El proceso de captura analógica permitió que el ordenador se convirtiera en el aparato capaz de aglutinar todos los procesos relacionados con el montaje, la edición y la postproducción cinematográfica. Gracias a una capturadora conectada a una cámara analógica, el ordenador es capaz de transformar la señal magnética en digital, almacenando la información digitalizada en un disco duro. Este proceso prescinde del de revelado y positivado de la película en cualquiera de sus formatos –por ejemplo, un minuto de película de 35 mm. cuesta unos 1200€ mientras que un cinta de MiniDV de una hora, unos 4 €– que es infinitamente más caro que el proceso de captura digital. A esto hay que añadir la ventaja de que el material rodado se puede ver en el lugar de rodaje sin necesidad de revelado. Una vez terminado el proceso de captura –donde se escoge las secuencias necesarias para trabajar– y de almacenamiento, el ordenador efectúa el proceso final de montaje, la edición y la postproducción.

Aunque en esta década aparecen también cámaras de grabación en formato digital de vídeo (el formato D-1 de Sony en 1983), la primera de fotografía (la Sony MAVICA (de Magnetic Video Camera) en 1981) y además se establece el estándar de almacenamiento de archivos digitales (en 1984 aparece el *Joint Photographers Experts Group* o JPEG), estos avances tecnológicos no se comercializarán a un precio asequible hasta finales de los noventa.

A principios de los noventa aparecen los primeros softwares de edición no lineal de vídeo –Avid Media Composer en 1989, Adobe Premiere y Final Cut poco tiempo después– que simplificaron el trabajo de edición de vídeo y audio con una característica innovadora: el montaje se realiza siguiendo mediante clips de vídeo sobre un línea de tiempo sin la obligación de seguir la linealidad y el orden secuencial que requería la moviola. Esta manera de proceder hizo que el montaje resultara más fácil,

ya que el interface compuesto por pantallas de visionado (clip elegido y resultado final), *timeline* y clips de vídeo permite un conocimiento del software intuitivo y accesible. Desde entonces, cualquier programa de edición se basará en esta estructura, y este interface de usuario poco evolucionará hasta nuestros días. Eso sí, el usuario trabaja con una herramienta que demanda el conocimiento y dominio del armazón mismo del medio cinematográfico: el montaje.

## 2.2 La re-mediación digital de la imagen-movimiento

La revolución digital no sólo conllevó un acceso y la facilidad en la creación fílmica sino que enriqueció tanto la manera de narrar como de instalar.

La digitalización de la imagen-movimiento fue un proceso que impulsó la unificación de formatos y de procesamiento digital. Por su naturaleza, la imagen-movimiento digital es un medio que puede convertirse en otro fácilmente, que puede transferirse a través de diferentes plataformas –monitor, proyector, pantalla, televisión. Esta cualidad es denominada **re-mediación**, y es consustancial al medio digital y al arte de imagen-movimiento. Según Michael Newman –parafraseando a Rosalind Krauss– “este cambio en la naturaleza de re-mediación gracias a la digitalización hace que hablemos actualmente de “imagen movimiento” más que de cine o vídeo”.<sup>10</sup>

El medio digital ha reconfigurado la imagen-movimiento en diferentes manifestaciones que, a su vez, han redefinido el cine y su identidad. Como hemos visto, el arte de imagen-movimiento consigue un re-emplazamiento del cine más allá del propio cine experimental. Este cine los hemos denominado de exposición. Si en las décadas de los sesenta y setenta el cine experimental jugaba y deconstruía la narrativa, desde los noventa hasta en la actualidad, el cine de exposición digital deja directamente de creer en la continuidad narrativa, la misma que crea un sujeto ideal en el film. Con la aparición del DataBase Cinema, aparece también una interactividad narrativa basada en la construcción espacial. Este concepto será analizado en el punto 2.4.

---

<sup>10</sup> NEWMAN, Michael en COMER, Stuart, ed.: *Film and Video Art*, Ed. Tate Publishing, Londres, 2009. p. 98

Por otra parte, un cambio sustancial en la manera de presentar la imagen-movimiento en las galerías ha sido la aparición, a finales de los noventa, de los videoproyectores digitales, que comienzan a ser más asequibles y fáciles de usar. Entrada la década de 2000, aparecen los monitores de pantalla plana, y los proyectores se abaratan aún más, haciéndose más portátiles y menos voluminosos. En la actualidad es bastante común que museos o galerías, incluso modestas, tengan proyectores o pantallas planas. Dependiendo del dispositivo, existen dos formas de proyección: una sería la que procede de la linterna mágica, de la luz y que deviene en cine. La otra derivaría del televisor –como hemos observado antes– como un objeto voluminoso dentro de un planteamiento post-escultórico y que actualmente se ha transmutado de caja a cuadro enmarcado. Concretamente, ha pasado de ser una escultura a ser una pintura por lo que, como propone José Luís Brea, “las configuraciones planas, bidimensionales, se aproximan en su lenguaje de presentación al modo pictórico”<sup>11</sup>. Esta evolución aporta otro concepto respecto al estatus del espectador: El monitor plano es ahora una ventana de representación donde el sujeto es dirigido y centrado, convirtiéndole en un *voyeur*. Observa sin ser visto, y es esta nueva forma de representación la que se acerca a la forma del cine donde, en mayor medida, también la atención está centrada en una ventana que ocupa un espacio mayor. En ambas formas de proyección, el sujeto tiende a una centralización. Los artistas contrarrestarán este efecto mediante formas de proyectar nuevas que crean unas veces un sujeto descentrado y disperso o re-centralizado en otras.

Otra de las principales cualidades de la tecnología digital es su capacidad de reproducción sin pérdida de la calidad: podemos duplicar, fragmentar, mezclar y retocar el original sin que se estropee o degrade y,

---

<sup>11</sup> BREA, José Luís, *Transformaciones Contemporáneas de la Imagen-Movimiento: Postfotografía, Postcinema, Postmedia*. Disponible el 20/06/2010 en <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm>

además, podemos realizar multitud de copias con la misma calidad que el original. Estas cualidades ofrecen nuevas posibilidades de creación de estructuras narrativas a partir de archivos digitales creados o encontrados y copiados (*found footage*) que se mezclan –a priori dichos fragmentos no mantienen una correlación temporal y carecen de nexo espacial. Estas nuevas estructuras son creadas mediante la yuxtaposición de estos fragmentos y clips –a menudo dispares o incongruentes- que dan lugar a una composición alejada de la narrativa tradicional. En cierta medida, la experimentación en el montaje basado en *software* de edición –este se articula mediante *timeline* y clips- conlleva la creación de estructuras narrativas fragmentadas que crean una forma *simulada* de realidad. Si bien, a causa del montaje, mantienen la continuidad temporal o espacial, la *narración* resultante carece de noción de realidad. En el arte de imagen-movimiento se prescinde de la estructura lineal del cine clásico para crear secuencias de imágenes que puedan ser mezcladas y que, más que un *totum revolutum*, confeccionen en una suerte de montaje bien mediante procesos de software o bien por la interacción del espectador.

Hoy en día, incluso en el caso del cine comercial, todo el proceso de creación de una película se realiza con tecnología digital: desde el rodaje con cámaras digitales al trabajo de post-producción, a los que hay que sumar los equipos de proyección. La digitalización de todo este proceso conlleva además un cambio de la principal cualidad del medio fílmico: la representación de la realidad. Aunque las imágenes parecen puramente reales, estas han sido manipuladas digitalmente, alterando así su estatus de representación de la realidad. Sin embargo, nunca pierden su valor representativo completamente ya que, como apostilla Theodor W. Adorno, “en el cine sus elementos, por más abstractos que sean, siempre conservan algo de representacional; nunca son valores puramente estéticos.”<sup>12</sup> Los *new media* han dando lugar a la creación de nuevas

---

<sup>12</sup> ADORNO, Theodor W., *Transparencias Cinematográficas*. Artículo.

imágenes-movimiento bien sea con imágenes *reales* procesadas o bien creadas por medio software (por ejemplo el 3D).

En conclusión, el medio digital ha afectado a la narrativa con la utilización de su potencial interactivo. Aunque este factor interactivo no es específico del medio digital (recordemos las interacciones con los aparatos cinematográficos y con la luz de la proyección de los entornos multimedia). La *nueva* interacción afecta a la misma estructura interna y narrativa de la obra, con la que el espectador retoma el carácter duchampiano de finalizador y creador de la obra expuesta. Cifrándonos a la afirmación de Adorno de que todo elemento cinematográfico conserva siempre algo de representacional, el espectador que interactúe podrá *montar* con facilidad, dado que secuencias utilizadas están conformadas por imágenes que conservan su acervo cultural y una *cercanía* que la permite relacionarse con ellas. Sin embargo, no es necesario que el espectador-montador conozca los procesos y los softwares de edición no-lineal ya que, como veremos, los interfaces creados para la interacción de las obras son muy intuitivos y fáciles de usar.

Llegados a este punto, hemos de destacar cómo el montaje constituye un concepto esencial en la creación y presentación de las obras de cine de exposición digital. Y que la experimentación narrativa juega con la interactividad del espectador. Pero existe otra manera de confección narrativa o, mejor dicho, de alteración de la estructura narrativa mediante la programación de ordenador. Nos centraremos en este concepto, que desarrollaremos en el apartado 2.4, ya que la pieza creada en este proyecto se enmarca en este tipo de obras que no son interactivas, sino que trabaja mediante la programación o software creado al uso.

### 2.3 Cine de Exposición digital: *Postcinema*

Como ya hemos mencionado, la imagen-movimiento digital consigue re-emplazar el cine en un nuevo espacio y para una audiencia diferente a las del cine clásico y proporciona nuevas posibilidades narrativas. Pero para hablar de un *postcinema* no hemos de quedarnos sólo en la presentación fílmica ya que este concepto surge por la simbiosis entre el lenguaje de la televisión, la publicidad y el videoclip con el del cine.

