

TESIS DOCTORAL

Reglas del juego:

Pautas, constricciones
y dispositivos creativos en
el cine de no ficción



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**PROGRAMA DE DOCTORAT EN ART:
PRODUCCIÓ I INVESTIGACIÓ**



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Presentado por: Rubén Marín Ramos

Directora: M^a José Martínez de Pisón

Codirectora: Lorena Rodríguez Mattalía

Valencia febrero de 2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**PROGRAMA DE DOCTORAT EN ART:
PRODUCCIÓ I INVESTIGACIÓ**

TESIS DOCTORAL

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Presentado por: Rubén Marín Ramos

Directora: M^a José Martínez de Pisón

Codirectora: Lorena Rodríguez Mattalía

Valencia febrero de 2022

AGRADECIMIENTOS

Agradezco sinceramente a mis directoras, Mariajo y Lorena, su apoyo y dedicación durante estos años. Gracias a Chus Domínguez por su inspirador trabajo y, en particular, por el taller que impartió en Valencia en 2017 (dentro de las jornadas de Cine por Venir) en el que compartió ideas clave que me ayudaron a iniciar esta investigación.

Gracias a Antonio Weinrichter por sus magníficas sugerencias y material bibliográfico. Gracias al colectivo Los Hijos, Iris Zaki, Lynne Sachs y Ann Deborah Levy por compartir sus piezas conmigo y a todos/as los/las cineastas que han participado con sus propuestas de instrucciones.

Gracias a la familia y los/las amigos/as que habéis estado ahí haciendo todo más fácil, en especial a mi madre, a Anja, Ernesto y Miguel Ángel. Y, sobre todo, gracias a Ana por su paciencia y ayuda incondicional durante este largo proceso.

RESUMEN

La presente Tesis aborda el cine de no ficción construido en base a reglas preestablecidas, constricciones o estrategias formales heterodoxas. Piezas fílmicas y videográficas radicales en su forma y en su aproximación a lo real que desafían las convenciones del cine documental y se vinculan con otras prácticas artísticas.

Esta investigación teórico-práctica se centra, por un lado, en la búsqueda y análisis de obras de no ficción con una clara vocación minimalista, ligadas al documental de vanguardia, el cine experimental y el videoarte, que se fundamentan en estrategias muy precisas, no como un mero hecho anecdótico, sino como elemento básico que determina la construcción de las mismas. La selección de los filmes y de los videos se ha llevado a cabo analizando sus cualidades para establecer tipologías de estudio y definir la base de modelos teóricos de análisis.

Según la técnica o mecanismo utilizado, las cualidades de las películas que se analizan se basan en la restricción del espacio-tiempo, la elección de un único dispositivo formal o algoritmo que estructura toda

la pieza, el empleo de estrategias reduccionistas en las que se omiten procedimientos esenciales del cine (como el abandono de la cámara o del montaje) o el uso de fórmulas propias del juego (como el azar o la participación), entre otras.

No obstante, nuestro propósito no es tanto hacer un ejercicio de clasificación como de análisis y comprensión de estas fórmulas renovadoras que abren nuevas vías en el cine de lo real.

Asimismo, a partir del análisis anterior, nos hemos propuesto idear y generar fórmulas (reglas del juego) que puedan servir de soporte a nuevas obras, ya sean propias o de otros y que presentamos en forma de catálogos y, además, hemos puesto en práctica algunas de estas estrategias en obras videográficas propias e inéditas.

PALABRAS CLAVE:

Cine de no ficción, Estrategias creativas, Dispositivos formales, Constricciones, Documental de vanguardia, Cine experimental, Instrucciones, Documental en primera persona, Ensayo audiovisual.

ABSTRACT

This thesis deals with non-fiction cinema built upon the premise of pre-established rules, constraints or heterodox formal strategies. Radical filmic and videographic pieces both in terms of their form their approach to reality that defy the conventions of documentary cinema and are related to other artistic practices.

On the one hand, this theoretical-practical research is centred around the search and analysis of non-fiction works with a clear minimalist vocation, linked to avant-garde documentary, experimental cinema and video art, which are based on very precise strategies, not just as a mere anecdote, but rather as a basic element that determines their construction.

The selection of films and videos has been carried out by analysing their qualities to establish study typologies and hence define the basis for theoretical analysis models. Depending on the technique or mechanism used, the qualities of the films that are analysed are based on the restriction of space-time, the choice of a single formal device or algorithm that structures the entire piece, the use of reductionist

strategies in which essential cinema procedures are omitted (such as abandoning the camera or montage) or the use of game-related formulas (such as chance or participation), among others. Nevertheless, our purpose is not so much to carry out a classification as to analyse and understand these renovating formulas that open up new avenues in the cinema of reality.

Similarly, drawing from the previous analysis, we have suggested to devise and generate formulas (rules of the game) that can serve as support for new works –whether they are our own or those of others– and that we present in the form of catalogues and, in addition, we have put into practice some of these strategies in our own and unpublished videographic works.

KEYWORDS:

Non-fiction cinema, Creative strategies, Formal devices, Constrictions, Avant-garde documentary, Experimental cinema, Instructions, First-person documentary, Audiovisual essay.

RESUM

La present Tesi aborda el cinema de no ficció construït sobre la base de regles preestablides, restriccions o estratègies formals heterodoxes. Peces fílmiques i videogràfiques radicals en la seua forma i en la seua aproximació al real que desafien les convencions del cinema documental i es vinculen amb altres pràctiques artístiques.

Aquesta investigació teoricopràctica se centra, d'una banda, en la cerca i anàlisi d'obres de no ficció amb una clara vocació minimalista, lligades al documental d'avantguarda, el cinema experimental i el videoart, que es fonamenten en estratègies molt precises, no com un mer fet anecdòtic, sinó com a element bàsic que determina la construcció d'aquestes.

La selecció dels films i dels vídeos s'ha dut a terme analitzant les seues qualitats per a establir tipologies d'estudi i definir la base de models teòrics d'anàlisi. Segons la tècnica o mecanisme utilitzat, les qualitats de les pel·lícules que s'analitzen es basen en la restricció de l'espai i temps, l'elecció d'un únic dispositiu formal o algorisme que estructura tota la peça, l'ús

d'estratègies reduccionistes en les quals s'ometen procediments essencials del cinema (com l'abandó de la càmera o del muntatge) o l'ús de fórmules pròpies del joc (com l'atzar o la participació), entre altres. No obstant això, el nostre propòsit no és tant fer un exercici de classificació com d'anàlisi i comprensió d'aquestes fórmules renovadores que obrin noves vies al cinema del real.

Així mateix, a partir de l'anàlisi anterior, ens hem proposat idear i generar fórmules (regles del joc) que puguin servir de suport a noves obres, ja siguin pròpies o d'uns altres i que presentem en forma de catàlegs i, a més, hem posat en pràctica algunes d'aquestes estratègies en obres videogràfiques pròpies i inèdites.

PARAULES CLAU:

Cinema de no ficció, Estratègies creatives, Dispositius formals, Constriccions, Documental d'avantguarda, Cinema experimental, Instruccions, Documental en primera persona, Assaig audiovisual.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	17
Estado de la cuestión	18
Objetivos	23
Metodología	25
Estructura de la Tesis	27
1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS	35
1.1 Reglas que liberan	37
1.1.1 Del OuLiPo al cine	40
1.2 En el cine de ficción	44
1.2.1 Dogma 95	44
1.2.2 Cine paramétrico	46
1.2.3 Algunos ejemplos	50
1.3 Documental, vanguardias y nuevas tecnologías	54
1.3.1 Sobre las nociones de cine documental y no ficción	54
1.3.2 Documental y vanguardia	59
1.3.3 Digitalismos	64
2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA	67
2.1 La limitación espacial	71
2.1.1 Una única localización	72
2.1.2 Desde mi ventana	82

2.2	Cine primitivo	86
2.2.1	Cámara estática	88
2.2.2	Cámara en movimiento	90
2.3	El dispositivo invisible	93
3.	HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS	99
3.1	La desprofesionalización del arte	100
3.2	Abandonar el cine	104
3.3	Cine no-creativo. descuidar el proceso fílmico	106
3.3.1	Cámara y montaje abandonados	109
3.4	Cine para leer	114
4.	ESTRATEGIAS EN EL DOCUMENTAL EN PRIMERA PERSONA	123
4.1	El filmador	123
4.2	Fórmulas ensayísticas en el cine autobiográfico	128
4.3	Diarios y correspondencias	138
5.	CONSTRUYENDO LABERINTOS: UNA EXPERIENCIA LÚDICA	147
5.1	Automovimiento	149
5.2	Participación	152

5.3	Tipos de juegos	160
5.3.1	Competencia	162
5.3.2	El azar	164
5.3.3	Juegos ópticos	166
5.3.4	Juegos matemáticos	171
5.4	Dispositivo de creación y juego	174
6.	POÉTICAS DE ARCHIVO EN EL CINE DE NO FICCIÓN	183
6.1	Monotonía serial	184
6.1.1	Rostros en el tiempo	186
6.1.2	Retrato etnográfico	189
6.1.3	Fotografía y trabajo	192
6.1.4	La mirada inocente. Espectadores en penumbra	194
6.2	Listas	197
6.2.1	De la ciudad al campo	198
6.2.2	Huellas en el paisaje	201
6.3	Imperfect films (cine diarístico como archivo)	206
6.4	El documental de compilación	210
6.4.1	Perfect films	214
6.4.2	Montaje algorítmico	217
6.4.3	Cine de la base de datos	220

7. PRODUCCIÓN	225
7.1 Algunos antecedentes	225
7.2 Siberia (2019)	229
7.3 Cadre 2018-2019 (2021)	240
7.4 En el parque (2021)	261
7.5 También los pequeños muerden (2021)	271
7.6 Íntima decoración (2021)	289
7.7 Break (2021)	297
7.8 Una giornata in spiaggia a Ostia (2021)	306
7.9 Catálogo	325
CONCLUSIONES	347
CONCLUSIONS	355
BIBLIOGRAFÍA	363
FILMOGRAFÍA	377
ANEXOS	384
Tree Movies: Instructions for a cinema to come	

INTRODUCCIÓN

Esta Tesis doctoral es un estudio teórico y práctico que se aproxima desde diferentes perspectivas al cine de no ficción con un marcado interés por la configuración formal. Documentales heterodoxos que se basan en la experimentación fílmica conjugando reglas, constricciones o estrategias precisas para estructurar de forma global su contenido. Nuestra investigación se sitúa en una de las intersecciones entre el cine de no ficción y el cine experimental donde se entremezclan el uso de algoritmos, instrucciones o dispositivos formales con métodos del cine directo, la estética observacional, el documental en primera persona o el cine etnográfico.

La motivación inicial para comenzar esta Tesis fue la de hallar fórmulas o estrategias creativas para estructurar y dar sentido a los registros que tomamos del “mundo real” que nos permitieran trabajar con escasos recursos y, a su vez, prescindir de las convenciones del cine documental tradicional.

Examinando el dilatado campo del cine de no ficción, nos dimos cuenta de que en determinadas películas observacionales y de cine directo como, por ejemplo, las de Frederick Wiseman, el espacio cumple la función de contenedor y otorga sentido a las imágenes que el realizador captura dentro de este; o que, en varios de los trabajos de James Benning, la estructura se compone de meras listas o colecciones de vistas o paisajes con un motivo común; o, también que documentales como *Mysterious Object at Noon* (2000) de Api-chatpong Weerasethakul trasladan el modelo de un cadáver exquisito al plano cinematográfico; o, asimismo, que en piezas como *Your Views* (iniciada en 2013) de Gillian Wearing se diseña un dispositivo formal que permite a la realizadora delegar el uso de la cámara a los propios participantes de las piezas.

A través de estos ejemplos y otros muchos, comenzamos a vislumbrar, entre otras cosas, que por medio del empleo de constricciones, pautas precisas

o dispositivos formales se puede crear un marco para otorgar orden y dar sentido a las imágenes que se filman, sin recurrir a las convenciones del documental tradicional. Pero también, que estas estrategias creativas (basadas al igual que el juego en aceptar unas reglas precisas) eran esencialmente reduccionistas, permitiendo a los realizadores prescindir de numerosas fases y procesos del cine convencional y, en su lugar, otorgar importancia, por ejemplo, a la selección de la fórmula o estrategia a emplear, u otro tipo de cuestiones formales, a menudo vinculadas con otras prácticas artísticas, dando pie a la experimentación formal y enriqueciendo o ampliando el lenguaje estético del cine de no ficción.

Estado de la cuestión

La cuestión específica de emplear pautas, constricciones o dispositivos creativos para ordenar y dar sentido al contenido de las películas, ha sido poco tratada en relación al cine de no ficción, al menos desde un punto de vista teórico, pues este tipo de planteamientos parecen oponerse a los principios de objetividad o veracidad tan inherentes al cine documental tradicional. Este tipo de planteamientos estéticos son, sin embargo, habituales en el cine experimental, especialmente en el cine estructural y han sido abordados desde diferentes ópticas por (Gidal 1978), (Peterson 1994), (de Lucas 2018) o (Schlemowitz 2019).

Términos que nos serían útiles para aproximarnos a nuestro objeto de estudio, como documental de dispositivo, estructural, permutacional o minimalista, son poco dados y apenas los hemos encontrado en unos cuantos textos cortos, como sinopsis o reseñas de películas, en relación con alguna de las piezas que analizamos en este estudio, como por ejemplo alguna película de James Benning o Sharon Lockhart, pero sin profundizar en ello. Son una excepción, en cambio, algunos textos de teóricos como (Migliorin 2005) o (Lins 2007) que hablan sobre el dispositivo creativo o el dispositivo como herramienta narrativa en el cine documental, aunque únicamente en el contexto del cine brasileño, y un artículo titulado *Documentalismos* (2017) en la que Antonio Weinrichter hace mención a la escasa atención que ha recibido esta área del documental.

De forma más amplia, las intersecciones entre cine documental/no ficción y cine experimental o de vanguardia, han sido objeto de varios estudios desde diversas ópticas. En los estudios de (Cerdán y Torreiro 2005) y (MacDonald 2014) se exponen, de forma amplia, pero de diferente manera, los puntos de confluencia entre documental y vanguardia desde el mismo nacimiento del cine. Asimismo, en el texto de (Schneider y Pasqualino 2014) y de (Russell 1999) se abarca el mismo tema, pero en particular la relación de cine etnográfico y cine experimental.

También, hay dos grupos que desarrollan una investigación teórico-práctica que nos resultan especialmente interesantes para el trabajo realizado en esta investigación. Por un lado: *The Sensory Ethnography Lab* (SEL), un laboratorio experimental con base en Harvard, dedicado a la relación entre cine y etnografía. Donde, además de publicaciones, seminarios, congresos, generan películas, algunas de ellas fundamentales para nuestro estudio, como *Leviathan* (2012) de Véréna Paravel y Lucien Castaing-Taylor o *Manakamana* (2013) de Stephanie Spray y Pacho Véléz.

Del mismo modo, otro proyecto que combina la investigación y la creación en base al estudio antropológico, desde una perspectiva experimental y crítica, es el *Laboratorio de Antropología Audiovisual Experimental* LAAV_ espacio para la investigación y la creación con base en el DEAC MUSAC (Departamento de Educación y Acción Cultural del Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León). Además, forma parte de este grupo el realizador Chus Domínguez, cuyo trabajo es también uno de los referentes de nuestra investigación.

También, con un enfoque teórico y práctico nos resultan especialmente útiles las tesis doctorales de (Zaki 2018) acerca de la práctica documental en primera persona, (Butler 2009), que realiza un interesante cruce entre el cine estructural y la experimentación etnográfica, aunque desde una perspectiva performática e instalativa.

Conceptos como el de constricción o limitación como estrategia creativa han sido abordados en diferentes campos de estudio; para nuestra tesis nos han sido de especial ayuda los estudios acerca del grupo de escritura experimental el OuLiPo: (Le Lionnais 1995); (Macho Stadler 2012); (Salceda 2016).

De un modo más genérico, se aborda el empleo de reglas y constricciones en el arte (también en la literatura) en los trabajos de (Gooding 1995), (Blanchot 1992), (Breton-Eluard 2003) o (Goldsmith 2011). En el caso del cine, sobre el empleo de limitaciones destacan las publicaciones acerca del grupo Dogma95 como la de (Simons 2007) y, en relación con el cine dogma realizado en Latinoamérica, el texto de (Gottberg 2007). En lo que se refiere al cine de no ficción, cabe destacar el capítulo: *Viktor Kossakovsky The Dogme from St Petersburg* que aparece en (Baker 2005) y que está centrado en el realizador ruso, en el cual se destaca las reglas que Kossakovsky plantea a la hora de enfrentarse a un proyecto documental. Sin embargo, estas reglas no tienen que ver con la estructura de sus filmes, que es nuestro objeto de estudio, sino con otro tipo de procedimientos prácticos y en relación con la ética en el documental.

Con respecto a la parte en la que nos ocupamos del empleo de estrategias reduccionistas, se han barajado conceptos como el de cámara abandonada de (Zaki 2018); experimentos con cámaras automatizadas como los de Michael Snow en *La Région Centrale* (1971) o el de *Automavision* de Lars von Trier; también, la escritura no creativa (Kenneth 2015); las estrategias de Marcel Duchamp o Andy Warhol con relación al rechazo del trabajo (Lazzarato 2014) y (Reich 2019); e, incluso, la idea de “matar el documental” (Godmilow 2002) o “Salir del cine” (Bullot 2020). Estrategias alimentadas por las vanguardias y, en particular, por el minimalismo y el arte conceptual que, sin duda, disminuyen o desmitifican el trabajo del “director” chocando con el ideal romántico del artista genio y la idea misma de creatividad, donde han sido especialmente útiles los estudios de (Foster 1996), (Lippard 2004) y (Groys 2010).

Nuestro objeto de estudio comparte con lo lúdico numerosas características, como el establecimiento de reglas férreas, la forma propia, la repetición, la participación, la experimentación formal, etc. Por lo que hemos acudido a los estudios teóricos de (Huizinga 2012), (Caillois 2015) y (Gadamer 1991); también, sobre la experimentación con las herramientas cinematográficas, destacamos los estudios de (Ramey 2015) y (Schlemowitz 2019).

Dentro de las formas no narrativas que analizamos en esta Tesis, estudiamos la configuración archivística empleada para estructurar los filmes, y que

lleva a los artistas y cineastas a establecer listas, catálogos, series, etc. Sobre este tema han sido de gran apoyo los estudios de (Guasch 2011), (Van Alphen 2018), (Foster 1996) y (Eco 2009).

El cine documental/no ficción actual es imposible de analizar sin tener en cuenta la profunda transformación que supuso la tecnología digital y el uso expansivo de Internet. Sobre cine experimental en la era digital nos interesan especialmente (Le Grice 2001) y, en su relación con lo real, (Baker 2005) y (Quintana 2011). Del mismo modo, el cine de no ficción en el nuevo siglo ha sido ampliamente estudiado en (Waldron 2018), (Weinrichter 2010 y 2004). Donde, además de ocuparse de las diferencias con respecto a las nociones del documental tradicional, analizan sus fricciones con la ficción (mezcla de géneros cinematográficos), la mentira (en el falso documental), y el predominio de la forma ensayística y el uso de la primera persona, entre otras características.

En cuanto al documental en primera persona, destacamos el trabajo de (MacDonald 2013) en el que se establece un recorrido por los realizadores norteamericanos más relevantes que abordan el tratamiento etnográfico y el cine en primera persona, centrándose en el trabajo de realizadores como: John Marshall, Robert Gardner, Ed Pincus, Ross McElwee, John Gianvito o Lucien Castaing-Taylor, entre otros. Por su parte, (Curtis y Fenner 2014) estudian el cine de no ficción experimental y autobiográfico realizado en Alemania y, el estudio (Rascaroli 2009) se centra en el documental subjetivo, esta vez, en el marco del ensayo fílmico.

En relación con el cine ensayístico, nos han sido de especial utilidad los estudios de (Alter y Corrigan 2017) y de (Weinrichter 2007), el primero por su actualidad y la aportación de autores como Chris Marker, Hito Steyerl, Errol Morris, Trinh T. Minh-ha o Rithy Panh, y el segundo para definir (provisionalmente) y situar el ensayo fílmico dentro del cine de lo real.

Además de estos conceptos básicos que sostienen la investigación, también hay otros que, a menudo, son inherentes en muchos de los proyectos que aquí analizamos. Por ejemplo, la función o la poética del espacio en estos filmes, que analiza, en relación con el paisaje americano, (MacDonald 2002); la ausencia de narratividad en favor de los aspectos formales (Muñoz Fernán-

dez 2017); el cine minimalista (Vogel 2005); el cine de base de datos (Manovich 2011); el *Slow cinema* (Grace Schneider 2014); el cine duracional (Remes 2015); o el estatismo de la imagen videográfica (Rodríguez Mattalía 2014).

Las nociones que empleamos, tanto en el título como a lo largo de la tesis, de juego, pauta o instrucción hacen referencia a la búsqueda e inquietud por la experimentación formal que presentan muchas de las obras que tratamos aquí, así como con relación a nuestra propia práctica. Como en el juego, las piezas que abordamos en esta tesis se basan en reglas férreas que someten el contenido de las piezas de forma global, y que manifiestan el entretenimiento que produce la experimentación con los recursos audiovisuales.

En el caso concreto de los términos de restricción, restricción o limitación, aluden principalmente al grupo de escritura experimental el OuLiPo, para los que las *contraintes* (en francés trabas o constricciones) son “una suerte de autolimitación destinada a combatir el viejo mito romántico de la escritura como vehículo de los sentimientos desenfrenados del poeta y a explorar nuevas formas de expresión” (Salceda 2016, 17).

Otro término importante para este estudio es el de dispositivo que, como veremos en el quinto capítulo, pertenece a diferentes niveles de análisis. En nuestro caso, entendemos como dispositivo formal a la operación, estrategia o algoritmo que pone en relación elementos muy dispares y que somete el contenido de la pieza, otorgándole una forma prominente.

Por otro lado, emplearemos a lo largo de la tesis las expresiones de cine de no ficción, documental o, también en ocasiones, de cine de lo real como reemplazables. No obstante, hemos elegido para el título la de no ficción porque, al menos en lo que respecta al ámbito del castellano, parece señalar o, dar a entender mejor, la transformación o, dicho de otro modo, el desbordamiento que el género del documental ha experimentado en las últimas décadas, (cuestión esta esencial para comprender la aproximación aperturista que hacemos en nuestro estudio), así como para distanciarnos de la idea de reportaje que comúnmente tanto se asocia al documental. Aun así, como señalamos en el apartado 1.3.1 del primer capítulo, somos conscientes de que, tanto la noción de documental como la de no ficción, presentan sus propios problemas.

Objetivos

Esta Tesis presenta diversos objetivos, siendo los principales:

- Buscar, seleccionar y analizar –principalmente en la historia del cine y de las prácticas videoartísticas, pero también en otros medios o lenguajes artísticos– procedimientos creativos basados en el establecimiento de pautas o constricciones, para aportar una tipología y clarificar el alcance de estas prácticas.
- A partir del análisis anterior, idear y generar fórmulas (reglas del juego) que puedan servir de soporte para nuevas obras, ya sean propias o de otros.
- Poner en práctica algunas de estas estrategias en obras videográficas propias e inéditas.

Respecto al primer objetivo, dejaremos claro que no se trata de hacer una recopilación exhaustiva de todas las obras de no ficción basadas en procedimientos creativos que impliquen el empleo de constricciones o de pautas auto-impuestas, ya que sería una empresa inabarcable. Por este motivo, tampoco incluiremos todas las obras que hemos encontrado en el curso de nuestra exploración, sino que trataremos de seleccionar aquellas que empleen fórmulas que nos permitan trabajar con escasos recursos, y a su vez, nos ayuden a estructurar y dar sentido a los registros que tomamos del “mundo real” para, así, prescindir de las convenciones del cine documental tradicional. Del mismo modo, se incluyen piezas que utilizan estrategias o fórmulas que más veces hemos encontrado aplicadas a diferentes contextos o para tratar temas distintos, ya que esto será señal de que pueden ser empleadas en nuevas obras y, por consiguiente, en nuestra propia práctica artística.

En cuanto al segundo propósito, señalar que, al igual que el grupo de literatura potencial, el OuLiPo, nuestra aspiración en esta investigación teórico-práctica no ha sido tanto la de producir nuevas obras basadas en técnicas restrictivas, sino la de recopilar, idear y generar fórmulas que puedan ser utilizadas más adelante por nosotros mismos o por cualquier otro. Por lo que, además de las obras videográficas que presentamos en el capítulo de la producción, incluiremos dos libretos: uno realizado por nosotros mismos, que simula ser

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

el catálogo de un festival de cine y, que, bajo la forma de sinopsis de películas se esconden fórmulas creativas (basadas en los mismo principios que hemos estudiado) y, otro, [Tree Movies: instruction for a cinema to come] en el que hemos pedido a algunos de los artistas y cineastas cuyas obras analizamos en nuestro estudio, que propusieran una o varias instrucciones que pudieran ser interpretadas para la realización de nuevas piezas.

Para ello ha sido necesario cubrir los siguientes objetivos específicos:

- Investigar posibles referentes: identificar y analizar piezas que hayan sido realizados con estas mismas estrategias o similares.
- Analizar cómo estas fórmulas se relacionan con la noción tradicional de documental.
- Analizar este tipo de procedimientos creativos heterodoxos empleados en otras prácticas artísticas.
- Estudiar y experimentar las transformaciones semánticas (a nivel de temáticas y lenguaje) y técnicas (los modos de producción) de estas estrategias que permiten un mayor acercamiento a lo real y a una intimidad difícil de advertir con las metodologías del cine convencionales.
- Analizar el papel que juega en estas piezas la aparición de tecnología más ligera y económica.

En relación con el tercer objetivo principal: realización de propuestas artísticas (piezas videográficas) basadas en los mismos conceptos analizados en la parte teórica.

- Determinar el tipo de restricción, dispositivo formal o pauta creativa que vamos a emplear y argumentar su relación con el tema a tratar en cada proyecto.

Metodología

Esta tesis se ha realizado siguiendo una metodología cualitativa basada en la práctica artística como investigación, lo que implica una combinación de métodos y materias derivadas de la práctica que, más allá de proporcionar una justificación personal a nuestro propio trabajo artístico, son válidos para el contexto académico y profesional.

La investigación se articula en torno a la intersección de los campos interpretativos, críticos y empíricos. Dentro del campo interpretativo, el discurso recoge –desde el punto de vista del estudio del cine documental/no ficción– lo aprendido en libros y publicaciones académicas (siguiendo una bibliografía interdisciplinar y en varias lenguas), así como películas, festivales, seminarios, etc. Los métodos principales de este campo son: visualización de referentes, observación y anotaciones y mapas conceptuales.

Desde el campo de la investigación crítica se retoman esas aportaciones para –desde el punto de vista de la configuración de procedimientos creativos (basados en pautas, constricciones y dispositivos formales) que plantea la tesis– someterlas a una revisión crítica con las normas señaladas en los objetivos anteriormente mencionados. Los métodos principales utilizados en este campo son: modelos de organización y análisis, estudios de casos, entrevistas y conversaciones con realizadores y teóricos con los que hemos podido contrastar la información recopilada, así como el *feedback* obtenido tanto en congresos, como en festivales en los que ha participado alguna las piezas desarrolladas en la tesis.

Desde el campo de la investigación empírica, la tesis aporta la experiencia obtenida en todas las fases de realización de las prácticas videográficas producidas para esta tesis. Los métodos en este campo son la experimentación con los materiales audiovisuales y la realización de un diario o cuaderno reflexivo.

Para la realización de las propuestas artísticas, a veces nos hemos inspirado directamente de los ejemplos que hemos estudiado, normalmente, cuando esto ha sucedido así, hemos entremezclando diferentes fórmulas o estrategias creativas y las hemos adaptado a nuestro propio contexto e intereses.

Otras veces, nuestras propuestas han surgido de la pura experimentación al asumir una metodología en la que lo principal es marcarnos unas pautas o restricciones férreas. Para la presentación de nuestras propuestas, hemos seguido los siguientes puntos: descripción formal (de las imágenes y sonidos); cuestiones conceptuales clave; proceso de trabajo; *découpage*; referentes; o, propuesta de exposición (si la hubiera).

El núcleo de la tesis recoge –desde un punto de vista artístico– el cruce de aportaciones de los campos anteriores, e incluye también como métodos la curaduría y edición del catálogo [*Tree movies*] antes mencionado.

Respecto al primer objetivo principal planteado, a nivel metodológico y dependiendo de las características de las películas o proyectos que emplean estas estrategias, hemos establecido diferentes grupos vinculados a los objetivos específicos de la tesis:

- Aquellos que se limitan a un único espacio o una sola toma, ya sea para reducir el control sobre lo que filman (y por tanto incrementar la espontaneidad de la escena) o para seguir planteamientos estéticos.
- Aquellos que omiten procedimientos esenciales del cine, como el uso de la cámara o el montaje y que desdibujan la labor del director.
- Aquellos que utilizan estrategias ligadas al cine diarístico o epistolar para dar forma a sus piezas, resaltando el carácter autobiográfico e intimista.
- Aquellos basados en la configuración del juego: la repetición, la participación, la autoimposición de reglas férreas, juegos ópticos, matemáticos, etc.
- Aquellos que se caracterizan por el uso de procedimientos archivísticos básicos, donde proliferan los trabajos centrados en el paisaje y el retrato, y el empleo de estructuras sistemáticas o de montaje algorítmico.

Aunque las obras se clasificarán dentro de estos grupos, dependiendo de sus características centrales, en algunos casos volveremos a verlas en apartados diferentes para abordar otros aspectos de las mismas. También, es importante señalar que la presentación de las películas es lo que articula la Tesis y los conceptos teóricos que van surgiendo y que definimos en base a

diversos autores, los hemos tratado en relación con las obras analizadas. Es decir, cuando hablamos del archivo, por ejemplo, es porque hemos observado que, para un gran número de obras analizadas, la configuración archivística, la realización de listas, series, colecciones, catálogos, etc., son cuestiones centrales.

Estructura de la Tesis

La estructura de este trabajo consta de siete capítulos, seis en los que nos ocupamos con detalle de los aspectos principales de los temas sometidos a estudio y, el último, en el que se presentan los resultados prácticos y los relacionamos con los temas anteriormente expuestos.

El primer capítulo, *Introducción a las pautas y constricciones creativas*, comienza como una aproximación general al uso de reglas creativas y de constricciones en el arte, la literatura y el cine. El objetivo es hacer un breve recorrido por las prácticas artísticas que, desde comienzos del S. XX, hacen uso de constricciones y reglas preestablecidas para elaborar poemas, pinturas, esculturas, composiciones musicales, etc., hasta llegar al cine y, en particular, al cine documental/no ficción. En el primer apartado, veremos algunos ejemplos de las vanguardias, desde la poesía fonética y concreta, pasando por el dadaísmo y el surrealismo, hasta la obra de John Cage o Brian Eno, entre otros. Después, nos centramos exclusivamente en el grupo de escritura experimental del OuLiPo y sus derivados, en particular del OuCiPo, que continúa el trabajo con la imposición voluntaria de constricciones, pero aplicadas al cine.

En el segundo apartado, veremos el uso de pautas y limitaciones creativas en el cine de ficción. Señalaremos las diferencias entre el tipo de regla-autoimpuesta o restricción que abordamos en nuestro estudio y las empleadas por el grupo Dogma95. Veremos la relación entre el *nouveau roman* y especialmente el serialismo con el cine narrativo, a través de lo que David Bordwell llamó cine paramétrico, y pondremos algunos ejemplos de películas de ficción que emplean estrategias restrictivas que nos pueden ser útiles para aplicar en piezas de no ficción.

A continuación, introduciremos las nociones de documental y no ficción, qué se entiende por cada una de ellas y por qué nos interesa más el término no ficción para hablar de nuestro trabajo. En el segundo subapartado de este bloque, expondremos algunas de las intersecciones entre documental y vanguardia que más nos interesan en relación a nuestro estudio y, por último, el papel de la tecnología digital en el desarrollo del cine de no ficción en las últimas décadas.

El segundo capítulo titulado, *Formas simples, una tendencia minimalista*, introducimos en término *simple schematic films* de (James Peterson 1994) que nos servirá para analizar películas realizadas basándose en una única estrategia que estructura el conjunto de la pieza de forma global. En el primer apartado, “La limitación espacial”, analizamos películas de no ficción realizadas en un único espacio, siendo este en ocasiones muy limitado y veremos qué implicaciones tiene esto en las obras. Películas realizadas íntegramente en una única habitación, en un ascensor o grabadas desde una ventana, donde los cineastas son conscientes de la importancia de crear un marco espacial específico que actúe como contenedor que otorgue sentido a los registros que toman. En el apartado “Cine primitivo”, nos centraremos en películas realizadas con una única toma, ya sea con la cámara estática o en movimiento, y veremos qué hay detrás de semejante limitación. En el último apartado, “El dispositivo invisible” analizamos cómo algunos realizadores, en su afán por reducir al máximo la influencia sobre la escena, han empleado estrategias reduccionistas como prescindir del equipo técnico o abandonar la cámara, pero, también veremos cómo hoy día por medio de Internet y de las plataformas 2.0 podemos acceder a material ajeno de una intimidad difícil de conseguir incluso para estas formas de grabación tan reduccionistas.

Estas fórmulas mínimas que engloban toda la película nos llevan al tercer capítulo de la tesis, *Hacia la reducción extrema de los procedimientos cinematográficos*. Nuestra intención, en este capítulo, es demostrar cómo algunas de las películas más radicales e innovadoras que abordamos en nuestro estudio también participan del programa sustractivo que emprendió la vanguardia a comienzos del S. XX. En el primer apartado analizamos la idea de desprofesionalización en relación con este proceso reduccionista y que, según (Groys 2010), tenía como objetivo generar un arte que perdurase en el tiempo reduciéndolo a su mínima

expresión. En el segundo apartado, hablamos de salir o abandonar el cine, en consonancia con el concepto de desprofesionalización, que alude, por un lado, a la hibridación con otras prácticas artísticas, al igual que lo expone (Bulot 2020) y, por otro, a la idea de escapar de los procedimientos y parámetros marcados por la industria. A continuación, consideramos la idea de un cine no-creativo con relación al abandono de los procedimientos cinematográficos. Relacionaremos el estudio de (Lazzarato 2017) sobre el rechazo al trabajo de Marcel Duchamp y Andy Warhol con películas de no ficción en las que cuestiones tan esenciales en el cine como el empleo de la cámara o el montaje, son omitidas o delegadas a los propios protagonistas de las películas. En el último apartado de este capítulo, titulado “cine para leer”, abordamos la concepción inmaterial de las piezas y analizamos conceptos como el de partitura o instrucción en el arte y en el cine, tomando como referencia *Tree Movie** (1961) de Jackson Mac Low.

Otra de las características de las obras que analizamos en este estudio, también de nuestras propias piezas, es el peso de lo personal y de lo ensayístico frente a los temas sociales y la pretendida objetividad del documental clásico. Por eso, en el cuarto capítulo, *Estrategias en el documental en primera persona*, analizaremos películas ensayísticas en las que lo cotidiano, lo personal y lo pequeño tienen una especial importancia y donde los cineastas dan su propia visión del mundo sin esconder sus dudas o preguntas, mostrando los procesos de construcción de las películas.

En el primer apartado “El filmador” nos centraremos en la figura de Jonas Mekas y en algunos de los recursos que empleó para articular y dar sentido a sus registros cotidianos. En el segundo apartado, aportaremos diferentes definiciones de ensayo audiovisual de autores como (Weinrichter 2007), (Courreau 2004), (Bergala 2000) o (Catalá 2005) y trataremos de señalar rasgos o elementos ensayísticos en las piezas que analizamos en nuestro estudio. Por último, en este capítulo analizaremos la configuración de los diarios y las correspondencias fílmicas y cómo estas aportan un marco o soporte que sirve como estructura o pretexto que da sentido a los registros tomados, permitiendo, incluso, entremezclar temas personales y cotidianos con cuestiones sociales o políticas, así como explorar diferentes procedimientos creativos en cada una de las secciones de la misma pieza.

En el quinto capítulo, *Construyendo laberintos: una experiencia lúdica*, nos centraremos en la relación de estos trabajos con lo lúdico. Las obras que abordamos en nuestro estudio, al igual que el juego, se basan en el establecimiento de reglas y límites férreos. En este capítulo expondremos algunos de los elementos esenciales del juego a través del análisis de las aportaciones de (Huizinga 2018), (Caillois 1986) o (Gadamer 1991). En el primer apartado, analizaremos algunas obras en base a lo que (Gadamer 1991) identifica como el significado primario del juego, el movimiento repetitivo que, sin una función aparente, aporta (en nuestro caso a las piezas) una forma singular y reconocible. En el segundo apartado, analizaremos cuestiones en relación con la participación, como la vinculación del espectador en la obra, la realización de proyectos de carácter colaborativo y las posibilidades que ofrece Internet y las plataformas webs 2.0 para proyectos de cocreación.

En el último apartado relacionamos algunos de los conceptos empleados por (Caillois 1986) para comprender mejor tanto las implicaciones de las obras en lo referente a su forma, como en las diferentes experiencias que ofrecen al espectador, según su predominio de competencia, de azar o de juegos ópticos y matemáticos. Finalizamos el capítulo introduciendo brevemente la compleja noción de dispositivo y señalando el enfoque específico de este término que hacen autores como (Migliorin 2005) o (Lins 2007) en relación con la obra de cineastas brasileños como Eduardo Coutinho o Cao Guimarães, donde el dispositivo “creativo” es concebido como una estrategia capaz de poner en marcha una situación o movimiento en base a la delimitación de una serie de parámetros temporales, espaciales, técnicos, etc.

El capítulo sexto, *Poéticas de archivo en el cine de no ficción*, lo hemos dividido en dos partes, en primer lugar, nos ocuparemos de obras fílmicas o videográficas en las que los registros son de cuño propio, es decir, realizados por los mismos realizadores y, en segundo lugar, abordaremos piezas realizadas enteramente con metraje encontrado. Nuestro objetivo en este capítulo es indagar cómo los cineastas se autoimponen ciertos protocolos ligados a la configuración archivística para estructurar y dar sentido a sus filmes o videos. De manera que coleccionar, clasificar, realizar listas, series o catálogos serán prácticas comunes en este tipo de obras. En el primer apartado, “La monoto-

nía serial”, partiremos de la noción de acumulación archivística que han tratado autores como (Buchloh 1998) o (Guasch 2011), y veremos ejemplos de películas de no ficción que se basan en la simple acumulación de vistas o planos, eludiendo cualquier tipo de convención narrativa. Analizaremos el recurso de la serialidad a través de autores como (Foster 2001), (Santorelli 2011) o (Lippard 1973) y cómo este ha servido a artistas y cineastas para organizar sus obras. Después, establecemos cuatro subcapítulos, centrados en diferentes aspectos del retrato fílmico o audiovisual: el tiempo cinematográfico, lo etnográfico, el trabajo y la mirada del espectador.

Otra manera de abordar este tema de la monotonía serial es la realización de listas o elencos, que son el principio archivístico más elemental y que en la literatura tienen una larguísima tradición. A través de autores como (Eco 2009), (Manovich 2005) o (van Alphen 2018), veremos cómo catálogos, enciclopedias, diccionarios, bases de datos, etc., se realizan siempre bajo un protocolo autoimpuesto para tratar temas muy diversos. En este caso, las películas que proponemos se centran en el paisaje, desde las sinfonías de las ciudades de las primeras décadas del S. XX, hasta piezas más contemporáneas centradas en el contexto rural, así como otras centradas en la memoria del paisaje. Por último, en esta primera parte del capítulo abordaremos el cine diarístico como archivo en base al estudio de (Doane 2012) y de (Schlemowitz 2019), y analizaremos películas de Jonas Mekas, Anne Charlotte Robertson o David Pelov, entre otros.

En la segunda parte de este capítulo, nos ocuparemos de películas realizadas con material ajeno. En el primer apartado, “El documental de compilación”, analizaremos las diferentes terminologías que se emplean para definir el cine documental/no ficción basado en material encontrado o apropiado. Aportamos definiciones de (Weinrichter 2005) y (Bonet 2014) sobre la noción de documental de compilación y delimitamos el tipo de película de compilación que nos interesa para nuestro estudio. A continuación, el capítulo se divide en tres apartados: “*Perfect films*” en el que abordamos películas encontradas y reutilizadas sin ningún tipo de variación o manipulación; “Cine de compilación y montaje algorítmico”, donde analizaremos piezas de Lev Manovich, Natalie Bookchin, Barbara Lattanzi, entre otros, que recontextualizan

material preexistente mediante el uso de la edición algorítmica y, por último, “Cine de base de datos”, en el que veremos obras realizadas a través de *software* que manipulan, analizan o reordenan el material preexistente.

En el séptimo capítulo, destinado a nuestra propia producción, mostraremos siete piezas inéditas y las pondremos en relación con los temas y obras expuestas en los capítulos anteriores. *Siberia* (2019) se inspira de la tradición del ensayo fílmico epistolar (que tratamos en el cuarto capítulo) y, en ella se dan conceptos que vemos a lo largo de la Tesis como el de “cámara abandonada” o la realización de listas en base a planos fijos. En *Cadre 2018-2019* (2021) se establece una limitación espacial férrea (está grabada íntegramente desde una ventana a lo largo de un año y medio) y de un componente ensayístico, ya que, a través de la voz en *off* planteamos dudas, preguntas, reflexiones, sin una intencionalidad clara.

Para la realización de *En el parque* (2021) nos basamos en la idea de dispositivo-juego, tal y como veremos en el quinto capítulo de la mano de autores como Cezar Migliorin y piezas como *Rua de Mão Dupla* (2002) de Cao Guimarães. En este trabajo, además de aportar todo el material técnico necesario, elegimos unos participantes y determinamos unas reglas explícitas. Después de esto, participamos en su realización como un integrante más, de manera que el control de lo que sucede dentro del dispositivo creado se comparte con los demás participantes, que también graban las imágenes y los sonidos que contiene la pieza. Por su parte, *También los pequeños muerden* (2021) explora la forma diarística a través de la repetición, la realización de listas y lo lúdico, para relatar la cotidianeidad de una pareja en tiempos de pandemia. *Íntima decoración* (2021) se basa en una configuración propia de los video juegos, en ella se emplea un dispositivo mecánico móvil que permite que la cámara se mueva de forma aleatoria, asunto que abordamos en el capítulo quinto. *Break* (2021) se compone de extractos de videos apropiados de Internet, en el que personas de todo el mundo comparten sesiones de estudio en *streaming* (basadas en la técnica de *pomodoro*²) para acompañar a otros estudiantes. La pieza (todavía

2 Este método, que toma el nombre del clásico reloj de cocina con forma de tomate, se emplea para administrar el tiempo dedicado a una actividad. Por regla general, se divide el tiempo en intervalos fijos de 25 minutos y cinco minutos de descanso que se van aumentando progresivamente.

en fase de postproducción) se construye bajo la premisa de emplear únicamente los momentos en el que los estudiantes están en la pausa de su estudio. En cuanto al trabajo de recopilación y la uniformidad del material empleado, *Break* tiene relación con varias de las obras que vemos acerca de la monotonía serial en el sexto capítulo.

Una giornata in spiaggia a Ostia (2021) se compone de grabaciones realizadas en un mismo lugar de una playa en Ostia (Roma), que cubren desde el amanecer hasta la puesta de sol y que, al montar todas las tomas juntas, dan la sensación de ser un único día. La pieza se construye en base al orden de los haikus que vemos en relación de la obra de Jonas Mekas. En ella se dan conceptos como el de la limitación espacial o el empleo de algoritmos que vemos en los capítulos 2 y 6.

Por último, presentamos *CATÁLOGO* (2021), un libreto que simula ser el catálogo de un festival de cine en el que exponemos varias ideas que queríamos realizar (incluso algunas que comenzamos), pero que, debido a la difícil situación producida por la crisis pandémica, no se pudieron continuar, con otras ideas que (bajo la apariencia de sinopsis de películas) guardan una estrategia creativa basada en los mismos principios que hemos estudiado.

Una de las aportaciones más destacadas de este estudio es el abundante número de películas tanto de cine documental como de cine experimental que reúne. Referentes que, en muchas ocasiones, son poco conocidos por el gran público, y a los que, a menudo, ha sido muy difícil acceder. Asimismo, consideramos que la clasificación y análisis que hacemos de los numerosos procesos creativos de los directores y artistas que trabajan la relación de la imagen en movimiento con el mundo real, pueden ser de utilidad tanto para investigaciones sobre cine documental como para estudios de cine experimental. Fórmulas que van desde las que emplean artistas o realizadores experimentales como Andy Warhol hasta el trabajo de documentalistas como Marc Isaacs y que, junto con nuestra propia producción más los dos catálogos que presentamos, pueden servir de guía o soporte para futuras piezas, especialmente para autores noveles con escasos recursos, así como para artistas que se quieran aproximar al cine de no ficción.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Algunas de las piezas que hemos realizado han participado en espacios de arte y festivales internacionales como: Festival de Cine Internacional de Quito (Ecuador), Tlanchana Fest Festival de Cine y Arte Digital (México) o con Non-syntax Experimental Image Festival (2021) en [Hakata center de Fukuoka, BnA Alter Museum de Kioto y CALM & PUNK GALLERY de Tokio] las tres en Japón. Además, *Siberia* ha sido galardonada con el premio al mejor documental en el festival de cine Quartmetratges (2020) y se ha programado en Filmin Latino.

También, hemos participado en diferentes congresos con artículos y/o ponencias en los que se han expuesto diferentes conceptos que aparecen en esta Tesis:

- AVANCA|CINEMA International Conference Cinema – Art, Technology, Communication Avanca – Portugal. (En tres ocasiones 2021, 2020 y 2019).
- Congreso Internacional del Arte en la Sociedad. Perth (Australia). 2021.
- GKA ARTS 2020 virtual II congreso internacional de artes y culturas. El cine como arte subversivo: vanguardias, resistencias y reacomodos, de la Universidad de Cádiz 2020.
- ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, en 2020.
- II Congreso internacional arte y políticas de identidad, de la Universidad de Murcia en 2019.
- IV Congreso Internacional Estética y Política: Poéticas del desacuerdo para una democracia plural, de la UPV en 2019.

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

El empleo de pautas y constricciones como herramientas creativas es recurrente en un amplio espectro de disciplinas que van desde la moda, el diseño, la publicidad, la arquitectura y, por supuesto, el arte. Desde el campo de la psicología, varios autores como John D. Mayer (2006), Patricia Stokes (2006), Catrinel Tromp (2020) y Twyla Tharp (2003) han destacado el valor de las limitaciones como potenciadoras de la creatividad. Para Catrinel Tromp “las restricciones son los anclajes de la creatividad” (Tromp 2020). Por su parte, Patricia Stokes, llama “little ‘c’ creativity” a un modo de creatividad que se ocupa de solventar problemas prácticos en nuestro día a día, encontrando nuevos usos de los recursos que disponemos. También, investigadores como Ravi Mehta y Meng Zhu, han llegado, a través de varios experimentos, a la misma conclusión: el uso creativo de los recursos depende del grado de abundancia o escasez de estos. A mayor escasez más original o inusual es el uso que se hace de estos. (Sonenshein 2017).

En su experiencia como productor, Brian Eno ha llegado a los mismos resultados que estas investigaciones. En una charla sobre la exploración de la creatividad, el músico y productor se pregunta ¿cómo es posible que con las enormes posibilidades que ofrece la tecnología digital, todavía a día de hoy una

gran parte de la música más interesante e innovadora que se produce es realizada con instrumentos primitivos? (Eno 2013). Según el propio Eno, esto ocurre porque el funcionamiento de estos instrumentos primarios se entiende rápidamente, lo que permite pensar o imaginar qué hacer con ellos, sin embargo, la tecnología digital presenta tantas posibilidades que intentar abarcarlas todas es algo inviable, pudiendo ser paralizante y contraproducente. Por esta razón, Eno comenta que lo primero que hace cuando comienza un proyecto es ponerse límites para cancelar opciones.

Ciertamente, cuando se trabaja con pocos recursos, los sentidos parecen agudizarse y permiten sacar el máximo partido a los medios de los que se disponen. Por el contrario, cuando las posibilidades son demasiado amplias, nuestra mente parece agotarse ante el exceso de estímulos. El empleo de constricciones o pautas precisas supone la renuncia voluntaria a una multitud de elementos posibles pero inabarcables y permite centrarse en un marco más concreto y manejable en el cual ejecutar la acción. Lo que en un primer momento puede ser percibido como un impedimento u obstáculo, en realidad, es una ayuda para trazar un trayecto viable que lleva a soluciones menos lógicas y más alternativas u originales.

A menudo, se tiende a pensar que la inspiración o la creatividad surge de un campo de posibilidades infinitas, pero lo cierto es que cuando se toman decisiones creativas estas también se basan en reglas, limitaciones o prejuicios que todos tenemos. Existen modos de hacer que vemos y absorbemos desde nuestro entorno social, cultural, educativo, etc., y de los que muchas veces no somos conscientes. El escritor y cofundador del OuLiPo, Raymond Queneau, escribió en 1973: “Esa inspiración que consiste en obedecer a todo impulso es en realidad una esclavitud. El clásico que escribe su tragedia observando cierto número de reglas que conoce bien es más libre que el poeta que escribe lo que se le pasa por la cabeza y que es esclavo de otras reglas que ignora” (Queneau 1973, 39). Las constricciones o reglas autoimpuestas nos sirven para potenciar nuestra imaginación y, además, nos liberan de otros condicionantes que, como dice Queneau, ignoramos, para en su lugar, guiarnos hacia terrenos menos transitados y más novedosos. Se trata pues, de una forma de subvertir las reglas establecidas y seguir o crear otras que exploran caminos inusitados.

1.1 Reglas que liberan

Aunque, como indica Umberto Eco, “las restricciones son fundamentales en cualquier contenido artístico” (Eco 2011,16) ya que los artistas han tenido siempre que limitarse a unos materiales, temas, formatos, tiempos, etc. No obstante, el uso consciente y determinado de pautas preestablecidas y constricciones como estrategias creativas no comenzó a darse en el arte hasta la aparición de las primeras vanguardias artísticas.

A comienzos del S. XX, la poesía de índole experimental y las prácticas artísticas, especialmente ligadas a la tensión entre imagen-texto, emplearon constricciones y reglas creativas para construir sus obras. En ejercicios de poesía fonética, como *Das Grofse Lalulá* (1905) del alemán Christian Morgenstern o *Zang Tumb Tumb* (1914) del italiano Filippo Tommaso Marinetti, el significado de las palabras y los versos desaparece, y se limitan a explorar el sonido del lenguaje. En prácticas de escritura automática, como las de William Butler Yeats o del escritor checo Bohumil Hrabal, el autor debe tratar de escribir sin un tema preconcebido.

También, son un ejemplo de esto, técnicas como la cubomanía, que comenzó a emplear Gherasim Luca para realizar *collages* por medio de una imagen cortada en pequeños cuadrados y ordenados al azar o, el bulletismo, que consiste en disparar balas de tinta a una hoja o tela blanca. Más conocidas son otras técnicas como el *découpé* o *cut-up*, el objeto encontrado o el cadáver exquisito. El *découpé* consiste en recortar palabras o frases (por ejemplo, de un periódico) para reordenarlas de forma aleatoria creando un nuevo texto. El objeto encontrado es, por lo general, un objeto cotidiano apropiado y modificado por el artista y, al igual que el *ready made* (este sin ser modificado) es de nuevo presentado y descontextualizado de su sentido original.

El cadáver exquisito, es un juego en el que “varias personas componen una frase o un dibujo en cada uno de los pliegues de un papel sin que ninguna de ellas pueda saber qué han escrito o dibujado las anteriores” (Éluard, Breton 2003, 25-26).

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Estas técnicas, y muchas más, eran empleadas por los dadaístas para dejar manifestarse al absurdo y el azar, y en el caso de los surrealistas, para abrirse al inconsciente y lo irracional. Pero, además, en muchos casos, estas técnicas cuestionaban la idea de autor, e incluso, como en el caso del *ready made*, la misma idea de arte.



Fig.1: Detalle de un piano preparado de John Cage.

Músicos como John Cage y el antes mencionado Brian Eno han indagado también en el mundo de las constricciones y el uso de pautas preestablecidas. Cage compuso varias obras con la técnica del piano preparado, en la que colocaba objetos sobre las cuerdas del piano para modificar el sonido de las notas. También creó otras obras como, *Music of Changes* o *Imaginary Landscape n°4* (1951) con ayuda del libro oracular del *I Ching* o *Libro de los cambios*, al que consultaba diferentes aspectos acerca del sonido (su duración, dinamismo, altura, etc.) y utilizando el hexagrama obtenido podía saber qué nota tocar, cuánto tiempo debía durar, etc., de forma que, el *I Ching* era concebido como una especie de ordenador que le servía para ejecutar una sucesión de comandos de forma azarosa. Influenciado por Cage, Brian Eno, creó en 1975 junto a

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

Peter Schmidt un juego de cartas llamado *Oblique Strategies*, en la que cada una de ellas —más de 100 (dependiendo de la edición)— ofrece una restricción desafiante con el objetivo de ayudar a los músicos o productores a superar el bloqueo creativo, pero también, a fomentar el pensamiento lateral. Este método de pensamiento fue concebido por Edward de Bono en 1969, y pretende ayudar a solventar problemas de manera indirecta y creativa a través de la autoimposición de constricciones o algoritmos no ortodoxos que evitan el pensamiento lógico o vertical y propician llegar a conclusiones más originales o alternativas.



Fig. 2: Ejemplar de *Oblique Strategies* Brian Eno y Peter Schmidt.

A partir de los años 60, un gran número de obras exploran las posibilidades de las constricciones de modos muy diversos. Artistas fluxus como George Brecht, Yoko Ono, Alison Knowles o Benjamin Patterson, entre muchos otros, hacían uso de instrucciones para generar todo tipo de obras que iban desde la creación de situaciones a composiciones musicales o películas. Otros ejemplos los podemos ver en el arte computacional y todas las obras realizadas en

base a algoritmos, como los trabajos de Lev Manovich o de Barbara Lattanzi, así como, las obras *site-specific* (instalaciones con objetos, cine expandido, multimedia, etc.,) que se someten a las limitaciones que determina un espacio o situación concretos.

1.1.1 Del OuLiPo al cine

Au fond, je me donne des règles pour être totalement libre² (Perec 1977).

Es especialmente interesante para nuestro estudio la concepción que de las constricciones tienen los escritores del grupo OuLiPo acrónimo de (*Ouvroir de littérature potentielle*³). Fundado en 1960 por François Le Lionnais y Raymond Queneau, este taller de literatura potencial abarca el desarrollo de la creatividad literaria a partir de las limitaciones. “La traba conduce al escritor a explorar o a descubrir formas de expresión inhabituales, o nuevas estructuras narrativas, o montajes textuales originales” (Salceda 2016, 21). El escritor oulipiano se autoimpone trabas, como también llaman a las constricciones, para salir de sus propios hábitos o zonas de confort, y así, evitar formas convencionales o clichés. Raymond Queneau definió la labor de los escritores oulipianos como la de unas “*rats qui construisent eux-mêmes le labyrinthe dont se proposent de sortir*”⁴ (Oulipo 2002, 6).

Aparte de la noción de traba o constricción, otro concepto fundamental para los escritores del OuLiPo es el de potencialidad, que para ellos es “el devenir texto de la traba” (Salceda 2016, 20), obras como *Cien mil millones de poemas* (1961) de Raymond Queneau, “libro compuesto por diez sonetos recortados en lengüetas de tal manera que se pueden obtener 10^{14} sonetos, es de los mejores ejemplos de lo que los oulipianos entienden por potencialidad” (Salceda 2016, 21). La aspiración del OuLiPo, no es tanto escribir textos con trabas como “la búsqueda de fórmulas portadoras de potencialidad” (Salceda 2016, 20). El oulipiano, no necesita ser forzosamente un escritor, su tarea prin-

2 En el fondo, me pongo reglas para ser totalmente libre. [Traducción propia].

3 (Taller de Literatura Potencial).

4 “Ratas que construyen ellas mismas el laberinto del que se proponen escapar”. [Traducción propia].

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

El principal es la de buscar, analizar e inventar fórmulas portadoras de potencialidad que eventualmente puedan ser empleadas por cualquiera. Del mismo modo que Raymond Roussel expuso las reglas o los procedimientos creativos que empleó en varios de sus libros en *Cómo escribí algunos libros míos* (1935), para que futuros escritores pudieran usarlos. El altruismo y el afán por conocer y experimentar nuevas formas también prevalece en el trabajo del OuLiPo.



Fig. 3: Ejemplar de *Cien mil millones de poemas* (1961) de Raymond Queneau.

Las constricciones que emplean los oulipianos pueden ser de muchos tipos, pero hay dos grupos que se dan especialmente. Las restricciones de tipo formal, que afectan particularmente a la configuración de la obra, como podrían ser las obras de Raymond Queneau *Ejercicios de estilo* (1947) —aunque esta es anterior a la propia formación del OuLiPo— o *Cien mil millones de poemas* (1961). *Ejercicios de estilo* está inspirada en *El arte de la fuga* (compuesta entre 1738 y 1742) por Johann Sebastian Bach, y cuenta la misma historia de 99 maneras diferentes. En *Cien mil millones de poemas*, Queneau construye una máquina combinatoria en la que propone sonetos de 14 versos que, cada uno de ellos, puede ser intercambiable por diez alternativas.

Un segundo grupo de constricciones, son las de tipo lingüístico, (que afectan al lenguaje, al modo en cómo está escrita la obra), de las que destaca *El secuestro* (1969) de George Perec. Una historia policíaca en la que se omite la letra “e” (la más frecuente en lengua francesa); o, también, *Les Revenentes* (1972) en la que esta vez, Perec, sólo emplea la vocal e y prescinde de las demás.

También hay limitaciones que, como las obras antes comentadas de Cage o Eno, se apoyan en algún tipo de sistema no ortodoxo para su realización. En *La vida: instrucciones de uso* (1978) Perec se limita a describir las habitaciones de un edificio y las actividades que en ellas se desarrollan, todo ello, articulado mediante el movimiento del caballo en el ajedrez. Italo Calvino, también empleó juegos o sistemas para estructurar la composición de sus textos. Por ejemplo, en *El castillo de los destinos cruzados* (1973) empleó dos tipos de tarot para articular las dos partes en las que se divide el libro.

Otro aspecto que nos interesa en este estudio es que el empleo de las constricciones y la búsqueda de la potencialidad “implican también un cuestionamiento del valor literario; se trataría, siguiendo la estela marcada por Marcel Duchamp para las artes plásticas, de sacar la literatura del régimen estético que la pone en circulación” (Salceda 2016, 23). El Oulipo, al igual que las vanguardias históricas, trasciende la noción de genio heredada por el romanticismo, en la que el artista sigue los dictados de su imaginación, ya que, “el escritor oulipiano ya no moviliza su imaginación para crear *ex nihilo* sino para resolver problemas planteados por las trabas que se impone a sí mismo, más que reprimir la imaginación, la activa y la libera [...] la traba permite escribir a quien se lo proponga y todo texto es infinitamente transformable” (Salceda 2016, 21-23).

A partir de los años 70, crece el interés en algunos oulipianos, especialmente en Le Lionnais, uno de sus fundadores, por trasladar la imposición voluntaria de limitaciones a otro tipo de medios o lenguajes. Así, pronto surgieron diferentes grupos derivados del Oulipo. Bajo el acrónimo de Ouxpo (*Ouvroir d’X Potentielle*⁵) aparecieron Oulipopo (literatura policíaca), Oupeinpo (pintura), Outrapo (tragicomedia), Ougrapo (diseño gráfico) y, entre otros, Oucinépo, que más tarde cambió de nombre a OuCiPo, con un enfoque específico en el cine.

5 (Taller de X Potencial)

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS



Fig. 4: Imagen de *Echange de regards* (2006) de Valéry Faidherbe.

