

Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes
Departamentos de Escultura y Pintura
Máster en Artes Visuales y Multimedia

Historias sobre Droga

una propuesta entre el DataBase Cinema
y la Narración Espacial

Proyecto Final del Máster en Artes Visuales y Multimedia
Tipología: Proyecto Aplicado

Presentado por:
Damià Jordà Bou

Dirigido por:
Dr. Francisco Javier Sanmartín Piquer

Valencia, Diciembre de 2010

ÍNDICE

I INTRODUCCIÓN

II METODOLOGÍA

III CUERPO TEÓRICO

1 SOBRE LA NARRATIVA Y LOS MEDIOS FÍLMICOS

1.1	El cine y la narrativa.....	14
1.2	Linealidad y estructuras narrativas alternativas.....	18
1.3	Del Expanded Cinema a la Narración Espacial.....	24
1.3.1	La Narración Alusiva	
1.3.2	La Narración Espacial	
1.4	Cine digital y bases de datos.....	31

2 SOBRE LAS DROGAS Y SUS FORMAS DE REPRESENTACIÓN

2.1	El “problema” de las drogas.....	36
2.2	Las drogas y sus manifestaciones culturales.....	40
2.2.1	Las drogas en la literatura	
2.2.2	Las drogas en el cine	
2.2.3	Las drogas en la televisión	

3 ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

3.1	William S. Burroughs y la técnica del “cut-up”.....	53
3.2	Artistas visuales y obras de referencia.....	59
3.3	Desarrollos teóricos.....	66

IV CUERPO PRÁCTICO

4. SOMETHING ABOUT DRUGS

4.1	Concepto y metáforas.....	71
4.2	Funcionamiento.....	72
4.3	Puesta en escena.....	74
4.4	Conclusiones parciales.....	75

5. LINTERNA DE AGUA

5.1	Concepto y metáforas.....	77
5.2	Funcionamiento.....	79
5.3	Puesta en escena.....	83
5.4	Conclusiones parciales.....	86

6. STORIES ABOUT DRUGS

6.1	Concepto y metáforas.....	89
6.2	Funcionamiento.....	91
6.3	Puesta en escena.....	104
6.4	Conclusiones parciales.....	111

V CONCLUSIONES GENERALES

VI ANEXOS

Bibliografía.....	118
Contenido de los discos.....	124
<i>Guión literario Stories about drugs</i>	126

I INTRODUCCIÓN

El Proyecto Final de Master tiene como objetivo poner en práctica y desarrollar los conocimientos y habilidades adquiridos por el alumnado durante el periodo de docencia. Este proyecto se inscribe en el Master en Artes Visuales y Multimedia organizado por los Departamentos de Pintura y Escultura de la facultad de Bellas Artes San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia. El máster tiene una marcada orientación interdisciplinaria, por lo que acoge entre sus alumnos tanto a licenciados en Bellas Artes, como a otros procedentes de las humanidades o de formaciones más técnicas, como las ingenierías.

En este documento se recoge, en primer lugar, el desarrollo teórico relacionado con la línea de investigación llevada a cabo a lo largo del curso, centrada en la narrativa audiovisual y sus posibilidades en relación con las nuevas tecnologías, recuperando tanto investigaciones teóricas como experimentos prácticos llevados a cabo anteriormente. Y en segundo lugar, es también una memoria de todo el proceso práctico, de las diferentes obras que se derivan de esta investigación y cuyo proceso de elaboración y marco conceptual iremos detallando.

El cuestionamiento de los principios de linealidad cinematográfica es el principal punto de partida de este proyecto en lo conceptual. Esta cuestión nos otorga un terreno de experimentación en el que, sin alejarnos de la propia intención narrativa, ni caer en la sencillez de los experimentos primitivos con el medio, se puedan desarrollar nuevas vías de comunicación sin que de ellas haya de derivar necesariamente un desenlace satisfactorio.

Replantearse de forma crítica, al mismo tiempo que viable a efectos de difusión, algunos de los dogmas de la narración fílmica es el objetivo específico de esta investigación. En primer lugar analizando las posibilidades de la narración espacial, intentando romper con las limitaciones de la proyección monocanal, y recogiendo el testimonio de

todos aquellos que han trabajado este mismo lenguaje fílmico, partiendo de la versatilidad del espacio como materia prima para la proyección de imágenes en movimiento, que redimensionen la propia sintaxis del montaje cinematográfico.

Y en segundo lugar recogiendo todas las experiencias derivadas del DataBase Cinema, que permite así la presentación de el material audiovisual como un conjunto de secuencias de acceso aleatorio, incorporando la programación informática como un elemento imprescindible a la hora de producir historias en las que la estructura pueda ser modificada, en mayor o menor medida, por el espectador o por el propio ordenador.

Los objetivos de este proyecto aplicado se van a dividir en dos bloques. En primer lugar los objetivos formales, esto es, los que atañen exclusivamente a la creación del medio específico. En otras palabras, la construcción del propio dispositivo, de la instalación, de su base de datos audiovisual y del software que la controle.

En este sentido el principal objetivo sería realizar una exploración de las posibilidades que ofrece la narración espacial, combinada con los desarrollos del cine producido desde base de datos, en la que el material filmado se pueda mostrar de múltiples maneras. Todo esto será posible aprovechando los conocimientos acumulados en el máster en relación a las variadas herramientas de programación, de manipulación de hardware y otros materiales tecnológicos, así como de dispositivos de proyección. Cristalizando todo en una pieza que combine los referentes actuales de instalación multicanal y Database Cinema y que amplíe las posibilidades perceptivas del espectador en relación con los contenidos que se proyecten.

Pero no podemos dejar de lado lo que son los objetivos

conceptuales. Partiendo de que el objeto de la investigación se centrará, inevitablemente, más en el diseño del medio que en el propio contenido, se pretende desarrollar este modelo experimental de soporte filmico en función de un “objeto narrativo”, que justifique este formato de presentación.

Este objeto narrativo será precisamente la relación histórica que ha establecido el ser humano con las sustancias alteradoras de la conciencia. De esta forma se pretende romper esta especie de “narración lineal” culturalmente aceptada, que en definitiva cristaliza en una historia que empieza con el Cannabis y acaba en la Heroína, por poner sólo un ejemplo muy recurrente.

El objetivo es establecer una relación sólida entre la forma (el propio desarrollo de la instalación) y el contenido (historias de ficción sobre las relaciones que algunos personajes mantienen con determinadas sustancias, legales o ilegales); para dotar así de una mayor funcionalidad al “formato” de narración, puesto al servicio de un contenido concreto.

En colaboración con Oriol Romaní, doctor del departamento de Antropología de la Universidad Rovira i Virgili de Tarragona¹, manejaremos en este sentido algunos conceptos que, en primer lugar, fundamenten la histórica e inevitable relación del ser humano con las sustancias estupefacientes en todas las culturas del mundo, sus vínculos con la religión, con los rituales de iniciación, etc. Y, en segundo lugar, que analicen esta arbitraria, y casi siempre excesivamente politizada separación entre lo legal y lo ilegal, alrededor de esta peligrosa frontera judicial que en muy pocos casos responde a una justificación científica.

1 Romaní, Oriol. 1982. *Droga i subcultura: una història cultural del "haix" a Barcelona, 1960-1980*. Barcelona: Universidad de Barcelona.

II METODOLOGÍA

Se propone una metodología cualitativa basada fundamentalmente en la Teoría Crítica, en el cuestionamiento y contraste de las posiciones recogidas, y cuyo análisis teórico parta de la sociedad de clases y del espíritu transformador, frente al teoricismo o el pragmatismo.

Sin embargo el método se fundamentara en la praxis directa, constituyéndose tres módulos de trabajo, que derivarán en tres piezas diferentes, aunque conectadas entre sí por la temática central del proyecto. De los resultados obtenidos en cada una de esas etapas se extraerán conclusiones y experiencias para seguir adelante en el proyecto, y que se verán reflejadas en el texto definitivo.

En la primera parte de este documento, recogida en los tres primeros puntos realizamos un estudio teórico de algunos precedentes, teóricos y prácticos que alimentan, fundamentan y sostienen este proyecto. Primero analizando los movimientos, las teorías y las técnicas que a lo largo de los años se han servido de la narrativa audiovisual y/o han intentado modificarla. Después haciendo una pequeña incursión en el terreno de la antropología, para dar cuerpo a la parte conceptual que se desarrolla en este proyecto, en torno a las drogas y su relación con las sociedades contemporáneas. Y finalmente haciendo un repaso por los antecedentes que han influido de forma más importante en este proyecto.

En la segunda parte pasamos a describir el proceso práctico experimental llevado a cabo en este proyecto. En el primer punto desarrollando los dos ensayos prácticos que precedieron a la obra definitiva. El objetivo es analizar el proceso de aprendizaje, que desde el anteproyecto se diseñó de forma modular, recogiendo algunos de los experimentos llevados a cabo durante el curso, y sujetos a esta disciplina proyectual.

Finalmente se detalla minuciosamente todo lo relativo a la obra

central de este proyecto, *Stories About Drugs*, partiendo del prototipo instalado en una de las *project rooms* de la Universidad (Departamento de Escultura). Desde el marco conceptual hasta el completo funcionamiento del software, pasando por cada uno de los elementos que componen la base de datos que ha sido testada.

La investigación se complementa con un apartado que recoge las conclusiones de la investigación y las posibles vías de desarrollo del proyecto en el futuro; así como anexos en DVD en los que se incorpora el material audiovisual que complementa la información relativa a los ensayos prácticos presentados, así como las aplicaciones informáticas desarrollada para el funcionamiento de las prácticas presentadas.

III CUERPO TEÓRICO

1. SOBRE LA NARRATIVA Y LOS MEDIOS FÍLMICOS

1.1 El cine y la narrativa

Como afirmaba Christian Metz en su celebrada *Semiótica del Cine*, "el cine narrativo era solamente uno entre los muchos caminos imaginables(...), sin embargo, domina la mayor parte de la producción cinematográfica(...) La invasión del cine por la ficción novelesca es un fenómeno peculiar, sorprendente si uno considera que el cine pudo haber encontrado otros muchos usos posibles(...) Que el cine se convertiría en una maquina de contar historias nunca fue considerado realmente en sus orígenes" ²

Metz hace un análisis crítico de lo que él denomina "invasión" de la ficción novelesca en el lenguaje audiovisual, e incluso cuestiona la utilidad de la propia "narrativa" en el medio; sin embargo, no le queda más remedio que admitir que esta forma de proceder es la que domina y ha dominado la forma de "hacer cine" a lo largo de la historia. Incluso en las últimas décadas esta "novelización" de lo audiovisual ha determinado igualmente a otros lenguajes colindantes, como la animación o la televisión.

Es por esto que si pretendemos hacer un estudio serio sobre las inmensas posibilidades narrativas que nos ofrece el medio audiovisual en la era de los nuevos medios, no podemos evitar dedicar al menos un importante punto a realizar un análisis de los dogmas y patrones estilísticos que han dominado la producción fílmica durante más de un siglo.

El cinematógrafo que los hermanos Lumière patentaron en 1894 (así como todos los experimentos de sus predecesores) nacía con una

² Metz, Christian. 1991. *Film Language: A semiotics of cinema*. Chicago: The University of Chicago Press.

vocación explícitamente científica, y no sería sino el artista Georges Méliès, quien descubriría las posibilidades lúdicas, y sobre todo narrativas, del dispositivo en cuestión. Esta historia es bien conocida, sin embargo, no podemos partir de Méliès a la hora de estudiar los estándares narrativos que han dominado el cine del siglo XX.

Para ello es más adecuado recurrir a los estudios formales del teórico norteamericano David Bordwell, y concretamente a su ensayo *El Arte Cinematográfico*³. Especialmente nos interesa el tercer capítulo, “La narración como sistema formal”, en el que hallamos inmediatamente una interesante definición del concepto “narración”:

“Consideramos que *una narración es una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y el espacio*. (...) Por lo general, una narración comienza con una situación, se producen una serie de cambios con un esquema de causa-efecto, y finalmente se crea una situación nueva que provoca el final de la narración”.⁴

Obviamente la definición de Bordwell es totalmente cuestionable, especialmente desde el punto de vista de poner en tela de juicio precisamente estos puntos clave que él señala, sintetizados en los conceptos de *causalidad* y de *desenlace*, que es uno de los objetivos del proyecto que nos ocupa. No obstante, se convierte en muy útil, si tenemos en cuenta que Bordwell lo que pretende en su ensayo es plasmar una suerte de manual de estudio del método cinematográfico más extendido, cuyas claves descubrimos precisamente a partir de las sentencias implícitas en esta definición. Como él mismo afirma posteriormente, “No hay una lista exhaustiva de posibles estructuras argumentales, pero hay varios tipos que aparecen con frecuencia suficiente como para ser dignos

3 Bordwell, David., y Kristin Thompson. 1995. *El Arte Cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

4 Bordwell 1995, 65

de mención.” No obstante, “la mayoría de los modelos de desarrollo argumental se basan en gran medida en la manera en que las causas y los efectos provocan un cambio en la situación del personaje”.⁵

El más destacado de estos patrones de desarrollo de personajes es el denominado *de acceso al conocimiento*; aunque podríamos subdividirlo en paradigmas más específicos. Por ejemplo el caso del argumento *orientado a la consecución de metas*, es decir, tramas basadas en búsquedas, como en los casos de *En busca del Arca Perdida*⁶ o *Con la muerte en los talones*⁷.

El cine clásico de Hollywood

Bajo este concepto explícito, engloba precisamente Bordwell toda esa colección de patrones y dogmas que han sido perpetuados como modelo de forma narrativa cinematográfica, no sólo en Norteamérica.

“Esta concepción de la narración se basa en la suposición de que la acción surge principalmente de personajes individuales que actúan como agentes causales. Las causas naturales (inundaciones, terremotos) o causas sociales (instituciones, guerras, depresiones económicas) pueden servir como catalizadores o condiciones previas a la acción, pero la narración se centra invariablemente en causas psicológicas personales: decisiones, elecciones y rasgos de carácter.”⁸

Bordwell incluye en su formulación el término “clásico”, según sus palabras “debido a su amplia y larga historia”, sin embargo esta palabra podría tener mas connotaciones en este caso, si consideramos la notable presencia de los cánones del drama clásico griego que todavía perdura en

5 Bordwell 1995, 73

6 Spielberg, Steven. 1981. *Raiders of the Lost Ark*. Lucas Films, Paramount Pictures

7 Hitchcock, Alfred. 1959. *North by Northwest*. Metro-Goldwyn-Mayer

8 Bordwell 1995, 82

este tipo de corrientes narrativas. No sólo por su ineludible atención a la psicología y las motivaciones de los personajes, en detrimento de los contextos u otros hechos; sino también por la propia estructura de tres actos, que todavía se conserva prácticamente inalterable en relación a como la establecía el filósofo Aristóteles en su *Poética*. Así, los deseos, anhelos y dificultades personales de los protagonistas, se convierten en el centro neurálgico de la narración cinematográfica “estandarizada”.

Cierto es que en la historia del cine no nos es difícil encontrar evidentes ejemplos de filmes que no han seguido esta norma, empezando por la filmografía de Sergei Eisenstein, en cuyos trabajos ningún individuo actuaba como protagonista, y la narración omnisciente utilizaba elementos como las masas, las dinámicas sociales, las fuerzas de la naturaleza, etc. La práctica de eliminar a los protagonistas ha seguido siendo utilizada (Robert Altman, Jacques Rivette, Yasujiro Ozu, etc), pero en cualquier caso, es obvio que nunca han formado parte de un movimiento cinematográfico longevo, ni se han impuesto sobre la corriente dominante que hasta nuestros días persiste en la utilización de estos patrones clásicos, dejando las cuestiones de innovación para aspectos más estrictamente formales del producto audiovisual.

1.2. Linealidad y estructuras narrativas alternativas

Como hemos visto en el anterior punto, hablar de narrativa cinematográfica, en la mayoría de los casos, nos lleva inevitablemente a recoger los patrones de guión que el “cine clásico” ha extendido a lo largo de casi un siglo. Sin embargo sería completamente superficial quedarnos con este análisis, y pasar por encima de la enorme cantidad de experiencias narrativas llevadas a cabo, en el particular universo del audiovisual, a lo largo de la historia.

“Las sociedades puramente orales tienen multitud de mitos e imágenes pero ninguna narrativa. Llevando esto al caso del cine, es claro que el supuesto de una "naturaleza logomórfica del cine" no es posible más que para el hombre en un estado alfabético de la mente, pero que es posible un cine en el que nuestras esperanzas narrativas para las que el propio cine dominante nos ha educado resulten permanentemente defraudadas, un cine que se salga del modelo de la narratividad y en el que (...) simplemente no ocurre nada, a pesar de que se tengan secuencias de imágenes.”⁹

Como afirma el teórico Lev Manovich, en su artículo *La vanguardia como software*, “el montaje temporal funciona. Sin embargo, no es un método de comunicación muy eficaz: hace falta tiempo para tomar nota de cada nuevo dato informativo, y esto ralentiza la comunicación. No por casualidad la vanguardia europea de los años veinte, inspirándose en el ideal industrial de la eficiencia, experimentó con diferentes alternativas, en un intento por cargar la pantalla con tanta información como fuera

9 Carrillo Canán, Alberto J. L. 2009. *El mito y el cine en su relación con la narratividad. Acerca del presupuesto de la narratividad cinematográfica. Parte III* [online], [consultado el 9 de Enero de 2010] . Disponible en <<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo65.pdf>>

posible.”¹⁰

Efectivamente es en este momento, en el del florecer de las vanguardias europeas, cuando los artistas empiezan a experimentar con el dispositivo cinematográfico en una dirección completamente diferente a la que empezaba a tomar la emergente industria norteamericana. Conocidos son los primeros experimentos de artistas como Marcel Duchamp o Man Ray, en los que se pretendían derribar los protocolos cinematográficos que empezaban a establecerse, por medio de la abstracción, la manipulación directa de la película, los experimentos ópticos y los montajes de imágenes que ofrecían una iconografía libre de las limitaciones impuestas por las técnicas narrativas. Siendo más preciso, estos artistas, más que experimentar con las formas narrativas, renunciaban abiertamente a ellas, por lo que no es conveniente en esta investigación realizar un estudio más profundo de estas manifestaciones.

Sí corresponde a esta época un experimento narrativo que tuvo no pocas consecuencias en el devenir de la historia cinematográfica. Es la aparición del film *El hombre y la cámara*¹¹, de Dziga Vertov. Como la propia película declara en el manifiesto que le sirve de prólogo, quiso ser el primer film hecho “sin guión ni ínter títulos” que planteara un “lenguaje internacional absoluto” sin parentesco con el teatro ni la literatura. Se trata en realidad de un acercamiento al denominado género documental, también emergente por aquel entonces, con los primeros films de Flaherty o Ruthmann. Sin embargo, y aunque este es el



El hombre y la cámara

¹⁰ Manovich, Lev. 2002. *La Vanguardia como Software* [online], [consultado el 15 de Diciembre de 2009]. Disponible en

<<http://www.artnodes.com/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>

¹¹ Vertov, Dziga. 1929. *Chelovek s kino-apparatom*. VUFKU.

lugar en el que lo colocan la mayoría de historiadores y críticos, Vertov sí tenía una clara intención narrativa en cada una de sus tomas, acentuada en el meta-lenguaje en que se convertían especialmente aquellas secuencias protagonizadas por la propia cámara, que cohabita con la vida cotidiana de San Petersburgo.

Precisamente estas experiencias de la vanguardia europea inspirarían más tarde, en los años 40, la aparición del cine de vanguardia norteamericano, también llamado cine experimental, o más tarde cine de autor o cine underground. En cualquier caso todos estos nombres venían a referirse a una posición tomada por diversos realizadores independientes que desarrollaron su obra completamente al margen de la industria cinematográfica. Un movimiento propiciado en primer lugar por el exilio masivo de artistas e intelectuales europeos, que con la Segunda Guerra Mundial en ciernes decidían buscar en los Estados Unidos un paisaje intelectual más apto para sus nuevas formas de expresión, y allanado posteriormente con la aparición de nuevos dispositivos cinematográficos más versátiles y económicos, que les proporcionaban la base material para “independizarse” de una industria que por aquel entonces se concentraba en el modo de producción de los “grandes estudios”.

De este primer movimiento es conveniente destacar el papel de la artista Maya Deren, considerada la pionera del movimiento cinematográfico underground, cuya obra no se limitaba a la experimentación formal con el medio fílmico, como ocurría con otros directores contemporáneos, sino que que toda su carrera corre en paralelo a la apertura de nuevas vías narrativas para el cine de vanguardia. El ejemplo más significativo es *Redes de la tarde*¹². Su obra sirvió de bisagra entre las artes plásticas y el cine, y abriría una puerta a todos los movimientos de experimentación con el cine surgidos a

12 Deren, Maya. 1943. *Meshes of the Afternoon*. 14 min. 16mm.

posteriori.

Uno de los movimientos más relevantes de este cine experimental, aparecido posteriormente en los años 60, fue el “cine estructural”, término que fue introducido en 1969 por P. Adams Sitney para describir el cine experimental que se realizaba fuera del contexto y también fuera de las tendencias más expresionistas y líricas. Es un cine que resalta su configuración formal y cualquier contenido narrativo que tenga es mínimo y subsidiario de su estructura. La duración y la estructura del montaje determinan el contenido por encima de la narración, aunque está presente y en ningún caso se renuncia a ella. Podemos afirmar que los experimentos con el cine estructural son los primeros acercamientos a una narrativa cinematográfica que desecha la linealidad como vía narrativa.

Pese a que en muchos casos se relacionan ya las obras de las vanguardias con este movimiento, o se ha destacado en la memoria colectiva la aportación que Warhol hizo al cine estructural, podemos destacar como exponente más relevante al canadiense Michael Snow, que desarrolló la estética del montaje estructuralista tanto en cine como en fotografía.

Un ejemplo excelente para entender este tipo de narrativa fílmica es su obra *Wavelength*¹³, cuyo único elemento expresivo es una toma con zoom del interior de un ático, la verdadera narrativa está pues en el propio zoom de la cámara, que acaba mostrándonos un escena presidida por un inquietante asesinato. El comienzo y el fin de este movimiento de cámara están determinados por la capacidad del objetivo, apertura máxima cuando empieza la película y apertura mínima cuando termina. La banda sonora incluye una onda sinusoidal que va desde la onda más baja hasta su nota más alta al final de la película. *Wavelength* es un trabajo que

13 Snow, Michael. 1963. *Wavelength*. 45 min. 16mm.

mezcla abstracción y representación, narración y pura percepción, tiempo y espacio, lejos y cerca, ficción y realidad.

Tampoco podemos obviar en este apartado la aportación que en los 50 hizo el cine francés de la Nouvelle Vague. Al margen del concepto de “autor” que tanto se ha popularizado después (y que tantas ampollas levantó en el Hollywood de los grandes estudios), lo más relevante para el punto que nos ocupa es la aportación que Jean Luc Godard al desarrollo de una nueva narrativa cinematográfica, realizando largometrajes en los que cuestionaba la propia naturaleza del cine. Un buen ejemplo es *Histoire(s) du Cinéma*¹⁴, una combinación de cine y video donde se pretende narrar la historia del cine a través de múltiples capas de imágenes acompañadas de textos.

Existen muchos más ejemplos de films que marcaron un antes y un después en la búsqueda de nuevas estructuras narrativas que desafiaran los cánones de lo que Bordwell denomina “cine clásico de Hollywood”, aunque es más adecuado que pasemos a detallarlos en el punto 3 de esta investigación.