La imagen-movimiento tiene una doble valencia yendo y viniendo entre el cine y la instalación, que es también un movimiento entre dos lenguajes de expresión artística. Compartiendo las tesis de Brea, cuando se cruza la frontera entre cine y televisión, entre narración e información, entre literatura y documentación, aparece un discurso postdramático que aplica a la misma obra fílmica una pátina de ambigüedad de género y replantea su naturaleza formal. En palabras de Brea, la aparición de un cine de exposición “hubiera sido impensable sin la previa aparición de un *postcinema*, de un dominio hibridado de la imagen-movimiento en el que las estructuras narrativas y postnarrativas de los discursos de la televisión y el cine han colisionado y visto sus formas autónomas deconstruidas.”<sup>13</sup>

Esta deconstrucción de la estructura del lenguaje cinematográfico, en este caso del género del documental, puede ser observada claramente en la obra del turco Kutlug Ataman. En la instalación *Küba* de 2004, Ataman utiliza el formato de la entrevista en la que los cuarenta habitantes de un barrio marginal de Estambul presentan su historia personal basada en hechos *reales*. En el espacio se disponen cuarenta televisores, cada uno con un sillón para sentarse frente al entrevistado. El

---

<sup>13</sup> BREA, José Luís: *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. 1ª ed. Centro de Arte de Salamanca), Colección Argumentos. 2002.

espectador camina por el espacio sin recorrido prefijado, escogiendo con quién quedarse y oír su historia.



fig.3 Kutlug Ataman, *Küba*, 2005

Otro ejemplo de *postdocumental* es la obra *On Translation: Fear/Miedo* de 2005, del artista catalán Antoni Muntadas. Para la elaboración de esta obra, Muntadas estuvo durante dos años informándose y recopilando datos tanto en el Estrecho de Gibraltar como en la frontera de Tijuana y San Diego. Establece una serie de relaciones cimentadas en las similitudes entre ambas realidades. El desplazamiento, la inmigración y la idealización del consumo son algunos de los temas tratados en esta serie de entrevistas. Este proyecto sigue creciendo en volumen de material audiovisual y no tiene una duración estipulada. En estos dos ejemplos vemos una hibridación de lenguajes, en este caso del documental y la instalación.



fig.4 Antoni Muntadas, *On Translation: Fear/Miedo*, 2005

Siguiendo con los análisis de los ejemplos propuestos, nos detendremos la obra de la finlandesa Eija-Liisa Ahtila. Su trabajo ilustra como ninguno el concepto de re-mediación de la obra digital y el de postdramático. Ahtila rueda siguiendo el proceso como si de una película convencional se tratase, aunque utiliza varias cámaras posicionadas en distintos encuadres con los que obtiene múltiples puntos de vista que después le ayudarán a configurar la estructura narrativa.



fig.5 Eija-Liisa Ahtila, *Consolation Service (Rodaje)*, 1999

Una vez editado y postproducido, el material resultante –la película- será transferido al formato deseado dependiendo de la presentación final de la obra. Ésta tendrá la versatilidad necesaria para adecuarse a cualquier situación y a cualquier medio. Eso sí, la pieza conservará siempre el mismo sentido narrativo. Ahtila utiliza película en 32mm. y 16mm., vídeo y DVD y presenta los trabajos tanto en monitor como en instalación multipantalla o monocanal. La presentación más efectiva es la instalación donde la artista varía de tamaño, de número o de posicionamiento de las pantallas. Dependiendo del espacio donde será expuesto, Ahtila juega con todos los elementos decorativos imaginables; unas veces configura espacios íntimos y cálidos con sillones y mesitas y en otras neutraliza el espacio con la ubicación de tres pantallas en una puesta en escena minimalista. Su obra se re-mediatiza en cada ocasión.



fig.6 Eija-Liisa Ahtila, *Consolation Service (Instalación)*, 1999

La obra *Consolation Service* de 1999, se puede adquirir en un DVD con la versión monocal y con la de dos pantallas. Esta obra ha sido mostrada tanto en una instalación compuesta por un cuarto decorado y dos pantallas como en una sala de cine convencional. En este film, que trata de un trámite de separación, el uso de dos pantallas y dos planos simultáneos enfrentados en vez de monocal, acentúa más la separación emocional de la pareja protagonista. Resulta evidente que la multiplicación de la pantalla y de los puntos de vista propuestos elaboran otra manera de procesar la pieza aunque la trama sea la misma.

Otro concepto vinculado al *postcinema* es el de la *desdramatización*. “Sin drama no hay ficción”, dice Christian Metz. Sin conflicto dramático no hay historia que contar, con lo que estaríamos pasando de la acción a la mera descripción. Por consiguiente, estaríamos transformando el sistema de representación sustituyendo las categorías temporales por las espaciales, aunque esto no implica una negación de la narración sino más bien una manera de contar, donde la imagen desdramatizada prolonga el tiempo de proyección en detrimento del tiempo de historia. El regocijo contemplativo de la plasticidad de la imagen es más importante que la aprehensión de la temporalidad de la acción y el discurso. Requeriría una contemplación transversal de la obra cinematográfica, y dicho enfoque contemplativo consigue transformar, como sostiene Bordwell, el horizonte de expectativa del espectador.

Dos ejemplos los tenemos en sendas obras de David Claerbout y Douglas Gordon. En la obra *Bordeaux Piece* de 2004, Claerbout deconstruye el tiempo cinematográfico en detrimento de la narratividad. En la filmación, un grupo actores repiten tanto una serie movimientos y como un diálogo dado. Mientras transcurre esta acción, la cámara dispara un *shot* a intervalos de diez minutos durante catorce horas reales. La narrativa se disipa hasta su desaparición, la acción se diluye dando lugar a una quietud aparente: sentimos transcurrir el tiempo sólo porque

podemos apreciar el movimiento del sol y cómo éste incide sobre los personajes y la arquitectura, de mañana a tarde y de tarde a noche.



fig.7 David Claerbout, *The Bordeaux Piece*, 2004

Otro ejemplo de cómo el tiempo y la experiencia pueden ser tecnológicamente mediatizados es la obra *24 Hour Psycho*, de 1993. Gordon deconstruye la narrativa misma para hacernos reflexionar sobre la sustancia misma del cine, mostrándonos la materialidad del filme. En esta obra, que dura 1440 minutos (24 horas), el movimiento de la imagen se ralentiza hasta el extremo, pasando de 24 fotogramas por segundo a dos, por lo que el metraje original de la película de Alfred Hitchcock *Psicosis*, que es de 109 minutos, pasa a ser de 24 horas. Con esta desmaterialización del filme se consigue abrir nuevas posibilidades de experiencia con la imagen movimiento: mediante la imagen a cámara lentísima se crea una narrativa imposible de seguir. Con esto, presupone que la película de Hitchcock, y sobre todo la secuencia de la ducha, está

alojada en la memoria colectiva y cultural del espectador, por lo que éste optará por una postura positiva y receptiva. La narrativa ralentizada sustituye a la intriga y desaparece el suspense original. Sólo queda el regocijo de la imagen.



fig.8 Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993

Dentro de esta serie de ejemplos que hemos mostrado incluiremos dos obras del artista alemán Wolfgang Staehle, el cual centra su trabajo en el desarrollo de piezas de *streaming media art*. En las obras *Eastpoint* y *Midtown*, de 2004 –ambas formaban parte de la misma exposición- Staehle instala un webcam que realiza fotografías digitales en intervalos de tiempo del *skyline* de Nueva York y de un prado indeterminado. Estas fotos se recargan cada ocho segundos, siendo son proyectadas en tiempo real. Es interesante mencionar cómo se nos muestra la realidad con el tiempo manipulado mientras nosotros creemos estar viendo simplemente un paisaje a tiempo real. Podríamos tender a confusión si pensamos que el *streaming* (transmisión en inglés) es una evolución tecnológica del circuito cerrado de televisión utilizado en instalaciones de los setenta. Ciertamente es que ambas tecnologías comparten

la misma noción de grabar eventos en vivo, aunque la diferencia principal estriba en hacia dónde enfoca la cámara. Mientras en el circuito cerrado captura al espectador y le muestra simultáneamente su imagen, el *streaming* es normalmente una ventana abierta en otro espacio diferente del expuesto y lejano.

Las obras que utilizan el *streaming media art* pretenden ofrecer una sensación de realidad y de que ésta siendo capturada mediante una webcam. Y al mismo tiempo, la webcam es capaz de transmitir en vivo a cualquier parte del mundo y las veinticuatro horas a través de Internet. El concepto *streaming* casi siempre va precedido por el atributo *live* (en vivo), ya que, como la televisión, emite en directo. Aunque con un matiz a tener en cuenta: los eventos son emitidos en vivo y en directo aunque la emisión es controlada y manipulada.

Por este motivo, la transmisión en directo de la realidad nos vuelve a cuestionar la representación de la realidad de los medios digitales. A parte, nuestra percepción de los *media* como transmisor de realidad se define por el nivel de inserción e inmersión que experimentemos en la instalación. El medio digital implica diferentes formas de inserción y, en este caso, la webcam nos ofrece la ventana para ver en el límite entre dentro y fuera. Vemos fuera del espacio donde estamos, nos asomamos un poco más y nos trasladamos a un lugar lejano. Nos introducimos en la sensación de “ver fuera” y nos ubicamos en un espacio entre nuestra existencia física y la representación virtual de la que somos partícipes.



fig.9 y 10 Wolfgang Staehle, *Midtown & Eastpoint*, 2004

En conclusión, podemos afirmar que la digitalización de la imagen movimiento conlleva un dominio del medio cinematográfico absoluto, tanto en su substancia como en su estructura. Aún así, el arte de imagen movimiento conserva su poder de representación primigenio a lo que hay que añadir la maleabilidad de la imagen real para que sea *realidad*. Parafraseando a Gilles Deleuze, “el cine no se confunde con las otras artes, que apuntan más bien a un irreal a través de un mundo, sino que hace del mundo mismo un irreal o un relato: con el cine, el mundo pasa a ser su propia imagen, no es que una imagen se convierta en mundo”<sup>14</sup>

A juicio de Deleuze, el cine hace que el mundo sea un relato, equivale a decir que la existencia es por completo imagen-movimiento. El cine es el arte que pone de manifiesto que entre lo que propone como “representación” y el mundo sensible no exista una verdadera distancia. Los filmes no muestran un mundo representado, no convocan un mundo-imagen frente a un sujeto espectador, sino proponen que, si el mundo del cine es irreal, el que se percibe humanamente también lo es, porque lo que constituye la materia de ambos es la imagen. No se está en la

---

<sup>14</sup> DELEUZE, Gilles: *La Imagen-Movimiento: Estudios sobre Cine 1*, Ed. Paidós, Barcelona, 1984. p. 88-89

capacidad de hablar de imagen de cine y su referente, aunque podemos hablar de imagen-movimiento; no tiene ya sentido hablar de cuerpo material y de conciencia etérea, mas sí lo tiene hablar de imagen-movimiento.