Aunque, este grupo ha estado muy poco activo, cabe destacar las instalaciones interactivas de Valéry Faidherbe. Dos de sus obras más notables son, *Echange de regards* (2006) y *Le miroir du temps pris* (2010). En *Echange de regards*, Faidherbe eligió (en el contexto de la *Nuit Blanche*) un lugar estratégico de la ciudad de París para instalar unas telas, que hacían de improvisadas pantallas y que podían ser vistas por los transeúntes a través de unos telescopios. Cuando los viandantes observaban a través de los telescopios, sus ojos eran grabados y proyectados en las pantallas. Unos años más tarde, Faidherbe realizó *Le miroir du temps pris* (2010), obra también interactiva en la que empleó un espejo-pantalla que reflejaba lo que sucedía frente a él gracias a una cámara que captaba las imágenes y un proyector las volvía a proyectar en tiempo real. De esta forma, las personas que pasaban o permanecían algunos segundos frente al espejo, comenzaban a verse a sí mismas algo difusas, obteniendo un efecto similar al del tiempo de exposición en la fotografía.

1.2 En el cine de ficción

En el cine de ficción los procesos creativos que implican el establecimiento de pautas férreas o constricciones se suelen emplear para enfatizar ciertos aspectos de las películas como, por ejemplo, utilizar una única localización para recalcar la sensación de claustrofobia, como en *Buried* (2010) de Rodrigo Cortés o como en la película de Roman Polanski *Un dios salvaje* (2011), también, para subrayar que se trata de una obra de teatro. Asimismo, también se pueden realizar largos planos secuencia para dar la ilusión de una acción continua y acentuar cierta sensación de realismo como en *Rope* (1948) de Alfred Hitchcock o la recientemente estrenada *1917* (2019) de Sam Mendes. Pero si ha habido un cine conocido por hacer uso de reglas explícitas, este es el caso del grupo danés Dogma 95.

1.2.1 Dogma 95

Un caso aparte, por lo que se refiere a la referencia directa de reglas o limitaciones y, también por su repercusión, es el cine de Dogma95. Fundado en Copenhague en 1995, su principal objetivo era la autoimposición de una serie de restricciones para romper o distanciarse de las tendencias del cine comercial, en particular del cine de Hollywood.

El Manifiesto Dogma95 (von Triery Vinterberg 1995) creó un enorme impacto social. Con un tono agitador, al estilo de los manifiestos de las vanguardias, los jóvenes cineastas daneses arremetían contra la individualidad del cine burgués y abogaban por un cine más democrático, ayudado por las nuevas e incipientes tecnologías. En él, presentaban unas reglas “indiscutibles” [...] conocidas como “voto de castidad” (von Triery Vinterberg 1995) para romper con ese cine individualista y burgués.

1. El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir uno de los exteriores en los que se encuentre este accesorio).

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

2. El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa. (No se puede utilizar música, salvo si está presente en la escena en la que se rueda).
3. La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento -o inmovilidad- conseguido con la mano están autorizados.
4. La película tiene que ser en color. La iluminación especial no es aceptada. (Si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara).
5. Los trucajes y filtros están prohibidos.
6. La película no debe contener ninguna acción superficial. (Muertos, armas, etc., en ningún caso).
7. Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora).
8. Las películas de género no son válidas.
9. El formato de la película debe ser en 35 mm.
10. El director no debe aparecer en los créditos. (von Trier y Vinterberg 1995).

Sin embargo, estas reglas o restricciones, como filmar obligatoriamente en color, en formato 35mm o, sin utilizar trípode o efectos especiales, no interfieren en la forma de los filmes, ni afectan a su estructura, que es lo que nos interesa en este estudio, aunque, es cierto, que les fueron útiles para definir un estilo y obtener un aire más realista en las películas. Además, nos parecen contradictorias algunas reglas como la de filmar con 35mm, ya que este formato es especialmente caro y en el manifiesto dejan claro que quieren hacer un cine más accesible y democrático. De todas maneras, los mismos directores que firmaron este manifiesto tardarían muy poco en romper con sus propias reglas. Así, Dogma95 ha sido muchas veces criticado con el argumento de ser o parecer una artimaña de *marketing* para darse a conocer (que, sin duda, les funcionó bien) más que un manifiesto cinematográfico serio. (Godmilow 2002).

Aun así, hay algunos elementos de Dogma95 y, particularmente del trabajo de Lars von Trier, que sí nos interesan para este estudio y que, en el manifiesto, se concentran en el último párrafo cuando dicen: “¡Además, juro que como director me abstendré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear una obra, porque considero que el instante es mucho más

importante que la totalidad.” (von Trier y Vinterberg 1995). Este distanciamiento con la obra con rol tradicional de autor, se ejemplifica en el uso del sistema Automavisión y en obras como *The 5 obstrucciones* (2003) de Lars von Trier y Jørgen Leth. Automavisión es un sistema para la cámara que se ideó para el filme *El jefe de todo esto* (2006) de von Trier, que modifica aleatoriamente la inclinación, el enfoque de las tomas, así como la aplicación de filtros, etc. Este mecanismo, aunque tampoco afecta a la estructura de la película y necesita previamente que un director de fotografía decida una serie de planos, nos interesa igualmente, ya que trata de limitar la influencia del realizador y dejarse pautar por la fuerza del azar. Por otro lado, en *The 5 obstrucciones* (2003), se establece un dispositivo-juego (que analizaremos en el capítulo 5) que sí afecta a la configuración de la pieza, en el que Leth debe seguir las premisas que le impone von Trier para realizar cinco versiones diferentes de su película *The perfect human* (1968).

1.2.2 Cine paramétrico

David Bordwell, en su libro *La narración en el cine de ficción* (publicado originalmente en 1985), identifica una serie de películas o, sobre todo extractos de estas, en las que se crean “pautas diferentes a las demandas del sistema argumental” (Bordwell 1996, 275). A este tipo de narrativa, el autor la llama “paramétrica”, tomando el término del libro de Noël Burch *Praxis del Cine* (1969) en el que habla de “parámetros” para designar a las técnicas fílmicas, pero señala que, este tipo de narración también podría denominarse “«centrada en el estilo», o «dialéctica», o «permutativa», o incluso narración «poética»” (Bordwell 1996, 274).

Si en el cine clásico, las pautas estilísticas o procesos fílmicos se empleaban “sobre todo para reforzar la organización causal, temporal y espacial de los hechos argumentales” (Bordwell 1996, 275), en el cine o narración paramétrica, estas pautas parecen desvincularse o independizarse de la narración o argumento.

En su libro, Bordwell rastrea el desarrollo histórico de esta idea paramétrica que se remonta a principios del S. XX, en esta época, formalistas rusos

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

como Yuri Tynianov o Jan Mukarovsky ya concebían la posibilidad de que las pautas estilísticas fueran independientes del texto. También, el director y teórico del cine soviético Serguéi Eisenstein, entendía que, en relación con su idea de montaje armónico, los rasgos estilísticos podían ser independientes a los requerimientos narrativos. Sin embargo, explica el propio Bordwell, que el distanciamiento de la forma con respecto al contenido, que abría la posibilidad a que no existiera coincidencia entre los dos sistemas, se comenzó a aplicar de forma sistemática, más tarde, en el contexto de la música de vanguardia y en particular del serialismo. (Bordwell 1996).

A principios del S. XX, Arnold Schönberg entendía que la música tonal occidental estaba agotada. En 1908 el compositor austriaco realizó su primer trabajo atonal, en el que cada una de las doce notas de la escala cromática o dodecáfona recibía el mismo énfasis. En 1923, redefinió su trabajo atonal a través de la técnica serial. A partir de los años 40, otros compositores como Olivier Messiaen, Pierre Boulez o Karlheinz Stockhausen comenzaron a trabajar en base a los principios de la música dodecafónica de Arnold Schönberg para generar una música de una sofisticada integridad matemática. Estos compositores desarrollaron este sistema para estructurar no solamente la altura de las notas, sino también, otros parámetros musicales como el ritmo, la dinámica o el timbre, estableciendo estructuras a gran escala a través de pautas o elecciones estilísticas básicas. Para Pierre Boulez, “el objetivo del serialismo integral era una nueva unidad, en la que una simple estructura dictaba la pieza completa, desde la textura local a la forma global”. (Bordwell 1996, 276).

A pesar de que tanto el serialismo, como también el *nouveau roman*, el OuLiPo o el cine estructural, comparten con el estructuralismo (en las ciencias humanas) algunos puntos clave que “implican la relación de la estructura local o hechos estilísticos, con estructuras a gran escala” (Bordwell 1996, 276), lo cierto es que tanto los escritores del OuLiPo como algunos de los directores del cine estructural, renegaban de este. Cuando se fundó el OuLiPo, la mayoría de sus componentes rondaban la cincuentena y su formación intelectual era anterior a la misma eclosión del estructuralismo. Por otro lado, los cineastas americanos que participaron en lo que P. Adams Sitney llamó cine estructural, “manifestaron en distintas ocasiones sus reservas a esa relación” y “con-

sideraban el surgimiento paralelo del «estructuralismo» en las «ciencias humanas» como una coincidencia” (Martínez del Pisón s.f.). El propio Bordwell, señala que el cine paramétrico bebe más del serialismo o el *nouveau roman* que del propio estructuralismo.

[...] el pensamiento estructuralista tiende a subrayar las formas intrínsecas que constriñen los sintagmas y paradigmas, mientras que el pensamiento serial subraya la creación de normas intrínsecas prominentes. Es significativo, que cuando surgen los filmes autoconscientemente paramétricos y una teoría del cine paramétrico, deben más al serialismo y la *nouveau roman* que al estructuralismo. (Bordwell 1996, 278).

Si bien Bordwell aporta en su texto, especialmente, secuencias de películas de “cineastas aislados y fugaces” (Bordwell 1996, 274) como Kenji Mizoguchi, Yasujiro Ozu, Carl Theodor Dreyer, Robert Bresson o Jean-Luc Godard, entre otros, el autor también señala dos películas que, según él, marcaron la narración paramétrica y que, no es de extrañar, surgieron del fruto de la colaboración con escritores del movimiento literario *nouveau roman*. *El año pasado en Marienbad* (1961) del escritor Alain Robbe-Grillet y el cineasta Alain Resnais y, *Méditerranée* (1963) del también escritor Philippe Sollers y el director Jean-Daniel Pollet. De estas dos, nos interesa particularmente, *Méditerranée* de la que el mismo Sollers “sugirió que el filme estaba compuesto por permutaciones de series” (Bordwell 1996, 278). Este filme se compone de 261 planos cortos que muestran elementos típicamente mediterráneos: el mar, una corrida de toros, ruinas egipcias y griegas, etc., que se van repitiendo junto a la voz poética (en *off*) del mismo escritor.

Muchos de los argumentos de Bordwell acerca del paralelismo entre serialismo y cine, vienen precedidos o inspirados por Noël Burch y su libro *Praxis del Cine* (originalmente publicado en 1970). Para Burch, el cine sólo podrá liberarse de las viejas formas narrativas y desarrollar “nuevas formas abiertas” [...] “mediante una exploración profunda y sistemática de las posibilidades estructurales de los parámetros cinematográficos” (Burch 1985, 24-25) siguiendo los pasos de las estrategias formales de la música serial. Aún así, el propio

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

Burch señala los límites de esta equiparación entre serialismo y cine, pues las dialécticas del cine “nunca podrán expresarse (redactarse) en términos puramente aritméticos como lo pueden ser en el límite, las estructuras musicales” (Burch 1985, 59) siendo la duración el único parámetro cinematográfico que podría ser traducible a números (véase apartado 5.3.4.).



Fig. 5: Fotograma de *Méditerranée* (1963) de Philippe Sollers y Jean-Daniel Pollet.

Los escritos de Bordwell y Burch constituyen un interesante argumento sobre las teorías serialistas en el cine que nos pueden ser útiles para comprender mejor varias de las obras que abordamos en nuestro estudio, sobre todo, aquellas construidas en base a juegos matemáticos o el montaje algorítmico (capítulos 5 y 6). No obstante, y como decíamos en la introducción, la mayoría de las películas que analizamos, así como nuestra propia producción artística, se sitúan entre las intersecciones entre el cine documental y el cine experimental, en las que nos es difícil poder hablar de narrativa, o al menos, no desde el mismo punto de vista que lo hace el cine de ficción. Incluso, si hablásemos de modos de representación como sugería Bill Nichols, tampoco esto nos sería de gran ayuda, pues tendríamos que ubicar a la mayoría de las obras dentro del modo poético. Por lo que, de nuevo, nos situaríamos en un espacio demasiado amplio, propio del cine experimental, y donde el empleo de “pautas estilísticas” (como las llama Bordwell) o procesos creativos independientes al tema o argumento, se dan con total normalidad.

Pese a esto, conceptos como el de la autonomía formal, en el que el aparato formal se independiza del tema a tratar y, principios del serialismo integral, en el que una estructura simple puede englobar a toda la pieza en su conjunto, son constantes en la mayoría de las obras que abordamos, así como, en nuestras propuestas artísticas. No obstante, como hemos visto en el primer apartado de este capítulo, el serialismo no fue la única influencia de este tipo de obras audiovisuales, ya que, la creación de procesos creativos no ortodoxos que afectan a la estructura global de las obras, se ha dado en multitud de prácticas artísticas producidas en los márgenes del arte hegemónico. Mientras que la música serial “está condicionada por su legibilidad” (Burch 1985, 60), en la que incluso para un oyente formado o entrenado es difícil seguir la serie de tonos y los cambios a los que estos están sometidos, los procesos creativos basados en las constricciones empleados por el OuLiPo o los empleados, entre otros, por compositores experimentales como John Cage, (como hemos comentado antes) generan también composiciones simples y redundantes, en los que una estructura global es fácil de percibir. (Peterson 1994).

1.2.3 Algunos ejemplos

A continuación, expondremos algunos ejemplos de películas de ficción que nos parecen especialmente interesantes por la potencialidad de la estrategia creativa empleada para ser aplicada en contextos diferentes y en piezas de no ficción.

Ten (2002), de Abbas Kiarostami, está rodada íntegramente en una única y limitada localización (un coche) y en ella se emplea un dispositivo (técnico) que favorece la espontaneidad de los actores. Kiarostami colocó en el salpicadero de un coche dos cámaras mini-DV, una orientada hacia la conductora y la otra hacia los acompañantes. Para no interferir con su presencia, el realizador mandó, desde otro coche distinto y en tiempo real, instrucciones a la conductora, que en la trama es una mujer divorciada que recorre la ciudad de Teherán recogiendo a diferentes personas en varios trayectos. Con este sencillo dispositivo, Kiarostami consigue tomas muy intensas e íntimas, que incitan a pensar cuánto hay de realidad y cuánto de ficción en la película y, a la vez, por medio

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

de las conversaciones, logra retratar a la sociedad iraní que hay fuera del coche. Un dispositivo similar, aunque en clave más de comedia, fue empleado por Jafar Panahi en *Taxi* (2005), pero, en esta ocasión, es el mismo director quien conduce el automóvil



Fig. 6: Fotograma de *Ten* (2002) de Abbas Kiarostami.

Si la película de Hitchcock, *Rope* (1948), fue rodada en 10 tomas minuciosamente preparadas para que dieran la sensación de ser sólo una, otras películas sí consiguen esta proeza. *El Arca Rusa* (2002) de Aleksandr Sokúrov se realiza con una única toma de 90 minutos. La cámara recorre el Museo del Hermitage con ayuda de un *steadycam*, en el que cada sala representa una época distinta de la historia de Rusia. También, el cortometraje *Wind* (1996) de Marcell Ivány, está realizado con un único e ininterrumpido plano de 360 grados. Nos parece oportuno comentar aquí este pequeño filme, porque además nace de una

premisa impuesta por un profesor del realizador, quien pidió a sus estudiantes hacer un cortometraje a partir de la fotografía *Las tres mujeres* (1951) de Lucien Hervé.

La Chambre (1972) de Chantal Akerman, está realizado también con una panorámica circular de 360° que recorre lentamente el pequeño apartamento en el que vive la realizadora. Como una especie de bodegón en movimiento, (también un autorretrato de una jovencísima Akerman), vemos pasar lentamente numerosos muebles y objetos, así como, a la propia directora tumbada en la cama.

Por otro lado, hay películas de ficción que estructuran su contenido por medio de la división de la pantalla en varias partes. En *New Book* (1976) de Zbigniew Rybczynski, la pantalla aparece dividida en nueve secciones o partes, cada una de ellas con un plano secuencia donde, como en un monitor de un circuito cerrado de televisión, observamos lo que acontece un día cualquiera en diferentes partes de una ciudad (interiores y exteriores) pero, con la particularidad de que las escenas están interconectadas. Así, vemos un balón, un autobús o un hombre, que pasan en diferentes momentos del filme de una de las pantallas a otra. Esta misma estructura será empleada por Mike Figgis en *Timecode* (2000), pero con una trama que alterna una historia de amor entre dos mujeres y los ajeteos de una productora de cine de Hollywood.

También han sido muy inspiradoras para esta investigación, películas como *66 scenes from america* (1982) de Jørgen Leth y *Elephant* (1989) de Alan Clarke. Aunque son muy distintas entre ellas, sí guardan una estructura similar basada en la repetición y lo que llamamos una monotonía serial (véase apartado 6.1). La película de Leth, muestra una colección de vistas de diferentes lugares de los Estados Unidos, que bien podrían ser postales: un motel de carretera, la bandera americana ondeando en el desierto de Colorado, el skyline de Nueva York, etc. El filme de Clarke se construye en base a dieciocho secuencias, donde cada una de ellas muestra un asesinato con arma de fuego en el norte de Irlanda. En *Elephant* ocurre lo mismo en cada una de las secuencias. La cámara, con ayuda de un *steadicam*, sigue a un hombre, que no sabemos si es la víctima o el asesino, pero que, irremediablemente, acabará disparando a alguien o abatido en el suelo.

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS



Fig 7:
Fotograma de
Elephant (1989)
de Alan Clark.

Otras estrategias interesantes son las que emplean Jaime Rosales en *Tiro en la cabeza* (2008), o Luis López Carrasco en *El Futuro* (2013). Rosales realiza toda la película con planos generales empleando varios teleobjetivos, lo que le permitió filmar a los actores (no profesionales) sin que estos apenas lo percibieran. En *Tiro en la cabeza*, vemos como la cámara sigue a un hombre en su vida cotidiana, todo transcurre con normalidad hasta que nos damos cuenta que prepara un asesinato. Los diálogos de los actores no se alcanzan a escuchar —los vemos conversar, pero no se escucha nada— lo que subraya la idea de que la cámara (y a través de ella el espectador) los está espiando. López Carrasco, por su parte, parece diseñar un dispositivo formal en el que la película es concebida como un filme encontrado, una película casera filmada en 1982 que aparece en un cajón de casa treinta años después. *El Futuro* (2013) recrea una fiesta en un piso de Madrid, la misma noche en la que Felipe González ganó sus primeras elecciones. Aquí, sí hay diálogos, pero estos apenas se consiguen seguir sin ayuda de subtítulos, debido al volumen de la música, auténtica protagonista del filme, que sólo deja de sonar, cuando por momentos se pierde el audio de cámara.

Como hemos visto a lo largo de este apartado, los procesos creativos en base a la autoimposición de reglas precisas o constricciones se emplean en

un gran número de películas, incluso en grandes producciones o películas comerciales como *Buried* o *1917* pero, como iremos descubriendo más adelante, estas constricciones van adquiriendo más importancia y determinando la configuración de las películas a medida que nos acercamos a un cine más experimental y, en particular al cine estructural.

1.3 Documental, vanguardias y nuevas tecnologías

En este apartado expondremos tres temas o conceptos relevantes para situar nuestra investigación. En primer lugar, la noción aperturista del cine de no ficción, en el que el tratamiento estético o la forma de los filmes recobra fuerza frente al tema a tratar que deja de ser primordial. En segundo lugar, señalaremos algunas de las intersecciones entre documental y vanguardia en las que han participado los filmes que abordamos en nuestro estudio. Y por último, el papel que ha jugado el desarrollo tecnológico, en particular la tecnología digital, para que el cine de no ficción se haya convertido en un laboratorio de experimentación cinematográfica.

1.3.1 Sobre las nociones de cine documental y no ficción

La noción de documental ha estado siempre bajo sospecha, desde los que dudan que pueda tratarse de verdadero cine, pasando por las numerosas contradicciones del propio término, lo que ha dado pie a querer eludirlo o prescindir de él; hasta, incluso, los que niegan su existencia, afirmando que “todo es ficción”.

La idea del cine como un espacio objetivo está desde su mismo nacimiento, ya que, en su raíz fotográfica, el cine captura —documenta— imágenes de la realidad. Por este motivo, el cine tardó tiempo, al igual que la fotografía, en ser concebido como arte. Al contrario que la pintura, este se consideraba algo exclusivamente técnico, donde la mano del hombre no intervenía y, que, por lo tanto, no hacía falta tener un especial talento o inspiración.

A pesar del éxito de películas como *Nanook*, el esquimal (1922) de Robert Flaherty, no fue hasta 1926 cuando John Grierson habla del documental como

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

“el surgimiento de una nueva práctica” (Breschand 2004, 8). A partir de los años 30, el documental se popularizó, al igual que la fotografía, a través de una serie de campañas para mostrar los efectos de la crisis en los Estados Unidos. Según Jean Breschand, desde este momento “surgió la idea de que en un mismo gesto podían conciliarse el arte y el documento” (Breschand 2004, 8).

Sin embargo, en los primeros trabajos con el cinematógrafo como *Los obreros saliendo de la fábrica* (1895), ya se puede apreciar cómo los hermanos Lumière controlaron el orden de salida de los obreros, sus movimientos, su velocidad, etc., por lo que esta presunta objetividad quedaba amenazada desde un principio. Del mismo modo, las dos figuras más importantes en los primeros años del género, Robert Flaherty y Dziga Vertov, realizaron trabajos que ponían en duda esta misma idea. El estadounidense, tomando del cine ficción la puesta en escena o la construcción de los personajes. El cineasta soviético, mostrando el proceso de construcción de la película y experimentando con los recursos propios del cine.



Fig. 8: Fotograma de *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov.

Sin embargo, y tal y como señala (Breschand 2004), la noción tradicional de documental se ha visto caracterizada por el uso que se ha hecho de este (mayoritariamente) en las primeras décadas de existencia del género: películas de viajes que muestran lugares exóticos para los ojos occidentales (propios de la mentalidad colonial); el documental social, que tuvo un gran desarrollo después de la crisis económica de 1929; y el documental como propaganda política, noticias o reportajes. Esto ha sido caracterizado fundamentalmente a partir de:

- La pretensión de ofrecer una historia veraz, a través de imágenes que son captadas de manera neutral y objetiva.
- El comentario de la voz en *off* de narradores, periodistas, etc., que explican lo que se ve.
- El empleo de entrevistas y testimonios que dan veracidad al tema expuesto, así como, el uso de material de archivo para ilustrar lo acontecido y a lo que no se ha tenido acceso.

Tras la Segunda Guerra Mundial, documental y propaganda se habían convertido prácticamente en lo mismo. En respuesta a esto, comenzaron a darse trabajos más vinculados al tipo observacional donde, a menudo, se omitía la voz en *off*. El *Direct cinema* en Norteamérica o el *Cinema vérité* en Francia, impulsados por el sonido sincronizado (en esta época surgieron las grabadoras Nagra), recogían en parte los postulados del cine-ojo (1922) de Dziga Vertov y del *caméra-stylo* (1948) de Alexander Astruc, consiguiendo un acercamiento a la realidad más directo y sincero.

No obstante, con el tiempo todas estas aspiraciones —la pretensión de objetividad, su oposición a la ficción, el compromiso con la urgencia de lo social, etc.— se convirtieron en obstáculos opresivos, sobre todo cuando se concibieron como un fin en sí mismo y acabaron sumergiendo al documental en una larga crisis.

Con el tiempo, las formas híbridas y reflexivas que habían recibido escasa atención por parte de la crítica y del público, como el cine ensayístico de Chris Marker, Jean-Luc Godard, Harun Farocki, las películas personales de Jonas Mekas, David Perlov o el cine etnográfico de Jean Rouch, etc., terminarían resurgiendo con fuerza reescribiendo la noción de documental. Esta inevitable

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

subjetividad se intensificó, con el nuevo milenio y el uso de las pequeñas cámaras domésticas (mini Dv) y de la tecnología digital.

Tras una etapa clásica de relativa inocencia, el documental aprendió a imitar mejor la realidad gracias a la ideología de no intervención del director de cine. Luego esta aspiración de objetividad se reveló ilusoria y el documental empezó a recuperar elementos expresivos, subjetivos y reflexivos, difuminando las fronteras que lo separaban del cine de ficción y perdiendo el miedo a presentarse como algo construido, todo ello sin perder su pretensión de ofrecer un discurso sobre el mundo (Weinrichter 2004,16).

Según Weinrichter, el cine de no ficción se desprende de la supuesta objetividad que tradicionalmente se le ha otorgado al documental y, en su lugar, presenta un discurso sobre la realidad que puede ser erróneo, pero que es su visión subjetiva de las cosas. La objetividad que perseguía el documental, o que tradicionalmente se le ha atribuido, ha sido desde siempre una meta prácticamente imposible de alcanzar, dado que no se puede prescindir del punto de vista del realizador— la subjetividad está inherente en todos los procesos de producción— desde los criterios de selección, pasando por la grabación, hasta el montaje.

Llegados a este punto se hace evidente que el venerable y en realidad siempre conflictivo término de documental resulta insuficiente para dar cuenta de la asombrosa diversidad del trabajo que se está llevando a cabo en la actualidad y que debemos denominar todavía por exclusión, como es uso aceptado en el campo literario por herencia del inglés, con el fastidioso nombre de Non Fiction (Weinrichter 2004, 11).

En efecto, el término no ficción proviene del inglés y comenzó a generalizarse a comienzos del S. XX, para clasificar o referirse a los libros en prosa que tratan sobre asuntos y personas reales, como artículos periodísticos, ensayos o biografías. Así, al igual que en la literatura, la no ficción se advierte “como un macro-género que engloba formas muy diversas de expresión como las propias del documental” (Gifreu-Castells 2015, 16-17) pero, también, el cine ensayístico, el documental de vanguardia o experimental, la hibridación con la ficción, entre otras.

Sin embargo, el término no ficción, no es una solución en sí mismo, sino que, al menos por un tiempo, se vio útil para señalar la heterodoxia del nuevo cine documental. En *Desvíos de lo real* (2004) Weinrichter destacó tres grandes grupos del “nuevo” documental: el fake o falso documental, el cine de metraje encontrado y el film ensayo. Anteriormente, Catherine Russell (1999) habló de etnografía experimental y Bill Nichols (2001) amplió sus modos del documental, incluyendo la forma reflexiva y la poética. El propio Nichols, decía tan sólo unos años antes que “el documental puede hablar sobre cualquier cosa en el mundo histórico excepto sobre él mismo (hasta que tengamos en cuenta los documentales reflexivos, en los que esta presuposición se convierte en el objeto de escrutinio)” (Nichols 1997, 47), lo que demuestra la asombrosa rapidez y profundidad de los cambios que ha experimentado la forma documental. No obstante, en el ámbito anglosajón, autores también relevantes para este estudio, como Scott MacDonald (2014), Alisa Lebow (2012) o Brian Winston (2013), por mencionar sólo a tres, siguen hablando de documental y cuando emplean el término no ficción, lo hacen como un sinónimo del anterior.

Por su parte, Antonio Weinrichter (2017) reconocía que las categorías anteriormente mencionadas, eran insuficientes ante la enorme expansión e hibridación de la forma documental actual. Así, propone también incluir; el digitalismo: la ligereza, accesibilidad y la enorme versatilidad del soporte digital que lo hace fácilmente manipulable; lo que Hito Steyerl llama el documentalismo: que designa el creciente interés por las instituciones museísticas y los centros de arte en general por el documental; y “la hibridación de ficción y documental: que rompe la barrera que separaba ambas prácticas dentro de la propia institución cinematográfica” (Weinrichter 2017, 13).

De hecho, el mismo Weinrichter que, como hemos visto antes, sugirió el término no ficción para señalar la heterodoxia del cine documental a comienzos del nuevo milenio, en 2017, propone adoptar el término utilizado por Steyerl de documentalismo, pues como él dice, “parece más apropiado que el de cine de no ficción, entre otras cosas porque reintroduce la venerable noción de raíz de documental, cuya potencia semántica parece más relevante que nunca” (Weinrichter 2017, 14).

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

Así las cosas, nuestra intención no es la de proponer o secundar un término u otro, sino que, dejando a un lado la terminología, lo fundamental para nosotros es, por una parte, recalcar que la noción de documental se ha visto rebasada, particularmente en los últimos veinte o veinticinco años, “para convertirse en un paradigma desde luego interdisciplinar e interinstitucional” (Weinrichter 2017, 13) y, por otra parte, que nuestra aproximación a esta relación de la imagen en movimiento con el mundo real, en la que no sólo participan documentalistas, sino también directores experimentales o de ficción, artistas o activistas, es ciertamente amplia y heterogénea.

1.3.2 Documental y vanguardia

Como decíamos anteriormente en este capítulo, tanto en los filmes y videos que abordamos a lo largo de la Tesis como en nuestras propias piezas, se pueden observar rasgos esenciales de las vanguardias artísticas como la autonomía de la forma, la expresión de la subjetividad, el empleo de técnicas reduccionistas o la conciencia del proceso creativo y de sus reglas. Esto resulta paradójico con respecto a la idea del documental clásico en el que para “la mayoría de los documentalistas la urgencia del mencionado tema está muy por encima de la propia conciencia del modo de exposición” (Nichols 1997, 41) y, en cambio, se aproxima más a los postulados del cine experimental y en particular a la idea del cine estructural en el que “*the real content is the form, form become content*” (Gidal 1978, 2).

En el apartado anterior apuntábamos que la idea que tradicionalmente se tiene del documental viene determinada por el uso “mayoritario” que se dio de este pero, sin embargo, ya desde los años 20 del siglo pasado se han venido realizando documentales (de forma más intermitente o minoritaria) en los que los componentes estéticos, subjetivos y reflexivos han sido muy importantes, sin que por ello se haya tenido que prescindir de la pretensión de ofrecer un discurso (esta vez personal) sobre el mundo.

En su modo poético, Bill Nichols (2001) reconoce un cine documental que comparte rasgos comunes con la vanguardia, como la fragmentación, las ex-

presiones subjetivas, o una relativa ilegibilidad o establecimiento de relaciones ambiguas entre las imágenes y/o sonidos. Las llamadas sinfonías de la ciudad, (que veremos en el capítulo 6) son uno de estos primeros momentos en el que documental y vanguardia se encuentran. Según Breschand, *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov:

[...] abre la vía tanto a un cine de investigación, experimental, como a una práctica documental liberada de la carga del «tema a tratar» [...] Vertov demuestra que el cine se inventa a partir de sí mismo, a partir del dominio de sus propios recursos técnicos y de la promesa que conlleva de una percepción distinta, de una comprensión distinta del mundo, hasta entonces impensable (2004, 14).

Otro grupo de películas que se sitúan en la intersección entre documental y vanguardia son *H2O* (1929) de Ralph Steiner, *Regen* (1929) de Joris Ivens o *Portrait of a Young Man* (1931) de Henwar Rodakiewicz. En estos filmes también se hace visible la segmentación y la expresión subjetiva de los cineastas a través de las tomas, al igual que ocurre en las sinfonías de la ciudad, pero aquí, la ciudad deja de ser protagonista. Según Scott MacDonald (2014) estos trabajos constituyen los primeros ejemplos de un cine observacional poético en el que la cámara es empleada para reorientar la percepción y enfocar la mirada hacia cuestiones cotidianas que normalmente nos pasan desapercibidas.

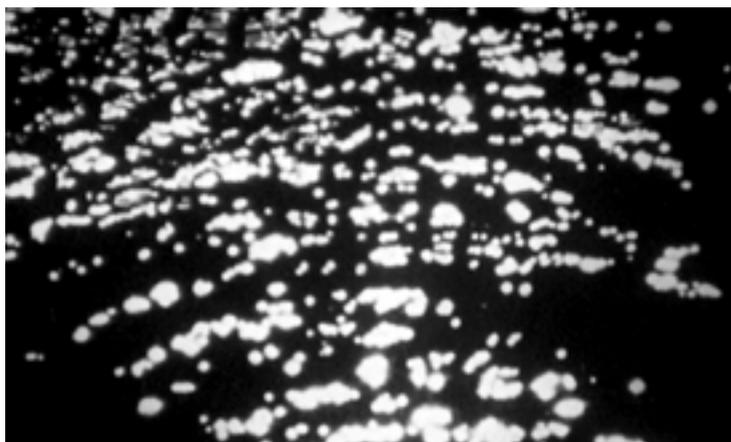


Fig. 9:
Fotograma
de *Portrait
of a Young
Man* (1931)
de Henwar
Rodakiewicz.

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

Después de un largo paréntesis —debido a la depresión económica y la situación bélica en Europa— los cineastas abandonaron este tipo de planteamientos estéticos y recondujeron sus prácticas hacia formas con un peso más político e ideológico. En los años 50, con la aparición de una tecnología más ligera que, entre otras cosas, permitía grabar con sonido sincronizado, se crearon nuevos vínculos entre documental y vanguardia. Por un lado, la aparición del *direct cinema* y el *cinéma vérité*, que dejaban de lado el uso de la voz en *off* y la música (propios del documental de propaganda de entreguerras). Por otro lado, cineastas de vanguardia que no se podían costear esta nueva tecnología y filmaban sin sonido, como Maya Deren o Stan Brakhage, producían obras radicales que se distanciaban todavía más del cine industrial.



Fig. 10: Fotograma de *Unsere Afrikareise* (1966) de Peter Kubelka.

Stan Brakhage es uno de los cineastas que mejor representa el paso del cine poético de los años 20 y 30 al cine experimental de los años 60 y 70. Considerado una de las figuras más relevantes del cine experimental americano, hoy en día, algunos de sus filmes como *Window Water Baby Moving* (1959) y *The act of seeing with One's Own Eyes* (1972), son reconocidos por la crítica especializada como documentales experimentales (MacDonald 2014). Lo mismo se puede decir de los primeros filmes de Andy Warhol, para muchos junto con Brakhage y Peter Kubelka, una de las mayores influencias del cine estructural, y cuyas películas: *Sleep* (1963), *Empire* (1964) o la serie *Screen Tests* (1964-1966), entre otras, podrían presentarse en la actualidad en muchos de los festivales

de cine documental. De hecho, ya en 1964 Jonas Mekas escribió: “La obra de Andy Warhol es, sin embargo, la última palabra en cine directo. Es difícil imaginar nada más puro, menos escenificado y menos dirigido que *Eat, Empire, Sleep*, o *Haircut*” (Mekas 2013,182).

En el caso de Peter Kubelka, una de las aportaciones, quizá la más importante, al cine estructural, fue la concepción del fotograma como unidad mínima del cine (véase apartado 5.3.4). *Unsere Afrikareise* (1965), otro de los filmes que MacDonald sitúa entre la confluencia del documental y la vanguardia, se filmó en África donde el cineasta austriaco fue invitado a documentar un safari de un grupo de empresarios. Kubelka, empleó varios años para editar el material hasta dar con la forma definitiva, reduciendo el filme a tan sólo 12 minutos, jugando con la repetición y presentando la imagen y el sonido de forma inconexa.

Kurt Kren es considerado también uno de los pioneros del movimiento estructural. Desde los años 50, ha realizado piezas en super 8 y en 16 milímetros en las que destaca la aplicación de una estructura sistemática y el montaje en serie. En filmes como *3/60 Bäume im Herbst* (1960), *31/75 Asyl* (1975) o *49/95: Tausendjahrekin* (1995) la cámara está constreñida por un procedimiento sistemático en el que la percepción del mundo queda supeditada por la actividad estructural de la pieza.



Fig. 11: Fotograma de *49/95: Tausendjahrekin* (1995) de Kurt Kren.

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

El único realizador que surgió del ámbito del cine estructural que haya sido etiquetado como documentalista o, al menos por más tiempo, es el norteamericano James Benning. Figura clave para nuestra investigación, Benning ha influenciado a un gran número de cineastas entre los que destacan Sharon Lockhart o Pacho Vélez, este último, perteneciente al grupo *Sensory Ethnography Lab* que combinan, en varias de sus obras, la precisión y sutileza del cine estructural con la investigación etnográfica. Así, otras obras de realizadores que abordamos a lo largo de esta Tesis, como *Now, at Last!* (2018) de Ben Rivers o *Trypps #7* (Badlands) (2010) de Ben Russell, tienen una clara influencia del cine estructural.

Aunque el cine estructural que P. Adams Sitney definió como “a cinema of structure wherein the shape of the whole film is predetermined and simplified, and it is that shape that is the primal impression of the film” (Sitney 1969, 327) es, seguramente, el que más atención ha prestado a la forma, muchas de sus rasgos principales e intereses podemos observarlos en un gran número de grupos o movimientos coetáneos, desde los mencionados anteriormente en el primer apartado de este capítulo, hasta Fluxus, el Arte conceptual o el Minimalismo.

La inserción del cine estructural en los fundamentos de la vanguardia de su época mantiene relación con las ideas cognoscitivas de la estructura, el proceso y el azar [...] el rechazo de la pura sensación visual que mantenía la abstracción pos-pictórica, tendiendo hacia un tipo de autorreflexividad postulada ya en los años treinta por Walter Benjamín (en el contexto de montaje soviético) y enunciado después por Annette Michelson como cine «epistemológico» (Martínez de Pisón s.f.).

La coexistencia de rasgos de las vanguardias en el documental no acaba aquí y también se filtraron en el llamado documental personal, cine diarístico o cine en primera persona de Jonas Mekas, Anne Charlotte Robertson o Chantal Akerman, entre muchos otros, que entendieron (de maneras muy diversas) lo “personal” como tema cinematográfico. Eran filmes realizados en soledad, con muchas limitaciones técnica y económicas, y en los que los realizadores supieron emplear procesos creativos ligados a lo diarístico y lo epistolar para

dar forma a sus películas. Del mismo modo, este encuentro entre documental y vanguardia se dio en cineastas que optaron por trabajar con material encontrado como Bruce Conner, Ken Jacobs o Gustav Deutsch y, también, en filmes que oscilan entre el cine directo u observacional y un cine poético o experimental, como los de Harun Faroki, Viktor Kossakovsky o Peter Hutton, en el que someten sus registros a constricciones espaciales y temporales o hacen uso de la serialización.

A lo largo de esta Tesis veremos como muchos postulados de las vanguardias y de los grupos o movimientos mencionados antes, se transfirieron al cine de no ficción, desde Vertov, pasando por Brakhage o Warhol hasta directores como Ben Rivers o los del Sensory Ethnography Lab. El carácter provocador y la búsqueda de la esencia de las vanguardias se refleja en la creación de sus propios procesos creativos y en la limitación a trabajar con los parámetros más elementales del cine y con unidades formales básicas.

Además, la innovación formal que presentan muchas de las obras de no ficción de las que hablamos en esta Tesis, (y este es un rasgo que comparte con el cine más experimental) tiene que ver con la tecnología empleada y con el hecho de que estos cineastas o artistas trabajaran solos, al margen de la industria y sorteando numerosas limitaciones técnicas. Si en los años 60 y 70 el incremento del uso la cámara de 16mm hizo posible que artistas o personas fuera del gremio del cine pudieran realizar sus propias piezas en soledad y de forma independiente (aunque sólo fueran unos pocos en algunos países industrializados), con la llegada de la tecnología digital, y el acceso, no sólo a cámaras y a diversos dispositivos de captura de imagen, sino también a software de edición, la posibilidad de hacer cine se ha multiplicado como nunca antes.

1.3.3 Digitalismos

Con el nuevo siglo, documental y vanguardia, durante años marginados por la Historia del cine, han regresado con fuerza transformando la propia naturaleza del cine. Esto se debe principalmente a los siguientes factores:

1. INTRODUCCIÓN A LAS PAUTAS Y CONSTRICCIONES CREATIVAS

- El clima de incertidumbre tras el 11 de septiembre de 2001 hará que la realidad se perciba de forma más dramática que la ficción y, por primera vez, el cine de no ficción tendrá su lugar en la pantalla.
- La pérdida de hegemonía frente a otros medios como los video juegos que obligarán al cine a redefinirse.
- La incursión cada vez mayor del cine en los espacios del arte hará que la barrera institucional que ha separado cine y arte durante tanto tiempo (cada uno tenía sus propios protocolos formales, establecían sus cánones estéticos, etc.) presente nuevas fisuras.
- El acceso como nunca antes a filmes de vanguardia y experimentales, a través de Internet y de redes sociales como Youtube.
- La transformación tecnológica: el desarrollo de cámaras cada vez más ligeras, el abaratamiento de los costes de producción, la aparición de *software* de edición, la posibilidad de trabajar con materiales heterogéneos, la autonomía de dispositivos y cámaras que posibilitan grabar largos planos secuencia, son sólo algunos numerosos cambios que ha aportado la tecnología digital.

La tecnología digital ha sido crucial para que en las dos últimas décadas el cine documental/no ficción haya experimentado un desarrollo de una gran riqueza y complejidad que lo convierten en un laboratorio de experimentación cinematográfica. Según Ángel Quintana “lo que ha transformado el destino de la historia ha sido siempre el cine de bajo presupuesto. Este cine menor ha actuado como una forma de subversión respecto a las formas imperantes y ha cuestionado los procesos industriales que rodean la creación cinematográfica” (Quintana 2011, 142). Para Gonzalo De Pedro, la capacidad de escribir con la mano, tal y como auguraba Alexander Astruc (1948) no ha sido posible realmente (de manera amplia y mayoritaria) hasta la aparición de las cámaras digitales que “abarataron, facilitaron y popularizaron de manera radical todos los procesos de elaboración de una obra audiovisual, haciendo del cine algo accesible a cualquiera” (De Pedro 2017). Pero, más allá de los costes de producción, con el cambio de soporte a digital, las imágenes son más susceptibles de ser manipuladas, por lo que su facultad de registro de “lo real” queda en entredicho. La propia naturaleza de lo digital rechaza cualquier noción de frontera

entre formatos, pero también entre creadores, consumidores y divulgadores. La ligereza del dispositivo, el abaratamiento de los costes de producción, las nuevas temporalidades, así como, su disposición para trabajar con materiales heterogéneos, entre otros factores, fuerzan a la noción de documental tradicional a desviarse de su rumbo.

Al igual que la pintura se vio forzada a alterar su curso de forma radical con la aparición de la fotografía, con el cambio de soporte a digital y la prolífica correspondencia entre la institución arte y la institución cine —consolidada en los últimos años—, la noción tradicional de documental se ha visto fuertemente alterada. La absorción del cine por parte de los espacios del arte, donde el cine documental juega un papel crucial en la construcción de narrativas museísticas, manifiesta por un lado la obsolescencia del medio y, por el otro, permite la posibilidad de observar el cine con todo su potencial. En *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital*, Ángel Quintana, aludiendo a Gilles Deleuze expone que, mientras para el cine clásico la pregunta clave es qué sucede después de lo que estamos viendo y, para el cine de la modernidad, qué descubrimos en la propia imagen, en cambio, para el cine actual “la cuestión esencial consiste en preguntarnos qué es lo que se esconde detrás de las imágenes que estamos viendo.” (Quintana 2011, 122).

Como decíamos antes, los numerosos dispositivos que en la actualidad tenemos a nuestro alcance (móviles, cámaras digitales, webcams, etc.), capturan extractos de “realidad”, produciendo un vasto enjambre de imágenes digitales que abarrotan nuestros discos duros e inundan internet. Pero estas imágenes son fácilmente manipulables —ahora no se trata de un registro análogo, sino de codificación de información— de forma que, el nuevo cine de no ficción ha tenido que reinventarse y ahora exhibe su proceso de construcción, muestra su mecanismo y, en definitiva, manifiesta una preocupación especial por los aspectos formales, pero que, como indica Ángel Quintana, no olvida su dimensión como documento explícito de lo que nos rodea y de su historia.

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

Las obras videográficas y fílmicas que hemos seleccionado en esta Tesis tienen en común, entre otras cosas, una preocupación por cuestiones estéticas poco habitual en el cine documental convencional y más próximas al cine experimental o el videoarte. Uno de los rasgos más característicos de estos trabajos es su austeridad formal, siendo trabajos de aspecto uniforme y sencillo, fácilmente reconocibles.

En *Dream of Chaos, Visions of Order* (1994), James Peterson profundiza en la definición de cine estructural de Adams Sitney, la cual considera poco precisa e incluso ambigua, y sugiere establecer diferentes categorías de los filmes en relación con la forma en que estos están contruidos. Peterson denomina a un grupo de estos filmes, “*simple schematic films*”, y los define como aquellos que se basan en un única “plantilla” o patrón que engloba y estructura la película en su conjunto. En sus propias palabras: “*I will concentrate on an important sub-group of the Structural film, what I call simple schematic films. [...] A simple schematic film is a film whose global template schemata —those that structure the film as a whole— are exceedingly simple and very prominent*” (Peterson 1994, 96).

Para Parterson, estos *simple schematic film* se caracterizan por emplear muy pocos elementos, pero también, por no requerir de conocimientos especiales, ya sean técnicos o teóricos, por lo que, “*any person would have the template schemata to match the film’s global structure*” (Peterson 1996, 97). Por otro lado, el autor señala que este tipo de películas “*demands very limited prototype matching*”, lo que ayuda a que la forma de los filmes sea muy destacada (Peterson 1996, 97). Esta forma reconocible y más fácil de recordar, tiende a conducir la atención del espectador a tratar de descifrar cómo se ha

construido el filme. Ejemplos de este tipo, los veremos en los capítulos 3 y 6, acerca de filmes que se basan en juegos ópticos, matemáticos, o de azar, así como algoritmos en el proceso de montaje.

Peterson distingue dos tipos de “*template schemata*” (de plantilla o patrón), las que pueden seguir un orden progresivo, que él llama *simple numerical schema*, —y pone de ejemplo el filme *Entrance/Exit* (1965) de George Brecht, en el que la imagen comienza en blanco y progresivamente se va oscureciendo hasta llegar a negro— y, las que no implican una evolución: *simple permutational schema*, en las que no hay una progresión y por lo tanto tampoco necesita seguir un orden particular, como podría ser *Ten Skies* (2004) de James Benning, en el que el orden de las tomas podría ser distinto y no alteraría el resultado final. Pero, también puede ocurrir que se den ambos casos en la misma pieza y que, por ejemplo, a nivel global exista un orden progresivo, pero en cada una de las secciones o partes del filme no se dé el caso, como ocurre en *24 frames per second* (1975) de Takahito Limura. (Peterson 1994).

Esta clasificación, basada en la forma de los filmes, nos puede ser útil para analizar las piezas que abordamos en esta Tesis, pues una parte considerable se alimenta del cine experimental y, en particular, del llamado cine estructural. Obras como *Double Tide* (2009) de Sharon Lockhart o *Nightfall* (2011) y *BNSF* (2013) ambas de James Benning (por mencionar sólo unas pocas) encajarían en la definición de Peterson de *simple numerical schema*.

Estos trabajos, como veremos en el apartado siguiente, están realizados con un único plano estático y muestran una evolución clara que queda plasmada sobre todo por los cambios de luz, ya que, en ellas, se aprecia el transcurso del tiempo y cómo la imagen se va oscureciendo hasta llegar a las últimas horas de la tarde. También, estaría dentro de este grupo, piezas como *Seagull Eggs* (2014) de Abbas Kiarostami en la que vemos cómo las olas del mar golpean unas rocas reiteradamente, entre las que se hayan unos huevos de gaviota, hasta que finalmente estos son arrastrados por las olas. Este es también el caso del cortometraje *El extraño* (2009) de Víctor Moreno, que comienza con la vista de una carretera vacía y que poco a poco es tomada por un rebaño de cabras que acaban rodeando a la cámara.

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

En cambio, entrarían dentro de la categoría de *simple permutational schema* muchas de las películas que analizaremos en el capítulo 6 (en el apartado sobre la monotonía serial), como por ejemplo: *Exit* (2008) de Sharon Lockhart, *Catálogo de escenarios para la muerte de Pier Paolo Pasolini* (2011) de Chus Domínguez, *13 lakes* (2004) o *Small roads* (2012) de James Benning, *Manakamana* (2013) de Stephanie Spray y Pacho Vélez u *Homo Sapiens* (2016) de Nikolaus Geyrhalter, entre otras, en las que se mantiene la misma estructura a lo largo de todas las piezas y el orden de sus elementos no alteraría el resultado final.

Algunos de los trabajos que de forma más evidente muestran esta búsqueda por las formas simples o minimalistas son los filmes realizados por *The Sensory Ethnography Lab* (SEL) de la Universidad de Harvard. Este grupo creado por Lucien Castaing-Taylor se nutre de un cuadro de cineastas, entre los que destacan el propio Castaing-Taylor, John Paul Sniadecki, Stephanie Spray, Véréna Paravel y Pacho Vélez.

En una de sus películas con mayor reconocimiento, *Manakamana* (2013), Spray y Vélez registran diversos viajes en teleférico que realizan peregrinos de diversa índole hacia Manakamana, un templo hindú dedicado a la diosa Durga en el centro de Nepal. Los realizadores instalaron una cámara de 16 mm dentro del teleférico y documentaron cada uno de los viajes sin corte alguno. Para ello, utilizaron rollos de película de 11 minutos, aproximadamente el tiempo de recorrido de cada uno de los viajes. El filme consigue establecer un interesante paralelismo entre el funcionamiento del cine y el del teleférico, que explica así uno de los realizadores:

We were drawn in by the conceptual logic that the string of cable cars pulled along on a wire “rhymes” with the frames of 16mm film pulled along through a motion picture camera”. Y, al mismo tiempo, “the window behind the passengers is reminiscent of the way in which the image’s frame both reveals and misconstrues our vision. The cinematic frame is therefore a metaphor for any conceptual frame that we bring to viewing Others (MacDonald 2014, 411-412).



Fig. 12: Fotograma de *Manakamana* (2013) de Stephanie Spray, Pacho Vélez.

Manakamana logra una sencillez y una sofisticada precisión comparable a las películas de Sharon Lockhart o James Benning. El filme se basa en un diseño estructural, repetitivo y uniforme, que comienza en la absoluta oscuridad cuando el teleférico todavía no ha salido de la estación. La cámara es empujada hacia adelante hasta que descubrimos el vagón y las personas que viajan en él, a sus espaldas, vemos el paisaje de las montañas frondosas del Nepal, hasta que, 10 o 11 minutos después, llegamos de nuevo a una estación y la imagen vuelve a hacerse negra. Spray y Vélez, reconocen su interés por los trabajos de Benning, (de hecho, Vélez estudió con Benning en CalArts), pero, sobre todo, por películas estructurales como *Elephant* (1989) de Alan Clarke y *66 Scenes from America* (1982) de Jørgen Leth. “*I found a freshness in structures that transported narrative element without fully giving themselves over to the conventions of story-telling*” (MacDonald 2014, 412).

Como muchos filmes observacionales que veremos a lo largo de la Tesis, en *Manakamana* no se aporta información acerca del lugar o de las personas que viajan en el teleférico, tampoco de las intenciones de los realizadores. Al igual que en *Portrait* (2002) de Sergei Loznitsa, son los rostros, las ropas, el paisaje o, en este caso también las conversaciones que tienen los pasajeros dentro de los vagones del teleférico, toda la información de la que disponemos. Los trabajos de SEL, al igual que los de Benning o Lockhart, se caracterizan por

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

sumergir al espectador en otras realidades en lugar de aportar información o relatar una historia que bien puede ser leída en otra parte, lo que, por otra parte, aleja este tipo de películas de un público más amplio.

2.1 La limitación espacial

En este apartado nos centraremos únicamente en obras de no ficción, ya sean fílmicas o videográficas, realizadas de forma íntegra en un único espacio (más o menos restringido) y trataremos de razonar qué función cumple el espacio en cada uno de los casos y de qué maneras la potencialidad de esta constricción espacial puede favorecer la propia realización del trabajo, así como su originalidad.

En el cine, como en cualquier práctica artística, todo realizador tiene que limitarse a un tiempo determinado, así como a un número concreto de técnicos, actores, localizaciones, materiales, etc. Elementos que habitualmente vienen dictados por la financiación con la que se cuenta para la realización de la película.

En el arte contemporáneo es frecuente que existan convocatorias que delimitan un espacio concreto para realizar una exposición o una intervención de un artista (como las obras *site-specific*); en el cine, en cambio, lo habitual es que los festivales precisen o delimiten otros parámetros: la duración, películas de X minutos; el formato, trabajos realizados con *smartphones* o en Super 8; el tema, derechos humanos, medio ambiente, etc. Sin embargo, esto ha cambiado con la crisis pandémica del Covid-19, por la cual todos nos vimos obligados a permanecer en casa confinados. De este modo, a las pocas semanas del confinamiento, comenzaron a divulgarse a través de las redes sociales numerosas propuestas de actividades recreativas y artísticas, entre ellas, festivales de cine improvisados que llamaban a la participación con trabajos realizados durante la cuarentena, es decir, sin poder salir de casa y con los escasos medios que teníamos a nuestro alcance. Tal es el caso del Festival de Cine Experimental Coronavirus, también de Una casa: Festival de cine en primera persona, además de Cuarentena Film Festival: cortos de andar por casa, entre otros.

No obstante, a lo largo de la historia, algunos cineastas han elegido de forma consciente, o se han visto obligados a utilizar una única, en ocasiones, muy re-

ducida localización, para realizar sus películas. En el caso del cine de no ficción, la restricción espacial puede originarse debido a factores externos como es el caso del arresto que le impusieron a Jafar Panahi, y que le llevó a realizar *This is not a film* (2011) íntegramente en su domicilio; o la falta de presupuesto que, por ejemplo, animó a Viktor Kossakovsky a filmar *Tishe!* (2003), una película grabada desde la ventana de su apartamento. Pero también, las constricciones pueden ser algo predeterminado para encontrar un pretexto o tema de la película, como es el caso de *Pas à Genève* (2014), donde sus realizadores, el colectivo Lacasinegra, se propusieron registrar un terreno previamente delimitado, haciendo de este proceso de documentación el argumento de la pieza.

Asimismo, las restricciones se pueden autoimponer para seguir planteamientos estéticos como es el caso de *Goshogaoka* (1998) de Sharon Lockhart, realizada con un único plano fijo evocando la sencilla elocuencia del cine primitivo. Pero, además, estas fórmulas reduccionistas, pueden ser útiles para filmar en contextos privados e influir o modificar lo menos posible lo que ocurre frente a la cámara. Este es el caso de las películas de Iris Zaki, que comentaremos después, en las que con un dispositivo mínimo logra introducirse en comunidades cerradas para establecer espacios dialógicos.

2.1.1 Una única localización

Con alrededor de cincuenta películas, Frederick Wiseman es una de las figuras más relevantes del cine de no ficción a nivel mundial. Su obra fílmica ha conseguido retratar la sociedad norteamericana del S. XX y parte del S.XXI, desvelando el estado y el funcionamiento de sus instituciones públicas, señalando su importancia como espacios de lo común y, en otras ocasiones, evidenciando los mecanismos de control y coerción de las mismas, motivo por el cual su obra ha sido relacionada en diferentes ocasiones con la del filósofo Michel Foucault que analizó el funcionamiento de lo que él llamaba “instituciones disciplinarias” como los hospitales, escuelas, prisiones, etc., espacios que bajo el pretexto de educar, cuidar o insertar, controlan, domestican y homogeneizan las condiciones, conductas o hábitos de los individuos. (Foucault 2009).

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

Como decíamos, cada una de las películas de Wiseman se ha realizado íntegramente en el interior de un espacio o institución pública, ya sea, una prisión psiquiátrica: *Titicut Follies* (1967); un hospital: *Hospital* (1970); un parque: *Central Park* (1989); un instituto: *High School II* (1994); un museo: *National Gallery* (2014); una biblioteca: *Ex Libris – The New York Public Library* (2017), etc., siendo los espacios o instituciones que retrata, los auténticos protagonistas de sus filmes.

Las raíces como realizador de Wiseman están íntimamente ligadas al cine directo y a la transformación que vivió el cine a finales de la década de los 50 y principios de los 60 cuando aparecieron nuevos dispositivos de captura de imagen y sonido más ligeros, los cuales permitían llevar la cámara en mano y el sonido sincronizado. Esta nueva tecnología posibilitó un mayor acercamiento a lo real, más íntimo y espontáneo, donde la mera observación y la improvisación jugaban un papel destacado. Esto motivó la aparición de nuevos modos de hacer cine que suponían una ruptura con las tradiciones fílmicas anteriores y que hacían posible llevar a la práctica el concepto de *La Cámara stylo* que Alexandre Astruc predijo en 1948, el cual, permitiría a los cineastas escribir con la cámara de forma “tan flexible y tan sutil” como la del lenguaje escrito (Astruc 1948).



Fig. 13: Fotograma de *Hospital* (1970) de Frederick Wiseman.

No obstante, si bien Wiseman sigue muchos de los principios del cine directo —como la no intervención o control de la escena en pro de la espontaneidad, así como la búsqueda de cierto esteticismo o narratividad de ficción—, los protagonistas de sus películas no son individuos, sino los propios espacios o instituciones. Del mismo modo, tampoco persigue el propósito de veracidad propio de este género documental, sino el mostrar su propia verdad. De hecho, Wiseman “prefiere hablar de sus películas como *reality dreams* o *reality fictions*, ficciones o sueños de realidad que se instalan en la tensión entre la realidad que registra con su cámara y la forma fílmica que ésta adopta en el montaje” (Araújo 2008, 68) lo que vendría a reivindicar la idea de Grierson de que el documental no es otra cosa que el tratamiento creativo de la realidad.

El proceso de trabajo de Wiseman se ha visto inalterado en el tiempo —aunque a partir de los años 80 sus películas se han ido haciendo más largas (de entre 3 y 6 horas) y con estructuras cada vez más complejas— aun así, su trabajo puede ser visto como una unidad temática y formal. En primer lugar, en vez de elegir y delimitar un tema, como sugieren casi todos los manuales de cine documental, el realizador elige un espacio, sin, ni tan siquiera, hacer ninguna investigación previa sobre este. Una vez obtiene el permiso para poder filmar allí, proceso que le puede llevar largos meses, Wiseman comienza la filmación de la película. Al tratarse en su mayoría de instituciones públicas, el director no necesita pedir la autorización a cada una de las personas que aparecen en el filme, lo que, sin duda, facilita el trabajo. Durante la filmación, que le suele ocupar entre 4 u 8 semanas, es cuando explora el lugar, sus rincones, sus ritmos, y registra las rutinas de los que lo habitan o transitan dejándose llevar por lo que reclama su atención, donde por supuesto, también tiene cabida lo inesperado, es decir, las cuestiones que alteran esa rutina.

Posteriormente, en la edición del filme, Wiseman va descartando material hasta reducir las 70 o 120 horas de metraje que suele filmar, a sólo unas pocas. Es en esta fase del trabajo, cuando trata de construir un cierto guion, o narrativa, a través del encadenamiento de secuencias.

Los espacios públicos o instituciones funcionan en el cine de Wiseman como “las rayas de un campo de tenis, delimitan el espacio y así le ayudan a

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

intensificar la mirada” (Araújo 2008, 68). El establecimiento de este límite espacial le permite al realizador filmar libremente dentro de la institución, ya que todo lo que acontece en su interior puede ser motivo de ser registrado. No necesita un guion previo, ni bocetos, ni tampoco voz en off o intertítulos, sino que, como veremos a continuación sobre el cine directo de Harun Farocki, los lugares elegidos por Wiseman garantizan que dentro está ocurriendo algo que se puede comprender sin necesidad de estos recursos. Estos espacios o instituciones contienen sus propias estructuras y ritmos y, por tanto, las personas que los habitan o que los transitan no actúan para la cámara, sino que cumplen sus propias funciones dentro de los mismos, lo que aporta una mayor naturalidad al filme. La restricción espacial, además, permite al realizador tratar situaciones distintas, personas diferentes, incluso empleando recursos diversos, sin temor a que el espectador se pierda o no entienda alguna relación entre las secuencias, ya que el espacio funciona como un contenedor o estructura que da sentido a todo lo que ocurre dentro del mismo.

Al igual que Wiseman, los trabajos de cine observacional de Harun Farocki se insertan dentro de un espacio delimitado para conseguir una mayor naturalidad en la escena y, al mismo tiempo, para responder a su interés en registrar una actividad específica. Para el docente y teórico alemán Volker Pantenburg:

Las películas documentales de Farocki tienen muchas características en común. Con frecuencia son rodadas dentro de parámetros espaciales y temporales fijos, ya sea un rodaje de cuatro días, un pitch de un emprendedor a lo largo de una mañana, o una serie de negociaciones financieras. Farocki se aferra a estos parámetros, aceptándolos de buen grado como las reglas del juego que ponen los límites al ámbito de lo que se está documentando. Mientras una película de ensayo como *Wie man Sieht* (1986) parece ser capaz de asociar las ideas más distantes y hacer saltos históricos y geográficos gigantes, su cine observacional muestra un respeto aristotélico por la unidad del espacio y el tiempo (Pantenburg 2016, 34).