Por otro lado, las experiencias realizadas con el video-arte desde los años 60 han constituido en muchos casos un aporte más que significativo en el camino de la “anti-linealidad” y de las estructuras narrativas alternativas. Pasaremos a analizarlas en el siguiente punto, pero sirva esta interesante cita de Jean Cristophe Royoux como introducción:

"La incapacidad del cine de sala de hoy en día para inventar nuevas Historias, e incluso el llegar a desembarazarse del imperativo de tener que

14 Godard, Jean-Luc. 1988. *Histoire(s) du Cinéma: Une histoire seule*. Canal+, FR3, JLG Films, La Sept.

contar cualesquiera historias, es uno de los síntomas. Para cierto número de cineastas la transformación de la relación del cine con la Historia no tiene otra salida que transformar las propias condiciones de enunciación del relato cinematográfico. La transformación del dispositivo de proyección -después de las experiencias del cine de los años 70- se aparece como una de las vías de exploración posibles para el cine."¹⁵

15 Royoux, Jean-Cristophe. 2005. *Por un cine de exposición: Retomando algunos jalones históricos* [online], [consultado el 10 de Enero de 2010]. Disponible en <<http://www.accpa.org/numero5/royoux.htm>>

1.3. Del *Expanded Cinema* a la *Narración Espacial*

Al margen de lo observado a través de la historia del cine, ya sea más comercial o experimental, la socialización de los dispositivos filmicos, y especialmente la aparición del video, facilitan la incorporación de los artistas a la práctica audiovisual, a través del videoarte, especialmente a partir de los años 60. Si bien es cierto que en primera instancia, artistas como Nam June Paik solo estaba interesados en la estética del video desde un punto de vista abstracto, una segunda generación de video-artistas empezaron a interesarse por las nuevas narrativas como forma de expresión.

Especialmente Bill Viola y Gary Hill actúan como nexo de unión con esta segunda generación. En la medida que los artistas empezaron a poder disponer de cámaras de color y técnicas de procesamiento, el videoarte que había sido para algunos un medio de reacción a la TV o que traducía las tendencias de las artes plásticas a un nuevo medio (conceptualismo, performance) empezó a adquirir identidad propia. Es particularmente interesante el trabajo inicial de Viola, que comienza su andadura en el video en la década de los 70, convirtiéndose además en uno de los primeros artistas que se iniciaron en la práctica de las técnicas de montaje por ordenador. Así el lenguaje que desarrolla parte de las reflexiones existenciales mediante construcciones temporales complejas, casi poéticas, como en el caso de su obra *The Reflecting Pool*¹⁶.

También a nivel narrativo destacan de esta época los trabajos de Dan Graham que durante este periodo se ayudó del concepto de “feedback” y de los dispositivos de vigilancia en circuito cerrado, los cuales modificaba mediante retrasos en el tiempo y espacios reflejados. Graham estableció situaciones mediadas por un sistema de video

16 Viola, Bill. 1979. *The Reflecting Pool*. 7 min. Video-cassette.

“modificador” del tiempo para que el individuo actúe recíprocamente consigo mismo. Así elaboraba un complejo discurso sobre los “viejos” conceptos de tiempo y espacio, que pretendía despegarse por completo del lenguaje cinematográfico.

Sin embargo, al margen de las múltiples vertientes que las prácticas video-artísticas tomarían en las décadas sucesivas, la publicación en 1970 del ensayo *Expanded Cinema*¹⁷, marca un importante punto de inflexión en lo que respecta a las posibilidades narrativas de los dispositivos audiovisuales dentro del espacio artístico. En los inicios de la sociedad de los *media*, en la década de 1960, la actitud de los artistas ante la tecnología era todavía contradictoria. Mientras algunos buscaron contrarrestar sus efectos potenciando prácticas no mediáticas como la performance, otros decidieron explorar las posibilidades de los nuevos medios, como el vídeo y el ordenador. Y en el contexto de esta onda expansiva se acuña el término *cine expandido* para caracterizar a un número creciente de propuestas de ampliación de la experiencia cinematográfica.

El cine expandido buscó ante todo neutralizar la linealidad de la narrativa fílmica y su preeminencia visual. Para esto, propuso la multiplicación de las pantallas de proyección, el uso de la luz como agente estético, la abolición de las fronteras entre las formas artísticas, la estimulación de la corporalidad de los espectadores y el libre juego con las técnicas cinematográficas.

El término fue retomado por Youngblood en su texto, un clásico hoy en día. En éste, su autor saluda la alianza del cine con el vídeo y el ordenador, y profetiza sobre las posibilidades de las proyecciones holográficas. Para Youngblood el punto clave de estas experiencias era su carácter sinestésico, su capacidad para capturar sensorialmente al

17 Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.

público, generando estados expandidos de conciencia.

En parte bajo la influencia de estas premisas, las condiciones empiezan a cambiar a finales de los 70. Se empieza a generar una mayor preocupación por la parte explicativa, y las formas de ficción narrativa empiezan a proliferar dentro de los ámbitos artísticos. En la década de los 80 y 90 esta tendencia se potencia, a pesar de que se hable de una vuelta a la pintura figurativa y a la escultura objetual. Para el artista y teórico austriaco Peter Weibel, este fenómeno forma parte de una tendencia general de un arte de la ilusión arraigado desde el Renacimiento a un arte de la anti-ilusión. Según Weibel, en los 80 se produce una vuelta al arte de la ilusión, figurativo y de voluntad expresiva. Pero en la generación de artistas de los 90, se recupera el llamado media-art, trabajando no con la anti-ilusión de los 70, sino con la Alusión, apropiándose y deconstruyendo hitos de nuestro bagaje cultural.

1.3.1 La Narración Alusiva

El propio concepto de “arte alusivo”, que acuña Weibel, genera toda una tendencia narrativa que persiste hasta nuestros días. La técnica de la narración alusiva significa un alejamiento de la trama literaria. Todo obedece a un guión, pero un guión alusivo, donde no se mencionan nombres, donde las referencias son indirectas, donde lo importante no se menciona explícitamente, sino que se insinúa, y en el que se pretende recuperar el imaginario cultural acumulado del espectador.

Como el mismo Weibel afirma, “la generación de artistas audiovisuales de los años 90 parte de ahí, del hecho de que cada espectador almacene en su cabeza una biblioteca de experiencias visuales suministradas por los medios de comunicación, desde películas hasta vallas publicitarias. Los trabajos se refieren directa o indirectamente a estos condicionantes visuales. No necesitan poner nombres, porque los

espectadores saben a quien se nombra. Apenas necesitan señalar lugares, sitios, temas... Más que de forma muy somera, y el espectador sabe de que se trata. Simples insinuaciones o referencias simbólicas, elípticas o crípticas, son suficientes para cargar de significado y sentido a las imágenes.”¹⁸

Uno de los principales exponentes de esta vertiente narrativa es el francés Pierre Huyghe, que desde los 90 trabaja sobre el cine y la televisión, estudiando y cuestionando sus formatos y las particularidad es de su lenguaje. Especialmente interesado en los diferentes modelos y niveles narrativos de los media, y las relaciones entre ficción y realidad, en el punto 3 analizaremos más pormenorizadamente algunas de sus obras “alusivas”.

Precisamente la década de los 90 viene marcada por una progresiva confrontación con las estructuras narrativas y estéticas del cine y la tv. Para ello, se recurría a menudo a material de cine ya existente. Los artistas deconstruyen el denominado **found footage** (material de secuencias encontradas), haciéndolo a veces irreconocible. Los videos que utilizan el found footage son intentos de reflexión sobre la esencia de las imágenes cinematográficas y su significado. Se rechaza el puro consumismo, se cuestionan nuestras costumbres visuales y se desarrollan nuevos guiones visuales que hacen posible otra visión del mundo. Una corriente especialmente interesante en nuestros tiempos, en los que la persecución de la llamada “piratería” y el acoso y derribo al usuario de internet, cargan más de cierto sentido “insurgente” cualquier tipo de obra realizada a partir de material encontrado.¹⁹

18 Weibel, Peter. 2005. *Avance Rápido – Fast Forward*. Madrid: CC Conde Duque.

19 Algunos ejemplos de estas prácticas serán analizados convenientemente en el punto 3 de este trabajo.

1.3.2 La Narración Espacial

Entre las tendencias más recientes, relacionadas con la narrativa audiovisual y el montaje expandido, destaca enormemente la aportación de Lev Manovich, que en 2001 publica el celebrado ensayo *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*.²⁰ Manovich integra conceptos ya existentes, procedentes de la historia del cine, la literatura o la informática. Pero son especialmente interesantes algunos nuevos términos que acuña, especialmente interesante en este punto es el de “montaje espacial”.

Según este concepto, el plano no tiene porque ocupar todo el espacio de la pantalla, de modo que la noción de sucesión cambia por la de simultaneidad: "Desarrollo la narrativa a través de varios clips de vídeo cortos, todos de un tamaño mucho más pequeño que la pantalla del ordenador, lo que me permite poner varios clips a la vez en la pantalla. A veces todos los clips hacen una pausa, y sólo uno se visualiza; en otros momentos dos o tres clips diferentes se ven a la vez. Mientras la narrativa activa diferentes partes de la pantalla, el montaje temporal abre paso al montaje espacial. O dicho de otro modo, podemos decir que el montaje adquiere una nueva dimensión espacial.

A parte de las dimensiones del montaje que ya han sido exploradas por el cine (diferencias en el contenido de las imágenes, composición, movimiento) tenemos ahora una nueva dimensión: la posición que ocupan las imágenes en el espacio. Además, cuando las imágenes no se sustituyen (como en el cine comercial) sino que 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"²¹. Un ejemplo de esta práctica es su famosa pieza *Soft*

20 Manovich, Lev. 2005. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós comunicación.

21 Manovich 2005, 399

Cinema, cuya distribución de la pantalla utiliza un sistema de carácter suprematista, y que analizaremos detenidamente más adelante.

Este concepto es ampliamente desarrollado en 2003 por Blanca Montalvo, en su tesis doctoral *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*²². Lo describe de la siguiente manera:

“Por *Narración Espacial* nos referimos a un tipo de narrativa, del grupo de las narraciones no-lineales, desarrollada en un soporte digital que relaciona imagen (en movimiento o estática) y sonido (hablado/escrito o música) en múltiples líneas narrativas, seleccionadas y/o modificadas por el usuario, quien las experimenta como multilineales o multisequencial en una estructura de carácter enciclopédico. Si bien los hábitos de lectura/visión/percepción convencionales siguen válidos dentro de cada fragmento, una vez que se dejan atrás los oscuros límites de cualquier unidad de narración, entran en vigor nuevas reglas y experiencias, definidas por el nivel y modo de interactividad desarrollada por el usuario.”

Así mismo añade una relación de propiedades características de este soporte, con el objetivo de elaborar un modelo de estudio para este tipo de obras. Destaca la condición de obra **digital**, estática o en movimiento, que es susceptible de una representación matemática, es modular, y con posibilidad de automatización. También es interesante su condición **enciclopédica**, “consecuencia de su carácter digital, es que permite almacenar grandes cantidades de información, organizadas en bases de datos, lo que posibilita el acceso aleatorio e inmediato a la información.”²³

22 Montalvo, Blanca. 2003. *La Narración Espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

23 Montalvo 2003, 8

Todos estos conceptos teóricos, relativos a la narración audiovisual en la época contemporánea, serán los que configurarán algunos de los rasgos principales de la pieza central de este proyecto, *Stories about drugs*, y cuyo funcionamiento detallaremos en el punto 5.

1.4. Cine digital y bases de datos

En esta revisión progresiva de las formas narrativas del audiovisual, desde el cine hasta los denominados New Media, la última parada es inevitablemente el concepto de base de datos, desarrollado por Lev Manovich tanto en su ensayo *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*, como en diversos artículos publicados, hasta reducirlo al término *Database Cinema*.

Según Lev Manovich, “muchos objetos producidos por los nuevos medios 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. En lugar de ello, son colecciones de unidades individuales donde cada elemento es tan significativo como cualquier otro”²⁴. La era de los ordenadores introduce un correlato y una supuesta alternativa a la narración: la base de datos.

“Como forma cultural”, explica Manovich, “la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, y rechaza ordenar esta lista. En contraste, la narrativa crea una trayectoria causa-efecto de elementos aparentemente desordenados (eventos). Por lo tanto, narrativa y base de datos son enemigos naturales. Compitiendo por el mismo territorio de la cultura humana, cada cual reclama su derecho exclusivo para aportar significado al mundo.”²⁵

Entendiendo la importancia de las bases de datos en cualquier

24 Sierra, Germán. 2008. *La novela en la era de la base de datos. Diálogo con Lev Manovich* [online], [consultado el 7 de Marzo de 2010]. Disponible en <<http://homepage.mac.com/germansierra/manovich.html>>

25 Sierra 2008

forma de organización contemporánea, esta afirmación de Manovich, sin embargo, es perfectamente cuestionable. Podemos tomar como ejemplo el desarrollo que realiza el argentino Tomás García Ferrari, recogiendo el texto presentado en una de sus conferencias en la Universidad de Buenos Aires. Para empezar, Ferrari asienta que “Entender a las bases de datos como un correlato de la novela y el cine introducido en nuestra cultura por la era informática no considera una larga tradición narrativa.” Pero en este conflicto etimológico, que se desprende de la supuesta enemistad entre narrativa y base de datos, arroja una importante luz:

“Manovich utiliza el término *narrativa* para identificar el modelo lineal de la novela o el cine y como antagonista utiliza el término *base de datos*. Benjamin en su texto *El Narrador* -si bien podemos entender que habla de la misma oposición entre lo lineal y lo tabular- llama *novela* a la estructura lineal y *narración* a su correlato.”²⁶

Así, resuelta esta “enemistad”, consideramos que la base de datos es un sistema capaz de dar forma a narrativas que rechacen la linealidad en favor de la tabularidad. El propio Manovich, siguiendo el análisis del historiador del arte Erwin Panofsky acerca de la perspectiva lineal como forma simbólica visual de la era moderna, propone definir la base de datos como una nueva forma simbólica de la era de los ordenadores, de tal modo que la narración no es sino “un método entre otros de acceder a los datos.”²⁷

Entender la base de datos como forma simbólica de nuestra era puede ser un concepto de utilidad filosófica, y poca importancia práctica. Pero Manovich va más allá a la hora de aportar conceptos que entrelazan

26 García Ferrari, Tomás. 2008. *Narrativas relacionales, imágenes técnicas y tabularidad*. Buenos Aires. Leído en el ciclo “Imágenes técnicas, dispositivos y pantallas”.

27 Manovich, Lev. 1999. Database as symbolic form. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 5 (2): 80-99.

la Database con la narrativa:

“El "usuario" atraviesa una base de datos, siguiendo unas conexiones entre sus registros tal y como fueron establecidos por el creador de la base. Una narración interactiva (que también puede llamarse "hiper-narrativa") puede analizarse como la suma de múltiples trayectorias en una base de datos. (...) Las bases de datos apoyan todo un muestrario de formas culturales que van desde la traducción directa (es decir, una base de datos que sigue funcionando como base de datos) a una forma cuya lógica de la forma material en sí misma; una narrativa. Más precisamente, una base de datos puede producir una narrativa, pero no hay nada en la lógica misma del medio que obligue a esta generación.”²⁸ Para terminar afirmando que “quizás podamos llegar a nuevos tipos de relato concentrando nuestra atención en cómo la narrativa y la base de datos pueden trabajar conjuntamente.”

Siendo más pragmáticos, podemos considerar que, de hecho, la mayor parte de narrativa audiovisual que consumimos actualmente se encuentra almacenada en forma de base de datos. Hemos sustituido la linealidad “física” de la bobina de película o la cinta magnética del VHS, por unidades de almacenamiento, bien sea en forma de disco (DVD), de memoria de almacenamiento (disco duro, memoria flash), o los propios dispositivos en red, desde donde ya consumimos cine o televisión sin ni siquiera almacenar los contenidos en nuestro equipo. Es por lo tanto una cuestión natural, que estas nuevas formas de almacenamiento y de distribución, sustentadas sobre el concepto de base de datos, otorguen también unas nuevas formas de lectura de la información, así como nuevas formas de representación derivadas del propio medio. Sirva también una reflexión más de García Ferrari, que se cuestiona si “tal vez las más de 50.000 personas que diariamente suben videos a YouTube así como quienes facturan los capítulos de 24, o realizan algunas

²⁸ Manovich 1999, 87

experiencias cinematográficas fronterizas como *Pulp Fiction*, *Memento*, *Amores Perros* o *21 Gramos* puedan ser entendidas como una versión posttemporal de Sherezade, ofreciendo nuevas mini-historias que se van entramando de manera tal que representan un infinito inabarcable.”²⁹

En cualquier caso, la creación de nuevos lenguajes fílmicos que contemplen abiertamente su naturaleza de base de datos, no son solo una tendencia natural, sino más bien una necesidad. Una necesidad a la que, si la industria cinematográfica o del “entretenimiento” es reticente a responder, desde el mundo de la creación artística no debe de ser obviada. “Aunque la forma de la base de datos pueda ser inherente a los nuevos medios, los incontables intentos de crear “narrativas interactivas” testifican nuestra insatisfacción con la ubicación de la computadora en el único rol de enciclopedia o catálogo de efectos. Queremos nuevas narrativas mediáticas, y queremos que esas narrativas sean diferentes de las narrativas que hayamos visto o leído anteriormente.”³⁰

29 García Ferrari 2008, 8

30 Manovich 1999, 94

2. SOBRE LAS DROGAS Y SUS FORMAS DE REPRESENTACIÓN

2.1 El “problema” de las drogas

Comúnmente se ha tendido a utilizar esta formulación, que da título al apartado, para referirse al conflicto social que producen determinados hábitos de consumo, así como los mercados derivados de ellos. Sin embargo es uno de los objetivos de esta investigación el intentar hacer un pequeño análisis sobre el tipo de problemática concreta que pueden llegar a representar las sustancias estupefacientes.

Como afirma el antropólogo Oriol Romaní, “Existen cantidad de indicios, tanto de tipo histórico como etnográfico, que nos permiten afirmar que las distintas sociedades humanas han conocido y utilizado, desde sus inicios y hasta la actualidad, muy distintos productos para estimularse, sedarse, paliar el dolor, alternar socialmente, experimentar sensaciones placenteras, para alterar su estado de ánimo, alucinar, acceder a algunas formas de conocimiento distintas a las habituales, etc.; es decir, que han usado o consumido aquel tipo de productos que nosotros hemos unificado bajo el concepto de *drogas*.”³¹

Partimos por lo tanto del hecho de que el ser humano tiende inevitablemente a alterar su conciencia, sistemática o eventualmente, con sustancias legales o ilegales, y de distintas maneras, dependiendo del lugar y del momento histórico. Pero que en cualquier caso, se trata de un rasgo definitorio del ser humano, así como de algunos homínidos; como por ejemplo los simios africanos que en determinada época del año recurren sistemáticamente al consumo de frutas fermentadas para embriagarse.

No obstante, es conveniente fijar una posición respecto a la definición de “drogas”. Entendemos como tales a aquellas “sustancias

³¹ Romaní, Oriol. 1999. Las drogas: Sueños y razones. Barcelona: Ariel.

químicas que se incorporan al organismo humano, con capacidad para modificar varias funciones de este, pero cuyos efectos, consecuencias y funciones están condicionados, sobre todo, por las definiciones sociales, económicas y culturales que generan los conjuntos sociales que las utilizan.”³² Tal y como oportunamente explica Romaní, quien recopila esta definición, la primera parte es una de las definiciones “oficiales” más consensuadas y aceptada por la OMS, mientras que la segunda está inspirada en la definición del alcohol que hace Menéndez.³³

Así pues, el uso de drogas es una práctica universal en la que se interrelacionan de manera compleja sustancias, sujetos y contextos socioculturales, y que afecta a diversos aspectos de la vida cotidiana de las gentes de este mundo. Este es pues el fundamento del denominado “problema de las drogas”, que en muy pocas ocasiones es abordado con toda esta complejidad contextual, y cuyas interpretaciones maniqueas han incidido notablemente en el reflejo que de estas situaciones y conductas ha permanecido en nuestro imaginario cultural.

De nuevo parafraseando al Dr. Romaní, “interesa subrayar la continuidad entre "drogas" y "medicamentos" para poner de relieve que estamos refiriéndonos a un campo común de prescripciones, prohibiciones, definiciones etc., (...) con innegables connotaciones políticas, como son las de decidir si el control del dolor, del placer, de ciertos estados físico-psíquicos o de ciertas formas de conocimiento (comunicación), así como el manejo de algunos de sus instrumentos básicos, puede estar en manos de los individuos, de los grupos familiares, en manos de especialistas populares o muy selectos, de ciertas instituciones, etc.”³⁴ Son por lo tanto estas sustancias a la vez objeto de control de los dispositivos de poder, como medios para ejemplificar y

32 Romaní 1999, 53

33 Menendez E.L. ed. 1991. *Antropología del alcoholismo en México*. México, Ciesas: Eds. De la Casa Chata (Romaní 1999, 53)

34 Romaní 1999, 54

ejercer ese mismo control. “Así, las sustancias-eje de una drogodependencia pueden ser, en nuestras sociedades, tanto drogas no institucionalizadas (p. ej. heroína, cocaína) como institucionalizadas (anfetaminas, alcohol, barbitúricos...).”³⁵

Teniendo claro pues, a un nivel, el lugar que ocupan las drogas en nuestra sociedad, es importante también pararse en el concepto de “dependencia”, tan inevitablemente asociado al de “droga”. “El hombre es un ser dependiente por naturaleza (...), por su constitución biológica: es un animal con una programación genética abierta, con una orientación muy general de sus instintos, que es moldeado de una manera decisiva por su cultura.”³⁶ Esta afirmación, de entrada, puede resultar polémica, pero haciendo un pequeño esfuerzo no debería de resultar difícil encontrar innumerables ejemplos de dependencias variadas, muchas de ellas incluso socialmente aplaudidas, que encontramos en nuestra vida cotidiana.

“Esta dependencia del medio ambiente sociocultural es un aspecto radical de su vida, por lo cual, lo que parece más sensato es plantearnos como gestionar de la manera más positiva posible para el individuo y la sociedad, las pequeñas -o no tan pequeñas- dependencias que configuran nuestra vida cotidiana como seres humanos.”³⁷

Este debería ser pues el objetivo de cualquier campaña o conjunto de medidas dedicadas a “paliar el problema de las drogas”. Gestionar nuestras “dependencias” de manera sensata, encauzarlas y dominarlas. Es bien cierto que en el caso de determinadas sustancias existen elementos que pueden llevar a una dependencia física, pero no es menos

35 Romani 1999, 55

36 Romani 1999, 59

37 Romani 1999, 60

cierto que en la mayoría de tratamientos se considera enormemente prioritario el aspecto de la dependencia psicológica, que encajaría perfectamente con las tesis de Romaní.

No es el objetivo de esta investigación adentrarse más en terrenos relacionados con la medicina, la farmacología o la química, acerca de las cuales adjunto referencias en el apartado bibliográfico. Sí lo es el tratar de adentrarnos precisamente en ese aspecto de la cultura visual que mencionaba anteriormente, y en el tratamiento que en los diferentes medios que integran nuestro imaginario colectivo se ha dado a las drogas.

2.2 Las drogas y sus manifestaciones culturales

La droga es pues un concepto con el que todas las sociedades han convivido, y en la era de los media, su presencia en estos ha sido en ocasiones determinante. No podemos obviar la relación que históricamente han mantenido los artistas o movimientos, con determinadas sustancias, tratándose siempre de una cuestión epocal, cuya sustancia “de moda” ayuda incluso a establecer clasificaciones. Sirva como ejemplo la conocida relación de los artistas impresionistas con la absenta, o la importante irrupción del LSD en los movimientos artísticos de los 60.