## 2.4 DataBase Cinema: la narrativa computerizada

Siguiendo con el análisis de obras, esta vez haremos hincapié en dos ejemplos de obras de imagen-movimiento interactivas, donde se ha utilizado la programación y diseño de software, para proceder después a conceptualizar la pieza realizada en este proyecto.

En primer lugar pondremos como ejemplo de la obra del artista canadiense Luc Crouchesne *Paysage n° 1*. Esta instalación, de 1997, es un vídeo panorámico interactivo para múltiples usuarios que consiste en cuatro ordenadores interconectados con unos mandos para navegar, micrófonos y detectores corporales, cuatro reproductores y proyectores de vídeo y pantallas en las que se proyectan las imágenes de vídeo un parque de Montreal. El visitante, colocado en el centro de un paisaje panorámico, observa las escenas que se desarrollan en el parque, registradas en un período de 24 horas. Aparecen personajes con los que los espectadores pueden comunicarse. Aunque los personajes parecen pasear por el parque libremente, el visitante no puede hacerlo sin ser guiado por uno de ellos. En primer lugar, el visitante debe ponerse en contacto con un personaje, ya sea por voz o mediante el uso de un puntero sobre la pantalla de seleccionar de preguntas predeterminadas o comentarios. Cuando los visitantes hacen preguntas aparece la conversación escrita y esta va derivando en una relación de amistad. La finalidad del juego es tratar de mantener esta relación con el interlocutor virtual ya que, si éste desaparece, el juego se acaba. Este artista experimenta con la interacción navegacional y con la construcción de instalaciones inmersivas mediante el uso de pantallas envolventes. Este concepto es, en cierta medida, es la evolución del Entorno Multimedia. En esta instalación la proyección adquiere un enfoque arquitectónico: la imagen se espacializa en el entorno físico mediante el uso de pantallas circulares o amoldándose a la arquitectura del espacio expositivo.

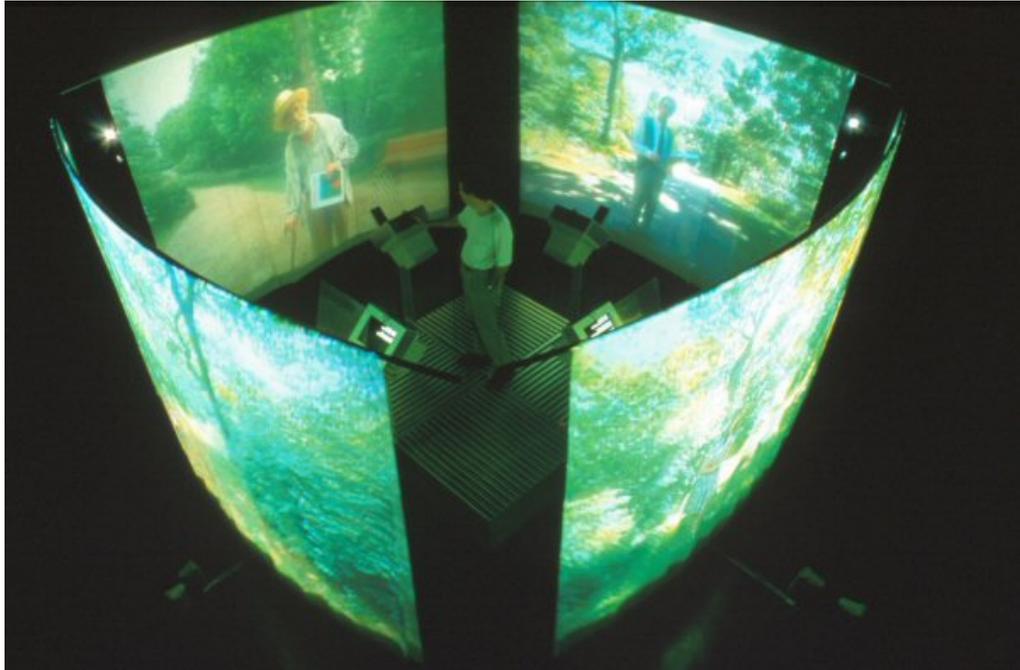


fig.11 Luc Crouchesne, *Paysage n° 1*, 1997

El carácter inmersivo de este tipo de obras se fundamenta en la interacción navegacional en un espacio visual virtual. El espectador se mueve por este espacio e interactúa con los elementos y personajes que le aparecen al paso. Esta interacción está más cercana a la aventura conversacional de los juegos de ordenador que a la manipulación y configuración narrativa de la obra.

La interactividad digital no se puede entender sin el concepto de DataBase (base de datos). El DataBase nos da la posibilidad de escoger, ensamblar y reconfigurar elementos *media* con los que realizaremos una compilación de secuencias de imagen. Muchos de estos elementos “no cuentan historias, no tienen un principio o un final; de hecho, no poseen ningún tipo de desarrollo, temática, formalmente o de cualquier otro modo, que organice sus elementos en una secuencia.”<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> SIERRA, Germán: *La novela en la era de la base de datos. Diálogo con Lev Manovich*. 2008. Disponible en <http://homepage.mac.com/germansierra/manovich.html>

Este tipo de narrativa se denomina *Narración Espacial*, término que acuñó Lev Manovich en su libro *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación* de 2001. La narrativa se crea a partir de clips de vídeo dispuestos en la pantalla del ordenador. Estos clips se activan, a veces uno sólo, otras varios simultáneamente, con lo que la narratividad ya no es una sucesión de secuencias sino que podemos abordar varias a la vez. La disposición en la pantalla nos conduce a una especialidad de la narrativa, donde la posición de las imágenes en el espacio “permanecen en la pantalla a lo largo de toda la película, cada nueva imagen se yuxtapone no sólo con la imagen que le precedió, sino con todas las imágenes presentes en la pantalla”<sup>16</sup>.

En 2002, Manovich presenta el *Softcinema*, un software creado para editar películas en tiempo real mediante el ensamblaje de clips alojados en una base de datos. En esta obra, Manovich investiga cómo el propio software y la imaginación de la sociedad de la información influyen en el sujeto a la hora de construir la narración espacial. Este proyecto abre nuevas posibilidades de investigación a cerca de la configuración narrativa, del tiempo y del espacio.

Una obra que explora las posibilidades de una narrativa cinematográfica y cultural es la instalación *T\_Visionarium* de 2008, desarrollado por Neil Brown, Dennis Del Favero, Matt McGinity, Jeffrey Shaw y Peter Weibel para el iCinema Center de Sidney. Esta es una *Interactive Immersive Environment*, donde se aúnan el carácter inmersivo de la pantalla circular de 360°, una base de datos de 20.000 clips extraídos de la televisión y la posibilidad de interactuar por medio de una narración espacial. Pero este proyecto va más allá. Como explica Jill Bennett en el manual de usuario de *T\_Visionarium*, “En esencia, no es tanto una herramienta que ofrece un control de un paisaje mediático, sino un modo de habitar en nuestro

---

<sup>16</sup> MANOVICH, Lev. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La imagen en la era digital*. Ed. Paidós, Barcelona. 2005

entorno: una esfera de medialidad pura y sin fin. De esta y muchas otras maneras, *T\_Visionarium* es un momento en la historia de los medios de comunicación: el postcinema, la postnarrativa, los nuevos medios, pero al mismo tiempo, un importante estudio de televisión y la realización de una nueva *estética de los media*.<sup>17</sup>

Bennett introduce un nuevo concepto derivado de este modelo de narrativa interactiva, el de *Transcripción Estética*, refiriéndose a la “captura cinematográfica y la reconstrucción de las formas multimodales de información dentro de entornos virtuales”<sup>18</sup>. En esta instalación, el usuario tiene el control total sobre las imágenes-movimiento. A través de un interfaz parecido a un mando a distancia de TV, el usuario puede buscar, escoger y recombinar los clips televisivos y todo ello recompone el tiempo –más que el espacio- dentro del entorno virtual. El resultado es exploración en el desarrollo de la narrativa interactiva que sirve como modelo para la *Transcripción Estética*. El proyecto investiga el carácter multi-espacial y multi-temporal de la narrativa interactiva digital. Demuestra que la narratividad interactiva se funciona simplemente por el *transporte* de diferente tipo de información a través de un tiempo virtual. Este transporte es realizado por el usuario que recombina los clips en un tiempo simultáneo y no-lineal.

---

<sup>17</sup> BENNETT, Jill. *T\_Visionarium : A User's Guide*, Ed. ZKM/UNSW Press, Karlsruhe/Sydney. 2008

<sup>18</sup> SHAW, Jeffrey, WEIBEL, Peter. *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Ed. MIT Press, Cambridge, 2008. p. 312



fig.12 Neil Brown, Dennis Del Favero, Matt McGinity, Jeffrey Shaw y Peter Weibel, *T\_Visionarium*, 2008

Como hemos visto en ambas obras, la experimentación con la narrativa interactiva se desarrolla en entornos virtuales basados en una “arquitectura multi-modal,”<sup>19</sup> que han reformulado la narrativa misma del cine. Y, como afirma Manovich, “sabemos que los aparatos multi-modales están conformados por software en vez de por códigos semióticos”<sup>20</sup>, por lo que en las obras de narratividad interactiva el espectador-usuario acaba ejerciendo el papel de editor de vídeo, conformando la historia mediante un interfaz normalmente sencillo, dando como resultado cada vez una obra distinta. El espectador está en posesión de las herramientas necesarias para dirigir tanto la circulación de información como la duración. En conclusión, el espectador se convierte en editor con total

---

<sup>19</sup> SHAW, Jeffrey, WEIBEL, Peter. 2008. p.318

<sup>20</sup> MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*. Ed. MIT Press, Cambridge, 2001

control sobre el montaje filmico dado por la navegaci3n de que da la narratividad interactiva espacial.