La limitación espacial, en el caso del cineasta alemán, no busca mostrar el funcionamiento de un espacio o una institución en particular, como ocurre con los filmes de Wiseman, sino más bien, consiste en registrar una situación o

conversación concreta. Para ello, Farocki tiene que analizar el ritmo interno de los espacios y dejarse pautar por los condicionantes que presenta la situación a filmar. Pero, además, debe calcular que aquello que va a filmar evolucione de la manera adecuada, ajustándose a una unidad espacio-temporal. Algo similar a lo que hacían los hermanos Lumière en, por ejemplo, *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* (1895) en la que tratan de ajustar el inicio y el final de la acción de la escena, así como el modo en el que esta se llevaba a cabo, con el escaso tiempo que permitía el rollo de película (aproximadamente un minuto). En el caso de Farocki, esto se complica ya que, para él, al contrario que los Lumière, esto debe suceder sin intervenir o repetir la escena. Es por ello, que sus trabajos adquieren un hiperrealismo capaz de provocar que la documentación exhaustiva de situaciones verídicas pueda dar la impresión de estar provocada. En el catálogo *Harun Farocki otro tipo de empatía*, la cineasta y comisaria Anjte Ehmann, expone algunas de las premisas en las que el realizador se ha basado en la construcción de sus “cintas de cine directo” y que dan una idea de la dificultad para que se dé una situación propicia:

1. Hallar una situación de trabajo que se pueda documentar mientras sucede y que se pueda comprender sin necesidad de información extra o comentarios.
2. Hallar una situación que evolucione de modo que se pueda filmar como una unidad espacial temporal.
3. Hallar una situación de la realidad que proceda con cierta dramaturgia (con un principio, un nudo y un desenlace), como si estuviera guionizada.
4. Hallar una situación en que las personas grabadas muestren ciertas dotes retóricas, para que sea interesante, o hasta una aventura, seguir su discurso.
5. Hallar una situación que no se esté representando para ti y en la que los procesos del trabajo documentado (negociaciones, presentaciones, juegos de roles sean lo suficientemente intensos como para que la gente que interviene se olvide de tu presencia, de la del cámara o de los técnicos de sonido (Ehmann 2016, 33-34).

Según Ehmann, este tipo de restricciones y, “el hecho de que la mayoría de las obras documentan una única situación bien definida que sigue una agenda casi ascética” (Ehman 2016, 33), han aportado a los filmes de Farocki un aspecto sencillo y austero que en muchas ocasiones se ha malinterpretado como

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

que “son fáciles de realizar” o, como decíamos antes, que son situaciones provocadas (Ehman 2016, 33). Filmes como *Ein Bild* (1983), en el que durante cuatro días en un estudio fotográfico se siguen los preparativos para la realización de la portada (un desnudo) que aparecerá en la revista Playboy; *The Interview* (1997) donde registra unos cursos de formación en los que los participantes aprenden a solicitar un trabajo, aprendiendo a comercializar y venderse a sí mismos; *Nothing Ventured* (2004), que documenta una negociación durante dos días de unos emprendedores y un banco; *Serious Games III: Immersion* (2009) en la que Farocki asiste a uno de los seminarios de un centro de investigación con fines militares dedicado al empleo técnicas de 3D que, en un primer momento, sirve para formar a los soldados antes de ir a la guerra, pero que, más tarde, estas mismas técnicas se utilizan para aliviar o aminorar los traumas causados por la misma guerra, como una especie de método psicoanalítico en el que los soldados recrean los hechos dramáticos.



Fig. 14: Fotograma de *Ein Bild* (1983) de Harun Farocki.

Ehmann desvela que la realización de estas películas con “aire de simplicidad” necesitaban, en realidad de un trabajo enorme de documentación y estudio. En el mismo texto, Ehmann, incluye algunas de las “normas” que consideramos que funcionan a la práctica como restricciones formales o constricciones, y que se relacionan con las expuestas anteriormente que, según la propia autora, Farocki empleaba para conseguir cierto distanciamiento que le evitara resultados no deseados:

1. Nunca hagas entrevistas con tus protagonistas.
2. Graba a los protagonistas en el trabajo cuando no estén actuando para ti (o sea, para la cámara), sino que estén activos en su situación profesional real, de tal modo que olviden que tú estás ahí.
3. No te olvides de filmar ejercicios, juegos de roles, cursos de formación y negociaciones profesionales reales. Todos están ya guionizados y no te hablan a ti. Qué hermoso.
4. Las máquinas han reemplazado al hombre en la mayoría de los trabajos. Ten empatía con las máquinas.
5. Donde la realidad se condensa en un modelo de ensayo, ahí debes poner la cámara (Ehmann 2016, 22).

Por su parte, el cineasta Mauro Herce, se embarcó en un buque de carga durante dos meses y medio, para realizar *Dead Slow Ahead* (2015), su primer largometraje, que le llevó desde el puerto de Mykolaiv en Ucrania, hasta Nueva Orleans en Estados Unidos. Tiempo suficiente para establecer cierta relación con la tripulación (de origen filipino) y entender el funcionamiento y el ritmo del barco. En este caso, el lugar elegido es especialmente interesante para un trabajo cinematográfico, porque no sólo permite al director filmar los espacios impresionantes de este inmenso buque y a un grupo de personas que cumplen un rol determinado sin necesidad de intervenir la escena, sino que, al mismo tiempo, al estar en movimiento el barco, el director tiene a su disposición un gran número de paisajes diferentes, de firmamentos, de mares, etc., lo que sin duda es un gran atractivo para la película. También, al igual que Wiseman, durante el proceso de edición Herce, junto a su montador, redujo las más de 180 horas de grabación a sólo 74 minutos, otorgando a las imágenes una cierta narratividad que,

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

en su caso, le da un aire a película de ciencia ficción. Unos años después, el mismo Herce presentó el cortometraje *Lonely Rivers* (2019), realizado con parte del extenso material inédito que el catalán había rodado para *Dead Slow Ahead*. En este trabajo, la limitación espacial es todavía más severa, ya que se basa prácticamente en su totalidad en registros tomados en una sola estancia del buque en la que los trabajadores se reunían durante sus horas de descanso para cantar en el karaoke, comer, leer o simplemente charlar. Este espacio tan reducido, crea cierta incertidumbre o confusión en el espectador, sobre todo si no se ha visto antes *Dead Slow Ahead*, ya que no se sabe dónde ubicar lo que se ve, hasta que el cineasta desvela otras partes del buque al final del filme. Por otra parte, es interesante observar cómo Herce ha intercambiado el rol de lo humano y la máquina en los dos trabajos. Si en *Dead Slow Ahead*, la figura humana quedaba prácticamente relegada a la segunda parte del filme, para centrarse durante la primera sección en explorar el barco, en *Lonely Rivers*, los trabajadores están presentes desde el principio y, en su lugar, es el espacio, el barco, el que se nos oculta durante buena parte de la pieza. Otro aspecto a señalar es que, al delimitar aún más el espacio a una sola habitación, el nivel de privacidad aumenta hasta el punto de que sea natural para el espectador preguntarse qué grado de relación o qué acuerdo existe entre el realizador y los trabajadores del buque.



Fig. 15: Fotograma de *Lonely Rivers* (2019) de Mauro Herce.

Un caso diferente es el que llevó a cabo el leonés Chus Domínguez cuando, en el marco del Proyecto XFilms del Festival Punto de Vista en 2010, se le invitó a realizar un proyecto ensayístico a modo de escritura audiovisual en primera persona que debía ser filmado en Navarra. Para llevar a cabo este proyecto, el realizador decidió confinarse durante 15 días en una pensión de Pamplona.

La propuesta de Domínguez, *Notas de lo efímero* (2011), se iniciaba con una premisa que continúa durante el resto de la pieza: “Este cuaderno contiene los apuntes diarios grabados en la pensión y editados cada noche con una única condición: no revisar el montaje de los días anteriores” (Domínguez 2011). Con esta regla autoimpuesta, Domínguez construye la estructura de la película lo que le permite liberarse de emplear cualquier convencionalismo narrativo y, en su lugar, centrarse en otros aspectos como el componente procesual y performativo de la pieza. Sin embargo, a diferencia de los espacios elegidos por Wiseman o Farocki, la pensión no conlleva un tipo de actividad específica, o esta es un tanto indeterminada, quizá por ello el realizador grabó en un primer momento una serie de testimonios de los huéspedes donde relataban historias complejas y dramáticas, aunque finalmente decidió no incorporarlos al proyecto y, en su lugar, dejó los momentos en los que los inquilinos no decían nada y permanecían inmóviles frente a la cámara. Los instantes justo antes de empezar a hablar o después de hacerlo, que el director se ocupa de alargar al máximo, consiguen crear una tensión entre el realizador, los huéspedes y el espectador, que enfatizan aspectos más introspectivos de los retratados. Este tipo de recurso, el retrato fílmico, demuestra el amplio grado de autonomía que tiene el realizador cuando trabaja dentro de unas limitaciones severas y es un ejemplo de cómo el empleo de reglas o constricciones estimulan la creación.

Un caso más extremo todavía, es el cortometraje *Lift* (2001) de Marc Isaacs, el cual fue rodado durante dos meses íntegramente en el interior del ascensor de un bloque de edificios de Londres. Esta limitación espacial es tan férrea que reduce las posibilidades del director a sólo unas pocas. Al igual que en *Notas de lo Efímero*, la limitación guía al director y es, en cierto modo, un elemento hacedor del cortometraje. Si los escritores oulipianos dicen que “la potencialidad es el devenir de la traba y, de una manera más precisa, el devenir texto

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

de la traba” (Salceda 2016, 20) nosotros podríamos adoptar esta idea y decir que, una limitación espacial tan severa como esta, es el devenir película de la restricción. En *Lift*, la limitación espacial ayuda a construir gran parte del filme. Una vez en el ascensor, el realizador apenas tiene opciones en cuanto a la posición de la cámara, el tipo de plano, etc., prácticamente sólo tiene que limitarse a iniciar la conversación y apretar el botón de grabar, pero, aun así, Isaacs consigue realizar un interesante retrato coral de la sociedad británica y su interculturalidad.



Fig. 15: Fotograma de *Lift* (2001) de Marc Issacs.

Eduardo Coutinho realizó *Edifício Máster* (2002) dentro de un mastodónico edificio de más de 50 años en el famoso barrio de Copacabana en Río de Janeiro. Durante siete días, el director brasileño instaló su rudimentario, pero excelentemente aprovechado dispositivo dialógico, del que Coutinho ha hecho gala también en otras películas notables como *Jogo de Cena* (2007). Allí, los vecinos que quisieron compartieron con el director sus historias personales, sus sueños, amores o tristezas, consiguiendo un retrato coral que resume el último medio siglo de Brasil.

Un planteamiento similar a este es el que ha seguido Iris Zaki en varios de sus trabajos. En *My Kosher Shifts* (2011), mientras trabajaba en un hotel de judíos ortodoxos en Londres, la realizadora israelí advirtió allí que, por primera vez, podía conversar e incluso debatir sobre algunas cuestiones conflictivas con personas que profesan esta rama de la religión judía. Con el fin de reducir la presencia del dispositivo fílmico al máximo y mantener la dinámica intimista entre recepcionista y cliente, la entonces inexperta realizadora, colocó una única cámara sobre un trípode detrás de ella, de esta forma, toda la atención se centra en la interacción entre la realizadora y los clientes del hotel. En otro de sus cortometrajes, *Women In Sink* (2015), (que analizaremos en el próximo capítulo) Zaki repitió la misma operación, esta vez, en un salón de belleza en Haifa, Israel. Los proyectos de Zaki, tal y como comentamos en el artículo *Filmar el desacuerdo, el cine de Iris Zaki* (Marín 2019), nacen de la propensión por conocer a un “otro” –clásico objetivo del cine etnográfico– con la singularidad de que este “otro” no es algo extraño o lejano a ella, sino personas o comunidades con las que comparte identidad, lengua o territorio: judíos ortodoxos en Londres, árabes en Haifa, colonos israelíes en Cisjordania. Esto se entiende dada la compleja segmentación de la población en su país natal, donde las diferentes comunidades en la que se divide apenas tienen interacción entre ellas. Es en este deseo de conocer a estas comunidades que para ella son cercanas y, a la vez, lejanas, donde la realizadora encuentra la motivación para hacer sus películas. Pero no pretende aproximarse a ellas entendiéndolas como algo monolítico o cerrado, sino que quiere acercarse a las personas que las componen, convencida de que, a pesar de tener en común sus propios rituales y dogmas, cada persona tiene su propia motivación e interpreta los mismos códigos de diferentes maneras.

2.1.2 Desde mi ventana

La ventana ha sido y es un elemento al que se ha recurrido en innumerables ocasiones tanto en la pintura como en la fotografía y el cine. Desde los cuadros renacentistas que hacían uso de la perspectiva, pasando por la primera fotografía de la historia del francés Nicéphore Niépce, hasta filmes como *Rear window* (1954) de Alfred Hitchcock o *Solar Breath* (2002) de Michael Snow.

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

La ventana, como el cuadro o el visor de una cámara, enmarca la mirada. Sólo cuando se delimita la mirada —a través de la ventana, del cuadro o el objetivo de una cámara—, es cuando se puede componer. La imposibilidad de abarcarlo todo hace necesario delimitar el campo de visión, esto nos permite jugar con los elementos que quedan dentro. De nuevo, la limitación, como elemento constructivo, que restringe y libera a la vez.

El director de cine experimental Józef Robakowski comenzó a filmar en 1978 desde la ventana de su apartamento situado en una torre de edificios en Łódz, Polonia, irónicamente apodado Manhattan. La pieza de 19 minutos, realizada en video y titulada *Z mojego okna*⁶ (1978 a 1999) muestra los registros de escenas cotidianas de gente yendo al trabajo, perros cruzando la calle o vecinos volviendo del supermercado. Robakowski, hace uso de la voz en *off* para comentar estas imágenes del día a día, haciendo hincapié en los cambios profundos que vivió Polonia entre el paso de la era socialista a la capitalista.

Tishe! (2003) de Victor Kossakovski, se realizó también íntegramente desde el apartamento del realizador. Después de pasar largos meses encerrado en su apartamento, a la espera de conseguir financiación para una película, Kossakovski se decidió a comenzar un nuevo proyecto en el que no necesitara más que una pequeña cámara de video. La falta de presupuesto llevó al director ruso a repensar y modificar su forma de trabajo y, como Jafar Panahi en *This is not a film* (2011), convirtió una limitación externa en un elemento liberador. Así, Kossakovsky salió de su zona de confort y comenzó a pensar en la posibilidad de realizar una película fuera de la lógica cinematográfica, sin financiación, sin equipo ni planificación, haciendo uso únicamente con los recursos que tenía a su alcance. Algo parecido, a lo que hizo Pedro Costa en, *No quarto da Vanda* (2000), donde abandonó el método de trabajo convencional que había estado realizando hasta entonces para adentrarse, literalmente, en el cuarto de Vanda (protagonista del filme) y en el día a día del barrio de Fontainhas en Lisboa. Así, liberado del ritmo marcado de una producción corriente, Kossakovsky siguió los suyos propios, y pudo invertir más tiempo en cuestiones más poéticas a la vez que eludía cualquier construcción narrativa convencional.

6 Desde mi ventana.



Fig. 16: Fotograma de *Tishe!* (2003) de Viktor Kossakovsky.

A lo largo de un año, durante los preparativos del 300 aniversario de la ciudad de San Petersburgo, Kossakovsky grabó desde la ventana de su apartamento, con una pequeña cámara de video, la cotidianeidad de su calle, entregado a su intuición y al azar. El título, *Tishe!* (en ruso) es la única palabra que se oye en toda la película y significa algo así como mantener silencio, esconderse. El realizador no interviene, nadie parece percatarse de que está grabando desde la ventana, aún así, consigue capturar escenas tan bellas que pueden dar la sensación de estar controladas de algún modo, pero que, en realidad, se deben a un laborioso trabajo de observación. La música de *saloon piano* que tiene la película, nos provoca cierto distanciamiento con respecto a las imágenes y, junto al título de la película, nos retrotrae al cine mudo. Además, el hecho de que Kossakovsky comience todas sus películas con la primera fotografía de la que se tiene constancia, la realizada por Nicéphore Niépce, hace patente el interés del realizador por la inocencia y el entusiasmo de aquellos que miraron el mundo por primera vez a través de una cámara.

El planteamiento de *Tishe!* es muy sencillo, pero es en esta aparente sencillez donde radica lo verdaderamente significativo en este tipo de películas. Al realizar una película con tan pocos recursos y con un planteamiento tan limitado

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

(de forma que puede dar la sensación de que todo el mundo podría hacerlo) pone de manifiesto, al igual que muchas obras de arte, que lo importante aquí no es lo que tradicionalmente se valora en un filme –y que tiene más que ver con aspectos técnicos: tipos de plano, iluminación, guion, etc.– sino la mirada del cineasta y su intuición. Asimismo, trabajos como *Tishe!* evidencian el cambio de paradigma que se ha producido con la irrupción del digital donde las fronteras entre el documental, el videoarte y el video amateur se diluyen más que nunca.

Là-bas (2006) de Chantal Akerman fue realizada durante una estancia en Tel Aviv donde la cineasta residió unos meses como profesora invitada. Con una cámara DV, Akerman grabó desde el interior del apartamento donde se alojaba, las vistas desde la ventana, a menudo parcialmente cubierta por las cortinas, pero desde la cual se podía observar a los vecinos de los edificios adyacentes asomados en sus terrazas o balcones. Lo más interesante de la película son las reflexiones que hace la directora acerca de sus orígenes y los últimos acontecimientos de su vida.

En *Day is done* (2011) Thomas Imbach captura las vistas que hay de Zurich desde la ventana de su estudio. Al contrario que las anteriores, Imbach manipula, por momentos, la velocidad de las imágenes y, emplea los mensajes de audio que le envían sus allegados, para esbozar un contorno o perfil de sí mismo y dejar constancia de lo que ocurre en el mundo más allá de las vistas del paisaje urbano de la ciudad. Como Kossakovsky en *Tishe!*, Imbach experimenta con la cámara, juega con el zoom, coquetea con la abstracción e introduce canciones que colorean las imágenes.

Un proyecto diferente, pero igualmente realizado a través de tomas desde diferentes ventanas, es el que llevó a cabo Gillian Wearing con *Your views* (2013). La artista británica animó a gente de diferentes partes del mundo a compartir videos de lo que ven desde la ventana de sus hogares. Los participantes debían seguir unas reglas estrictas que detallaremos más adelante en el capítulo 5. El proyecto funciona como un archivo audiovisual de diferentes vistas del mundo (Hong Kong, Londres, Montreal, Nueva York...) donde muestra una preocupación por el paisaje y las formas de creación participativas que permiten las nuevas tecnologías e Internet.

2.2 Cine primitivo

The use of «real» (not condensed) time; an immobile camera; a tiny event – definitions of both minimal and earliest cinema (Vogel 2005, 104).

En los albores del cine, antes de que existiera un lenguaje cinematográfico, las primeras películas (conocidas como “actualidades”) era muy cortas, aproximadamente de un minuto, y se constituían de planos únicos o vistas que registraban viajes, personas o acontecimientos singulares de interés para el público en general. Para el crítico y teórico Noël Burch (2006), esta etapa incipiente del cine se caracteriza por la independencia del encuadre, en la que cada plano o vista es autónomo, y donde la cámara ocupa el lugar que tendría el espectador en un teatro, recogiendo un plano frontal y siempre general.

A finales de la primera década del siglo XX, este tipo de “actualidades” fueron perdiendo el interés del público. Mostrar una imagen en movimiento dejó de ser una novedad y, pronto, fueron apareciendo los primeros filmes con varios tipos de planos y con jerarquías entre ellos. Así comenzaba a germinarse el lenguaje cinematográfico.

En su libro imprescindible, *El cine como arte subversivo* (1974) Amos Vogel indica cómo, gracias al movimiento de la cámara, el cine pasó de ser un “sucesdáneo de teatro” a convertirse en un verdadero arte. De la cámara estática y el plano general del cine primitivo, se pasó a utilizar otros planos más cortos que acercaban la acción al espectador, así como numerosos dispositivos mecánicos como grúas, raíles y trípodes que permitían todo tipo de movimientos: inclinaciones, panorámicas, etc. El movimiento de la cámara, señala Vogel, aportó “inmediatez, autenticidad y una sensación de participación que la cámara inmóvil no podía igualar” (Vogel 2005, 105). Además, esto permitió a los directores poder componer directamente con ella y sirvió, entre otras cosas, “para expresar sentimientos”. El sùmmum del movimiento de la cámara se produjo cuando se desarrollaron cámaras portátiles con sonido sincronizado lo suficientemente ligeras como para ser llevadas al hombro, siendo capaces de producir un nivel de implicación y de intimidad, hasta entonces impensables. Ade-

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

más, “al equiparar al espectador con el ojo de la cámara”, el movimiento de la cámara, junto con el montaje, se convirtieron en “fuerzas invisibles dentro del encuadre” que podían afectar fuertemente al subconsciente del espectador. Mover la cámara, explica Vogel, terminaría imponiéndose en los cines de la modernidad como acto de rebeldía que se oponían a la estandarización del cine de Hollywood, “ejemplificada con la cámara fija” (Vogel 2005, 105).

Sin embargo, a la vez que esto ocurría, a mediados de los 60, otro tipo de filmes, fraguados lejos de las salas de cine y de las alfombras rojas, y ligados al arte de vanguardia, hicieron justo lo contrario y reivindicaron la elocuencia del cine primitivo de los hermanos Lumière y el empleo del plano estático. Aunque el impulso inicial lo dio Andy Warhol, con obras como *Sleep* (1964) o, sobre todo, *Empire* (1964), le siguieron otras como *1933* (1968) de Joyce Wieland, *Soft Rain* (1969) de Ken Jacobs, *Park film* (1972) de Chris Welsby, así como otros trabajos de Larry Gottheim, James Benning o Peter Hutton, por mencionar sólo algunos. Se trata de un cine antiilusioinista y minimalista en el que el plano —la unidad mínima del lenguaje audiovisual— se convierte en el elemento omnímodo. El proceso reduccionista de estos trabajos realizados con una sola toma o vista (o con sólo unas pocas) participa, sin duda, de la índole primitivista de la vanguardia (que abordaremos con más detenimiento en el capítulo 3) y en el que la originalidad es concebida como “*la regeneración continua, de la perpetua autogestión*” (Krauss 1996, 171).

En los trabajos que comentaremos a continuación, se reta al espectador a observar objetos inmóviles en tiempo real, a menudo durante largos minutos. Un cine autorreferencial, en el que “el contenido o el significado” suele quedar en un segundo plano; “Sólo la obra de arte «en sí» —su estructura y metodología— se declara digna de contemplación o análisis” (Vogel 2005, 106). Este cine, en el que nada parece acontecer o, en el que hay una ausencia total acontecimientos importantes, demanda, sin embargo, una mirada atenta para poder percibir los cambios de luz, las texturas de la imagen, el movimiento generado por el viento, etcétera. Como sugiere el fundador de Cinema 16, “el proceso de reducción aumenta la importancia de los pocos objetos que quedan y nos reintroduce a la importancia del pequeño acontecimiento o gesto” (Vogel 2005, 107). En estos trabajos minimalistas los elementos se redu-

cen sistemáticamente para generar atención a lo más importante y esencial. Como el fotógrafo que sale a fotografiar todos los días los mismos lugares, con el objetivo de educar la mirada y poder así descubrir cosas que a simple vista se le escaparían, en este tipo de filmes, el cineasta propone al espectador tomarse un tiempo para mirar las cosas detenidamente, como si observasen un paisaje, una pintura o una fotografía por primera vez.

Trabajos como *Ruinas* (2009), de Manuel Mozos, *Easy Rider* (2012) de James Benning, *Equí y n'otru tiempu* (2014) de Ramón Lluis Bande, y otros de los que trataremos en el capítulo 6 (en el apartado, huellas en el paisaje) proponen revisar el paisaje para estudiar su historia, ver su transformación u homenajear a los caídos.

Este tipo de trabajos radicalmente austeros parecen la respuesta a la velocidad que imponen a la imagen, la publicidad, las series, las redes sociales, etc., pero también, tiene que ver con lo que decía Susan Sontag acerca de “la mirada fija”, ya que estos planos largos e inmóviles, en los que parece que nada pasa, no demandan comprensión, sino un tipo de mirada más contemplativa y menos contaminada (Sontag 1997, 27).

2.2.1 Cámara estática

Fog line (1970) de Larry Gottheim continúa la tradición iniciada por Jackson Mac Low en *Tree* Movie* (1961-1971) o Andy Warhol con *Empire* (1964) de realizar una película de un solo plano. En *Fog Line* un paisaje aparece cubierto casi por completo por una espesa niebla que se va moviendo muy lentamente dejando por momentos entrever el paisaje frondoso que hay tras ella. En este filme, hay algo fantasmal que recuerda a las obras de Peter Hutton, en particular a *Landscape (for Manon)* (1987). La imagen cambia, pero muy despacio; así, parece invitar al espectador a explorar la pantalla, los diferentes elementos que la componen, los árboles, la hierba, el cielo, las sombras de los árboles, así como el propio grano del filme.

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA



Fig. 17: Fotograma de *Fog line* (1970) de Larry Gottheim.

El trabajo de Sharon Lockhart es uno de los más representativos en cuanto al uso de un único plano estático. Pese a que, como en *Empire* de Warhol, este único plano está construido por varias tomas. Este es el caso de *Goshogaoka* (1997), que consta de seis tomas de diez minutos cada una, rodadas con la cámara fija, llegando hasta los 63 minutos de película. En este único plano, muestra una vista de la pista de un gimnasio de una escuela secundaria en los suburbios cerca de Tokio. En *Exit* (2008), Lockhart emplea 5 tomas, filmadas en cinco días diferentes, y que muestran a los trabajadores del astillero *Bath Iron Works* de Maine abandonando su lugar de trabajo. La película remite de forma directa a *Obreros saliendo de la fábrica* de los Lumière (1895) pero, en *Exit*, no vemos la fábrica y sólo vemos las espaldas anónimas de los trabajadores. *Double Tide* (2009) por su parte, está compuesta por dos planos secuencia, de 40 minutos cada uno, que muestran la labor de una recolectora de almejas. Este dispositivo mínimo estaba perfectamente organizado, la recolectora sabía hasta dónde se podía mover para no salirse del encuadre y, cuando el rollo de película estaba a punto de acabarse, Lockhart avisaba a través de un *walkie talkie* a la recolectora para que esta se quedase inmóvil durante el tiempo suficiente para que la realizadora pudiese cambiar la película.

James Benning es otro de los realizadores que más ha hecho uso del plano estático, *Nightfall* (2012), *BNSF* (2013) o *L. Cohen* (2018), son algunos ejemplos. *Nightfall* es una grabación de noventa y siete minutos de un encuadre completamente estático, mostrando en tiempo real la filmación realizada en

un bosque situado a unos 2500 metros de altura en Sierra Nevada, California, no muy lejos de donde vive el cineasta. Grabado con una cámara digital, este plano único no muestra una panorámica especialmente atractiva de esta cordillera sino, más bien, una vista que podría ser de cualquier bosque, siendo prácticamente indistinguible saber dónde se encuentra el realizador. Dentro del encuadre elegido, no se aprecia movimiento alguno, simplemente percibimos el transcurso de la luz del día a la oscuridad de la noche. Como *Vexations* (1893) de Erik Satie que, según la interpretación de músicos como John Cage, plantea un ejercicio de limpieza que transforma tanto al interprete como al público, *Nightfall* podría considerarse un ejercicio de depuración, para enseñar o disciplinar al espectador a “enfocar la atención” (Sontag 1997, 27).

Si en filmes como *Ten Skies* (2004) o *13 Lakes* (2004), todavía realizados con celuloide, las tomas duraban lo mismo que el rollo de la película de 16 milímetros, es decir, 10 minutos, a partir de 2009, Benning empleará una cámara digital de alta definición con la que podrá alargar los planos mucho más. Un ejemplo de esto es *BNSF* (2013), película realizada con una única toma de tres horas y diez minutos, en la que se registra el paso de la última hora de la tarde a la primera de la noche en el desierto de Mojave, en California. *BNSF*, toma el nombre de la empresa férrea propietaria de la vía que divide en dos partes el encuadre de la película. Al contrario que en filmes de los hermanos Lumière como *Los obreros saliendo de la fábrica* (1895), *El tren llegando a la estación* (1895) o *La demolición de un muro* (1896), aquí no se registra un proceso el cual puede ser representado dentro de los límites de una única toma, sino que se muestra un extracto del trayecto de los trenes que cruzan periódicamente la vía. (Deutelbaum 1979). Por otra parte, al igual que otros trabajos de Benning como *Small Roads*, en *BNSF* se muestra el paisaje americano devastado por las infraestructuras y revela, como señala (Latour 2007), cómo la cultura está en una posición de dominio sobre la naturaleza.

2.2.2 Cámara en movimiento

Aunque el movimiento de la cámara en el cine comenzó a consolidarse con los filmes de D. W. Griffith, ya a finales del S. XIX y la primera década del S. XX se

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

filmaron documentos en los que la cámara se movía aprovechando el desplazamiento de diferentes medios de locomoción como barcos, coches, trenes o, incluso, avionetas. En 1896, Alexandre Promio, uno de los operadores de los hermanos Lumière, filmó el gran canal de Venecia desde una góndola, en lo que se considera el primer *travelling* de la historia del cine. (Venkataswamy 2013). En *Interior New York Subway* (1905) de G. W. Bitzer, conocido por ser el cámara de numerosas películas de Griffith, se filmó el recorrido de una estación a otra del recientemente inaugurado metro de Nueva York. Este sencillo procedimiento ha sido empleado también en filmes de vanguardia (aunque con varios planos) como son *Railroad Turnbridge* (1975-1976) de Richard Serra en el que el movimiento es generado por el propio puente giratorio sobre el que se coloca la cámara o, *Side/Walk/Shuttle* (1992) de Ernie Gehr en el que se aprovecha el movimiento del ascensor de la torre Fairmont de San Francisco para capturar las vistas de la ciudad.

Un caso diferente, aunque en esta ocasión la cámara no es empujada por el movimiento de un vehículo o mecanismo, pero también está realizado en un único plano en movimiento, es el célebre filme de apenas 2 minutos y 46 segundos de Bruce Baillie, *All my life* (1966). En él, la cámara recorre una cerca de madera y las flores que la rodean mientras suena (como música extradiegética) la canción homónima de Ella Fitzgerald. La película termina cuando la cámara se desplaza hacia arriba por completo.



Fig. 18: Fotograma de *Lunch Break* (2008) de Sharon Lockhart.

También, mediante un plano único e ininterrumpido de 83 minutos —un *dolly in* o *travelling* hacia delante— Sharon Lockhart realizó *Lunch Break* (2008) un filme en 35mm en el que recorre a cámara lenta un pasillo del astillero de Maine, mientras que los estibadores realizan su pausa para el almuerzo. Allí, vemos a un total de 42 trabajadores, cada uno haciendo algo diferente, comiendo, charlando, leyendo o simplemente hablando en pequeños grupos. Este dispositivo mínimo recuerda al empleado por Michael Snow en *Wavelength* (1967), aunque en este filme, el movimiento es generado por la óptica de la cámara, o también, a piezas como *Children's Games, Heygate Estate* (2002) de Lewis, Mark en el que la cámara se desliza por los pasillos intrincados de un complejo proyecto de viviendas del sur de Londres que está a punto de ser derruido. La velocidad lenta con la que la cámara se mueve invita a fijarse en los elementos del lugar, a la vez que enaltece la figura de los trabajadores.

En *A través del Carmel* (2009) de Claudio Zulian, la cámara recorre en un plano secuencia, durante algo menos de dos horas, el barrio del Carmel de la ciudad de Barcelona. Filmado sin ninguna interrupción, la cámara pasa por calles, bares, talleres, parques e, incluso, por el interior de algunas casas de los vecinos, recogiendo las voces de unos y otros durante el recorrido. *A través del Carmel*, requirió de una preparación minuciosa que duró seis meses con alrededor de 200 implicados, sumando vecinos, particulares y asociaciones. El objetivo que se buscaba era tratar de generar un discurso diferente del barrio, más justo y libre, que el promovido por los medios, únicamente interesados en el barrio cuando ocurre algún suceso desagradable. Para ello, se propuso que todos los participantes tuvieran las mismas herramientas y, con este deseo —en lugar de darles la cámara, como se suele hacer en algunos proyectos de cine participativo o cine sin autor— se ideó un recorrido en el que cada uno de los participantes podía decir y mostrar lo que ellos mismos considerasen. De esta manera, la cámara se adentra en las casas, lugares de trabajo, escuelas, etc., donde los vecinos esperan “preparados” la llegada del equipo de grabación. Cada uno actúa de forma diferente, unos simplemente siguen con sus labores cotidianas, sin intervenir, mientras que otros participaban en una especie de “ficción” para mostrar dónde viven, generando lo que el mismo Zulian señala como corresponsabilidad en la película.

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

Este único plano secuencia consigue unificar las diferentes voces del barrio, aunque estas a veces no coincidan o sean un tanto contradictorias. También, consigue fusionar los distintos ritmos de cada participante con el de las horas de luz, ya que el rodaje empieza con la luz del día y acaba al ocaso. Una vez acabado el trabajo, se entregó a cada uno de los participantes un televisor y un reproductor de DVD para poder mostrar la película allí donde quisieran: en los escaparates de las tiendas, bares, asociaciones o en sus casas, subrayando la idea de corresponsabilidad que mencionábamos antes.

2.3 El dispositivo invisible

Ocurre a menudo, en mitad de la película más banal, en mitad de los noticieros, en los meandros del cine aficionado, que se establece un contacto misterioso: el primer plano de una sonrisa africana, un guiño mexicano a la cámara, un gesto europeo tan banal que nadie había pensado nunca en filmarlo, fuerzan así el rostro desconcertante de la realidad. Es como si ya no hubiera cámara, ni sonidista, ni células fotoeléctricas, no hubiera ya ese montón de accesorios y técnicos que componen el gran ritual del cine clásico. Pero los que hoy hacen películas prefieren no aventurarse en esos senderos peligrosos y únicamente los sabios, los locos y los niños se atreven a tocar esos botones prohibidos (Rouch 1955).

Reducir el impacto del dispositivo sobre la escena ha sido una de las primeras preocupaciones y retos del cine de lo real. Desde el trabajo en estudio con las pesadas cámaras de 35 mm y focos gigantescos, la aparición de las cámaras de 16mm y los Nagra (que capturaban sonido en directo), hasta la aparición de las cámaras de vídeo y, más tarde, la tecnología digital, todas estas transformaciones muestran cómo el desarrollo tecnológico ha ido progresivamente permitiendo un acercamiento más directo a “lo real”, para influenciar menos y dar más espontaneidad a la puesta en escena. En la segunda parte del influyente filme de Jean Rouch y Edgar Morin, *Chronique d'un été* (1960), los protagonistas reconocían haberse sentido intimidados por las cámaras hasta el punto de no reconocerse en la película. La ligereza y el tamaño de las nuevas cámaras

digitales, así como los muchos otros dispositivos para capturar imágenes que hoy tenemos a nuestro alcance, nos permiten capturar, como nunca antes, lo que ocurre frente a la cámara.

La expresión *fly on the wall* —que lo ve todo pero que nadie nota su presencia— representa la forma más pura de entender el cine de no ficción, caracterizada por la no intervención y máxima discreción del equipo de filmación, con la intención de filmar imágenes lo más veraces posible. Aunque el propósito de veracidad era ansiado ya en los años 20, con Dziga Vertov y su Kino-Pravda (cine-verdad), este tipo de concepción de película documental se desarrolló especialmente a partir del cine directo con realizadores como Albert y David Maysles, Richard Leacock o D. A. Pennebaker, los cuales trabajaban con equipos más livianos y sonido sincronizado. Frederick Wiseman, considera que su equipo de filmación, formado por tres personas, pasa a convertirse en “invisible”, después de pasar un tiempo en el lugar de rodaje. (Moguillansky 2018). Esto también viene facilitado porque Wiseman, al igual que Farocki, buscan lugares con una actividad y ritmo propios, donde las personas que lo habitan o pasan por allí, juegan un rol independientemente esté allí el equipo de filmación o no.

Hoy en día, con los nuevos dispositivos de captura de imágenes: móviles, cámaras de seguridad, drones, mini cámaras de apenas unos milímetros que pueden grabar en alta definición e, incluso, cámaras que funcionan a distancia o por control remoto, la posibilidad de grabar sin ser visto es ya una realidad. Lo que acarrea nuevos problemas de tipo ético y otros que aluden a los derechos de imagen (por lo que los directores pueden ser sancionados). Además, el hecho de que ya estamos acostumbrados a ver imágenes a través de todos estos nuevos dispositivos que mencionábamos antes, hace que en el actual cine de no ficción ya no se persiga tanto esta objetividad en las películas, sino una mezcla entre veracidad y subjetividad.

A lo largo de esta investigación, veremos trabajos en los que sus realizadores graban desde la discreción que ofrece lo alto de una ventana, como hemos visto anteriormente en piezas como *From My Window* (1978-1999) de Józef Robakowski; analizaremos obras realizadas con material grabado por cámaras de seguridad como *Der Riese* (1982-1983) de Michael Klier o *Unusual summer*

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

(2020) de Kamal Aljafari, así como trabajos realizados con videos apropiados de Internet como *Of the North* (2015) de Dominic Gagnon o *Present.Perfect.* (2019) de Shengze Zhu. También, estudiaremos obras, en las que los realizadores deciden dejar la cámara apartada o “abandonada”, para interferir lo menos posible en la escena, como es el caso de los trabajos de Iris Zaki.

Como veíamos en el apartado anterior acerca de trabajos realizados en una única localización, Zaki deja la cámara (abandonada⁷) mostrando el mismo plano fijo durante toda la película. Aunque, en su caso, el efecto conseguido no tiene nada que ver con *reality shows* como *Gran hermano*, en el que las cámaras controlan por completo a los sujetos, sino que ella abandona la cámara, pero se coloca frente a ella, con la intención de establecer o, al menos subrayar, una relación más ecuánime entre los sujetos a los que graba y ella misma.

En *Women in Sink* (2015), la realizadora colocó una barra de aluminio, y enganchada a ésta, una cámara que captura en un plano cenital las cabezas de las mujeres mientras que la misma realizadora les lava el pelo. Gracias a este sencillo dispositivo, establece un espacio dialógico para abordar cuestiones sobre la coexistencia entre árabes y palestinos, a la vez que obtiene un retrato grupal de sus vecinas. Al igual que las prácticas artísticas surgidas en los sesenta vinculadas a la performance, que se apropian de formas sociales —y que influirán enormemente a las que Nicolas Bourriaud se referirá en *Estética relacional* (1995), como por ejemplo “dancing Samba (Hélio Oiticica) or funk (Andrian Piper); drinking beer (Tom Marioni); discussing philosophy (Ian Wilson) or politics (Joseph Beuys); organizing a garage sale (Martha Rosler) [...]” (Bishop 2006, 10)— tanto en *My Kosher Shifts* (que vimos en el capítulo anterior) como en *Women in Sink*, Zaki parece desplazar el rol de director (al trabajar de recepcionista en el hotel y de peluquera en un salón de belleza) para, de esta forma, centrarse en lo que a ella más le interesa (y que es el motivo de todas sus películas) crear espacios neutrales donde poder mantener conversaciones con sus vecinos y compatriotas, pero que, debido a las circunstancias tan singulares que se viven en Israel, resultan prácticamente desconocidos para la directora.

7 Abandoned camera es el término que utiliza Iris Zaki en su Tesis doctoral *Open Conversation in Closed Communities*, para referirse a una de las características principales de sus películas que es el hecho de que ella aparece delante de la cámara y no hay nadie detrás grabando.



Fig. 19: Iris Zaki instalando la cámara para *Women in Sink* (2015).

El original plano empleado por Zaki, que ocupa prácticamente toda la pieza, llega por motivos prácticos, ya que su primera opción fue la de utilizar trípode, pero éste obstaculizaba el paso del reducido espacio de la peluquería. De nuevo, aquí, al igual que en *Tishe!* (2003) de Viktor Kossakovsky, la elección del dispositivo o estrategia a llevar a cabo, pasa a tener una relevancia primordial para la pieza. Al mismo tiempo, películas como *Women in Sink* plantean un interesante debate sobre cómo un exceso de estetización puede conllevar problemas de tipo ético, sobre todo cuando el trabajo trata cuestiones de representación como el que aquí nos atañe. Ellie Lobovits, señala que, al decantarse Zaki por este plano, no tiene en cuenta la “gramática cinematográfica” y el hecho de que en el cine cada plano tiene una implicación u otra (Lobovits 2018, 167-168). En este sentido, colocar la cámara encima de las cabezas de las clientas, en un plano cenital, implicaría cierta superioridad o distancia con respecto a ellas, y más teniendo en cuenta que ella es israelí. Esto en teoría, porque en realidad habría que señalar que algo más de la mitad las clientas son también israelíes y Lobovits olvida que la propia directora está limpiándoles el pelo, no sólo el día que toma las imágenes sino durante un par de meses, por lo que la directora ya ha establecido una relación considerable con las mujeres.

2. FORMAS SIMPLES, UNA TENDENCIA MINIMALISTA

No obstante, es importante ver las consecuencias de elegir un dispositivo u otro y cómo pueden llegar a comunicar algo no deseado. Del mismo modo, es interesante el choque que se produce entre las formas de análisis fílmico con los “nuevos” modos de hacer cine. En *Women in sink*, al igual que en las películas que hemos comentado antes, aparecen elementos performativos, procesuales, etc., que escapan a la lógica cinematográfica y que, por el contrario, se vinculan más con las prácticas artísticas contemporáneas. Además, estas películas demuestran que las viejas formas de organización y jerarquización de la cinematografía carecen de sentido en este nuevo cine menor, donde, como en el caso Iris Zaki, ella misma es la directora, guionista, cámara y productora de la pieza.



Fig. 20: Fotograma de *Women in Sink* (2015) de iris Zaki.

Por otra parte, no podemos dejar de preguntarnos si continúan teniendo sentido este tipo de planteamientos hoy día, cuando miles de usuarios de Internet se graban a sí mismos (de forma que sería imposible capturar por un equipo de cine) y comparten sus videos en Internet sin pudor alguno, o cuando miles de cámaras instaladas por la ciudad registran imágenes en tiempo real de forma ininterrumpida.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Este es el caso de *Unusual summer* (2020) de Kamal Aljafari, en la que el realizador emplea unos videos que grabó la cámara de seguridad que instaló su padre después de haber sido el blanco de unos actos vandálicos. Esta cámara captura imágenes las 24 horas de una calle de Ramla (Palestina) donde creció el director y, en su cometido por descubrir quién fue el que causó los desperfectos en el coche del padre de Aljafari, recoge la vida de la calle, en el que afloran los problemas entre israelíes y palestinos.



Fig. 21: Fotograma de *Present. Perfect.* (2019) de Shengze Zhu.

Por otra parte, Shengze Zhu coleccionó grabaciones de *streamers* chinos para realizar *Present. Perfect.* (2019). La realizadora grabó más de 80 horas de estos vídeos que sólo se pueden ver en directo, realizados por personas no profesionales que utilizan el móvil o la cámara del ordenador para grabarse. Aunque la mayoría de los videos que hacen los *streamers* son, por lo normal, para entretener, en este caso, Zhu seleccionó únicamente a personas que empleaban estos videos en directo como necesidad para comunicarse con otras personas. De esta manera, el trabajo explora las formas en el que la tecnología digital e Internet transforma nuestras relaciones sociales.

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFÍCOS

Si observamos el desarrollo del arte desde principios del S. XX hasta ahora, podemos apreciar a grandes rasgos, como gran parte del arte de vanguardia ha participado de un proceso sustractivo en el que cada vez las obras parecen menos elaboradas y donde los artistas han descuidado o prescindido, progresivamente, del empleo de procedimientos y habilidades técnicas para la elaboración de las obras de arte. La abstracción impulsada por pintores como Hilma af Klint o Vasili Kandinski, el suprematismo de Kazimir Malévich, la poesía fonética de Kurt Schwitters, los *ready mades* de Marcel Duchamp, la música de John Cage, las coreografías de Yvonne Rainer, las acciones participativas de Allan Kaprow o el cine de Michael Snow o Andy Warhol, son algunos pocos ejemplos. Estas prácticas artísticas reduccionistas presentan en muchos casos lo cotidiano como nuevo sublime, hasta el punto de que cualquier cosa, acción o situación puede ser arte, sin necesidad de ser algo virtuoso, costoso o perecedero.

A lo largo del estudio y del análisis de las obras para esta investigación, nos encontramos que el cine de no ficción más radical e innovador, también participa de estos mismos gestos y recursos vanguardistas: descuidando procesos esenciales en el cine como el trabajo con la cámara o el montaje y, en ocasiones, haciendo hincapié en la forma por encima de su contenido. Pero ¿a qué se debe esta simplificación o abandono de las habilidades técnicas?, y ¿de qué manera esto se refleja en el cine documental?

3.1 La desprofesionalización del arte

Durante un largo periodo de tiempo, muchas de las manifestaciones que impulsaron las vanguardias han tratado de desvincularse de los lazos que les unían con la académica y de la misma concepción del artista que esta institución defendía. La desprofesionalización forma parte de este proceso sustractivo que ha atravesado al arte desde principios del S. XX y que ha tratado de despojar al arte de conceptos como el de creatividad, talento, trabajo o autoría. A partir de aquí, los artistas han tratado de redefinir su labor reduciéndola a gestos mínimos y asociándola a lo azaroso, lo automático o repetitivo, y disolviéndola con lo cotidiano, de forma que la frontera entre arte y vida quedara desdibujada.

En *The Weak Universalism*, Boris Groys, hace un paralelismo entre la figura del apóstol San Pablo [empleada por Giorgio Agamben en *The Time that Remains* (2000)] con la del artista de vanguardia, para tratar precisamente el descuido o, mejor dicho, el abandono, por parte de las vanguardias de las convenciones técnicas y los procedimientos artísticos asimilados por el poder hegemónico. Cuenta el filósofo y crítico de arte ruso-alemán que, para Agamben, el conocimiento o dominio que se requería para convertirse en un apóstol profesional era un conocimiento mesiánico, es decir, la creencia de la llegada del mesías y del fin del mundo. Esta percepción del tiempo como algo escaso y perecedero, sería lo que llevaría al apóstol a despreocuparse por toda profesión, ya que, menciona Groys, “la escasez de tiempo [...] anula toda profesión, precisamente porque la práctica de toda profesión necesita una perspectiva de *longue durée* [...] en este sentido, la profesión del apóstol es, [...] la des-profesionalización de todas las profesiones” (Groys 2010).

Del mismo modo, la vanguardia, consciente de los enormes cambios⁸ y desastres que se están produciendo en el mundo moderno y de la velocidad en el que los estilos artísticos se sucedían unos a otros —sin que diera tiempo a

8 Piénsese en los numerosos inventos que aparecieron entre finales del S. XIX y comienzos del S. XX, el surgimiento de teorías como el marxismo o el psicoanálisis, así como, las guerras mundiales, la revolución del 1917 o la pandemia de gripe de 1918.

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

ser desarrollados por las generaciones venideras— se propusieron generar un arte que perdurase en el tiempo a través de la reducción.

Reduciendo los signos culturales al mínimo absoluto para que pudieran ser contrabandeados a través de las rupturas, los giros y los cambios permanentes en las modas y corrientes culturales. Esta reducción radical de la tradición artística tuvo que anticipar todo el grado de su inminente destrucción en manos del progreso. Por medio de la reducción, los artistas de la vanguardia comenzaron a crear imágenes que parecían ser tan pobres, tan débiles, tan vacías, que sobrevivirían a toda posible catástrofe histórica (Groys 2010).

Por tanto, esta búsqueda reduccionista no debería ser vista como un deseo de oposición a la misma idea de arte o como un gesto de displicencia o desinterés por lo que se está haciendo, sino que, como indica Susan Sontag, “las nociones de silencio, vacío y reducción bosquejan nuevas fórmulas para mirar, escuchar, etcétera, fórmulas que estimulan una experiencia más inmediata y sensual del arte, o enfrentar la obra de arte con un criterio más consciente, conceptual” (Sontag 1997, 27).

No hay que confundir la desprofesionalización emprendida por la vanguardia con el amateurismo. Por ejemplo, el “*always beginning*” o cine *imperfecto* por el que abogaba Jonas Mekas y del que hablaremos en el capítulo quinto, podía tener elementos comunes con lo amateur, en el sentido de que ambos se realizaban con pocos medios y producían imágenes pobres con un tratamiento un tanto rudo, sin cuidar los detalles, etc. Pero, mientras que el cine experimental de Mekas, Stan Brakhage, Andy Warhol o Hollis Frampton, por nombrar sólo a unos pocos, buscaban una especie de depuración y distanciamiento con respecto a las convenciones de la industria del cine de Hollywood, en cambio, el cine amateur, es consecuencia de su propia inexperiencia. De hecho, en muchas ocasiones, el cine amateur trata de imitar (a su manera) al cine comercial, pero, obviamente, obteniendo resultados más pobres. Sobre este aspecto, Groys nos recuerda que la desprofesionalización del arte iniciada por la vanguardia, no implica una vuelta a la “no-profesionalidad”, sino, “una operación artística que transforma la práctica general de las artes, [...] por lo tan-

to, la desprofesionalización del arte es en sí misma una operación altamente profesional” (Groys 2010).

El cine participa de este programa sustractivo, en el mismo momento en que artistas de vanguardia como René Clair, Hans Richter, Viking Eggeling, Germaine Dulac, Fernand Léger, Marcel Duchamp o Man Ray comenzaron a realizar sus filmes, pero también, al tiempo que el cine narrativo e industrial comienza a confeccionarse y a dar sus primeros pasos. En ese momento, se produjo una primera bifurcación y, a la vez que germinaba el cine como industria, como entretenimiento, algunos realizadores como Dziga Vertov, convencidos del verdadero potencial del cine, se propusieron resistir.

NOSOTROS declaramos que los viejos films novelados, teatralizados, etc., tienen la lepra.

- ¡No os acerquéis a ellos!
- ¡No los toquéis con los ojos!
- ¡Peligro de muerte!
- ¡Contagiosos!

NOSOTROS afirmamos que el futuro del arte cinematográfico es la negación de su presente (Vertov 1973,15).

El cine de vanguardia o experimental, ha perdurado desde entonces de forma minoritaria y paralela al cine industrial, aunque se han producido algunas intersecciones, como las que hablamos en el apartado 1.3.2. Al igual que el arte, este cine ha abandonado numerosos procedimientos y técnicas del cine industrial para, en su lugar, emplear estrategias provenientes de otras prácticas artísticas, como la acumulación, la repetición, la asimilación de los errores, el reciclaje y un cierto primitivismo. Esta separación de los dos caminos que emprendió el cine al poco de nacer, queda retratada casi un siglo después, en el *Manifiesto contra el centenario del cine* que escribiría Jonas Mekas en 1997 y, en el que decía:

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

Y la industria del Cine, y los Museos del Cine celebran a lo largo y ancho del mundo el centenario del cine; y hablan de los millones de dólares que sus cines han ingresado; y discuten de sus Hollywoods y de sus estrellas –pero ninguno hace mención al *avantgarde*, a los independientes, a NUESTRO CINE. Yo he visto los programas, los catálogos de los museos, y los archivos, y las cinematecas por todo el mundo. Yo sé de qué cine están hablando (Mekas 2003).

Esta tendencia reduccionista impulsada por la vanguardia, que no excluye a cualquier atisbo de virtuosismo o de tecnicidad en las obras, pero que ha empujado o condicionado al arte en general desde principios del siglo XX, ha dado como resultado obras en las que se han cuidado menos los detalles, más crudas, e imperfectas, “menos profesionales”, pero, quizá por ello, más accesibles para la mayoría. En este sentido, menciona Groys que, gracias al impulso de la vanguardia, el arte se ha ido convirtiendo en algo cada vez más accesible y democrático y, que, por lo tanto, debería gozar de gran popularidad. Pero, sin embargo, el arte moderno y después el arte contemporáneo (incluyendo al cine de vanguardia o experimental) ha sido a lo largo del S. XX y es, a día de hoy, percibido por la mayoría de gente como un arte elitista y poco democrático, llegando incluso a ser tildado de charlatanería o fraude y, por consiguiente, rechazado o al menos ignorado por los grandes públicos. Precisamente, la idea de que puede ser realizado por cualquiera, es lo que produce, en nuestra opinión, este rechazo, ya que para el público no especializado se hace imposible advertir cuando algo es arte y cuando no lo es.

A pesar de que las estrategias vanguardistas ayudan a que una persona sin una preparación específica o sin un talento determinado “se entienda a sí mismo como artista”, se percibe igualmente como un arte elitista, ya que, señala Groys, para que sea popular debe de estar realizado por personas excepcionales, celebres o geniales y, matiza que, “el arte popular es hecho para una población que consiste de espectadores. El arte de vanguardia es hecho para una población que consiste de artistas [...] la vanguardia no es popular porque es democrática. Y si la vanguardia fuera popular, sería no-democrática” (Groys 2010).

En este sentido, muchas de las obras de las que tratamos en esta investigación, a pesar de presentar un gran número de características que las hacen mucho más accesibles (en términos económicos y prácticos), con respecto al cine que promueve la industria, son concebidas para un público minoritario. Además, la particularidad de este público, en el caso del cine, es que, en muchas ocasiones no pertenece al gremio del cine, ya que este es el primero en rechazar el cine experimental, esto se debe, como mencionábamos antes, a que durante mucho tiempo las instituciones cine y la institución arte se han dado la espalda y, por ello, gran parte del cine de vanguardia o experimental, realizado con pocos medios y de forma independiente ha permanecido desconocido para el público.

3.2 Abandonar el cine

En los años 60, Allan Kaprow empleó el término “des-artizar” proceso por el cual: “se trataba de sacar el arte del arte, lo que a efectos prácticos suponía desechar todo lo que fuera característico del arte. Ello me permitió conservar mi afiliación a la comunidad artística al mismo tiempo que la abandonaba. Abandonar el arte es el arte. Pero has de tenerlo para poder abandonarlo” (Kaprow 2016, 40).

En consonancia con el concepto de desprofesionalización, la idea de abandonar o de salir del cine, alude, por un lado, al proceso de mutación y vinculación del cine con otras prácticas artísticas, tal y como hace referencia, por ejemplo, Érik Bulloet en *Salir del Cine* (2020). Desde esta perspectiva, y siguiendo lo antes dicho por Kaprow, podríamos decir que, “abandonar el cine es el cine”, abandonar las convenciones de la industria y la percepción hegemónica que delimita y constriñe su verdadero potencial. Al mismo tiempo, pretendemos subrayar, aún más, el carácter multidisciplinar y heterodoxo de muchas de las obras que tratamos en este estudio y de nuestra práctica artística en particular. Por otro lado, también hacemos referencia a la idea de salir del cine como institución, como agente cerrado, con sus propios parámetros y su propio mercado que estandariza el trabajo de los artistas o cineastas. Hemos de tener en cuenta que cualquier industria o sistema impone modos de produc-

ción y limita las decisiones de los artistas. En el caso del cine, esto es todavía más obvio, ya que, desde muy pronto y de forma mayoritaria, se impuso la visión del cine como un mero medio de entretenimiento.

No obstante, y como sabemos, en la última década se ha producido una caída gradual del público en las salas de cine que ha llevado al cierre de multitud de salas. Durante años, la industria del cine parecía resistirse a este hecho, pero, es ya una evidencia, que el cine ha perdido su hegemonía como medio de entretenimiento masivo, en favor de otros “nuevos” medios como los videojuegos o las redes sociales. “En La lógica capitalista, todo medio tecnológico es sustituido por otro, tarde o temprano” y al cine le llegó su hora al poco de cumplir 100 años. (González, Romero 2011, 11). Sin embargo, el final del cine, ya fue codiciado por algunos al poco de su nacimiento. Para pioneros como Dziga Vertov: “la muerte de la cinematografía resulta indispensable para que pueda vivir el arte cinematográfico. NOSOTROS hacemos un llamamiento con el fin de acelerar su muerte”. (Vertov 1973, 16). De opinión más sosegada, el cineasta experimental Hollis Frampton (2009), considera que para llegar a valorar lo que realmente ha sido el cine, hay que aguardar hasta que éste haya alcanzado su punto de obsolescencia, lo que permitiría observarlo con distancia y definirlo. Ejemplos como los de Vertov o Frampton, demuestran que, tan pronto como se empezó a estandarizar el cine hasta convertirse en el medio predilecto de las masas, siempre ha existido quien se resistiera a esto. El cine de vanguardia y experimental, de forma minoritaria, pero constante, ha explorado vías que liberan al cine de una serie de convenciones y valores a los que se vio ligado casi desde el principio y que impedían expresar todo su potencial.

Como hemos comentado anteriormente, el nuevo cine de no ficción pretende desvincularse de cierta idea del documental convencional (muy influenciada por el reportaje), así como, por viejas dicotomías, entre lo objetivo y lo subjetivo o entre lo real y lo ficticio, que marcaron muchos de los debates en torno al cine de no ficción en las décadas anteriores. En su lugar, el cine de no ficción, en el que se ubica nuestro estudio, explora nuevas trayectorias, sobre cuestiones éticas y poéticas del documental que destacan otros valores, quizá más atípicos, que establecen una aproximación del documental como arte.

3.3 Cine no-creativo. descuidar el proceso fílmico

I suppose I have a really loose interpretation of «work», because I think that just being alive is so much work at something you don't always want to do. Being born is like being kidnapped. And then sold into slavery. People are working every minute. The Machinery is always going. Even when you sleep (Warhol 1975, 96).

Como hemos visto acerca de la desprofesionalización, técnicas apropiacionistas como los *ready mades* de Marcel Duchamp abrieron una puerta a una nueva concepción del arte. Desde entonces, el acto de creación pasó también a entenderse como el acto de seleccionar o idear algo. La creación de la obra podrá quedar relegada a un segundo término y, en su lugar, lo verdaderamente relevante, será qué se hace con ella, qué se propone, por lo tanto, el artista pasa a ser más un prescriptor que un hacedor. Además, otra aportación del *ready made*, es que este no está ligado a ningún tipo de convención estética, es más, “la elección (del objeto) se basa en una reacción de indiferencia plástica, acompañada al mismo tiempo de una ausencia total de buen o mal gusto” (Stangos 2000, 256).

Como veíamos a principios de este capítulo, la vanguardia, en su afán por descubrir un arte trascendental, rechaza la originalidad, “ya que no quería inventar sino descubrir la imagen trascendental, repetitiva, débil. Pero claro, todos esos descubrimientos de lo no original fueron entendidos como un descubrimiento original.” (Groys 2010). Cuando los artistas, no sólo prescindían del virtuosismo, sino también de la misma autoría de la obra, la propia idea se puede manifestar como arte y la creación de objetos es sustituida por la de acontecimientos o situaciones. Esto ocurrirá especialmente, entre los años 60 y 70 con movimientos como Fluxus y el Arte Conceptual, época en la que se explorará de forma más rotunda las posibilidades en torno al no hacer en el arte.

Continuando con la búsqueda de la máxima reducción del arte, se aborda la cuestión del comportamiento y su expresión a través de la inacción y de la manifestación gestual transitoria. Duchamp vuelve a ser un referente destacado

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

en este punto tanto por el retardo asociado a lo infraleve como por su alineamiento con las ideas de Lafargue (1880) o Malévich (1921), quienes, [...] defendían el valor de la pereza frente a la obligatoriedad del trabajo y su productividad. Estas actitudes se ponen en relación con las propuestas duracionales de Tehching Hsieh y de Lee Lozano, las cuales están próximas al Bertleby de Melville por su dilatación intencionada de la acción (R. Casado 2017, 27).