Sin embargo es más adecuado para los objetivos de este proyecto tratar en este punto la presencia de las drogas en los medios de masas; es decir, aquellas formas de representación que son más determinantes a la hora de transmitir el paradigma de percepción colectiva de un fenómeno social, adecuado a un momento concreto.

2.2.1 Las drogas en la literatura

Si buscamos un referente contemporáneo, que represente la inclusión de la droga como elemento determinante en la narrativa, lo podemos encontrar en la literatura norteamericana de los años 50. La denominada *Generación Beat* aportó como uno de sus rasgos más característicos, la relación de autores y personajes con las sustancias de moda entre la “intelectualidad” del momento, principalmente la heroína.

En la obra de esta generación de escritores, las drogas y el alcohol se convierten en un vehículo que condicionaba la acción y determinaba la forma de narrar. Se reflejaba así la respuesta a una situación social

concreta y localizada, como era el Nueva York de mitad del siglo XX, masificado y en crisis, y en el que los jóvenes valores culturales se rebelaban contra la moral puritana y su sistema de valores, asociándose al concepto de “perdedores”. Y ahí es donde entraba la droga; como elemento no sólo de exploración personal, sino más bien de agitador social.

La droga, como elemento casi ineludible en una narración de carácter autobiográfico, es el paradigma de sus tres creaciones más emblemáticas: *On the road*³⁸, de Jack Kerouac, que no deja de ser una suerte de viaje iniciático; *Howl*³⁹, de Allen Ginsberg, en la que destaca la segunda parte, escrita principalmente durante una visión causada por el peyote; y *Naked Lunch*⁴⁰, de William S. Burroughs, que detalla la relación del autor con la heroína.

También es importante citar a Charles Bukowsky, al que en ocasiones se relaciona con este movimiento literario, aunque nunca perteneció realmente a él. En los relatos de Bukowsky es el alcohol el que, de forma magistral, es convertido en una especie de narrador externo, además de en el “metrónomo” que marca el ritmo de la narración.

2.2.2 Las drogas en el cine

El mundo del celuloide no solo continuó la tradición narrativa literaria, sino que se ha convertido casi en su sustituto, en lo que a difusión de masas se refiere. La inclusión del concepto de las drogas en las temáticas argumentales es por tanto casi constante, con una

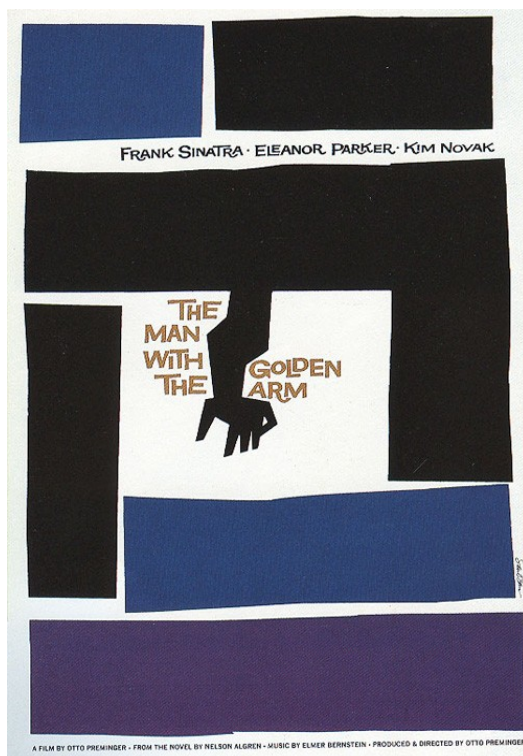
38 Kerouac, Jack. 2009. *En la carretera (El rollo mecanografiado original)*. Barcelona: Anagrama

39 Ginsberg, Allen. 2006. *Aullido*. Barcelona: Anagrama.

40 Burroughs, William S. 2002. *El Almuerzo Desnudo*. Barcelona: Anagrama.

importante evolución en cuanto al tratamiento formal y conceptual.

Tomemos como primer referente contemporáneo el film *El hombre del brazo de oro*⁴¹. La película retrata por primera vez de forma explícita la relación del protagonista con la heroína. La crónica amarga y miserable de un heroinómano, que regresa a su barrio tras seis meses de rehabilitación, pasó con dificultad los controles de la censura, los cuales no veían con buenos ojos la recreación hiperrealista de la adicción a la heroína y la explicitud con la que se trataba el tema en el guión.



Cartel de *El Hombre del Brazo de Oro*

Pese a esto, el punto de vista marcadamente dramático, y plagado de estereotipos del género negro -la mafia con sus juegos ilegales, el anti-héroe huyendo de su pasado o la mujer fatal-, hacen entender la película casi como una respuesta a la proliferación de estos contenidos entre la intelectualidad del momento, como los mencionados *beatnicks*, colocando la droga de nuevo en los ambientes de delincuencia y marginación.

También es importante señalar, alrededor de este periodo, la película *Días de vino y rosas*⁴², que hace lo propio con el alcohol. De nuevo en un tono profundamente dramático y lacrimógeno, se profundiza en el drama

41 Preminger, Otto. 1955. *The Man with the Golden Arm*. Otto Preminger Films, United Artists.

42 Edwards, Blake. 1962. *Days of Wine and Roses*. Jalem Productions, Warner Bros. Pictures.

social y familiar de la droga, aunque con el interés añadido de que en este caso se enfrenta a una sustancia legal y completamente instaurada en la sociedad del momento. Destacan por encima de todo las magníficas interpretaciones de Jack Lemmon y Lee Remick, que logran transmitir las diversas sensaciones de la embriaguez alcohólica con un oficio excelente.

En estos ejemplos se muestra la manera en la que las drogas y su problemática empiezan a convertirse en argumentos cinematográficos. Sin embargo durante este periodo hablamos de una suerte de cine “social” de corte realista, en la que no se realiza ningún intento por utilizar técnicas cinematográficas que consigan sintetizar o imitar los estados de embriaguez, alucinación, etc.

Es a partir de este momento cuando se empieza a trabajar en este sentido, especialmente desde el cine independiente. Kenneth Anger es uno de los pioneros que empezaron a utilizar técnicas experimentales, como el fotomontaje, las exposiciones múltiples, la edición rápida e incluso abrupta, las imágenes en flash, el color sumamente saturado y la música contemporánea popular, en especial el rock and roll; con la intención de recrear en la pantalla los paraísos



Bruce Byron en Scorpio Rising

artificiales que “visitaban” sus personajes. Su film más célebre es *Scorpio Rising*⁴³, película de culto por ser considerada precursora del lenguaje del

⁴³ Anger, Kenneth. 1964. *Scorpio Rising*. Puck Film Productions.

videoclip, así como de la temática gay de exaltación de la masculinidad.

Hacia finales de los 60 encontramos más ejemplos de filmes que desarrollan estas técnicas y que, aunque realizadas por directores jóvenes, con bajo presupuesto y alejados de los grandes estudios, consiguen penetrar con fuerza en el mercado comercial. Es el caso de *Cowboy de Media Noche*⁴⁴, que incluso tuvo una importante presencia en los Oscar. En esta película encontramos técnicas como la saturación de colores, la solarización, el desenfocado, la distorsión y la steady-cam, para simular la percepción del protagonista después de consumir alucinógenos.

En ese mismo año nace otro referente de culto, *Easy Rider*⁴⁵. La madre de las road-movies, concebida como un canto de rebeldía en el ocaso de una década marcada por la irrupción definitiva de las drogas ilegales en la cultura occidental. Es especialmente destacable la escena final, en la que los personajes protagonizan un “viaje” de LSD en el cementerio de Nueva Orleans. En esta ocasión no es la manipulación artificial lo destacable del tratamiento formal. Hooper utiliza la iluminación, incluida la luz natural a su alcance, para recrear en el espectador lo que pueden estar percibiendo los personajes: El sol como una luz cegadora sobre la pantalla, planos detalle de sus cuerpos y del entorno del cementerio, encuadres inverosímiles, que en el contexto en que se desarrollan consiguen recrear una sensación de inquietud y cierta alucinación en el espectador.

Es en la segunda mitad de los 90 cuando empiezan a aparecer productos que unen estas dos líneas características de la relación entre

44 Schlesinger, John. 1969. *Midnight Cowboy*. Jerome Hellman Productions, United Artists.

45 Hopper, Dennis. 1969. *Easy Rider*. Columbia Pictures, Pando Company, Raybert Productions.

cine y drogas: En primer lugar, el tratamiento dramático, la voluntad de ahondar en las entrañas del conflicto social, intentando huir de los estereotipos del momento; y en segundo lugar, utilizando todos los recursos disponibles en función de recrear los diversos estados de alucinación y embriaguez mediante técnicas cinematográficas.

En este sentido, el film *Trainspotting*⁴⁶, marca un antes y un después, y ejemplifica claramente los rasgos que acabamos de detallar. Por un lado se trata del retrato de un entorno marginal, con ciertas aspiraciones “neo-realistas”, en el que nos adentramos en la vida cotidiana de un grupo de jóvenes de barrio trabajador, que nos muestran la problemática de la adicción a la heroína de una forma cruda pero desenfadada, huyendo de la criminalización para apoyarse en un brillante humor negro. Un tratamiento diametralmente opuesto al de la citada *El hombre del brazo de oro*, aunque ambas en su contexto temporal hayan tenido un repercusión similar: conmover y escandalizar a partes iguales, para acabar convertidas en filmes de culto. Por otro lado, Boyle se rodea de un equipo de dirección artística y efectos especiales envidiable, con el objetivo no sólo de construir complejas escenas en las que se representen las alucinaciones de los personajes, sino también de filmar planos lo más realistas posibles de todo el ritual de consumo, llegando incluso a colocar la cámara dentro de la jeringuilla.

Surgirán varios films más en esta línea y durante este periodo. Es el caso de *Miedo y asco en Las Vegas*⁴⁷. De nuevo se combina el discurso reflexivo de corte tragicómico, con un despliegue de medios visuales rotundo, puesto al servicio de recrear los más variados estados de consciencia, derivados del consumo múltiple de los protagonistas.

46 Boyle, Danny. 1996. *Trainspotting*. Channel Four Films, Figment Films, The Noel Gay Motion Picture Company.

47 Gilliam, Terry. 1998. *Fear and Loathing in Las Vegas*. Fear and Loathing LLC, Rhino Films, Shark Productions, Summit Entertainment, Universal Pictures.

Lógicamente el desarrollo de los efectos especiales digitales facilita enormemente la recreación de alucinaciones en las que aparecen animales, mutantes, tapicerías que cambian su dibujo, *morphings*, etc; que hubieran resultado imposibles para la generación de los 60.

También es digna de destacar, ya en el siglo XXI, la celebrada *Requiem por un sueño*⁴⁸. En esta ocasión el peso de lo visual es aplastante, y de nuevo se combinan retorcidas escenas de alucinación y embriaguez, con rápidos montajes rítmicos para mostrar los rituales de consumo. En lo conceptual destaca el principio de tratar al mismo nivel las adicciones a sustancias ilegales (los jóvenes consumiendo marihuana, cocaína y heroína), y a sustancias farmacológicas legales (la ingente cantidad de pastillas que toma la madre), aunque en ambos casos el retrato se acaba antojando superficial y más centrado en el efectismo que en el realismo.

Pese a que ha sido, obviamente, en mucha menor medida, las drogas también han ocupado un importante lugar en la filmografía española reciente. Un caso especialmente destacado es el de la película *Lilian (la virgen pervertida)*⁴⁹, por sintetizar a la perfección una línea dominante hasta el momento. Considerada la primera película clasificada X en España, y dirigida por el omnipresente Jess Franco, nos sirve como brillante ejemplo por varias cuestiones. Acabamos de superar la llamada etapa del “destape”, y el transgresor Franco da un paso más: utilizar el sexo explícito como elemento dramático, y por que no, escribir una línea más en su currículum de arriesgados experimentos morbosos. La solución argumental puede ser bien sencilla, y al hilo de los tiempos que corrían: La protagonista de todas estas tórridas escenas, que constituyen el *laib motiv* de la historia, esta drogada.

48 Aronofsky, Darren. 2000. *Requiem for a Dream*. Artisan Entertainment, Thousand Words, Sibling/Protozoa productions.

49 Franco, Jesús. 1984. *Lilian (La virgen pervertida)*. Golden Films Internacional.

Una transgresión de este calibre en los contenidos formales, necesitaba de un justificante argumental, además de moral. Era mucho más fácil concebir a una ingenua joven drogada protagonizando esas escenas, que no a cualquier señora en sus perfectos cabales. Así se evidencia un nuevo dogma epocal que hace referencia al consumo de drogas como detonante de la perversión, sin entrar más allá en lo concreto de la problemática.

A pesar de esto, prolifera en ese momento una línea en el cine comercial español muy diferente, dominada por el realismo crudo, la cultura de barrio, un lenguaje cinematográfico centrado en la apariencia de realidad, y un cuerpo conceptual orientado al drama social. Esta tendencia está ejemplificada en la película *El Pico*⁵⁰. Eloy De la Iglesia mezcla en el mismo y explosivo cóctel la droga, el sexo, el terrorismo y la política; y lo hace con profundidad y veracidad. La heroína, desgraciado protagonista de la realidad de los 80 en el País Vasco, adquiere un peso específico fundamental en el guión, ejerce como detonante, y al mismo tiempo como chivo expiatorio de la debacle social que se muestra en el film. Pese a que no es lo más destacado de esta producción, el director también incorpora alguna escena en la que, mediante el exceso de contraste y la eliminación de colores, se intenta producir cierta empatía con el protagonista bajo



Cartel de Arrebatado

⁵⁰ De La Iglesia, Eloy. 1983. *El Pico*. Ópalo Films.

los efectos de la droga.

También existe un referente inevitable en el film *Arrebato*⁵¹, de 1980. Iván Zulueta mezclaba realismo y fantasía en una película en la que la heroína, que por aquel entonces también tenía sus formas de distribución entre las clases medias y la intelectualidad, se consume con naturalidad, ejerce de catalizador social y de detonante para las más surrealistas experiencias de su personaje principal (interpretado por un genial Will Moore). Tanto la película como el director se convertirían en referentes de culto, si bien no dentro de los circuitos comerciales, pero sí entre los círculos más cinéfilos. El tratamiento de las drogas que se da en este film no tiene precedentes en nuestro país, y difícilmente encontramos alguna influencia en las actuales producciones nacionales.

Al mismo tiempo surge otra figura determinante en la historia del cine español: Pedro Almodóvar. No se puede entender su filmografía sin contemplar su primera etapa, reflejo lúdico y “gamberro” del Madrid de los 80, en el que las drogas tenían una presencia constante. Pese a que en ninguna de sus referencias aparece el problema de la droga como principal elemento de conflicto en la trama, y estas apenas aparecían de forma anecdótica, la incorporación de este tipo de prácticas con sustancias estupefacientes como algo cotidiano en la acción, liberada de dogmas morales, constituye un importante reflejo de manifestación social de esta “problemática de las drogas” en nuestros referentes culturales más recientes. Sirva como ejemplo su primer film, *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*.⁵²

En este sentido, las drogas como problemática social han estado presentes en numerosos filmes de las últimas décadas, con tratamientos más o menos verosímiles. Sirva el ejemplo de películas como *Bajarse al*

51 Zulueta, Iván. 1980. *Arrebato*. Nicolás Astiarraga P.C.

52 Almodóvar, Pedro. 1980. *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*. Figaro Films.

*moro*⁵³, *Báilame el agua*⁵⁴ o *Heroína*⁵⁵; aunque en ninguno de estos casos se experimenta con el medio cinematográfico como forma de emular las sensaciones derivadas del consumo de drogas.

Existe un caso particular que, pese a haber tenido una repercusión mediática prácticamente nula, constituye un acercamiento totalmente reseñable a este universo de la exploración psicotrópica en el cine español. Es el cortometraje *Paraísos Artificiales*⁵⁶, primera incursión en el medio cinematográfico del director Achero Mañas. A lo largo de 18 minutos asistimos a un relato por capítulos, determinados por cada una de las sustancias que el protagonista consume, de forma cronológica, a lo largo de su vida. Se experimenta formalmente con los hipotéticos efectos de cada uno de ellas, en cada momento, a cada edad, y con unos recursos cinematográficos que se adaptan a cada estado. Poco presupuesto y mucho ingenio en un experimento que se acerca más en lo formal al tratamiento naturalista, que al abuso de post-producción, pero que constituye un referente inevitable.

2.3.3 Las drogas en la televisión

Si tomamos como medida el impacto social que puede alcanzar un medio, y su capacidad para extender y socializar la concepción de determinada problemática, este medio es sin duda la televisión. Sin embargo, analizar la presencia y el tratamiento de las drogas en los diferentes lenguajes televisivos, y a lo largo de su historia, requeriría de una labor hartamente minuciosa, e intrascendente, en principio, para el cuerpo de esta investigación.

53 Colomo, Fernando. 1988. *Bajarse al moro*. Ion Films, Lolafilms, Televisión Española.

54 San Mateo, Josetxo. 2000. *Báilame el agua*. Cre-Acción Films, Plot Films, Televisión Española.

55 Herrero, Gerardo. 2005. *Heroína*. Continental, Tomasol Films.

56 Mañas, Achero. 1998. *Paraísos Artificiales*. Bellatrix Films, Canal+ España.

No en vano, los primeros referentes a tomar deberían de ser los propios noticiarios, que a lo largo del tiempo han modificado progresivamente el tratamiento dado a las noticias relacionadas con las drogas, siendo completamente esclavos de la moral dominante en cada momento, y de la tolerancia legal derivada.

También la publicidad relacionada con conductas adictivas (propaganda del Plan Nacional Anti-Drogas), o de promoción de sustancias (anuncios de alcohol y tabaco), merecería un análisis pormenorizado, y ejemplificaría la variedad de prácticas que en cada momento han dominado estos lenguajes.

No obstante, centrándonos en el terreno de la ficción, y en el área de acción de las producciones de éxito internacional, podemos situar un ejemplo paradigmático en lo que a evolución de los valores que dominan los guiones se trata. Durante la década de los 80 una de las series de



Imagen promocional de *Breaking Bad*

mayor éxito internacional fue *Corrupción en Miami*⁵⁷, en la que los héroes eran unos apuestos policías que luchaban de forma implacable contra los líderes del narcotráfico, únicos artífices de la delincuencia y el “vicio” reinante en Florida. Un punto de vista alarmantemente “oficioso”, con el que difundir valores y prejuicios oportunamente empleados.

57 Yerkovich, Anthony. 1984. *Miami Vice*. Universal TV, Michael Mann Productions.

En el lado contrario encontramos en la actualidad *Breaking Bad*⁵⁸, una de las producciones más beneficiadas por el reciente auge internacional de las series concebidas para la televisión por cable. En este caso es un respetable miembro de la comunidad, profesor de química, y con todos los rasgos del *perdedor* norteamericano, que abocado a una situación límite decide empezar a “cocinar” y traficar con meta-anfetaminas para salvar su delicada situación económica. Convertir al “demonio” de la droga en el “angel salvador” de la familia es un giro conceptual fascinante, si tenemos en cuenta que el periodo entre ambas producciones apenas supera los 20 años. Obviamente, en *Breaking Bad* no se muestra la droga como una milagrosa solución a los problemas, sino que se intenta retratar el micro-universo contemporáneo de las drogas sintéticas desde una forma que, a la vez que verosímil y reveladora, tenga un matiz provocativo.

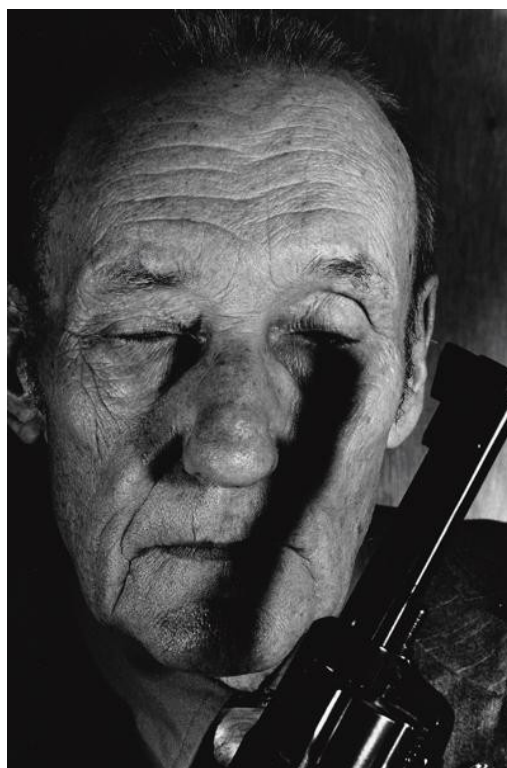
Así pues, podemos constatar que la presencia del fenómeno droga en los media, durante la segunda mitad del siglo XX y el siglo XXI, no solamente es constante, sino que la variedad de lenguajes estéticos y tratamientos conceptuales ha sido un espejo que determinaba, en cada momento y cada lugar, que percepción se tenía de esta realidad, destruyendo constantemente unos dogmas para ir asentando otros. Como un síntoma más en el que valorar el alcance de la enfermedad. Este es uno de los elementos sobre los que se sustenta este proyecto, y sobre el cual se construye uno de los aspectos fundamentales de la pieza definitiva que lo justifica: Los variados y mutables códigos de representación de las drogas en la cultura popular.

58 Gilligan, Vince. 2008. *Breaking Bad*. Sony Pictures Television.

3. ANTECEDENTES Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

3.1 William S. Burroughs y la técnica del *cut-up*

Sin lugar a dudas el referente más importante, en cuanto al conjunto de este proyecto se refiere, es la obra de Burroughs, por diversas razones. En primer lugar por el contenido conceptual de la misma, inevitablemente relacionado con su propia biografía. Su relación con las drogas ha constituido el cuerpo temático más importante de sus creaciones, así como de su perenne influencia en las más variadas manifestaciones culturales, patentes hasta nuestros días. Y no sólo es relevante por su propia experiencia con ellas, sino también



Burroughs en 1990

por el tratamiento que hace en sus textos tanto de sus efectos, como de los diferentes baremos legales y sociales con los que han sido tratadas tanto las propias sustancias como sus usuarios.

En segundo lugar, sus innovadoras técnicas literarias (y las posteriores correspondencias que se devinieron en otros lenguajes narrativos), puestas al servicio de las “historias” que pretendía transmitir, son una influencia latente especialmente en dos de las tres piezas que constituyen el cuerpo práctico de este proyecto⁵⁹. Especialmente la técnica del *cut-up*, ideada por el artista Brion Gysin, pero popularizada y desarrollada por el propio Burroughs.

⁵⁹ *Something About Drugs* y *Stories About Drugs*, desarrolladas en los puntos 4 y 6 de este documento respectivamente.

Pasamos pues a detallar los aspectos que para este proyecto resultan más relevantes dentro del complejo universo de William S. Burroughs.

Yonqui

En su debut como escritor, Burroughs todavía no se introduce en demasía en la experimentación narrativa, y a nivel formal utiliza un estilo mucho más conciso y aséptico que en la mayor parte de sus obras posteriores. Sin embargo, en el aspecto conceptual, esta primera obra es particularmente interesante. En síntesis, *Junkie*⁶⁰, es una especie de relato en primera persona de los hábitos de un drogadicto, que por su tratamiento, y por su contexto, constituye un testimonio sin precedentes.