“El arte reactivo, en su definici3n m1s amplia, es aqu3l que cambia con la presencia y actividad del p1blico. En el arte reactivo el espectador no espera a que la obra de desdoble ante sus ojos, sino al contrario, es *la obra* la que aguarda a que el espectador haga algo, para entonces reaccionar de una forma u otra. Hay quien prefiere crear una relaci3n directa entre la actividad del p1blico y la respuesta de la obra. [...] Otros dise1an respuestas m1s sutiles, utilizando programaci3n que le permite al ordenador de la obra tomar sus decisiones propias.”<sup>21</sup>

Llegados a este punto, hemos de remarcar la importancia de crear una nueva obra cada vez que se recombina los clips que, junto con el uso del software a medida, son dos caracter1sticas a tener en cuenta para la compresi3n de la pieza. Hemos utilizado en 1ltimo lugar esta definici3n de Lozano-Hemmer que, aunque nuestra obra no sea reactiva ni mucho menos interactiva, introduce un concepto de obra que se aplica a la nuestra: en la pieza de *El Cadencioso Movimiento de Los Vagos* utilizamos el ordenador para que configure la obra (la narrativa) mediante el uso de una programaci3n. “El ordenador toma sus decisiones propias.”

---

<sup>21</sup> LOZANO-HEMMER, Rafael, en VV.AA, *Arte Virtual*, Ed. Electra, Madrid, 1994. p.13

### **III CORPUS PRÁCTICO**

### 3. EL CADENCIOSO MOVIMIENTO DE LOS VAGOS: UNA PROPUESTA DE *RANDOM CINEMA*

### 3.1 Conceptos

"Aquello que es estático y repetitivo es aburrido. Aquello que es dinámico y aleatorio es confuso. En el medio yace el arte".

John Locke

Tras la disertación teórica que hemos realizado con anterioridad, procederemos a presentar la pieza práctica realizada como proyecto final de máster *EL CADENCIOSO MOVIMIENTO DE LOS VAGOS*

Diremos *a grosso modo* que se trata de película de cine de exposición que, utilizando un ordenador, programación *Pure Data* y una base de datos de secuencias de planos cinematográficos, configura una narrativa (historia) mediante el uso del *random* – como sustantivo, azar; como adjetivo, aleatorio, casual, fortuito, seleccionado al azar.

Esta pieza cinematográfica se fundamenta en una programación desarrollada en *Pure Data* que, mediante un algoritmo de aleatoriedad, selecciona planos-secuencias, configurando una película *nueva* cada vez que se efectúa el *loop*. El procedimiento es el siguiente: el metraje transcurre mientras se van eligiendo los planos, que van montándose uno tras otro; cuando termina el metraje del filme y la película llega su desenlace final, el ordenador vuelve a comenzar de nuevo por el principio (*loop*) y reconfigura otra vez la película, repitiéndose este proceso infinitas veces. En definitiva, la programación realiza un montaje aleatorio del *timeline* de la película.

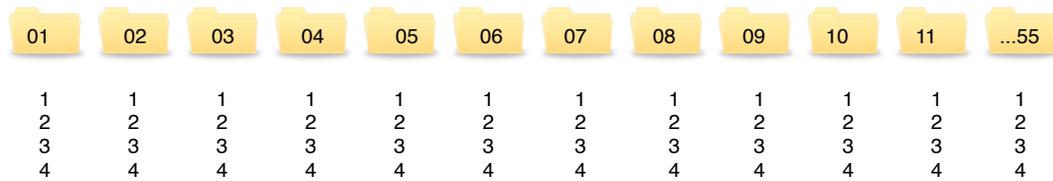


fig.12 Ejemplo gráfico de la estructura de base de datos del Random Cinema

Seguidamente, explicaremos el proceso de montaje de la pieza(s): la narrativa es secuencial en contraposición al espacial –tal y como hemos visto en los ejemplos del *T\_Visionarium* o del *Softcinema*. Se monta en un *timeline* (ver páginas 22 y 23), de manera secuencial, como cualquier película de cine convencional: cuando termina un plano –el cual ocupa toda la pantalla- aparece el siguiente, así hasta que llega el final del metraje. Y como se una película convencional, consta de planos, concretamente de 55. Cada plano-secuencia (ilustrado como carpeta, *fig. 12*) mantiene siempre un orden de aparición en la película. La aleatoriedad no afecta al orden del plano respecto al total del montaje sino que esa aleatoriedad reconstruye a cada *loop* un plano diferente. En definitiva, cada plano-carpeta contiene cuatro tomas del mismo plano.

Por lo tanto, cada combinación entre un plano con una de sus cuatro tomas (01-1, 01-2, 01-3, 01-4, 02-1...) crea un clip que, aunque es el mismo plano, difiere mínimamente de sus iguales en la carpeta. Simplemente son tomas del mismo plano que, a la hora de rodar, pretendimos que fueran iguales a la escrita en el guión y que se asemejaran narrativamente a sus homónimas. Buscamos la diferenciación en la composición del plano – encuadre, tamaño, ángulo– pero nunca en si interpretación o dramatismo.

Al ser repetida más de una vez, cada toma es diferente a la fuerza, aunque sea mínimo el cambio y siempre sin pretenderlo por parte de los actores. Este punto lo explicaremos más adelante, en la parte del rodaje.



*fig.13 Ejemplo de mínima diferencia, dos tomas del segundo tres del plano 3*

Cómo hemos dicho, el random siempre respeta el orden de plano escogiendo por azar sólo las tomas. El ordenador es quien realiza la tarea de montaje del film. En esta obra no existe ningún tipo de interactividad ya que la aleatoriedad viene dada por la programación.

La programación configura la película mediante la elección durante el pase conformando la película entera y final. Al llegar al final del metraje, un *loop* hace que vuelva al principio, reconfigurando una película diferente aunque con la misma trama y conservando el mismo argumento, con pequeñas variaciones.

Ejemplo Random 1#: 011,024,033,043,051,061,072,082... *loop*

Random 2#: 012,022,034,043,051,062,072,082... *loop*

El concepto de repetición de la misma pieza o composición con mínimas variaciones es evidente en muchas piezas de músicos como John Cage o Steve Reich pero también en obras visuales como *Shutter Interface* de Paul Sharits, de 1975. En este tipo de obras “las pequeñas diferencias en un input inicial pueden generar un ilimitado número de complejas permutaciones sobre el tiempo”<sup>22</sup>. Las obras basadas en este concepto resultan interesantes por esa cierta incertidumbre y sorpresa que crean, por lo que este principio ha sido tenido en esta pieza.



fig.14 Paul Sharits, *Shutter Interface*, 1975

El problema del *loop* –utilizado en el contexto de cine de exposición– es una elección expositiva cómoda, un *parche* de tiempo cíclico y una solución derivada de una concepción *analógica* de la tecnología. Hemos querido solucionar de manera digital este problema dando a la película la posibilidad de reconstruirse sin perder su guión pero

---

<sup>22</sup> WELSBY, Chris en AA.VV. *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, Ed. Tate Publishing, Londres, 2011. p.281

renovándose cada vez. Esta es la *solución* digital. Tal y como hemos expuesto durante el desarrollo teórico, el *loop* utilizado en instalaciones de cine de exposición simplemente realiza una tarea de reseteo y conduce a una repetición monótona que coincide con la monotonía del film clásico y su puesta en cartelera semana tras semana. Creemos que con esta propuesta—el *Random Cinema*— podemos acabar con este *handicap* que tiene la instalación de cine de exposición y, por extensión, de toda instalación audiovisual cíclica.

Por otra parte, volver a ver la película rompe el principio de verosimilitud: en una película sólo se repite la historia una vez y, si volvemos a verla, siempre ocurrirá lo mismo ya que es *real*. Pasa a ser un hecho porque es apilable e infalible, siempre que recurra a la cinta, por ejemplo en un documental, contará lo mismo. Con el *Random Cinema* y sus múltiples variaciones mínimas pero perceptibles, nos damos cuenta de que no es real ni tampoco la representa. Este principio de verosimilitud es el que rige, por ejemplo, la literatura.

Es muy importante remarcar que el factor que unifica la trama y hace que la narrativa no cambie aunque se reconfigure otra película es el uso de subtítulos en la pieza. Los subtítulos tienen dos funciones, una de consolidación narrativa y otra funcional.

En cuanto a la primera, el texto está situado en la parte inferior izquierda para centrar la atención de la lectura y de la narración en detrimento de la imagen o de los diálogos hablados. Al utilizar texto — existe la versión inglesa y francesa de la pieza— en la misma lengua que se habla, se crea una narratividad cercana a la literatura y se aleja de las estructuras cinematográficas, sobre todo la más comerciales. El guión de la obra es de una poética explícita, que en boca de actores *desdramatizados* —en gran parte del film se narra con voz en off— adquieren una lírica que sobrepasa la acción. Muchas escenas recuerdan

al teatro estático de Pessoa, donde la acción queda minimizada y circunscrita a una mesa y una silla.

La segunda función del texto subtulado es meramente expositiva. Gracias a que los diálogos están superpuestos a la imagen, la pieza se puede exponer con volumen muy bajo o incluso en silencio, sin que se pierda la trama argumental. Este recurso es utilizado en muchas obras de cine de exposición.

### 3.2 Producción

Si estudiamos de la substancia misma del cine, el rodaje podría decirse que supone el génesis de la obra, un proceso primigenio que se fundamenta en una planificación a partir de secuencias para su mayor eficiencia a la hora de rodar. Esto se llama plan de rodaje y sirve para ser más rápidos y efectivos a la hora de rodar. Ya que la edición final se realiza de forma no lineal, durante el rodaje, cada secuencia, cada plano de la secuencia y cada toma de cada plano debe de ser etiquetado para que en la línea de montaje no impere el caos. El director efectuará una serie de repeticiones– tomas– del mismo plano hasta conseguir capturar el instante perfecto. Durante ese proceso de *afinación*, el director insta al actor a representar de la manera deseada por él hasta encontrar la interpretación deseada. Algunas veces se generan acciones similares por esa búsqueda de la exactitud argumental aunque a veces no interpretativa. Por ejemplo, a la hora de repetir una parte del diálogo, una acción o conversación, el director busca diferente énfasis y tonos, diferentes matices interpretativos que dan un número determinado de tomas del mismo plano. La repetición de tomas no se vincula necesariamente al error o mala interpretación: en el proceso de rodaje, sobre todo digital –ya que el coste del material filmado es ínfimo comparado con la película analógica, ver página 29-, se acumula una ingente cantidad de *tiempo*, de material, para ser llevado al montaje, que es donde realmente se le da cuerpo a la película. A diferencia del cine analógico, podemos disponer de todo el material para visionarlo, incluso el inservible. Este desarrollo conceptual que acabamos es la base estructural del rodaje y del montaje en esta obra.