En el marco de Bienal de Whitney (2014) en Nueva York, Maurizio Lazzarato se refería al *ready made* de Duchamp como “*lazy strategy*” que plasmaba “su rechazo al trabajo y su compromiso con la acción perezosa” (Lazzarato 2017, 10). La influencia del trabajo de Duchamp en la obra de Andy Warhol es notoria. Desde el uso de imágenes de la cotidianeidad, en sus serigrafías, pasando por la colección de objetos que guardaba en cajas y sellaba, en sus *time capsules*, hasta la misma concepción de rechazo al trabajo, que desafían las nociones de originalidad, autoría o virtuosismo. Para Gilad Reich, el rechazo a la producción que manifestó Duchamp, es aplicable al primer cine de Andy Warhol, en el que no era necesario ningún tipo de habilidad o requerimiento técnico, más que el acto de selección, pero, en lugar de seleccionar objetos, Warhol lo hacía con personas, en actitudes poco o nada productivas. En palabras de Reich:

They were produced by different strategies of withdrawal that aimed to invent “new techniques of existence and new ways of living time.” In other words, their non-normative mode of production was intertwined with the non-normative forms of lives they wish to exhibit. Warhol introduced laziness and leisure into the process of art production and art consumption. By doing so he destabilized the notion of artistic labour and redefined the role of artist in the second half of the twentieth century. But he also experimented with the meaning of work and refusal in a post-Fordist society. While today we live under the tyranny of post-Fordist exploitation, Warhol presented us with the ambivalence that such refusal contained and its inherent potential for creating an alternative mode of production and the forms of life that are link to them (Reich 2019).



Fig. 22: Fotograma de *Five* (2003) de Abbas Kiarostami.

En sus primeras películas, Warhol rompe con cualquier tipo de convención o fórmula académica (volveremos a hablar de ello en los capítulos venideros) abandonando la cámara hasta dejar que el rollo de película se acabe, u omitiendo cualquier tipo de montaje sobre la película (se presentaba tal cual, sin cortes, sin créditos, sin sonido). Este modo de trabajar, no normativo, introduce a las obras que hablaremos a continuación y, de alguna manera, responde a las preguntas que se plantea Abbas Kiarostami en *The making of 5* (2005):

My duty as the director of *Five* (2003), especially this episode, ends precisely when I start the camera. Normally, the director's role should start when shooting begins...How can I explain this role of having no role?... I switched the camera on and then I went to sleep... when I realized that the director, who was me, could do nothing, I slept (Kiarostami 2005).

3.3.1 Cámara y montaje abandonados

With film you just turn on the camera and photograph something. I leave the camera running until it runs out of the film because that way I can catch people being themselves. It's better to act naturally than to set up a scene and act like someone else. You get a better picture of people being themselves instead of trying to act like they're themselves (Warhol en O'pray 1989, 33-34).

En el cine, los trabajos de cámara y montaje son los más relevantes, pues condicionan, más que cualquier otro, el resultado final de la película. De este modo, es difícil encontrar películas a lo largo de la historia del cine que prescindan de alguno de estos dos elementos. Sin embargo, y como hemos visto en el contexto del cine experimental, autores como Andy Warhol, Chris Welsby o Michael Snow han indagado a este respecto, siendo, seguramente, los filmes más conocidos y relevantes los llevados a cabo por Michael Snow, pero no los únicos.



Fig. 23: Fotograma de la *La Région Centrale* (1971) Michael Snow.

Después de *Standard Time* (1967), *Wavelength* (1967) y *Back and Fort* (1969), en *La Région Centrale* (1971) Michael Snow continúa el estudio y desarrollo de movimientos automáticos de la cámara, esta vez, liberando a la cámara de cualquier anquilosamiento, siendo esta capaz de moverse en todas direcciones. Si en los tres filmes anteriores se filmaron espacios interiores, en esta ocasión, Snow, buscó un lugar al exterior, en particular, un terreno montañoso e inhabitado en el norte de Quebec, Canadá. Para filmar este espacio, Snow pidió ayuda a un ingeniero, Pierre Abbeloos, quien tardó un año en diseñar y construir el dispositivo, una especie de brazo robótico que podía sostener la cámara de 16mm y que se accionaba a distancia desde un ordenador.

El resultado es un filme realizado con diferentes fragmentos, que permiten construir una progresión del paso del tiempo desde que amanece hasta que anochece. Un movimiento continuo en 360 grados durante 190 minutos que muestra un paisaje inhabitado, con el que Snow logra producir una sensación de extrañeza, una visión posthumana, explorando el espacio por medio de la tecnología y añadiendo un sonido sincronizado con el movimiento de la cámara.

En *Rua de Mão Dupla* (2002) el director Cao Guimarães delega el trabajo de la cámara a los participantes de su película, de forma que cada uno de ellos graba libremente lo que quiere de la casa del otro. Una vez que Guimarães diseña “las reglas del juego” que se llevarán a cabo para la realización de la obra renuncia al control sobre los derroteros que el trabajo pueda tomar.

Como ya hemos visto, Iris Zaki también abandona la cámara para interferir lo menos posible en la escena y conseguir una interacción más espontánea con los protagonistas de sus documentales. Pero, además, en sus trabajos esto se incrementa, pues la realizadora entra a trabajar en los mismos lugares en los que pretende rodar, con la finalidad conseguir una interacción más equilibrada entre la directora y las personas a las que graba y para tratar de mantener conversaciones de la manera más natural posible. En su tesis doctoral, la misma Zaki explica así su intención al desentenderse de la cámara en sus películas:

This technique involves the filmmaker leaving an unmanned camera and no crew members (such as sound engineer or lighting technician) being present in the location. Once setting the devices to record a willing subject, the filmmaker

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATográfICOS

returns to her customer service position and to the communication initiated through it. The motivation behind the abandoned camera technique is to reduce the awareness of the subjects, and hopefully of the filmmaker, of being filmed. This allows the filmmaker to stay in the position of serving the subjects in order to keep the conversations as natural as possible under the circumstances. While a camera operator can function as a constant reminder of the camera's presence and the process of being documented, an abandoned camera can be less obvious and imposing (Zaki 2017, 63).

Otro uso interesante acerca del abandono del trabajo con la cámara y que permite la representación de situaciones o personas sin contar con la presencia de ningún técnico, ni tan siquiera del mismo realizador de la obra, es la que se llevó a cabo en *Parsi* (2019) de Mariano Blatt y Eduardo Williams. Esta pieza de apenas 23 minutos de duración, parte de un poema acumulativo de Mariano Blatt cuyos versos están basados en el acopio de impresiones e ideas que se relacionan con el dispositivo elegido por Eduardo Williams. Williams, establece previamente con los protagonistas un recorrido a través de distintos barrios en Guinea-Bissau, y son ellos mismos los que, sin compañía de ninguno de los dos autores, recorren sus calles con la cámara, utilizando todo tipo de medios de locomoción, y pasándose la cámara de unos a otros.



Fig. 24:
Fotograma
de *Parsi* (2019)
de Mariano
Blatt y Eduardo
Williams.

En cuanto a obras que omiten cualquier trabajo de montaje, estarían los trabajos antes mencionados de Warhol, así como, los filmes duraciones de Larry Gottheim, Bruce Baillie, James Benning o Sharon Lockhart que vimos en el segundo capítulo, a propósito de filmes realizados en una sola toma, y que continúan el camino iniciado por *Empire* (1964). Así mismo, también omiten la edición, los *perfect films* (como es natural) ya que se trata de películas encontradas y que los cineastas o artistas se apropian sin hacerles ningún tipo de modificación, aunque sobre ellos hablaremos en profundidad en el capítulo seis, con relación a la apropiación de material ajeno. Además, hay una larga lista de trabajos realizados especialmente en 16mm, que abordan estrategias de rodaje de metraje sin editar o que este se realiza directamente en las cámaras. Esto se debe, tanto a los propios límites inherentes en el medio fílmico (los costes de producción y la dificultad para acceder a los equipos de edición) así como, porque en la producción fílmica de los años 60 y 70, más propensas a la experimentación, algunos autores se plantearon este tipo de trabajo sin montaje como un desafío creativo. Joel Schlemowitz llama “*camera-roll film*” a las películas que, por una razón u otra, participan de esta estrategia. Según Schlemowitz: “The «camera-roll film» may be described in humble terms as an expedient to creating finished work with modest means and the fewest of steps, (...) As in entirely past the slow process of maturation in the nursery of the editing room, with the completed film arriving back from the lab - instant cinema!” (Schlemowitz, 2019, 134).

Las restricciones implícitas de trabajar con celuloide, hacen necesario una labor rigurosa que tome en cuenta un gran número de situaciones e imprevistos, desde el presupuesto, que determinará el número de rollos disponibles, hasta el tipo de iluminación, las lentes, etc., con el fin de no echar a perder una toma. Tantos son los detalles a tener en cuenta que, no es raro, sobre todo al principio, descubrir sorpresas desagradables una vez el rollo de película es revelado. No obstante, y como vimos en el capítulo anterior acerca de formas simples, todas estas limitaciones ayudaban a obtener una concreción que, a menudo, se echa en falta en el cine digital. Al mismo tiempo, pensar en la limitación temporal del rollo de la película (en las cámaras bolex de 16mm es de 3 minutos) puede ser un ejercicio estimulante con el que obtener resultados

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

muy originales. Para Schlemowitz, puede verse como una forma de entrenamiento artístico: “As a form of artistic training, the tree-minute roll of film acts as a teacher of concision and resoluteness. No room for shilly-shallying in its formulation. It allows only so much to be said within the brackets of its end-flares” (Schlemowitz 2019, 136).

La edición realizada directamente en la cámara puede dar como resultado enfoques muy diversos. Desde trabajos muy azarosos de registros improvisados de la vida cotidiana, como *Der Spaziergang* (2013) de Margaret Rorison, en el que a ritmo de la música se mezclan tomas rápidas y nerviosas con otras más pausadas, creando una especie de breve retrato de la ciudad de Berlín, o también, *Six Arms – Homenage to Mekas* (2006) de Jon Behrens, una filmación dentro de un bar que evoca el estilo de los filmes de Jonas Mekas. Pero también, pueden ser un trabajo muy riguroso, donde se sigue una técnica impecable, como el caso de las series *Bouquets* de Rose Lowder. Después de una larga investigación sobre la perfección visual vinculada al propio dispositivo cinematográfico, esta cineasta franco-peruana, ha confeccionado un sistema de filmación (similar al utilizado por Paul Sharits en los años 60) en el que va moviéndose a saltos por toda la película, filmando únicamente unos fotogramas concretos y dejando vírgenes otros, creando un efecto tipo *flicker*, pero también generando asociaciones con los diferentes motivos que filma. Por ejemplo, puede filmar un motivo en los fotogramas 1, 2, 5, 6, y luego volver atrás del rollo y filmar los fotogramas 3, 4, 7, 8 con uno o varios motivos distintos que contrastan con el primero, pero que, al verlos juntos en el filme, crean una asociación poética interesante, como, por ejemplo, dar la impresión de que un velero navega por un campo de amapolas.



Fig. 25: Fotogramas de *Voiliers et Coquelicots* (2001) de Rose Lowder.

3.4 Cine para leer

Desde comienzos del S. XX se han sucedido un gran número de obras que desdibujan las fronteras entre el sonido, imagen y palabra. La poesía fonética y poesía visual de influencia cubista; Guillaume Apollinaire, futurista; Francesco Cangiullo o dadaísta; Kurt Schwitters, son algunos ejemplos en los que, a menudo, todavía se empleaban hojas pentagramadas. Pero, poco a poco, surgieron otro tipo de manifestaciones en el que se prescindía del grafismo musical, pero se mantuvo la idea del pentagrama como instrucción de ejecución.

Uno de los primeros antecedentes, en este sentido, es el protagonizado por Marcel Duchamp allá por 1919, antes incluso de que empleara el término *ready made* para referirse a sus objetos encontrados. El artista francés envió por correo a su hermana, la también artista Suzanne Duchamp, unas instrucciones específicas para construir una obra, que más tarde se conoció como *Unhappy Ready-made* (1919). Suzanne debía colgar un libro de geometría al aire libre y dejarlo allí, expuesto a los elementos, de manera que el sol, el viento o la lluvia, blanquearan y desgastaran sus páginas. Evidenciando así, cómo las fuerzas de la naturaleza podían reducir a la nada lo construido por el hombre —un claro ejemplo del espíritu rupturista de la vanguardia de principios de siglo— y, también, una forma de visibilizar el proceso azaroso de degradación del libro.

Por su parte, Tristan Tzara contribuyó al manifiesto dadaísta con *Para hacer un poema dadaísta*, una especie de poema-instrucción, que apareció publicado en *En Siete manifiestos dadá*, «*Dadá manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo*», VIII (1924), en él, Tzara expone una de las técnicas aleatoria dadaístas de más éxito, el *découpé* o después llamado *cut-up* (en inglés), técnica literaria por la cual se emplean textos encontrados que son recortados y sacados de su contexto original para reorganizarse en un nuevo texto:

Coja un periódico

Coja unas tijeras

Escoja en el periódico un artículo de la longitud que cuenta darle a su poema

Recorte el artículo

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

Recorte en seguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa
Agítela suavemente
Ahora saque cada recorte uno tras otro
Copie concienzudamente
en el orden en que hayan salido de la bolsa
El poema se parecerá a usted
Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendido del vulgo (Tzara 1972).

Un caso similar, es el de *Object to Be Destroyed* (1923) de Man Ray. Este trabajo consistió en pegar una fotografía de un ojo en el péndulo de un metrónomo. Años más tarde, Ray explicaría que la idea le surgió mientras pintaba, ya que, utilizaba un metrónomo para controlar la velocidad de su pincelada, y decidió ponerle un ojo para que este, el metrónomo, ocupara el rol de alguien que observa, a modo de público. (Schwarz 1977). Unos años más tarde, tras romper su con su pareja, Lee Miller, Ray hizo una variación de este mismo trabajo que tituló *Indestructible Object* y sustituyó el ojo original por un ojo recortado de una fotografía de su expareja. Para una publicación en la revista *This Quarter*, Ray escribió unas instrucciones adjuntas a una ilustración de esta obra, en ellas decía:

Legend, Cut out the eye from a photograph of one who has been loved but is seen no more. Attach the eye to the pendulum of a metronome and regulate the weight to suit the tempo desired. Keep doing to the limit of endurance. With a hammer well-aimed, try to destroy the whole at a single blow (Ray en Schwarz 1977).

En los años 60, este tipo de manifestaciones tuvieron una enorme acogida en una nueva generación de artistas que las emplearon en disciplinas muy diversas, especialmente, en el ámbito de la música avanzada y las prácticas conceptuales. Exceptuando algunos pocos antecedentes, como los que acabamos de mencionar es, en esta época, cuando de forma más evidente la noción de partitura “se había liberado de la notación convencional y se forjaba en formatos

gráficos y lingüísticos. La capacidad fundamental de la partitura para registrar el tiempo –y para contenerlo, literalmente–, impulsó una actividad experimental que afectó a todos los medios y redefinió el acto creativo en las distintas disciplinas artísticas” (Cámara Bello s.f.).

Uno de los artistas americanos que más ha asimilado, desarrollado y difundido muchos de los conceptos introducidos por el dadaísmo en el arte y, particularmente, por la figura de Marcel Duchamp, fue John Cage. En los cursos que impartió en la *New School for Social Research* de Nueva York entre 1958 y 1959, y en los que asistieron, entre otros, artistas como George Brecht, Allan Kaprow o Ichihyanagi Toshi (primer marido de Yoko Ono), surgió el concepto de *event scores* —instrucciones o partituras de eventos— que pueden considerarse piezas en sí mismas (independientemente de sí se llevan a cabo o no) y, que, al igual que una partitura musical, estas instrucciones (proclives a variaciones o interpretaciones) pueden ser realizadas por cualquiera. Empleadas inicialmente por George Brecht, se convertirían en una de las características centrales de Fluxus, siendo Yoko Ono (quien conocería la técnica a través de Toshi) la que más las popularizó, a través de su conocido libro *Grapefruit* (1964). (Dezeuze 2002).

Otra de las *event scores* más influyentes fueron las *Compositions* (1960) de Le Monte Young, figura clave de la música experimental americana y de Fluxus. Estas *Compositions* consistían en una serie de instrucciones para ser ejecutadas, aunque a la práctica, esto fuera en una tarea un tanto inverosímil. Cabe señalar que, estas instrucciones o partituras, aunque en principio requieren o demandan ser ejecutadas, en ocasiones esto es inviable, de forma que, de alguna manera se pretende anular dicha interpretación y presentar la instrucción o grupo de ellas como un texto artístico, similar a un poema u objeto artístico (si se trata de un conjunto de textos en un libro) como, por ejemplo, el antes mencionado *Grapefruit* (1964).

Como señala Cámara Bello, estas *event scores*, ponían de relieve un factor importante y que ya señalábamos antes, y es, que, las instrucciones pueden llevarse a cabo por cualquier persona, “sin necesidad de conocer un lenguaje específico, ya fuera el musical o el cinematográfico (...) la intención consistía

en poner en práctica la des-profesionalización de la práctica artística, destruyendo así toda distinción entre especialista y aficionado, entre artista y espectador, una idea que protagoniza gran parte de las neovanguardias en Europa y Estados Unidos” (Cámara Bello s.f.).

Como los *happenings*, las *event scores*, pretendían ensalzar lo ordinario y tratar de distanciarse de lo académico y del mercado del arte, pero, si lo primeros se convertían a menudo en actuaciones largas e intrincadas, las acciones que originaban las *event scores* solían ser más breves y sencillas. Las *event scores* podían dar instrucciones para llevar a cabo una acción en medio de la calle o un teatro, pintar un cuadro o hacer una película.

Jackson Mac Low se inspiró en las instrucciones de Le Monte Young, *Composition 1960#7*, para escribir *Tree* Movie* (1961), la primera instrucción para la realización de una película estática que anticipa el trabajo de Andy Warhol y que Mac Low llegó a materializar diez años después en 1971. (Higgins 2002). El guion o la instrucción a seguir, se dio a conocer en 1964, al salir publicado en el periódico *Fluxus ccV Tre*, y decía:

Select a tree*. Set up and focus a movie camera so that the tree* fills most of the picture. Turn on the camera and leave it on without moving for any number of hours. If the camera is about to run out of film, substitute a camera with fresh film. The two cameras may be alternated in this way any number of times. Sound recording equipment may be turned on simultaneously with the movie cameras. Beginning at any point in the film, any length of it may be projected at a showing. *For the word “tree,” one may substitute “mountain,” “sea,” “flower,” “lake,” etc. (Mac Low en Remes 2015, 67).

Esta propuesta de Mac Low implicaba el uso de dos cámaras, de modo que, cuando una se quedara sin película pudiera ser sustituida por la otra y así sucesivamente, dando pie a que la filmación pudiera tener un número indeterminado de horas. Al final del texto, Mac Low añade una pequeña nota en la que nos señala que la palabra árbol puede ser sustituida por cualquier otra; “montaña”, “mar”, “flor”, etc., subrayando aún más la potencialidad de la instrucción.



Fig. 26: Fotograma de *Tree*Movie* (1972) de Jackson Mac Low.

Curiosamente, un año más tarde, Andy Warhol asistiría junto a Jonas Mekas a la presentación de *Trio for Strings* (1958), composición también de Le Monte Young, y obra que el propio Warhol admitiría como referente directo para la realización de sus películas estáticas que caracterizarían su primera etapa como cineasta. (Husslein 1990).

Filmes como *Sleep* (1963), en el que Warhol filmó al poeta John Giorno mientras dormía, fue realizado en base a tomas estáticas de 3 minutos (lo que permite la cámara bolex de 16mm) y superaban las 5 horas de duración gracias a que redujo la velocidad de reproducción del filme durante su proyección, que pasaba de los 24 fotogramas, con los que fue filmada, a 16. Esta misma estrategia fue empleada en *Empire* (1964) —aunque esta vez empleó una cámara auricon que permitía grabar con rollos de 33 minutos— en un plano fijo del edificio más emblemático de Nueva York, pero, en esta ocasión, superando a las 8 horas de duración.

Este tipo de filmes, de larga duración o realizados en base tomas largas y estáticas, y donde también podríamos incluir los trabajos de James Benning: *13 Lakes* (2004), *Ten Skies* (2004); Sharon Lockhart: *Pine Flat* (2005), *Double Tide* (2009); Peter Hutton, Lois Patiño, Kiarostami: *Five* (2003) o *24 frames*

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

(2017) entre otros, exigen un esfuerzo considerable para ser vistas, llegando incluso, en el caso de *Empire* u otros proyectos inspirados en este como *Cinématons* (1978-1980) de Gérard Courant de 150 horas o *Els tres porquets* (2012) de Albert Serra, de 120 horas, a darse por hecho, que estos trabajos no serán vistos en su totalidad. En palabras de Remes, serían filmes “para ser mirados y no vistos” (Remes 2015, 39).

Esta idea de un cine que no necesita de la completa atención del público choca frontalmente con el concepto de entretenimiento tan adherido a la industria del cine y las narraciones de causa efecto. No obstante, directores como Abbas Kiarostami se alejan de este tipo de convenciones y abogan por un cine que sea capaz de transformar y enriquecer la vida del espectador, más allá de mantenerlo distraído durante su proyección, aun cuando esto pase por dormirse en sala de cine. En 1997, Kiarostami declaraba:

I absolutely don't like the films in which the filmmakers take their viewers hostage and provoke them. I prefer the films that put their audience to sleep in the theater. I think those films are kind enough to allow you a nice nap and not leave you disturbed when you leave the theater. Some films have made me doze off in the theater, but the same films have made me stay up at night, wake up thinking about them in the morning, and keep on thinking about them for weeks. Those are the kinds of films I like (Kiarostami en Akrami 1997).

Esta posibilidad, de un cine para dormir, puede ser advertida también en algunos trabajos del gallego Lois Patiño, quién acerca de la serie de video instalaciones *Sombra metálica en sueño* (2019) señala: “Mi intención es transmitir una sensación espectral y onírica, entre la vigilia y el sueño, donde la imagen del mar distante que nos acuna se va fundiendo con la del sueño, hasta hacernos caer dormidos” (Patiño 2020, 20).

A este tipo de trabajos que no requieren de una atención constante por parte del público, Justin Remes los llama “*furniture films*” (filmes de mobiliario) adaptando el término del músico Erik Satie, *musique d'ameublement*, referido a cierta música tocada en directo que permanece de fondo y a la que nadie presta demasiada atención (Remes 2015, 36). Satie, menciona Remes, animaba

al público a charlar, caminar y “no escuchar” durante los conciertos de *música de mobiliario* que tenían lugar en la *Galerie Barbazanges* de París en 1920. Del mismo modo, Warhol pretendía intercambiar la acción de la pantalla por la inacción del público en la sala de cine, rompiendo así con el dispositivo tradicional del cine en el que, un público inmóvil, permanece sentado en las butacas frente a las imágenes en movimiento. En una entrevista con Ruth Hirschman, Warhol señalaba:

“it’s a movie where you can come in at any time. And you can walk around and dance and sing [...] It just starts, you know, like when people call up and say ‘What time does the movie start?’ you can just say ‘Any time’” (Goldsmith 2004, 41 - 44). Y, en otra entrevista con Gretchen Berg: “*You could do more things watching my movies than with other kinds of movies: you could eat drink and smoke and cough and look away and then back and they’d still be there*” (Goldsmith 2004, 92).

Esto nos parece especialmente relevante, por dos razones. En primer lugar, se produce un interesante desplazamiento en el que el filme deja de ofrecer una experiencia visual (o al menos en parte) para producir una situación, un acontecimiento. En este sentido, se abre la posibilidad de un cine, no tanto para ser visto, sino para generar una acción concreta, dormir, bailar, charlar, etc. En segundo lugar, aunque con motivaciones distintas⁹, los *furniture films* anticipan muchos de los conceptos concernientes a la imagen en movimiento dentro del espacio expositivo, como el de *visión bloqueada o ralentí* de Serge Daney o, también, el del espectador como *flâneur* de Dominique Païni y que recoge Lorena Rodríguez Mattalía para referirse a aquellas prácticas fílmicas y videográficas que participan de la dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte. (Rodríguez Mattalía 2011).

⁹ Nos referimos a que el cine duracional de Warhol no se hizo pensando en ser mostrado en el espacio expositivo, que es lo que lleva a las prácticas videoartísticas a ralentizar la imagen. En cambio, los filmes duracionales de Warhol fueron presentados en salas de cine convencionales como *Gramercy Arts Theater* o *City Hall Cinema* de Nueva York, aunque también es cierto que, aparecieron extractos de estos formando parte de proyecciones en fiestas en la *Factory* o eventos como conciertos de *The Velvet Underground*.

3. HACIA LA REDUCCIÓN EXTREMA DE LOS PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS



Fig. 27: Fotograma de *Empire* (1964) de Andy Warhol.

Sin embargo, el hecho que más nos interesa aquí subrayar, es la esencia inmaterial o conceptual de este tipo de obras. En el caso de *Empire*, el hecho de que estuviera fuera de circulación durante años —Warhol no mostraría la mayor parte de sus películas entre 1972 y 1987— junto a su enorme extensión, dura más de 8 horas, recalcó aún más la vida de este tipo de películas como idea, como obras inmateriales. El mismo Warhol, ha afirmado en varias ocasiones que sus películas duracionales eran obras más conceptuales que cualquier otra cosa, “cuya esencia residía principalmente en sus premisas, no en la experiencia de verlas” (Angell 1994,15).

En una entrevista con Paul Taylor el artista respondía así:

Paul Taylor: And there’s going to be a retrospective of your films at the Whitney Museum.

Andy Warhol: Maybe, yes.

Paul Taylor: Are you excited about that?

Andy Warhol: No.

Paul Taylor: Why not?

Andy Warhol: They’re better talked about than seen” (Taylor 1987).

De este modo, podríamos decir que *Tree* Movie* representa el grado cero del cine, como indica Eugeni Bonet, para quien se trata del “filme conceptual e inmaterial por excelencia (y que lo seguirá siendo por muchos años), concebido sobre papel, pero que constituirá la matriz en potencia de todos los filmes estáticos posibles y por venir” (Bonet 2014, 109).

Como vemos, el cine no es ajeno al proceso de desmaterialización del objeto artístico iniciado a mediados de los sesenta y que afectaría particularmente a los artistas ligados a movimientos como el Arte Conceptual, Fluxus o Minimalismo, y que continuaban muchos de los procedimientos y actitudes empleadas por los dadaístas que ponían en entredicho el mismo concepto de arte y, en particular, por Marcel Duchamp quien ya en 1917 afirmaba estar “más interesado en las ideas que en el producto final” (Stangos 2000, 254). En una entrevista publicada en Artforum, Mel Brochner diría acerca de la obra de Malévich:

Un punto de vista conceptualista doctrinario diría que las dos características relevantes de la “obra conceptual ideal” serían que tenga una correlación lingüística exacta, esto es, podría describirse y experimentarse en su descripción, y esto es repetible al infinito. No debe tener “aura” en absoluto, ni unicidad alguna (Bochner 1974, 62).

Los filmes duracionales, de apariencia inmóvil, como los de Warhol, Benning o Lockhart, en los que se prescinde de elementos cinematográficos esenciales y, que, podríamos definir como primarios o de anti-cine, nos conducen hacia la posibilidad de un cine inmaterial en el que lo fundamental es la idea. Si como señala Noël Burch, en la lógica del cine ha dominado la idea de “viaje inmóvil”; en el sentido de que las imágenes en movimiento ofrecen una especie de viaje, aunque los espectadores permanezcan sentados en sus asientos (Remes 2015, 38), en filmes sumamente reduccionistas como estos, en los que la imagen apenas cambia, es la idea lo que hace viajar al espectador.

4. ESTRATEGIAS EN EL DOCUMENTAL EN PRIMERA PERSONA

En este capítulo nos centraremos en películas realizadas en soledad, con escasos medios y en primera persona. Filmes como los de Jonas Mekas, David Perlov, Anne Charlotte Robertson o Chantal Akerman, que parecen dar respuesta a algunas de las preguntas que nos planteábamos al comienzo de esta investigación como, de qué manera dar forma y sentido a los registros que tomamos de la vida cotidiana sin necesidad de recurrir a las convenciones narrativas. Un cine en primera persona con elementos ensayísticos, que no pretende aportar una información u obtener respuestas sobre un tema en particular, sino más bien, presentar sus propias dudas, reflexiones y procesos de construcción, apoyándose en la ligereza de los dispositivos de captura de imagen y sonido (los avances tecnológicos en general) y en fórmulas como la del diario o las correspondencias fílmicas.

4.1 El filmador

Cuenta Jonas Mekas que —cuando llegó a Nueva York en octubre de 1949 después de un larguísimo periplo desde que su hermano y él huyeran de Lituania tras la invasión Nazi— una de las primeras cosas que hizo fue comprarse una cámara Bolex de 16mm. Desde ese momento, la cámara y él fueron inseparables y filmó con vehemencia (casi) todo lo que le acontecía o estaba a su alrededor hasta que falleció a los 96 años. No obstante, en un primer momento, la intención de Mekas no era la de hacer filmaciones domésticas de viajes o actividades familiares, sino, la de hacer “películas”. Su hermano Adolfas y él, habían adquirido afición por el séptimo arte ya en Europa, a través de otros refugiados que, como ellos, vivieron las penurias de los campos de trabajo nazis. Después, ya en los Estados Unidos, asistió a algunas clases de cine de Hans Richter, con quien mantuvo amistad hasta su muerte. (Mekas 2018).

Los primeros experimentos y proyectos de Mekas no terminaron de cuajar, y no fue hasta la realización de *Guns of the Trees* (1962) o *The Brig* (1964), cuando obtuvo un reconocimiento considerable, llegando, incluso, a ser seleccionadas por festivales como el de Venecia, Londres o Nueva York. No obstante, ya en esta temprana etapa, Mekas se estaba debatiendo entre hacer un cine más convencional, con una narrativa, actores, etc., o, explorar una vía mucho más personal y libre que, a fin de cuentas, tenía mucho que ver con los registros que había venido haciendo desde que se compró su primera cámara.

En este sentido, su primer intento de realizar un filme más personal fue *Rabbit Shit Haikus*, una película que nunca llegó a terminar y, que, no fue hasta muchos años después cuando apareció formando parte del quinto rollo de *Lost Lost Lost* (1976). Durante la filmación de la película *Hallelujah the Hills* (1963) de su hermano Adolfas, Mekas realizó una serie de registros absolutamente libres y les dio forma inspirándose en la tipología poética del Haiku, un género de corte lírico japonés con estrofas de tres versos que hacen referencia a escenas de la naturaleza o de la vida cotidiana. *Rabbit Shit Haikus* es una colección de 57 fragmentos ordenados por números (una de las características principales del cine de Mekas) que muestra imágenes del rodaje de la película de su hermano, así como del paisaje nevado en Vermont, donde se rodó la película. A estos fragmentos de imágenes, Mekas, aplicó un sonido asincrónico de una campana y su propia voz que repite una especie mantra:

The trees, the trees, the trees ...The road, the road, the road
The sunset, the sunset, the sunset
Emshwiller, Emshwiller, Emshwiller
The childhood, the childhood, the childhood
The window, the window, the window,
The frost (Mekas, 1976).

Estos pequeños versos se entremezclan con una historia (que aparece en uno de los diarios escritos por Mekas – Ningún lugar adonde ir (2018), que le da cierto aire de cuento al proyecto. Esta historia, habla acerca de un hombre que quería saber qué había al final de un camino y, que, una vez consiguió llegar, no encontró más que un montoncito de mierda de conejo. Pero, lo que nos inte-

4. ESTRATEGIAS EN EL DOCUMENTAL EN PRIMERA PERSONA

resa aquí, es la correlación poética entre el texto y la imagen, aún, cuando la velocidad de las imágenes del filme no siempre corresponde a la brevedad de los versos. El crítico Miguel García (2012) destacaba en el libreto que acompañaba al DVD titulado *Jonas Mekas. Diarios* (publicado por la distribuidora y editorial *Intermedio* en 2012), la relación de la poesía en el cine de Mekas, en particular, en el uso de la puntuación: el empleo de carteles, rótulos o títulos, que utiliza para separar u ordenar sus registros.

Mekas no estructura la película como (quizá) hubiera hecho un realizador estructuralista, donde, por ejemplo, podría haber establecido un paralelismo más directo entre la forma lírica y la cinematográfica, ordenando las imágenes en grupos de tres y la duración de cada plano según las sílabas de cada verso, es decir, las 5, 7 y 5 sílabas que componen un verso Haiku, podrían ser segundos o minutos de cada toma y, así, ir sumando estrofas. Pero, aún, no cumpliendo a raja tabla con las leyes del Haiku (antes decíamos que estaba inspirado en ellos, nada más) siguen un orden que, junto con los números que separan las secuencias, da sentido a todo el metraje.



Fig. 28: Fotogramas de *Rabbit Shit Haikus* en *Lost Lost Lost* (1976) de Jonas Mekas.

Como decíamos antes, *Rabbit Shit Haikus* constituye el primer intento de Mekas en hacer otro tipo de cine y anticipa la forma de trabajar que desarrollará y perfeccionará en las próximas décadas. El estilo de Mekas se caracteriza por la falta de cualquier tipo de ortodoxia. Para él, el cine es un medio que el artista puede apropiarse y utilizar como más le convenga. Con el tiempo, fue perfeccionando su método de trabajo, inventando sus propias reglas. Por ejemplo, es importante señalar que, Mekas, adopta de Peter Kubelka, con quien mantendrá una estrecha amistad, la idea de emplear el fotograma como unidad mínima del lenguaje cinematográfico, por lo tanto, en lugar de secuencias, construye fragmentos y, del mismo modo, en vez de organizar sus filmes por capítulos, lo hace por rollos de película.

Aunque muchas veces su trabajo ha sido mal interpretado, definiéndolo como cine doméstico o amateur, en realidad, el cine de Mekas difiere mucho del estilo de las películas caseras. Mientras que la mayoría de los aficionados intentan replicar el aspecto de las películas convencionales, el trabajo de cámara de Mekas es agresivo e inestable. Con los años, Mekas adquirió una habilidad sorprendente con el manejo de la cámara adquiriendo un ritmo errático de gesto indócil, que tiene mucho que ver con la improvisación y con el trabajo de cámara de otros realizadores experimentales, en particular, con el de la cineasta Marie Menken.

Mekas realizó más de 100 filmes y 500 vídeos, algunos de apenas unos minutos, otros, de más de 5 horas. Su obra constituye un hecho muy singular en la historia del cine. Más allá de hacer películas, hizo del cine su vida, vivió literalmente filmando, inventando su propia forma y abriendo nuevos caminos para el cine. Sus trabajos parecen ilustrar la idea de cine de Andrei Tarkovsky, para quien el cine sería filmar el día a día de la vida de una persona, desde su nacimiento hasta su muerte, para que, después, con toda esa enorme e imposible película, “al seleccionar y relacionar entre sí determinados fragmentos, se conozca exactamente la sucesión de los hechos, que se vea y se oiga qué es lo que se encuentra entre ellos, qué es lo que los une de forma indisoluble” (Tarkovsky 2002, 85-86).

Al igual que muchos de los trabajos de los realizadores experimentales, que él mismo promovió y protegió —ya sea como crítico de cine o a través de las

numerosas iniciativas¹⁰ que impulsó— Mekas luchó por hacer cine al margen de la industria, y persiguió su independencia y libertad creativa por encima de todo. Esto, le llevó a menudo, a trabajar con presupuestos muy bajos, sin apenas equipo, salvo una cámara y una grabadora de sonido, pero, lejos de paralizarlo, aprendió a lidiar con estas limitaciones e incluso a sacar provecho de ellas. Por ejemplo, en *Walden (Diaries, Notes, and Sketches)* (1969), consiguió una financiación muy pequeña, por lo que ni siquiera pudo hacer la corrección de color de los 177 minutos que dura el filme, de forma que los distintos fragmentos de la película diferían mucho unos de otros. Aun así, Mekas se las ingenió para ordenar el material teniendo en cuenta estas imperfecciones de manera que las transiciones de un rollo a otro fueran fluidas.

Pero volvamos a *Rabbit Shit Haikus*, este primer experimento nos resulta especialmente interesante para nuestra investigación, por lo que implicó en la propia obra de Mekas, pero también, por las similitudes con el punto de partida de este estudio teórico práctico y que comentábamos en la introducción —¿cómo trabajar y dar sentido a los registros que tomamos de la realidad? ¿Qué hacer con el material rodado, a menudo sin pretensiones, y que almacenamos en nuestros dispositivos móviles, ordenadores o discos duros?— Al igual que Mekas, partimos de esa necesidad innata de filmar todo lo que nos rodea, sin una intencionalidad clara de abordar un tema específico o, como ocurre en el documental más tradicional, abordar una cuestión urgente, sino más bien, por la fascinación de observar la vida a través de la cámara y el deseo de experimentar con las herramientas del cine.

En un momento del filme de 4 horas y 48 minutos *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* (2000) Jonas Mekas dice:

Mis queridos espectadores, supongo que ya os habréis dado cuenta de otra cosa: de que realmente yo no soy un director de cine. No hago películas. Sólo filmo. Filmar me obsesiona. En realidad, soy un filmador. Aquí estoy yo con mi

10 Jonas Makas fundó en 1955 junto con su hermano Adolfas Mekas, el *Film Culture* y, en 1958 comenzó a escribir su columna sobre cine en *The Village Voice*. En 1962, cofundó *The Filmmakers' Cinematheque* y más tarde los *Anthology Film Archives*, uno de los mayores y más importantes archivos de cine de vanguardia del mundo, convirtiéndose en una de las figuras más influyentes del nuevo cine americano.

Bolex. Atravieso esta vida con mi Bolex y tengo que filmar lo que veo, lo que sucede en el momento. ¡Qué éxtasis filmar y nada más! ¿Por qué hacer películas cuando simplemente puedo filmar, cuando puedo filmar lo que está sucediendo frente a mí, ahora, a mis amigos, todo lo que veo? (Mekas 2013).

El hecho de que Mekas se identificara a él mismo como un “*filmer*” en lugar de como un “*filmmaker*” aborda el principio básico del diario fílmico: el proceso de filmación sustituye la necesidad tangible de tener un propósito y, por lo tanto, de realizar una película susceptible de convertirse en un producto, una película ideada desde el principio, antes de comenzar el rodaje. Esto, también, puede ser entendido como su deseo de “salir del cine”¹¹ (Bulot 2020), en el sentido de alejarse de las convenciones de Hollywood o del cine industrial y de vincularse con otras prácticas artísticas. Al mismo tiempo, cuando dice “I am a filmer”, tal y como subraya Joel Schlemowitz (2019, 183), es una forma de equiparar el término con otras formas de arte, (en inglés acaban en “-er”) fotógrafo, pintor, bailarín, escritor. Un arte que, tal y como sugería Abbas Kiarostami (Nancy 2008, 121), se le otorgue la posibilidad de no ser entendido, como ocurre en la poesía o la música, y que no tenga que estar constantemente aclarando los vínculos de las imágenes o su contenido.

4.2 Fórmulas ensayísticas en el cine autobiográfico

El término ensayo proviene del latín tardío *exagium* que significa acto de pesar y se conjuga con las nociones de prueba, examen, deliberación... Aunque hay precedentes más antiguos, en el siglo S.XVI Michel de Montaigne popularizó el género ensayístico con sus *Essais*, vocablo que en francés significa prueba, intento, experimento, etc. En sus escritos, el carácter procesual adquiere un papel fundamental e independientemente al tema a tratar, su objetivo, no era otro que el conocimiento de sí mismo, profundizar en sus intereses y medir su propio raciocinio.

11 En su libro *Salir del cine, historias virtuales de las relaciones entre el arte y el cine* (2020) Érik Bulot ahonda en obras que abandonan las doctrinas del cine tradicional para explorar nuevas vías de creación.

Cuando hablamos de ensayo audiovisual (también llamado film ensayo, video ensayo, cine ensayo) nos remitimos a aquellas piezas que, siguiendo los pasos de la tradición del ensayo literario, “no ofrecerían una narración dramática (como el cine de ficción) ni tampoco una representación del mundo histórico (como el cine documental)” (Weinrichter 2007, 22). El ensayo audiovisual expresa pensamiento, parafraseando a (Didier Coureau 2004), una reflexión en primera persona con la finalidad de desarrollar las propias ideas. Este tipo de trabajos surgen “cuando alguien ensaya pensar, con sus propias fuerzas, sin las garantías de un saber previo” (Bergala 2000, 14).

El ensayo audiovisual privilegia una subjetividad pensante, y se caracteriza por un marcado carácter autorreferencial y el empleo de materiales y recursos heterogéneos con los que cada autor realiza una forma propia. Como en el género literario, los ensayos fílmicos subrayan el carácter provisional y exploratorio, donde los discursos de sus autores no buscan aleccionar, sino que son tanteos o pruebas con los que reflexionan sobre ellos mismos y el mundo que les rodea, definiendo la forma de la obra a medida que avanzan. Un trabajo arduo que se hace cada vez más necesario, más aún si tenemos en cuenta que, en el mundo donde imperan las plataformas digitales, la producción de películas es cada vez más homogénea y escasean obras que se alejen de la normativa dominante basadas en una narrativa de causa-efecto.

Dentro de la diversificación de géneros y subgéneros de la no ficción, el ensayo fílmico es, probablemente, una de las formas que está más en auge en los últimos años. Prueba de ello es la presencia, cada vez mayor, que tienen los filmes ensayísticos en los festivales especializados en cine de no ficción, así como, en la proliferación de libros, artículos, conferencias, etc., sobre este tema. Para Josep M. Català, uno de los mayores expertos en la materia, la noción de film-ensayo, resurgió fortalecida cuando la idea de reportaje televisivo parecía haber absorbido la entera noción de documental, esto, “preparó el caldo de cultivo necesario para que el modo ensayístico cuajase definitivamente” (Català 2005, 138). Y en este mismo sentido, Joaquín Jordà señala que, “reflexionar es la actividad idónea de unos tiempos en crisis”, por lo que no parece casual que, en el momento de mayor crisis del cine —al poco de cumplir un siglo— la forma más reflexiva del cine, el ensayo, se impusiera sobre las demás. (Jordà 2004).

No obstante, en este apartado, nuestra intención no es la de centrarnos en lo que sería la esencia o la forma “pura” del ensayo fílmico o audiovisual que, como ya indican Català y otros autores como Phillip Lopate (1996), estos filmes son verdaderamente escasos, sino la de establecer un recorrido por una serie de trabajos en los que podemos encontrar formas o elementos ensayísticos y, al mismo tiempo, que presenten una estructura simple o minimalista, producto de algún tipo de construcción o patrón que se ha seguido para su realización.

Hablar de pautas o limitaciones en un género que, precisamente, se distingue por su indeterminación, mutabilidad y mezcla de materiales y procedimientos, puede parecer contradictorio. Sin embargo, la forma ensayística se manifiesta con especial facilidad en el cine menor, realizado con pocos medios, tanto técnicos como humanos, y donde predomina la voz en primera persona. Además, existe un estrecho vínculo con la vanguardia, que comienza a reflejarse en el cine a partir de los años 20 con las llamadas sinfonías de la ciudad: *Rien que les heures* (1926) de Alberto Cavalcanti, *À propos de Nice* (1930) de Jean Vigo, entre otras, y más tarde, con una cierta performatividad, plasmada a partir de los años 50 en el cine de cineastas como Jean Rouch, Jonas Mekas, Harun Farocki, Yvonne Rainer, y un largo etcétera. Por lo que, en este marco, la preocupación y la búsqueda de una cierta forma estética —y aquí cabe también la estructura minimalista, el empleo de patrones, etc.— no resulta una práctica insólita. En este espacio, tremendamente estimulante, donde se encuentran el cine documental con la vanguardia, es donde se mueve el ensayo audiovisual.

Uno de los autores que representan este encuentro entre, documental y vanguardia, es la cineasta belga Chantal Akerman. A su llegada a Nueva York, con apenas 21 años, Akerman conoció, por medio de su amiga la artista y también cineasta Babette Mangolte, el cine de vanguardia que estaban realizando Michael Snow, Hollis Frampton, Stan Brakhage o Jonas Mekas. De ellos, tomó estrategias formales no narrativas y minimalistas que Akerman combina con contenido autobiográfico y afectivo. *La Chambre* (1972), *News from Home* (1977) o *La-bàs* (2006) son algunos de los ejemplos donde se puede ver estas dos vertientes en su cine.



Fig. 29: Fotograma de *Là-bàs* (2006) de Chantal Akerman.

La-bàs (2006) es, en cierto sentido un autorretrato, un filme en el que “la incorporación de la identidad de la cineasta en el proceso de reflexión y de representación de la reflexión [...] supera, a la vez, los mecanismos del documental autorreflexivo y las carencias de la irreflexión vanguardista” (Català 2005, 135). Como vimos en el capítulo dos, *La-bàs* fue rodada en soledad desde el interior del apartamento en el que la cineasta se alojaba en Tel Aviv. El filme se compone únicamente de tomas estáticas prolongadas y extendidas que apenas dejan ver lo que hay al otro lado de su ventana. A estas imágenes, las acompaña la voz de la directora mientras reflexiona sobre su familia (de origen judío), Israel, la guerra, pero también sobre otras cuestiones del día a día. La película evidencia la complejidad de la sencillez y certifica la retórica contracultural de “lo personal es político”. Como ocurre en muchos de los filmes ensayísticos, en *La-bàs*, no es tan importante el qué, sino el cómo de lo que pasa y cómo acontece. Las grandes preguntas se acotan o entrecruzan con cuestiones más personales y pequeñas.

Al igual que *La-bàs*, otros filmes ensayísticos guardan una forma mínima basada en una constricción concreta, empleando el término oulipiano. En *Les mains négatives* (1978) de Marguerite Duras, un *travelling* desde un coche recorre la ciudad de París; en *Scénario du film Passion* (1982) de Jean Luc Godard,

gran parte del filme vemos al mismo realizador colocado frente a la pantalla de proyección hablando sobre su anterior película *Passion* (1982); *Arbeiter verlassen die Fabrik* (1995) de Harun Farocki, se construye en base a una colección de extractos de películas donde se ven a obreros saliendo de la fábrica en once épocas distintas y una voz en off que medita sobre la organización de la vida en la sociedad industrial; *London* (1994) de Patrick Keiller, se compone de una extensa lista de planos fijos que pueden ser vistos como postales de la capital británica y que se yuxtaponen a la voz en off que investiga una serie de problemas relativos al paisaje y la economía del país.

Sin embargo, todos estos filmes, a pesar de basarse en una forma simple, dejan gran parte del peso de la obra en el texto (voz en off), un texto que “debería ser lo más elocuente, interesante y lo mejor escrito que fuera posible” (Phillip Lopate 2007, 69) y que, por lo tanto, sólo está al alcance de unos pocos. Pero, ¿sería posible un filme ensayístico sin voz en off? y, en el caso de que se quiera emplear la voz en off, ¿qué estrategias podríamos adoptar para incorporarla de una forma más accesible o automática, de manera que lo pueda hacer el mayor número de gente posible?

El empleo o la apropiación de otros audios o documentos sonoros es, sin duda, uno de los recursos que podemos emplear. Así lo hacen obras como *Brutalität in Stein* (1961) de Alexander Kluge que utiliza extractos de audio de discursos o mítines de Adolf Hitler para reflejar cómo el pasado sobrevive en las ruinas arquitectónicas nazis o, *The Family Album* (1986) de Alan Berliner, que yuxtapone películas caseras de entre los años 20 y 50 de los EEUU junto a una variedad de grabaciones de audio familiares originales, en la que incluye: fiestas de cumpleaños, bodas, canciones infantiles o recetas de cocina.

Otra posibilidad, sería emplear textos (como, por ejemplo: cartas, fragmentos de diarios, libros, etc.) y transcribirlos, tal y como han hecho en numerosas ocasiones Jean Marie Straub y Danièle Huillet o, la misma Akerman en *New from Home* (1977).

En su influyente filme *Trop tot, trop tard* (1981) Straub y Huillet emplean una carta que Engels envió a Kautsky en 1889, en la que enumera en cifras la pobreza que había en la Francia previa a la Revolución Francesa y, también, el

4. ESTRATEGIAS EN EL DOCUMENTAL EN PRIMERA PERSONA

texto *Class Struggles in Egypt* (1945-1970) de Mahmoud Hussein, seudónimo de Baghgat Elnadi y Adel Rifaat ambos egipcios y militantes laicos y marxistas en la época de Gamal Abdel Nasser presidente de Egipto entre 1954 y 1970. Como es habitual en el cine de Straub y Huillet, movimientos precisos de cámara acompañan al texto, en este caso, creando conexiones entre el pasado y el presente: panorámicas que se mueven de un lado a otro como si la cámara fuera llevada por el viento, *travellings* en coche, como el que da comienzo al filme y que no para de dar vueltas en la rotonda de la plaza de la Bastille, lugar simbólico para los franceses, y en el que parecemos entrar en una especie de remolino temporal que provoca un interesante contraste entre la fecha del texto de Engels (1889) con la actualidad del filme (1982) y el tráfico incesante de París. Un filme minimalista que trata de establecer conexiones entre el pasado y el presente, y que nos da a entender que no hay tantas diferencias como pensábamos en un principio.

Al igual que en el filme de Straub y Huillet, en *Las ciudades imposibles* (2018) de Chus Domínguez, atravesamos ciudades semivacías del llamado África Occidental Español en un continuo *travelling* lateral mientras escuchamos los escritos (transcritos al árabe) de militares, políticos y funcionarios españoles destinados en la zona y en los que se revela el plan para tratar de controlar y domar a los bereberes del desierto.



Fig. 30: Fotograma de *Las ciudades imposibles* (2018) de Chus Domínguez.

Pero, como decíamos antes, también se puede hablar de filmes ensayísticos, aunque no necesariamente empleen una voz en *off*. En los ensayos visuales o collage-essays (antecedentes del ensayo moderno) la voz desaparece y la subjetividad de sus autores queda reflejada en el montaje y en cada una de las tomas que componen los filmes, de modo que parecen escribir con la cámara, tal y como sugería Alexander Astruc en su conocido texto *la cámara-stylo*. En una conversación pública en el MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) el 19 de enero de 1971 Jonas Mekas decía:

I'd almost say, the rule is, that the more subjective one is, the more objective one can attain. The deeper you go into yourself, the more you'll touch the others, at some point. But if you begin to want to be very objective, to want everybody see the same you're forced to stick to a certain defined level and you remain on the surface, and reveal really nothing of value to others. (Smulewicz-Zucker 2020).

Las sinfonías de la ciudad que mencionábamos antes, pero también: *H2O* (1929) de Ralph Steiner, *Regen* (1929) de Joris Ivens o *Portrait of a Young Man* (1931) de Henwar Rodakiewicz, así como, el cine de Raymond Depardon, Frederick Wiseman o Michael Glawogger, ilustran esta idea. Estos trabajos, proponen múltiples registros que rompen con las leyes de la supuesta imparcialidad que se le otorga tradicionalmente al documental. A través de la cámara y el montaje crean un tipo de visión más sensorial, poética o metafórica. Como el cine de Dziga Vertov, estos trabajos, a medio camino entre la vanguardia y el documental, convierten la autoreflexión y la libertad enunciativa en procedimientos claves de sus filmes.

Asimismo, también hay filmes ensayísticos que rigen su montaje en el principio compositivo de la serialidad (que veremos en el capítulo 6 sobre poéticas de archivo), y de lo que Walter Benjamin (y luego el propio Harun Farocki) llamaría “imágenes dialécticas”. Filmes de James Benning, John Gianvito o Manuel Mozos, entre otros directores que, constituyen auténticas investigaciones acerca del tiempo y el lugar, y cómo las condiciones naturales, como la climatología y la influencia impartida por los propios humanos, participan en la transformación del paisaje. La imagen dialéctica plantea una conjunción de

elementos que transmiten, no solamente lo que está en el mundo, sino también, la propia simbología (el significado de lo que está pasando, siendo capaz, por lo tanto, de darnos la profundidad de lo que está ocurriendo en el mundo.

Del mismo modo, el montaje dialéctico rompe con “el montaje invisible” que otorga la linealidad al cine clásico, hace resurgir lo oculto o censurado por el poder, en definitiva, muestra lo que la imagen no es capaz por sí misma. De esta forma, las imágenes no son sólo testimonios de lo que está frente a la cámara, sino también, de la configuración misma de la realidad (de lo que no somos conscientes de ver o, simplemente, es más sutil), constituyendo así, uno de los dispositivos que mejor organizan la imagen-pensamiento en el ensayo audiovisual. (Català 2017).

La cuestión de la voz es sin duda uno de los elementos más importantes en los ensayos fílmicos. ¿Quién habla?, ¿desde dónde se entona? Encontrar el tono adecuado y una voz creíble es fundamental en las obras ensayísticas, ya sea en primera persona, en tercera, o en primera de plural, ya sea el propio autor o un personaje ficticio, la voz narradora es determinante para ayudarnos a hacer comprensible el hilo reflexivo, el problema que se persigue, las dudas que se entretienen, etc. Para ello, se pueden inventar situaciones, juegos, experimentos que nos ayuden a interrogarnos, a discurrir. Es, sin duda útil, crear cierta distancia crítica, para que aquello que enunciamos, de una manera directa o indirecta, tenga suficiente fuerza. En *Improvisaciones de una ardilla* (2017) (que comentamos en el capítulo 5) la realizadora Virginia García del Pino emplea imágenes sobre la política española que tomó para un proyecto que finalmente no vio la luz. En lugar de meditar ella misma sobre estas imágenes, invita al filósofo Josep Maria Esquirol a que improvise frente a estas imágenes en tiempo real. El filósofo discurre sobre ellas de forma improvisada desvelando algunos de los mecanismos retóricos de la política de partidos.

En *Blu en el Carmell* (2009) Pilar Monsell documenta el proceso de realización de un enorme mural en el barrio del Carmell en Barcelona. La realizadora coloca la cámara siempre en el mismo punto durante siete días y, a través de fotos fijas, se observa la evolución del mural mientras se escuchan los comentarios y reflexiones que van haciendo los vecinos durante su creación. En

esa coralidad de voces, descubrimos parte de la memoria e historia del barrio cuando, por ejemplo, se hace referencia a unas pintadas del PCC (Partit dels i les Comunistes de Catalunya) que permanecen allí semiborradas después de décadas y que desvelan el pasado de uno de los barrios más contestatarios de la ciudad condal. También, en esos mismos comentarios, descubrimos algo de cada una de las personas que intervienen, sus gustos y opiniones acerca del “arte” (a menudo se hacen comparaciones con la pintura de caballete), su concepción del uso del espacio público y, además, se pone a prueba su imaginación, ya que, cada uno dice lo que se imagina que terminará siendo el mural, durante las distintas fases de realización antes de que este esté acabado. Las voces en *off* de *Blu en el Carmell*, reflexionan sobre una imagen (el mural) en proceso, hablan de cosas con las que la misma realizadora no necesita estar de acuerdo forzosamente, y otorga un espacio para el azar, ya que no puede saber con que comentarios o reflexiones, se puede encontrar.

En el cine ensayístico, cuando hablamos de nosotros mismos, corremos el riesgo de caer en lo melindroso. Por eso, es importante crear una cierta distancia o inventar un personaje, para mantener el texto más neutro. La ficción ayuda a exponer reflexiones, situaciones, dudas embarazosas o ideas que quizá de otro modo no nos atreveríamos.

Cineastas como Su Friedrich, John Smith o Patrick Keiller narran a menudo desde la voz de un personaje ficticio. En *London* (1994) y *Robinson in Space* (1995) ambas de Keiller, el personaje que narra no tiene nombre, se presenta como acompañante de su amigo y antiguo amante, el invisible Robinson, con quien vive una serie de excursiones por Londres. A través de estos personajes Keiller presenta una crítica del panorama económico del Reino Unido bajo los gobiernos conservadores de 1979-97.



Fig. 31: Fotograma de *Los Materiales* (2009) del Colectivo Los Hijos.

En *Los Materiales* (2009) del colectivo los Hijos, Luís López Carrasco, Natalia Marín y Javier Fernández Vázquez, plantean el rodaje ficticio de un documental sobre Riaño, uno de los pueblos de Castilla y León que quedó anegado por la construcción de un embalse en 1987. Aquí, vemos cómo los miembros del equipo caminan cerca de la presa y exploran la zona con la cámara y cómo realizan entrevistas mientras, a través de subtítulos, se recrean sus propias conversaciones y reflexiones en base a situaciones que vivieron o tomas del filme.

- Este es el plano más Angelopoulos que he hecho en mi vida. (min 02:11).
- El otro día Javi y yo, fantaseábamos con pescadores que mataban a sus parejas y las esconden en los maleteros o las tiran al pantano. (min 19:44).
- A mí todo esto me aburre soberanamente. Quizá porque me crie en un sitio así, esto no me impresiona.
- Cuando grabé a esas abuelas sí disfruté. Sobre todo, cuando se pusieron a cantar, me recordaban a mi madre y a mi abuela”. (min 01:10:16).

Los materiales, plantea una reflexión sobre la realidad, sobre el cine y, al mismo tiempo, sobre los propios realizadores. Un ejemplo de pieza ensayística que camufla la voz del cineasta y, en lugar de tratar de mostrar una imagen veraz del mundo, presenta otras vías de acceso hacia el pensamiento de esa realidad.

4.3 Diarios y correspondencias

Los diarios se han empleado desde hace siglos para numerosos aspectos de la actividad humana —como un registro que informa de lo acontecido en el transcurso de un día u otro período concreto— desde llevar la contabilidad, anotar los sucesos durante la navegación, hasta todo tipo de registros: institucionales, militares, etc.

Uno de los primeros autores que fue más allá de este tipo de anotaciones o registros y escribió un diario personal fue Samuel Pepys (1633-1703). Aun así, los diarios personales, que incluían todo tipo de experiencias, pensamientos o sentimientos del escritor, no comenzaron a ser comunes hasta ya empezado el S.XIX. Pese a que este tipo de diarios, están concebidos, normalmente, a permanecer en el ámbito de lo privado, a lo largo de la historia, se han publicado numerosos diarios que constituyen un elemento importante de la literatura autobiográfica.

Parece, pues, algo normal, que uno de los primeros cineastas que llevó al cine este subgénero literario fuera Jonas Mekas con el filme *Walden Diaries Notes and Sketches* (1969), ya que, durante los años que pasó en campos de trabajo en la Europa continental, escribió diarios escritos, que décadas más tarde publicaría bajo el título de *Ningún lugar adonde ir* (2008). No obstante, para Mekas había una diferencia substancial entre diario escrito y el diario fílmico que, en su filme *Walden* (1964-69), él mismo cineasta explica:

When one writes diaries, it's a retrospective process: you sit down, you look back at your day, and you write it all down. To keep a film (camera) diary, is to react (with your camera) immediately, now, this instant: either you get it now, or you don't get it at all. To go back and shoot it later, it would mean restaging, be it events or feelings. To get it now, as it happens, demands the total mastery of one's tools (in this case, Bolex): it has to register the reality to which I react and also it has to register my state of feeling (and all the memories) as I react. Which also means, that I had to do all the structuring (editing) right there, during the shooting, in the camera. (Mekas 1969).

4. ESTRATEGIAS EN EL DOCUMENTAL EN PRIMERA PERSONA

El cine-diario o cine diarístico está íntimamente relacionado con la aparición de una tecnología más ligera y económica que otorga autonomía al sujeto que (se) filma permitiéndole retirarse y filmar sin equipo, examinando distintas representaciones de la intimidad y lo cotidiano. Las nuevas cámaras digitales —más aún los nuevos teléfonos móviles que integran cámara— permiten un “apunte espontáneo de las impresiones” entroncando con la idea de Alexandre Astruc de “equiparar la cámara a una simple estilográfica” (Martín Gutiérrez 2010, 176). Si ahora son las modernas cámaras digitales y los móviles, en los años 50 y 60 este acercamiento a lo cotidiano y lo privado vino impulsado por las cámaras de 16mm que, si bien se habían inventado mucho antes, fue entonces cuando su uso comenzó a ser mucho más habitual entre los cineastas. El título elegido por Mekas para su primer largometraje *Diaries Notes and Sketches* refleja la impronta propia del ensayo y el carácter procesual de su proyecto, “en el sentido de algo abierto y no siempre unívoco” (Fernández Labayen 2007, 163). Del mismo modo que David Perlov dejó el cine profesional para filmar para sí mismo, realizando, a partir de entonces, un cine inacabado, en proceso.



Fig. 32: Fotograma de *Walden: Diaries, Notes and Sketches* (1969) de Jonas Mekas.