Cuando se publica esta primera novela, la sociedad estadounidense vive un fervor prohibicionista en torno a diversas drogas, gracias en parte a la política impulsada por Henry Anslinger desde la DEA (Drug Enforcement Administration). El estereotipo del adicto a narcóticos cambia al tiempo que lo hacen las leyes sobre la venta de drogas, pasando del modelo integrado social y económicamente propio del siglo XIX y principios del XX (representado por Coleridge o De Quincey en la literatura) al marginal perseguido, residente de los barrios pobres de las grandes urbes. El recrudecimiento de las leyes contra la venta de drogas provocará la aparición de la figura del “camello” o traficante clandestino, que a menudo vende sustancias adulteradas.

Este momento de cambio en los hábitos y en la sociología de las drogas, se ve reflejado en la novela de Burroughs, quien empieza su adicción durante la Segunda Guerra Mundial a base de morfina y

60 Burroughs, William S. 1977 [1953]. *Junky*. Hammondsworth, England: Penguin Books

opiáceos de farmacia, y que progresivamente comienza a recurrir a heroína adulterada del mercado callejero, con un precio considerablemente mayor. La novela retrata la cotidianidad del adicto y la lucha constante contra las resistencias de los médicos y farmacéuticos a dispensar narcóticos; algo impensable tan sólo veinte años antes, cuando estos mismos profesionales eran el principal grupo social de adictos y/o difusores de la adicción yatrogénica. Diversos historiadores de las sustancias psicoactivas (Antonio Escohotado , Richard Rudgley, Sadie Plant) han destacado la influencia determinante de esta novela de Burroughs en la aparición del concepto de *yonqui* como estereotipo sociológico, muy diferenciado del adicto a opiáceos de siglos anteriores, tanto del morfinómano sanitario como del fumador de opio.

En esta misma línea es reseñable también su segunda novela: *Queer*.⁶¹ Pese a que el valor de esta obra destaca más en el terreno de la cultura homosexual, es importante observar como la relación del protagonista, Lee, *álder ego* del autor, con su amante, Allerton, se acaba convirtiendo en un viaje iniciático, enmarcado dentro de las estructuras narrativas clásicas que en el punto 1.1 habíamos denominado *de acceso al conocimiento*, centrado en la búsqueda de la Ayahuasca, droga absoluta capaz de otorgar el control total sobre los cerebros, y por eso mismo codiciada por Rusia y Estados Unidos... y por todo amante.

El Almuerzo Desnudo

The Naked Lunch es considerada por muchos como la obra maestra de Burroughs y como una novela paradigmática en la historia de la literatura norteamericana y mundial. Publicada tras muchos problemas legales en 1959, generó un auténtico escándalo en el mundo editorial

61 Burroughs, William S. 2008 [1954]. *Marica*. Barcelona: Anagrama.

estadounidense y tuvo que afrontar diversos procesos legales por obscenidad en Los Ángeles y Boston en 1965.

Es especialmente destacable en este punto el prólogo en forma de ensayo con el que el autor comienza su obra. En él, Burroughs reflexiona sobre la adicción a los opiáceos como enfermedad metabólica, los distintos métodos de desintoxicación y las abismales diferencias que existen entre las diversas sustancias ilegales, cada una de ellas con unas características históricas y farmacológicas distintas, aunque metidas en el mismo saco de represión y ausencia de libertades por el gigante estadounidense, quien exportó su criterio moralizante y prohibicionista a países con larga tradición de consumo de sustancias ajenas a Norteamérica, por medio de coacciones y presiones económicas casi siempre motivadas por oscuros intereses de estado.

Al margen de este ácido manifiesto, lo más interesante de la obra es la manera en que profundiza en el universo onírico, obsesivo, donde la alucinación se entremezcla con la realidad. Burroughs utiliza un sinfín de recursos literarios para transmitir al espectador la misma catarata de sensaciones que él mismo había experimentado. Este es sin duda uno de los elementos que de forma más obvia influyen en la creación y el desarrollo de la pieza *Stories About Drugs*.

Por otro lado, Burroughs da un paso más allá en lo que a estructuras narrativas se refiere, y desafía abiertamente a la linealidad que había caracterizado hasta entonces la historia literaria. De esta forma, la no-historia que cuenta la novela es la no-historia de la vida del autor en esos años, narrada con toda la intensidad de quién la ha sentido en carne propia y se niega a filtrarla a través de ningún género o convención literaria. Por ello, muchos párrafos de la novela son pequeños ensayos

microscópicos en los que no se describe ni se narra sino que se teoriza. Ensayo y novela se juntan para dar lugar a poesía en prosa, donde el lenguaje se subvierte y escapa a las convenciones. Este es otro de los precedentes que, aunque en lo literario, dan pie al lenguaje audiovisual que se ha pretendido explorar en esta investigación.

La técnica del *Cut-Up*

Pese a la importancia de los dos referentes anteriormente mencionados, existe una técnica que Burroughs desarrollaría desde entonces hasta el final de sus días. El peculiar tratamiento que hace del lenguaje lo llevará a la invención del método *Cut-Up* (aprox. cortar y pegar) aplicado a la narrativa, consistente en recortar un texto en múltiples fragmentos, agitarlos hasta mezclarlos aleatoriamente y, finalmente recombinarlos tal y como vayan surgiendo de los inexorables designios del azar. Dicho método ha dado lugar a novelas enteras de William Burroughs, quien lo ha llegado a utilizar durante entrevistas periodísticas por medio de la combinación de tres o más cintas magnetofónicas grabadas con distintos discursos mezclados de forma inconexa.

Esta técnica parte en realidad de las nuevas concepciones formales que surgieron del magnetismo creativo de **Brion Gysin**, artista plástico que empezó a utilizar esta terminología en sus obras pictóricas, cercanas a la técnica del *collage*, o más oportunamente del *decoupage*. Aunque en el ámbito literario podemos encontrar los primeros referentes a esta técnica en el dadaísmo, y concretamente en la obra de Tristan Tzara, es Burroughs quien la desarrolla y la populariza como una nueva forma de narrativa, que como el explicaba, no tiene intención de “entretener”, sino más bien de encontrar una “narrativa implícita” en los relatos generados por la *escritura automática* tan propia de la Generación Beat.

Tanto Allen Ginsberg como Gregory Corso y, sobretodo Jack Kerouac , reflejan en sus páginas esta clase de flujo obsesivo y automático de palabras, que guarda mucha relación con el propio concepto de *beat* (golpe) que les sirvió de seña de identidad generacional. Golpes a las teclas de la máquina de escribir, golpes a la batería de jazz que confieren un ritmo diabólico y espiral a las improvisaciones, golpes de las máquinas que trabajan en lugar del hombre a partir con el desarrollo industrial y sobretodo, golpes que les da la vida y la sociedad a todos aquellos que pretenden guiarse por su conciencia individual más que por la luz que irradia la locomotora del *stablishment*.

El concepto de *Cut-Up*, e incluso el de *Beat*, constituyen un elemento fundamental en la lectura de la pieza *Stories About Drugs* (y en menor medida también en *Something About Drugs*), de una forma que desarrollaremos adecuadamente en el cuerpo práctico de esta tesina.

Es importante, no obstante, señalar que en el terreno del audiovisual esta técnica también ha tenido cierta relevancia. Está especialmente presente en todo lo que rodeaba al movimiento del cine estructural, reseñado en el punto 1.2; aunque son especialmente importantes los experimentos cinematográficos que el propio Burroughs hizo en colaboración con Anthony Balch, recogidos recientemente en un DVD titulado *Cut-up Fims*⁶².

62 Burroughs, William S. *Cut-Up Films*. 2004. 80 min. Roma: RaroVideo, Minerva Pictures Group. 2 discos ópticos (DVD)

3.2 Artistas visuales y obras de referencias

No es el objetivo, llegados a este punto, el recoger biografías ni extensas retrospectivas de los artistas que han sido motivados previamente por las cuestiones planteadas en esta investigación. Tampoco el remontarse muy atrás en el tiempo, re-descubriendo los orígenes de la narración audiovisual en el arte. Solamente a lo largo de los últimos quince años estas inquietudes han tomado forma en el mundo del arte a través de diversas piezas específicas, que utilizaban los más recientes avances tecnológicos para plantear nuevos formatos de narración espacial. Es precisamente en este tipo de piezas en las que se va a centrar este apartado, vinculando su influencia a cada una de las prácticas contenidas en este proyecto.

Christian Marclay (*New York, 1955*)

Todo un pionero en el mundo del arte electrónico desde los años 70, aunque especialmente en su particular forma de relacionar la música con el video-arte o la escultura cinética. Interesan para esta investigación las dos únicas piezas que ha presentado en la última década, donde desarrolla el concepto de la narración espacial. Ambas piezas influenciarán en diferentes medidas las tres prácticas de este proyecto, por la forma de componer en función de la disposición y sincronización de las pantallas. Concretaremos esta influencia cuando describamos pormenorizadamente cada una de las prácticas.

Video-Quartet (2002)

Sin abandonar su obsesión por la composición musical, Marclay presenta una video-instalación en cuatro canales, basada exclusivamente en el “found footage”. Tomado fragmentos musicales de clásicos de

Hollywood compone una pieza aparentemente caótica en la que el espectador se introduce en la estructura sonora al mismo tiempo que en el propio contenido visual, retomando algunos principios del cine expandido.

Crossfire (2007)

Cinco años después presenta esta pieza, en la que juega con las mismas materias primas: El apropiamiento del material cinematográfico reconocible por el espectador para componer una pieza sonora en una instalación de cuatro pantallas. Sin embargo en esta ocasión da un paso adelante en cuanto a la inmersión espacial del espectador, situando las pantallas en las cuatro paredes de una sala, y colocando al espectador entre un fuego cruzado, plagado de disparos que recuerda haber visto en el cine, pero que ahora se dirigen a él desde todas partes. Sin utilizar ningún interfaz que pueda ser denominado interactivo, Marclay consigue hacer que el espectador actúe en función de la pieza, moviéndose en un ángulo de 360 grados para poder apreciarla completamente, e incluso reaccionando bruscamente a los disparos.



Crossfire de el DA2 de Salamanca

Eija-Liisa Athila (Hämeenlinna, Finlandia, 1959)

Especialmente interesante su aportación al cine expandido y a las narrativas fragmentadas, teniendo en cuenta su estilo marcadamente cinematográfico. Cualquiera de sus piezas puede ser considerada un antecedente en su forma de presentación.

En lo formal utiliza constantemente un lenguaje a medio camino entre el cine comercial y el cine de exposición; tanto que presenta la mayoría de sus obras como instalaciones multicanal en espacios expositivos, para luego editar una versión comercializable en DVD para uso doméstico.

Conceptualmente también aporta una línea de trabajo que influenciara claramente este proyecto, mezclando la temática social y cotidiana con aspectos mucho más oníricos e imaginarios, recreando una especie de “realismo mágico”. Su influencia es especialmente determinante en la pieza *Stories About Drugs*, la tercera práctica de este proyecto.



The Wind (2002), en la Bienal de Venecia.

Pese a que no es la temática de sus trabajos más recientes, interesan especialmente de este artista francés tanto sus trabajos con la instalación multicanal como sus reflexiones acerca del lenguaje cinematográfico y su semiótica, particularmente dos de sus obras son relevantes para esta investigación.

L'Ellipse (1998)

Esta video-instalación fue presentada en una pantalla panorámica expandida sobre la que se muestran tres proyecciones ordenadas de izquierda a derecha. Las de los extremos muestran dos secuencias del film *El Amigo Americano*⁶³. En la pantalla central, el artista “rellena” la elipse cinematográfica realizada en el film original, reconstruyendo el trayecto que realiza el protagonista, pero veinte años después, contando para ello con la participación del propio actor Bruno Ganz, en el que lógicamente se personifica el paso del tiempo. Un claro ejemplo de su reflexión acerca de la semiótica y el lenguaje del cine “convencional”.

The Third Memory (1999)

De nuevo coloca su trabajo en convivencia con escenas tomadas de un film de Hollywood. En este caso se trata de *Tarde de Perros*⁶⁴ de Sydney Lumet. Al mismo tiempo observamos las imágenes de la ficción, comparadas con la explicación que John Woytowicz, el atracador en el que se basó la película, realiza en unos decorados que reproducen la oficina bancaria original.

Tanto por su disposición espacial como por el tratamiento de la semántica cinematográfica estas obras son particularmente influyentes en la práctica *Stories About Drugs*.

63 Weders, Wim. *The American Friend*. 1977. Filmverlag der Autoren, Les Films du Losange.

64 Lumet, Sidney. *Dog Day Afternoon*. 1975. Artists Entertainment Complex.

Bill Seaman (Missouri, 1956)

Uno de los vástagos del MIT (Massachusetts Institute of Technology), que también se sintió interesado por la posibilidad de interactuar con el material audiovisual a mediados de los 90. En su caso lo más relevante es el trabajo con la base de datos como soporte para el material filmado y postproducido, que el usuario decide como explorar, totalmente en la línea de los experimentos con CD Rom de artista, tan de moda en los 90. La diferencia es que Seaman tenía especial interés por convertir estos formatos en instalaciones museísticas, y eso le convierte en uno de los primeros referentes de lo que ahora denominamos DataBase Cinema, y que resulta determinante en este trabajo teórico-práctico, especialmente en su pieza definitiva.

Pasaje Sets (1996)

El más claro ejemplo es esta obra, en la que el espectador navega entre una colección de paisajes naturales a través de palabras clave especialmente abstractas. Su combinación disponía el orden de visionado de los clips. Seaman lo servía en lo que el denominaba una instalación interactiva, aunque a estas alturas, resulta completamente erróneo denominar interactivo a un dispositivo basado en material



Capturas de Pasaje Sets

previamente servido por el artista que el usuario nunca podrá modificar. En cualquier caso es un precedente irrenunciable en el ámbito de la narrativa visual fundamentada por una base de datos digital.

Manovich es la referencia actual más latente, especialmente a nivel teórico, aspecto en el que interesan especialmente todos sus textos acerca del cine digital, las estructuras fundamentadas en bases de datos y la interactividad, y sus teorías sobre la “narración espacial”. Aunque su obra artística también es un ejemplo práctico ineludible, en particular en lo que refiere al DataBase Cinema y a la “softwarización” de las artes visuales.

Soft Cinema (2003)

Esta pieza es el mejor ejemplo de cine basado en software, y que tanto ha influido a *Stories About drugs*. Una base de datos de material filmado y sonoro que es mostrada en múltiples combinaciones a través de algoritmos informáticos. El visionado se caracteriza por la estructura suprematista de la pantalla, en la que se intenta mostrar más información de la que nos resulta habitual en el lenguaje audiovisual, de forma jerarquizada en recuadros de diversos tamaños.



Captura de Soft Cinema

Greenaway es influyente en este trabajo por diversos aspectos. Desde su formación artística decide incorporarse al mundo del cine, pero no desde una óptica comercial, sino estrictamente artística y especialmente pictórica. Todos sus films son interesantes, desde sus primeros trabajos de disociación de imagen y voz en off, pasando por sus flirteos con el cine estructural, hasta sus obras más recientes. Quizá sus trabajos con el video monocal son los que influyen especialmente la primera práctica de este proyecto (*Something About Drugs*), por la forma de estructurar y subdividir la pantalla. Sin embargo es su última obra, completamente viva y en curso, la que más interesa en esta investigación e influencia a su pieza definitiva. Quizá la que más se asemeja en la forma al proyecto aplicado que la acompaña.

The Tulse Luper Suitcases (En curso)

Su replanteamiento del cine pasa por la construcción progresiva de la obra, de forma no lineal, sustentada en una comunidad on-line, y su proyección es sesiones de VJ'ing, que le confieren ese sentido del espectáculo tan llamativo. Esta pieza combina a la perfección los aspectos relacionados con la narración espacial y la proyección multipantalla, con la gestión de la información audiovisual a partir de una base de datos informática. Quizá el caos que se respira en sus sesiones es el punto más débil, que dificulta el seguimiento de una narrativa inteligible.



Exhibición en directo de Greenaway

3.3 Desarrollos teóricos

Algunos ensayos y desarrollos teóricos también han influenciado el punto de vista tomado en esta investigación, así como las formas de proceder en su parte práctica. Aunque algunos de ellos ya han sido tratados a lo largo del punto 1, es conveniente hacer un repaso, situando el estado actual de esta cuestión.

Como primer referente es inevitable recordar al “clásico” *Expanded Cinema*⁶⁵, como punto de partida teórico en el terreno de la experimentación con las formas narrativas audiovisuales derivadas de la tecnología emergente. Sin embargo, el ensayo de **Gene Youngblood**, no da una verdadera visión del estado actual del tema, sino que más bien se trata de una especie de manifiesto que intentaba aglutinar las nuevas formas de proceder en el video y el cine, proponiendo la multiplicación de las pantallas de proyección, el uso de la luz como agente estético, la abolición de las fronteras entre las formas artísticas, la estimulación de la corporalidad de los espectadores y el libre juego con las técnicas.

Si hay que señalar un autor contemporáneo de referencia, este es sin duda **Lev Manovich**. Es artista, teórico y crítico especialista en nuevos medios. Ha publicado más de treinta artículos que han sido traducidos a diversos idiomas y publicados en dieciocho países. En sus textos, Manovich sitúa a los nuevos medios dentro de un contexto más amplio de la cultura visual moderna, relacionándolos con la historia del arte y del cine. Su obra de referencia hasta la fecha es *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*⁶⁶, aunque en este trabajo también han sido citados varios de sus artículos y textos on-line. Manovich ha venido a ofrecer la que es considerada primera teoría rigurosa y sistemática de los

65 Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.

66 Manovich, Lev. 2005. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós comunicación.

nuevos medios, enmarcándolos continuamente en movimientos históricos. La teoría y la historia del cine desempeñan un papel fundamental en su análisis, pero poniendo especial atención en todos los elementos que configuran la denominada “cultura del software”, tanto a nivel práctico como simbólico.

Precisamente partiendo de un concepto acuñado por Manovich, el de *montaje espacial*, **Blanca Montalvo** desarrolló, en 2008, su tesis doctoral en la Universidad Politécnica de Valencia, otro de los textos de referencia en este proyecto. Bajo el título *La Narración Espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*⁶⁷, Montalvo hace un repaso a viejos y nuevos conceptos relacionados con la narración audiovisual, para crear un modelo de estudio y clasificación de las obras pertenecientes a este ámbito. El propio concepto de *Narración Espacial* constituye un elemento fundamental a la hora de concebir esta investigación teórico-práctica. Además, es particularmente interesante en esta tesis la cantidad de material que recopila y clasifica, además de que su bibliografía nos sirve prácticamente como una guía de consulta; aunque las particularidades de su modelo de estudio han sido menos útiles en este caso concreto.

Otro de los autores actuales especialmente importantes cuya obra ha influido en esta investigación es **Peter Weibel**, experto en los movimientos artísticos ligados a los nuevos medios y director del ZKM, de Karlsruhe, el *faro* que guía a muchos de los centros de creación que han nacido en los últimos años en Europa, y defensor de la democratización del arte que permiten las nuevas tecnologías y del fin del viejo concepto del artista. Pese a que desempeña una labor más de crítico y comisario, y sus referencias bibliográficas no son tan extensas, algunos de sus artículos arrojan una importante luz al estado actual del arte multimedia;

67 Montalvo, Blanca. 2003. *La Narración Espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

especialmente los que hacen referencia a su concepto de *arte alusivo*⁶⁸.

Dentro del territorio español, destacan las aportaciones teóricas de **Xavier Berenguer**, profesor de la Universitat Pompeu Fabra, en cuyos textos se han abordado diversos conceptos relacionados con las posibilidades de la escritura multimedia, la interactividad y el audiovisual digital en materia narrativa, como en el caso de *Historias por ordenador*⁶⁹ y *Una década de interactivos*⁷⁰; así como sus reflexiones acerca de la relación histórica entre arte y tecnología, como en *Una frontera que se desmorona*⁷¹ (1994).

Aunque sin duda, el referente teórico determinante en el momento actual y en España es **José Luis Brea**, con una producción editorial ingente y en constante desarrollo. Especialmente su publicación de 2002, *La era postmedia*⁷² ha sido una de las fuentes de las que se nutre el punto de vista empleado en este proyecto. Concretamente en su capítulo *Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia*. En él, Brea realiza un ensayo analítico tanto de los precedentes de las nuevas prácticas artísticas relacionadas con la imagen-tiempo, como de los interrogantes que se abren. El culto al dispositivo tecnológico como elemento originador de nuevas formas artísticas y nuevos espacios, es uno de los paradigmas que se desarrollan en este texto.

68 Weibel, Peter. 2005. *Avance Rápido – Fast Forward*. Madrid: CC Conde Duque.

69 Berenguer, Xavier. 1998. *Historias por ordenador*, en *El diseño es el medio audiovisual*. Buenos Aires 2007: Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires.

70 Berenguer, Xavier. 2004. *Una Década de Interactivos*, en *El diseño es el medio audiovisual*. Buenos Aires 2007: Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires.

71 Berenguer, Xavier. 1994. *Arte y tecnología: Una frontera que se desmorona* [online], [consultado el 23 de Noviembre de 2009]. Disponible en:

<<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/frontera/principal.html>>

72 Brea, José Luis. 2002. *La Era Postmedia*. Salamanca: Varona.

IV CUERPO PRÁCTICO

4. SOMETHING ABOUT DRUGS

4.1 Concepto y metáforas

La primera práctica se plantea bajo los conceptos de *beat* y de *cut up* -tal y como los hemos desarrollado en el punto 3.1-; utilizando el recorte y repetición de imágenes encontradas. La percepción social que se tiene de determinadas drogas y su repercusión en los media enmarcan conceptualmente este ejercicio, un primer ensayo para modificar la percepción de los elementos mediáticos, sacándolos de contexto y haciéndolos convivir en una misma pantalla.

El objetivo es descubrir esa *narrativa implícita* de la que hablaban **Burroughs** y **Gosin**, pero añadiendo a esto un nuevo matiz derivado de la utilización del *found footage*. La nueva “predisposición” que se crea al ser consciente de que aquello que se está viendo esta fuera de lugar, combinada con la sincronía musical y el montaje rítmico, nos permiten una nueva visión implícita en ese material emitido mayoritariamente en medios de masas. En este caso existe una influencia inevitable en las obras de **Marclay** citadas en el 3.2.

Concretamente se propone una nueva lectura que pretende poner al mismo nivel las prácticas asociadas a drogas ilegales y las que se corresponden con los medicamentos, el alcohol o el tabaco.

4.2. Funcionamiento

El funcionamiento de esta primera práctica se reduce a una proyección monocal, sin embargo, como parte fundamental del discurso, decidimos incorporar como elemento condicional el montaje en dos viñetas.

Para la edición utilizamos el software Adobe Premiere Pro CS4, mediante el cual adaptamos los archivos de video descargados principalmente de Internet, que en ningún caso superaran los nueve segundos⁷³. Al plantear la cuadrícula en la que se enmarcarán las dos viñetas aparece el problema de la variedad de formatos de frame que hemos acumulado, y se toma la decisión de respetar cada proporción de pantalla, para conseguir una mayor sensación de *collage*.