El proceso de rodaje es el siguiente: La preproducción es el de un rodaje al uso. Conformado un equipo técnico al completo, se procede al plan de rodaje diseñado donde se rueda atendiendo a los espacios y actores necesarios en cada secuencia, sin una linealidad argumentativa.

Hemos de señalar que antes de comenzar el rodaje sabemos que el proceder será rodar mínimo cuatro tomas de cada plano, ya que teníamos claro el proceso de montaje mediante Pure Data. A parte de los problemas surgidos en el rodaje, este proceso llevó a reflexiones muy interesantes.

Los actores –José Manuel De Rocha Cavadas y Mari Ángeles Ortega– no lo son como tal. Ellos no habían actuado nunca aunque ambos se dedican al arte: José Manuel es poeta y Mari Ángeles canta por la calle. Los dos son personas mayores que abordaron el proyecto con una vitalidad encomiable. Estos dos actores, aunque carecen de formación interpretativa, poseen una cualidad que supera cualquier otra: poseen una potencia visual y una presencia ante la cámara descomunal. Más que representar se presentan. Y, en cierto modo, explotamos este recurso escribiendo un guión *de ellos*, un texto poético que sobresaliese por encima de cualquier interpretación que intentase hacerles ser quienes no son. No hay dramatización, ni farsa... se trata más de un ejercicio poético más que cinematográfico.

Podemos incluir la reflexión de Walter Benjamin de que “al cine le importa menos que el actor represente ante el público un personaje; lo que le importa es que se represente a sí mismo ante el mecanismo. El mecanismo que pone ante el público la ejecución del actor cinematográfico no está atenido a respetarla en su totalidad. Bajo la guía del cámara va tomando posiciones a su respecto. Esta serie de posiciones, que el montador compone con el material que se le entrega, constituye la película montada por completo”<sup>23</sup>. Nada más cierto, durante el rodaje los actores desconocían cómo iba a terminarse la obra, incluso desconocían el trabajo necesario para completar un film.

---

<sup>23</sup> BENJAMIN, Walter: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Discursos Interrumpidos I, Ed. Taurus, Buenos Aires, 1989. p. 9

Esa desdramatización –a la cual nos hemos referido numerosas ocasiones– se vio incrementada por otro factor que tuvimos muy en cuenta a la hora de rodar: para mantener esa presencia intacta y porque no son profesionales y memorizar texto les es dificultoso, los actores aprendían el diálogo en el mismo set de rodaje, el mismo día e incluso se les mantenía el texto –escrito con letra grande– fuera de plano para que leyesen. Los actores recitan más que interpretan aunque, bien es cierto, ellos ponían un énfasis actoral propio. Por otra parte, el rodaje se complementaba con la grabación de texto *en off*, por medio de micrófono y lectura de texto directa. Esta división, texto diegético/extradiegético, conlleva una situación a tener en cuenta. Cuando el texto es extradiegético –hablado fuera de la acción real, *en off*- la duración de cada toma del mismo plano es la misma. Cuando es diegética, el tiempo varía ya en este tipo de secuencias es donde se produce la variación tanto interpretativa como temporal, por lo que se crea una desincronización al verse simultáneamente (ver Anexo 3).



fig.15 Ejemplo de desincronización, plano 40, segundo 2, tomas 1, 2, 3 y 4

Por último, hacer referencia a la composición del guión –ver anexo 4– y la poética implícita. Por una parte, muchas de las palabras y expresiones que salpican el texto pertenecen a un mismo campo semántico –el del naufragio– que confiere a la narración una válvula de escape de la realidad acorde con los deseos y acciones de los personajes. Palabras tales como isla, cocotero, náufrago, horizonte, barco, rescate, cogerse a un tronco y flotar... este campo semántico amplifica la noción de soledad que ambos personajes comparten. Además, el uso de este campo semántico no es baladí: la acción fundamental y que vertebró la relación entre los personajes es la de enviar mensajes dentro de botellas y dejar que se las lleve la corriente. El metalenguaje llega hasta tal punto que el acto que realiza la actriz –recoger botellas, leerlas y almacenarlas– constituye una suerte de montaje (ordenar y almacenar) de planos (mensajes en botella).

### 3.3 Programación, Instalación y formas de mostrar

Para desarrollar la estructura narrativa de *El Cadencioso Movimiento de los Vagos*, hemos elegido el lenguaje de programación **Pure Data**, que por su sencillez y accesibilidad, ya que se trata de un lenguaje de flujo de datos que se desarrolla a partir de esquemas conceptuales, de forma gráfica en vez de en *script*. Este sistema además es de código abierto. Hemos elegido este lenguaje de programación tanto por sencillez como por ser software libre, lo que abarata en proceso de realización de la pieza. Para la realización del Random Cinema, hemos elegido la biblioteca GEM (Graphic Environment for Multimedia) para el trabajo con archivos de vídeo, en este caso, *.mov*

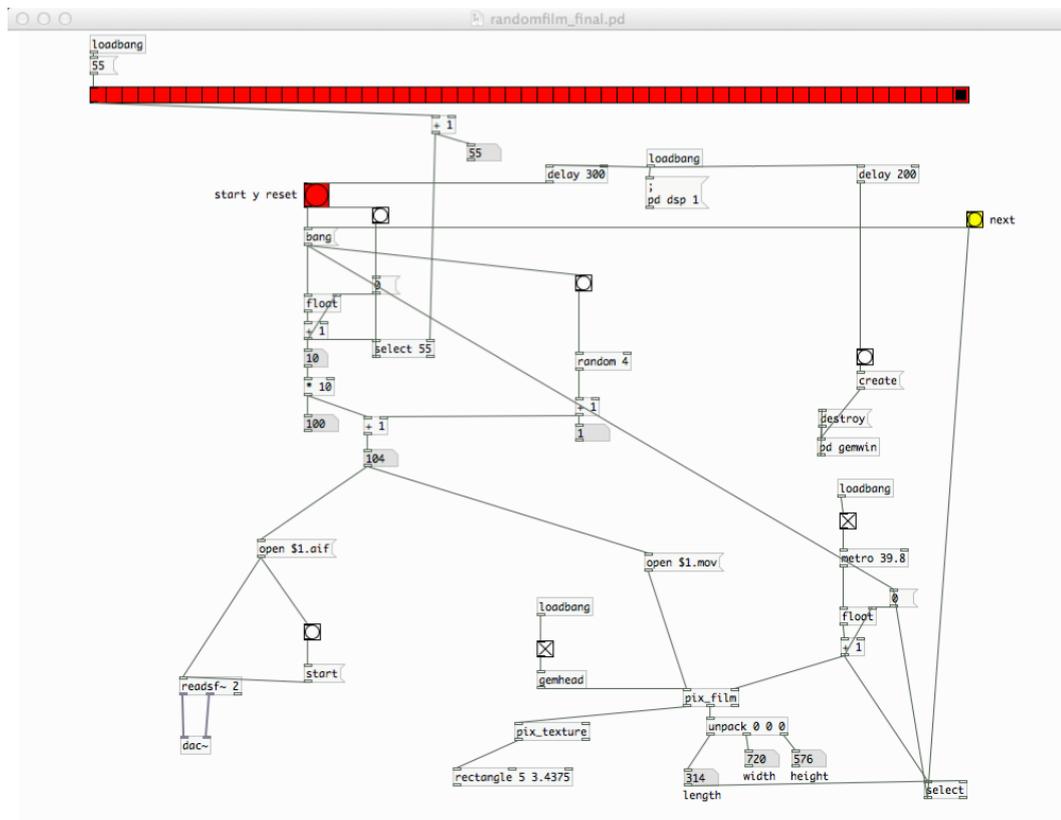


fig.16 Vista general del patch de Random Cinema

Una vez mostrado en patch general, pasaremos a detallar la composición y funcionamiento del mismo.

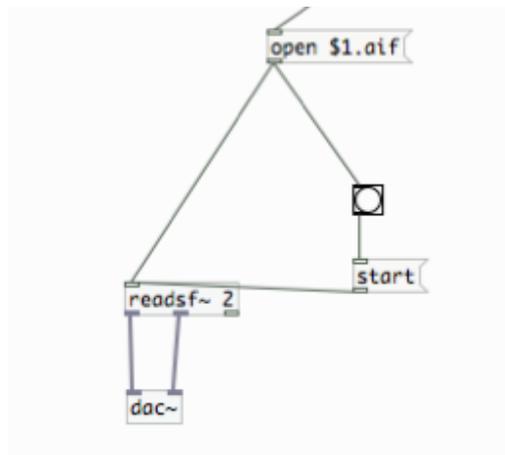


fig.17 audio player

En primer lugar, hay que resaltar que vídeo y audio van separados en archivos diferentes. A cada archivo de vídeo le pertenece uno de audio, ambos con el mismo número, que serán lanzados juntos, ya que tanto el patch reproductor de audio como el de la ventana GEM van sincronizados al mismo contador de escenas basado en un random. En la figura anterior, se muestra el reproductor y la salida del audio.

En la parte inferior se muestra el funcionamiento del video. Creamos la textura (pix\_texture) de un rectángulo que será la superficie de proyección. La ventana es creada por la *ventana gemwin*. En este caso, el tamaño del rectángulo la ventana es la división de 16:9, pudiéndose adaptar a cualquier monitor. Por otra parte, hemos incluido un

metro para sincronizar la imagen con el audio. El número ideal es 40, aunque para nuestro ordenador hemos optado por 39.8 para afinarlo más.