Pero ¿qué es lo que lleva a un cineasta a filmar su propio diario? Si nos fijamos en biografías como la de Mekas, podría parecer que lo que lleva al cineasta a filmar su propio diario es la percepción de su propia vida como algo insólito que merece ser mostrado o, por simple vanidad, dada su impresionante biografía. Pero, si prestamos atención en los filmes, nos damos cuenta que, tanto realizadores como Jonas Mekas, David Perlov o Anne Charlotte Robertson, así como otros que veremos a continuación, sus trabajos reflejan, por un lado, una obsesión por registrarlo todo y, por otro, un profundo interés por la cotidianidad, lo íntimo y lo pequeño.

Esto se plasma con precisión en la película *Nobody's Business* (1996) de Alan Berliner, en la que su padre, protagonista del filme, parece resistirse a que su hijo quiera hacer una película sobre él, ya que no entiende por qué alguien como él, que ha llevado una vida corriente, puede ser motivo para que le hagan una película. Del mismo modo, el realizador israelí de origen brasileño, David Perlov, cambió su carrera profesional como corresponsal de guerra, para filmar su propia vida. Dejando atrás las películas de ficción, los reportajes televisivos y el formato en 35 mm, por la autoafirmación diaria, el formato en 16mm y la cotidianidad junto a su familia y amigos. Durante la presentación de su última película en el festival de Locarno, Chantal Akerman reconocía que su último filme, *No Home Movie* (2015), no nació con idea de ser un retrato íntimo sobre su madre, sino como el registro casi maniático de su día a día junto a ella, ya que “desde hace años filmo todo”, afirmó la propia directora (Akerman 2015).

Podríamos decir que el cine diarístico huye de la espectacularidad y nace de la fascinación de observar el mundo a través de una cámara. Los realizadores centran su atención en cuestiones cotidianas, como en el caso de Mekas: cambios de estación, calles y parques de Nueva York, escapadas al campo, celebraciones o comidas con amigos. No obstante, estos registros de lo pequeño y lo privado o familiar, pueden convivir con asuntos públicos o universales. En *Diary* (1973-1983) de David Perlov, los registros en los que aparecen sus familiares y amigos, también viajes y colegas de trabajo, se mezclan con refilmaciones de noticiarios de televisión que retransmitían los sucesos de la guerra árabe-israelí de 1973. Del mismo modo, en *My Cat, My Garden and 9/11* (2001), Anne Charlotte Robertson, lamenta la pérdida de su gata Zouina a la vez que

filma la televisión y reflexiona sobre los terribles atentados del 11 de septiembre de 2001.

Si la voz de Perlov, omnipresente, refleja dos temporalidades en su discurso: el que muestra su manera de tomar las imágenes, con la manera en el que describe oralmente aquel tiempo pasado (a través de la voz en *off*). En el caso de Robertson, su complejo mundo interior se refleja también en las diferentes capas de audio que la cineasta incorporaba a sus películas. La directora realizaba un primer comentario durante la misma filmación, un segundo en la postproducción, y en algunas ocasiones, un tercer comentario durante las presentaciones que hacía de sus películas, las cuales grababa en pistas y más tarde incorporaba al film.

Mantén un diario y el diario te mantendrá, es el título revelador con el que el CCCB de Barcelona presentó el visionado de la obra de Jonas Mekas en abril de 2019. En efecto, mantener un diario exige metodicidad y constancia y, al mismo tiempo, a nivel personal puede resultar una actividad enriquecedora, pues nos ayuda a poner orden a nuestros recuerdos y emociones, llegando incluso a ser terapéutico (como en el caso de Robertson). Pero, además, a un nivel cinematográfico, el diario aporta un marco o contenedor que podemos completar a nuestro antojo sin temor a que el espectador no comprenda los vínculos o conectores entre las imágenes, planos, etc.

Como ocurre con el *cadáver exquisito*, la forma diarística, presenta un molde o una *plantilla* (Peterson emplea el término *templete*) que podemos completar libremente. Esta sirve como pretexto, estructura lo que vemos, no tanto a un nivel formal (como otro tipo de estrategias o pautas más férreas que estudiamos en este estudio y que determinan el contenido de los filmes) pero sí, a un nivel conceptual. Además, las fechas o títulos que separan los diferentes días o bloques de cómo esté organizado el diario, delimitan su contenido, pudiendo ser, en cada uno de estos “apartados”, completamente diferente uno del otro. Lo que permite hablar, como veíamos en los ejemplos de Perlov y Robertson, sobre una disparidad de temas que van desde el ámbito más privado y familiar (también relativo a las emociones y los afectos) hasta, cuestiones más públicas o comunes que nos afectan a todos.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

También encontramos filmes diarísticos que, además, presentan una limitación formal más severa, que afecta al contenido de los mismos. Por ejemplo, en *Notas de lo efímero* (2011) de Chus Domínguez (como ya vimos en el primer capítulo), el diario se mantiene en un espacio y durante un tiempo determinado, el orden diacrónico que sigue es respaldado por una parte ensayística plasmada (por medio de subtítulos) en sus notas o comentarios en primera persona. En estas notas, Domínguez deja ver sus inseguridades al comenzar el rodaje; introduce o da pistas sobre algunas de las personas que aparecen en la obra, por ejemplo, la dueña del hostel o sobre un huésped que es pintor; comenta citas que ha leído y, en definitiva, muestra toda una serie de divagaciones en torno al trabajo con la imagen. A esto, hay que añadir, recursos que introduce, como el conjunto de retratos de los huéspedes que pasan por el hostel. En uno de estos retratos, a dos mujeres extranjeras, una de ellas muestra su sorpresa de que el realizador no les haga ninguna pregunta, su compañera, bromeando, le contesta: “-Lo que se ve dice más sobre él que sobre nosotras”. (min 11:34, 2011). Ciertamente, *Notas de lo efímero*, es un filme sobre el mismo Domínguez, en el que vemos cómo reacciona ante lo que tiene delante de la cámara y como piensa en cine.



Fig. 33: Fotograma de *Notas de lo Efímero* (2011) de Chus Domínguez.

Del mismo modo, en lo que se refiere a las correspondencias fílmicas, estas también presentan, al igual que la forma diarística y, dentro de la no ficción, una fórmula o estructura conceptual que permite a los realizadores trabajar sin necesidad de seguir patrones narrativos clásicos. Las correspondencias fílmicas constituyen un singular formato para intercambiar ideas y reflexiones entre dos realizadores. Aunque estas ya fueron empleadas por autores como Shuji Terayama y Shuntaro Tanikawa en sus *Video Letters* (1982-1983), este formato experimental ha tenido un enorme éxito especialmente desde que se presentaran en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona a iniciativa de Jordí Balló, y más tarde en otros centros de arte como La Casa Encendida, el Centre Georges Pompidou o la Cinematheque Seoul Art Cinema / K. A. C. T. En ellas participaron directores de renombre como: Victor Erice, Abbas Kiarostami, Isaki Lacuesta, Naomi Kawase, José Luis Guerín, Jonas Mekas, Albert Serra, Lisandro Alonso, Jaime Rosales, Wang Bing, Fernando Eimbcke, So Yong Kim. En estas correspondencias se apreciaban interesantes conexiones y también importantes diferencias formales de los participantes, lo que sin duda enriquecía el proyecto. A partir de estas correspondencias, el formato ha sido apropiado por infinitud de realizadores jóvenes por su enorme utilidad para activar ideas, reflexiones y, en definitiva, para ensayar el cine.

Aunque cada caso es diferente y necesita de una interpretación también diferente, en este apartado nos centraremos en las cartas entre Jose Luis Guerín y Jonas Mekas y, en otra más reciente, entre Carla Simón y Dominga Sotomayor.

En nuestra opinión, lo más interesante de las correspondencias es cuando no se ajusta a una relación causa efecto, entre una carta y otra, donde se plantean unos temas y se contestan, ni tan siquiera, únicamente de incidencias o de ecos, como sugería José Luis Guerín en la presentación de las mismas, sino más bien, de las diferencias entre una y otra, y del choque que se produce entre ambas, lo que permite ver dos formas que piensan distintas. En *Correspondencia(s) Jonas Mekas - J.L. Guerín* (2011), esto se aprecia muy bien, Guerín graba en blanco y negro, Mekas en color, Guerín no cesa de hacer referencias al propio cine, Mekas lo evita, Guerín trata de acercar posturas, Mekas en alejarlas, etc. Cuando se muestran las diferencias, podemos apreciar toda la ca-

pacidad o riqueza del dispositivo. La misma reciprocidad que se establece entre los realizadores en las correspondencias, parece un pretexto suficiente, que justifica tratamientos formales y temáticos distintos, sin necesidad de tener que esclarecer el motivo. De nuevo, como un cadáver exquisito, cada carta puede permitirse tratar un tema distinto a nivel temático y formal, sin necesidad, de llegar a ninguna conclusión. El marco que produce ese ir y venir de las cartas, crea un espacio de “libertad” en el que los cineastas pueden plantear formas y contenidos completamente diferentes, sin preocuparse de que el espectador pueda perderse. Cada carta puede funcionar como pequeñas parcelas independientes en el que los realizadores pueden explorar formas y proponer nuevos temas.

En *Correspondencia* (2020) de Carla Simón y Dominga Sotomayor, vemos como Simón, quién manda la primera carta, experimenta con las formas de narrar y con los usos de la voz en *off*. En un primer momento escuchamos una conversación entre la cineasta y su abuela, después emplea el texto, y a continuación hace un ejercicio, una especie de *spoken word*, en el que la cineasta catalana comienza a realizarse preguntas que responden diferentes voces:

- ¿Quién me pondrá un cirio cuando tenga un examen?
- Yo os pondré un cirio cuando tengáis un examen.
- Ya no tengo exámenes.
- Los cirios no son necesarios.
- Los cirios nunca fallan.
- Nunca fallan, los cirios.
- Tú llámame que yo te pondré un cirio”. (min 02:18)

En la corta relación epistolar que mantienen las dos realizadoras, sólo se mandan dos cartas cada una, parecen ponerse de acuerdo en hablar de sus familias la mayor parte del tiempo, pero el trabajo se vuelve más interesante cuando rompen con esto. En la segunda carta que Sotomayor manda a Simón, la chilena interrumpe este tema, para hablar de otro más urgente: - “Me gustaría contarte de amores, pero ayer dispararon a un joven en la puerta de mi casa”. (min 15:36).

4. ESTRATEGIAS EN EL DOCUMENTAL EN PRIMERA PERSONA

Como hemos visto en los filmes diarísticos, aquí también se entremezclan los temas íntimos y pequeños, con cuestiones sociales y políticas. Sotomayor continúa mostrando imágenes de su infancia (una reunión familiar en el monte) pero su voz ya se centra en los sucesos que acontecen en la actualidad de Chile. De pronto, vemos un incendio en el monte que la realizadora aprovecha para conectar con el presente en las calles de Santiago de Chile con barricadas de fuego, donde miles de personas se manifiestan para exigir cambios en la constitución de su país.



Fig. 34: Fotograma de *News from home* (1977) de Chantal Akerman.

Otra forma de trabajar con correspondencia, y que supone un referente ineludible en nuestro estudio, es *News from Home* (1977) de Chantal Akerman. En esta obra temprana de Akerman, realizada mientras estudiaba cine en Nueva York, la cineasta emplea cartas que su madre le enviaba desde Bruselas, y que son leídas por la misma realizadora, junto con imágenes de la ciudad de Nueva York. Se crean así dos líneas o sistemas paralelos, por un lado, un retrato sobrio de la ciudad construido con largos planos estáticos y, por otro, la corres-

pondencia de su madre en la que trata asuntos íntimos y cotidianos. El nexo entre estas dos líneas o bloques es la ausencia, tanto de la madre, que habla desde la distancia pero que la escuchamos a través de la voz de la hija, y de la misma directora que, pese a que es ella misma la que lee las cartas de su madre, no aparece en las imágenes en ningún momento.

5. CONSTRUYENDO LABERINTOS: UNA EXPERIENCIA LÚDICA

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza (Huizinga, 2018, 29).

El juego, el humor, la acrobacia son ciertamente importantes para estas ratas que disfrutaban construyendo sus propios laberintos (Salceda 2012-2013, 9).

Algunos de los términos que empleamos a lo largo de nuestro estudio como restricción, traba, instrucción, etc., pueden, no sin razón, parecerse en un primer momento un asunto “demasiado serio”; no obstante, si observamos con atención el uso que se hace de ellos en los proyectos fílmicos y videográficos que analizamos, descubrimos que gran parte de estos tienen en realidad un componente lúdico, es decir que, de algún modo, la auto-imposición de reglas refleja la determinación de los autores por la experimentación formal y su disposición para recrearse por medio de las herramientas cinematográficas. Y es que, ciertamente, la conciencia de estar jugando no imposibilita, en modo alguno, que se haga con la mayor seriedad. En el juego “la oposición entre broma y en serio, oscila constantemente” (Huizinga 2018, 25) llegando a generar una gran incertidumbre en los jugadores, en la que, a más tensión, más se disfruta.

El término jugar conjuga las nociones de broma, risa, entretenimiento, diversión... Durante mucho tiempo ha sido considerado como una actividad frívola carente de importancia, de la que únicamente se prestaba atención a los instrumentos, los juguetes, a los que apenas se les atribuía un valor cultu-

ral. Sin embargo, en 1938, poco antes que se produjera la invasión nazi de los Países Bajos, Johan Huizinga publicó *Homo Ludens*, un ensayo donde no sólo señala el papel esencial del juego en nuestras sociedades y culturas, sino también, cómo la misma formación y desarrollo de la cultura tiene un carácter lúdico. Para Huizinga, cualquier lucha o competición basada en reglas limitadoras porta rasgos esenciales del juego.

La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando [...]. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. [...] La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego (Huizinga 2018, 262).

Para Huizinga, el juego se caracteriza por ser una actividad libre que realizamos de forma desinteresada en nuestro tiempo de ocio. El sujeto que juega lo hace en el tiempo y la forma que más le place por lo que no puede estar sujeto a un mandato. Según el filósofo neerlandés, el juego se puede suspender, abandonar o repetir en cualquier momento y se desarrolla en un orden sometido a reglas dentro de un espacio y tiempo limitados, ajeno al mundo real. También, nos recuerda que no seguir estas reglas de forma precisa desharía la magia del juego, lo imposibilitaría.

Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por qué el juego, como ya hicimos notar, parece radicar en gran parte dentro del campo estético. [...] Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace.

[...] Estas cualidades de orden y de tensión nos llevan a la consideración de las reglas del juego. Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna (Huizinga 2018, 28-29).

Como se puede identificar rápidamente, muchas de las características del juego que señala Huizinga se dan en las obras que tratamos en este estudio. Al igual que en el juego, gran parte de estos trabajos tienen un tiempo y espacio determinados y se desarrollan en un orden sometido a reglas férreas que abarcan las piezas en su totalidad. Esto implica, de alguna manera, que estas obras se separen o diferencien de los convencionalismos de la producción audiovisual, ya que, al emplear sus propias reglas cada pieza guarda una singularidad propia y, por lo tanto, alejada de los estándares y de la lógica cinematográfica. Las limitaciones o reglas pretenden, al igual que en la competición o el concurso, “estimular las dotes inventivas” (Huizinga 2018, 260). Como el escritor oulipiano que construye su propio laberinto para después salir de él, en estas obras, se experimenta una satisfacción cuando se superan las trabas o problemas que los mismos realizadores se han autoimpuesto. Un placer, intelectual, que no sólo obedece al hecho en sí de superar un obstáculo, sino también, por alcanzar cierta forma estética.

5.1 Automovimiento

Siguiendo la estela marcada por Johan Huizinga, otros autores como Roger Caillois, Romano Guardini o Hans-Georg Gadamer, han destacado la importancia del juego en la sociedad y la cultura, “hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico” (Gadamer 1991, 66). En *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta* (1977) Gadamer identifica como significado primario del juego el de “un movimiento de vaivén que se repite continuamente” (1991, 31) y pone como ejemplos: el movimiento de las olas, los juegos de luces o el niño que bota un balón. En estos tres casos se repite la misma acción, un simple movimiento de vaivén, un ir y venir no justificado, la repetición continuada de un lado a otro sin una funcionalidad clara.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente. (Gadamer 1991, 67).

Y respecto a la particularidad del juego en los humanos, continúa diciendo Gadamer:

[consiste] en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele [...] La función de representación del juego no es un capricho cualquiera, sino que, al final, el movimiento del juego está determinado de esta y aquella manera. El juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento de juego” (Gadamer 1991, 68).

En clásicos del cine estructural como *Back and Forth* (1969) de Michael Snow o *Serene Velocity* (1970) de Ernie Gehr esta idea de vaivén o de autorrepresentación del movimiento parece ilustrarse a la perfección. *Back and Forth* fue filmada en el exterior e interior de un aula del campus de Madison de la Universidad Fairleigh Dickinson en Nueva Jersey. Mientras la cámara se desplaza continuamente de un lado a otro, se pueden ver a varios estudiantes: una pareja juega a pasarse una pelota, otros aparecen sentados en el aula, un grupo más considerable permanece de pie dentro del campo de visión de la cámara, pero sin prestar demasiada atención a esta; entre ellos podemos ver a Joyce Wieland, Luis Camnitzer y Allan Kaprow, que juegan a pelear con varios de ellos. Después hay un corte y el grupo desaparece; es el mismo campo de visión, pero el aula está vacía, la cámara va aumentando gradualmente de velocidad hasta que percibimos la imagen como una abstracción. Después de un tiempo, el movimiento se detiene y reinicia la misma operación, esta vez en vertical. También, *Serene Velocity* consiste en el ir y venir del (aparente) zoom óptico que recorre el espacio físico —en realidad son fotos fijas— de un pasillo de la Universidad de Binghamton en Nueva York. En ambas películas se consigue generar un espacio indeterminado donde convive la tensión e inestabilidad entre dos extremos, lo

próximo y lo lejano, lo particular y lo abstracto. En los dos casos, la repetición de los movimientos estructura los filmes y el espectador queda absorto, como si de un partido de tenis se tratase, por el movimiento de las imágenes. Según Gadamer, es esta disciplina de movimiento de vaivén, sin una funcionalidad aparente, donde reside el juego, el juego se muestra en la medida que se reconoce su forma, la repetición continua del mismo movimiento.

Otras obras que se caracterizan por este movimiento continuo sin una razón evidente son piezas de videoarte como *Bouncing in the corner* (1968) de Bruce Nauman, *Vertical Roll* (1972) de Joan Jonas o *Catch* (1997) de Steve McQueen. En esta última, el artista y director británico “juega” con su hermana a lanzarse la cámara como si de un balón de rugby se tratase. Aquí, la alusión al juego es todavía más palpable. Si en *Back and Forth* es el aumento de velocidad lo que provoca la abstracción en la imagen, en *Catch* es el movimiento continuo de la cámara en suspensión en el aire, sin ningún punto de anclaje, más que, por unos segundos, la de las manos de los hermanos McQueen que agarran y vuelven a lanzar la cámara, lo que perturba la estabilidad de la imagen y elimina cualquier identificación subjetiva.



Fig. 35: Fotograma de *Catch* (1997) de Steve McQueen.

Seeing the raining (1981) de Chris Gallagher sigue también este esquema. La pieza se filmó durante un día de lluvia desde la ventana delantera de un autobús que recorre las calles de Vancouver. El limpiaparabrisas del autobús recorre el encuadre de un lado a otro y, Gallagher, sincronizó el sonido de un metrónomo a este movimiento de “vaivén”. Después, cortó el metraje dependiendo de si el limpiaparabrisas estaba a un lado u otro y, volvió a juntarlo cambiando el orden temporal, pero guardando la posición del limpiaparabrisas de forma que el movimiento pareciera continuo y rompiendo con la noción del tiempo.

Algo más diferente es el caso de *A and B in Ontario* (1984) de Hollis Framp-ton y Joyce Wieland, aunque en ella todavía persiste la idea de ir y venir, en el que el movimiento repetitivo se integra en la “trama” de la pieza a través de un juego que emprende la pareja de cineastas de filmarse mutuamente. *A and B in Ontario* se realizó durante unas vacaciones en Toronto cuando Framp-ton y Wieland se propusieron abrirse paso por la ciudad mientras se filmaban el uno al otro. Al igual que en *Pas à Genève* (2014), los cineastas siguen un protocolo autoimpuesto de filmarse a sí mismos y, en base a este intercambio construyen la película.

5.2 Participación

Jugar exige siempre un «jugar-con». Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente «le acompaña», eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite [...] Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él (Gadamer 1991, 69).

Uno de los fenómenos que más han prevalecido (quizá también de los más significativos) del arte posterior a la Segunda Guerra Mundial es que los artistas

han buscado una mayor implicación del público en el proceso de creación artística. “Las posibilidades de cocreación entre artista y espectador han sido un tema central en la historia del arte contemporáneo ya desde las primeras vanguardias del siglo XX” (Martín Prada 2015, 133). Partiendo de la identificación del espectador como un agente pasivo e inmóvil —algo criticado, por otra parte, por filósofos como (Jacques Rancière¹² 2010) quien cuestiona la oposición entre mirar y actuar— gran parte de los artistas más relevantes del S.XX han propuesto fórmulas para intentar transformar ese rol del espectador. Una de las maneras de enfatizar la participación del espectador es hacerle consciente del proceso de filmación revelando una serie de parámetros —de reglas del juego— que se seguirán a lo largo de la obra, de forma que este pueda seguir y sumergirse en ella. El observador puede así identificar y comprender la configuración y quedar ensimismado acompañando el movimiento —emocionarse, sufrir o alegrarse— dependiendo del desenlace y de si el jugador-realizador de la obra es capaz de driblar o superar los obstáculos.

Experiencias fílmicas como las del cine letrista, Fluxus o el cine estructural, así como numerosas piezas de videoarte de los años 70 y 80 aluden frecuentemente al espectador requiriendo de forma más o menos explícita su implicación y una respuesta intelectual, como podemos ver en: *Le film est déjà Commencé* (1951) de Maurice Lemaître, *Undertone* (1973) de Vito Acconci o *Degrees of Limitation* (1982) de Scott Stark. Entre los distintos procedimientos enunciativos que señala Christian Metz (1991) nos interesan especialmente en este apartado los dirigidos específicamente al espectador como, mirar a cámara, hacer comentarios que interpelan directamente al público ya sea a través de la voz en *off*, el empleo de subtítulos o utilizando intertítulos entre las imágenes. En el cine de no ficción esto es particularmente recurrente en lo que (Bill Nichols 1997) definió como modo performativo, (aunque a menudo se entrelaza con el modo interactivo/participativo y/o el modo reflexivo) en el que el realizador es un personaje más, que mira a cámara y comenta la evolución de la película, si le ha sido imposible hablar con cierta persona, si debe cambiar el guion porque ha ocurrido algo inesperado, etc. Películas como las

12 Para el filósofo francés el espectador es activo en la medida que “observa, selecciona, compara, interpreta. [...] Compone su propio poema con los elementos que tiene delante” (Rancière 2010, 19-20).

de *Roger and me* (1989) Michael Moore, *Nobody's Business* (1996) de Alan Berliner o *Kya ka ra ba a* (2001) de Naomi Kawase participarían de este tipo de enfoque, así como el influyente filme *El fuego Inextinguible* (1969) de Harun Farocki en el que el cineasta alemán, después de leer la declaración de un vietnamita que sobrevivió a un bombardeo norteamericano, —y con una frugal puesta en escena— interpela en varias ocasiones al público mirando a cámara y preguntándose cuál sería el modo más adecuado para concienciar de lo que está ocurriendo en Vietnam y mostrar las terribles secuelas de los bombardeos con napalm.

Para Gadamer, al igual que para Marcel Duchamp, Umberto Eco, Roland Barthes, Jacques Rancière o Jenaro Talens y J. M. Company entre otros, (en esto hay un gran consenso), es el espectador quien completa la obra, cuando identifica, comprende y sigue las reglas del juego. En palabras del filósofo alemán: “Yo identifico algo como lo que ha sido o como lo que es, y sólo esa identidad constituye el sentido de la obra [...] pues ahí había algo que he juzgado, que «he comprendido»” (Gadamer 1991, 71-72). Para Umberto Eco, la concepción de la obra de arte como un espacio abierto y polisémico susceptible de múltiples interpretaciones y significados vino dada una vez que el arte había “adquirido una madura conciencia crítica de lo que es la relación interpretativa” (Eco 1992, 34) y que en otros tiempos era inconcebible.

Esto mismo ocurre en muchas de las obras de las que hablamos en este estudio basadas en reglas autoimpuestas o férreas restricciones. Piénsese, por ejemplo, en *Notas de lo efímero* (2011) donde, Chus Domínguez, comienza la pieza con un texto donde delimita el espacio en el que se va a mover y las reglas que va a seguir durante la realización de la pieza (tal y como vimos en el capítulo anterior). En este texto, el realizador leonés indica que el material rodado cada día será editado o descartado al final de la jornada, durante la noche, sin posibilidad de volverlo a revisar más tarde. De esta forma, Domínguez involucra al espectador, le pone en la tesitura de si creer o no, que verdaderamente está seguido estas reglas y, por lo tanto, de entrar o no en el juego que plantea y, es que, tal y como dijo Isidoro Valcárcel Medina (2012) en la presentación de su libro *llimit* “el mayor compromiso para el espectador es exigirle o pedirle un acto de fe, es decir, creer lo que no ve”.

Otra forma más explícita de buscar la implicación del público en la obra, es la de suprimir toda distancia entre productor-receptor incorporando a este en la acción. Algunos de los principales precursores del arte participativo fueron los espectáculos teatrales masivos de la Rusia soviética como *El asalto al Palacio de Invierno* (1920) dirigida por Nikolai Evreinov, o las acciones participativas de la Estación-dadá de París en 1921. Este tipo de obras activaban los potenciales políticos y sociales involucrando al público de la ciudad. Walter Benjamin sostuvo, inspirado en el teatro épico de Bertolt Brecht, que la obra de arte debe proporcionar un modelo que permita a los espectadores participar en los procesos de producción: “este aparato es mejor, cuanto más consumidores pueda transformar en productores, es decir, más lectores o espectadores en colaboradores” (Benjamin 2004, 49-50).

En la década de los 60 Guy Debord hacía su aportación sobre el papel del espectador con respecto a la obra de arte. Si en los años 30 el teatro de Brecht abogaba por el distanciamiento crítico, en el que lejos de sumergirse en la ilusión de la acción que sucede en el escenario, el espectador es obligado a posicionarse respecto a dicha acción. Debord y los situacionistas daban un paso más y consideraban la desaparición total de la función de audiencia que sustituían por el rol del *viveur* (el que vive), “rather than simply awakening critical consciousness, as in the Brechtian model, (Guy Debord) ‘constructed situations’ aimed to produce a new social relationships and thus new social realities” (Bishop 2006, 13).

Este tipo de experiencias artísticas fueron importantes puntos de referencia para los intentos artísticos que se apropian de las formas sociales como una manera de acercar el arte a la vida cotidiana a partir de los años 60, así como para aquellos artistas contemporáneos que pretenden enfatizar la experiencia vivida por encima de la contemplativa como los mencionados por Nicolas Borriaud en su *Estética Relacional* (1998).

Como vimos en capítulos anteriores, en piezas como *Rua de Mão Dupla* (2004) de Cao Guimarães, el rol de director (o al menos el de operador de cámara) es compartido con los mismos personajes retratados que se ocupan de la grabación de la pieza, y Guimarães sólo la diseña, elige a los participantes,

establece las reglas y se ocupa de la edición, aunque esta, viene en gran parte determinada por las imágenes tomadas por las participantes y el trabajo de montaje, está muy restringido.

Las nuevas tecnologías proporcionan innumerables oportunidades para involucrar físicamente al espectador en una obra de arte. El cine expandido y las prácticas instalativas han señalado su preocupación en la idea de movilidad e inmovilidad del espectador, pero también, han desarrollado el concepto de interactividad, y proponen o demandan una participación física del espectador. Algunos de los precursores de este tipo de obras interactivas fueron piezas como *Participation TV* (1969) de Nam June Paik, en la que el espectador podía, por medio de su voz, generar ondas de colores en un televisor al que van conectados dos micrófonos. En *Videoplacement* (1974) de Myron Krueger, obra pionera de la tecnología de video *tracking*, los usuarios podían interactuar con su propia imagen reflejada en tiempo real dentro de una realidad artificial o, también, en instalaciones precursoras de circuito cerrado como *Present continuous past(s)* (1974) de Dan Graham, en la que a través de espejos, un cámara y un monitor de video (que muestra las imágenes con ocho segundos de retardo), pone de relieve un dispositivo de la representación que integra al espectador a un espectáculo al que asisten al mismo tiempo que otros pueden observarlos.

En el caso del cine de no ficción, otra de las fórmulas para enfatizar la participación —donde se aprovecha las posibilidades que ofrece Internet y que entronca con las vías de investigación creativa en torno al empleo de materiales de vídeo amateur con un carácter colaborativo— son proyectos como *Life in a day* (2011) de Kevin Macdonald o *Your views* (2013) de Gillian Wearing. Este tipo de proyectos se han visto enormemente potenciados a través de las plataformas webs como *youtube*.

Los participantes son llamados a colaborar a través de una web o alguna institución (como un festival o museo) y plantean una serie de instrucciones precisas a las que los participantes se deberán ceñir y, como en todo juego donde se quiere que participe un gran número de personas, el planteamiento, lo que se pide a los participantes que hagan, tiene que ser lo más sencillo posible.



Fig. 36: Fotograma de *Your views* (2013) de Gillian Wearing.

En *Life in a Day* (2011) cualquier persona puede mandar a través de *youtube* vídeos de su vida cotidiana para participar en el proyecto. El montaje final de la película se realizó con fragmentos de 331 vídeos de un total de más de 80.000, de 189 países distintos, que participaron en el proyecto.

Aunque en este proyecto se dan instrucciones como: no utilizar filtros o efectos especiales, no usar música con derechos de autor o evitar mover la cámara en exceso, estas pautas no determinan de forma sustancial el contenido o la forma de la pieza. En cambio, en *Your views* (2013) de la artista británica Gillian Wearing, esto sí ocurre. Este proyecto, también global, iniciado en 2013, cuenta ya con más de 800 contribuciones. En él, se anima a personas de diferentes partes del mundo a subir vídeos de lo que ven desde la ventana de sus hogares.

El trabajo funciona como un archivo audiovisual de diferentes vistas del mundo, donde se muestra la preocupación de la artista por el paisaje y las formas de creación participativas que permiten las nuevas tecnologías e Internet.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Instructions for Window Shot:

- 1/ Compose a nice shot looking at the view through a window.
- 2/ Try and exclude the windowsill and any parts of your surrounding home, the window frame is fine.
- 3/ Use a tripod or some other means of fixture so that your camera remains steady. If you do not have a tripod then you could steady your camera by leaning it on a chair with some books on it for instance. If you are shooting on your own, it's best to secure the camera somewhere so that you can be free to open the curtains or blind.
- 4/ Manually focus your camera and then try and focus on an object outside like a building, tree or wall that is part of the view. If you can manually expose, then expose your camera for the outside view.

VERY IMPORTANT

Before you shoot please have the blinds, shutters, curtains or any other form of material that keeps light out of your room closed before you begin filming. The idea is to open the shutters, curtains or blinds to reveal the view. If you don't have anything to cut out the light then start with your camera underexposed till the complete image can be seen.

PLEASE ONLY FILM YOUR VIEWS HORIZONTALLY

- 5/ Start recording, run the camera for about 10 seconds with the curtain or blind down before revealing the view.

Try to stay out of the shot, ideally we will not see how you open the blind or curtain, try to do it from the side so that your arm is not in the frame or if you have automated shutter blinds that can be operated remotely.

- 6/ Open the curtains or blind with a steady quick motion and leave the camera to record the view for another 7 or 8 seconds unless something relevant or interesting happens, in which case stop recording when you feel the shot has come to a natural end.

- 7/ Follow the simple instructions to upload your file.
Please see example of video above. (Wearing 2013).

El seguimiento de estas instrucciones da escaso margen de error, la idea que la artista tiene a priori y el resultado final apenas pueden diferir. El trabajo de postproducción está basado en poco más que decidir la duración de las tomas (que por lo que vemos en las versiones ya montadas es de apenas unos segundos), el orden de estas y añadir un subtítulo a las imágenes donde se indica la ciudad y el país de donde se ha tomado cada vista. En este tipo de proyectos, el espectador puede ser transportado de una parte del mundo a otra, como en *Google Earth*, en diferentes momentos o estaciones del año, desde el jardín de un adosado en Santa Mónica (EEUU), una vista nevada de Montreal (Canadá) a un paisaje montañoso en Hemsin (Turquía).

Por otro lado, esta supresión de la distancia entre realizador y público, ha dado lugar en el cine y en las prácticas video artísticas a un sinnúmero de experiencias como el cine colectivo o “cine sin autor” —proyectos horizontales en los que el rol de realizador se comparte— y que van desde las prácticas fílmicas ligadas al movimiento obrero, el activismo político, (manifestaciones feministas y pro derechos humanos), hasta el trabajo en el seno de todo tipo de comunidades. Tal es el caso de *La Rara Troupe*, un grupo de creación audiovisual que trabaja en torno a la salud mental, o proyectos como *Putu mina* (donde también colabora Chus Domínguez), que trata sobre el desmantelamiento de la industria minera en León y las formas de vida asociadas a ella, y que se desarrolla colectivamente por grupos locales.

Otro ejemplo que nos interesa particularmente es *Children Of Srikandi (Anak Anak Srikandi)* (2012) en el que todas las participantes tienen los mismos derechos sobre la obra. Este proyecto comenzó en 2010, cuando Angelika Levi fue invitada a dirigir un taller de cine para jóvenes lesbianas en Yakarta, Indonesia. La idea era proporcionar los medios suficientes para una auto-representación fílmica y que las participantes en el taller contaran sus experiencias personales.

Durante dos años, las participantes del taller trabajaron colectivamente a partir de situaciones para explorar las políticas *queer*, la violencia, la exclusión social, las creencias religiosas o la identidad sexual. Al igual que en *Mysterious Object at Noon* (2000) de Apichatpong Weerasethakul (que comentaremos

después), cada parte de la película desarrolla diferentes estrategias, acerca de un cuento tradicional, en este caso el de Srikandi (antiguo personaje mitológico del Mahabharata, una conocida epopeya india) que sirve de marco argumental.

5.3 Tipos de juegos

El continuo despliegue de inventos y tecnologías que contribuyeron a la aparición del cinematógrafo: linterna mágica, fantasmagoría, cajas ópticas, taumatropo, fenaquistoscopio y un largo etcétera, fueron en su tiempo, acogidos o concebidos como juegos instructivos, recreaciones científicas y, en definitiva, como aparatos asociados al entretenimiento. Esta relación del cine con lo lúdico queda bien ilustrada en la conocida anécdota de una de las primeras representaciones del cinematógrafo, en la que a Georges Méliès se le denegó la compra del nuevo aparato de los Lumière, ya que los mismos inventores no lo veían más que como una curiosidad científica. Por fortuna, los Lumière no eran los únicos que tenían el nuevo invento y, finalmente, el ilusionista y cineasta francés acabó comprando la cámara de otro inventor, Robert William Paul. Esta anécdota, nos revela cómo los mismos creadores del cinematógrafo desconfiaban de su potencial, más allá de su exhibición en ferias como curiosidad científica o como entretenimiento en locales de vodevil. Pero, a su vez, y como señala Eugeni Bonet, tiene “algo de emblema de los diversos impulsos a partir de los que el cine se desarrolló; de la mezcla de científismo e ilusionismo, cinetismo y animismo que, según propuso Siegfried Kracauer, halla en Lumière y Méliès su tesis y antítesis” (Bonet 2014, 16).

Desde las primeras décadas del siglo pasado, el cine ha ofrecido a los artistas y cineastas un medio único con el que plasmar la nueva realidad en continua evolución. Desde muy pronto, comenzaron a surgir argumentos que consideraban al cine un arte nuevo, reflejo del contexto industrial del que surgió. El cine continuó desarrollándose por medio de los avances tecnológicos de cada época permitiendo la realización de películas cada vez más ambiciosas. Con la llegada del cine sonoro, el desarrollo de la industria del cine implantó unos estándares próximos al teatro y la novela que llevó al cine por derroteros más co-

merciales, consolidándose la narrativa de causa-efecto. De forma paralela, cineastas que trabajaban fuera de los estudios, como también artistas visuales, se aproximaron al cine con visiones frescas y radicales, explorando muchos de los aspectos esenciales del cinematógrafo, revelando la gama de trucos de la cámara, la óptica, el montaje y realizando estudios de luz y movimiento destinados a jugar con la percepción. Algunos de estos ejemplos se recogerán en este apartado, en el que veremos tanto piezas fílmicas como videográficas que conjugan elementos propios del juego como la autoimposición de reglas, la influencia del azar, el empleo de sistemas matemáticos o efectos ópticos. Obras que ofrecen fórmulas y estructuras innovadoras al cine de no ficción y que evidencian las fricciones entre la experimentación formal y los principios del documental, aunque, paradójicamente, como estas dos formas de entender el cine pueden coexistir y funcionar juntos.

A mediados del siglo pasado, el sociólogo y escritor francés Roger Caillois se propuso la tarea de establecer las bases de una sociología a partir de los juegos, para ello, clasificó en cuatro grupos (o actitudes que los rigen) según el predominio de la competencia, azar, simulacro o vértigo. Los juegos de competencia “Agon”: son aquellos en los que, desde una aparente igualdad, implican el enfrentamiento de los participantes. Este tipo de juegos requiere de entrenamiento, disciplina y perseverancia. En los juegos de suerte “Alea”: los participantes sólo cuentan con la suerte para salir beneficiados, sin poder demostrar ningún tipo de habilidad. Los juegos de simulacro “Mimicry”: son aquellos basados en lo que Jean Rouch llamaría “hacer como si”, en los que el sujeto quiere creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. Por último, los juegos de vértigo “Llinox”: donde se distorsiona por un instante la estabilidad de la percepción o se inflige “una especie de pánico voluptuoso” (Caillois 1986, 58). Estas designaciones también se pueden combinar en un mismo juego, por ejemplo, aquellos en los que hay que demostrar destreza para poder competir, pero donde también existe el factor de suerte o, aquellos en los que se combina el riesgo y la habilidad.

Nuestra intención no es la de establecer una tipología exhaustiva de las obras en base al tipo de reglas o limitaciones empleadas, pero sí relacionar algunos de los conceptos empleados por Caillois (1986) en *Los juegos y los hom-*

bres: la máscara y el vértigo, para comprender mejor tanto las implicaciones en lo referente a la forma de las obras como en las diferentes experiencias que ofrecen al espectador.

5.3.1 Competencia

En *5 Obstructions* (2003) Lars von Trier, propone al también danés, Jørgen Leth —y referencia clave para von Trier y los componentes del grupo Dogma95— rehacer hasta cinco veces el filme de Leth *The perfect human* (1968), estableciendo en cada nueva versión limitaciones u obstrucciones diferentes que sin duda complican el trabajo del director. *The Perfect human* es un cortometraje en blanco y negro de aproximadamente 13 minutos de duración, en él Leth explora el lenguaje publicitario mostrando a un hombre y una mujer de mediana edad en un espacio blanco, como un set de fotografía, en el que realizan acciones cotidianas. Una voz en *off* describe, con un tono serio pero irónico, las partes del cuerpo y las acciones que realiza la pareja de forma minuciosa, como si fueran algo inusual, lo que produce un efecto de distanciamiento.



Fig. 37: Fotograma de *5 Obstructions* (2003) de Lars von Trier y Jørgen Leth.

En *5 Obstructions*, no sólo se muestra el resultado de las cinco nuevas versiones que Leth realiza, sino los encuentros de los dos cineastas y todo el proceso de negociación donde, por un lado, repasan el trabajo realizado por Leth en cada nueva versión y, por otro, von Trier le indica los nuevos obstáculos que deberá seguir en cada nuevo proyecto. El ánimo del director de *Los Idiotas* (1998) o *Dogville* (2003) no es otro que poner a prueba a su viejo maestro, dificultar su trabajo para estimular su inventiva.

De esta forma, en la primera versión Leth deberá rehacer la película en Cuba, sin plató, y responder a las preguntas planteadas en el filme original empleando como máximo doce fotogramas. En la segunda, tendrá que viajar “al peor lugar del mundo” (según su propio criterio), pero no mostrarlo en la pantalla, por lo que Leth viaja a la India, y rodará en Kamathipura, el barrio rojo de Bombay, donde coloca una lona de fondo de forma que en el resultado final no se puede ver dónde está. Además, deberá interpretar él mismo el papel de protagonista, incluir la comida y excluir a la mujer, que aparece en la obra original. Como no supera del todo esta segunda prueba, en la tercera, von Trier le da dos opciones, como castigo, repetir la pieza en Bombay o rehacerla de la manera que quiera. Leth elegirá esta segunda opción y viajará a Bruselas para hacer una versión más libre en la que divide la pantalla en dos.

En la cuarta versión, von Trier le manda hacer una animación, conociendo la aversión que Leth tiene por esta técnica. Leth pide ayuda a Bob Sabiston, un especialista en rotoscopia que crea versiones animadas de planos de las películas anteriores. En la quinta versión, el obstáculo es que Leth no hará nada, más que acreditar la pieza y leer un texto escrito por von Trier.

Como en los juegos de competencia, von Trier evalúa cada una de las acciones que Leth lleva a cabo y, al igual que los juegos que se practican de forma individual, Leth se concentra en superarse a sí mismo, mejorando sus propias “marcas”, del mismo modo que los escritores oulipianos emplean las restricciones para potenciar la creatividad. El papel de von Trier era el de poner trabas, dificultar el trabajo a Leth, pero este, lejos de sentirse obstaculizado, se siente estimulado y cómodo, prefiriendo ser guiado, pautado o condicionado por las obstrucciones que tener que crear algo de la nada.

5.3.2 El azar

Las fricciones entre el azar y el control es un tema recurrente desde el nacimiento del mismo medio. En una de las primeras producciones de la historia del cine, *La salida de la fábrica de Lumière en Lyon* (1895) de Louis Lumière, lo que parece una escena espontánea, es en realidad, una filmación estudiada, en la que hay un cierto control sobre lo que ocurre frente la cámara. El descubrimiento de dos versiones más de la misma vista de los Lumière, demuestra que la filmación no es tan neutral como se interpretó en un primer momento. En la versión final, al contrario que las dos primeras, nadie mira a la cámara directamente, los obreros se dirigen del centro a los márgenes de la imagen sin que nadie tropiece o se cruce por delante de la cámara, el movimiento de los obreros es continuo y se ajusta a la duración del filme, 46 segundos, momento en el cual se procede a cerrar la fábrica. (Canet 2013).

El azar juega un papel crucial en el cine de no ficción, de tal modo que todo realizador debería, en algún momento, plantearse de qué manera quiere relacionarse o depender de este. En películas observacionales, como *Tishe!* (2003), de Viktor Kossakovsky, el azar es un aliado esencial. Al filmar toda la película desde la ventana de su apartamento, el control sobre lo que filma es (en teoría) nulo, por lo que sólo le queda entregarse por completo a su intuición y el azar. Sólo así se pueden capturar las cosas que únicamente suceden una vez, lo extraordinario, lo inesperado.

Tal es el caso que, como el mismo realizador ha confesado en diversas ocasiones, hay quien cree que las personas que aparecen en *Tishe!* son, en realidad, actores que siguen las indicaciones del director ruso. También, en el cortometraje *El extraño* (2009) de Víctor Moreno, el azar parece cumplir una función esencial cuando —imaginamos que en medio de un rodaje— un grupo de cabras sorprenden a la cámara que permanece sola en medio de la calzada. Los animales se van acercando poco a poco hasta plantarse justo delante de ella, observándola cuidadosamente, de forma que se sitúa al espectador en la posición del sujeto observado.

5. CONSTRUYENDO LABERINTOS: UNA EXPERIENCIA LÚDICA



Fig. 38: Chris Welsby durante la realización de *Wind vane* (1972).

Pero el papel que juega el azar es todavía más determinante en las obras fílmicas de Chris Welsby, quien a lo largo de su carrera ha elaborado de forma minuciosa diferentes dispositivos que recogen imagen y sonido para explorar las posibilidades creativas del azar a través de la acción de distintos fenómenos meteorológicos. En su trabajo, el paisaje y las diferentes condiciones meteorológicas, como la acción del viento, los cambios de luz, o el aumento o la disminución de la marea, interactúan y determinan la propia mecánica del cine. En *Wind vane* (1972), Welsby instala unas veletas a dos cámaras de forma

que el viento dirige los movimientos y el encuadre de estas. Las dos cámaras registran simultánea y continuamente una porción del paisaje, y el resultado se presenta en una doble pantalla donde se puede apreciar la oscilación constante del movimiento de cada cámara que coincide y difiere constantemente.

Si en *Wind vane* (1972) es la colaboración entre el cineasta y el viento lo que da forma al filme, en *Seven days* (1974) es el paso de las nubes. En este filme la cámara está apoyada en una montura ecuatorial —soporte parecido a un trípode que emplean los astrónomos para rastrear las estrellas— y toma un fotograma cada diez segundos durante las horas de sol. Los momentos en que el sol aparece tras las nubes, la cámara filma su propia sombra, si el sol se esconde tras las nubes, la cámara muestra a las mismas nubes. En cambio, en *Estuary* (1980) es la acción del viento y de la marea que mueve la barca en la que está situada la cámara, lo que, en las diferentes tomas del filme, destacan las variaciones del movimiento del barco mientras se balancea en su amarre.

En *Mysterious Object at Noon* (2000), primer largometraje de Apichatpong Weerasethakul, el realizador tailandés, a causa de una falta de presupuesto para poder salir a rodar de seguido, adapta la forma del filme a la de un cadáver exquisito. Cada día en los que consigue reunir el material técnico y el equipo humano para salir a rodar, plantea un rodaje diferente, en el que, de algún modo, se cede el control a los narradores improvisados —personas que se encuentra en diferentes zonas rurales y urbanas de Tailandia— para relatar una historia sobre un niño paralítico con superpoderes y su profesora, construyendo un fascinante relato colectivo.

5.3.3 Juegos ópticos

A finales del S. XIX, a la vez que nacía el cine, lo hacían también los rayos X, el psicoanálisis o el osciloscopio, primer dispositivo en convertir señales eléctricas en imágenes. Todos estos avances nos descubrieron otras realidades, otros mundos, más allá de nuestra percepción visual, con unas consecuencias extraordinarias, particularmente en el mundo del arte. Muchos de los conceptos del cine abstracto fueron modelados por movimientos como el Cubismo, Expresionismo, Suprematismo, Futurismo, De Stijl, Bauhaus o Constructivis-

mo. Cineastas como Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling y Oskar Fischinger, László Moholy-Nagy, Len Lye, Norman McLaren o Mary Ellen Bute, entre otros, crearon estudios abstractos de luz y forma en la dimensión del tiempo y destinados a jugar con la percepción.

El cine de no ficción, y en particular el cine observacional, también ha explorado con el uso de diferentes lentes y ópticas que van más allá de la visión humana. La percepción visual de los humanos está condicionada por sus propias limitaciones biológicas, del mismo modo, la imagen de una película está determinada por el tipo de dispositivo empleado, las cualidades ópticas de la lente, etc., y siempre supeditadas a los límites del marco rectangular. El cine de Dziga Vertov argumentaba la superioridad de la cámara sobre el ojo humano revelando la gama de trucos de cámara y edición utilizados para crear mundos fílmicos convincentes. En su teoría del cine-ojo, la cámara tiene un potencial supra-humano, que era capaz de ver aquello que el ojo humano no es capaz de advertir.

como el microscopio y el telescopio del tiempo,
como el negativo del tiempo,
como la posibilidad de ver sin límites ni distancias,
como el control remoto de cámaras de cine,
como tele-ojo,
como rayos x,
como «vida atrapada por sorpresa», etc., etc (Vertov 1973,52).

La visibilidad total por la que abogaba Vertov, no hay que entenderla como un ojo de dios o del “gran hermano”, sino como una utilidad social que tiene un trasfondo pedagógico dirigido a las masas en el que, como él mismo indica, cada trabajador puede ver el recorrido de la cadena de producción, de dónde salen los materiales, cómo se fabrican, y aprender acerca de las personas que realizan cada trabajo. (Schlemowitz 2019). El legado del ojo mecánico de Vertov y su visión del mundo queda reflejado en películas como *The Giant* (1983) de Michael Klier, pieza realizada enteramente con material filmado por cámaras de vigilancia colocadas a gran altura que parecen controlar todo lo que ocurre en la ciudad.

En *Zidane: A 21st Century Portrait* (2006), Douglas Gordon y Philippe Parreno, emplean diecisiete cámaras sincronizadas para seguir al futbolista del Real Madrid durante todo el transcurso de un partido, un retrato en tiempo real, en el que nos sumergimos en la psicología del futbolista y donde pasamos de planos generales a la abstracción más absoluta. También, en *Leviathan* (2012) de Lucien Castaing-Taylor y Verena Paravel, las imágenes son tomadas por doce cámaras GoPro que eran sumergidas, pasadas de un pescador a otro o colocadas en lugares inesperados, proporcionando una inmersión total en un barco pesquero que navega en las mismas aguas donde el Pequod de Melville persiguió a Moby Dick. Asimismo, esta sensación de poder verlo todo, es destacable en los primerísimos planos de cuerpos desnudos en *Coreography of the body* (1943) de Willard Maas, las vistas microscópicas de los espermatozoides en *Hurry! Hurry!* (1957) de Marie Merken o, las imágenes de rayos X empleadas por Barbara Hammer en *Sanctus* (1990).

Pero el inconsciente óptico que atraviesa la historia del cine experimental y el cine de no ficción, no sólo se ocupa de ampliar los campos de visión, también de ocultar, interrumpir o diluir los registros de la cámara. En *The making of justice* (2017) de Sarah Vanhee, siete presos acusados de homicidio trabajan junto a la realizadora sobre el argumento de una película acerca de un asesinato. Durante toda la pieza la imagen es borrosa y evasiva; Vanhee emplea un efecto de desenfoque global en la imagen e, igualmente, deja los rostros de los personajes fuera de cámara, respetando así la privacidad de los presos y permitiéndonos, al menos por un instante, una aproximación a estos reclusos como personas y no sólo por lo que hicieron.

En *Au Bord du Lac* (1994) de Patrick Bokanowski, vemos imágenes distorsionadas de gente en un parque, niños jugando al balón, ciclistas, piragüistas, etc. Actividades familiares y lúdicas filmadas con sencillez pero que con esta distorsión óptica se transforman en un extraño espectáculo. Las formas de colores se diluyen y dispersan como si fuesen cuadros de Claude Monet o de Georges Seurat.



Fig. 39: Fotograma de *Au Bord du Lac* (1994) de Patrick Bokanowski.

Del mismo modo, en *Windmill II* (1973) de Chris Welsby, de nuevo la imagen de un parque es interrumpida por un efecto reflectante producido por unas aspas de molino que el cineasta coloca frente a la cámara. Cada una de las ocho aspas está recubierta por una tela reflectante, que provoca el efecto de espejo y que el viento mueve a su antojo. Influenciado, entre otros, por este filme de Welsby, Ben Russell realizó *Trypps#7 (Badlands)* (2010) en el que una cámara fija encuadra un espejo (giratorio) que refleja el rostro de una joven durante diez minutos. Poco a poco, el espejo comienza a moverse, al principio con movimientos leves, por lo que parece que lo que en realidad se mueve es la cámara, pero después el espejo comienza a girar rápidamente sobre sí mismo descubriendo el mecanismo de la filmación y las vistas del Parque Nacional de Badlands en el que se realiza la filmación.

Otra pieza que encuentra inspiración en el trabajo de Chris Welsby, es el filme *Now, at last!* (2019) de Ben Rivers, en el que, en un ejercicio de severa contemplación, el director británico filmó a un oso perezoso colgado de un árbol en medio de la selva en Brasil. Los pocos movimientos del animal, son subrayados o pincelados por la separación de tres colores muy similar al efecto empleado también por Welsby en *Colour separation* (1974) en el que cada movimiento, en este caso de unas barcas, queda registrado por uno de los colores primarios.



Fig. 40: Fotograma de *Now, at last!* (2019) de Ben Rivers.

Los trabajos de Ann Deborah Levy también exploran cómo la percepción visual del paisaje es mediada a través de diferentes elementos, como los reflejos de las ventanas de un tren en *On the Train to Kutná Hora... and Back* (2014); el agua de las fuentes de Nueva York en *Water falls, New York City* (2019); o, la lluvia que cae sobre las ventanillas de los coches en *Rain Painting* (2014). En esta última pieza, que recuerda a la serie de fotografías *Roads and Rain* (1989-2007) de Abbas Kiarostami, el paisaje queda parcialmente oculto tras las gotas de lluvia que caen y se quedan sobre la luna de un coche. La realidad queda filtrada por estas gotas de agua que se deslizan por el cristal creando formas mientras que la realizadora juega con el foco de la cámara, dando a la pieza un aspecto muy plástico, como una pintura en movimiento.

Por último, comentaremos el filme *Aspect* (2004) de Emily Richardson, en el que se emplea el *timelapse* y largas exposiciones para condensar un año natural en sólo unos minutos, estableciendo un juego de luces y sombras que nos abstraen del entorno real del bosque filmado. Esto, se enfatiza aún más con el trabajo de Benedict Drew, que se ocupa de la banda sonora del filme, que recoge sonidos concretos del bosque como, los crujidos de ramas, el

sonido de unas hormigas en su hormiguero o restos de hojas y cortezas de los árboles que permanecen en la superficie del suelo del bosque y que son arrastrados por el viento.

5.3.4 Juegos matemáticos

En 1923, Sergei Eisenstein publicó su primer estudio específico sobre montaje cinematográfico, *Montaje de Atracciones*. En él, el cineasta soviético estableció diferentes categorías para designar a las asociaciones simbólicas que se construyen a través del montaje. Entre ellas, el montaje métrico, que se fundamenta en la longitud de los fragmentos de la película, y al igual que en la música, la composición se basa en la repetición de esas fracciones o “compases”. También en relación con la operación de montaje, el cineasta Dziga Vertov desarrolla el concepto de intervalos, entendido como la interacción de la acción producida en un momento o parte del filme con otro cualquiera, independientemente de lo distantes que estén el uno del otro. Estos dos procesos de organización de imágenes y sonidos determinan la estructura del filme, así como la percepción espacio temporal del espectador. Del mismo modo, el cine métrico de Peter Kubelka —influenciado por la música dodecafónica de Arnold Schönberg y compositores como Anton Webern y Josef Matthias Hauer— establece el fotograma como unidad mínima del filme en el que fotograma e intervalo coinciden jerárquicamente.

En el cine de Kubelka el ritmo se acelera, los desarrollos son más minimalistas y las estructuras más cerradas. Sus primeros trabajos, suponen, junto al cine de Andy Warhol y de Stan Brakhage, las raíces más importantes del cine estructural, para quienes las matemáticas son, sin duda, un apoyo fundamental para desarrollar el planteamiento o estrategia de filmación, así como para el montaje, a menudo, de un determinismo matemático que causa estupor. Los esquemas numéricos de las obras métricas de Kubelka, así como, muchos de los filmes del cine estructural como *6/64: Mama und Papa* (1964) de Kurt Kren, se dividen en secciones de fotogramas, y estas en un grupo de frases que bien podrían ser partituras de las composiciones de compositores de música serial o concreta.



Fig. 41: Fotograma de *13 Lakes* (2004) de James Benning.

En los más de sesenta títulos en su haber, James Benning, de formación matemática, siempre ha establecido algún tipo de referencia o juego matemático en sus filmes. Sus películas observacionales a menudo destacan por el uso de números en sus títulos, *11 x 14* (1977); *13 Lakes* (2004); *10 Skies* (2004); *Twenty Cigarettes* (2011) son sólo algunos ejemplos. Estos números, por lo general, no esconden un código secreto que sólo conoce el realizador, sino que determinan algunos de los elementos de construcción de las piezas, como la duración de los planos, el número de tomas, etc. En muchos de sus filmes, al cabo de un rato de visionado, se hace evidente que mantendrá la estructura idéntica y continuará así hasta el final de estos. En *13 lakes*, por ejemplo, filma trece lagos diferentes de los EEUU en tomas de diez minutos cada uno. La naturaleza matemática en sus películas se evidencia, también, cuando uno es consciente del número de variables que hay en juego en sus filmes: el número de planos, el tiempo de cada uno, el número de elementos; personas, lagos, camiones o trenes que filma, el ángulo en el que estos entran o salen del plano, etc. Al cabo de unos minutos, lo que parece algo extremadamente simple, se va volviendo más y más complejo debido a todas estas variables.

Otro de los directores estructurales más prolíficos, Hollis Frampton, realizó en 1967 el filme *States*, basándose en la serie de números Fibonacci. No obstante, como esta sucesión de números crece exponencialmente y se llegaría rápidamente a números demasiado grandes —para obtener cada número hay que sumar los dos anteriores (1,1,2,3,5,8,13,21,34,55...)— Frampton no aplica una imagen por fotograma, sino que toma la serie original de Fibonacci y sus primeros cuatro armónicos.

En *Zorns Lemma* (1970), seguramente su obra más conocida, Frampton se basa en esta ocasión en el axioma de Max Zorn sobre teoría de conjuntos, según el cual, en todo conjunto parcialmente ordenado no vacío, ordenado inductivamente, existe un elemento maximal. Este filme, de estructura laberíntica, comienza con la pantalla en negro y una voz en *off* recitando versículos de *The Bay State Primer*, un antiguo libro de texto de gramática que enseña las letras del alfabeto usándolas en frases derivadas de la Biblia. La segunda parte, que dura aproximadamente 40 minutos de los 60 que dura toda la pieza, comienza con las letras del abecedario latino, y a continuación despliega una sucesión de secuencias de rótulos filmados, ordenados alfabéticamente y con un ritmo uniforme de una imagen por segundo. Poco a poco, las letras del alfabeto se van sustituyendo por una serie de imágenes arbitrarias, un hombre pintando una habitación, unas manos pelando una mandarina, un atardecer en la playa, un chico botando un balón, etc., hasta que las palabras desaparecen y sólo vemos imágenes.

En la última parte, yuxtapuesto a un plano fijo en el que se ve a una pareja y su perro alejándose hacia el horizonte, se escuchan varias voces que, con un ritmo marcado, leen una palabra cada segundo de *On Light or the Ingression of Forms*, un texto del siglo II de Robert Grosseteste, obispo de Lincoln, que trata de la naturaleza y la organización de la materia en el universo. El filme ha sido interpretado de maneras muy diversas: “El propio autor se refirió a esta obra como una «autobiografía críptica»: la de un letraherido seducido por los escritos de Ezra Pound, James Joyce y Jorge Luis Borges, dedicado a la fotografía y a un desarrollo de la misma en series” (Bonet 2014, 78). Sin embargo, el teórico y cineasta Peter Gidal, quiso ver en el filme cierto sesgo político en el que se advertía “sobre la autoridad, el autoritarismo y el adoctrinamiento” (Bonet 2014, 78).

No obstante, *Zorn Lemma* parece preocuparse más por el proceso de creación de su estructura que por sus imágenes, que son un tanto accesorias. Al contrario de lo que sucede en las películas de Benning, donde uno puede esperar lo que vendrá a continuación, aquí, sólo cuando la película termina, se devela su estructura y su método.

5.4 Dispositivo de creación y juego

La noción de dispositivo es compleja y no pertenece a un solo nivel de análisis. Desde el punto de vista etimológico, el término dispositivo expresa estar en disposición para producir o hacer algo de manera adecuada. En el diccionario, el palabra se asocia tanto a cualquier tipo de mecanismo o aparato, (dispositivos móviles: teléfonos móviles, *tablets*, cámaras digitales, etc); a la organización o el conjunto de medidas adoptadas para una intervención concreta, (un dispositivo policial o militar), así como, a parte de un acto legislativo que se aplica a un contrato si las partes así lo establecen. Pero también, el término ha sido ampliamente tratado como un modo de articulación del saber. El primero en desarrollarlo como concepto fue Michel Foucault en *La arqueología del saber* (1969) y, con más calado, en *Vigilar y Castigar* (1975).

Aquí, Foucault “no hace referencia a un aparato específico, sino a los discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medios o enunciados científicos. En definitiva, hace referencia a configuraciones que funcionan como una red estableciendo una función estratégica dominante. Es decir, a toda una economía de la vida, de cómo esta se administra” (Soto Calderón 2020, 107). Siguiendo el cuestionamiento de la noción de dispositivo de Foucault, Gilles Deleuze (1990) lo comprende como una “máquina para hacer ver y hacer hablar” que se rige en función de “determinados regímenes históricos de enunciación y visibilidad”. (García 2011). Más recientemente, Giorgio Agamben, plantea la siguiente definición: “llamo dispositivo a todo aquello que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” (Agamben 2011, 257).