Captura de pantalla 1

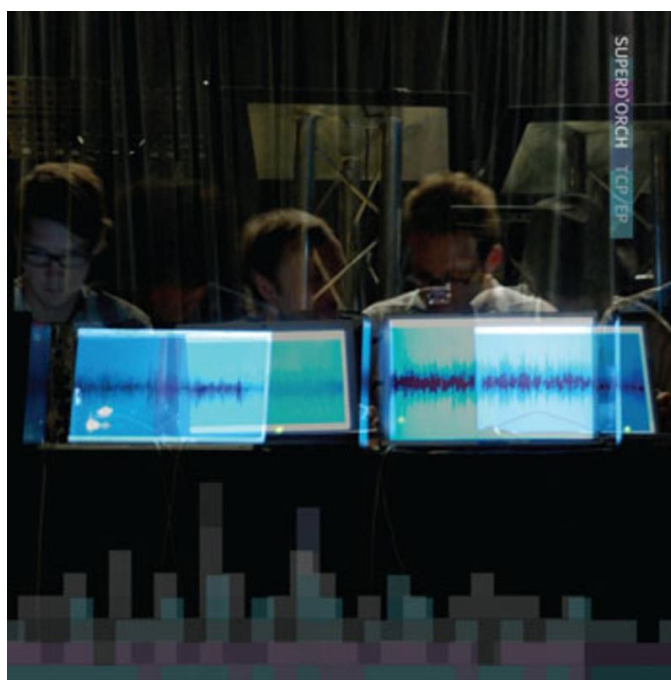
La banda sonora era también un elemento fundamental, para ello se recurrió al catálogo online de Audiotalaia Netlabel⁷⁴, destacado sello de

⁷³ Evitando así problemas con los derechos de autor.

⁷⁴ <<http://www.audiotalaia.net>>

música experimental. El colectivo escocés **Super D'Orch** fue el encargado de proporcionar el material, bajo una licencia Creative Commons 3.0⁷⁵. El tema escogido fue *Ring Cycle*, extraído de su trabajo TCP/EP⁷⁶, cuya estructura minimal, basada en los golpes y los sonidos de ambiente grabados y manipulados, encajaba perfectamente con las características de nuestro ejercicio.

En este sentido esta práctica se desmarca de los trabajos de Marclay, puesto que se elimina por completo el audio del material encontrado, para substituirlo y adaptar el montaje a la pista musical de **Super D'Orch**, utilizando algunos recursos más propios del videoclip, con el objetivo de determinar explícitamente el ritmo al que el espectador va percibiendo las diferentes imágenes.



Portada del álbum TCP/EP de Super D'Orch

75 Esta licencia nos permite utilizar y adaptar el material, con las condiciones de citar al autor, no obtener lucro, y compartir nuestro producto derivado bajo la misma licencia. Para más información sobre licencias visitar <<http://es.creativecommons.org>>

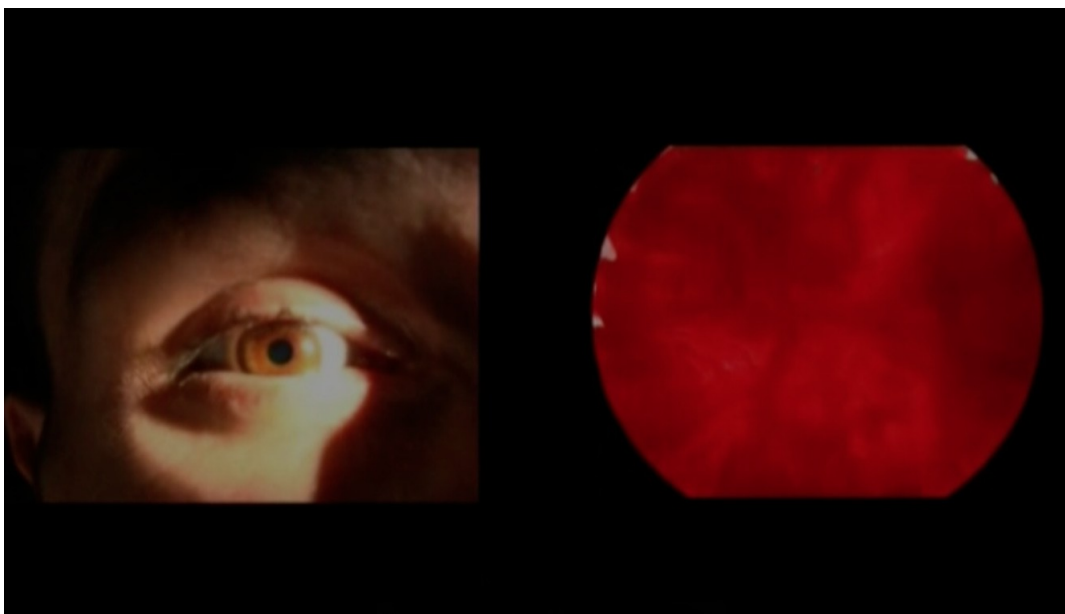
76 Webster, Liam, Pete Clarke, Gisli T. Gudmundsson, Gavin Fort y Christian Baker. 2009. *TCP/EP*. Barcelona: Audiotalaia Netlabel

4.3 Puesta en escena

Puesto que se trata de un video monocanal, la puesta en escena es tan sencilla como un proyección o su reproducción en un monitor. Los objetivos de la práctica no eran en este caso empezar a experimentar con un montaje tridimensional, ni adentrarse en el terreno de la instalación.

Sin embargo si que fue difundida y exhibida de diferentes formas, a través de muestras de videocreación realizadas en diferentes espacios de valencia, como El Ovní Cuadrado, La Clínica Mundana, el 47 Social Club o el Club del Fumador.

También, en un momento determinado, se propició su distribución en internet, utilizando incluso amplias redes sociales. El objetivo era crear una especie de debate en torno al punto de vista que se defiende en la pieza, y al mismo tiempo acumular opiniones acerca de la problemática de las drogas, acerca de la cual se estaba construyendo este trabajo, por entonces todavía en fase de anteproyecto.



Captura de pantalla 2

4.4. Conclusiones parciales

El ejercicio en definitiva sirvió para acompañar a nivel práctico un trabajo que en lo teórico se había empezado dos meses atrás con la recopilación, selección y lectura de información.

A nivel técnico, se tomó un primer pulso a la sincronización de los dos planos simultáneos, siempre con la mirada puesta en dar un salto en las prácticas sucesivas, en lo referente a la disposición espacial de estas pantallas. También fue un ejercicio que propició un aprendizaje en el terreno del *found footage*, en relación a los métodos de selección de material, y a su respectivo tratamiento, es decir, cambios de formatos de compresión, reconstrucción del encuadre, criterios de selección de secuencias, etc.

Al mismo tiempo, las opiniones despertadas por los espectadores, tanto en los espacios físicos como en los virtuales, consiguieron proporcionarnos un nivel de conciencia respecto a como seguir enfocando el problema.

Concretamente en relación a como tratar el material encontrado y como relacionarlo entre sí, tomando la decisión de empezar a utilizar en las prácticas sucesivas escenas más reconocibles para el espectador, para hacer más evidente el discurso sobre los media. También decidimos desarrollar en adelante la sencillez del discurso provocativo, para intentar encontrar lenguajes que además facilitaran la empatía del usuario.

5. LINTERNA DE AGUA

5.1 Concepto y Metáforas

El segundo ejercicio de este proyecto no guarda en lo conceptual una relación directa con el cuerpo central de esta investigación, pero su realización ha sido determinante en el transcurso de este proceso de experimentación.

Nos situamos en el área de conocimiento de la física cuántica, que identifica los *quarks* como la última parte indivisible de la que está formada la materia, y al hilo de las investigaciones científicas iniciadas por el equipo del Dr. Jacques Benveniste en 1988⁷⁷, mediante las cuales intentaba demostrar que el agua guarda una memoria de los compuestos que han estado en contacto con ella aunque no existan, produciendo una disposición de sus cristales diferente en función del entorno y sus características.

En este sentido, teniendo en cuenta que el agua se sitúa en el origen de cualquier forma de vida, y que nuestro cuerpo está formado por un 70% de ella, podríamos suponer que el agua es el nexo que une la vida en el planeta, y que su continuidad como fluido y fuente de vida es el elemento que nos une.

Imaginando la posibilidad que las moléculas de hidrógeno(2) y oxígeno(1) que forman el agua, se organicen entre sí de una manera diferente si el entorno es amable u hostil, si los sonidos ambientes son armónicos o ruidosos, etc; podría llevarnos a pensar que las condiciones de crecimiento de la vida en general se ven influenciadas por las formas que adquiere el agua, y por último de las condiciones del entorno en las que está el agua.

77 Davenas E, Beauvais F, Amara J. 1988. Human basophil degranulation triggered by very dilute antiserum against IgE. *Nature* 333 (6176): 816–8.

Si trasladamos estos estudios a visualizar unas proyecciones de luz sobre las 3 caras de un volumen urbano en el centro de una plaza, podríamos realizar una programación en la que las densidades de luz proyectadas se comporten como partículas que cambien de color y de tipo de movimientos en función de la intensidad del sonido captado por los micrófonos sobre la cara interior del vidrio de los 4 cerramientos.

La luz que se comporta como se comportaría supuestamente el agua según las investigaciones del Dr. Benveniste -unas teorías, todo sea dicho, harto iconoclastas, y rechazadas por los científicos más conservadores, o vinculados a corporaciones con importantes intereses en el mercado farmacológico- y funcionarían como vínculo de unión entre todos.

Conseguimos elaborar así una metáfora visual que relacione el flujo de gente y su actividad en tan concurrida plaza, con el movimiento de partículas que se entrelazan a través de nodos variables. Una síntesis, en definitiva, de las relaciones sociales que pueden llegar a establecerse en tan peculiar entorno.

5.2 Funcionamiento

Para que sea posible representar esta metáfora combinamos dos lenguajes de programación distintos: **PureData** y **Processing**, ambos libres y de código abierto. Desarrollamos una animación de gráficos generada mediante un código de Processing. Una generación de fractales o elementos de partículas, que varían en función de diferentes valores. Estos valores serán los que capte un micrófono de condensador situado en el espacio público.

A través del sistema de partículas, sus movimientos y los vínculos entre ellas se genera una visualización reactiva a los niveles sonoros de la plaza. Estas variantes (partículas, movimientos y vínculos) generan diferentes formas, densidades de luz y estructuras geométricas cambiantes en función de las características del sonido captado en la plaza.

Sin embargo, el lenguaje de Processing nos dificultaba la incorporación de valores de audio captados por el micrófono. Para ello utilizamos el software de programación Pure Data (cuyas características serán desarrolladas mejor en el punto 6). El programa recoge la información captada por el micrófono, la sirve en forma de cinco valores numéricos, y la transmite a Processing mediante el protocolo OSC.

Concretamente recibimos 5 valores sonoros, que utilizamos de la siguiente manera para modificar el movimiento y las conexiones de las partículas:

I. Frecuencias bajas (*Low*): Cuando el umbral de bajos se sitúa por encima de un valor determinado, equivalente al que genera el paso de un coche, las partículas generan movimientos desordenados, rápidos y

aleatorios, simulando la organización caótica de las partes del todo ante un entorno hostil.

II. Frecuencias medias (*Mid/Mid1*): El nivel de medios y medios-altos mapea la velocidad de las partículas en sus movimientos, de manera que un nivel más alto de sonidos medios corresponde con una mayor velocidad de las partículas.

III. Frecuencias altas (*High*): El nivel de altos es proporcional a la visualización de las conexiones entre las diferentes partículas, generando más conexiones cuanto mayor es el nivel de sonidos agudos del ambiente. Cuando los sonidos se agudizan las conexiones entre partículas aumentan, y se acentúa gráficamente el aspecto de “red”.

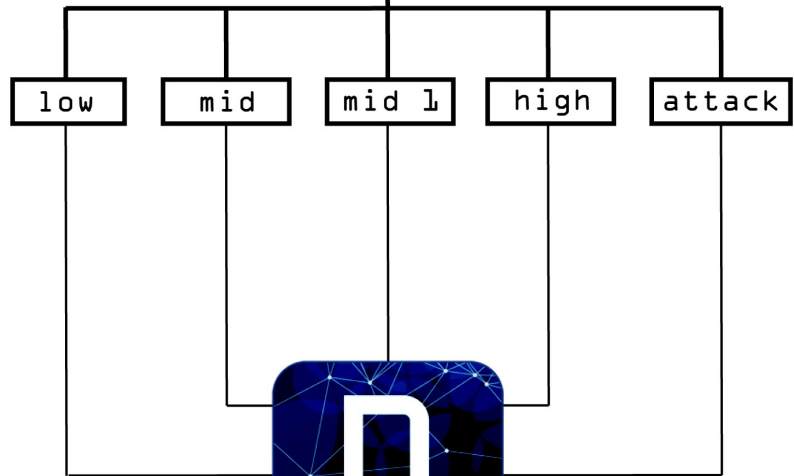
IV. Variaciones bruscas de amplitud (*Attack*): Los ataques de sonido se detectan cuando hay un sonido seco que tiene un nivel mucho más elevado que el sonido ambiente. En ese momento PureData lanza un “bang” que recibe “Processing” y realiza una ruptura en el continuo de movimiento de las partículas, de manera que estas se reordenan en el espacio.

En la siguiente página observaremos un diagrama que nos muestra gráficamente el flujo de la programación, desde los valores captados por el micrófono hasta su transformación en un gráfico animado.

Un micrófono capta el sonido de ambiente y lo envía al ordenador



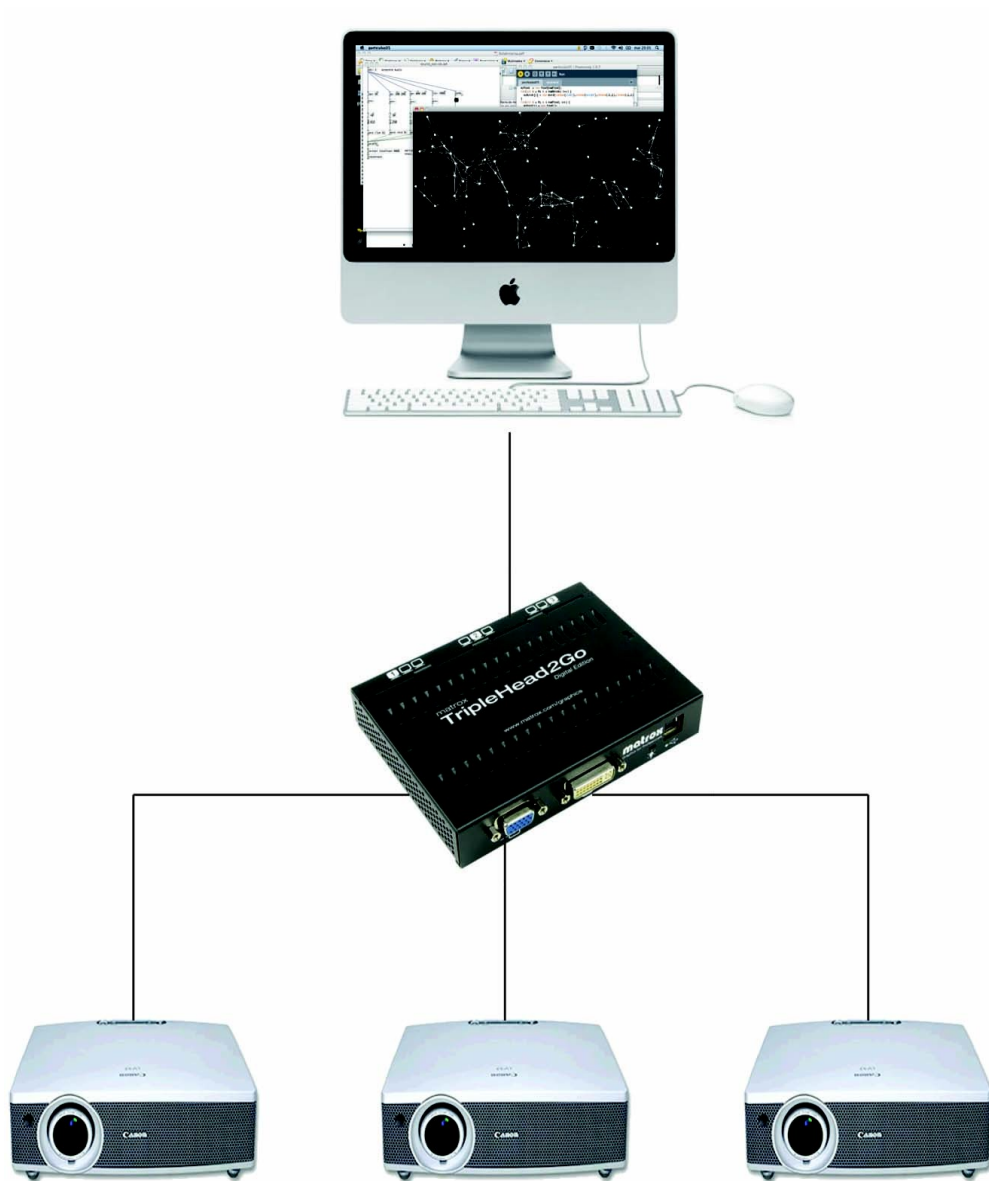
El *patch* de PureData recibe la información sonora y la transforma en cinco valores numéricos relacionados con su frecuencia



El código elaborado con Processing para crear la animación fractal recibe esos cinco valores, que actúan como variables en el movimiento de las partículas



Una vez hecho esto, necesitamos proyectar esta animación en tres pantallas con continuidad entre si, para aprovechar el espacio de la instalación. Para ello conectamos el Puerto de Serie del ordenador a una tarjeta *Matrox TripleHead2Go*, que nos proporciona tres salidas VGA. Conectadas a tres proyectores, como podemos ver en el gráfico inferior, conseguimos una única pantalla expandida mediante tres módulos, que distribuiremos en el espacio de la forma que detallaremos en el siguiente punto.



5.3 Puesta en escena

La instalación reactiva **Linterna de Agua** fue un trabajo realizado en equipo junto a Xisco Martínez, Edu Comelles y Miguel Ángel Gimeno, enmarcado en el festival OBSERVATORI 2010 – 11º Festival de Investigación Artística de Valencia, bajo el lema "LIVING TOGETHER", para ser ubicada en las paredes de vidrio del edículo de acceso a la galería subterránea en la Plaza del Tossal, entre los días 11 y 15 de Mayo.



Cartel de Observatori 2010

La plaza da acceso a la antigua morería de El Carme desde el barrio de La Seu, con el cual se conecta a través de la calle Caballeros. Es una plaza de dimensiones reducidas, cerrada y triangular. Bajo ella transcurría antiguamente un brazo del río Turia y se trata del punto más elevado de la ciudad de Valencia. Es por lo tanto un lugar histórico, que con los tiempos ha venido sufriendo una progresiva transformación. Hoy en día es un

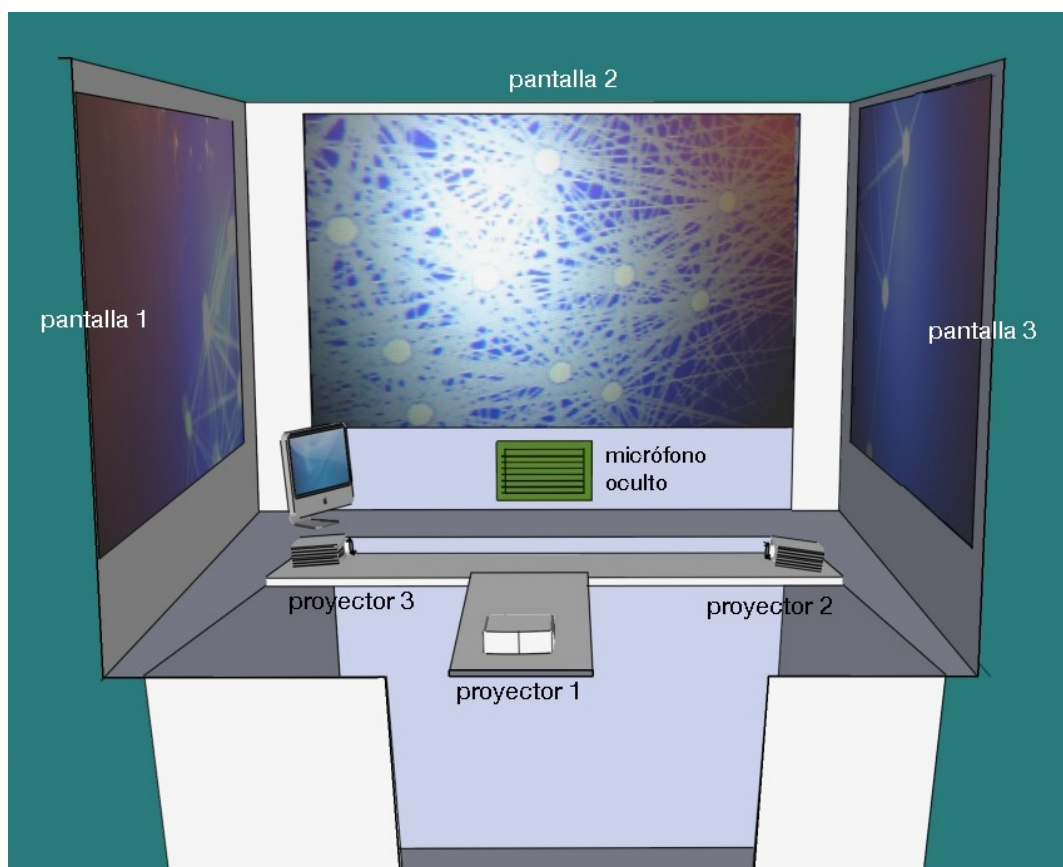


Primer render sobre la imagen de la plaza

espacio enormemente transitado, punto de encuentro de diversos sectores de la sociedad, y donde la presencia de la nueva inmigración es constante y latente. Su actividad por lo tanto es frenética aunque con flujos muy variados. La

posibilidad de intervención directa en este particular espacio fue lo que presidió todo el proceso de trabajo de esta práctica. Era por lo tanto imprescindible dar prioridad a la puesta en escena.

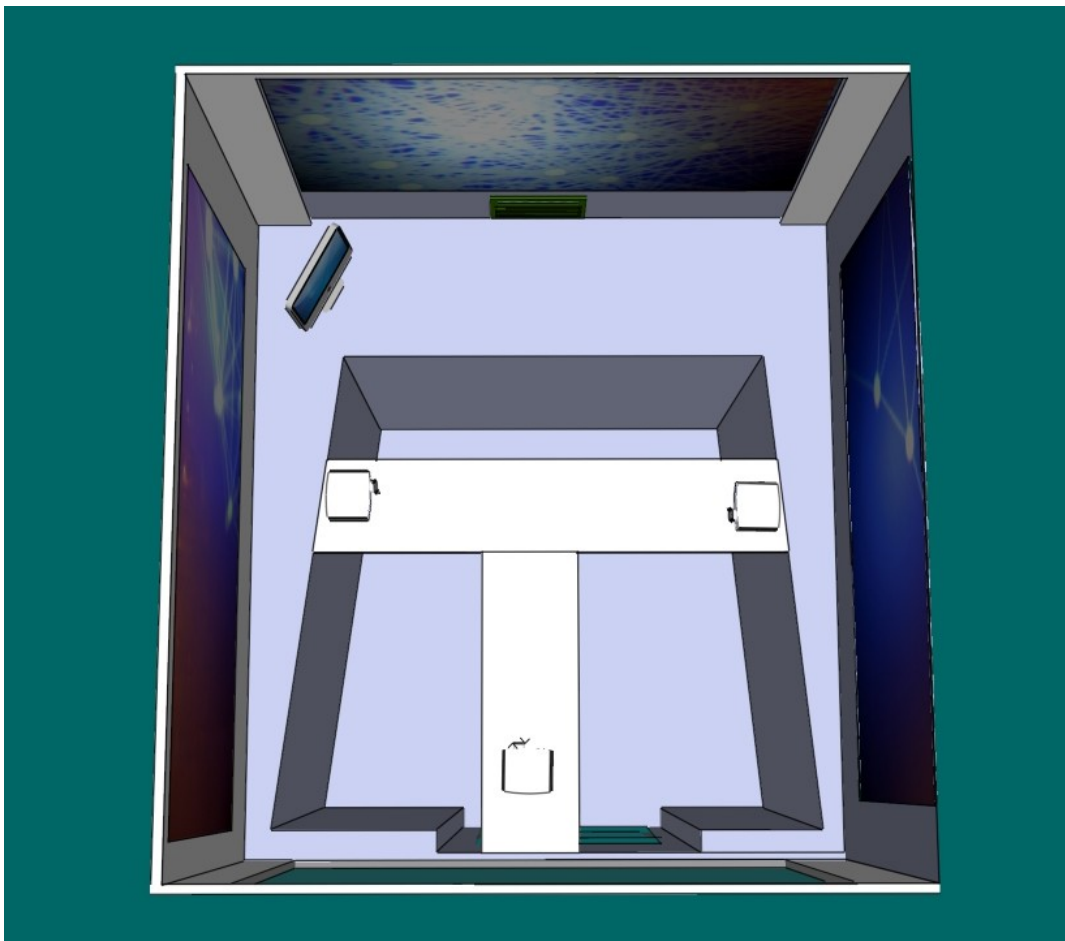
Todo el material tenía que ser ubicado en el interior del edículo de la galería, aunque, puesto que el acceso a la galería es subterráneo, el acceso a los paneles de vidrio que nos servían como pantallas estaba elevado sobre el nivel del suelo. Vamos a explicar pues la distribución de los elementos ayudándonos con imágenes.