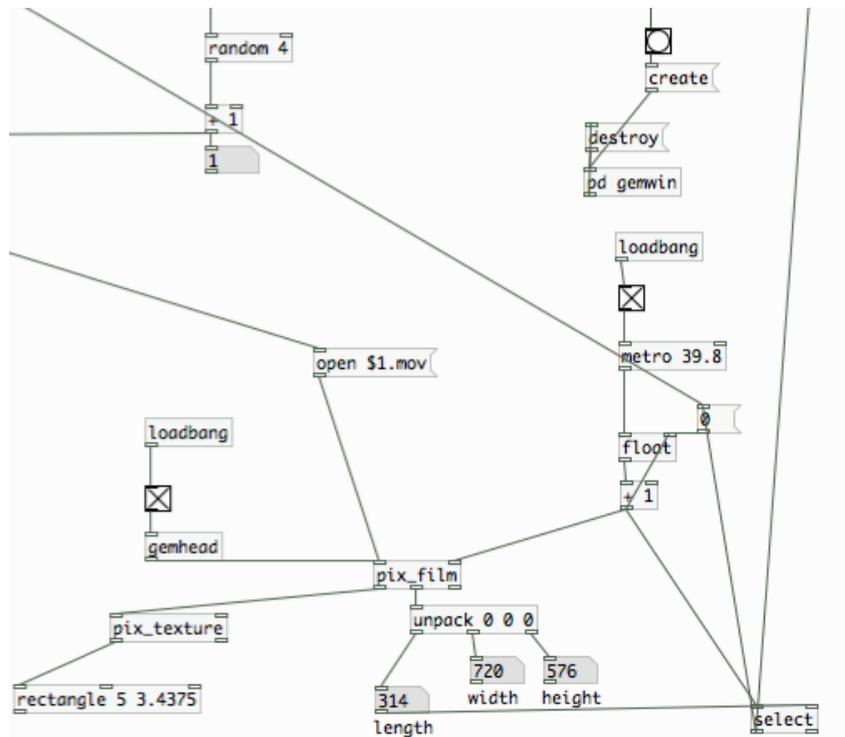


fig.18 video player, gemwin window, loop y reseteo.

Por otra parte, para realizar el *loop* este patch contiene un *select* que, cuando llega al último frame, resetea el contador –con el mensaje 0– para que el siguiente vídeo se empiece a leer desde el principio y también da al *bang* para que se genere el próximo vídeo.

En cuanto al funcionamiento del *random*, hemos incorporado dos *toggles* o interruptores, uno para pasar simplemente de plano (en amarillo, figura 15) y otro para resetear y dar comienzo (en rojo).

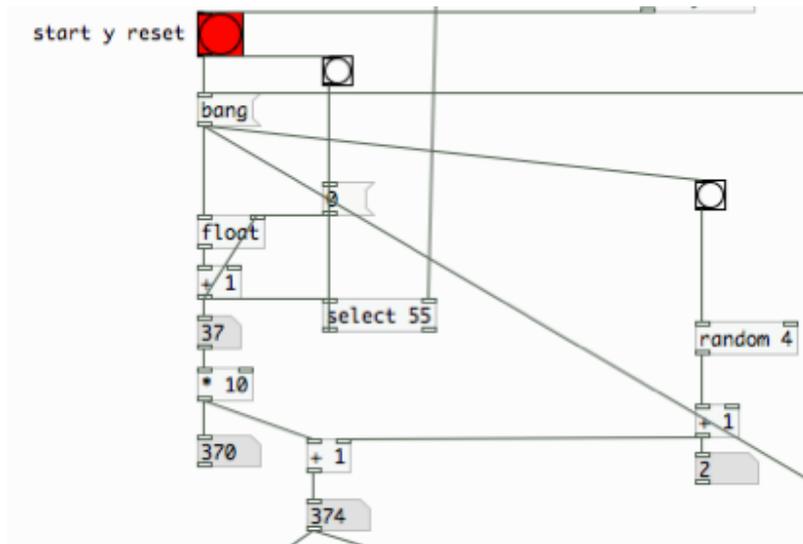


fig.19 random, reset y start

El random es aplicado al contador (370), escogiendo el plano seleccionado, tanto en audio como en vídeo. Podemos ver el plano (374) escogido. Por otra parte, el select escoge un máximo de 55 secuencias, que es el total que conforma la película. El *random* se basa en cuatro variables para seleccionar, escogiendo siempre en los parámetros estipulados. En resumen, este sería el procedimiento del random aplicado a una base de datos de clips de audio y vídeo. El Anexo 1 contiene la pieza de Random Cinema y el Anexo 3, un vídeo explicativo del proceso y funcionamiento. En lo concerniente a la manera de mostrar la obra, *El Cadencioso Movimiento de los Vagos* es una pieza totalmente re-mediatizable, por los que se puede mostrar en monocanal o en dos, tres y cuatro pantallas, incluso mostrando el *aparato*, esto es, mostrando el patch. El Anexo 3 contiene las posibilidades expositivas de esta obra. Igualmente, en Anexo 2 es la versión cinematográfica (clásica) del filme, con un montaje predeterminado.

## **IV CONCLUSIONES**

A través de este proyecto, hemos profundizado en el desarrollo teórico y hemos llevado la experimentación con el medio a la consecución de una obra tangible.

Partiendo de algo tan general como el medio cinematográfico, hemos ido acotando el tema hasta centrarnos en el cine de exposición, dejando por el camino conceptos y prácticas que no nos eran útiles o interesantes. También hemos indagado en el DataBase Cinema como otros conceptos narrativos que nos ha influenciado en la consecución final de la pieza. En este aspecto, hemos planteado un problema expositivo, el del *loop* en el cine de exposición, y hemos intentado dar una solución, o al menos, una alternativa que creemos conseguida.

A nivel práctico, la satisfacción es doble: por una parte, hemos rodado una película cine de de 22 minutos de duración, con todo lo que ello conlleva. Este reto creemos fue el más difícil, ya que escribir un guión, trabajar en equipo y dirigir actores ha sido ardua tarea.

Por otra, hemos desarrollado una programación y una pieza que venía a ser la solución de una hipótesis planteada, un tanto abstracta y arriesgada. En este sentido, la satisfacción ha sido inmensa.

En definitiva, este proyecto ha dejado abierto ciertos retos, ciertas inquietudes, como experimentar e investigar nuevas formas de narración, de instalación y de presentación de obras. Este proyecto es sólo el principio de un estudio futuro, de una vía para trabajar y crear nuevas obras y nuevos proyectos.

## V BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

AA.VV: *En Torno al Vídeo*, Ed. Universidad del País Vasco, Abadiño, 2010. Reedición del libro original publicado en 1980 por la Editorial Gustavo Gili.

AA.VV: *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, Ed. Tate Publishing, Londres, 2011.

BAZIN, André: *What is cinema Volumen 1 y 2*. Ed. University of California Press, Berkley. 1967.

BREA, José Luís: *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. 1ª ed. Centro de Arte de Salamanca), Colección Argumentos. 2002.

BREA, José Luís: *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Ed. CENDEAC, Murcia. 2004.

BOURRIAUD, Nicolas: *Estética Relacional*, Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006.

COMER, Stuart, ed.: *Film and Video Art*, Ed. Tate Publishing, Londres, 2009.

DELEUZE, Gilles: *La Imagen-Movimiento: Estudios sobre Cine 1* , Ed. Paidós, Barcelona, 1983.

DELEUZE, Gilles: *La Imagen-Tiempo: Estudios sobre Cine 2* , Ed. Paidós, Barcelona, 1985.

DORFLES, Gillo: *El Intervalo Perdido*, Ed. Lumen, Barcelona, 1984.

DOUGLAS, Stan, EAMON, Chistopher, eds.: *Art of Projection*, Ed. Hadje Cantz Verlag, Ostfildern, 2009.

GROSENICK, Uta, ed.: *Art Now Vol. 2*, Ed. Taschen, Colonia, 2011.

GUBERN, Roman: *Val del Omar, Cinemista*. Ed. Dip. de Granada. 2004.

HALL, Doug, FIFER, Sally Jo, eds.: *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. Ed. Aperture/Bavc, Nueva York, 1990.

HATTFIELD, Jackie, ed.: *Experimental Film and Video*, Ed. John Libbey Publishing, Eastleigh, 2006.

JOHNSTONE, Stephen, ed.: *The Everyday*, col. Documents of Contemporary Art, Ed. The MIT Press, Cambridge, 2008.

KRAUSS, Rosalind E.: *El Inconsciente Óptico*, Ed. Tecnos, Madrid, 1997.

LESSIG, Lawrence: *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*, Ed. Penguin Books, Nueva York, 2004.

MAKELA, Mia.: *Live cinema*. Ed. Helsinki University of Art and Design. 2008.

MANOVICH, Lev: *What is media?*. Ed. The MIT Press. 2003.

MANOVICH, Lev: *Software takes command*. The MIT Press. 2006.

MANOVICH, Lev: *Softcinema*. The MIT Press. 2003.

MANOVICH, Lev: *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ed. Paidós, Barcelona, 2005.

MARTIN, Sylvia: *Videoarte*, Ed. Taschen, Colonia, 2006.

OLIVARES, Rosa, ed.: *100 Videoartits*, Ed. Exit, 2009.

RUSH, Michael: *Video Art*. Ed. Thames & Hudson, Nueva York, 2003.

SHAWN, Jeffrey, WEIBEL, Peter, ed.: *The Cinematic Imaginary after Film*. Ed. ZKM, Karlsruhe/The MIT Press, Cambridge, 2003.

SPIELMANN, Yvonne: *Video: The Reflexive Medium*, Ed. The MIT Press, Cambridge. 2008.

VAL DEL OMAR, José: *Teoría de la Visión Táctil*. Dip. de Granada. 2004.

YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded Cinema*, Ed. E. P. Dutton & Co., Inc., Nueva York, 1970.

ZAPP, Andrea, REISER, Martin eds.: *New screen media : cinema/art/narrative*, Ed. British Film Institute, Londres, 2002.

## **CATÁLOGOS**

*Luces Cámara, Acción (...) ¡Corten!: Videocreación: el Cuerpo y sus Fronteras*. Ed. IVAM, Valencia, 1997.

*Muntadas: Trabajos Recientes*. Ed. IVAM, Valencia, 1992.

## **PUBLICACIONES**

GIBSON, AMBER: *Videoarte*, Exit Express #52, Mayo 2010

KRAUSS, ROSALIND E.: *La Escultura en el Campo Expandido*, Octubre 8, 1979.

## VI ANEXOS

## CONTENIDO DE LOS DVD

## **DVD 1 (Anexo 1)**

### **Anexo 1**

*El Cadencioso Movimiento de los Vagos* versión Random Cinema.  
Contiene programación Pure Data y 220 clips de vídeo y 220 de audio.

(Se recomienda copiar al disco duro todo el contenido en una misma carpeta)

## **DVD 2 (Anexos 2 y 3)**

### **Anexo 2**

*El Cadencioso Movimiento de los Vagos* versión montaje cinematográfico.  
Duración 22 minutos aprox.