En cuanto al ámbito del cine y de las prácticas audiovisuales en general, el dispositivo se ha convertido en una de las nociones centrales. En la teoría cinematográfica, el dispositivo suele hacer referencia al conjunto de elementos que posibilitan la obra cinematográfica e interceden entre esta y el espectador. Aunque el concepto de dispositivo se ha interpretado de diversas maneras a lo largo del tiempo, la Tesis más recurrente e influyente es la que, desde los años 70, bajo el enfoque del psicoanálisis y el estructuralismo, concibe el dispositivo como el mecanismo que trata “de asociar el cine a un proyecto ideológico” (Lins 2007).

Esta concepción del dispositivo considera que, tanto los medios de producción de las imágenes, (la cámara, las imágenes en movimiento, el sonido), como los de exposición o visionado (la sala a oscuras, el espectador inmóvil, la pantalla), no son neutrales, sino que adiestran el ojo del espectador y transforman la “percepción casi en alucinación” (Baudry 1975, 67).

En cierta manera, teóricos como Jean-Louis Baudry (1975), primero, pero luego otros como Francesco Casetti (1986) o Christian Metz (2001), trataron de establecer desde diferentes prismas un paralelismo con el trabajo de Foucault y analizar los efectos del dispositivo sobre el espectador. Según esta visión, la experiencia del espectador es condicionada por los elementos tecnológicos, estéticos e ideológicos que componen el dispositivo; de este modo, el “dispositivo cinematográfico define las condiciones y la naturaleza de la experiencia del espectador” produciendo espectadores pasivos e, “irremediablemente alienados” (Lins 2007).

No obstante, en este apartado cuando hablamos de dispositivo no nos referimos al entendimiento del término desde la teoría cinematográfica, sino a un uso más corriente y pragmático en el que el dispositivo de la película se concibe de forma muy similar al plan de rodaje o al término *découpage* (planificación) tal y como se entiende en Francia. En el ámbito de la práctica, es recurrente hablar del dispositivo como el plan a seguir, por ejemplo: que los personajes miren a cámara, que la cámara cruce la escena en un *travelling* de izquierda a derecha, etc. Asimismo, este sentido del dispositivo tiene mucho que ver con el uso del término *découpage* que, además de ser “la última fase

del guion, el que contiene todas las indicaciones técnicas que el realizador juzga necesario poner en el papel” y, de igual modo, “la operación que consiste en descomponer una acción (relato) en planos (y en secuencias), de manera más o menos precisa, antes del rodaje” (Burch 1985, 13), tiene un tercer sentido que designa una operación que sólo existe en francés, que es “la convergencia de un «*découpage*» del espacio (o más bien una sucesión de «*découpages*» del espacio) realizado en el momento del rodaje, y de un «*découpage*» del tiempo, previsto en parte en el rodaje y concluido en el montaje”. (Burch 1985, 13).

En el contexto del cine documental brasileño, teóricos como Consuelo Lins (2004) (2007) y (2008), Cezar Migliorin (2005) y (2008) o Jean Claude Bernardet (2004) entre otros, reivindican la noción de dispositivo como una herramienta de creación artística, que provoca un movimiento o una situación “contingente a las circunstancias del rodaje, y sometida a las presiones de la realidad” (Lins 2007). Estos autores, ven en la figura de Jean-Louis Comolli (2001) uno de los principales impulsores de esta noción de dispositivo, en particular con su texto “*Sob o risco do real*”, publicado en 2001 en el Catálogo de V Festival de cine documental y etnográfico de Belo Horizonte, Brasil, en el que Comolli apuntaba:

Frente a la creciente guionización de las relaciones sociales e intersubjetivas”, de los “guiones que se instalan por doquier para actuar (y pensar) en nuestro lugar”, parte de la producción documental tiene la posibilidad de inventar pequeñas “máquinas” para hacerse cargo de lo que queda, de lo que sobra, de lo que no interesa a las versiones cerradas del mundo que nos ofrecen los medios. A diferencia de los guiones que temen lo que provoca fisuras en ellos y alejan lo accidental y aleatorio, los dispositivos documentales extraen de la precariedad, la incertidumbre y el riesgo de no realizarse su vitalidad y condición de invención. (Lins 2007).

No obstante, esta concepción acerca del dispositivo comienza a originarse desde hace tiempo en el cine directo y, sobre todo, con el *cinéma vérité*, abriéndose paso gracias a la evolución tecnológica (cámaras más ligeras, so-

nido sincronizado, etc.) que desde finales de los 50 o principios de los 60 posibilitan nuevas formas de hacer, organizar y dar sentido a la producción de imágenes. *Chronique d'un été* (1960) de Jean Rouch y el sociólogo Edgar Morin es uno de los filmes que mejor encarnan este cambio. Película clasificada como interactiva por Bill Nichols (1997), nace de una concepción más crítica que la del cine directo, acerca de la posibilidad de capturar la realidad objetivamente, sin que la presencia de la cámara afecte a lo que ocurre frente a ella. En este ambicioso filme, que comienza advirtiendo: “esta película no ha sido representada por actores, sino vivida por hombres y mujeres que han prestado unos cuantos momentos de sus vidas a un experimento nuevo de *cinéma vérité*” (Rouch, Morin 1960), los realizadores idearon un dispositivo basado en el principio de comensalidad, que consiste en reunir a un grupo de personas alrededor de una mesa haciendo explícita la presencia de los realizadores y haciendo conscientes a los participantes de que se les está filmando, de manera que estos deben representarse a sí mismos de forma improvisada. La idea de Rouch es que, a través de este encuentro con el otro, el sujeto se mostraría tal y como es, incluso cuando este pueda estar “actuando” por momentos frente a la cámara. Al contrario que en el cine directo, esta realidad no existiría si no fuera provocada, es decir, es el realizador el que, a través del diseño de un dispositivo, provoca que ocurra. No se trata, por lo tanto, de filmar la realidad tal y cómo es, sino tal y cómo es provocada por el dispositivo.

Dejando a un lado el cuestionamiento al grado de veracidad que se consigue en el filme, *Chronique d'un été* sentó las bases de un tipo de experimento cinematográfico que abrió un debate sobre la posibilidad de una autorrepresentación veraz y la concepción del filme como mecanismo reflexivo.

Algo parecido ocurre en las películas de Eduardo Coutinho en las que el director brasileño se interna en diferentes espacios para establecer un pequeño set de grabación con el que entra en contacto con la realidad de cada lugar y se involucra en los acontecimientos mostrando sus opiniones, dudas, preguntas, etc. En las piezas de Coutinho *Santo Forte* (1999), *Babilônia 2000* (2000), *Edifício Máster* (2002), *O Film e o Princípio* (2006) el dispositivo es antes que nada “una máquina que provoca y permite filmar encuentros” (Lins 2007, 4). En el libro de Lins *O documentário de Eduardo Coutinho: Televisão, cinema e*

vídeo (2004), el realizador afirma: “filmar diez años, filmar gente de espaldas, en fin, puede ser un mal dispositivo, pero es lo que más importa en un documental” (Lins 2004, 101). En los filmes de Coutinho como *Santo forte* (1999), *Babilônia* (2000), *Edifício Máster* (2002), el dispositivo se ocupa, sobre todo, de generar encuentros dialógicos en los que se delimita un espacio previamente para subrayar así el vínculo entre este y las personas.

Desde esta perspectiva, el dispositivo actúa como una herramienta creativa que establece una serie de reglas y constricciones autoimpuestas por el realizador, un marco espacio-temporal en el que se llevará a cabo la situación que será filmada, pero también, la interconexión de muchos otros elementos dispares que afectarán al resultado. Un dispositivo, en este sentido, va más allá de los aparatos técnicos de la filmación y el visionado, y “pone en relación fuerzas, sujetos, tecnologías... heterogéneos, que nunca habríamos situado juntos” (Elduque 2017). El empleo del dispositivo de creación sustituye los procedimientos habituales de la pre-producción en el cine como, por ejemplo, el empleo del guion o del *découpage* (en el sentido genérico del término) y, en parte, también aminora el papel del montaje como fase en la que se ordena y aporta sentido a las imágenes. Por lo tanto, la creación de un dispositivo se convierte en una parte esencial del proyecto audiovisual.

Tanto Cezar Migliorin (2005) como Consuelo Lins (2007), relacionan la idea del dispositivo y el juego para analizar las piezas de Cao Guimarães *Rua de Mão Dupla* (2003) y *Acidente* (2006). Estas obras, al igual que otras que analizamos en este estudio, exploran las intersecciones entre documental y arte contemporáneo y, según Migliorin, son capaces de crear un “evento” o situación que “desencadena un movimiento no preexistente en el mundo (...) es este nuevo movimiento el que producirá un evento no dominado por el artista” (Migliorin 2005).



Fig. 42: Fotogramas de *Rua de Mão Dupla* (2004) de Cao Guimarães.

En *Rua de Mão Dupla* (2003), el director Cao Guimarães propone a personas que viven solas y que no se conocen entre ellas, intercambiar sus casas durante un día. A cada uno de los participantes se le dio una video cámara con la que podían grabar con total libertad lo que quisieran de la casa del “otro”. Después, en base a lo que se había grabado, cada uno tenía que dar un testimonio personal sobre cómo se imaginaba a ese “otro”. Como hemos visto en el capítulo tercero acerca del abandono de procedimientos cinematográficos, el director no participa de la grabación de la pieza, simplemente, diseña la estrategia a seguir. El trabajo del realizador, por lo tanto, oscila entre el control absoluto, el establecimiento de las reglas y los límites, y, por otra parte, la “absoluta apertura” (Migliorin 2005), la falta de control sobre los derroteros que estos puedan tomar.

En *Acidente* (2006), los realizadores Cao Guimarães y Pablo Lobato parecen ilustrar a la perfección algo que Comolli señaló en su texto *Sob o risco do real* del antes mencionado catálogo, “ya no cómo hacer la película, sino cómo hacer para que haya película” (Comolli 2008, 169). En *Acidente*, los realizadores no parecen tener un interés especial en retratar un aspecto concreto de la realidad, sino, más bien, parecen preguntarse cómo salir a registrar el mundo,

ante tantas posibilidades, sin caer en el caos o ilegibilidad, pero tampoco, en las convenciones del documental. La película surge de una especie de juego que establecieron los cineastas en el que se pusieron a seleccionar nombres de ciudades y pueblos del estado de Minas Gerais, en Brasil. De una primera selección de 100, fueron eliminando nombres, según sus sonoridades o sentidos, hasta crear un poema con sólo 20 de ellos. Después, impulsados por este dispositivo-juego los directores visitaron cada una de estas ciudades, donde filmaron, dejándose llevar por su intuición y el azar. Al igual que vimos en el primer capítulo acerca del empleo de constricciones, aquí vemos también cómo trabajar con ideas o reglas preestablecidas, constriñe y libera a la vez, los realizadores siguen de manera escrupulosa unas pautas, que delimitan su campo de acción, pero, a su vez, proceden con total libertad dentro del marco que estas han creado.

Aunque observamos diferencias sustanciales entre los dos trabajos, en ambas piezas se emplean pautas preestablecidas y los realizadores consiguen accionar o intensificar el azar y el surgimiento de acontecimientos inesperados. La estrategia que se utiliza en *Rua de Mão Dupla* recuerda a la empleada en algunas obras pioneras de video de los años 70 en Nueva York que aprovecharon la aparición de la primera cámara de video portátil (la Sony DV-2400 Portapak) para realizar piezas en las que podían tener *feedback* instantáneo e involucrar a diferentes comunidades en la grabación, mientras que, la empleada en *Acidente* implica la idea de búsqueda o de inventario, como lo puede hacer *Wednesday 19.07.1961* (1997) de Viktor Kossakovsky (de la que hablaremos más adelante) en la que el director ruso se propone buscar a todas las personas que nacieron el mismo día que él en su ciudad natal (San Petersburgo). En cualquier caso, tal y como indicaba Coutinho, este tipo de estrategias autoimpuestas pueden ser algo anecdóticas o arbitrarias y más o menos sutiles, pero “definen una metodología, un artificio para que el filme exista” (Ferreira 2016, 72).

Otro aspecto que es importante mencionar y que subraya Migliorin (2005), es que la creación de un dispositivo no presupone una obra y, en principio, tampoco “genera obras buenas ni malas”, sin embargo, este se presenta como una herramienta especialmente útil para los realizadores, principalmente para aquellos que trabajan con pocos medios o buscan formas novedosas que es-

capen a la lógica cinematográfica, pues facilita en un grado considerable el trabajo del realizador que, al someterse a las reglas y limitaciones que el dispositivo plantea, puede omitir una parte importante de los procedimientos que tradicionalmente acarrea el trabajo con las herramientas cinematográficas.

Migliorin, desarrolla proyectos sobre cine colectivo en escuelas brasileñas que apuestan “no solo por el retrato de determinados problemas sociales o la denuncia política, sino también por formas de creación que, apoyadas en la accesibilidad tecnológica, rompen con la lógica de formación de profesionales y buscan pedagogías creativas en colaboración” (Elduque 2016). En proyectos como *Inventar com a Diferença* iniciado en 2013, enseña la noción de dispositivo:

[...] ligada, en todo caso, al documental y a un tipo de cine experimental, ensayístico. El proyecto no parte ni del guion ni del lenguaje cinematográfico, sino de las imágenes en sí mismas a partir de varios ejercicios. Uno de ellos, por ejemplo, es el «plano comentado», una idea que Alain Bergala usó en Francia: tomas un plano, y lo ves una vez, y otra, a cámara lenta, hacia delante, hacia atrás... con dos personas comentándolo. Esto es un dispositivo. Otro sería el minuto Lumière, y otro el filme haiku, que permite empezar a trabajar con el montaje: un plano por frase del haiku (Elduque 2016).

Siguiendo esta idea que comenta Migliorin, podríamos hablar de dispositivo de plano-comentado, en piezas como *Los Materiales* (2009) del colectivo los Hijos, *Blu en el Carmell* (2009) de Pilar Monsell, *Kobe Doin' Work* (2009) de Spike Lee o, en *Improvisaciones de una ardilla* (2017) de Virginia García del Pino. En esta última, un cortometraje de 27 minutos, del Pino emplea imágenes sobre la política española (mítines, entrevistas a la prensa en la puerta del Parlamento, etc.) que tomó para un proyecto que finalmente no vio la luz. Del Pino editó las imágenes en tres partes (el público, los medios y los políticos) e invitó al filósofo Josep Maria Esquirol a que, en tiempo real, improvisase un discurso frente a estas imágenes. En una entrevista realizada en el festival Punto de Vista en 2018, del Pino desvela algunas claves importantes para nuestro estudio sobre su proceso de trabajo. La realizadora menciona que concibió la pieza en base a dos estrategias, primero, la realización de un montaje antes de “terminar” la película y, segundo, la idea de asistir a una “performance” (la

improvisación de Esquirol). En esta misma entrevista, del Pino señala que este tipo de estrategias son trabas que ella misma se autoimpone para conseguir resultados diferentes e inesperados. De este modo, del Pino emplea la misma metodología que los escritores del OuLiPo, quienes, como vimos en el primer capítulo, se someten a unas “reglas arbitrarias” para “explorar o descubrir formas de expresión inhabituales, o nuevas estructuras narrativas, o montajes textuales originales” (Salceda 2016, 17-21).



Fig. 43: Fotograma de *Kobe Doin' Work* (2009) de Spike Lee.



Fig. 44: Fotograma de *Improvisaciones de una ardilla* (2017) de Virginia García del Pino.

6. POÉTICAS DE ARCHIVO EN EL CINE DE NO FICCIÓN

Este capítulo lo hemos dividido en dos partes, en primer lugar, nos ocuparemos en aquellas obras fílmicas o videográficas en las que los registros de las imágenes son de cuño propio, es decir, son realizadas por los mismos cineastas y, en segundo lugar, abordaremos películas realizadas enteramente con metraje encontrado. En ambos casos, lo que nos interesa indagar es cómo sus autores se autoimponen ciertos protocolos ligados a la configuración archivística para estructurar y dar sentido a sus filmes o videos. De manera que coleccionar, clasificar, realizar listas, series o catálogos serán prácticas comunes en este tipo de piezas siguiendo así algunos de los pasos del binomio arte-archivo que arranca a principios del S. XX con archivos fotográficos como los de Augène Atget o August Sander y que se expande y desarrolla a través de diversas prácticas artísticas hasta nuestros días.

Se trata, por un lado, de obras con una clara alusión a la fotografía que muestran una especial atención por el retrato y el paisaje y donde impera una monotonía serial en la que proliferan estructuras repetitivas, planos fijos y, por lo general, un ritmo lento que invita a la contemplación y, por otro, películas de compilación (realizadas a partir de material preexistente) donde se ha prescindido de cualquier tipo de montaje o este sigue algún tipo de patrón marcado por un algoritmo a lo largo de toda la pieza. Un cine que se apropia de principios archivísticos, no tanto para cuestionar la idea misma de archivo, que a veces también, sino como estrategia no-narrativa que sondea las posibilidades de lo que el cine es y puede ser.

6.1 Monotonía serial

En *Warburg's Paragon?: The End of Collage and Photomontage in Postwar Europe* (1998), artículo para el catálogo de la exposición *Deep Storage. Collecting, Storing, and Archiving in Art*¹³, Benjamin Buchloh señaló respecto a las obras de algunos de los artistas de esta exposición como Bernd Hilla Becher, Christian Boltansky, Marcel Broodthaers o Gerard Richter, que estas no debían ser interpretadas bajo los mismos parámetros que se emplean con las primeras vanguardias, ya que ni el collage, ni tampoco el fotomontaje, “podían explicar la monotonía serial de las imágenes de estas colecciones fotográficas tanto en términos formales como iconográficos” (Guasch 2011, 169). En cambio, este tipo de obras basadas en secuencias mecánicas, serialidad o acumulación archivística, “remitían claramente a una tipología relacionada con la noción de archivo” (Guasch 2011, 169).

Esta monotonía serial corresponde al “efecto anti-espectacular y anti-dinámico” que comenzó a darse a partir de los años 60 en aquellas obras que seguían la lógica del archivo y que trabajaban con fuentes y materiales homogéneos muy lejos, por tanto, del “orden perceptual del efecto de *shock*” (Guasch 2005, 166) propio de las primeras vanguardias que ponían el foco en la discontinuidad, lo fragmentario y en la búsqueda de la provocación continuada, como lo hacen por ejemplo los *collage* de Hannah Höch o los fotomontajes de John Heartfield. En su lugar, estos artistas a los que se refiere Buchloh proponían “una secuencia mecánica, una repetitiva letanía sin fin de la reproducción, presentada en un *display* administrativo” (Guasch 2005, 166).

Los trabajos fílmicos y videográficos de los que nos ocuparemos en el primer apartado de este capítulo cumplen con estas mismas características y siguen un esquema o estructura simple de formación de series o listas que ocupan las piezas en su totalidad. No es un mero procedimiento que acompaña a un conjunto o estructura más compleja, sino que es el único a lo largo de todas las películas. Las piezas quedan así con una forma uniforme y simple que

13 Exposición realizada en la *P.S.1 Contemporary Art Centre* de Nueva York y la galería *Henry Art* de Seattle entre julio de 1998 hasta enero de 1999.

repite los mismos motivos: series de rostros o de paisajes, sin hacer uso de la voz en *off*, entrevistas o cualquier otro de los procedimientos del documental convencional. De esta forma, la elección del tema, así como las tareas de recolección, selección o clasificación de las imágenes, cobran una importancia primordial, equiparando o vinculando estos trabajos con prácticas artísticas como la fotografía o la serigrafía y con movimientos como el Minimalismo o el Arte Conceptual, en los que la serialidad pasó a constituir uno de los recursos procedimentales más destacados y donde los artistas han sabido reflexionar sobre sí mismos y sobre el mundo que les rodea, evidenciando la “actividad maquina y alienación del individuo” con fórmulas que exigen “metodicidad y coherencia” (Santorelli 2011).

La serialidad es una propiedad formal o un principio organizativo que comúnmente se asocia con las narraciones continuas y publicaciones periódicas. Al margen de la cultura popular, la serialidad caracteriza a una variedad de tendencias o actitudes del arte moderno basadas en sistemas modulares y la repetición de elementos o materiales visuales, sonoros o de otro tipo. Durante la Revolución Industrial, con el fin de conseguir la máxima eficiencia en las fábricas, las tareas se dividieron de forma sistemática y el trabajo se organizó en base a secuencias y procesos. Los trabajadores se especializaron en realizar una función específica y toda improvisación fue suprimida. Estos procedimientos de la producción industrial no tardaron en calar en el arte y, con la evolución de las técnicas de reproducción masiva y la reproductibilidad de la obra de arte, el arte comenzó a separarse, por primera vez, de la esfera de lo sagrado. (Benjamin 2003). Inventos como la fotografía “(asociada a la serie, a la repetibilidad y en último extremo al archivo)” (Guasch 2005, 165) constituyeron un tremendo impacto en la obra elaborada artesanalmente.

Para el crítico e historiador Hal Foster, la serialidad fue decisiva para desdibujar los “antiguos órdenes trascendentales (Dios, la naturaleza prístina, las formas platónicas, el genio artístico), [...] como referentes o garantías” (Foster 2001, 66) de la obra de arte. De forma que la obra de arte fue paulatinamente convirtiéndose en “un término discontinuo de una serie indefinida y por tanto legible ante todo no en su relación con el mundo, sino en su relación con otros cuadros (obras) del mismo artista” (Foster 2001, 66).

La pintura, por ejemplo, no tardó en incorporar diferentes procedimientos de entender la serialidad. Desde la pintura impresionista y, en particular, en la obra de Claude Monet, donde se pretende subrayar la unicidad de cada instante, hasta el trabajo de Josef Albers, quien buscaría las relaciones entre forma, luz y color. Sin embargo, no fue hasta el arte pop y el minimalismo que la producción serial se hizo coherentemente integrante de la producción técnica de la obra de arte. (Foster 2001, 66). En *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico*, Lucy Lippard expone:

[...] para los artistas que buscaban reestructurar la percepción y la relación proceso/producto del arte, la información y los sistemas reemplazaron a las preocupaciones formales tradicionales de la composición, el color la técnica y la presencia física. Los sistemas se colocaron sobre la vida de la misma forma que en la pintura se coloca un formato rectangular sobre los que vemos, para enfocar. Listas, diagramas, descripciones neutrales y muchas cuentas fueron los vehículos más usuales para canalizar sus preocupaciones acerca de la repetición, la presentación de las rutinas laborales y la vida cotidiana, el positivismo filosófico y el pragmatismo. Había una fascinación por los grandes números (las series seudomatemáticas de Fibonacci de Mario Merz, la obra de *One Billion Dots* de Barry de 1966, la de Kawara de 1968, a *One Million Year*) y por los diccionarios, los teasurus, las bibliotecas, los aspectos mecánicos del lenguaje, las permutaciones (2004,19).

6.1.1 Rostros en el tiempo

La consigna de Andy Warhol “Quiero ser una máquina” se presenta como paradigma para aquellos artistas y cineastas que, a partir de mediados del S.XX, buscaban automatizar sus procesos de trabajo influidos por la cultura de masas y los sistemas de información. Warhol introdujo en su cine el concepto de error que con anterioridad había realizado en sus serigrafías, eludiendo la edición del filme y permitiendo que las cualidades básicas inherentes y restrictivas de la película dictasen la forma y las dimensiones (tiempo de filmación) de su trabajo.

Uno de los ejercicios de retrato más logrados y mejor conocidos del cine experimental, son sin duda, sus *Screen Tests* (1964-1966) que obedecen a la

misma lógica serial de sus serigrafías. En ellos, Warhol sigue un protocolo autoimpuesto: recopilar de forma obsesiva “retratos”, por lo general, del elenco de amistades, personalidades y anónimos que pasaban por la *Factory*. El título remite a las pruebas para determinar la fotogenia o idoneidad de un actor o actriz frente a la cámara, frecuente en la pre-producción cinematográfica, pero aquí, cada *screen test* —cada prueba— es concluyente, no son parte de un proceso de preparación, sino que cada uno de ellos es concebido como una obra independiente, por lo que el título parece más una broma, una parodia de Hollywood. El procedimiento empleado por Warhol es bien sencillo, se coloca al modelo aproximadamente a unos 3 metros de distancia frente a la cámara y se deja a ésta filmando hasta que se termine la bobina de 16mm, algo más de tres minutos. Aunque en un principio, Warhol y sus colaboradores, daban unas instrucciones precisas: no hacer nada y mirar fijamente a la cámara, no obstante, el enorme número *screen tests* —hay catalogados alrededor de 500 retratos— hizo que en muchas ocasiones estas pautas no se siguieran y, por ejemplo, hay quien muestra sus habilidades dramáticas como si de un verdadero casting se tratase: Dennis Hopper; quien aparece bebiendo un refresco: Lou Reed; quien no para de mover la cabeza de un lado a otro: Nico; o, quien llora durante la filmación: Ann Buchanan, etc.

Según dijo el propio Warhol, la intención era que cada retratado se enfrentase a sí mismo como si la cámara fuera un espejo y, en efecto, aunque estar frente a la cámara da pie a la utilización de máscaras o poses forzadas, los más de tres minutos, parecen ayudar a que estas se desvanecieran y los retratos se perfilaran a medida que pasaba el tiempo.

Otro aspecto de este trabajo que resulta especialmente interesante para nuestro estudio es que Warhol adopta una estrategia en la que intencionadamente abandona o descuida la producción cinematográfica asumiendo poca o ninguna responsabilidad sobre lo que filma, consiguiendo así una eficiencia que podríamos calificar de “no creativa” que, sin embargo, le lleva a obtener un prominente número de resultados. Como vimos en el capítulo tercero (acerca del abandono de los procedimientos cinematográficos) en el trabajo de Warhol, al igual que en los *ready mades* de Marcel Duchamp, el esfuerzo físico o cognitivo parece mínimo, la idea o el acto de selección se convierte en

equivalente al acto de creación. Trabajos fílmicos como *Screen tests* —también otros de la primera etapa fílmica de Warhol como *Kiss* (1963) (basado en la misma lógica serial), *Eat* (1963) o *Empire* (1964)— no requieren de ningún virtuosismo o conocimiento especial para ser realizados, quizá por eso, todavía a día de hoy, el mundo del cine no sepa bien cómo encajar su copiosa filmografía.

Siguiendo la estela marcada por Warhol, el cineasta James Benning ha realizado varias películas basándose en el mismo procedimiento de seleccionar, registrar y coleccionar distintos tipos de elementos: firmamentos: *13 Skies* (2004); lagos: *Ten Lakes* (2004); carreteras: *Small Roads* (2011); rostros: *Twenty Cigarettes* (2011). En esta última, Benning captura veinte rostros de mujeres y hombres (de amigos y colegas cineastas) mientras fuman un cigarrillo. La misma acción, el mismo plano, pero con rostros y maneras de fumar distintas, que, como en la pintura impresionista de Claude Monet, parecen demostrar la particularidad de cada momento, de cada gesto o persona.

Si en los *Screen Tests* de Warhol la duración de cada retrato viene fijada por el rollo de película de 16mm, en *Twenty Cigarettes*, el tiempo de filmación viene determinado por la duración que tardan los retratados en fumar un cigarrillo frente a la cámara. Ambas piezas desmontan el dispositivo del cine y desvelan su tensión y manipulación consustancial y, a la vez, son una exploración del tiempo y el rostro humano.



Fig. 45:
Fotograma
de *Twenty
Cigarettes*
(2011) de James
Benning.

En *Twenty Cigarettes* tenemos una premisa simple y no negociable: veinte personas fuman frente a la cámara. Todo está marcado por una ineludible concreción: veinte planos, veinte retratos, incluso la elección del número de cigarrillos no es arbitraria: veinte cigarrillos como los que contiene un paquete de tabaco. Al igual que los *Screen Tests*, los módulos que componen *Twenty cigarettes* son rígidos e individuales, encajando a la perfección en una cadena de montaje; pero al mismo tiempo, cada uno es diferente. Frente a este dispositivo formal mínimo, cada pequeña variación adquiere una monumentalidad inesperada, algo que se realza aún más en la pantalla de cine.

Esta restricción férrea le permite a Benning, igual que a Warhol, encender la cámara y dejar a los personajes a solas, de forma que no mantiene ningún control sobre las actuaciones o reacciones de los retratados. Por otro lado, el cigarrillo representa un gesto rutinario, mecánico y es, a la vez, uno de los objetos más representativos del cine (al menos del cine clásico), por lo que *Twenty Cigarettes* se puede entender no sólo como un homenaje a la obra de Warhol, sino al cine en sí mismo.

6.1.2 Retrato etnográfico

Si en los ejemplos anteriores la duración en el tiempo de los retratos producía una tensión incómoda que exige un esfuerzo considerable por parte del espectador, en *Litany of Happy People* (1971) de Karpo Acimovic-Godina, sin embargo, parece darse un extraño cóctel entre el documental etnográfico y el tono festivo de un videoclip. La serie de retratos que componen este filme están también realizados con tomas estáticas, pero estas son de corta duración, a veces de un par de segundos y, además, se repiten y entremezclan unas con otras, hecho que en los anteriores ejemplos no ocurría. *Litany of Happy People* es un homenaje a las diferentes etnias que habitan Vojvodina, una región rural caracterizada por su población multiétnica, donde viven serbios, croatas, húngaros, eslovacos, rumanos, macedonios, rusos, alemanes, gitanos y muchos otros. Cada persona o grupo de personas retratadas es colocada delante de su vivienda que ha sido pintada de un color específico para señalar su respectiva etnia. Este filme es un retrato amable, aunque decididamente

ambiguo. Prueba de ello es, que, a pesar de haber obtenido dos premios en el Festival de Cortometrajes de Oberhausen, fue inmediatamente prohibida en Yugoslavia.

Otro aspecto peculiar de este cortometraje es, sin duda, su banda sonora. Una canción jipiesca y alegre que exclama el amor por las distintas comunidades de esta región Serbia, produciendo un extraño distanciamiento, quizá difícil de entender si no se tiene en cuenta el particular contexto sociopolítico de la Yugoslavia de finales de los 60 y principios de los 70 y que dio pie a los años dorados del *Nuevo Cine Yugoslavo* o también llamado *Ola negra*, por el humor ácido y la actitud crítica con respecto a la sociedad yugoslava del momento que caracterizaron a muchas de estas películas.



Fig. 46: Fotograma de *Portrait* (2002) de Sergei Loznitza.

Otra obra que dialoga con las tradiciones del paisaje y del retrato es el filme *Portrait* (2002) de Sergei Loznitza. Un ejercicio de contemplación y observación a través del encuadre que muestra una serie de retratos de campesinos situados en su entorno, en mitad de sus rutinas laborales, posando inmóviles frente a la cámara de cine como si se tratase de una larga exposición foto-

gráfica. Compuesta por una colección de imágenes fijas en la que aparecen retratos de los residentes del campo ruso, en los que podemos ver con cada retrato, cómo pasan las estaciones del año, una tras otra, mientras que los hombres y mujeres retratados siguen allí inmóviles. Sin diálogos a lo largo de todo el filme, el más mínimo detalle de sus rostros, de sus vestimentas o del paisaje se convierte en algo esencial para tratar de conocer a los retratados, su modo de vida, sus tradiciones, etc. En *Portret* el espectador se ve de nuevo forzado a contemplar algo en apariencia inmóvil que activa una tensión propia del retrato duracional: el paso del tiempo, la inmovilidad de los retratados, la resistencia del espectador y del mismo modelo.

Un caso diferente es *Wednesday 19.07.61* (1997) de Viktor Kossakovsky, película en la que el director ruso busca de forma obsesiva en la ciudad de San Petersburgo a los conciudadanos que nacieron el mismo día que él, el miércoles 19 de julio de 1961. Aunque su estructura se basa también en una mera sucesión de retratos, sin voz en *off* o texto que los introduzca, aquí la cámara sí se mueve y, además, a veces utiliza varios planos secuencia para un mismo personaje, siendo cada uno de ellos diferente. Por ejemplo, los personajes pueden ser capturados por la cámara de Kossakovsky en casa, y luego más tarde en la calle, conduciendo o en el hospital. Esto sin duda dificulta más la toma de decisiones que en los filmes anteriores, donde los realizadores prácticamente sólo tienen que decidir la duración y orden de los planos. En *Wednesday 19.07.61*, sin embargo, Kossakovsky debe decidir con qué tipo de plano empezar cada bloque en el que presenta a un personaje, si es interior o exterior, si el personaje se está afeitando o si está sentado en un parque, etc. Por otro lado, si antes hablábamos de que la cámara fija se centraba o subrayaba más los aspectos introspectivos o psicológicos de los retratados, en *Wednesday 19.07.61* al igual que ocurre en *Labour in a single Shot* (que comentaremos a continuación) y donde la cámara también se mueve, ocurre justo, al contrario, y el espectador puede tener una idea más fidedigna sobre los matices externos de los retratados, los lugares, las situaciones, o las acciones que realizan.

Otro caso parecido son algunos de los trabajos del realizador austriaco Ulrich Seidl. Este director ha basado varias de sus películas en la búsqueda y compilación de personajes que guardan el mismo tipo de perfil o cumplen con

una serie de rasgos comunes, desde trabajos para televisión como *Die letzten Maenner* (1994) pasando por *Tierische Liebe* (1996) hasta *Im Keller* (2014)¹⁴. Estas tres películas se estructuran con el mismo orden de semejanza que existe entre personajes o espacios. Por ejemplo, en *Im Keller*, Seidl retrata a hombres y mujeres austriacos que viven en zonas residenciales y que utilizan el sótano de sus casas para realizar actividades que veneran o filias con las que sueñan el resto del día. Pero, al igual que Kossakovsky en *Wednesday 19.07.61*, Seidl filma varios planos para cada personaje y además introduce testimonios de los mismos retratados mientras miran directamente a cámara.

Por último, señalar que en estos dos trabajos el tipo de relaciones que se han tenido que establecer entre realizadores y personajes, tiene menos que ver con las otras películas de las que hablamos en este apartado, ya que, en ambos casos, los personajes son retratados en la más estricta intimidad, llegando incluso, en el caso de Seidl, a cuestionarnos la veracidad de las imágenes.

6.1.3 Fotografía y trabajo

En el ámbito de la fotografía, el interés por el archivo viene impulsado, por un lado, por el enciclopédico retrato de la ciudad de París que Eugène Atget creó tras la reciente remodelación de la ciudad por el Barón Georges-Eugène Haussmann. Estatuas, calles, parques, escaparates, vendedores ambulantes, prostitutas son algunos de sus temas más recurrentes de una colección que alcanzó más de 4000 imágenes. Por otro lado, este interés viene motivado por el impacto que supuso el trabajo de la Nueva Objetividad (*Neue Sachlichkeit*) en los años veinte y treinta y, en particular, por la obra fotográfica de August Sander que se basa en una metodología muy próxima al concepto de archivo. En *Menschen des 20 Jahrhunderts (Gente del Siglo XX)* —proyecto concebido entre 1925 y 1927 y en el que trabajó de forma intermitente hasta 1950— Sanders ordenó a través de listas, de grupos y subdivisiones, centenares de retratos de personas de la democracia de Weimar. Dividido en siete capítulos, Sander clasificó: agricultores, comerciantes específicos, mujer, clases y profe-

¹⁴ *Los últimos hombres* (1994), *Amor Animal* (1996), *En el sótano* (2014).

siones, artistas, la ciudad y los últimos hombres. Un retrato colectivo que tenía como propósito capturar a las personas retratadas con absoluta veracidad y que ejerció una influencia notable en fotografías de la talla de Walker Evans.



Fig. 47: Fotograma de *Coutenance* (2002) de Fiona Tan.

En 2002, Fiona Tan presentó en la Documenta de Kassel la videoinstalación *Countenance*, en la que emula los archivos fotográficos de August Sander, *Menschen des 20 Jahrhunderts*. Durante una estancia artística en Berlín, Tan retrató y clasificó según su profesión a un gran número de personas, pero substituyendo el retrato fotográfico por el videográfico. La única instrucción que dio a las personas retratadas es la de permanecer quietas durante el tiempo de filmación. Como en *Screen Test* o *Twenty Cigarettes*, este tiempo (en

Coutenance únicamente de un minuto), parece ser suficiente como para que lo superficial, la apariencia (en la mayoría de los casos, las profesiones de los retratados) pase a un segundo plano y, en su lugar, se acentúen factores más de tipo introspectivo. “Aunque la clasificación archivística de los retratos promete producir categorías y significados fijos, los retratos videográficos producen el efecto contrario, los profesionales retratos se nos escapan” (Van Alphen 2014, 40-41). El tiempo de filmación, por poco que sea, parece otorgar a los retratos una inestabilidad inquietante que, a medida que pasa el tiempo, parece despojarlos de toda envoltura y regalarnos una idea fidedigna de su personalidad.

La compleja colaboración entre la imagen en movimiento y el archivo que aborda también el mundo laboral, se manifiesta en el proyecto de carácter participativo iniciado en 2011 por Antje Ehmann y Harun Farocki, *Labour in a single Shot*. Este consiste en una serie de talleres de producción de video y exposiciones (donde se mostraba el trabajo generado) que se realizaron en diferentes ciudades alrededor del mundo. La propuesta que se hace a los participantes es la de realizar videos de 1 a 2 minutos de duración donde se podía emplear la cámara estática, panorámica o de desplazamiento, pero con la condición de que no haya cortes.

El proyecto tiene una doble intencionalidad, por un lado, la investigación de las distintas formas de trabajo alrededor del mundo: ¿qué tipos de trabajo se realizan?; ¿son remunerados, tradicionales o ilegales? Por otro, la convicción formal de que con una única toma de apenas dos minutos ya se puede crear una cierta narrativa o intriga. Ehmann y Farocki reivindican la predeterminación y elocuencia de las tomas estáticas — como las vistas del cine primitivo — en contraposición al excesivo número de tomas indecisas que caracterizan las películas documentales de hoy en día. (Ehmann y Farocki (s.f.).

6.1.4 La mirada inocente. Espectadores en penumbra

Diferentes directores han tratado “la figura del espectador cinematográfico como catalizador del proceso comunicativo y emocional que el cine pone en juego” (Lombardo 2009, 66). En *Ten minutes older* (1978), Herz Frank retra-

ta durante diez minutos en tiempo real las caras de un grupo de niños y niñas que asisten a una proyección de cine. Durante este escaso tiempo, el realizador es capaz de capturar diferentes emociones que experimentan los pequeños mientras miran la película, alegría, sorpresa, tristeza, miedo, etc. Rodada en 35 mm y en un único plano secuencia, vemos el contraplano de la pantalla, un elenco de rostros que aparecen y desaparecen en la oscuridad de la sala de cine. La cámara busca, se desenfoca, se detiene y encuadra, y vuelve a desenfocar y buscar. Sobre lo que ven los pequeños, no sabemos gran cosa, salvo que se trata de *Tale about good and evil*, una pieza de marionetas en la que se representa una lucha entre el bien y el mal, pero del que no vemos nada, su contenido nos lo tenemos que imaginar a través de la música y las expresiones de los rostros de los niños.



Fig. 48: Fotograma de *Ten minutes older* (2002) de Herz Frank.

Herz Frank pertenece al grupo de cineastas de la década de los 60 de la *Riga School of Poetic Documentary Cinema* de Letonia, una escuela de cine que prestaba especial atención al lenguaje visual del documental. En *Ten minutes older* parece remitir a la inocencia y la fascinación (hoy ya perdida) del espectador frente a las imágenes en movimiento. Aquella que imaginamos debieron tener los que asistieron a las primeras sesiones del cinematógrafo de los her-

manos Lumière y, que Val del Omar logró capturar durante el proyecto de las misiones pedagógicas (1931-1933) en las fotografías en las que aparecen grupos de campesinos y niños abarrotando la sala de proyección completamente fascinados ante la pantalla de cine. Las mismas imágenes de espectadores en la penumbra centelleante de una sala de cine que aparecen en *El espíritu de la colmena* (1973) de Víctor Erice, durante la proyección de *Frankenstein* (1931) de James Whale o, en *Shirin* (2008) de Abbas Kiarostami. En 2002, *Ten minutes older* sirvió de inspiración a Nicolas McClintock, para idear un proyecto homónimo, una reflexión sobre el tema del tiempo en el cambio de milenio, en el que invitó a quince reconocidos cineastas (Bernardo Bertolucci, Mike Figgis, Jean-Luc Godard, Aki Kaurismäki y el mismo Víctor Erice, entre otros) para realizar su propia visión de lo que el tiempo significa en diez minutos de película.

Reverse Television – Portraits of Viewers (1983) es un proyecto de Bill Viola realizado para ser emitido por televisión en el canal WGBH de Boston. El trabajo consiste en una serie 40 retratos de medio minuto de personas de todas las edades sentadas en sus casas frente a sus televisiones. Si, en *Ten minutes older* los niños están en la penumbra de la sala de cine y se muestran emocionados delante de la pantalla de cine aquí, los televidentes, aparecen solos en sus casas y mirando a cámara impasibles. Estos retratos de Viola se mostraron durante varias semanas en televisión y aparecían sin previo aviso intercalados en la programación del canal.

Sobre el tiempo y la inocencia de la mirada trata también *Pine Flat* (2006) de Sharon Lockhart. Este filme, rodado en 16mm, también ha sido presentado formando parte de una instalación compuesta por, además de la película, una serie de diecinueve fotografías de retratos de niños. La obra toma el nombre del lugar donde se rodó, una pequeña comunidad de poco más de 150 habitantes en el condado de Tulare, en California, donde Lockhart se recluyó durante cuatro años. En este tiempo, la artista entabló cierta relación con los niños y niñas del lugar y, a partir de entonces, comenzó a pensar cómo hacer una pieza con ellos. Para mantener la cercanía con los niños, Lockhart prescindió de trabajar con su equipo habitual y contó únicamente con la ayuda de una sonidista. *Pine Flat* está dividida en dos secuencias de seis retratos, cada uno de diez mi-

nutos de duración (lo que dura en este caso la bobina de 16mm). En la primera parte aparecen los niños por separado, en la segunda, en parejas o grupos. Un retrato meditativo en el que los niños aparecen leyendo, durmiendo, jugando o simplemente sentados en un paisaje idílico, en el límite de lo salvaje. Los retratos que conforman cada serie, están separados por unos segundos de negro, hecho que evidencia su compromiso con la toma individual, liberada de cualquier posible narración o historia, evocando al cine primitivo de los hermanos Lumière y las “vistas” o fotografía en movimiento.

6.2 Listas

Este tipo de piezas entroncan también con la larguísima tradición en la literatura —y el principio archivístico más elemental— que es el de realizar listas o elencos. Umberto Eco (2009), autor de una antología de listas que realizó en colaboración con el museo Louvre de París, señala que estas se vienen realizando desde el mismo nacimiento de la escritura. Las listas se realizan siempre bajo un protocolo autoimpuesto, estas pueden ser prácticas o pragmáticas como las que utilizamos para un sinnúmero de cuestiones, como, por ejemplo: hacer la compra, llevar la contabilidad de un negocio o el catálogo de una biblioteca; pero también pueden ser poéticas, como las que empleamos para enumerar aquello que no podemos nombrar, el universo, el amor, etc. Según el autor italiano, la lista tiene la pretensión de “hacer que la infinitud sea comprensible” (Eco 2009). A través de catálogos, enciclopedias o diccionarios creamos orden ante lo incomprensiblemente vasto, pero también la lista permite cuestionar las definiciones esenciales, es decir lo indecible.

Pero las listas son también un tema esencial en las matemáticas, la estadística o las ciencias de la información y de la computación. La base de datos, como conjunto de datos organizados que nos permite acceder a la información de manera casi instantánea, se ha convertido en un elemento central de la cultura digital, hasta el punto de que autores como Lev Manovich la consideran la “forma simbólica” de nuestro tiempo. Si en la etapa moderna nuestra forma de contar historias privilegiaba la narración por encima de la descripción, hoy en día —en un mundo donde escasean relatos bien definidos y sobra informa-

ción— la base de datos se convierte “en una nueva metáfora que utilizamos para conceptualizar la memoria cultural, individual y colectiva” (van Alphen 2014, 11-12). Si la tendencia de la narración es representar el mundo a través de una trayectoria de causa efecto organizada, por lo general, de forma temporal, la base de datos, lo hace a través de listas, series, colecciones, etc., que parecen organizarse por medio de una base espacial y que empleamos para representar nuestra experiencia en el mundo y lo que nos rodea. (Manovich 2005).

6.2.1 De la ciudad al campo

Desde finales del S. XIX las ciudades se han ido consolidando en el imaginario de artistas y cineastas como espacios de modernidad, hasta llegar, en la segunda mitad del S. XX, a reemplazar a la naturaleza como fuente de inspiración. La ciudad representaba muchos de los hitos (progreso, laicismo, industrialización, etc.) que perseguían aquellos que querían escapar de la dureza del campo y el oscurantismo del mundo rural. Estos “cerebros del mundo”¹⁵ (Pizza 2016) parecían contenerlo todo. Su ritmo frenético, cabarets, cafés, arquitectura, luces... fascinaban a todo aquel que las visitaban, e inspiraron a los artistas del momento para encontrar nuevas formas y lenguajes estéticos capaces de plasmar las nuevas realidades que acaecían en el espacio urbano.

En *El vértigo de las listas*, Umberto Eco (2009) pone de ejemplo de “lista visual” las que conforman algunas escenas en diferentes comedias musicales hollywoodense de los años 30, en las que aparecen decorados adocnados y bailarinas semidesnudas descendiendo por escaleras. Estos conjuntos copiosos, repletos de detalles, de fragmentos, ponen de manifiesto cómo “la poética de las listas invade también muchos aspectos de la cultura de masas” (Eco 2009, 353). Como una “feria de muestras”, un “escaparate” o unos “pasajes” o galerías comerciales, en todos ellos se “pretende sugerir abundancia [...] mostrar no solo una imagen fascinante sino muchas, muchísimas, proporcionar al espectador una reserva inagotable de reclamos voluptuosos” y continua Eco, “la técnica de la lista no pretende poner en duda ningún orden

15 En una carta dirigida a su madre y hermana, el Futurista Umberto Boccioni, se refería a París (ciudad que visitó en 1906) como cerebro del mundo.

del mundo, más bien quiere reconfirmar que el mundo de la abundancia y el consumo, a disposición de todos, representa el único modelo de sociedad ordenada” (Eco 2009, 353).

Esto mismo se puede ver en la mayoría de las llamadas sinfonías de la ciudad; *Manhattan* (1921) de Charles Sheeler y Paul Strand, *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927) de Walter Ruttmann, *Sao Paulo, sinfonía de una metrópolis* (1929) de Adalberto Kemeny y Rudolf Rex Lustig, *À Propos De Nice* (1929) de Jean Vigo, *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga vertov, entre otras, donde la cámara parece enumerar la multitud de propuestas que ofrecían las flamantes urbes de comienzos del S. XX a la gente de la época. Aglomeraciones de personas en las calles y en las estaciones de tren; el trabajo en las fábricas o la construcción de edificios; desfiles de moda, escaparates y maniqués, espectáculos como el teatro, el cine, el cabaret o la fascinación por las máquinas, trenes, coches y todo tipo de vehículos. Todo ello a través de una gran variedad de planos y de un montaje acompasado que trata de destacar el ritmo vertiginoso de la vida en la gran ciudad.

Aunque, a diferencia de las listas visuales de las que habla Eco, aquí la “información” no aparece en una sola imagen, como en un cuadro, sino que, como en la música, se va presentando poco a poco, en una serie continuada de elementos que se siguen en el tiempo.

En el cine de Peter Hutton¹⁶, la ciudad sigue siendo protagonista, pero, si en los filmes de principios de siglo XX se preocupaban por mostrar una imagen dinámica y moderna de la ciudad, en los de Hutton ocurre más bien al contrario. En *New York Portrait, I-III* (1979-90), el tiempo parece detenerse y la ciudad se presenta como un espacio casi post-apocalíptico o, al menos, en una patente decadencia. Esta trilogía se basa en una colección de planos fijos separados por intervalos o espacios en negro —para aclarar la mirada— que monta una y otra vez de manera obsesiva hasta encontrar el orden definitivo. Un proceso intuitivo, guiado por lo que le dicen las imágenes.

16 Desde hace más de 40 años, figura clave del documental experimental, el cine de Hutton recoge la tradición de los paisajistas americanos como Thomas Cole y la sencilla elocuencia del cine primitivo.



Fig. 49: Fotograma de *New York Portrait, I-III* (1979-90) de Peter Hutton.

Cineastas como Peter Hutton y, por supuesto, Dziga Vertov han influido de forma determinante en el cine observacional actual, sobre todo aquel dónde el protagonista es el propio espacio que se filma y el director está más preocupado por capturar el lugar de una forma atractiva y sugerente que por recoger los testimonios de las personas que lo habitan. Este tipo de películas destacan por su excelente tratamiento formal y por jugar a mezclar géneros cinematográficos, de modo que la película pueda parecerse más a un filme de ciencia ficción que a un documental. En este sentido, cabe destacar *La ciudad Oculta* (2018) de Víctor Moreno, donde el realizador se sumerge en el subsuelo de la ciudad de Madrid, para captura “una increíble colección de infraestructuras y túneles al servicio de la vida en la superficie. El transporte en metro, los pasos de tráfico subterráneo, el alcantarillado, cableados y servicios, obras de nuevas extensiones y lugares abandonados” (Rey 2018). Como ya hizo Mauro Herce en *Dead Slow Ahead* (2015), las imágenes y el sonido enigmático de *La ciudad Oculta* subrayan la sensación de extrañeza.

Si la ciudad y todo aquello que aludía se percibía como algo exótico y seductor para la mayoría de la gente a finales del S.XIX y gran parte del S. XX, en la actualidad, cada vez más, sucede justo, al contrario. Este cambio de paradigma viene provocado por la aceleración desbordada de la vida, empujada por una idea ficticia de progreso. Esta nueva actitud reacia a “la dominación que ejerce el progreso” (Virilio 2012, 44) refleja, más allá de la posible concienciación por la enorme degradación del medio ambiente, el deseo por reencontrarnos con nosotros mismos y nuestro entorno.

En *O tempo dos bullós* (2005) de Chus Domínguez el repertorio de la lista —de lo documentado— cambia y, en lugar de componerse por elementos que hacen referencia a la ciudad, lo industrial, la velocidad, etc., lo hace con lo relativo a lo rural, la naturaleza, la parsimonia, lo artesanal, etc. En este cortometraje documental, se muestra la vida en una aldea remota de la provincia de Lugo (Galicia) donde todo transcurre lentamente; el paso de un carro tirado por mulas, la caída de la lluvia, el humo de las chimeneas, una espesa bruma, el movimiento de un caracol, etc.

Otras películas recientes de cine observacional como *Los que desean* (2018) de Elena López Riera, *El remolino* (2017) de Laura Herrero Garvín, *Vida vaquera* (2016) de Ramón Lluís Bande, *Sweetgrass* (2011) de Ilisa Barbash y Lucien Castaing o *Two years at sea* (2011) de Ben Rivers, por mencionar sólo una pocas, presentan también el entorno rural con un mimo y atractivo hasta hace unas pocas décadas insólito en el cine, que revela el creciente interés de la “vuelta a las raíces” pero, además, estos espacios conectan con la cadencia pausada y, a menudo radical, de cineastas que se revelan ante el ritmo frenético de la publicidad, la televisión o el cine industrial.

6.2.2 Huellas en el paisaje

Como señalábamos antes, cineastas del ámbito del experimental y de la no ficción como James Benning, se han distinguido por su trabajo en torno al paisaje americano. Aunque visualmente reductoras, sus películas se revelan lentamente como el resultado de una elaborada preparación y sorprendente

precisión temporal y estructural, en las que —al igual que en la sección anterior dedicada al retrato— se da una negociación entre la inmovilidad de la imagen fotográfica con el flujo de la imagen en movimiento del cine.

En *Small Roads* (2011) Benning filma 47 carreteras secundarias en doce estados diferentes de Norteamérica. La película se compone únicamente de tomas estáticas, que se suceden una tras otra, como ya hizo en *13 Lakes* (2004) y *Ten Skies* (2004). El estatismo compositivo y la duración de los planos en *Small Roads* busca incitar una actitud contemplativa en el espectador. Este entusiasmo por la duración, al contrario que en la imagen fija —ni tan siquiera de una serie de fotografías o de pinturas— permite al espectador percatarse de infinidad de cambios (también de las transiciones de estos) que se producen en el paisaje; cambios de luz, el movimiento producido por el viento, el paso de algún camión, etc. Pero, al contrario de lo que pueda parecer, este estatismo y la duración de los planos parten de una pauta Zen que John Cage defendía para enfrentarse al aburrimiento: “Si algo te aburre después de dos minutos, inténtalo durante cuatro. Si aún te aburre, inténtalo durante ocho, dieciséis, treinta y dos, y así sucesivamente. Finalmente descubrirás que no es aburrido en absoluto, sino muy interesante” (Cage 2018, 93).

Además, *Small Roads*, lleva implícito un trasfondo ecológico importante. Si pintores como Turner o los impresionistas franceses mostraban las primeras evidencias de la Revolución Industrial (humo, máquinas de vapor, chimeneas, etc.) con cierto optimismo, aquí el paisaje se muestra desde una nueva órbita, el del tráfico de la mercancía en el tiempo de la globalización, donde la carretera —metáfora de la construcción del país y también de su devastación— aparece como un elemento que invade todos los espacios naturales sin dar tregua alguna.

Trabajos como este, basados en colecciones de imágenes de paisajes, exigen al espectador que se tome la molestia de leer, analizar e interpretar las imágenes fuera de los “clichés lingüísticos” que suscitan en tanto “clichés visuales” (Didi-Huberman 2013, 35). Por eso, las imágenes se presentan de forma sencilla, una tras otra, sin elementos narrativos que confundan o que puedan dirigirnos hacia un lugar determinado.

Bajo la estructura matemática de *13 Lakes* (2004), también de Benning —13 lagos, 13 planos, cada uno de 10 minutos (la duración del rollo de la película), y el simple placer por la iteración o el deleite de contemplar cómo la luz se refleja en el agua en diferentes épocas del año— se esconde la historia misma de los lagos, cómo surgieron, qué acontecimientos o sucesos se dieron en ellos, etc. En el documental *Circling the Image* (2004) de Reinhard Wulf, Benning confiesa que la selección de los lagos en *13 lakes* corresponde a un interés por la historia que guarda cada uno de ellos. Como es el caso del lago *Salton*, que se formó a causa del desbordamiento del río Colorado y que 50 años después se construyeron alrededor de este, complejos turísticos que se inundaron en la década siguiente, cuando se instaló un sistema de irrigación más extenso que elevó el nivel del lago. Esta información no se divulga en *13 Lakes*, pero Benning anima o espera de algún modo a que sean los espectadores los que hagan sus propias investigaciones acerca del pasado de cada lugar.

Lo mismo ocurre con *Ruínas* (2009) de Manuel Mozos u *Homo Sapiens* (2016) Nikolaus Geyrhalter. Ambos trabajos rastrean las marcas de la historia en el paisaje en busca de relatos que contar. En ellas el imaginario de la ruina aparece, no como consecuencia de los conflictos bélicos, sino como fruto de un capitalismo agónico. Si en *Easy rider* (2012) Benning emplea las localizaciones y algunos audios de la película original de Dennis Hopper para registrar el paso del tiempo sobre los escenarios reales, estableciendo así un diálogo entre la década de los 60 y la actualidad de los EEUU. Aquí también el cine se convierte en un lugar de huellas donde las acciones permanecen a través del paisaje después de que hayan ocurrido.

Las tomas largas y estáticas, desprovistas de cualquier presencia humana que se muestran en *Ruínas* de Mozos, presentan un catálogo de espacios que fueron abandonados y que se superponen a un glosario de voces de distintas fuentes (anuncios de la televisión, informes médicos, diálogos de películas, textos educativos, etc.) permitiendo que la cotidianidad del pasado se filtre en nuestro presente.

Por su parte, en la post-apocalíptica *Homo Sapiens* (2016), Nikolaus Geyrhalter recopila una serie de complejos abandonados: teatros, hospitales, pis-

cinas, centros comerciales, estaciones de ferrocarril, apartamentos, etc.; un paisaje destrozado cubierto de maleza, que parece situarnos en un mundo donde los humanos ya no estamos. Como en *Ruínas* (2009), no hay rastro de la presencia humana, las construcciones colosales se ven aquí endeblés y extrañamente irrelevantes ante el paso del tiempo y el destino de la humanidad. Igualmente importante es el silencio sobrecogedor que refleja la película, al ver estos enormes edificios que solían acoger a miles de personas y en los que ahora apenas se escucha el goteo del agua que ya ha penetrado en los edificios y la reverberación en el espacio.



Fig. 50: Fotograma de *Homo Sapiens* (2016) de Nikolaus Geyrhalter.

Otra película que se dedica a desvelar las historias ocultas u olvidadas en el paisaje y que, a su vez, constituye un auténtico memorial cinematográfico es *Equí y n'otru tiempo* (2014) de Ramón Lluis Bande. En ella se muestra un repertorio de lugares en Asturias donde cayeron aquellos que se resistieron a la sublevación militar del 36. Un ejercicio de memoria para rescatar del olvido a los maquis que fueron asesinados entre 1937 y 1952 y que fueron marginados por

la historia. Una película, la de Lluís Bande, que bebe de *Profit motive and the whispering wind* (2007) de John Gianvito que, a su vez, está basada en el libro de Howard Zinn *La otra Historia de los Estados Unidos*, que muestra un listado (siempre incompleto) de trabajadores, negros, mujeres, extranjeros, de víctimas y excluidos de la historia oficial, pero que jugaron un papel relevante en su oposición a la injusticia.

Esta idea de lo incompleto o infinito, recuerda Umberto Eco, es lo más importante de la lista: “No es solamente una manera práctica de crear orden, sino un intento de atrapar lo incomprensible, en otras palabras, lo infinito” (Van Alphen 2014, 92). En este sentido, un ejemplo de lista con función poética podría ser el *Catálogo de escenarios para la muerte de P. P. Pasolini* (2011) de Chus Domínguez, donde el leonés rastrea los lugares visitados por Pasolini en 1959 a lo largo de la costa italiana cuando trabajaba de reportero para la revista *Sucesso*, y propone como posibles lugares de su muerte una serie de escenarios que captura con su cámara. Como en la película de Lluís Bande, este catálogo parece una serie de fotografías policiales que documentan la escena de un crimen, lo que sin duda entronca con lo que decía Walter Benjamin acerca de las fotografías de Atget: “la escena de un crimen siempre está desierta; se fotografía con el propósito de reunir pruebas. Con Atget, las fotografías se transforman en pruebas estándar de hechos históricos y adquieren una significación política oculta” (Sontag 2006, 257).

¿Puede el cine o la fotografía revelarnos signos ocultos en el paisaje, puede mostrar lo invisible? Uno de los estudios sobre el paisaje más audaces llevados en el cine es el que de Masao Adachi en *Aka serial killer* (1969). Película en la que analiza la influencia del paisaje en la psicología, la política o la posición social. El realizador japonés rastrea, cámara en mano, los pasos de Nagayama Norio, un joven de 19 años que entre el 11 de octubre y el 5 de noviembre de 1968 asesinó —con una escopeta robada de una base militar americana— a cuatro personas en cuatro diferentes ciudades de Japón sin motivo aparente. Rodada en 16mm, el filme se compone únicamente de tomas de paisajes que, como en *Catálogo de escenarios para la muerte de P. P. Pasolini* (2011) de Domínguez, parecen constituir una colección de postales de los distintos lugares por donde Nagayama pudo o no haber pasado.

Situada en el contexto de la ola de levantamientos estudiantiles y las protestas por los derechos civiles de los años 1968 y 1969, en las que el director participaría de forma muy activa, *Aka serial killer* encuentra una manera alternativa a la del sensacionalismo de los media para representar el itinerario que siguió el asesino antes de ser arrestado, proporcionando escasas y concreta información a través de la voz en *off* en determinados momentos de la película. Por otra parte, el elevado número de rótulos y vallas publicitarias que inundan el paisaje urbano de las ciudades por donde filma Adachi, revela la fuerte industrialización y la hegemonía del capitalismo en el Japón contemporáneo, una transformación y la consiguiente pérdida de valores que ya advertía el cine de Yasujiro Ozu.