En la ilustración superior observamos una reproducción que nos permite apreciar el estrecho altillo en el que teníamos que disponer el material y desde el que teníamos que controlar su correcto funcionamiento. Observamos que los proyectores descansan sobre unos tabloncillos entrecruzados que fue necesario colocar, debido a la estrechez

de la cornisa. Sólo tres de los cuatro lados del cubo podían ser utilizados como pantalla; el cuarto estaba neutralizado por la entrada a la galería, que en la imagen no se aprecia por el corte de la sección. El resto de cristales fueron recubiertos con un adhesivo translúcido sobre el que retro-proyectábamos desde el interior. También es importante señalar la rejilla de ventilación situada en el centro de la imagen, puesto que contenía oculto el micrófono que nos proporcionaba los valores sonoros del exterior.

En la ilustración inferior se representa la planta del edículo, en la que observamos mejor la distribución de los proyectores en relación al espacio y los tabloncillos colocados para sujetarlos. La instalación estuvo funcionando durante cuatro días, aunque su visualización correcta solo era posible al anochecer.



5.4 Conclusiones parciales

La vinculación de este trabajo con el proyecto no tiene relación directa en el ámbito conceptual, pero sí en el formal. En Linterna de Agua se ha tenido la posibilidad de experimentar con la instalación de triple pantalla basada en programación, que será determinante en la consecución de la práctica definitiva.

Un experimento especialmente determinante en el devenir del proyecto, tanto a la hora de familiarizarse con el hardware y el software a utilizar, como de concebir y realizar una metáfora que se convierte en intervención reactiva, construyendo un interfaz sencillo barato y eficaz, que bien podría determinar un posible desarrollo del proyecto en curso.

Al tratarse de un proyecto reactivo, queda implícito en el trabajo el estudio del tipo de relación con el entorno. Por lo tanto, a la hora de hacer una valoración concreta del funcionamiento de la pieza, habría que tener en cuenta el tipo de reacción que pretendíamos:

Podía situarse en el plano de una interacción directa con un espectador que, a través de su sonido modifica las características de la proyección. En este momento la instalación irrumpe en la marcha cotidiana de la plaza, se convierte en un evento.

Sin embargo, si predomina el carácter de intervención en el espacio público, la intensidad de sonido que interesaba recoger era la propia de la plaza en su devenir cotidiano. Podríamos así concebir la pieza como una visualización del sonido ambiente de la plaza, un estímulo visual añadido para aportar una percepción unitaria del espacio donde se ubica. En definitiva, más que un juego propuesto a los viandantes, fuera un elemento integrado de forma natural en el espacio público, que al mismo

tiempo se pretendía modificar con la iluminación artificial.

Comprobamos mediante la observación que algunos ciudadanos captaban la reacción de la pieza al sonido, e incluso conseguían averiguar una variación de comportamientos en función del sonido. Este efecto era el pretendido, no el de provocar la interacción directa. Por ello, se optó por no colocar ningún tipo de información o rotulación favoreciera la ruptura.



La pieza, ya instalada, empieza a ser visible al anochecer

6. STORIES ABOUT DRUGS

6.1 Concepto y metáforas

La droga es un elemento que ha convivido con la historia del ser humano desde sus inicios, sin embargo la forma de tratar a las sustancias estupefacientes ha variado notablemente a lo largo del tiempo por razones políticas, económicas, farmacológicas, etc. Pero más allá de esto su presencia cotidiana ha permanecido, distorsionada por estas imposiciones, pero generando rituales, devociones, rechazos y condicionando o facilitando el acceso a otros estadios de nuestra mente.

El objetivo es acceder a estas conductas generando una narrativa, pero que no se base en los estándares de linealidad, la focalización en el personaje o las relaciones de causa efecto, sino que se sirva de la experimentación con la percepción visual y del desmontaje sistemático para encontrar una *narrativa implícita* en el mensaje, y acercar al usuario a esas “historias” de la droga generando una empatía que le haga perder la condición de espectador. Recogemos así la influencia de **Burroughs** al mismo tiempo que la ponemos en común con la de **Manovich** y su *Cine de Software*.

Stories About Drugs es una instalación audiovisual, que a través de un dispositivo fílmico multi-canal proporcionará elementos visuales y sonoros, relacionados con el consumo de drogas. Una práctica basada en el Database Cinema, en la que se experimenta con la no linealidad en la narración, se obvia la regla de las “tres unidades” en el montaje narrativo (unidad de espacio, tiempo y acción), y sobre todo, se renuncia a un desenlace o conclusión explícita.

Por contra, se propone una inmersión del usuario por medio del *Montaje Espacial*, de la distribución de las imágenes en función del

espacio expositivo, incorporando conceptos relacionados con el *Expanded Cinema*, y absorbiendo las influencias ya mencionadas de artistas como **Eija-Liisa Ahtila**, **Marclay** o **Greenaway**.

Pero al mismo tiempo, dentro de la intención narrativa, este ejercicio también pretende servir como reflexión acerca del tratamiento que los media otorgan al fenómeno de la droga, especialmente en la ficción. El objetivo es eliminar es barrera entre realidad y ficción al descubrir las historias, proporcionando al espectador elementos alusivos, que le conecten con sus conocimientos y prejuicios acumulados a través del cine, incorporando secuencias extraídas de conocidas películas, en las que se reproducen rituales de consumo.

En definitiva, el objetivo es proporcionar información narrativa al espectador, elementos para darle la capacidad de entrever pequeñas historias relacionadas con este fenómeno, pero recibidas de manera aleatoria y desde diversos puntos en el espacio. Así se pretenden reproducir ciertos patrones relacionados con la embriaguez -dificultad de centrar la mirada en un punto, distorsión en la percepción visual y auditiva, alteración de la noción de tiempo, etc.-, y el condicionante que esta supone a la hora de percibir la realidad que nos rodea, y la información que se nos proporciona.

6.2 Funcionamiento

Para conseguir el efecto deseado, lo primero que nos planteamos es utilizar diferentes elementos audiovisuales combinados. Concretamente, el elemento principal de la pieza será el material que hemos filmado partiendo de pequeños guiones elaborados para la ocasión, que pretenden establecerse como las “historias sobre droga” centrales.⁷⁸

En esta primera etapa el proceso de trabajo se asemeja más al de un rodaje convencional, aunque con mucho menos equipo humano y menos rigidez a la hora de aplicar el orden de trabajo. Este proceso culmina con una postproducción mucho menos convencional. El video es tratado por un lado, creando un montaje dinámico de pequeños clips de veinte segundos; e intentando recuperar algunos de los efectos que, como analizábamos anteriormente, han sido utilizados a lo largo de la historia del audiovisual para crear cierta empatía con los estados de embriaguez o alucinación de los protagonistas: desenfoques, largos fundidos encadenados, luces duras, leve alteración de los tonos cromáticos, etc...

Por otro lado se montan los fragmentos del audio grabado, consistentes únicamente en diálogos, combinados con fragmentos extraídos del TCP/EP del grupo **Super D'Orch**, con el que ya habíamos colaborado en la práctica *Something About Drugs*. De este modo conseguimos integrar las reflexiones y sentencias de los personajes que integran *Stories About Drugs*, con una banda sonora basada en sonidos tratados para crear atmósferas y estructuras rítmicas, creando un ambiente onírico desde el que percibir toda la información presentada en la instalación.

Pero como también habíamos planteado anteriormente, una de las

⁷⁸ Estos guiones literarios están disponibles en el apartado de Anexos.

intenciones de esta práctica es la de referirse a elementos que los propios usuarios puedan reconocer, recuperando así el componente *alusivo* del que habla **Weibel**, y al mismo tiempo integrando toda la reflexión sobre la influencia de los media, y concretamente del cine comercial, en el concepto de drogadicción y en nuestra concepción de los rituales de consumo.

Para ello incorporamos un tercer elemento a nuestra biblioteca, y es el del material encontrado o *foud footage*, que se compone de fragmentos de 10 segundos extraídos de películas de éxito en las que el “problema” de las drogas constituía un elemento central de la trama. Concretamente incorporamos clips tomados de los films *El Precio del Poder*⁷⁹, *Trainspotting*⁸⁰, *Easy Rider*⁸¹, *Requiem por un Sueño*⁸², *Miedo y Asco en Las Vegas*⁸³, *Platoon*⁸⁴ y *Syd's First Trip*⁸⁵ (montaje realizado a partir del material filmado en Super8mm durante el primer “viaje” de LSD de Syd Barrett, miembro fundador del grupo musical Pink Floyd).

Por último incorporamos un elemento más para conformar nuestra base de datos audiovisual. Con el objetivo de completar el material videográfico con símbolos que condicionen de alguna manera la asimilación de información, añadimos una colección de elementos gráficos sintéticos, en forma de *motion graphics*, con escuetos mensajes textuales o simbólicos, pero siempre basados en abstracciones consensuadas y conocidas por todos. De esta manera añadimos un componente semiótico que nos ayuda a interpretar subjetivamente las “historias” que estamos percibiendo en el espacio expositivo.

79 De Palma, Brian. 1983. *Scarface*. Universal pictures.

80 Boyle, Danny. 1996. *Trainspotting*. Channel Four Films.

81 Hopper, Dennis. 1969. *Easy Rider*. Columbia Pictures, Pando Company, Raybert Productions.

82 Aronofsky, Darren. 2000. *Requiem for a Dream*. Artisan Entertainment, Thousand Words.

83 Gilliam, Terry. 1998. *Fear and Loathing in Las Vegas*. Universal Pictures.

84 Stone, Oliver. 1986. *Platoon*. Orion Films.

85 Gordon, Nigel. 1966. *Syd Barret's Fist Trip*.

Si asumimos que lo que al cine primitivo eran las bobinas de película de nitrato, al cine digital es la base de datos, debemos considerar que los elementos que componen esta base de datos definen el tipo y la calidad de la narración, y por lo tanto el corazón de la pieza. Así la base de datos central queda dividida en cuatro grandes bloques (material original, banda sonora, *found footage*, y *motion graphics*), que serán gestionados de forma independiente por el software que detallaremos a continuación, pero que se fundirán en el espacio para de ser percibidos por el usuario de forma unitaria.

Desarrollo del software

Para gestionar esta base de datos en tiempo real, es necesario el desarrollo de un programa que se encargue de organizar los archivos, reproducirlos según diferentes criterios de aleatoriedad, y controlar tanto el ritmo de la narración no lineal, como el correcto funcionamiento de los dispositivos que componen la instalación.

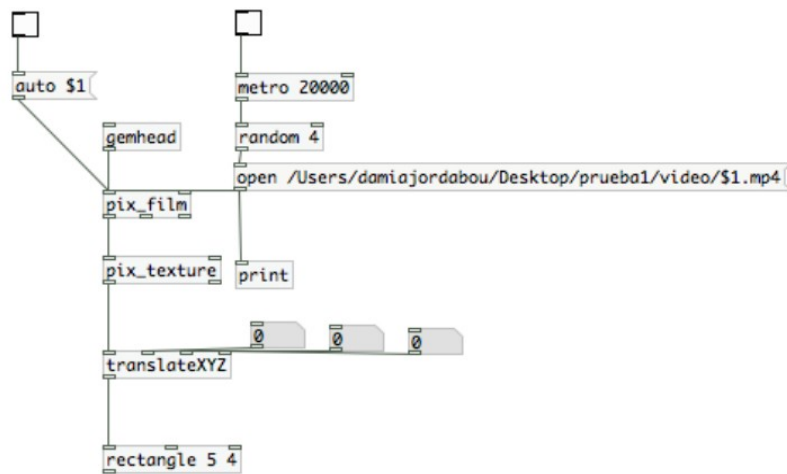
Pure Data (Pd) es el lenguaje de programación escogido para el desarrollo del software que controla *Stories About Drugs*. Se trata de un sencillo lenguaje en el que el código no se desarrolla a base de líneas de texto (el denominado *script*), sino de forma gráfica, en forma de esquemas conceptuales; utilizando terminología más adecuada, se trata de un lenguaje de *flujo de datos*.

Fue diseñado en los años 90 por **Miller Puckette**, y su propósito original se centraba en la creación de música computerizada interactiva. Sin embargo, puesto que se trata un sistema de código abierto, y desarrolladores de todo el mundo contribuyen a su mejora, su versatilidad se ha ido incrementando con el tiempo. Concretamente la biblioteca GEM (Graphic Environment for Multimedia), utilizada en este proyecto, permite el

tratamiento y reproducción de videos y gráficos, incorporando, además de sus objetos específicos, una ventana de render 3D, denominada *gemwin*, que actúa como monitor virtual.

La primera razón que justifica la elección de este lenguaje de programación es precisamente su característica de entorno de flujo de datos. Un sistema mucho más accesible para el artista, que en este caso facilitó la autonomía a la hora de diseñar este programa, teniendo en cuenta nuestras necesidades. La segunda es, obviamente, su condición de software libre, que abarata enormemente el presupuesto de la práctica, facilita el acceso al conocimiento -tanto por parte del creador como de los usuarios interesados-, y establece mejores condiciones para el intercambio de información entre usuarios de este lenguaje.

Así, el primer paso a dar para diseñar el programa, era desarrollar el flujo que garantizara la reproducción de los archivos de video que componían la base de datos, clasificados a en carpetas independientes (material original, *found footage* y *motion graphics*). Para describir este proceso vamos a servirnos de capturas de los *patches* de Pure Data que han ido configurando la programación.



Pure Data 1

La figura de la página anterior, a la que llamamos *Pure Data 1*, nos sirve para entender esta primera acción: Fijamos el archivo de video como textura de un rectángulo para su visionado en la ventana *gemwin*. Un metrónomo, con un valor de 20 segundos, es el que activa la reproducción aleatoria de los archivos contenidos en la carpeta de la base de datos. En este caso es la que corresponde al material original. El *patch* incorpora además dos *toggles*, ejerciendo de interruptores, uno para activar los objetos específicos de GEM (*gemhead*, *pix_film*, *pix_texture*), que permiten la reproducción de videos en Pd; y otro para activar el metrónomo y la secuencia aleatoria. Por último, la herramienta *translateXYZ*, nos permitirá posteriormente decidir, e incluso automatizar, la ubicación de este video en el espacio de la *gemwin*, y por consiguiente de la instalación.

Una vez comprobado el funcionamiento de este código, podemos triplicarlo, para que gestione independientemente cada una de las tres carpetas de videos que componen la base de datos (reducidas aquí a los términos de *found*, *grafico* y *video*), cambiando únicamente la ruta de

acceso a la carpeta y el valor del metrónomo.

Generamos así una reproducción aleatoria de las carpetas, sirviéndonos de secuencias temporales diferenciadas, para crear una estructura en la que convivan las tres bibliotecas de video. Se asignan de 20 segundos para el material original, 10 para el material encontrado y 3 para los gráficos animados. De esta manera construimos una secuencia rítmica un tanto más compleja, que permitirá la reproducción de los videos de forma aparentemente desincronizada, pero matemáticamente controlada por el programa.

Podemos observar el patch que hace posible esta cuestión en la imagen de la página siguiente (*Pure Data 2*).



Pure Data 2

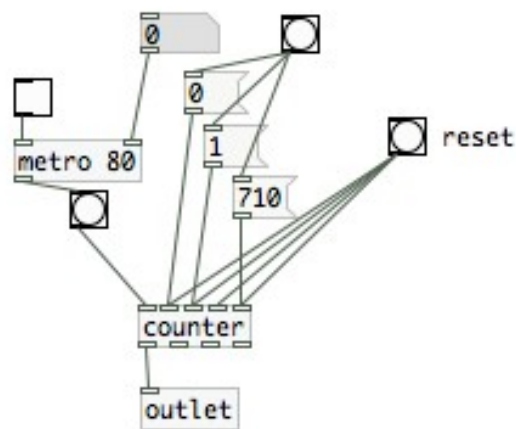
El siguiente problema que necesitábamos abordar era la ubicación

en el espacio de cada uno de los videos que se reproducen simultáneamente. La pantalla central, en la que se reproducirá la biblioteca de *material original*, ocupara de forma permanente un lugar prioritario en el espacio de la instalación. Pero se pretende que las otras dos pantallas, con las bibliotecas de *found footage* y *motion graphics*, intercambien su posición periódicamente, para añadir dinamismo a la pieza, incidir en la condición espacial de la narración, y acentuar la sensación de desorden en el flujo de la información que el espectador recibe.

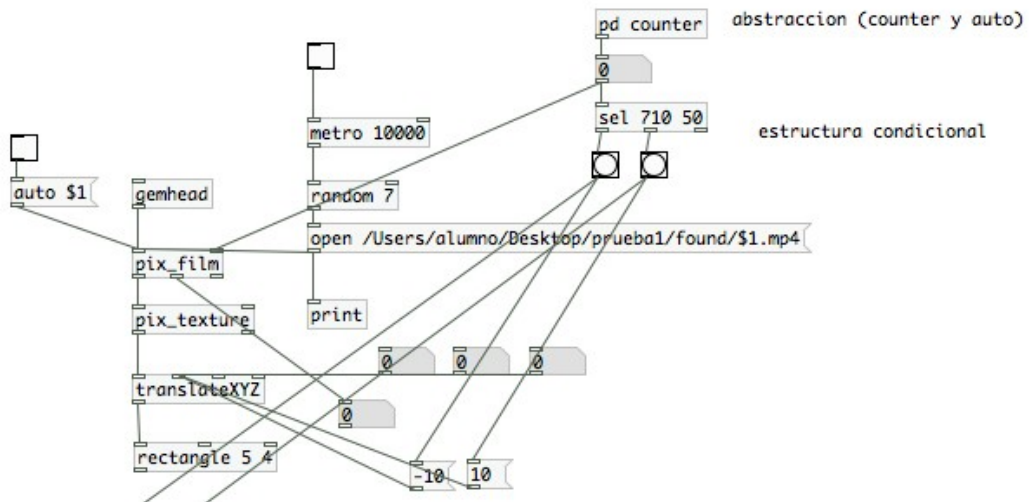
Para ello la primera decisión que tomamos es la de incorporar un objeto *counter* (contador), y desarrollarlo en un *sub-patch* que observamos a continuación (*Pure Data 3*).

El objetivo de este contador es el de medir la cantidad de *frames* que se reproducen, para que llegados a cierto punto (en este caso 710 *frames*), se mande la información del cambio de ubicación. Como vemos en la imagen inferior (*Pure Data 4*) lo hacemos posible a partir

de una estructura condicional, que en cada momento manda sendos *bangs*, que accionan los valores de ubicación de las dos pantallas (en este caso 10 y -10), introducidos en el objeto *translateXYZ*.

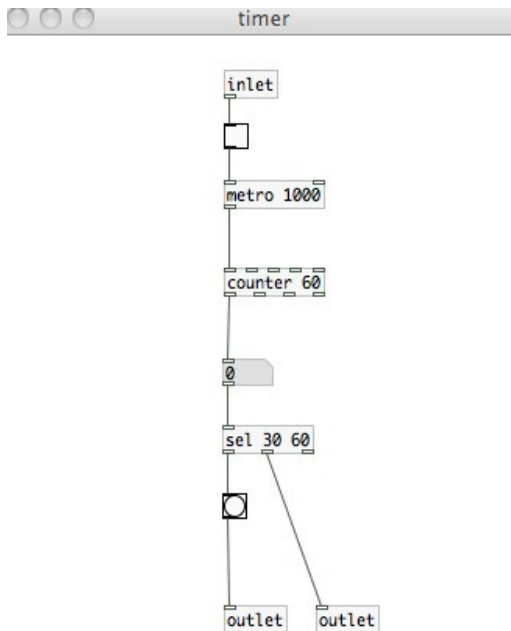


Pure Data 3



Pure Data 4

Sin embargo, este metodo nos generaba un importante problema. En la biblioteca de material encontrado, cada uno de los archivos utilizados estaba comprimido a un *framerate* diferente. Así los cambios de ubicación eran completamente descontrolados, y modificar constantemente el valor del *counter* se convertía en una incongruencia que limitaba la utilidad del propio objeto, y complicaba sobremanera la acción.



Pure Data 5

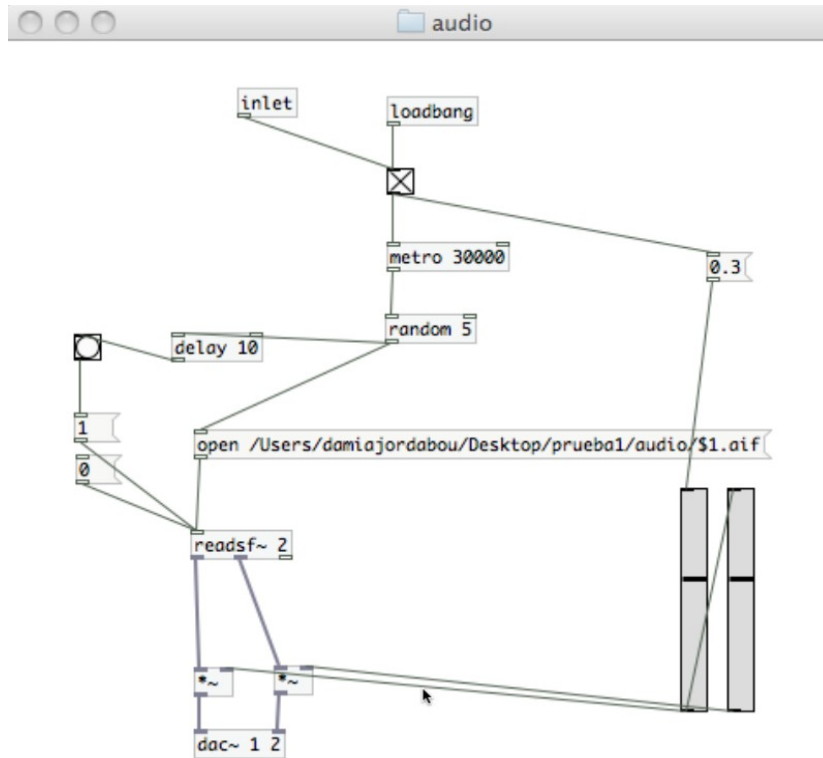
Puesto que los tiempos de reproducción de cada uno de los archivos de video seguían siendo invariables, decidimos substituir el contador de *frames* por un sencillo temporizador. Así la orden del cambio de ubicación de las pantallas se daba en función al tiempo transcurrido, que en este caso se fija en 30 segundos. Aquí podemos ver el sencillo *sub-patch* al que nombramos *timer* (Pure Data

5).