### **Anexo 3**

3.1 Vídeo demostrativo del funcionamiento del *Random Cinema*

3.2 Posibilidades expositivas

3.3 Ejemplos de Desincronización

GUIÓN *EL CADENCIOSO MOVIMIENTO DE LOS VAGOS*

## INT.CASA NUNO.DÍA.

Nuno está sentado en un viejo sofá, estático e inmóvil. Su mirada está clavada en una hoja que sostiene en la mano. Está mal afeitado, dejado en su aseo personal. Más hojas como ésta inundan la mesa. La luz del amanecer comienza a llenar la estancia, una terraza interior acristalada. La casa es antigua y señorial, pero decadente y desgastada por el abandono. Mientras se oye a NUNO(OFF), la cámara nos muestra diferentes estancias de la casa, en un recorrido cadencioso y lento.

## NUNO(OFF)

A veces entra una fina lengua de  
luz por entre el hueco de la  
puerta, por los pliegues de la  
madera podrida de las ventanas;  
ni he intentado poner remedio y  
corregir la aurora. Este es el  
único momento del día en el que  
siento un cierto frescor, una  
caricia sin mano. Desde la cama  
oteo el horizonte curvo del  
cuarto, hace ya rato que  
desperté. Estoy subido sobre un  
cocotero buscando en el horizonte  
un barco que me rescate. Porque  
soy un náufrago y la tierra es  
plana. Dulcemente saboreo mi  
soledad, esta isla me ha  
arrebatado cualquier compañía...  
la tuya. Y sólo me queda la  
acción de escribirte, mi cuerpo  
sale de su latencia al coger el  
bolígrafo. Con un movimiento

cadencioso, lleno hojas que ni  
ordeno, ni releo, ni archivo.

Creo que te evoco cuando escribo.

Creo que te recuerdo, aunque mi  
vista no llegue al horizonte con  
claridad. Veo borroso de lejos...

Prefiero imaginarte.

NUNO camina por la casa, leyendo una de las hojas escritas.

NUNO

Prefiero

imaginarte.(susurra)prefiero

imaginarte,(imperceptible)

imaginarte...

Deja de leer y sigue caminando, pensativo y sudoroso, casi fuera de sí.

NUNO

Una caricia sin mano. Es el  
precio que hay que pagar por la  
libertad... ni pena, ni vino, ni  
gloria (se mira en el reflejo de  
una botella) no es contigo con  
quien hablo. a ti no te espero...  
ni odio te tengo... porque no te  
espero.

Camina por casa y se detiene. Observa una foto en un marco. La foto no  
se nos muestra. Camina y se sienta a escribir.

2 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA se acaba de levantar y está preparando el desayuno en la  
cocina (fuera de plano, oímos cómo lo prepara)

ÁNGELA

¿Dónde lo habré puesto?... ¿no te encuentro?... no lo encuentro...  
mmmm... ¡ah, aquí!... aquí estás,  
pillín. Ni siquiera me escribes,  
ni me llamas... ¡y encima te escondes!

Sale con un gato en las manos. Lo deja en el suelo y lo sigue con una latita de comida gatuna. Mientras le prepara la comida, aparece la voz de NUNO.

NUNO (OFF)

El cadencioso movimiento de los  
astros. Giran y giran  
inexorablemente hacia una  
eternidad, como si buscaran un  
fin, ajenos a su inmortalidad  
inherente... ¡estrellas y planetas  
que siempre han estado ahí,  
incluso antes de que nadie los  
observara o pensara...

3 INT.CASA NUNO.DÍA.

NUNO está sentado escribiendo, en el mismo sitio donde se quedó la escena anterior. Acaba el vaso de vino. Arruga la hoja y la tira. Retoma la escritura. Para y habla para sí mismo.

NUNO

¡no, joder, no!... ¿¡Qué es lo  
tengo que hacer!? No puedo decir  
tu nombre, y menos escribirlo. Y  
en primera persona...

Se levanta y enciende la tele. Se sienta enfrente con la vista perdida, zapeando.

TV(OFF)

Fragmento de programa(zap), otro fragmento(zap), otro(zap)... ¿no está contento consigo mismo?...

¿no se siente seguro ante los demás?... Power Saver le hará ser OTRA persona, se sentirá liberado de sus complejos que tanto le ofuscan, que le hacen ser quien realmente no es... porque usted es una persona maravillosa...

NUNO se incorpora. Se sonríe.

TV(OFF)

Hoy es un buen día para comenzar de cero, para salir a la calle y caminar con pie firme...

4 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

ÁNGELA baja las escaleras. Se dirige al buzón y lo abre: varios anuncios y dos facturas (las comprueba y vemos su nombre escrito).

5 EXT.CALLE.DÍA

Camina por la calle.

6 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

Vuelve con la compra. Sube las escaleras. (Mientras transcurren las tres escenas anteriores, audio TV(OFF).)

TV(OFF)

...porque la vida hay que cogerla  
por los cuernos, de nada sirve  
escondese bajo las sábanas,  
bajar las persianas, quedarse a  
oscuras, porque ahí fuera hay  
luz... la felicidad le espera,  
hay un mundo que comerse, que  
devorar... o, tal vez, dejarse  
devorar (entra la canción *Power  
Saver*). Recuerde, *Power Saver* es  
un simple dispositivo que le  
despierta cada mañana con una  
melodía que entonará su día.

Además, mediante su exclusivo

(MAS)

TV(OFF) (a continuación) sistema, emana unos destellos luminosos que refrescarán sus ojos, convirtiendo el tedioso acto de levantarse cada mañana en una experiencia vivificadora única. ¡Por sólo 99C más gastos de envío! (comienza a desvanecerse la voz en un *fade out*).

7 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA entra en casa y deja el mazo de cartas sobre el mueble de la entrada. Se ve el anuncio de *Power Saver* sobre las demás. Se dirige a la cocina.

ÁNGELA Cada día que bajo para ir a la calle, intuyo que estará ahí, en el buzón.

Deja la compra en el banco de la cocina.

ÁNGELA Siempre me fallas.

Coloca la compra en la nevera.

ÁNGELA Sé que me escribes. Imagino tu carta, junto con miles más, apilada y olvidada en correos...

Cierra la nevera y se queda parada ante ella.

ÁNGELA ¡Puto cartero!

5 INT.CASA NUNO.TARDE.

Aunque la casa sigue igual de revuelta y desordenada, la mesa donde escribe aparece ordenada y NUNO está más acicalado: recién afeitado, peinado, bien vestido. Está sentado, presto a escribir.

NUNO Antonio Mourinha... Conde de la Brúixola... Enrique Chinaso u VIII... Adán, el primer hombre de costilla impar...

Se levanta con una copa de vino y va a la biblioteca. Ojea los lomos de los libros. (uno de los lomos ilustra el título ECMDLV y autor!)

NUNO

Si no puedo nombrarte, si yo no

puedo ser yo para que sea

indoloro... si no puedo

inventarte, sólo recordarte...

mmmm... a ver...

Toma en sus manos varios libros mientras los descarta.

NUNO

Puedo renombrarte... (cada vez

más para sí),renombrarte...

renombrarme...

Se detiene frente a los libro de Alberto Caeiro y Fernando Pessoa. Sonríe. Mira el del lado: Juan Salvador Gaviota.

NUNO ¡Salvador!

Tira el libro sobre la cama.

9 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA está preparándose para salir a la calle para sus quehaceres diarios. Desayuno, comida para el gato, ojea las cartas que acaba de recoger, etc.

(Mientras audio ÁNGELA (OFF))

ÁNGELA (OFF)

Aligeremos la carga, esa que me impide volver a amar. El amor se da por sufragio universal y yo ya me vi desplazada. Ahora acaricio un gatito que posa para mí. Le dibujo. Es extraño pero esto parece que lo viví antes. Y no es un fallo generalizado de mi alma... es más bien una mala racha, un golpe del destino o cualquier otro nombre chistoso que se le quiera decir. Recuerdo que...

10 INT.CASA NUNO.DÍA.

NUNO hace una bola con el papel que acaba de escribir. Se detiene y lo recompone. Entonces hace de él un tubo, como un pergamino enrollado.

NUNO (OFF)

Estoy escrutando un lugar donde dejarme caer. No quiero ver a nadie, ni que nadie me vea. Es

(MAS)

NUNO (OFF) (a continuación) difícil dado que la calle no es más que gente en movimiento; no todos, yo no. No sé mucho de palabras, de intentar convencer o justificar algo, sobretodo algo tan abstracto como mi situación.

Toma una botella de vino vacía e introduce el papel. Ahora soy un carné de biblioteca caducado, botellas vacías a mi alrededor presagian una presencia, constante, en un cadencioso movimiento resbaladizo que cae sin golpe final. Amanece, eso sí; eso es seguro... y también que antes era otra persona. Drásticamente lo era. Ved mi casa, es acogedora, me protege aunque no del agua y la humedad, el viento pierde toda su poética cuando se cuele por entre las rendijas. Pero no os veo. Aquí dentro no os veo. Oigo un rumor constante, una especie de tráfico

incansable o un mar que ruga suavemente. Casi puedo oír claramente como el agua y la sal pasan entre los granos de arena, acariciándolos.

Toma la botella. Permanece quieto, observándola. Se sonríe Caigo a plomo sobre un lecho de olvido.

NUNO sale de casa con la botella en mano.

11 EXT.CALLE.DÍA

NUNO camina por la calle, buscando un contenedor de vidrio.

12 EXT.CALLE CONTENEDOR.DÍA.

Encuentra un contenedor y se detiene ante él.

ÁNGELA (OFF) En muchos casos izaría las velas, surcaría rumbos lejanos, retazos de mar azul, y yo, ingenua, abriría los brazos, peces voladores saltan cerca de mí y yo los rozo.

Deposita la botella de náufrago en el contenedor.

7.

13 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

ÁNGELA está bajando la escalera con una bolsa llena de botellas vacía. Se detiene ante el buzón. Comprueba que no ha recibido ninguna carta.

ÁNGELA ¿Te espero? No lo sé.

Sale a la calle. Camina.

ÁNGELA (OFF)

Hace tiempo que empecé a

coleccionar instintivamente:

desde cosas comunes, como sellos

o monedas, hasta amigos o números de teléfono... ¿no ves que es a ti a quien busco? Estoy desesperada como un náufrago cogido a un tronco en medio del océano. Con los ojos oblicuos rezo flotando, como si volara, como si fuese un ángel.