Adachi inaugura con *A.K.A. Serial Killer* una influyente teoría sobre la política y la poética del paisaje en el cine llamada *fukeiron*, que revela a través del paisaje los patrones de opresión que supone la mercantilización de lo cotidiano y que pone también en práctica el realizador francés Eric Baudelaire en *Also Known as Jihadi* (2017). En este caso, la película sigue el recorrido de un joven de la periferia de París que viajó por varios países de oriente medio hasta convertirse en jihadista para, posteriormente, reclutar a otros jóvenes universitarios para que se unieran a la causa. Baudelaire, al igual que Adachi, propone un acercamiento al protagonista de la historia a través de los panoramas que conformaron su vida, es decir, los espacios ligados a su biografía, analizando el efecto que el entorno y dichos lugares específicos tuvieron sobre él.

6.3 Imperfect films (cine diarístico como archivo)

En el año 2006, Jonas Mekas inauguró su web personal con cuarenta nuevas piezas, entre ellas, una película de cuatro minutos que reunía material antiguo —nunca visto en sus películas anteriores— junto con algunas tomas de monos trepando por unas rocas, titulada *Imperfect Film*. El título alude inevitablemente a la película de compilación de Ken Jacobs *Perfect film* (1986) (que veremos en el siguiente apartado) y, al mismo tiempo, el vocablo “imperfecto” es elegido por Mekas como contrapunto del cine comercial “perfecto” supuestamente inmersivo con sus tramas y sin costuras aparentes.

Jonas Mekas ha abogado —desde que comenzó a trabajar como crítico de cine a mediados de la década de los 50's— por un cine imperfecto. “Toda desviación del convencional, muerto, cine oficial es un signo saludable. Necesitamos películas menos perfectas pero más libres [...] no hay otra manera de romper las congeladas convenciones cinematográficas si no a través de una completa descomposición de los sentidos cinematográficos oficiales” escribía Mekas en 1959 (2013, 13). A lo largo de su larga vida como crítico, agitador cultural y cineasta, Mekas defendió a capa y espada la idea del “cine como arte” lejos de la industria y sus convencionalismos y se volcó en apoyar el trabajo de los jóvenes realizadores de lo que se conocería como el “Nuevo cine americano” o, también, cine *underground* (acuñado y promovido por Stan Vanderbeek) de Jack Smith, Shirley Clarke, Marie Menken o Stan Brakhage, entre muchos otros. Un cine que, por aquel entonces, no encontraba financiación, ni distribuidoras, por eso Mekas, junto a otros realizadores fundaron en 1960 *The Film-Makers Cooperative* que, en su primera declaración o manifiesto, concluían diciendo: “No queremos películas falsas, pulidas, lisas -las preferimos ásperas, sin pulir, pero vivas; no queremos películas rosadas- las queremos del color de la sangre.”¹⁷

Al año siguiente de presentar *Imperfect Film*, a sus 85 años, Mekas realizó *365 day Project*. Inspirado por su estimado poeta italiano del S. XVI Francesco Petrarca, quien escribiera una cantidad similar de poemas a su amada, Mekas grabó un corto cada día del año. *365 day Project* muestra una colección de momentos cotidianos, viajes por Europa, Patty Smith leyendo a Allen Ginsberg, un día de trabajo en el *Anthology Film Archives*, un concierto de Madonna... todo un recorrido por la vida del cineasta durante el año 2007 poco antes de que esta forma coleccionar y de exhibir extractos de nuestra vida se hiciera de forma habitual y masiva a través de las redes sociales.

Filmografías como la de Mekas, así como la de otros realizadores que han abordado de forma amplia el cine diarístico como Anne Charlotte Robertson, David Perlov, Chantal Akerman o Ed Pincus, demuestran la obsesión por docu-

17 No se menciona un autor específico del texto, pero de acuerdo con las entradas del diario de Mekas, lo escribió él mismo. Guarda el mismo entusiasmo que las columnas de Mekas para *The Village Voice*, que fueron recogidas en el libro *Movie Journal: Rise of the New American Cinema 1959-1971*.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

mentarlo todo y dejar constancia del paso del tiempo, lo que les lleva a acumular enormes archivos de imágenes que pueden ser vistos como colecciones de recuerdos, impresiones o instantes de la vida cotidiana. Según la teórica de cine Mary Ann Doane el cine “funciona en primer lugar y, ante todo, como un registro de todo lo que sucede ante la cámara, el cine nace del impulso de archivo del siglo XIX y contribuye a él” (2012, 47). El propio Mekas admitía en (Sitney 1970, 190) que comenzó a tomar pequeños registros con la cámara debido a la falta de tiempo para preparar un guion, hacer un plan de rodaje serio, el montaje, etc., en definitiva, para hacer una película “seria” dentro de los parámetros o exigencias de la industria. Estos registros de Mekas fueron almacenados durante años, en muchas ocasiones sin tan siquiera revisar el metraje. El cine diarístico, señala Schlemowitz (2019) permite a los realizadores trabajar sin esperar a tener el presupuesto o equipamiento técnico y demás elementos habituales en una producción convencional. De alguna manera, el cine diarístico ofrece a los cineastas y artistas despojarse de todos estos requerimientos, a menudo muy caros y difíciles de conseguir, y crear una pieza de manera frugal, sin necesidad de “dirigir” a todo un equipo y gastar grandes sumas de dinero.

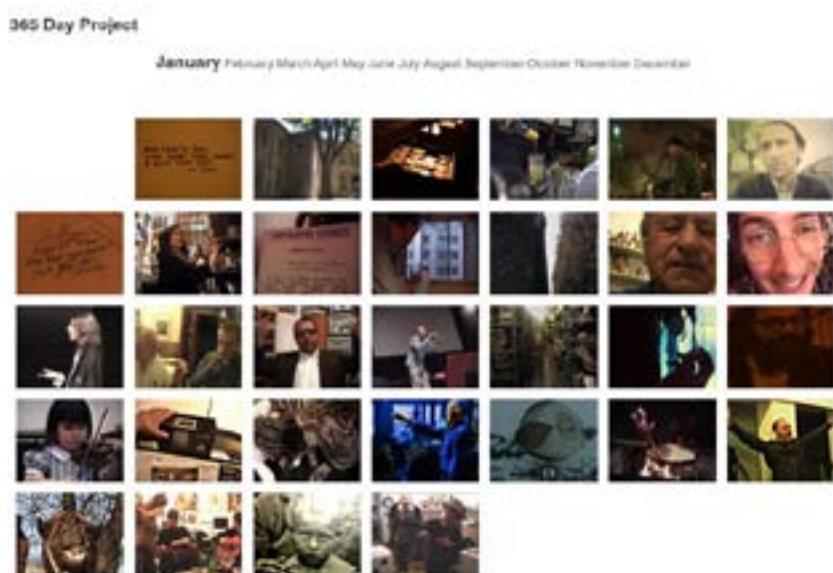


Fig. 51: Captura de pantalla de la web de *365 Day Project* (2007) de Jonas Mekas.

En el cine diarístico hay una necesidad de preservación, una intención de registro, de testimonio, en el que siempre se trabaja sobre material del pasado, a partir de la relectura (la edición) del metraje filmado que, por lo general, se ordena por fechas o intervalos (como en el caso de Mekas) para documentar experiencias, situaciones, reflexiones, etc., pertenecientes a un período de tiempo. También, el cine diarístico está directamente relacionado con lo rutinario de cada día y la retórica de la repetición, así como con procedimientos creativos y productivos como la serialidad o el *work in progress*, en su apreciación discursiva, siendo un trabajo que exige metodicidad y constancia. Proyectos como *5 years diary* de Anne Charlotte Robertson —realizado en realidad a lo largo de 17 años— los diarios de David Pelov 1973-1983, o los video diarios de Mekas, que continuó compartiendo en su web personal hasta noviembre de 2018, constituyen auténticas obras seriales en procesos temporales largos.

Este procedimiento metódico, casi mecánico del cine diarístico, es llevado al extremo en piezas como la de Joan Jonas, *Good Night Good Morning* (1976), en la que la artista se dirige directamente a la cámara, como si fuera un espejo, y le desea un “buen día” y una “buena noche” cada día a lo largo de varias semanas. Una especie de autorretrato en el que Jonas se observa a sí misma y contempla el paso del tiempo en su propio cuerpo. Esto se ve más claro todavía en la documentación de una de las performances del artista taiwanés Tehching Hsieh, *One Year Performance* (1980-1981), conocida como *Time Clock Piece*, en la que Hsieh coloca en su estudio un reloj para fichar (de los que se utilizan en las fábricas para que fichen los empleados las entradas y salidas) en el que el artista debe registrar cada hora en punto, las veinticuatro horas del día, durante todo un año. Procedimiento que documenta con una cámara de 16mm tomando un fotograma (una fotografía) de sí mismo junto al reloj, y completando al cabo de un año una película de 6 minutos de duración.

365 day Project se presenta, en la web del artista, como una larga lista de fechas que el espectador-internauta puede consultar-visualizar cuando quiera, pudiendo, además, elegir el orden de la visualización y manejar la línea de tiempo de cada video, tal y como hacemos con los vídeos de YouTube. Además, es un material que potencialmente puede ser visto por un gran número de personas. Con este tipo de proyectos, el trabajo de Mekas gana todavía más en inme-

diatez. Mekas, al igual que Andy Warhol o Warren Sonbert, ha huido siempre de lo pulido o muy elaborado, como decíamos antes, de lo “perfecto”. Los videos o secciones de *365 day Project* apenas tienen edición, lo que ha sido siempre una constante durante toda su carrera, también sus películas en 16mm han tenido una edición mínima. Preocupado por capturar la esencia del momento, la espontaneidad, Mekas piensa en la edición (o en cómo quedaría el resultado final) también durante la filmación, convencido de que ninguna cantidad de edición logrará aportar esa esencia del instante a la película. La premisa de publicar un video cada día —similar a *Notas de lo efímero* (2011) en la que Chus Domínguez debe editar el material grabado cada día (con la condición de no volverlo a revisar)— obliga al realizador a tomar decisiones e, inevitablemente, a alejarse todavía más de la idea de lo pulido o perfecto. Pero, además, si en los años 60 Mekas y sus compañeros tuvieron que crear su propia distribuidora *The Film-Makers Cooperative* para que sus películas pudieran llegar al público, ahora al subir los videos directamente a su propia web estos pueden ser vistos de inmediato por personas a lo largo y ancho del mundo, por lo que se ahorra un sinfín de pasos.

6.4 El documental de compilación

Yo no tengo nada que decir. Sólo que mostrar. No voy a hurtar nada valioso ni me apropiaré de formulaciones ingeniosas. Pero los andrajos, los desechos: esos no los voy a inventar sino justipreciarlos del único modo posible: usándolos (Benjamin 2005, 462).

Cuando hablamos de archivo en cine, lo lógico es pensar en primer lugar en aquellos filmes elaborados en base a material fílmico preexistente. Cine de apropiación, *found footage* o metraje encontrado, son algunos de los términos más utilizados para definir a este tipo de cine, pero también hay otras expresiones como *détournement* fílmico, cine *collage* o, en el campo de la no ficción, *archival film*, *film de montage* o *compilation film*.

El término *found footage*, equivalente en el arte al de *objet trouvé*, se emplea tradicionalmente en el contexto del cine experimental donde el abanico

de procesos y tratamientos a los que se puede aplicar al material apropiado es muy amplio, ya que la película puede ser pintada, rayada, teñida, etc. “Este repertorio de intervenciones llega mucho más allá del mero efecto de recontextualización del (re) o (des) montaje, concentrándose en el aspecto material del metraje encontrado y en ocasiones llegando a cancelar por completo el mismo carácter figurativo de la imagen” (Weinrichter 2005, 52).

Film collage o película de *desmontaje*, son otros términos empleados para referirse a este tipo de películas, donde se subraya el trabajo de deconstrucción o desvío que se realiza del sentido original de las imágenes apropiadas o encontradas. Son obras realizadas con una gran variedad de fuentes: noticieros, anuncios, películas de propaganda, películas de ficción, etc. Su finalidad no es tanto “la realidad, como su simulacro; su representación y mediatización a través del derroche público de las imágenes y sus excedentes” (Bonet 2014, 160). Por lo general, en este tipo de películas no hay voz en *off*, y cuando la hay, esta no es un comentario omnipresente o, al menos, no acompaña a las imágenes de una forma literal. Tampoco se recurre a un modo instructivo o didáctico como hacen los documentales de compilación convencionales, sino que se prefiere que las imágenes hablen por sí mismas, por lo que todavía pueden contar de su procedencia original y, sobre todo, por el nuevo sentido que se otorga en el nuevo montaje que, por norma general, suele ser algo bastante distinto de su pretensión inicial. (Bonet 2014).

En el campo de la no ficción, tradicionalmente o, de forma más mayoritaria, se han empleado dos términos o expresiones: “película de montaje” y “película de compilación” que, según varios estudiosos, es la expresión más adecuada¹⁸, aunque también presente sus propios problemas. Si la expresión “película de montaje” pone el énfasis, como su propio nombre indica, en el montaje, (por otro lado, algo normal en la fase de postproducción de cualquier película), la película de compilación, lo hace en la idea de selección, recolección y captura del material idóneo (Bonet 2014).

18 La búsqueda o el debate por una terminología adecuada para referirse a este tipo de películas fue iniciado con Jay Leyda en *Films beget films: A study of the compilation film* (1971) y ha sido continuado en mayor o menor grado por otros autores como: Thomas Waugh, Patricia Zimmermann, Eugeni Bonet o Antonio Weinrichter.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Esta idea de poner el foco en la selección del material nos interesa especialmente en nuestro estudio, puesto que las películas de las que trataremos en esta sección se caracterizan precisamente por hacer hincapié en esta fase de selección, delegando el montaje a las instrucciones de un algoritmo o, directamente prescindiendo de él. En este tipo de trabajos la selección se concibe como un acto de creación, como en los *ready mades* de Marcel Duchamp, y las imágenes son descontextualizadas por el sólo hecho de ser extraídas o separadas de su contexto original y presentadas en otro distinto. Por este motivo el cine de compilación no ha sido bien visto por la ortodoxia del cine documental, ya que el material de archivo es fácilmente manipulable y desafía la pretendida idea de objetividad (por otra parte, cuestionable).

Según Antonio Weinrichter, una película de compilación se divide en tres partes o fases: una primera fase de apropiación o selección de las imágenes, una segunda de ensamblaje o montaje y una tercera que incluye tanto el efecto de “recontextualización o creación de nuevo sentido” como la propia “recepción por parte del espectador” (Weinrichter 2005, 54).



Fig. 52: Fotograma de *Private Hungary* (1988) de Péter Forgács.

Dependiendo del material empleado, también se podría hablar de varios tipos de película de compilación. Un primer grupo, que emplea material procedente de viejos documentales, noticiarios y, sobre todo, de películas de propaganda que los realizadores exhibían para evidenciar un determinado discurso oficial a la vez que reflexionan sobre el formato anterior, como es el caso de: *La guerre d'un seul homme* (1982) de Edgardo Cozarinsky o *L'oeil de Vichy* (1993) de Claude Chabrol. Un segundo grupo, en el que estarían las películas que han dado importancia al ámbito de lo privado, donde cabrían las películas de aficionados, cine doméstico o películas familiares. Si, tradicionalmente, la película de compilación suele abordar temas relevantes o personajes históricos, este segundo grupo, se inclina más por pequeñas historias y personajes anónimos. La influyente serie *Hungría privada* (1988-1997) de Péter Forgács o *Family album* (1988) de Alan Berliner son dos de los ejemplos más destacados de este tipo de películas de compilación.

Un tercer grupo de piezas que “se han canalizado a través de proyectos y experiencias de televisión alternativa, en las que destacan las contribuciones de Jean-Luc Godard con *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998); Alexander Kluge con las series *10 vor 11*, *Die Stunde der Filmemacher* y *Prime Time / Spätausgabe*; el pertinaz colectivo Paper Tiger Television” (Bonet 2014,164). Y, finalmente, una cuarta categoría que se ocuparía de la red y los nuevos soportes digitales, como algunas de las piezas de Natalie Bookchin o de Dominic Gagnon.

Al contrario que en el cine de *collage* o *found footage*, en el documental de compilación los efectos que se aplican a la imagen son pocos, habitualmente: reencuadrar, ralentizar o congelar la imagen, y en menor medida, la aceleración o la marcha atrás de la misma. En el caso particular de la voz en *off*, esta suele ser omnipresente (especialmente en algunas piezas ensayísticas) pero, en algunas ocasiones, hay una ausencia absoluta de la voz en *off* y simplemente se deja que las imágenes hablen por sí mismas.

En las películas de compilación —no convencionales— el material apropiado (ya sea imagen o audio) equivale a la cita, en el sentido en el que lo entendía Walter Benjamin. Un material que se presenta tal cual, sin artificios y donde la fragmentación de sus elementos rompe con el ilusionismo de continuidad

propio del cine. Además, estos trabajos parecen cumplir con las aspiraciones de Aby Warburg en su *Atlas Mnemosyne* en el que “los archivos dejan de ser el lugar cerrado del conocimiento almacenado en nombre de un privilegio y de una razón histórica vinculada con el poder económico y social, en su apertura colectiva, devienen memorias prostéticas, formas políticas” (Guardiola 2015, 12).

Sin embargo, ninguna de las películas mencionadas anteriormente, se basan en pautas o limitaciones muy restrictivas que determinen su forma con anterioridad. *The Family Album*, por ejemplo, está compuesta exclusivamente con metraje y audio de archivo y este es, además, enteramente de cine doméstico o familiar, lo que sin duda tiene un gran valor. Pero, sin embargo, el espacio de tiempo que abarca este material, cuatro décadas, -desde 1920 a 1950- y, el montaje dadivoso del director, hace que no llegue a cumplir con lo que buscamos en este estudio. Algo similar ocurre con *Canciones para después de una guerra* (1971) de Basilio Marín Patino que, no sólo se centra en imágenes de la Guerra Civil, sino también, de la postguerra.

Entonces, ¿cuál sería un cine de compilación cuya forma esté predeterminada previamente por una pauta o fórmula particular o, un cine que, al igual que el cine estructural, se base en configuraciones sistemáticas que puedan funcionar, por ejemplo, como un indexador referencial de colecciones de objetos, acciones, gestos y, donde el papel del realizador quedase prácticamente desdibujado y, por lo tanto, la tarea de montaje sea abandonada o delegada a la ley del azar o de alguna regla o patrón matemático?

6.4.1 Perfect films

A lot of film is perfect left alone, perfectly revealing in its un- or semi-conscious form¹⁹ (Jacobs 1986).

Perfect Films son películas encontradas y reutilizadas sin ningún tipo de variación o manipulación (en teoría), algo así como el grado cero de la película de compilación y lo más parecido a la idea de *ready made*. Un escritor oulipiano

19 Nota escrita por Ken Jacobs en *Film-Makers' Cooperative Catalogue 7* (1989, 272).

diría que es la fórmula con mayor potencial posible dentro de las películas de *found footage*. Vinculadas al cine estructural y el arte conceptual, su forma está definida con anterioridad a ser realizada. Sobra decir que los *perfect films* chocan frontalmente con el concepto de autor, así como de *copyright* o derechos de autor. El nombre es tomado de una película de título homónimo de Ken Jacobs de 1986. Ese mismo año, el cineasta encontró en la basura una película de una retransmisión televisiva con declaraciones de testigos sobre el último discurso de Malcolm X y su posterior asesinato, y que Jacobs se apropió haciendo únicamente un ligero ajuste sincrónico en el sonido.

Este mismo procedimiento fue llevado a cabo en *Perfect Video* (1989) por Brian Goldberg y Jackie Goss. Una cinta encontrada con imágenes televisivas degradadas del intento de asesinato de Ronald Reagan por parte de John Hinckley y transferida a cine.

Este subgénero del *found footage* pone el foco en el encuentro, apropiación y posterior exhibición del material. El material encontrado tiene un valor en sí mismo, en estos dos casos hay un interés histórico, ya que ambas piezas tratan dos momentos de la historia de los EEUU y, a través de la contextualización, reflexionan sobre la representación de la violencia y cómo ésta es retransmitida por televisión. Además, puede haber también un interés por parte de los artistas o cineastas por el aspecto plástico de la imagen: el degradado del filme, la creación de texturas, el ruido en la imagen, etc.

Otros ejemplos de películas de metraje encontrado que son “perfectas” en sí mismas y no necesitan ser modificadas son *Works and days* (1969) de Hollis Frampton y *Urban Peasant* (1975) de Ken Jacobs. En ambos casos se trata de películas domésticas, la primera, muestra a un hombre y una mujer trabajando en un jardín y del que Frampton se apropió, únicamente poniéndole un título. La segunda, fue montada por casualidad, uniendo los rollos de película (sin cortar ni editar) de la familia de la esposa del cineasta.

En los *perfect films* queda fuera de toda duda cualquier tipo de manipulación, puesto que el material se presenta tal y como es. De esta forma, las películas se convierten en documentos sociológicos de primer orden, un ejercicio de memoria con valor estético y que el realizador “left the footage intact, ra-

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

ther than re-editing it to suit his own formal thematic concerns” (Wees 1993, 6). Este es el caso de *Tearoom* (1962/2007), película que nace de los registros que realizó la policía de Mansfield (Ohio) colocando una cámara oculta en unos baños públicos de la ciudad. Amparados por la ley de sodomía, la policía empleó estas imágenes en la corte como evidencia contra los acusados –una treintena de hombres– que fueron declarados culpables por mantener relaciones sexuales en lugares públicos. Este material de vigilancia llegó a las manos del artista William E. Jones, que lo presentó como obra suya y que hizo, de un documento relegado al olvido, un testimonio del abuso policial y las leyes homófobas propias de una década en los Estados Unidos, la de los sesenta, tan efervescente e innovadora como represiva y puritana.



Fig. 53: Fotograma de *Tearoom* (1962/2007) de William E. Jones.

6.4.2 Montaje algorítmico

En este apartado nos centraremos en obras que recontextualizan material preexistente (cedido, encontrado, apropiado) mediante el uso de la edición algorítmica. Piezas que toman prestado estos mismos procedimientos rigurosos para establecer listas de instrucciones bien definidas, hasta los que manipulan, organizan u ordenan el material audiovisual transformando las técnicas cinematográficas experimentales en un *software* de código abierto disponible para cualquier usuario. Obras fílmicas y videográficas que se relacionan con el concepto de *détournement* o desvío del material de archivo y que desdibujan la labor tradicional del “director” por un lado, al trabajar sin cámara—y no poseer la autoría de las imágenes—y, por otro lado, al delegar el montaje a las instrucciones de un algoritmo.

Por algoritmo se entiende la sucesión de instrucciones ordenadas y bien definidas dirigidas a solventar un problema específico. Aunque, en un primer momento, pueda parecer algo exclusivo del cálculo y las matemáticas o de la programación con ordenadores, los algoritmos no son más que una muestra de instrucciones que permiten encontrar la solución de un problema mediante una secuencia de pasos y están presentes en multitud de acciones cotidianas, como cuando tenemos que seguir una serie de protocolos o indicaciones para coger un avión, seguir los pasos de una receta de cocina o montar un mueble, en todos estos casos empleamos algoritmos.

El empleo de algoritmos en el arte cumple una función muy similar a la idea de “traba” o constricción del OuLiPo en la literatura, ya que, al fin y al cabo, estos son un conjunto de pautas que nos ciñen a seguir una serie de procedimientos y que delimitan nuestras opciones, pero que, al mismo tiempo, como señalaba Raymond Queneau, pueden verse como liberadoras. La obra que emplea algoritmos, también como la obra oulipiana, es siempre autorreferencial, en cuanto que habla de la forma en la que está construida. Los algoritmos tienen que ser precisos y no dar lugar a dudas pero, a pesar de que estos siguen un procedimiento ordenado, no tienen porque dar siempre el mismo resultado o *output* (como lo harían en una función práctica) y podemos programarlos

para producir resultados inesperados que vayan más allá de las expectativas del propio realizador. Este es el funcionamiento de obras como *Soft Cinema* (2005) de Lev Manovich o *77 million painting* (2006) de Brian Eno en las que, a través de un *software*, las combinaciones entre imagen y sonido son siempre diferentes e ilimitadas.

Como decíamos antes, aunque el empleo de algoritmos se asocia usualmente al trabajo con ordenador, estos no forman parte esencial del proceso y, tal y como señala Lev Manovich, el uso de algoritmos se daba ya en los “viejos media” (Manovich 2005, 73). Por lo tanto, cuando hablamos de montaje algorítmico nos referimos a cualquier método de edición que sigue un procedimiento basado en reglas e instrucciones premeditadas. Su origen se encuentra en los primeros intentos de formalizar la práctica de la edición cinematográfica, en particular, en la teoría soviética del montaje. En su ensayo *Del Kino-ojo al Radio-ojo* (1929) Dziga Vertov se refiere al montaje por primera vez como un “cálculo cifrado de los agrupamientos de montaje. Asociación (suma, sustracción, multiplicación, división y puesta entre paréntesis) de los trozos filmados de idéntica naturaleza” (Vertov 1973, 101). Al describir la edición en términos de procesos matemáticos, Vertov está en esencia apuntando hacia el lenguaje de los algoritmos. En la práctica, el cineasta soviético estructuraba el montaje según esquemas de rima similares a los de la poesía o la música. También, Sergei Eisenstein introdujo otra formulación temprana de la edición algorítmica— el montaje métrico —que al igual que el compás musical se basa en la longitud de sus fragmentos y la combinación de estos. El corte de los fragmentos se decide a partir de su duración y, según Eisenstein, la repetición o la reducción del tamaño de éstos multiplicaría la tensión de la secuencia.

Figuras como Peter Kubelka han contribuido de forma decisiva en el desarrollo de la edición algorítmica. En sus obras métricas: *Adebar* (1957), *Schwechater* (1958) y *Arnulf Rainer* (1960) que constituyen, según P. Adams Sitney, la base del cine estructural, estableció una depuración de los componentes del cine: la luz, la ausencia de esta y el tiempo y, a diferencia de Sergei Eisenstein, consideraba que la articulación del cine se producía con la colisión entre fotogramas y no entre planos. Para el cineasta austriaco, son los fotogramas y no los planos la base mínima de la película, hecho este que influirá de forma pro-

funda al cine experimental de los años sesenta y setenta. Asimismo, la edición algorítmica continuó desarrollándose a través de lo que David Bordwell llamó cine paramétrico, como vimos en el primer capítulo, con una clara inspiración en la música serial y la *nouveau roman*.

La experimentación formal de los años 60, se vio potenciada por instrumentos o invenciones técnicas como la impresora óptica, dispositivo que vincula mecánicamente un proyector de películas a una cámara de cine y que permite refotografiar cintas de película. La impresora óptica contribuyó a que se pasara de la espontaneidad del rodaje ligada a la cámara al revisionismo analítico de la postproducción, donde los cineastas transformaron sus imágenes con niveles de control sin precedentes. No obstante, el acceso de cineastas aficionados a efectos visuales complejos, solo se ha hecho posible con la llegada de la tecnología digital y los ordenadores.

El vocabulario básico de la impresión óptica de vanguardia se ha convertido en una característica estándar de los sistemas de edición no lineal que permiten obtener efectos muy sofisticados con unos pocos clics de ratón. La edición algorítmica con el uso de un ordenador ha permitido a los realizadores crear esquemas de edición todavía más complejos que los de sus predecesores mediante el uso de secuenciadores programables.



Fig. 54: Fotograma de *Critical Mass applied to Black Lives Matter* (2018) de Barbara Lattanzi.

La artista estadounidense Barbara Lattanzi creó un *software* de acceso libre llamado *HF CRITICAL MASS* que adopta la estructura del filme de Hollis Frampton *Critical Mass* (1971) como interfaz para improvisar la reproducción de vídeo digital. La misma artista lo ha empleado en varios de sus trabajos, por ejemplo, en *Critical Mass applied to Black Lives Matter* (2018), en el que Lattanzi aplica este *software* sobre un video que documenta un mitin de *Black Lives Matter* y, al que, además, con la intención de evocar la emoción vivida en este encuentro masivo, emplea el uso de una doble pantalla, un desfase temporal en la reproducción del vídeo que alarga la duración de la grabación original.

Albert Alcoz emplea en *Home Movie Holes* (2009) películas *amateurs* del ámbito familiar que reordena de forma sistemática en base a las perforaciones que presentan los rollos de super 8. Por su parte, Eloi Puig emplea un *software* llamado *Torvix* (texto-orden-video) desarrollado por el colectivo Estampa para reformular diferentes videos apropiados de YouTube. Forma parte de esta la serie de *Torvix* (2011-20) compuesta por siete piezas cortas, *jorgela luisce Borgesguera (Torvix_01)* (2013), obra en la que reorganiza a través del orden alfabético (de la transcripción del audio) un extracto de una conferencia de 1977 impartida por Jorge Luis Borges sobre la ceguera, de forma que el contenido queda enredado casi ininteligible.

Si en los ejemplos comentados anteriormente como *Critical Mass applied to Black Lives Matter* (2018) o más aún, *Tearoom* (1962/2007), el material apropiado posee un valor histórico o social, en las piezas de Puig, parece más bien, algo anecdótico, y se sitúa más cerca del videoclip o el videoarte que del documental.

6.4.3 Cine de la base de datos

Esta forma de manipular, analizar o reordenar el material preexistente por medio de un *software* remite claramente al concepto de cine de base de datos, tal como lo introdujo Lev Manovich en *El lenguaje de los nuevos medios*, entendiendo este como un “conjunto organizado de datos que nos permiten obtener diferentes tipos de información de una manera instantánea” (Martín Prada 2015, 107). Si antes de la llegada de la digitalización trabajar con material

ajeno implicaba realizar un esfuerzo considerable en la búsqueda e, incluso, restauración del material fílmico, con el nuevo milenio, las nuevas tecnologías digitales e Internet han rebajado las exigencias y costes de forma rotunda y, acceder, re-elaborar y difundir material audiovisual nunca ha sido tan fácil como ahora. Para tener acceso a este material preexistente ya no es necesario vivir en un punto neurálgico concreto, trabajar para la televisión o ser parte del gremio del cine, sino que es suficiente con disponer de un ordenador y de acceso a Internet. Las webs 2.0 constituyen auténticos bancos de datos de lo cotidiano donde podemos compartir y descargar todo tipo de recursos. Además, existen numerosos archivos digitales dedicados o, al menos con secciones, a la imagen en movimiento: *Pexels*, *PublicDomainFootage*, *Videvo*, *Vidsplay* o *Internet Archive* son algunos de ellos, desde donde se puede acceder incluso a materiales de dominio público que en ocasiones requiere, únicamente, de hacer una simple alusión al autor del metraje para poder ser utilizado en nuevas producciones.

Según Statista, un portal especializado en datos estadísticos sobre internet, sólo en redes sociales como *Facebook*, se suben más de 300 millones de imágenes al día y se calcula que, en países como China, alrededor de 400 millones de usuarios comparten de forma asidua videos en *streaming* anualmente. Para realizar *Present. Perfect* (2019), la realizadora Zhu Shengze, siguió a una docena de creadores de contenido de escaso éxito y vidas marginales de este país asiático durante diez meses. Un retrato colectivo de personas que buscan en el mundo *online* la sociabilidad que se les resiste en el mundo *offline*.

Por su parte, Dominic Gagnon realizó, también sin necesidad de salir de casa, *Of the North* (2015), una interpretación actualizada o *remake* —del que tradicionalmente se conoce como primer documental de la historia del cine— *Nanook of the North* (1922) de Robert Flaherty. Para realizar esta pieza, Gagnon no viajó a las zonas donde habitan los Inuit (habitantes en las regiones árticas de América del Norte), sino que se descargó de Internet videos que los propios indígenas graban de ellos mismos y comparten en las webs 2.0. La masa ingente de imágenes que tenemos acceso desde nuestros ordenadores o dispositivos móviles hace que cada vez sea más habitual en las prácticas documentales trabajos basados en estrategias de ecología de la imagen que

ponen en práctica el reciclaje, la acumulación y la repetición de iconos o gestos, de modo que, la fabricación de imágenes quede relegada a un segundo plano y lo verdaderamente importante sea, en cambio, el sentido o el uso que les podamos dar. Así, actos como seleccionar, prescribir y, también, cómo se busca, almacena, clasifica o relaciona todo este material en las bases de datos, adquieren una importancia primordial.

Proyectos como *Soft Cinema* de Lev Manovich, exploran las posibilidades creativas existentes entre la subjetividad del autor y las elecciones variables realizadas por un *software* personalizado que selecciona materiales diferentes: videos, audio y textos (narraciones), combinándolos en la pantalla siempre de maneras diferentes. Este proyecto dividido en tres partes, trata de encontrar nuevas formas visuales para representar la experiencia de vivir en una sociedad de la información global.

En *Testament* (2008), Natalie Bookchin colecciona videos grabados por gente frente a su ordenador o móvil en los que cuentan que han sido despedidos de sus trabajos y, que luego, suben y comparten en la red. Bookchin selecciona gestos y palabras, que ordena o descompone por medio de un software que busca el contenido de los vídeos por medio de los subtítulos, lo que ayuda a la artista a crear una narración coral donde una multitud de voces que cuenta experiencias similares, parecen convertirse en una sola. Además, Bookchin explora alternativas del montaje cinematográfico reemplazando su tradicional modo secuencial por uno espacial.

En otra pieza de Bookchin, *Zorns Lemmaz* (2007), un *remake* del filme de Hollis Frampton, la artista recoge —al igual que Michael Klier en *Der Riese* (1983), pero 24 años después— grabaciones de cientos de cámaras web instaladas en todo el mundo en los que aparece una letra que ordena alfabéticamente en intervalos de un segundo hasta completar el abecedario latino.

Otra pieza más reciente que nos interesa también —aunque es cierto que no se basa en un único dispositivo formal para someter a todo el contenido de la pieza, sino que emplea diferentes estrategias— es *Icemeltland Park* (2020) de Liliana Colombo. En esta pieza, la primera parte (y más larga) se compone de una recopilación de videos apropiados de internet, especialmente de

Youtube, de turistas que han visitado regiones polares y que vemos aplaudir y proclamar vótores cada vez que un pedazo de hielo se desprende de uno de los glaciares. En la segunda parte, la imagen se divide, y aparecen diferentes cataclismos medioambientales y, en la tercera y última, se muestra diferentes imágenes de la NASA donde se señalan puntos de todo el planeta especialmente afectados por cambio climático.



Fig. 55: Fotograma de *Testament* (2008) de Natalie Bookchin.

Como los trabajos que vimos en la primera parte de este capítulo, acerca de la serialidad, el material se recopila de forma sistemática, siguiendo el mismo motivo o tema. Otra estrategia que nos parece significativa señalar, es que la realizadora, articula estas tres partes por medio de una voz en *off* (de apariencia robótica, como si hablara un ordenador) con la que introduce al espectador por una especie de *tour* por un parque turístico distópico.

7. PRODUCCIÓN

7.1 Algunos antecedentes

En este apartado comentaremos brevemente cuatro piezas (que se pueden ver en nuestra página de vimeo²⁰) realizadas con anterioridad a esta investigación en las que se comenzaron a dar algunas de las estrategias que abordamos en este estudio. Piezas que, aunque de naturaleza muy distinta, nos fueron útiles para comenzar a pensar en la posibilidad de hacer cine a través de procedimientos creativos que no obedecieran a la lógica cinematográfica y que nos permitieran, con muy pocos recursos, estructurar nuestros registros.

En obras como *Arte Emergente* (2012) o *Does it sound convincing?* (2014), diseñamos estrategias a seguir (en base a pautas preestablecidas) para crear situaciones con ritmo propio, similar al que hemos visto en piezas como *Rua de Mão Dupla* (2002) de Cao Guimarães o *Pas à genève* (2014) del colectivo Lacasinegra. La primera de ellas fue realizada en el contexto del Festival de arte emergente *Extendido* (2012) de Cuenca y nació de una acción participativa que consistía en sacar del fondo del río Júcar siete carros de la compra que habíamos localizado con anterioridad. Después, en la Capilla de San Andrés de la misma ciudad, se expusieron los carros recuperados junto a un video de doce minutos que documentaba la acción. Por su parte, *Does it sound convincing?* es un video de ocho minutos y medio grabado con tres cámaras simultáneas, en el que se recrea la escena de un *casting* en un teatro de la ciudad de Dundee (Escocia) donde un grupo de “actores” (estudiantes de bellas artes) representan un texto extraído de un documental sobre Jeff Koons en el que el artista se alaba copiosamente a sí mismo. Como decíamos antes, a través de estas piezas, que emplean procedimientos comunes en la documentación de acciones o *performances* —y nos permiten trabajar sin guión o *découpage* e, incluso,

20 <https://vimeo.com/user12078298>

ausentarnos durante la grabación,— comenzamos a considerar la posibilidad de aplicar estas mismas estrategias al cine para abordar situaciones reales limitando el control sobre la escena y favoreciendo la espontaneidad.

Otro de los videos en el que se dan algunas de las estrategias que, con más profundidad, hemos abordado en nuestro estudio es *Binding, shackles, brakes* (2016). Esta pieza articula imágenes que hemos tomado desde la ventana de nuestro piso en Dundee (donde estudiamos un año) e imágenes de archivo de la misma ciudad escocesa. Aquí se hace evidente el contraste entre el bullicio de la ciudad de principios del siglo XX, de una sociedad en ebullición, bajo la influencia de la revolución industrial: los trabajadores saliendo de la fábrica, el intenso tráfico en las calles, etc., yuxtapuesto con un presente de una ciudad abatida, con las calles prácticamente vacías, donde el trabajo en las fábricas se ha convertido en algo virtual y donde el proletariado es sustituido por el precariado como nuevo sujeto social. Todo ello unido a una banda sonora que actúa como nexo de unión entre el pasado y el presente.



Fig. 56: Fotogramas de *Binding, shackles, brakes* (2016).

Lo que nos interesa de esta pieza en relación con nuestra Tesis es, sobre todo, la segunda parte de la pieza, algo más de dos minutos en los que, a través de la ventana, registramos durante días distintos a personas que, junto al mismo muro, esperan en la cola del *jobcentre* para ser atendidos. En ella, se da la auto-limitación espacial, que hemos visto en el apartado 2.1.2 “Desde mi ventana,” así como la realización de listas o series de rostros que tratamos en el capítulo sexto a propósito de piezas como *Twenty Cigarettes* (2011) de James Benning, por mencionar un ejemplo. No obstante, en *Binding, shackles, brakes* este tipo de estrategias todavía no se aplican de forma global, es decir, no se dan a lo largo de toda la pieza, como sí lo hacen los ejemplos que hemos estudiado.

Un punto de inflexión en lo que respecta a esta investigación fue el trabajo que presentamos en el IVAM (dentro de las jornadas de Cine por Venir 2017) *Proceso Documental, Orriols Convive* (2016), y que fue fruto de nuestro trabajo final de Máster²¹, un proyecto videográfico que ahonda, siguiendo una línea de trabajo procesual y colaborativa, en los problemas, luchas y procesos de la asociación Orriols Convive la Asociación Orriols de València. Este proyecto supuso todo un reto para nosotros y un período de formación muy valioso, ya que, durante algo más de un año, reflexionamos sobre qué podíamos hacer con la cámara, qué estrategias o dispositivos podíamos aplicar en las diferentes situaciones que se presentaban, de qué forma podíamos hacer partícipes a los y las integrantes de la Asociación en el proyecto o cómo podíamos organizar y dar sentido en el montaje a las más de 30 horas filmación.

En *Proceso Documental, Orriols Convive* se articulan estrategias participativas con sus integrantes como una secuencia en la que ellos mismos están visionando y opinando sobre el material grabado que formará parte del documental, u otra en la que los y las niños/as que acuden a la asociación cogen la cámara y se graban a sí mismos. Pero también realizamos series de retratos de los integrantes de la asociación (como hemos visto en el capítulo sexto) y otros dispositivos formales como, entre otros, dividir la pantalla en tres partes

21 Nuestro trabajo final de Máster *Orriols Convive: un documental expandido*, presentado en 2016, conjugaba la instalación en el espacio expositivo de cuatro pantallas y el uso de documentación: textos, fotografías, notas de trabajo, que plasmaban la parte procesual del proyecto. Fue dirigido por Lorena Rodríguez Mattalía y María José Miquel Bartual y obtuvo la calificación de 10,0 M.H.



**Un plan de regeneración
similar al del Cabanyal**

Fig. 57: Fotograma de *Proceso documental, Orriols Convive* (2016).

para establecer una comparativa entre las imágenes del barrio que grababan los propios vecinos del barrio y que comparten en Internet, las tomadas por los medios locales (que normalmente venían a cubrir sucesos trágicos o violentos) y, nuestros propios registros.

Asimismo, también hemos realizado piezas diarísticas como *Berlín 11/17* (2017), que se compone en su mayoría de planos fijos (con cámara en mano) y se centra en la cotidianeidad de la vida familiar en la capital alemana. En la pieza, se puede apreciar, aunque únicamente en momentos puntuales, estrategias como el abandono de la cámara, en este caso, para no interferir en la escena y ganar en espontaneidad, así como la repetición de situaciones o secuencias para estructurar todavía más la pieza, aquí, por medio de videollamadas que se repiten a lo largo del video.

A continuación, vamos a exponer la producción audiovisual propia e inédita en la que, de alguna manera, se aplica lo estudiado a lo largo de la Tesis.

7.2 Siberia (2019)

Link: <https://vimeo.com/390009165>

Contraseña: laraya

FICHA TÉCNICA:

Video HD color, duración: 19:56 min.

Idea y realización: Rubén Marín.

Textos y voz en off: Carmen Rivera.

Diseño de sonido: Manuel Marín.

Corrección de color: Javier Suárez.

Sinopsis

Como muchos jóvenes españoles, Carmen se marchó del país durante la crisis económica en 2011. Desde Brasil, donde realiza una tesis doctoral, escribe intensamente en una red social sobre las ganas de cambio político, un mal de amores que no se le pasa y, especialmente, sobre su madre, quien padece Alzheimer y vive sola en una pedanía de la huerta murciana amenazada por el crecimiento imparable de la ciudad.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

Siberia se compone de 22 planos estáticos, 11 largos, en los que se oye la voz en off de la protagonista, y otros 11 más cortos, que funcionan entre interludios. Los planos alternan vistas interiores y exteriores de la casa donde vive la ma-

dre y los alrededores. La voz de Carmen estructura la pieza que, además, incluye el sonido ambiente de la huerta y el ruido continuo del tráfico (por delante de la casa pasa una carretera de cinco carriles que divide la huerta sur-este de Murcia en dos). Estos planos interiores y exteriores son empleados para hilvanar una narración personal donde la relación madre e hija está marcada por la distancia entre Brasil y España. La fotografía y el tono austero de la pieza, intenta otorgar serenidad y cierto distanciamiento con respecto a los textos que, a menudo, tienen un tono melancólico. En *Siberia* hay ciertos rasgos característicos de las sinfonías de las ciudades, pero en el entorno rural, como vemos en el capítulo 6 (apartado: De la ciudad al campo) en el que la carretera, el tráfico, el tren o los postes eléctricos, contrastan con los elementos del campo: los huertos, los árboles, los pájaros, etc. Estos contrastes, proximidad y distancia, campo y ciudad, consiguen la coherencia de una puesta en escena precisa y rigurosa donde los textos dialogan con los espacios seleccionados.

Cuestiones conceptuales clave

Siberia tiene un componente diacrónico marcado por las publicaciones de la protagonista en una red social. Como en un diario, cada texto viene precedido por un subtítulo que informa de la fecha de publicación de dicho texto. No obstante, *Siberia* tiene la particularidad de que, en lugar de cartas, se emplean *posts* de una red social. Estas publicaciones —a pesar de la inmediatez propia de la red social y de ser documentos que potencialmente pueden ser vistos por un gran número de personas— son proclives a un tipo de narración autobiográfica con un nivel de intimidad considerable. Los documentos que se generan y comparten en las redes sociales, así como en otras aplicaciones y dispositivos actuales: móviles, *whatsapps*, *blogs*, (como en antaño lo hicieron

las cartas o los diarios), son especialmente interesantes como herramientas para establecer estrategias de auto-representación en proyectos audiovisuales, que puedan comprender tanto la voz de los individuos como la de un colectivo o comunidad.

Proceso de trabajo

Este trabajo tiene su origen en la recopilación y después selección de las publicaciones que una amiga (Carmen Rivera) fue subiendo en una red social desde la primavera de 2016 al verano de 2018. En 2017, con su permiso, comenzamos a archivar los textos en los que Carmen trataba cuestiones como la importancia de los cuidados, la memoria y la falta de ella, pero, sobre todo, en estos textos escribía sobre su madre (quién padece Alzheimer) y de lo difícil y doloroso que se le hacía estar lejos de ella, la madre vive en Murcia y Carmen por aquel entonces residía en Brasil.

Aprovechando un viaje que Carmen hizo a España, se le grabó leyendo una selección de catorce de estas publicaciones. Después, se decidió que a cada uno de estos textos le acompañaría un plano fijo, una “vista” de distintas localizaciones (interiores y exteriores) de donde vive la madre. El rodaje se realizó en la Raya, Murcia, de jueves a domingo, durante todo el mes de marzo y hasta mediados de abril de 2018. No obstante, después de realizar varias pruebas de montaje se vio que faltaban algunas tomas, así que volvimos allí en la primavera de 2019, para acabar de rodar definitivamente.

Durante el tiempo de rodaje, se determinó emplear planos discretos y no intrusivos. Una de las ideas clave que se abordan tanto a lo largo de la tesis como en *Siberia*, es el recurso de la cámara abandonada. Con la intención de

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

interferir lo menos posible en la escena y capturar las imágenes de la manera más natural posible, cada día se colocaba la cámara en los mismos lugares del interior de la casa que eran revisados al cabo de 15 o 20 minutos. Además de esto, aprovechando que se acompañaba a la madre de Carmen en su rutina diaria, se grabaron también planos en las proximidades de la casa, la huerta, el pueblo, la carretera, etc.

En el proceso de edición se decidió quedarse únicamente con once de los catorce textos que habíamos seleccionado en un primer momento, e incluir una toma estática o vista más corta, entre cada una de las tomas que llevan texto. Estos planos fijos más cortos y con únicamente el sonido ambiente, funcionan como intervalos o separadores que contextualizan los planos más largos, mostrando planos generales de la huerta, el pueblo o planos de detalles de la casa de la madre de Carmen. Así, quedaron un total de 22 planos, con sonido ambiente y sin música.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



1. 00:00 - 00:40



2. 00:40 - 01:46

26 jul. 2016

“estoy desanimada y nerviosa”



3. 01:46 - 02:06



4. 02:06 - 02:48

20 sep. 2016

“deseos de democracia”



5. 02:48 - 03:09



6. 03:09 - 05:29

20 nov. 2016

“que mi madre tenga alzheimer”



7. 05:29 - 06:03



8. 06:03 - 07:16

16 mar. 2017

“Y luego mi madre”



9. 07:16 - 07:30

7. PRODUCCIÓN



10. 07:30 – 09:01

“la revancha de las señoras
del pueblo”



11. 09:01 – 09:15



12. 09:15 – 10:46



13. 10:46 – 10:57



14. 10:57 – 13:29

30 nov. 2017

“Cuando contraté a la señora Bernarda”



15. 13:29 – 13:49



16. 13:49 – 14:55

27 dic. 2017

“Fiestas de hoy en día”



17. 14:55 – 14:06



18. 15:06 – 15:48

31 dic. 2017

“una miaja de olvido”

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



19. 15:48 – 16:02

20. 16:02 – 17:49

21. 17:49 – 18:14

25 ene. 2018 “estoy colgá”



22. 18:14 – 19:54

14 may. 2018

“Todos los días la misma
conversación”

Referentes

Para la realización de *Siberia* se tuvieron como referentes, en lo que respecta al tratamiento fotográfico y estructural, los trabajos *11 x 14* (1977) de James Benning y *66 Scenes From America* (1982) de Jørgen Leth, ya que ambos filmes se componen de un elenco de vistas (planos fijos) siguiendo una marcada iconografía americana, que bien podrían ser postales de los Estados Unidos. Por otro lado, en lo referente al texto y la voz en *off*, *Siberia* se inspira en la tradición del ensayo fílmico epistolar (que hemos visto en el capítulo 4) y, en particular, en películas como *News from Home* (1977) de Chantal Akerman, en la que la correspondencia que la madre envía a la cineasta se yuxtapone con imágenes sobrias del Manhattan de los años 70.

En *Siberia*, al igual que en *News From Home*, se articula lo autobiográfico haciendo válido el lema de “lo personal es político” y, como en el filme de Akerman, conviven ciertas consideraciones del cine minimalista y estructural junto con una dimensión autobiográfica pronunciada en primera persona, en este caso a través de la voz de Carmen.

PROPUESTA DE EXPOSICIÓN:

Link: <https://vimeo.com/557545359>

Contraseña: expo

Además de la versión monocanal, también se planificó otra versión para ser empleada en un contexto expositivo. En ella, se emplearía prácticamente todo el material rodado (alrededor de 25 horas) alterando la velocidad para que ocupe 17 minutos, tiempo que, aproximadamente, dura la voz en *off*. De esta forma, se pretende mostrar el proceso de realización, la toma de decisiones, así como otras muchas imágenes que no aparecen en la versión monocanal. Además, los movimientos y giros de la cámara, a veces de más de 180 grados, dan la impresión de estar allí (parecido al efecto de *google maps*) y, al acelerar también el sonido de cada vídeo, se consigue una sensación de extrañeza donde destaca especialmente el tráfico, siempre presente en toda la pieza.

Además, como se tienen entre 3 y 6 horas de las mismas vistas del interior de la casa (ya que, como se indicaba antes, se abandonó la cámara siempre en los mismos sitios de la casa), estas mismas tomas, grabadas en días distintos, aparecen en esta versión multipantalla juntas, de forma que se subraya todavía más el paso del tiempo y la monotonía de los días.

En la instalación emplearíamos varias pantallas colgadas del techo para mostrar las diferentes estancias de la casa, el campo y el pueblo, (la idea es reproducir el lugar donde vive la madre). De esta forma, según se va adentrando el espectador entre las pantallas, pasaría del exterior y “público” (vistas del campo, la huerta, el pueblo, carretera...) al interior y “privado” (vistas de la casa, cocina, salón, dormitorio...). También los textos seguirían esta idea, y los que acompañarán las imágenes del exterior serán aquellos que hablan de la huerta, el pueblo, los vecinos... y los del interior, tratarán cuestiones más íntimas e introspectivas. Para esta versión en el espacio expositivo la voz en *off* aparecería transcrita en subtítulos para que no se confundan o entorpezcan los diferentes audios y únicamente se escuchará el sonido ambiente de las tomas.

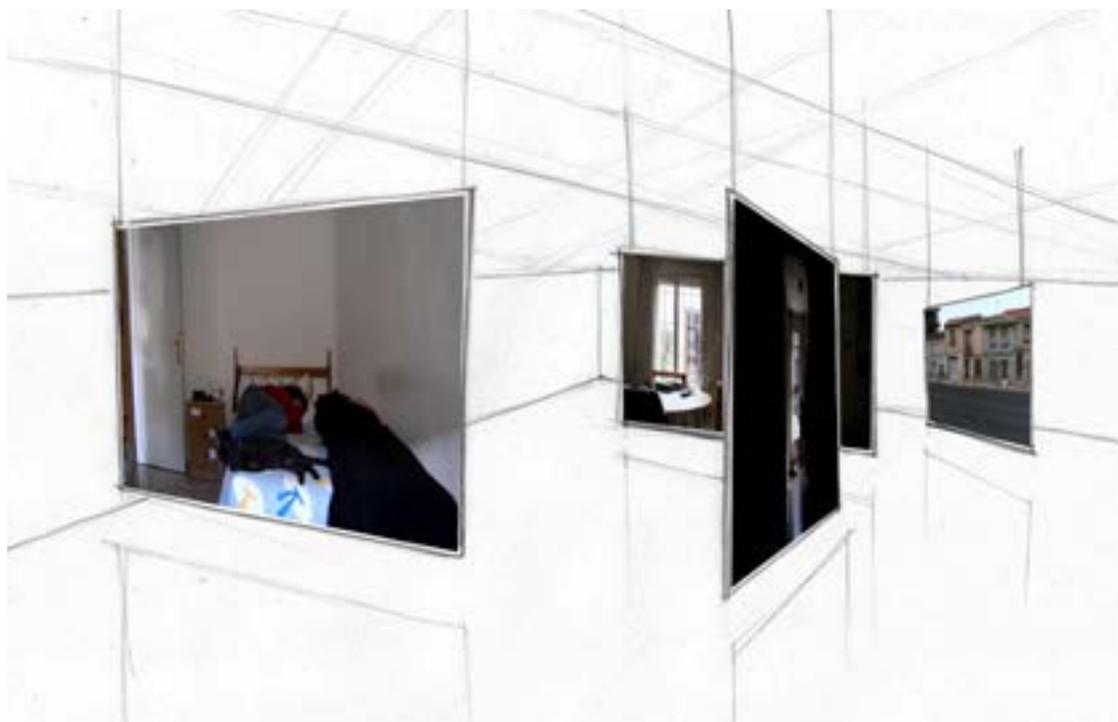


Fig.58 y 59: Bocetos para proyecto instalativo de *Siberia* (2019).

7.3 Cadre 2018-2019 (2021)

Link: <https://vimeo.com/560426015>

Contraseña: ventana

FICHA TÉCNICA:

Video HD Color

Duración: 34:06 minutos.

Lugar de producción: Valencia.

Idea y realización: Rubén Marín.

Con la participación de: Anja Isabel Schneider, Carmen Ramos, Ana Císcar, Iris Zaki, Marta Bassols.

Música: Arturo Marín, Rubén Marín y Manuel Marín.

En fase de postproducción

Sinopsis

En enero de 2018 comencé a grabar lo que veía por la ventana de casa durante las horas que debería estar escribiendo la Tesis. En cuestión de un año, tenía más de 10 horas de registros que decidí juntar con noticias que leía como prueba del tiempo perdido, pero también, como testimonio fehaciente del paso de los días.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

Cadre es una pieza de 35 minutos que se compone de registros cotidianos tomados a lo largo de año y medio desde la ventana de nuestro piso en Valencia. Las tomas se han realizado con cámara en mano y se ha empleado el sonido diegético, (en el que destacan conversaciones por videollamada con amigas o familiares y música que escuchábamos en el momento de la grabación), lo que le da un aspecto doméstico, crudo y, en cierto modo, inacabado. La pieza toma forma de diario, unos intertítulos con fechas (que emulan los cuadros de On Kawara) dividen los registros a los que se añade un titular de una noticia de la

prensa cada día. Además, por medio de subtítulos, planteamos dudas, preguntas o reflexionamos sobre el propio proceso de construcción de la pieza.

Cuestiones conceptuales clave

Una de las primeras constricciones espaciales de las que nos percatamos en esta investigación fue la de grabar una película íntegramente desde la ventana. De maneras muy diversas, películas como *Z mojego okna/Desde mi ventana* (1978 a 1999) de Józef Robakowski, *Tishe!* (2003) de Viktor Kossakovsky, *Là-bas* (2006) de Chantal Akerman, *Day is done* (2011) de Thomas Imbach o *Your views* (2013) de Gillian Wearing, están construidas siguiendo este procedimiento. Como hablamos en el primer capítulo, la ventana, como el cuadro o el visor de una cámara, enmarca o delimita la mirada. Para Rosalind Krauss, la ventana era para los simbolistas “una entidad simultáneamente transparente y opaca (...) como vehículo transparente, la ventana permite el paso de la luz —o del espíritu— a la antes oscura habitación”. Como algo opaco, la ventana es percibida por los simbolistas “como un espejo, —algo que congela y encierra al yo en el espacio de su propia entidad replicada—” (Krauss 1996, 31). Así, la ventana funciona como un nexo entre el exterior y público y el interior de la casa y privado. Esta idea queda plasmada de una forma u otra en las películas antes mencionadas de Kossakovsky, Imbach o Akerman.

Acerca de su película *Là-bas* (2006), Akerman, apuntaba:

Un día me situé en cierto lugar con la cámara en mano y de pronto había una encuadre, un plano. Me dije, este marco* es formidable. Ya sólo queda esperar y dejar que las cosas pasen. [...] No me moveré y todo lo que tenga que suceder vendrá a situarse dentro de mi encuadre, sin que intervenga. Y ese encuadre es como una escena (...). (Akerman 2006).

En francés, *cadre* designa tanto al fotograma como al encuadre cinematográfico o fotográfico, así como la idea de marco. Esta referencia a Akerman y a lo cinematográfico, además de la delimitación visual que también lleva implícito el término, nos hizo inclinarnos por él como título de la pieza.

Para nosotros, la realización de la pieza íntegramente desde una ventana, no sólo conlleva la delimitación de la mirada, sino también la posibilidad de encontrar una solución a una de las primeras preocupaciones de esta investigación, y que comentamos en el capítulo cuarto, que es la de cómo aportar forma o sentido a los registros que tomamos de la cotidianeidad, es decir, a las grabaciones que, sin un objetivo concreto, tomamos de la realidad (sin seguir un tema o guion previo). Se trata, por lo tanto, de un dispositivo o una fórmula que acaba con la dispersión del material y otorga cierto orden o sentido a los registros, sin necesidad de seguir un guion o narración dados.

En *Cadre* se dan muchos de los puntos que tratamos en diferentes apartados a lo largo de la tesis.

- El empleo de una restricción férrea (grabar únicamente a través de una ventana) que somete todos los registros de la pieza.
- La independencia o no coincidencia del sistema estilístico y el argumento.
- La forma diarística. A través de intervalos se muestran las fechas en las que las imágenes son tomadas y de la publicación de las noticias (haciendo clara alusión a los cuadros de On Kawara).
- Lo ensayístico, plasmado sobre todo a través de los subtítulos con los que no se persigue una finalidad clara, sino, más bien, mostrar las dudas, preguntas, o reflexiones que surgen durante el proceso de realización de la pieza.
- El empleo de listas o elencos y la composición fragmentaria, que se aprecia tanto en la acumulación de vistas a través de la ventana como en la colección de noticias. Como veíamos en el capítulo 6, hay algo metódico casi mecánico en esta forma de trabajar en base a realizar listas, coleccionar noticias que, junto con lo diarístico y las fechas, remiten al trabajo de On Kawara.
- Otro aspecto importante que tiene que ver con el tratamiento que se ha dado tanto a las imágenes (al trabajar con una cámara de baja resolución), como con el empleo del audio o la música diegética (es decir, que se ha respetado el sonido real de cada una de las tomas), es la búsqueda de un acabado sin arreglos, crudo, “imperfecto”, para subrayar la idea de video doméstico o amateur, que alude a la idea de cine imperfecto de Jonas Mekas, como hemos visto en el cuarto capítulo de la tesis.

Proceso de trabajo

Tal y como se comenta al comienzo de *Cadre*, a través de subtítulos, esta pieza nace cuando, de forma espontánea, se comenzó a grabar lo que se veía por la ventana (con una pequeña cámara de video) durante las horas de estudio. Es decir, los registros que se comenzaron a tomar con la cámara, corresponden a momentos de distracción o pausas durante las horas de trabajo en la tesis.

Más tarde, se decidió juntar estas imágenes con otros momentos o elementos de distracción del estudio como las noticias que leíamos en la prensa digital o conversaciones por video llamada que nos restaban horas de trabajo. De forma inesperada, este tema de la dispersión o distracción durante las horas de estudio, se volverá a repetir en *Break* (2021) otra de las piezas que componen la parte práctica de la tesis, y de la que hablaremos más adelante.

Las grabaciones a través de la ventana comenzaron al inicio de 2018, al poco de empezar el doctorado, y se prolongaron durante el tiempo que se permaneció viviendo en el mismo piso, alrededor a un año y medio. Aunque comenzaron siendo espontáneas, poco a poco, los registros se convirtieron en algo más cabal y constante, llegando a grabar más de 10 horas de registros.

La producción de *Cadre* ha sido relativamente sencilla, ya que, por lo general, está compuesta de tomas cortas grabadas con la cámara en mano desde la ventana, en las que se ha dejado el sonido ambiente, para subrayar el valor fehaciente de las tomas. Aun así, tuvimos que ser constantes y metódicos, pues este tipo de proyectos requiere de muchas horas de grabación, así como de seleccionar y recopilar las noticias de cada día de grabación para después incrustarlas en el video durante la edición.