De la misma manera que en el anterior intento, desde los *outlets* se mandan los *bang* con la información numérica que recibe el objeto *translateXYZ* de cada uno de los reproductores.

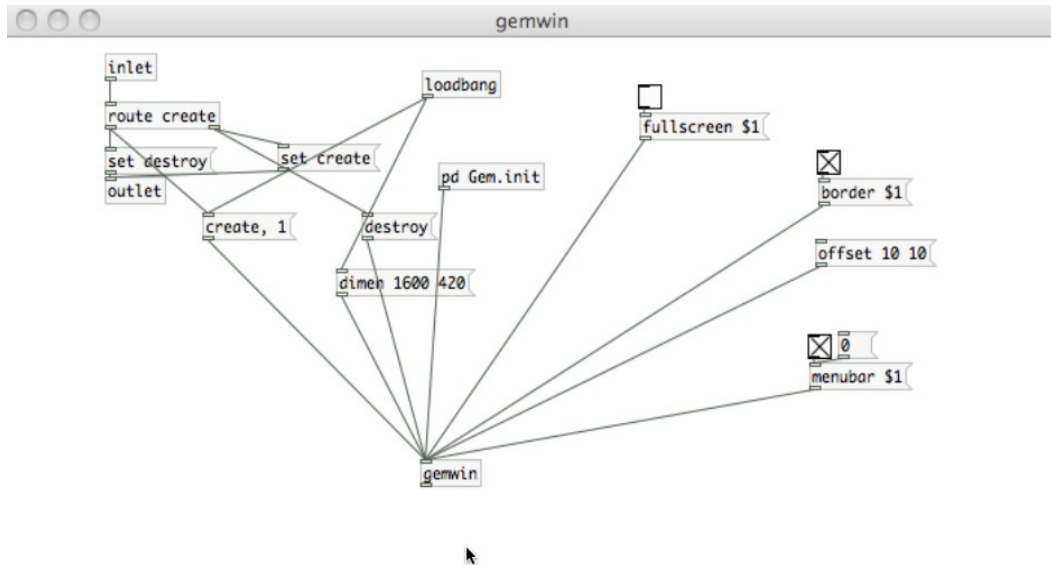
Nos queda por lo tanto aplicar las mismas leyes de aleatoriedad y ritmo a la biblioteca sonora. Sin embargo, y como es obvio, los objetos a utilizar son bien diferentes. Aún así empezamos con la misma estructura; es decir, el *toggle* enciende el metrónomo, que en este caso contiene un valor de 30 segundos, el objeto *random* nos proporciona la aleatoriedad, y se llama al archivo *.aif* (audio interchange file format) alojado en el disco duro. Predeterminamos un nivel de volumen medio estandarizado, aunque dotamos a nuestro *sub-patch* de unos *sliders* que nos permitan controlarlo en directo por si las condiciones de la instalación lo requieren.

Lo podemos apreciar gráficamente en la imagen de la siguiente página (*Pure Data 6*).



Pure Data 6

Por último, necesitábamos adaptar los parametros de la ventana *gemwin* a las condiciones de la instalación. En primer lugar modificando las dimensiones de la ventana, y adaptándolas a la resolución del escritorio extendido que nos proporcionan los tres proyectores conectados, en este caso 1600x420. Después añadimos los objetos *fullscreen*, para ajustarlo a pantalla completa, *border*, para eliminar los marcos de la ventana, y *menubar*, para eliminar la barra de herramientas de MAC OS mientras la pieza esté en marcha (*Pure Data 7*). Así el software está listo para empezar a controlar todos los elementos de la instalación de forma adecuada.



Pure Data 7

Flujo de la instalación

Pese a que es en la base de datos donde se encuentra el contenido que dota a la pieza de sentido narrativo, el montaje del dispositivo fílmico adecuado para su exhibición constituye un punto fundamental en la elaboración de una instalación de estas características.

Los materiales utilizados en el montaje del prototipo fueron los siguientes:

- Ordenador iMac, sistema operativo MAC OS 10.5.4
- Módulo de expansión gráfica Matrox TripleHead2Go
- 3 proyectores digitales BENQ
- Tarjeta de sonido externa M-Audio FireWire Solo
- Altavoces stereo de 400W

El ordenador es lógicamente el cerebro de la pieza, donde se alberga la base de datos, y desde donde se controlan el resto de dispositivos. Mediante conexión VGA se conecta con la **Matrox**, que utilizando el mismo sistema de conexión convierte la superficie de los proyectores en un único escritorio extendido, independiente del que seguiremos utilizando en la pantalla del ordenador. La tarjeta **M-Audio**, que utiliza una conexión de **FireWire 400**, nos permite conectar al ordenador los dos altavoces, partiendo de la valoración de que es poco recomendable establecer una conexión de *Jack* con un adaptador a *mini-jack*; además, su propio software nos permite ecualizar adecuadamente todos los niveles del audio sin interferir en la configuración del ordenador.

Podemos entender mejor este sistema en el gráfico de la siguiente página.

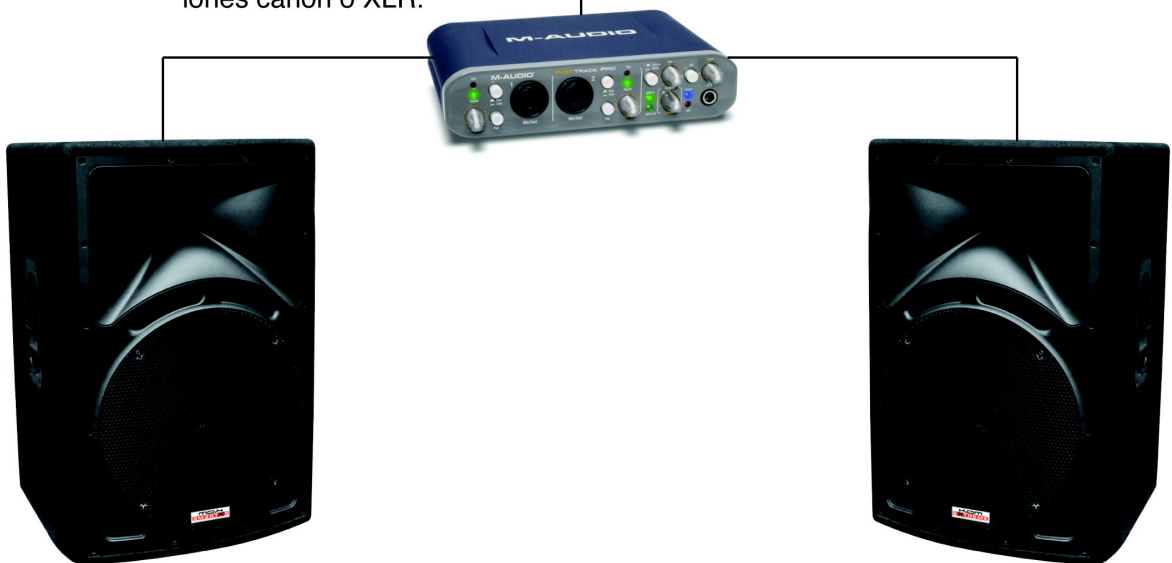


La tarjeta Matrox reparte la señal del escritorio extendido en tres proyectores, mediante conexiones VGA.



El ordenador contiene la base de datos y el software de Pd que controla el flujo de la instalación

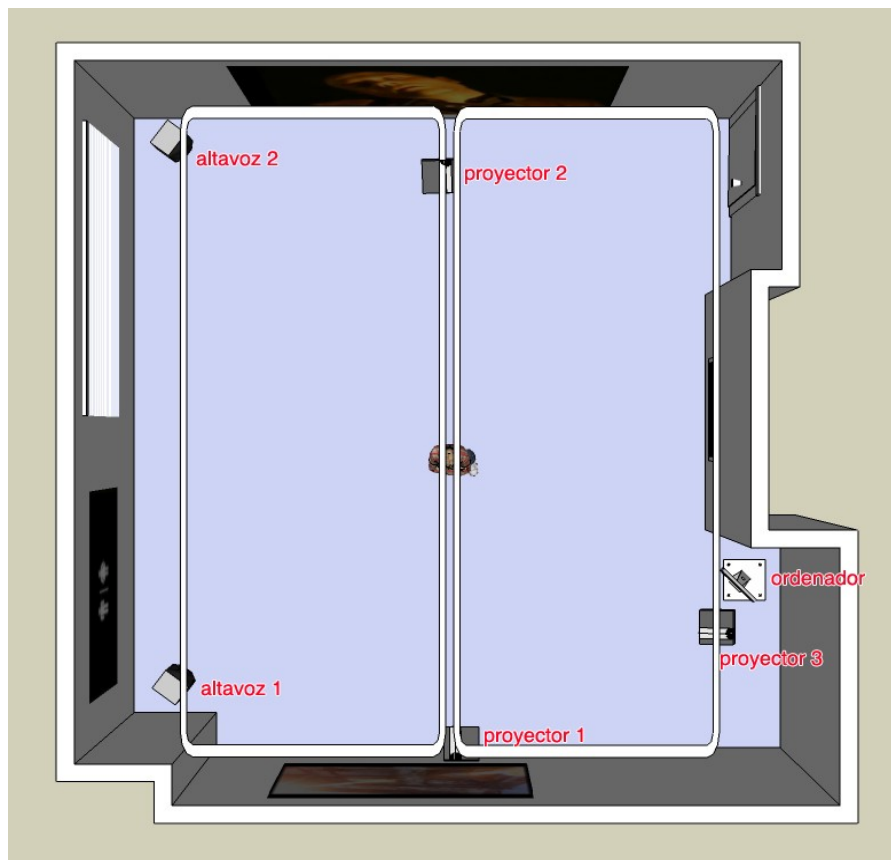
El sonido se lanza por dos altavoces de 400W, a través de una tarjeta M-Audio, mediante conexiones cánon o XLR.



6.3 Puesta en escena

Para comprobar el funcionamiento de la instalación y ensayar las posibilidades espaciales de las tres pantallas, se instaló en una primera fase un prototipo en la *project room* A-3-9, perteneciente al Departamento de Escultura. Las conclusiones y experiencias extraídas de esta práctica servirán para documentar la pieza y facilitar posteriormente su instalación en espacios expositivos abiertos al público.

Entre las ventajas del espacio escogido se encuentra su amplitud, un tamaño que se ajusta perfectamente a las necesidades de la pieza; la cantidad de tomas de corriente, hasta 10, que facilitan enormemente las conexiones y la organización del cableado; y sobre todo, una estructura metálica superior que nos permite colgar los proyectores, dejando totalmente libre el espacio que debe ocupar el usuario.



Planta

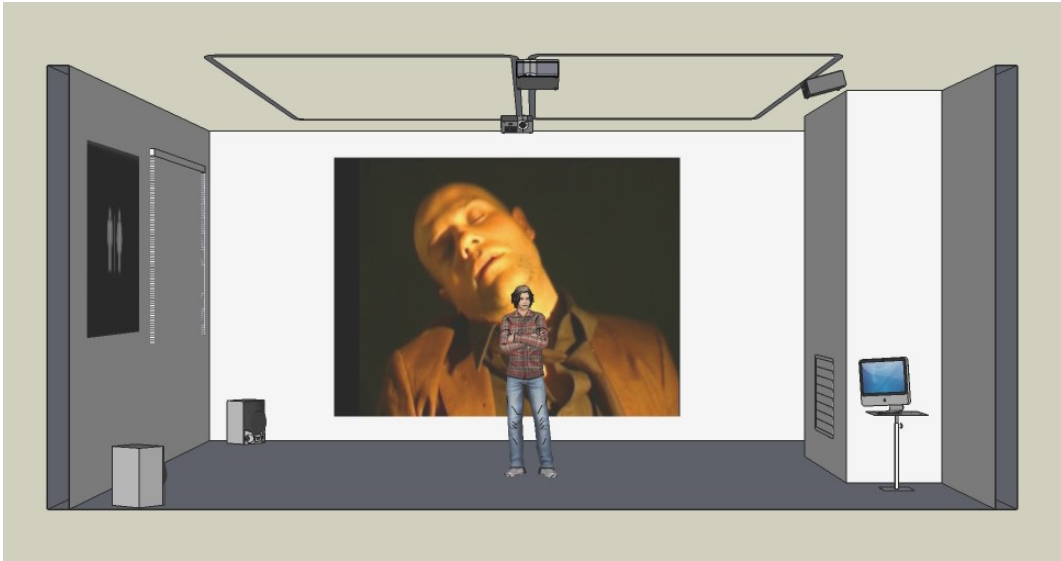
En la imagen de la página anterior, podemos apreciar la planta de la *project room*, en una reproducción tridimensional realizada con Google Sketch Up, que nos permite distinguir la ubicación de cada uno de los elementos de la instalación.

Podemos comprobar como el ordenador se sitúa en un pequeño rincón que nos facilita su relativa independencia del espacio que va a ocupar el usuario; aunque sin duda, lo recomendable para la instalación en un espacio público es que este elemento estuviera totalmente oculto. Podemos apreciar mejor esta disposición en el siguiente alzado, que corresponde a la vista de la entrada y la zona del ordenador.



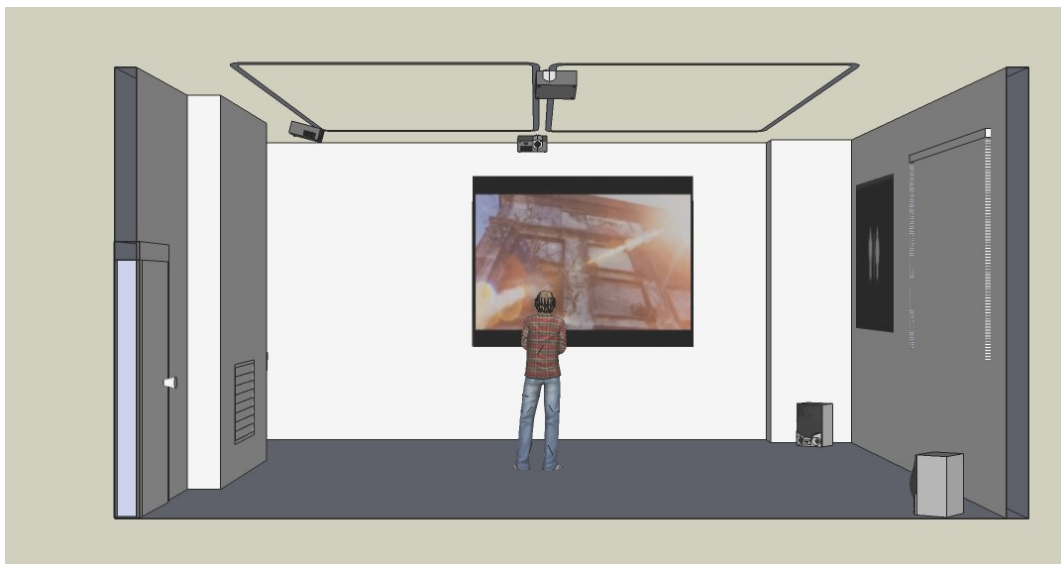
Alzado 1

Ambas vistas nos permiten entender la distribución espacial de los proyectores, sujetos a la estructura metálica, representada aquí en las dos formas rectangulares situadas en el techo. El *proyector 1* es el que lanza la imagen de mayores dimensiones, situada en la pared que mejores condiciones reunía, y cuyo contenido se corresponde con la secuencia aleatoria de la biblioteca de material original, y cuyo alzado apreciamos en la siguiente imagen.



Alzado 2

El *proyector 2* se sitúa en el eje contrario, aunque en este caso, y por las condiciones a las que nos somete tanto el propio espacio, como la jerarquía espacial que acompaña a la narrativa, el tamaño es menor. Lo apreciamos en el *Alzado 3*, donde se utiliza un fotograma del film *Easy Rider*, para representar la biblioteca de *Found Footage*.



Alzado 3

Por último, el *proyector 3* se sitúa sobre una de las cortinas que

cierran la abundante fuente de luz natural que entraba en la habitación, aprovechando al máximo el espacio hábil. Un gran inconveniente que hubo que solucionar sellando las ventanas con cartulina negra, y que difícilmente volveríamos a encontrar en un espacio expositivo. Así las dos pantallas secundarias se ubican en un ángulo de noventa grados y con un tamaño similar, y albergan las bibliotecas de *found footage* y de *motion graphics*, que sistemáticamente van intercambiando su ubicación. Podemos verlo en el *Alzado 4*, en el mismo plano en el que se sitúan los dos altavoces, con el objetivo de aprovechar el envolvente del audio ubicándolos en los dos rincones más alejados de la entrada.

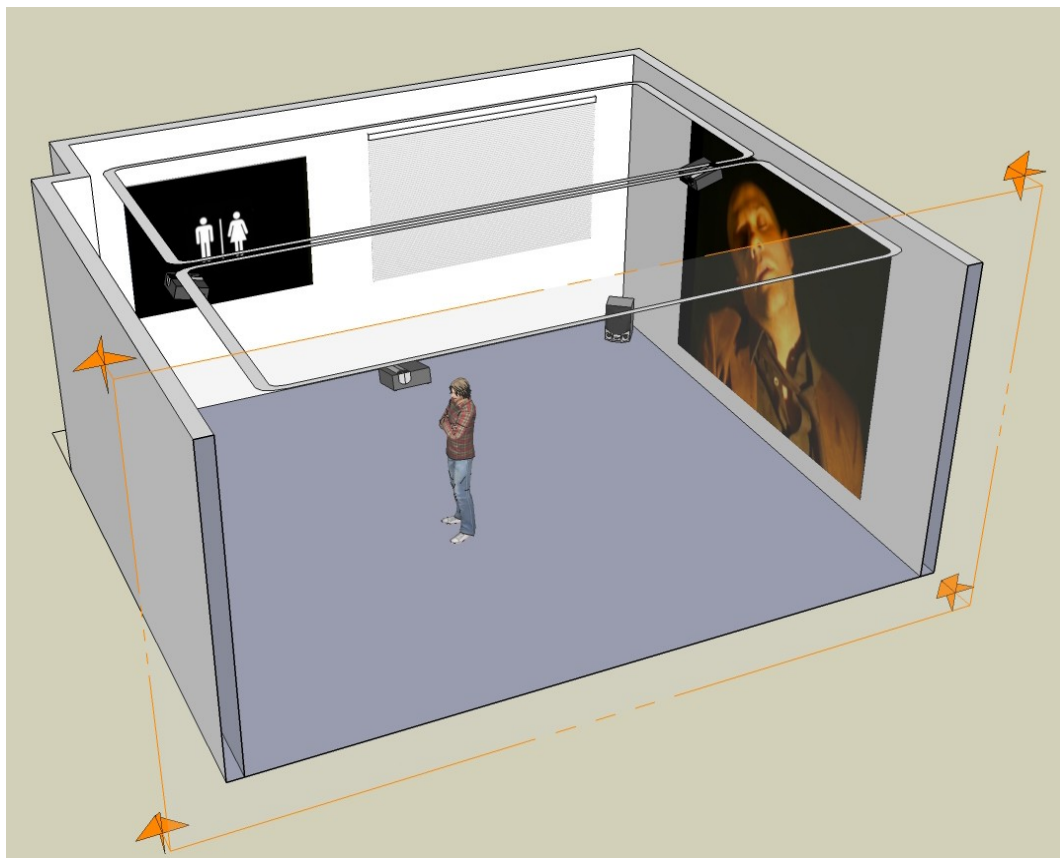


Alzado 4

Esta disposición de pantallas, que en el espacio que nos ocupa se convirtió en definitiva, no fue, como es lógico, la única de las que fueron testadas. La concentración de las pantallas en menos espacio, o la existencia de un proyector “flotante”, que en lugar de estar colgado funcionara a ras de suelo, fueron algunas variantes.

En cualquier caso, y como veremos a continuación, esta disposición debe de adaptarse a las condiciones del espacio que se nos proporcione en cada momento, incorporando incluso la posibilidad de varios planos de

visión o diferentes espacios que construyan un recorrido; esta modularidad le confiere cierta versatilidad a la instalación. Sin embargo, optamos por esta disposición espacial con el objetivo de aprovechar al máximo el espacio que se nos había asignado, sin renunciar a los espacios en blanco que rompieran la continuidad, pero intentando sacar el máximo partido posible a las propiedades de los proyectores y de las pantallas que se ponían a nuestra disposición.



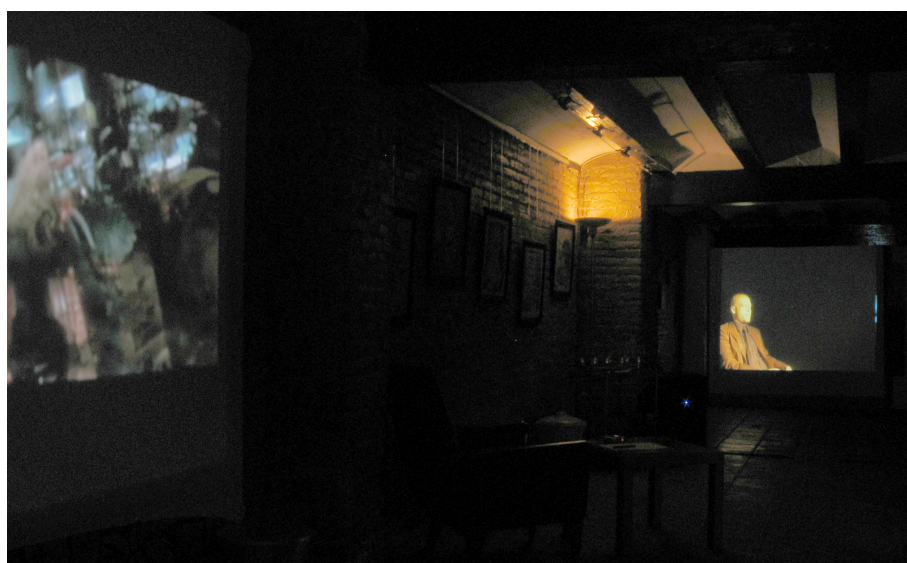
Una vez probado este primer prototipo, se procedió a realizar una segunda instalación, en esta ocasión abierta al público, para poder extraer conclusiones de la reacción de los usuarios, y desarrollar al mismo tiempo un nuevo ejercicio de adaptación espacial de la pieza.