14 EXT.CALLE CONTENEDOR.DÍA.

ÁNGELA llega junto al contenedor de vidrio y se detiene, el mismo en el que había depositado NUNO la botella. Va vaciando la bolsa de botellas dentro, cuando observa una botella que contiene un papel enrollado que sobresale. Lo lee.

NUNO Y ÁNGELA(OFF)

Rezo por ti y no por mí. Te  
recuerdo, Ángela, dulce y con  
tolditos en vez de pestañas... me  
recuerdo bebiendo, todos los  
días, y tú abstraída,  
perdiéndome.

ÁNGELA vuelve a enrollar el papel. Sus ojos se abren y sonrío. Coloca de nuevo el papel dentro y guarda la botella en el cesto de la compra. Parece no estar sorprendida en absoluto. Da la sensación de haber encontrado lo que estaba esperando. Vuelve a su casa.

15 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA vuelve de la calle. Entra portando una bolsa de plástico. Se dirige a la cocina y sale con una botella verde. Se sienta junto a su gato y extrae un papel de la botella. Lee.

ÁNGELA

¿Recuerdas la primera vez que nos  
vimos? Cargada con la compra  
caminabas. Un calor sofocante nos  
había echado a la calle. Los  
poros boqueaban buscando sombra.  
Te recuerdo sobreiluminada.  
Ahora, el ahora que te hace leer  
esto, Ángela, es un cúmulo de  
papeles dispersos, desordenados.  
Sólo existe el ahora y tú y yo  
flotamos inconscientes de su  
profundidad, de las cosas que nos  
rozan los pies.

16 EXT.CALLE.DÍA

ÁNGELA camina por la calle, sonriente.

17 EXT.CALLE CONTENEDOR.DÍA.

Una chica le ve revolviendo en el contenedor de cristal. Se burla de ella. Extrae la botella y la guarda.

NUNO (OFF)

Equivocadamente creo que son  
recuerdos, que ellos te evocan,  
que no estoy solo. Tú tampoco  
estás sola. Mi voz está dentro de  
ti. Ángel de luz, cuánto hace que  
no recibes una caricia, que nadie  
te toca, sólo los objetos que te  
rodean te abrazan.

18 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

ÁNGELA sube las escaleras sin prestarle atención al buzón, del que sobresalen cartas, rebosante.

19 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

Abre la puerta, deja la botella.

NUNO (OFF)

Sálvate, mi amor. Soy el náufrago  
que precede a la soledad, a su  
abrazo que objetualiza  
suavemente, que te convierte en  
botella...

9.

20 INT.CASA NUNO.TARDE.

NUNO escribe azoradamente en la terraza interior. Bebe un corto trago de vino directamente de la botella.

NUNO

... esa soledad es más que la

ausencia de ti, es la presencia  
de mí. Este yo quiere que me  
salve, que haga señales de humo,  
que construya una balsa. Sólo  
puedo escribir. Y lo que escribo  
no es para mí.

21 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA lee sentada el papel.

NUNO (OFF)

Pienso que la única manera de que  
salgan de esta isla y lleguen a  
ti es ésta.

ÁNGELA deja de leer, gira la cabeza y mira la botella.

22 INT.CASA NUNO.TARDE.

NUNO mete otro mensaje en la botella.

NUNO

Sólo cabe esperar. Salvador  
escribe la obra perfecta, la más  
grande epopeya jamás contada.

Mientras, yo espero bajo un  
cocotero, oteando el horizonte,  
casi inmóvil. Agua y más agua  
rodea la isla.

Camina hacia el recibidor. Se detiene frente a la foto en  
el marco de la escena 1. La coge. No sé nadar...

23 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

ÁNGELA lee sentada en la escalera. Deja de leer, mira al vacío y  
masculla.

ÁNGELA No sé nadar...

Queda inmóvil.

10.

24 INT.CASA NUNO.DÍA.

NUNO entra en la habitación y pone una canción en el tocadiscos.

NUNO Creo que te gustará... (entra música)

Se ve el marco de la foto de la escena 1 medio cubierto por una pila de vinilos.

25 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA está en la cocina, preparando la comida del gato. Se detiene al oír la música. Sonríe. El gato le mira, esperando su comida.

26 INT.CASA NUNO.DÍA

NUNO mira el tocadiscos gira (plano desde el aparato). Está abstraído. Plano tocadiscos girando. Plano botella vacía.

27 EXT.CALLE.DÍA

Primer plano de seguimiento (de izquierda a derecha) de ÁNGELA volviendo a casa portando una bolsa de plástico con la botella dentro.

28 EXT.CALLE.DÍA

Plano de seguimiento (de derecha a izquierda) de NUNO portando una botella hacia el contenedor.

29 INT.CASA ÁNGELA.NOCHE.

ÁNGELA lee a la luz de un flexo.

30 INT.CASA NUNO.TARDE.

NUNO escribiendo. Se detiene y mira la botella ante él. La coge.

31 EXT.CALLE.DÍA

ÁNGELA recoge una botella del contenedor y camina con ella en la mano.

11.

32 INT.CASA NUNO.TARDE.

Plano una botella con mensaje dentro. NUNO pasa por detrás desenfocado.

33 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA abre la alacena y guarda una botella (no vemos su interior).  
Cierra la alacena.

34 INT.CASA NUNO.DÍA

NUNO sale con una botella por la puerta de casa. Vuelve a entrar sin ella.

35 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

Plano del buzón a rebosar. ÁNGELA pasa frente a él sin hacerle caso.  
Sube la escalera.

36 INT.CASA NUNO.TARDE.

NUNO está de pie frente a la biblioteca ojeando un libro.

37 INT.CASA ÁNGELA.NOCHE.

ÁNGELA se acuesta en su cama. Apaga el flexo. (A negro)

38 INT.CASA NUNO.DÍA. (Se abre fundido negro)

Una botella cae a la pila llena de agua y queda flotando. Mientras flota a cámara lenta, comienza off de NUNO.

(Termina música fundiéndose con el off.)

NUNO (OFF)

Supongo que la corriente la

llevará hasta ti.

NUNO observa la botella flotar, en un recipiente transparente; le vemos la cara a través.

NUNO

Salís de mi isla, erráticas...

con un cadencioso vaivén, arriba

y abajo, abajo...(susurrando)

arriba. A veces parece que os

hundís buscando retozar en el

(MAS) NUNO (a continuación)

fondo y cubriros de arena y

burlar así el tiempo, en soledad,

de traslúcido a opaco... Otras

intentáis salir del agua, saltáis  
como peces voladores y vuestros  
lomos relucen con el sol. Los  
destellos me hacen entrecerrar  
los ojos... parece que sonría.

NUNO introduce un papel en la botella. La observa un instante y la saca del agua.

ÁNGELA (OFF)

Las plantas deciden permanecer  
quietas, enraizadas a su tiesto,  
inmóviles...

NUNO abre la puerta de su casa.

ÁNGELA (OFF)

Se mueven hacia el cielo, hacia  
arriba, intentando alcanzar la  
fuente que les da vida...

39 INT.ESCALERA.CASA NUNO.

Sale y cierra.

ÁNGELA (OFF)

... en un cadencioso movimiento  
imperceptible pero constante.

40 EXT.CALLE.DÍA

Camina por la calle portando la botella que estaba flotando en la escena anterior.

41 EXT.CALLE CONTENEDOR.DÍA.

Se detiene junto al contenedor y mira la botella dubitativo. La deposita con delicadeza. Vuelve a casa.

ÁNGELA (OFF)

Aunque imposible llegar, esa

imposibilidad les da más fuerza.

Nosotros, en cambio, tendemos al

movimiento horizontal y

acelerado, sin fin explícito. Yo,

pues, quiero ser vago.

(se oye ÁNGELA (OFF) mientras transcurre esta escena)

13.

42 INT.CASA NUNO

NUNO entra por la puerta. Se deja caer pesadamente en el sofá. Mira al vacío.

NUNO

¿¡Pero qué he hecho!? Sólo la  
mano temblorosa del náufrago  
puede armar una castillo de  
naipes y subir a lo más alto y  
otear el horizonte un instante,  
antes de que todo se derrumbe.

Se pone en pie.

NUNO Al menos la última.

Sale de casa a paso acelerado.

43 EXT.CALLE.DÍA

NUNO se dirige al contenedor a paso acelerado.

44 EXT.CALLE CONTENEDOR.DÍA.

NUNO se encuentra a unos 10 metros del contenedor, caminando hacia él. Aminora el paso mientras observa la botella que acaba de dejar. Sonríe. En ese mismo instante aparece ÁNGELA en escena. Se detiene junto a la botella, la coge y la guarda en la bolsa de la compra. Da media vuelta y se encamina a casa. NUNO queda atónito, y, tras un segundo de aturdimiento, comienza a seguirle.

45 EXT.CALLE.DÍA

NUNO sigue a ÁNGELA a corta distancia. Ésta camina ajena a NUNO.

46 EXT.CALLE PORTAL ÁNGELA.DÍA

ÁNGELA se detiene en la puerta y saca las llaves del bolso. Hace ademán de introducir la llave. NUNO la aborda. ÁNGELA se gira y le mira.

NUNO

Eh... disculpe pero yo... no, no  
necesito...

ÁNGELA sonrío y le interrumpe.

ÁNGELA Sí, claro. Están todas.

NUNO ¿Cómo?

ÁNGELA se gira sin contestar. Abre la puerta. Entra y NUNO tras de ella.

47 INT.ESCALERA.CASA ÁNGELA

Suben ambos la escalera.

48 INT.CASA ÁNGELA.DÍA.

ÁNGELA abre la puerta, y entran los dos. NUNO le sigue en silencio, embobado. ÁNGELA se detiene frente a la alacena. Se gira a NUNO.

ÁNGELA ¿Qué te llevarías a una isla desierta?

ÁNGELA abre la alacena y se retira a un lado. NUNO se queda inmóvil y emocionado ante lo que está frente a sus ojos. NUNO rompe a llorar.

ÁNGELA ¿Qué te llevarías...? Si sólo pudieses llevar contigo lo que te cupiera en una maleta o entre tus brazos o en tu imaginación...

Vemos la alacena llena de las botellas de NUNO que daba por perdidas. NUNO ríe y llora.

FIN.