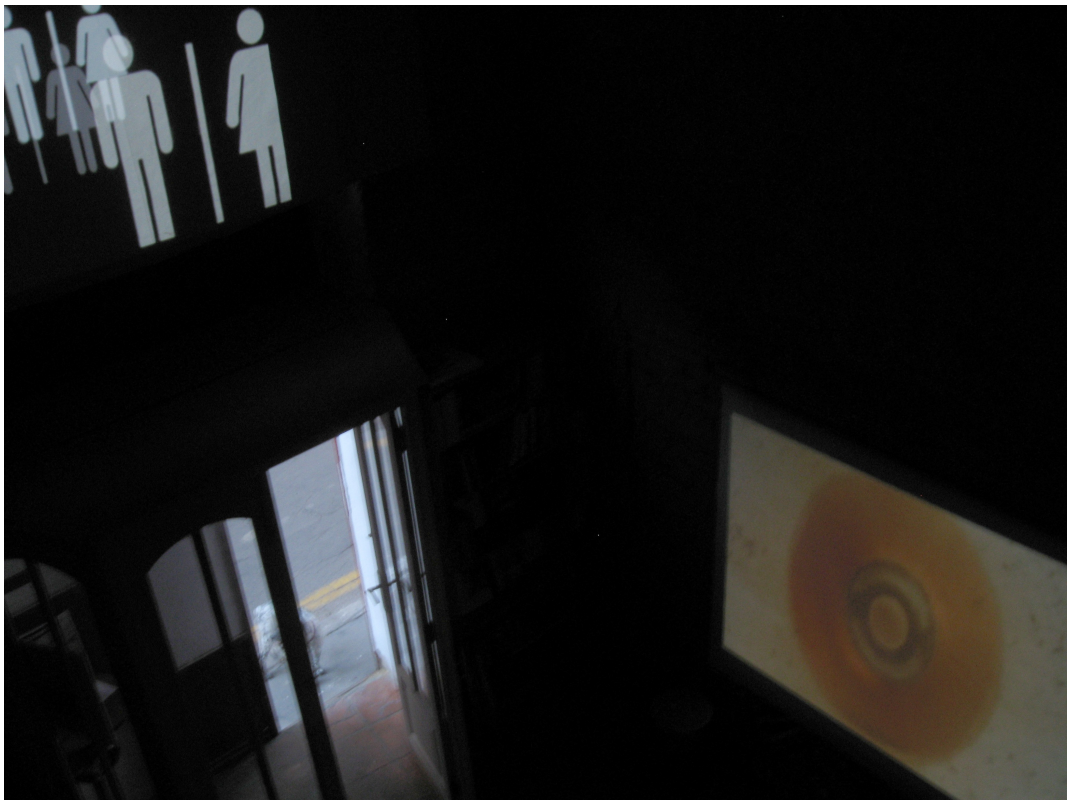
El espacio expositivo escogido fue el de **La Clínica Mundana**, una asociación cultural para artistas situada en el barrio del Carme, en

Valencia (Plaza del Ángel,5). La instalación estuvo operativa durante los días 9 y 10 de Septiembre de 2010.

Comprobamos en este ejercicio lo que ya imaginábamos: Que la principal complicación que ofrece esta pieza es la necesidad de adaptación específica al espacio que se nos proporciona, lo que al mismo tiempo se convierte en un gran estímulo una de sus principales particularidades.

En este caso decidimos “obligar” al usuario a hacer un pequeño recorrido para poder contemplar las tres pantallas, le hacemos transitar por el espacio expositivo, y al mismo tiempo le negamos la posibilidad de contemplar las tres pantallas al mismo tiempo y en el mismo plano. De este modo se pretende una mayor integración del usuario en el contexto de la pieza mediante su sencilla participación física. El propio hecho de tener que transitar para contemplar todo el contenido exige una contemplación más participativa, mientras que favorece la asimilación de la información de una forma progresiva. En este sentido también tuvimos la posibilidad de extraer conclusiones que desarrollaremos en el siguiente punto. A continuación podemos observar algunas fotografías de la instalación en La Clínica Mundana, momentos antes de su inauguración.





6.4. Conclusiones parciales

Con esta práctica se pretende culminar el proceso proyectual llevado a cabo durante todo el año, aunque eso no implica que también se contemplen propuestas de desarrollo, tanto de la línea teórica como de la práctica, que detallaremos más adelante.

Sin embargo si que se recogen en esta práctica definitiva la mayoría de los conocimientos adquiridos en el transcurso del Máster, tanto en las prácticas vinculadas a este proyecto como en las asignaturas lectivas. Concretamente en los conocimientos videocreación, la programación o la instalación de dispositivos en el espacio expositivo.

La principal conclusión positiva es la de haber logrado transmitir el corazón conceptual del proyecto, provocando esa reflexión en los espectadores, tanto de su concepto de las drogas como del tratamiento mediático de estas. Esta es una conclusión que sí que se pudo extraer de la opinión de los usuarios que la visitaron en **La Clínica Mundana**. Respecto al nivel de empatía pretendido en lo sensitivo, los resultados distan de emular ningún efecto de embriaguez, sin embargo si que se consigue crear una atmósfera que cree una predisposición en el espectador para esforzarse en desentramar las historias que le envuelven, buscando su particular significado.

También confirmamos con los dos ensayos que en *Stories About Drugs* tenemos una pieza viva, por dos cuestiones. En primer lugar por su modularidad espacial, que ya habíamos descrito en el primer punto. La necesidad de adaptarse a espacios diferentes nos otorga condicionantes pero favorece la resolución creativa de estas cuestiones. Hemos tenido la posibilidad de ensayar con dos disposiciones espaciales completamente diferentes, ambas válidas para la percepción de la pieza, pero que nos ofrecían direcciones de lectura diferentes.

Y en segundo lugar por su propia condición de base de datos, que está en constante crecimiento. En la fase actual del proyecto, el tiempo medio recomendado de permanencia del usuario en el espacio es de apenas cinco minutos. Esto hace que pese a que el mensaje se aprecie, se aprecie una cierta ausencia de un archivo más amplio que haga entrar en el bucle mucha más información, dentro del mismo esquema de las cuatro bibliotecas. Esta es la más natural vía de desarrollo que esta práctica va a adquirir en adelante, teniendo la posibilidad de hacer nuevas instalaciones con una base de datos mejorada y ampliada.

Otra interesante vía de desarrollo sería incrementar la participación del usuario, bien convirtiéndola en una instalación reactiva, en la que el usuario pudiera intervenir en los ritmos a los que se disparan los clips de video (poe ejemplo mediante ataques de sonido); O bien convirtiéndolo en un proyecto interactivo, en el que los usuarios de una comunidad on line pudieran ampliar la base de datos incorporando sus vídeos.

V CONCLUSIONES GENERALES

Para extraer conclusiones de este proceso proyectual, lo primero debe ser medir el **grado de consecución** alcanzado en función de los objetivos.

En primer lugar hemos realizado un recorrido teórico por algunos de los experimentos más relevantes realizados en torno a la narrativa audiovisual de carácter experimental, un camino cuyo objetivo era replantearse algunos de los dogmas que han dominado esta disciplina, incorporando las propuestas más recientes relacionadas con los nuevos medios, concretamente las bases de datos.

En este sentido hemos conseguido adquirir una visión global, que poco a poco se ha ido pormenorizando, dibujando un camino que pudiera guiar y sostener todo el proceso práctico y experimental, teniendo en cuenta que se trataba esencialmente de un proyecto aplicado. Esa acotación ha implicado el pasar por alto, o tratar superficialmente algunos aspectos, como por ejemplo los experimentos iniciales del video-arte en el ámbito del *feedback* y la abstracción; pero se consideró oportuno ir definiendo progresivamente el terreno en el que iban a desarrollarse las prácticas, y excluir todo aquello que tuviera menos utilidad para estas.

En este sentido ha sido particularmente interesante todo el estudio realizado en torno al concepto de *droga*. Con el objetivo de dotar de un marco conceptual definido y condicionante de todo el proceso práctico, y aportando además información que pueda ser útil más allá de las “fronteras” trazadas para este proyecto. Especialmente el estudio del tratamiento de las drogas en la ficción mediática, que además nos abre una puerta a un futuro desarrollo de la investigación.

A nivel práctico hay que considerar el resultado como satisfactorio, en parte porque el grado de consecución de las prácticas realizadas ha incluido su presentación pública, teniendo la posibilidad de recoger más

detalladamente la experiencia. La práctica principal ha conseguido el objetivo de generar ese cambio de mirada respecto a la problemática que se plantea, definiendo una forma de narración que se aleja de la linealidad para ubicarse en el espacio físico por el que el usuario transita, y consiguiendo vincular de forma adecuada el “objeto narrativo” del que hablábamos en la introducción, relacionando de forma indivisible la forma y el concepto, el diseño del interfaz con las intenciones comunicativas concretas.

Si embargo, existen cuestiones no desarrolladas que inmediatamente se convierten en **futuras líneas de investigación** que este proyecto deja abiertas.

En el ámbito teórico las cuestiones relacionadas con la narración post-media, la experimentación con el montaje espacial o la utilización de las bases de datos como recurso narrativo, son líneas que actualmente se encuentran plenamente abiertas, puesto que continuar investigando y aportando a estos nuevos desarrollos es sin duda una de las tareas a llevar acabo en lo inmediato.

Aunque de este trabajo también se desprende otra posible vía de desarrollo. El estudio del tratamiento de las drogas en los media nos invita a ahondar mucho más en esa cuestión, dándole una papel más principal. No en vano, en este punto de la investigación se aclara que el estudio se encuentra en una primera fase, y se hace explícito el hecho de que hay cantidad de medios (como la televisión) o ámbitos de difusión en los que se debería realizar un estudio con más profundidad, quizá también más acotado, que podría suponer contribución significativa al conocimiento colectivo.

Respecto a las posibles vías de desarrollo del prototipo principal, hemos desarrollado en el anterior punto las cuestiones a tener en cuenta

para mantener la pieza viva, y que hemos sintetizado en la ampliación constante de la base de datos y la incorporación de una participación más activa por parte de los usuarios.

En definitiva estamos hablando de un camino trazado en el que no hemos llegado hasta el final. Simplemente el terreno nos obliga a realizar una parada, en la que valorar la experiencia, hacerla pública, y plantearnos el sendero a tomar en la siguiente bifurcación. No hay que olvidar que, puesto lo que estamos valorando es el Proyecto Final de Máster, este documento no sólo sintetiza la amalgama de conocimientos acumulados en algo más de una año, sino también las experiencias vividas y las personas que las han hecho posibles, que también, de alguna manera, están incluidas en este proyecto.

VI ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Aitken, Doug. 2006. *Broken Screen. Expanding the image, breaking the narrative*. Nueva York: D.A.P./ Distributed Art Publishers, Ltd.

Bordwell, David., y Kristin Thompson. 1995. *El Arte Cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Brea, José Luis. 2002. *La Era Postmedia*. Salamanca: Varona.

Burroughs, William S. 1977 [1953]. *Junky*. Hammondsworth, England: Penguin Books

Burroughs, William S. 2002. *El Almuerzo Desnudo*. Barcelona: Anagrama.

Burroughs, William S. 2008 [1954]. *Marica*. Barcelona: Anagrama.

Ginsberg, Allen. 2006. *Aullido*. Barcelona: Anagrama.

Manovich, Lev. 2005. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós comunicación.

Metz, Christian. 1991. *Film Language: A semiotics of cinema*. Chicago: The University of Chicago Press.

Kerouac, Jack. 2009. *En la carretera (El rollo mecanografiado original)*. Barcelona: Anagrama

Romaní, Oriol. 1999. *Las drogas: Sueños y razones*. Barcelona: Ariel.

Weibel, Peter. 2005. *Avance Rápido – Fast Forward*. Madrid: CC Conde Duque.

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.

Artículos

Berenguer, Xavier. 1998. Historias por ordenador, en *El diseño es el medio audiovisual*. Buenos Aires 2007: Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires.

- Berenguer, Xavier. 2004. Una Década de Interactivos, en *El diseño es el medio audiovisual*. Buenos Aires 2007: Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires.
- Davenas E, Beauvais F, Amara J. 1988. Human basophil degranulation triggered by very dilute antiserum against IgE. *Nature* 333 (6176): 816–828.
- García Ferrari, Tomás. 2008. *Narrativas relacionales, imágenes técnicas y tabularidad*. Buenos Aires. Leído en el ciclo “Imágenes técnicas, dispositivos y pantallas”.
- Hanhardt, John G. 1998. Modelo de interacción: cine y vídeo en la nueva era de los medios de comunicación en *El Nuevo Espectador*. Madrid: Ed. Fundación Argentaria,
- Steinheider, Brigitte, y George Legrady. 2004. Interdisciplinary Collaboration in Digital Media Arts: A Psychological Perspective on the Production Process. *Leonardo* 37 (4): 315-321
- Manovich, Lev. 1999. Database as symbolic form. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 5 (2): 80-99.

Tesis Doctorales

- Romaní, Oriol. 1982. *Droga i subcultura: una història cultural del "haix" a Barcelona, 1960-1980*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Montalvo, Blanca. 2003. *La Narración Espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Textos On-line

- Berenguer, Xavier. 1994. *Arte y tecnología: Una frontera que se desmorona* [online], [consultado el 23 de Noviembre de 2009].

Disponible en
<<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/frontera/principal.html>>

Carrillo Canán, Alberto J. L. 2009. *El mito y el cine en su relación con la narratividad. Acerca del presupuesto de la narratividad cinematográfica. Parte III* [online], [consultado el 9 de Enero de 2010] . Disponible en <<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo65.pdf>>

Manovich, Lev. 2002. *La Vanguardia como Software* [online], [consultado el 15 de Diciembre de 2009]. Disponible en <<http://www.artnodes.com/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>

Royoux, Jean-Cristophe. 2005. *Por un cine de exposición: Retomando algunos jalones históricos* [online], [consultado el 10 de Enero de 2010]. Disponible en <<http://www.accpa.org/numero5/royoux.htm>>

Sierra, Germán. 2008. *La novela en la era de la base de datos. Diálogo con Lev Manovich* [online], [consultado el 7 de Marzo de 2010]. Disponible en <<http://homepage.mac.com/germansierra/manovich.html>>

Material audiovisual

Almodóvar, Pedro. 1980. *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*. Figaro Films.

Anger, Kenneth. 1964. *Scorpio Rising*. Puck Film Productions.

Aronofsky, Darren. 2000. *Requiem for a Dream*. Artisan Entertainment, Thousand Words, Sibling/Protozoa productions.

Boyle, Danny. 1996. *Trainspotting*. Channel Four Films, Figment Films, The Noel Gay Motion Picture Company.

Burroughs, William S. *Cut-Up Films*. 2004. 80 min. Roma: RaroVideo, Minerva Pictures Group. 2 discos ópticos (DVD)

Colomo, Fernando. 1988. *Bajarse al moro*. Ion Films, Lolafilms, Televisión Española.

De Palma, Brian. 1983. *Scarface*. Universal pictures.

De La Iglesia, Eloy. 1983. *El Pico*. Ópalo Films.

Deren, Maya. 1943. *Meshes of the Afternoon*. 14 min. 16mm.

Edwards, Blake. 1962. *Days of Wine and Roses*. Jalem Productions, Warner Bros. Pictures.

Franco, Jesús. 1984. *Lilian (La virgen pervertida)*. Golden Films Internacional.

Gilliam, Terry. 1998. *Fear and Loathing in Las Vegas*. Fear and Loathing LLC, Rhino Films, Shark Productions, Summit Entertainment, Universal Pictures.

Gilligan, Vince. 2008. *Breaking Bad*. Sony Pictures Television.

Godard, Jean-Luc. 1988. *Histoire(s) du Cinéma: Une histoire seule*. Canal+, FR3, JLG Films, La Sept.

Gordon, Nigel. 1966. *Syd Barret's Fist Trip*. 8 mm.

Herrero, Gerardo. 2005. *Heroína*. Continental, Tornasol Films.

Hitchcock, Alfred. 1959. *North by Northwest*. Metro-Goldwyn-Mayer.

Hopper, Dennis. 1969. *Easy Rider*. Columbia Pictures, Pando Company, Raybert Productions.

Mañas, Acheró. 1998. *Paraísos Artificiales*. Bellatrix Films, Canal+ España.

Premminger, Otto. 1955. *The Man with the Golden Arm*. Otto Premminger Films, United Artists.

San Mateo, Josetxo. 2000. *Báilame el agua*. Cre-Acción Films, Plot Films, Televisión Española.

Schlesinger, John. 1969. *Midnight Cowboy*. Jerome Hellman Productions, United Artists.

Snow, Michael. 1963. *Wavelength*. 45 min. 16mm.

Spielberg, Steven. 1981. *Raiders of the Lost Ark*. Lucas Films, Paramount Pictures

Stone, Oliver. 1986. *Platoon*. Orion Films.

- Vertov, Dziga. 1929. *Chelovek s kino-apparatom*. VUFKU.
- Viola, Bill. 1979. *The Reflecting Pool*. 7 min. Video-cassette.
- Webster, Liam, Pete Clarke, Gisli T. Gudmundsson, Gavin Fort y Christian Baker. 2009. *TCP/EP*. Barcelona: Audiotalaia Netlabel
- Yerkovich, Anthony. 1984. *Miami Vice*. Universal TV, Michael Mann Productions.
- Zulueta, Iván. 1980. *Arrebato*. Nicolás Astiarraga P.C.

Bibliografía relacionada

- Courtwright, D.T. 2002. *Las drogas y la formación del mundo moderno. Breve historia de las sustancias adictivas*. Barcelona: Paidós.
- Davenport-Hines, R. 2003. *La búsqueda del olvido. Historia global de las drogas, 1500- 2000*. Madrid/ México: Turner/ F.C.E.
- Furst, P. 1980. *Alucinógenos y cultura*. México, F.C.E.
- Lévi-Strauss, C. 1979. "Los hongos en la cultura" en *Antropología Estructural. Mito, sociedad, humanidades*. Madrid: S.XXI.
- Plant, S. 2001. *Escrito con drogas*. Barcelona: Destino.
- Sissa, G. 2000. *El placer y el mal. Filosofía de la droga*. Barcelona: Península.

CONTENIDO DE LOS DISCOS

Disco 1

DVD de vídeo

1. Something About Drugs

Se trata del video monocanal correspondiente a la primera práctica.

Duración: 2'

2. Linterna de Agua

Vídeo demostrativo de la instalación funcionando en la Plaza del Tossal durante Observatori 2010.

Duración: 57"

3. Stories About Drugs

Vídeo descriptivo del funcionamiento y montaje de la práctica definitiva, las imágenes están tomadas tanto del prototipo instalado en la Facultad de Bellas Artes como de su exhibición en La Clínica Mundana.

Duración: 2' 28"

Disco 2

CD de datos

En una carpeta de archivos se incorpora el *patch* de Pure Data utilizado en la instalación *Stories About Drugs*, así como las cuatro carpetas que albergan la base de datos. Para el correcto funcionamiento habrá que corregir la ruta de acceso a los archivos de la base, substituyéndola por la correspondiente al ordenador en el que se pretenda utilizar.

GUIÓN LITERARIO
STORIES ABOUT DRUGS

En las páginas siguientes adjuntamos los fragmentos más relevantes de los guiones literarios escritos para filmar las historias integradas en la base de datos de *Stories About Drugs*. No todo el material que se escribió fue filmado, ni tampoco todo el material incluido en la base de datos había partido originalmente de un guión, pero el siguiente documento ayuda a ilustrar una parte del proceso de trabajo del proyecto. Es necesario aclarar que en ambos casos se partió del supuesto de utilizar a varios actores, que establecieran un diálogo, algo que después fue sustituido por sendos monólogos

El Psicoanalista

1.1. Consulta. Int-día.

Paciente

¿Cocaína?

Psicoanalista

Efectivamente, ¿Ha oído hablar de
ella?

Paciente

Poco y mal

Psicoanalista

Se trata de una sustancia enormemente
interesante

Paciente

¿No sera nociva?

Psicoanalista

Puede serlo. ¿Confía plenamente en mí?

Paciente

Por supuesto

1.2. Consulta. Int-día.

Psicoanalista

Los indígenas andinos utilizan la planta de coca como herramienta para soportar las altas presiones, por sus cualidades vasodilatadoras. Sin embargo, la síntesis extraída de esta planta tiene propiedades mucho más sorprendentes. La apertura de los capilares sanguíneos proporciona un riego cerebral excelente para facilitar el acceso a una serie de recuerdos y sensaciones como ninguna sustancia sería capaz de hacerlo, excepto el ácido lisérgico, aunque los riesgos cerebrales que puede provocar este último son mucho menos previsibles.

Paciente

Estoy dispuesto a hacer cuanto me

aconseje

Psicoanalista

De acuerdo

El psicoanalista extrae de su armario un frasco de cristal con líquido y una jeringuilla.

Psicoanalista

Le recomiendo una solución al siete por ciento antes de cada una de nuestras sesiones.

1.3. Consulta. Int-día.

El paciente suda y habla compulsivamente, se intercalan imágenes de la consulta, con ópticas distorsionadas, con las del propio paciente andando por la calle, hablando con gente, todo en un ritmo frenético y con situaciones casi ininteligibles. Lo que dice el paciente no tiene nada que ver con lo que se muestra en las imágenes. Todo viene acompañado de sonidos y música de síntesis, que produce cierto anacronismo con las imágenes.

Paciente

Recuerdo...

La angustia que me producía la voz de

mi padre cuando se ponía cariñoso. Era mucho peor que cuando se volvía iracundo. Con un referente lleno de ira puedes enfrentarte... pero con una némesis disfrazada de virgen... es como enfrentarse a una Quimera. Su cuerpo me seducía, pero sus garras me atrapaban. Odiaba su faceta cariñosa. Prefería el odio. El odio es poderoso

Psicoanalista

(en off)

¿El odio le hace sentir poderoso?

Paciente

No. Pero ahora me siento poderoso. El odio sólo me hace sentir vivo.

Psicoanalista

¿Por que se siente poderoso justo ahora?

Paciente

No lo se... quizá el recuerdo, quizá Morfeo... quien sabe...

Psicoanalista

Creo que es suficiente por hoy, le administrare un tranquilizante. Ha sido una sesión muy satisfactoria.

El Hijo Pródigo

3.1. Comedor. Int-día.

Dos chicos están tirados en el sofá, con sendos porros en la boca y los mandos de la PlayStation. De fondo se escuchan los sonidos de un juego de fútbol.

Javi

¿Y que te dijo el jefe?

Max

Nada, que no tenía dinero para pagarme el sueldo.

Javi

Así, sin más.

Max

Sin más. Pero me la suda. Con lo que voy a ganar de la hierba tengo de sobra, y paso de volver a ese puto curro de mierda.

Javi

¿La has pesado ya?

Max

No, la estoy secando. Pero me van a salir casi dos kilos. A dosientos pavos los paquetes de cien gramos. Y a cuatro pavos el gramo al por menor. Calculo unos cinco mil en tres meses.

Javi

(riéndose y zarandeando a su amigo)
¡Que vas a ser un "millonetti" Max!

Max

Si tú te sigues fumando mi hierba así
lo dudo mucho.

Javi

¡Toma golazo! ¡Por toda la escuadra!

3.2. Rellano. Int-día.

En el rellano de la escalera, en un encuadre fijo, vemos a cámara rápida el ir y venir de gente que entra en el piso. Grupos de jóvenes y algún que otro personaje "pintoresco".

Ej.: Entran dos chicos, y salen. Entran tres chicos. Mientras están dentro entran dos más. Salen los cinco juntos riéndose a carcajadas. Entra un hombre solo, y sale pronto. Entran un chico y una chica. Entra de nuevo el hombre solo y salen los tres juntos abrazados.

Finalmente sale Max con las manos en los bolsillos y una sonrisa tranquila.

3.3. Comedor. Int-día.

Max esta sobre la mesa pesando marihuana con una báscula de precisión, mientras habla por telefono.

Max

¿Pues donde voy a estar mamá?
Trabajando. He salido un momento
porque me has llamado tú... que ya te
vale.

Que noooo, no necesito dinero. Me va de puta madre.

El trabajo bien, me han ascendido y todo, ahora gano más.

De repente Javi irrumpe en la estancia.

Javi

Max tío, ¿sabes...?

Max lo hace callar rápidamente agitando los brazos y poniéndose nervioso.

Max

Pues claro mamá, era el encargado, que me ha llamado la atención por estar aquí hablando contigo.
Claaaaro, claaaro. Que si, que si, que como que te cagas. Aaaaale venga, ya te llamo yo ¿vale?

Max cuelga el teléfono. Per enseguida vuelve a sonar. Lo coge sin mirar.

Max

¿Que coño pasa ahora? ¡Hey Toni!

Claro tío, pasate cuando quieras.
¿Cuanto quieres?