El montaje, en cambio, fue más complejo, ya que tuvimos que realizar un trabajo de sustracción considerable. Como las imágenes son muy parecidas entre sí, fue complicado decidir con qué material quedarse y qué eliminar. De las más de 10 horas de grabaciones, aproximadamente el 70% de los días han quedado fuera. Como siempre que se emplean registros de naturaleza diarística, es difícil distanciarse de las imágenes o de los audios de los clips de video y, después de muchas pruebas, en *Cadre* determinamos quedarnos únicamen-

te con las tomas en las que se habla exclusivamente de la tesis y de temas que también vemos en ella: el cine, la idea de grabarlo todo, lo amateur, etc.

La cuestión que más nos ha planteado dudas en *Cadre* es qué grado de subjetividad otorgar a la pieza. El tipo de material con el que se trabajaba y la forma diarística nos sugirió en las primeras pruebas de montaje, una voz en *off* (aunque plasmada con subtítulos) de tipo ensayístico, que hablara en primera persona sobre impresiones de lo que se veía por la ventana, avances o descubrimientos durante la investigación de la tesis o estados de ánimo y cuestiones más introspectivas. De hecho, esto es lo que más fácil y natural nos pareció. Pero, quizá por ello, después se probó hacer algo completamente diferente y dejar únicamente las imágenes acompañadas de las noticias (siguiendo el ejemplo de *On Kawara* que colocaba noticias junto a sus *data paintings*) y se añadió citas de autores que tratamos en la tesis (una cita por día) que tratan sobre la necesidad o el impulso de filmarlo todo, la limitación, la ventana, etc., (como la acumulación de citas del *Libro de los Pasajes* (1927-1944) de Walter Benjamin u otros ejemplos que comentaremos después).

En esta versión, más despersonalizada y sistemática, el resultado otorgaba al trabajo un aire demasiado duro, sin duda, más difícil para ser visionado de una sola vez y seguramente más apto para ser mostrado en el espacio expositivo, en el que es el espectador quien decide cuánto tiempo permanecer frente a la pieza y esta puede ser visionada de forma intermitente.

Después de mucho reflexionar, se optó por una opción un tanto intermedia, en la que la voz en *off*, aporta precisamente estas dudas y reflexiones que nos surgieron pero, que, cuando se añade otro tipo de pensamiento o información, esta no es tanto una cuestión íntima o personal, sino cuestiones más generales sobre la tesis o sobre la grabación de la misma pieza. Pensamos que era interesante, en lugar de suprimir una de las dos vías, mostrar a través de los subtítulos, la tensión entre lo subjetivo y lo neutral o despersonalizado, entre lo que sería un trabajo más personal y otro más sistemático, cuestión esta que también se aborda a lo largo de la investigación.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



13 MAR. 2018



1. 00:00 – 00:23

Prólogo:
“En enero de 2018...”

2. 00:24 – 00:25

(fecha de cada día de
registros y noticias)

3. 00:26 – 01:09

Noticia:
National geographic...

14 MAR. 2018



4. 01:10 – 01:11

5. 01:12 – 01:27

Noticia: sobre estudiantes
desaparecidos

6. 01:28 – 01:48

“Grabo con una
cámara...”

18 MAR. 2018



7. 01:48 – 01:49

8. 01:50 – 02:05

Noticia: sobre acoso sexual
en Hollywood.

9. 02:06 – 02:30

(cita Chick
Strand)

7. PRODUCCIÓN



23 MAR. 2018



10. 02:31 – 02:48

11. 02:48 – 02:49

12. 02:50 – 02:54

(audio - conversación
llamada)



29 MAR. 2018



13. 02:55 – 03:12

14. 03:12 – 03:13

15. 03:14 – 03:24

Noticia:
La oposición crítica...

Noticia:
Moscú replica EEUU...



4 ABR. 2018



16. 03:25 – 04:00

17. 04:01 – 04:02

18. 04:03 – 04:37

(me pregunto
si debería...)

(conversación
video llamada)

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



5 ABR. 2018



19. 04:38 – 05:06

20. 05:06 – 05:07

21. 05:08 – 05:27

Noticia: sobre el aborto en Argentina



9 ABR. 2018



22. 05:28 – 06:03

23. 06:07 – 06:08

24. 06:09 – 06:34

Noticia: sobre Gernika + (conversación llamada)



21 ABR. 2018



25. 06:35 – 06:36

26. 06:37 – 06:51

Noticia: indígena desafía el bipartidismo...

27. 06:52 – 07:45

“me pregunto, cómo podría...”

7. PRODUCCIÓN

25 MAY. 2018



27 MAY. 2018

28. 07:46 – 07:47

29. 07:48 – 08:27

30. 08:28 – 08:29

Noticia: sobre moción de censura.



3 JUN. 2018

31. 08:30 – 08:41

32. 08:42 – 09:21

33. 09:22 -09:23

Noticia:
Elecciones en Colombia.

“apenas tengo tiempo para leer..”



14 JUN. 2018



34. 09:23 – 10:00

35. 10:01 – 10:02

36. 10:03 – 10:24

Noticia: encuentran una ballena...

Noticia:
operaciones militares.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

16 JUN. 2018



37. 10:25 – 10:26

38. 10:27 – 10:41

Noticia: el aquarius
llega a Valencia

39. 10:42 – 11:09

(audio conversación
llamada)



19 JUN. 2018



40. 11:10 – 11:39

41. 11:40 – 11:41

42. 11:42 – 11:52

Noticia:
acuerdo histórico...



26 JUN. 2018



43. 11:53 – 10:09

(audio: conversación
llamada)

44. 12:10 – 12:11

45. 12:12 – 12:24

Noticia: Huelga en
Argentina

7. PRODUCCIÓN



5 JUL. 2018



46. 12:25 – 12:49

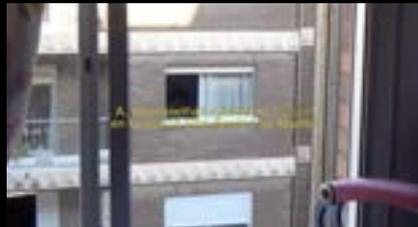
47. 12:50 – 12:51

48. 12:52 – 13:05

Noticia:
pacto en Alemania



9 JUL. 2018



20 JUL. 2018

49. 13:06 – 13:07

50. 13:08 – 13:32

51. 13:33 – 13:34

Noticia:
Weerasethakul en Madrid



21 JUL. 2018



52. 13:35 – 14:10

53. 14:11 -14:12

54. 14:13 – 14:53

Noticia: Ofensiva
en Gaza

Noticia: agresión a
un cámara

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

2 SEP. 2018



55. 14:54 – 14:55

56. 14:56 – 15:06

57. 15:07 – 15:52

Noticia: May descarta un nuevo referéndum

(audio: conversación llamada)

3 SEP. 2018



58. 15:52 – 15:53

59. 15:54 – 16:07

60. 16:08 – 16:18

Noticia:
inflación en Turquía

6 SEP. 2018



7 SEP. 2018

61. 16:18 – 16:19

62. 16:20 – 16:43

63. 16:44 – 16:45

Noticia:
caso Gürtel

7. PRODUCCIÓN



64. 16:46 – 16:56

Noticia:
sobre Juan Carlos I

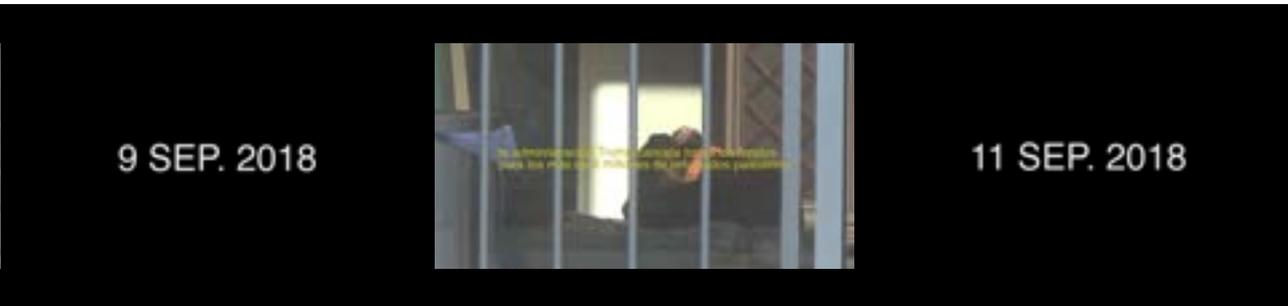


65. 16:57 – 17:20

“nadie ha comenzado
a escribir”



66. 17:21 – 17:30



9 SEP. 2018

11 SEP. 2018

67. 17:31 – 17:32

68. 17:33 -17:55

Noticia:
refugiados palestinos

69. 17:56 – 17:57



14 SEP. 2018



70. 17:57 -18:38

Noticia: sobre Zimbabue +
(conversación llamada)

71. 18:39 – 18:39

72. 18:40 – 18:58

Noticia: sobre exhumación
de Franco

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

16 SEP. 2018



73. 18:58 – 18:59

74. 19:00 – 19:17

75. 19:18 – 19:28

Noticia:
sobre venta de armas

cita
R. Krauss



1 OCT. 2018



76. 19:29 – 19:46

77. 19:47 – 19:48

78. 19:39 – 20:00

continúa cita
R. Krauss

Noticia:
sobre Cataluña

9 OCT. 2018



79. 20:01 – 20:02

80. 20:03 – 20:13

81. 20:14 – 20:36

Noticia:
elecciones en Andalucía

7. PRODUCCIÓN

21 OCT. 2018



28 OCT. 2018

82. 20:37 – 20:38

83. 20:39 – 21:33

84. 21:34 – 21:35

Noticia:
sobre el Brexit



10 NOV. 2018

85. 21:35 – 21:49

86. 21:50 – 22:47

87. 22:48 – 22:49

Noticia:
sobre víctimas de abusos



7 DIC. 2018



88. 22:50 – 23:40

89. 23:41 – 23:42

90. 23:43 – 24:39

(audio:
conversación llamada)

Noticia: enfrentamiento
China – EEUU

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

10 DIC. 2019



12 DIC. 2019

91. 23:40 – 23:41

92. 23:42 – 25:15

93. 25:16 – 25:17

Noticia:
tiroteo en EEUU



15 ENE. 2019

94. 25:18 – 25:28

95. 25:29 – 26:35

96. 26:36 – 26:37

Noticia: alerta
terrorista en Francia



97. 26:38 – 26:46

98. 26:47 – 27:23

99. 27:24 – 27:33

Noticia: posible acuerdo
Esquerra – PSOE

“esta noche
no he pegado ojo”

7. PRODUCCIÓN

26 ENE. 2019



2 FEB. 2019

100. 27:34 – 27:35

101. 27:36 – 27:44

102. 27:45 – 27:46

Noticia: Tensión
entre Bolivia y México



6 FEB. 2019

103. 27:47 – 27:55

104. 27:56 – 28:39

105. 28:40 – 28:41

Noticia:
sobre el juicio del procés

“sobre la música
de mobiliario de Satie”



15 FEB. 2019



106. 28:42 – 29:00

107. 29:01 – 29:02

108. 29:03 – 29:31

Noticia:
sobre Cataluña

Noticia: Tensiones entre
EEUU y Rusia

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

18 FEB. 2019



109. 29:31 -29:32

110. 29:33 – 30:14

Noticia:
Bruselas teme...

111. 30:15 – 30:50

“después de tantos
años estudiando...”

2 MAR. 2019



4 MAR. 2019

112. 30:16- 30:17

113. 30:18 – 31:22

Noticia:
protestas en Buteflika

114. 31:23 – 31:24



7 MAR. 2019



115. 31:25 – 31:18

Noticia: Vox gana terreno
+ audio llamada

116. 32:19 – 32:20

117. 31:21 – 32:29

Noticia: soborno a
cargos saudíes

7. PRODUCCIÓN



11 MAR. 2019



118. 32:30 – 32:42

“este es mi último mes
en el piso...”

119. 32:43 – 32:44

120. 32:44 – 32:54

Noticia:
fracking in EEUU



14 MAR. 2019



121. 32:55 – 33:24

“un día me gustaría hacer
una película...”

122. 33:25 – 33:26

123. 33:27 – 33:44

Noticia: sobre
el parlamento británico.

Referentes

Además de todas las películas antes mencionadas, realizadas íntegramente desde una ventana, uno de los primeros referentes que se tenían para realizar *Cadre* era el cuento breve de Julio Cortázar *Las Babas del diablo*, que aparece en el libro de relatos *Las armas secretas* (1959), en el que el escritor argentino crea un desdoblamiento a través de dos voces distintas, dos narradores que relatan desde lo que podríamos decir dos realidades diferentes que se superponen. Uno de los narradores hace alusión a las nubes y/o los pájaros que pasan y que interrumpen su discurso constantemente y que, aunque en el cuento no se especifica de dónde salen, podemos imaginar que el narrador esté escribiendo frente a una ventana y que simplemente describe lo que ve en tiempo real.

Además del antes mencionado *Libro de los pasajes* de Benjamin, hay otras obras que se basan en la acumulación de noticias o citas y por lo tanto en una escritura fragmentaria, que nos han influido para realizar *Cadre*. Tal es el caso de *Palabras Ajenas* (1965 y 1967) de León Ferrari, un collage literario compuesto de citas de numerosos personajes históricos del S.XX concebidos para ser leídos en público, o *Y por mirarlo todo no veía nada* (2018) de Margo Glantz, donde la escritora mexicana establece con gran destreza una retahíla de noticias en el que junta acontecimientos de gran importancia con sucesos aparentemente banales.

7.4 En el parque (2021)

Link: <https://vimeo.com/541388656>
Contraseña: turia

FICHA TÉCNICA:

Video HD y VHS-C blanco y negro.

Duración: 06:36 minutos.

Idea y realización: Rubén Marín.

Con la participación de: Ana Císcar, Francisco Cerón, Silvia Monterrosa, Claudia Padureanu, Enrique García, Sergio Martín, Leticia Galera y Carlos Linares.

Sinopsis o idea principal

En el parque (2021) plantea un juego voyerístico en el que todos observan y son observados inspirado en la serie fotográfica *The park* (1971- 1973) de Kohei Yoshiyuki.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

En el parque (2021) es una pieza videográfica de algo menos de siete minutos, realizada en blanco y negro, tanto con cámaras analógicas, como digitales. Para su realización se invitó a un grupo de amigos a grabarse unos a otros mientras charlaban, bebían, fumaban o corrían en una zona previamente delimitada de un parque, que bien podía ser frecuentada para la práctica del

*cruising*²². La pantalla aparece dividida en dos, una para cada formato de video empleado. En ambos lados, se aprecian vistas del parque por la noche, zonas en penumbra con arbustos, árboles, etc., y, sin una narración evidente, poco a poco se empieza a ver a gente, tumbada en el suelo, grabando tras los árboles, corriendo con la cámara o sentada revisando el material grabado.

La pieza no tiene diálogos, pero sí banda sonora, que se compone de tres pistas: una de ruido blanco característico de la señal de video que se reparte de forma uniforme por toda la pieza; otra, con un ruido intermitente más grave, que aparece sincronizado con los “fallos” que presenta una de las cámaras de video VHS (los cuales producen que la imagen se desplace lateralmente); y, una última, con parte del sonido ambiente recogido durante la grabación, pero que apenas es perceptible.

Cuestiones conceptuales clave

En el parque, plantea cuestiones relacionadas con el deseo, la privacidad, el ver y el ser visto, pero también alude al concepto de dispositivo creativo y al de estrategias lúdicas en el audiovisual contemporáneo que abordamos en los capítulos dos y cuatro. Un juego voyerístico en el que todos observan y son observados inspirado en la serie fotográfica *The park* (1971-1973) de Kohei Yoshiyuki. Este flujo de miradas parece, por un lado, invitar al espectador a tener una visión intrusiva, casi pornográfica, pero que, en realidad, es inmediatamente frenada y desarticulada hasta el punto de ser ridiculizada a través del juego que se establece entre los participantes. El protocolo preestablecido de

22 Actividad que se basa en buscar sexo en lugares públicos.

filmarse a sí mismos elude cualquier tipo de narrativa; en su lugar, se evidencia la determinación por la experimentación formal y la disposición para recrearse por medio de las herramientas audiovisuales.

Uno de los aspectos más importantes de esta pieza es la creación de un dispositivo-juego, tal y como hemos visto en el capítulo quinto de la mano de autores como Cezar Migliorin (2005). Como en la lógica del juego, en *En el parque*, se delimita un espacio y un tiempo, se eligen unos “jugadores” y se determinan unas reglas explícitas. El realizador distribuye el material necesario para después participar en su realización como un “actor” más. De esta manera, el control de lo que pueda suceder dentro del dispositivo creado se comparte con los demás participantes, que también graban las imágenes y los sonidos que contendrá la pieza. Nuestro trabajo oscila entre el control absoluto (el establecimiento de las reglas y los límites), y, por otra parte, la “absoluta apertura”, la falta de control sobre los derroteros que estos puedan tomar (Migliorin 2005). El sometimiento a estas reglas nos permite tomar caminos imprevistos, y abrirnos a los acontecimientos fortuitos que puedan surgir dentro del marco creado.

En el parque reprueba la mira voyerista que el cine tanto ha contribuido a desarrollar, primero, desde el anonimato que ofrece la sala de cine a oscuras, luego desde la televisión y la privacidad de nuestras hogares, y ahora también, desde nuestros dispositivos móviles y ordenadores personales. Esta mirada voyerista, elimina los matices de la vida, homogeiniza el mundo, y nos hace observar con la misma indiferencia, anuncios de perfumes, escenas de extrema violencia en una película de ficción, *reality shows* o imágenes de la guerra en Siria (por mencionar un lugar en conflicto). Al mirar sin ser observados, sin tomar partido, nuestra mirada se desensibiliza y se deshumaniza.

Por otro lado, la cuestión de la visibilidad siempre se ha relacionado con el poder del que mira sobre el objeto o sujeto observado. Por lo tanto, hablar de la mirada voyerista en el cine, es también hacerlo de la mirada masculina. Como nos enseñó Laura Mulvey en su texto *Placer visual y cine narrativo* (1988), esta situación de poder que nos permite observar sin ser observados, nos identifica y nos hace ver el mundo a través del sujeto masculino. En este sentido, un referente clave ha sido *Rape* (1969) de Yoko Ono, en el que la mujer convertida en el objeto de deseo, es acechada constantemente por la cámara. La mujer, como objeto examinado por la cámara, se vuelve absolutamente indefensa ante esa mirada obsesiva. Asimismo, la mirada voyerista guarda un cierto paralelismo con nuestra cultura consumista, es decir, el deseo de querer ver siempre más, más de cerca, más privado, “lo nunca visto”. Este exceso de imágenes y de información, en realidad se convierten en un velo, como señalaba Abu Ali (2016), el cual no nos deja ver y nos hace más ignorantes.

Proceso de trabajo

La pieza ha sido realizada en el antiguo cauce del río Turia, en Valencia. Los participantes únicamente fueron avisados de cómo se iba a llevar a cabo una vez estaban en la localización. Para la realización del trabajo llevamos al lugar todo el material necesario: cámaras, grabadoras de audio y micrófonos para recoger el sonido ambiente que, los participantes, mencionados en la ficha técnica, se intercalaron libremente. La grabación se llevó a cabo en el mes de marzo de 2021, cuando el toque de queda en Valencia era a las 22h, y dadas las escasas horas de oscuridad que tuvimos, la pieza se tuvo que grabar en dos noches diferentes.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



1. 00:00 – 00:20

Introducción I
(localizaciones y luna)

2. 00:21

3. 00:22 – 00:35

Introducción
(más localizaciones)



4. 00:35 – 00:46

(en adelante - unos
se graban a otros)

5. 00:46

6. 00:56

(defecto – ruido
cámara analógica)



7. 00:59 – 01:03

8. 01:03 – 01:19

9. 01:19

7. PRODUCCIÓN



10. 01:22 – 01:32
(revisando material grabado)

11. 01:42

12. 01:48



13. 01:58
(en adelante – comienza a crecer
intensidad)

14. 02:04

15. 02:07



16. 02:12
(revisando material)

17. 02:15
(unos graban a otros)

18. 02:23

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



19. 02:45

20. 02:48

21. 02:51

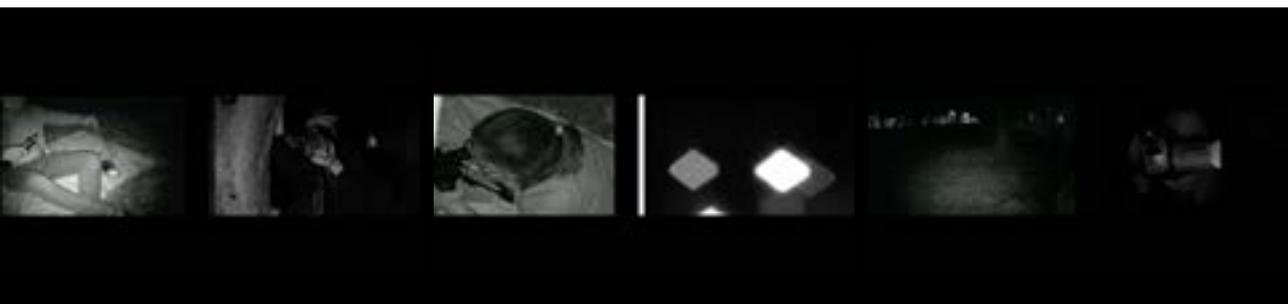
(mayor grado de intensidad)



22. 03:33

23. 03:39 – 03:43

24. 03:53



25. 04:11

26. 04:23

27. 04:43

(comienza a bajar la intensidad)

7. PRODUCCIÓN



28. 05:07

29. 05:11
(comienza parte final)

30. 05:22
(en adelante – planos más
largos y menos gente)



31. 05:37

32. 05:42

33. 05:44
(en adelante – localizaciones
y pareja caminando)



34. 05:59

35. 06:15

36. 06:24

Referentes

En el parque se suma a los trabajos que, a lo largo de la historia de la fotografía y de la imagen en movimiento, se han planteado estas cuestiones en relación al voyerismo, así como a la vigilancia y la privacidad, ideando métodos y formas de trabajo menos invasivas, más éticas, en el que, por ejemplo, se descuida la calidad fotográfica en favor de otro tipo de aspectos más participativos, performativos, reflexivos o conceptuales. Pero también, a trabajos como *Rape* (1969) de Yoko Ono, la serie de fotografía *Camera Club* (1996) de Chris Verene o, el mismo trabajo de Kohei Yoshiyuki, en los que se ha tratado de mostrar y criticar la omnipresencia de la mirada masculina. En *The park*, Yoshiyuki capturó mediante una cámara equipada con un *flash* electrónico y con un filtro especial, a *voyeurs* que observaban escondidos (a veces incluso invadiendo la escena) a parejas que mantenían relaciones sexuales en diferentes parques de Tokio. El fotógrafo japonés establece un interesante juego de miradas, con el que consigue un efecto similar al de *mise en abîme*, en el que todos nos convertimos en voyeristas, los hombres que observan a las parejas, el mismo fotógrafo y el observador de las propias fotografías.

En cuanto al empleo del dispositivo o estrategia utilizada, *En el parque* se asemeja a trabajos como *A and B in Ontario* (1984) de Hollis Frampton y Joyce Wieland, en la que los dos cineastas se abren camino por la ciudad con la única premisa de filmarse el uno al otro o, *Pas à Genève* (2014) del colectivo Lacasinera, en la que este grupo de jóvenes cineastas siguen un protocolo autoimpuesto de filmarse a sí mismos y, en base a este intercambio, construyen la película, obviando cualquier tipo de narrativa. También ha sido una referencia para este trabajo la obra de Cao Guimarães *Rua de Mão Dupla* (2002) de la que hablamos en el segundo capítulo, en la que el realizador propone a diferentes personas intercambiar sus casas durante un día y grabar lo que quisieran de la casa del “otro” para, después, dar un testimonio personal sobre cómo se imaginan a ese “otro”.

7.5 También los pequeños muerden (2021)

Link: <https://vimeo.com/562396286>

Contraseña: piso nuevo

FICHA TÉCNICA:

Video color VHS-C

Duración: 09:44 minutos.

Lugar de producción: Valencia.

Idea y realización: Rubén Marín.

Voz en off: Ana Císcar y Rubén Marín.

Sinopsis

También los pequeños muerden explora la forma diarística a través de la realización de listas, la repetición y lo lúdico, y relata la cotidianidad de una pareja en tiempos de pandemia.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

Esta pieza de 9 minutos, grabada con una cámara VHS, se compone de un elenco de tomas cortas (de aproximadamente un segundo) con la cámara en mano en las que vemos escenas de la vida cotidiana. Mientras que las imágenes aparecen sin un orden claro hasta llegar a la parte final del video, con el audio ocurre lo contrario, comienza ordenado, es decir, cada lista empieza y acaba justo cuando lo hace el apartado o sección (separados por intervalos con números) y, después, la estructura se complica, y se van entremezclando y repitiendo diferentes audios, que incrementan la sensación de monotonía.

Para ayudar a subrayar aún más lo rutinario de estos días de pandemia, en la postproducción se emplearon diferentes recursos tanto para la imagen como para el audio. Recursos como: repetir planos a lo largo de toda la pieza; repetir frases (“hay que sacar a la perra”, “ha llamado mi padre”, “qué vamos a comer

hoy”); dejar los fallos de la cámara VHS en los que la imagen se desplaza lateralmente (como ya se hizo en *En el parque*); añadir un sonido cada vez que aparece este “error” de la cámara; así como emplear diferentes *samplers* con el sonido de un disco del revés.

Cuestiones conceptuales clave

Esta pieza, hace alusión al video doméstico y al cine diarístico, que hemos abordado en el capítulo cuarto de la tesis y, a su vez, plantea un dispositivo de anotación y compilación de imágenes y palabras, (similar a los que hemos estudiado en el capítulo sexto), en el que se numeran quehaceres cotidianos, listas de la compra, comidas, películas, etc.

Proceso de trabajo

También los pequeños muerden parte de la premisa de realizar listas tanto con la cámara como con la voz en *off* sobre cuestiones del día a día. Así, durante el invierno y la primavera de 2021, se estuvieron tomando planos muy cortos (de uno a tres segundos, aproximadamente) con la cámara en mano de nuestra cotidianeidad: comidas, paseos, pósters, libros, películas, etc. Después, con un guion abierto, se grabaron las voces: improvisando una lista de la compra, enumerando recetas de cocina o tareas de la casa. Además, durante las grabaciones de las voces, se recogieron otras cuestiones que surgían sobre la marcha, pues se dejaba el micrófono grabando durante largos minutos en los que aparecían temas e interrupciones no esperadas. De hecho, en un principio se pensó que estas grabaciones de las voces sólo servirían como bocetos para luego, una vez montados los videos, volver a grabarlas con un guion más definido. Sin embargo, durante las primeras pruebas de montaje, rápidamente observamos que las voces grabadas funcionaban, no exactamente como inicialmente se había planeado, pero aportando más dinamismo y haciendo la pieza más rica.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



1. 00:03

Imagen:
interior casa



2. 00:05

Audio: lista de la compra,
hasta final parte 1.



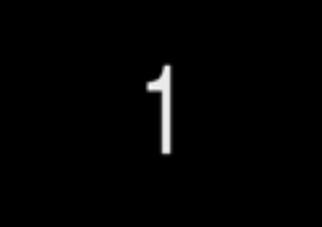
3. 00:11



4. 00:13



5. 00:16



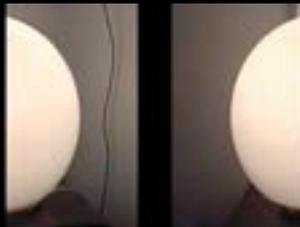
6. 00:43 – 00:44

Intervalo
fin parte 1.



7. 00:44

Imagen:
interior casa.



8. 00:49

Audio: Comidas favoritas,
hasta final parte 2



9. 00:56

Imagen: extracto
del film de D. Perlov

7. PRODUCCIÓN



10. 01:00



11. 01:07

2

12. 01:32 – 01:33



13. 01:34

Imagen: interior casa,
hasta final parte 3



14. 01:39

Audio:
“¿qué vamos a comer?...”



15. 01:47



16. 01:49

3

17. 01:50 – 01:51



18. 01:55

Imagen: exteriores
hasta final parte 4.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



19. 01:57

Audio:
“hay que sacar a la perra”



20. 02:00

Audio: “tengo un hambre
que me muero”



21. 02:01

extracto del film de D. Pelov
+ audio: “¿qué vamos a comer...”



22. 02:04

Audio:
“no me hables de la Tesis”

4

23. 02:14 – 02:15



24. 02:17

Imagen: interiores
y exteriores del piso.



25. 02:20

Audio: sobre plantas
hasta 02:36



26. 02:23



27. 02:31

7. PRODUCCIÓN



28. 02:52

“hay que sacar a la perra...
” hasta 02:54



29. 02:55

Audio:
“qué vamos a comer...”

5

30. 02:57 – 02:58



31. 03:01

Imagen: Interiores y
exteriores, hasta fina parte 6.



32. 03:06

Audio: “me ha recomendado
mi padre...”



33. 03:09

Audio: sobre comida,
hasta 03:37.



34. 03:26

Extracto del film
David Holzman's Diary.



35. 03:39

Audio: “me ha llamado
mi padre...”

6

36. 03:43 – 03:44

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



37. 03:45

Imagen: interiores y exteriores hasta final parte 7.



38. 03:48

Audio: sobre películas hasta 04:15



39. 03:49



40. 03:53



41. 03:57



42. 03:59



43. 04:09



44. 04:20

Audio: noticias sobre la vacuna Pfizer.



45. 04:25

Audio: limpieza bucal hasta 04:46

7. PRODUCCIÓN



46. 04:39



47. 04:42



48. 04:49

Audio:
sobre plantas.

7



49. 04:56

Audio:

50. 04:57

“Te has vuelto a dejar
todas las luces...”



51. 04:59



52. 05:01

¿”cómo, qué dices?



53. 05:04

“me ha llamado
mi padre”



54. 05:11

“pues no tenemos
mucho comida...”

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



55. 05:14

Audio:
conversación con padre.



56. 05:17

“qué tal? dando una
voltereta por aquí...”



57. 05:21

Audio



58. 05:24

“me encantan
las carnes...”



59. 05:28

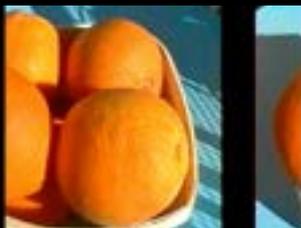
“me encanta...”



60. 05:33

“me encanta, unos buenos
espaguetis boloñesa...”

8



61. 05:41

Audio: noticia
vacuna hasta 06:54

62. 05:43



63. 05:46

7. PRODUCCIÓN



64. 05:53



65. 06:54

Extracto film de Jim
McBride + Audio plantas



66. 06:07

Audio: “está todo
conectado...”



67. 06:11

Audio:
conversación con padre.



68. 06:13



69. 06:17

Audio:
naranjas.



70. 06:25

Audio:
“¿puedes comprar limones?...”



71. 06:35

Audio:
“qué vamos a cenar”...”



72. 06:38

Audio: noticia
vacuna.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

9



73. 06:39

Audio: noticia –
vacuna hasta 06:54

74. 06:41

75. 06:46



76. 06:52

77. 06:54

Audio: conversación
padre hasta 07:13

78. 06:58



79. 07:01

80. 07:02

81. 07:06

7. PRODUCCIÓN



82. 07:12



83. 07:14

Audio:
(y mi móvil)

10

84. 07:17



85. 07:19

Audio: “hay que sacar
a la perra...”



86. 07:30



87. 07:33

Audio:
“tengo un hambre...”



88. 07:39

Audio: “¿qué vamos
a comer?...”



89. 07:42



90. 07:44

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



91. 07:45

Audio:
lista de la compra



92. 07:46



93. 07:47

“no me hables
de la Tesis...”

11



94. 07:49

Audio: Noticias sobre vacunación
hasta 07:59



95. 07:51

96. 07:54



97. 07:58

Audio: sobre la perra,
hasta 08:13



98. 08:08



99. 08:16

Imagen: secuencia exposición,
hasta 08:22

7. PRODUCCIÓN



100. 08:19

Audio:
conversación padre



101. 08:20



102. 08:21



103. 08:25

Audio:
Noticias vacunación

12

104. 08:28



105. 08:31

Imagen: secuencia viaje en
coche, hasta 08:41



106. 08:33

Audio: "¿cómo llevas la Tesis?..."
hasta 08:42



107. 08:35



108. 08:40

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



109. 08:41



110. 08:45

Imagen: secuencia familia,
hasta 08:51



111. 08:47

Audio: conversación
padre hasta 09:00



112. 08:50



113. 08:53

Imagen: secuencia –
perra y Ana hasta 09:07



114. 08:55



115. 08:53



116. 09:05



117. 09:07

7. PRODUCCIÓN



118. 09:09

Imagen: secuencia sol,
hasta 09:28



119. 09:18

Audio:
“¿y la mantequilla?...”

120. 09:29

Fin

Referentes

También los pequeños muerden, guarda relación con la literatura de George Perec, por ejemplo, con uno de sus libros póstumos, *Pensar/clasificar* (1985) en el que el autor se dedica a hacer listas y clasificaciones de aspectos triviales de la vida, y también con libros como *Roland Barthes por Roland Barthes* (1978) en el que el semiólogo estructuralista francés dibuja un autorretrato libre de prejuicios y lejos del estilo erudito de otras de sus obras a través de textos como *Me gusta no me gusta*, que consiste de listas de cosas que le agradan o que repudia, cosas que según el propio Barthes, pueden parecer banales, pero que, en realidad, esbozan nuestra personalidad.

En esta pieza, también aparecen extractos de filmes que son referentes directos tanto de este trabajo como de nuestra investigación. Tal es el caso de *Walden: Diaries, Notes and Sketches* (1969) de Jonas Mekas, que además de ser uno de los primeros ejemplos de cine diarístico, emplea el recurso de los intervalos numerados (que también utilizamos en este trabajo) para, como hemos visto en el capítulo 4, aportar cierta estructura a los registros.

También, aparecen en la pieza dos extractos de *Diary EP. 1 1973-1977* (1983) de David Perlov. Un instante en el que vemos a la hija de Pelov a punto de tomarse una sopa y en el que Pelov se pregunta, si debería sentarse a tomar la sopa también o seguir filmando. Un momento, muy referenciado en la historia del cine diarístico, pues plasma de forma clara y algo cómica, la obsesión que padecemos muchos cineastas por filmarlo todo y que Mekas supo señalar cuando dijo una de sus famosas sentencias “*I’m not a filmmaker, I’m a filmer*” (Mekas 2000).

Además, empleamos en el cortometraje extractos de *David Holzman’s Diary* (1967) de Jim McBride, una obra de ficción experimental presentada como un documental autobiográfico, en el que un personaje ficticio (en localizaciones reales), en su afán por filmarlo todo, rebasa los códigos éticos llegando a filmar a gente sin su consentimiento, persiguiéndolos por la calle, filmando a su novia durmiendo sin su consentimiento, etc.

7.6 Íntima decoración (2021)

Link: <https://vimeo.com/557492262>

Contraseña: piso

FICHA TÉCNICA:

Video HD color.

Duración: 07:04 min.

Año: 2021.

Idea y realización: Rubén Marín.

Sinopsis

Una cámara recorre un piso de forma aparentemente aleatoria, moviéndose de manera errática, girando sobre sí misma, chocando contra paredes y objetos, mientras deja entrever la cotidianidad de los que lo habitan.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

Este trabajo videográfico de siete minutos emplea un dispositivo mecánico móvil que permite que la cámara se mueva de forma aleatoria por toda la casa. La pieza se basa en una configuración propia de los video juegos en el cual los personajes pierden la vida o quedan heridos (por ejemplo) si reciben un contacto enemigo, y se hacen más fuertes, o ganan “vidas extra”, si consiguen premios, “vidas”. En *Íntima decoración* cada vez que la cámara se choca contra una superficie totalmente blanca se escucha un pitido y, cuando lo hace contra una superficie negra, se escucha un sonido diferente y automáticamente se cambia el color de la imagen. Este color permanece hasta que nuevamente se vuelve a chocar contra una superficie blanca, entonces vuelve al color inicial. A mayor número de negros el color va haciéndose cada vez más cálido, pasando progresivamente del amarillo, al naranja y finalmente el rojo. Esta configuración, que remite a los videojuegos junto con la velocidad de las imágenes, son decisiones de edición que estructuran la pieza a nivel global. La cámara pasa

por todas las estancias de la casa y registra el día a día de los que la habitamos. En estos registros se aprecian cambios en la decoración (es un piso en el que acabamos de entrar a vivir) la visita de amigos, la realización de diferentes actividades cotidianas, así como los cambios de luz del paso del día a la noche.

Cuestiones conceptuales clave

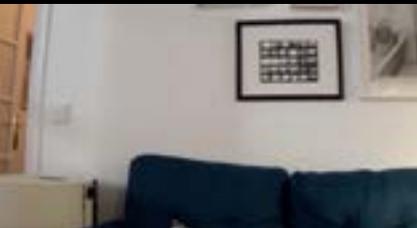
En *Íntima decoración* conviven de una forma más explícita la tradición del cine experimental con la del cine de no ficción, en ella se dan varias de las nociones que hemos tratado en diferentes capítulos de la tesis como el abandono de la cámara, el registro automático y aleatorio, lo lúdico, así como una aproximación a lo personal e íntimo.

Proceso de trabajo

Los registros se han tomado con una pequeña cámara digital que se ha colocado sobre un trípode y este, sobre un robot aspirador. Tanto la cámara como el trípode que hemos empleado han sido muy ligeros para posibilitar el movimiento del aspirador inteligente. Este tipo de robots limpiadores cuentan con un software y una serie de sensores que les permiten recorrer superficies lisas. En la parte frontal cuentan con una especie de amortiguador que lo protege de posibles golpes contra algún obstáculo. Los robots pueden ser programados para ganar eficiencia y no volver a pasar por zonas por donde ya han limpiado. Una vez tiene definida su ruta, se mueven únicamente en forma de zigzag, pero si no los programas, como es nuestro caso, el robot alterna toda una serie de movimientos diferentes y tropieza una y otra vez contra los mismos objetos, paredes, etc.

Las grabaciones se han ido realizando durante los meses posteriores al confinamiento estricto. Debido a esto, no se ha conseguido todo lo que nos proponíamos en un principio, (la prohibición durante la mayor parte de los meses de grabación de las reuniones de los no convivientes impidió que apareciera más gente en la pieza, lo que pensamos que hubiera ayudado a evidenciar más el paso del tiempo, pese a ello, la pieza nos ha servido como ejercicio, para darnos cuenta de lo que se puede hacer con estas herramientas y en condiciones más favorables.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



1. 00:00 – 00:23

La cámara comienza a recorrer el piso



2. 00:24

Choca contra un objeto negro, suena sonido de error



3. 00:25 – 00:31

La imagen cambia – filtro amarillo 1



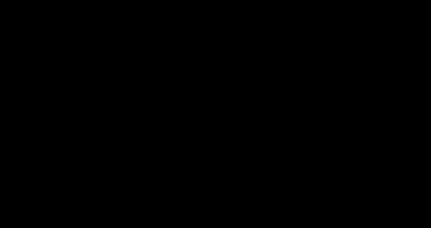
4. 00:31

Tropieza contra superficie blanca. Sonido acierto.



5. 00:32 – 01:46

La imagen vuelve al color inicial



6. 01:47

Choca contra superficie negra. Sonido error



7. 01:48 – 01:54

La imagen cambia filtro – amarillo 2



8. 01:55

Choca contra superficie blanca. Sonido acierto



9. 01:56 – 02:24

La imagen vuelve a su color original

7. PRODUCCIÓN



10. 02:24

Tropezó contra
objeto negro

11. 02:25 – 02:37

Filtro -
amarillo 3

12. 02:38

Choca contra
superficie blanca



13. 02:39 – 03:44

La imagen vuelve a
su estado inicial

14. 03:45

Choca contra objeto
negro. Sonido error

15. 03:36 – 03:48

La imagen cambia a
filtro - naranja 1



16. 03:49

Choca contra superficie
blanca. Sonido acierto

17. 03:50 – 04:26

La imagen vuelve a
su estado inicial

18. 04:27

Tropezó contra su objeto
negro. Sonido error

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



19. 04:28 – 04:40

La imagen cambia
filtro – naranja 2



20. 04:41

Choca contra superficie
blanca. Sonido acierto



21. 04:41 – 04:47

La imagen vuelve a
su estado inicial



22. 04:48

Choca contra superficie
negra. Sonido error



23. 04:49 – 04:56

La imagen cambia,
filtro – naranja 3

24. 04:67

Choca contra superficie
blanca. Sonido acierto



25. 05:24

Choca contra superficie
negra. Sonido error



26. 05:25 – 05:28

La imagen cambia,
filtro - rojo 1

27. 05:29

Choca contra superficie
blanca. Sonido acierto

7. PRODUCCIÓN



28. 05:29 – 06:07

La imagen vuelve a su color inicial

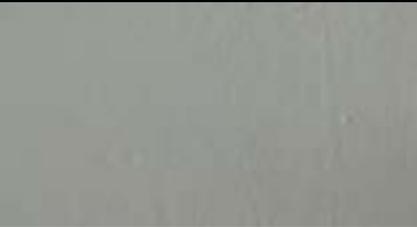


29. 06:08

Tropezó contra superficie negra. Sonido error

30. 06:09 – 06:15

La imagen cambia, filtro – rojo 2



31. 06:16

Choca superficie blanca. Sonido acierto



32. 06:17 – 06:57

La imagen vuelve a su color original



33. 06:58 – 07:00

La imagen cambia, filtro – rojo 3

Referentes

Este trabajo tiene una clara influencia del cine estructural, en particular de filmes de Michael Snow como *Wavelength* (1967) en la que un *zoom* continuo recorre una habitación en la que se dan un número de acontecimientos, pero que la cámara en su avance predeterminado ignora hasta llegar a una fotografía que está colgada en la pared o, también del mismo autor, *La Région Centrale* (1971), filme en el que se emplea un brazo robótico capaz de mover la cámara en todas direcciones y por control remoto. No obstante, en *Íntima decoración*, nosotros no controlamos los movimientos de la cámara, está se mueve al antojo de los algoritmos programados en el robot limpiador, absorbiendo la realidad y mostrando absoluta indiferencia ante lo que pasa frente a ella.

Otros referentes de esta pieza son los sistemas de grabación que limitan la influencia humana e introducen cierto azar en la toma de decisiones de las piezas. Tal es el caso de automavisión, que describíamos en el primer capítulo, y que fue empleado por Lars von Trier en *El jefe de todo esto* (2006) o, también, el utilizado por Steve Mcqueen en *Drumroll* (1998), en el que el artista introdujo tres cámaras dentro de un tonel que lleva rodando por las calles de Nueva York, obteniendo vistas rotativas de la ciudad.

7.7 Break (2021)

https://vimeo.com/570470764
Constraseña: pomodoro

FICHA TÉCNICA:

Video HD blanco y negro
Duración: 17:38 minutos
Idea y Realización: Rubén Marín
En fase de postproducción

Sinopsis

Esta pieza se compone de extractos de los videos “estudia conmigo”, en particular, de los momentos en los que los estudiantes o creadores de contenido están en el descanso del estudio, subrayando así, el nivel de autoexigencia y exposición permanente de los *streamers*, en el que incluso el tiempo de descanso es monetizado.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

Break es una pieza de 17 minutos realizada con material apropiado de los videos conocidos como “estudia conmigo”. Como se puede apreciar a lo largo de la pieza, algunos de estos videos apropiados son muy precarios y escuetos, en los que a veces ni siquiera aparece el rostro de la persona que lo hace, pero

otros, en cambio, han encontrado en este tipo de videos un filón para ganar dinero o, al menos, intentarlo. En este caso, los medios técnicos que emplean tienen mucha mayor calidad, la pantalla a menudo aparece dividida, y el creador de contenidos comparte la pantalla con los *chats* que la gente escribe en tiempo real y gráficos que informan del itinerario a seguir, las horas de estudio, pausas, etc. En estos videos más profesionales, lo que estudia la persona que realiza el *streaming* deja de ser relevante (a veces ni se menciona) y, hacer el video se convierte en una excusa para (intentar) sacar algún beneficio económico o, quizá también, en otros casos, para cubrir un deseo narcisista. Aquí, durante las pausas o intervalos entre el estudio, no se descansa, sino que se ocupan de contestar a las personas que están en el chat, se proponen temas de conversación y, en definitiva, se entretiene a la audiencia.

Cuestiones conceptuales clave

“*Study with me*” o “estudia conmigo” es un fenómeno que inunda Internet en los últimos años y en el que personas de todo el mundo, especialmente jóvenes, comparten sus sesiones de estudio en *streaming* (basadas en la técnica de *pomodoro*) para acompañar a otros estudiantes.

El fenómeno de “estudia conmigo”, surgió en Corea y Japón, se expandió rápidamente por Estados Unidos, y se popularizó en España especialmente durante el confinamiento. En estos videos son muy frecuentes frases como “No se detenga hasta que esté orgulloso”, “forzar la máquina” o “máxima productividad” y, algunos de estos *streamers* son conocidos por permanecer durante 10 o 15 horas estudiando (realizando pequeñas pausas) y mostrándose en tiempo real. Personas que, en algunos casos, llegan también a realizar otro

tipo de videos en los que hablan de su hazaña (de permanecer tantas horas estudiando), así como de la cultura del esfuerzo, cómo obtener éxito en lo que te propongas, etc.

Los videos de “estudia conmigo” parecen ilustrar a la perfección lo señalado por Byung-Chul Han en *La sociedad del cansancio* (2010) de que la cultura del rendimiento conduce a una sociedad sin pausas, sin detenciones, que produce un agotamiento excesivo, que requiere de dopaje que permita seguir rindiendo, generando frustración y depresión.

Otro aspecto que nos interesa de este tipo de videos es que, en teoría, son videos para no ser vistos, o sólo parcialmente. Lo que nos recuerda a la música de mobiliario de Erik Satie y a los filmes duracionales de los que hablamos en el tercer capítulo de la tesis.

Proceso de trabajo

Break surge cuando buscábamos videos realizados y subidos a la red por trabajadores mientras están en la pausa de su trabajo. En este rastreo por Internet encontramos numerosos videos, interesándonos especialmente aquellos sobre nuevas formas de trabajo vinculadas con lo digital, y decidimos centrarnos exclusivamente en uno de ellos.

Algunos de los recursos que se han empleado para subrayar la idea de trabajo son, por ejemplo, seleccionar los segundos cuando suenan los pitidos de las alarmas que avisan del final de cada sección de estudio y dan paso al descanso, aludiendo así a las sirenas de las fábricas que avisaban del fin del trabajo.

En *Break*, todo el material apropiado se ha pasado a blanco y negro para dar uniformidad a los diferentes *clips* de video, crear un cierto distanciamiento con la realidad y, al mismo tiempo, para remitir (sin necesidad de hacerlo demasiado evidente) a los comienzos del cine, y a filmes como *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* (1895).

También, el incremento de la velocidad de algunas partes del video y la introducción de música de *saloon piano* (la única que no es propia de estos videos) intenta subrayar la referencia a esta época del surgimiento del cine, pero también, de la propagación por el mundo del trabajo en las fábricas.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



BREAK

1. 00:00 - 00:10

2. 00:11 - 00:18

3. 00:19 - 00:21

Introducción: vistas ciudad.

Título



4. 00:26

5. 00:34

6. 01:10

Final sesión de estudio: Suenan las alarmas.
(Alusión a las sirenas de las fábricas, fin jornada de trabajo).



7. 02:41

8. 02:51

9. 03:06

Efecto cámara rápida.
Se levantan y se vuelven a sentar frente a la mesa.

7. PRODUCCIÓN



10. 03:47



11. 04:56



12. 05:55

Hablan a cámara, cuentan anécdotas, entretienen a la audiencia.



13. 07:23

Fragmento texto chat.



14. 08:05

Vistas ciudad



15. 08:28

Mesas de estudio vacías



16. 08:54

Durante la pausa, mirando el móvil



17. 10:09

Hablan sobre qué hacer durante la pausa



18. 10:58

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



19. 4:17

Cuentan anécdotas.



20. 15:30



21. 16:14

efecto cámara rápida,
vista desde la ventana.



22. 16:42 – 16:53

Final. Chica tumbada en la
cama la alarma no cesa.

Referentes

La pieza está en fase de postproducción y, entre las cosas que todavía están por hacer está ocultar las caras de las personas que aparecen. Para ello habíamos estado haciendo pruebas con máscaras de colores, al estilo de John Baldessari. Estas aportan dinamismo al video y nos solucionan el problema de los derechos de imagen.

En cuanto a la uniformidad del material empleado y el tema, algunos de los referentes de *Break* son piezas de Harun Farocki como *Trabajadores saliendo de la fábrica durante once décadas* (2006) en el que recopila extractos de 12 películas en las que se ven a obreros saliendo de fábricas y se reflexiona sobre la ordenación y alienación de la vida en la sociedad industrial y sobre el propio cine. También, proyectos como *Labour in a Single shot* (2011 en adelante) realizado junto a *Antje Ehmman* en el que investigan sobre modos de trabajo alrededor del mundo.

Por otro lado, en cuanto al montaje, este se asemeja más al realizado en obras clásicas del *found footage* como algunos filmes de Bruce Conner o, también, de Alan Berliner, en las que se juega con la velocidad, el establecimiento de metáforas y relaciones diversas entre sonido e imagen y entre los diferentes planos o secuencias, etc.

7.8 Una giornata in spiaggia a Ostia (2021)

https://vimeo.com/609091140

Contraseña: ostia

FICHA TÉCNICA:

Video HD color

Duración: 11:39 minutos

Idea y Realización: Rubén Marín

En fase de postproducción

Sinopsis

Una giornata in spiaggia a Ostia se compone de una amalgama de planos cortos en un mismo punto de la playa de Ostia (Roma), estructurados siguiendo el orden de los haikus, en los que vemos escenas cotidianas de un día de verano, desde las primeras horas del día hasta el ocaso.

Descripción formal (de las imágenes y sonidos)

Esta pieza tiene una duración de 10 minutos y está compuesta de tomas cortas (entre cinco y siete segundos de duración) grabadas con la cámara en mano en las que vemos escenas de bañistas, personas tomando el sol, paseando, trabajando, entremezclando diferentes tipos de planos. Todos los planos han sido tomados en el mismo lugar de la playa de Ostia (Roma) durante tres días distintos, que al juntarlos dan la impresión de pertenecer a una misma jornada.

Estos planos cortos se estructuran siguiendo el orden de los haikus (que explicaremos a continuación) y cada uno de estos, cada conjunto de tres planos, es precedido por un intervalo que muestra el número de haiku. En las tomas se ha respetado el sonido ambiente o diegético de cada una de ellas, sin embargo, cada 3 haikus, se escucha la misma melodía (extradiegética) que recuerda a las empleadas en las estaciones de tren o metro que preceden un anuncio por megafonía.

Cuestiones conceptuales clave

Las imágenes están ordenadas tal y como se grabaron, lo único que se ha hecho ha sido recortar cada *track* de video en base al orden de los haikus que, como vimos acerca de la obra de Jonas Mekas, se componen de 16 sílabas y tres versos: de cinco, siete y cinco sílabas respectivamente. Aquí, el número de sílabas es trasladado a los segundos de cada *track* de video, por lo que cada parte o segmento de la pieza se divide en pequeñas tomas de cinco, siete y cinco segundos, separados por intervalos en negro que numeran cada uno de los 32 haikus de la pieza.

Al igual que hemos visto en el apartado sobre montaje algorítmico, el empleo de este tipo de patrones, en este caso de los marcados por la configuración de los haikus, son, en cierto sentido, algo anecdóticos que bien podrían ser sustituidos por cualquier otros. Lo que verdaderamente nos interesa es que nos pueden ser útiles para estructurar los registros tomados. Como mencionábamos antes, se trata de un artificio que establece un plan a seguir y que contribuye a que la pieza exista.

Proceso de trabajo

En 2018, mientras trabajábamos como operador de cámara para un proyecto de otra artista en la playa de Ostia, en Roma, aprovechando el tiempo libre y el encubrimiento que nos aportaba estar en otro rodaje (la gente se acostumbró a ver las cámaras y el resto del equipo técnico que llevábamos), grabamos con una pequeña cámara de video estas escenas cotidianas de playa que cubren desde el amanecer hasta la puesta de sol.

Aunque todavía está en fase de postproducción, pues nos gustaría continuar haciendo pruebas con diferentes patrones que rompan, quizá, con el orden de las tomas, o provoquen algún otro tipo de efecto, lo que más nos interesa de esta pieza es mostrar cómo, por medio de algún tipo de algoritmo —en este caso el marcado por los haikus, pero podría ser cualquier otro— podemos someter y reactivar los registros que, como estos, se grabaron sin una pretensión clara y que almacenamos en discos duros.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

1



1. 00:01 – 00:03

Intervalo
de 2 segundos

2. 00:04 – 00:09

(5 segundos)

3. 00:10 – 00:17

(7 segundos)



2



4. 00:17 – 00:21

(5 segundos)

5. 00:22 – 00:24

6. 00:25 – 00:30



3

7. 00:30 - 00:37

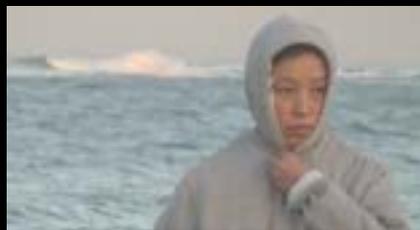
8. 00:37 – 00:42

9. 00:43 – 00:45

7. PRODUCCIÓN



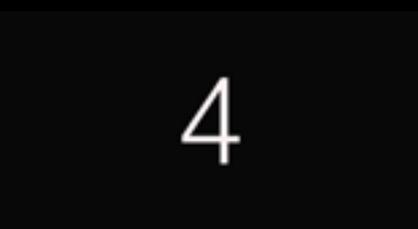
10. 00:45 – 00:50



11. 00:50 – 00:57



12. 00:58 – 01:02



13. 01:02 – 01:04



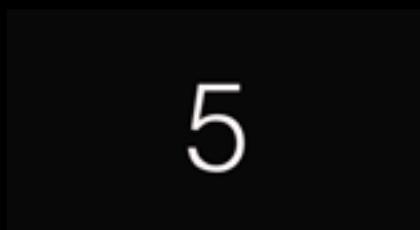
14. 01:05 – 01:10



15. 01:10 – 01:17



16. 01:17 – 01:22



17. 01:22 – 01:24



18. 01:25 – 01:30

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

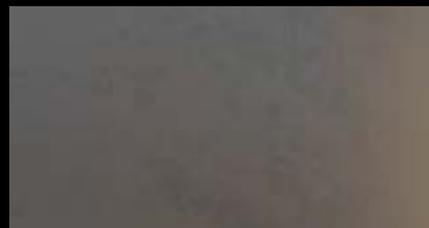
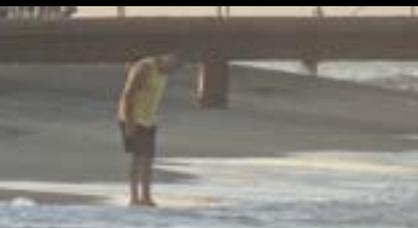


6

19. 01:30 – 01:37

20. 01:37 – 01:41

21. 01:42 – 01:45



22. 01:45 – 01:50

23. 01:50 – 01:57

24. 01:57 – 02:02

7



25. 02:03 – 02:05

26. 02:05 – 02:10

27. 02:10 – 02:17

7. PRODUCCIÓN



8



28. 01:17 – 02:22

29. 02:22 – 02:25

30. 02:25 – 02:30

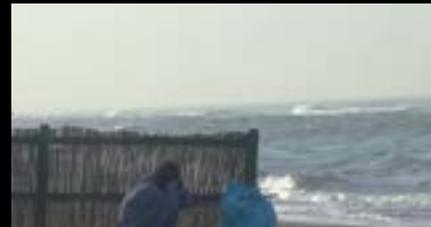


9

31. 02:30 – 02:37

32. 02:37 – 02:42

33. 02:42 – 02:44



34. 02:44 – 02:49

35. 02:49 – 02:56

36. 02:57 – 03:02

10



37. 03:02 – 03:04

38. 03:04 – 03:09

39. 03:09 – 03:16



11



40. 03:16 – 03:21

41. 03:21 – 03:23

42. 03:23 – 03:28



12

43. 03:29 – 03:36

44. 03:36 – 03:41

45. 03:41 – 03:43

7. PRODUCCIÓN



46. 03:43 – 03:48



47. 03:48 – 03:55



48. 03:55 – 04:01

13



49. 04:01 – 04:03

50. 04:03 – 04:08



51. 04:08 – 04:15



52. 04:15 – 04:20

14

53. 04:20 – 04:22



54. 04:22 – 04:27

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



55. 04:27 – 04:34



56. 04:34 – 04:40

15

57. 04:40 – 04:42



58. 04:42 – 04:47



59. 04:47 – 04:54



60. 04:54 – 04:59

16



61. 05:00 – 05:02

62. 05:02 – 05:07



63. 05:07 – 05:14

7. PRODUCCIÓN



17



64. 05:15 – 05:19

65. 05:19 – 05:21

66. 05:21 – 05:26



18

67. 05:26 – 05:34

68. 05:35 -05:40

69. 05:40 – 05:42



70. 05:42 – 05:46

71. 05:46 – 05:53

72. 05:53 – 05:59

19



73. 05:59 – 06:01

74. 06:01 – 06:06

75. 06:06 – 06:13



20



76. 06:13 – 06:18

77. 06:18 – 06:20

78. 06:20 -06:25



21

79. 06:25 – 06:33

80. 06:33 – 06:38

81. 06:38 – 06:40

7. PRODUCCIÓN



82. 06:40 – 06:45



83. 06:46 – 06:52



84. 06:52 -06:68

22



85. 06:58 – 07:00

86. 07:00 -07:05



87. 07:05 –07:12



88. 07:12 – 07:17

23

89. 07:17 – 07:19



90. 07:19 – 07:24

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



24

91. 07:24 – 07:32

92. 07:32 – 07:37

93. 07:37 – 07:39



94. 07:39 – 07:43

95. 07:43 – 07:50

96. 07:50 – 07:57

25



97. 07:57 – 07:59

98. 07:59 – 08:04

99. 08:04 – 08:11

7. PRODUCCIÓN



26



100. 08:22 – 08:26

101. 08:16 – 08:18

102. 08:18 – 08:23



27

103. 08:23 – 08:30

104. 08:30 -08:35

105. 08:35 – 08:37



106. 08:37 – 08:42

107. 08:42 - 08:49

108. 08:49 – 08:55

28



109. 08:55 – 08:57

110. 08:57 – 09:02

111. 09:02 – 09:09

29



112. 09:09 – 09:14

113. 09:14 – 09:16

114. 09:16 – 09:21

30



115. 09:21 – 09:28

116. 09:28 – 09:33

117. 09:33 – 09:35

7. PRODUCCIÓN



118. 09:35 – 09:40



119. 09:40 – 09:47



120. 09:47 – 09:52

31



121. 09:53 – 09:54

122. 09:54 – 09:59



123. 10:00 – 10:07



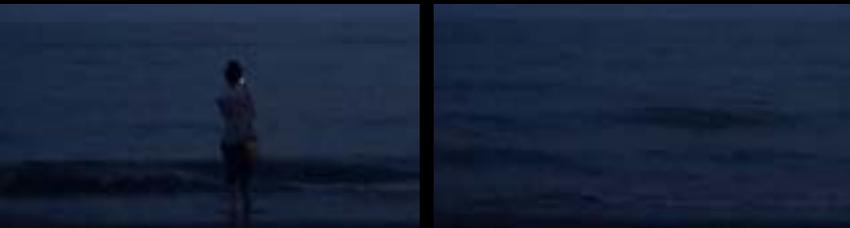
124. 10:07 – 10:12

32

125. 10:20 – 10:14



126. 10:14 – 10:19



127. 10:19 – 10:26

128. 10:26 – 10:31

FIN

Referentes

Aunque con métodos más sofisticados, uno de los referentes de esta pieza es el trabajo de Barbara Lattanzi que emplea algoritmos para someter todo tipo de imágenes, en particular nos interesan aquellas que son registros de la realidad, como es el caso de su pieza *Critical Mass applied to Black Lives Matter* (2018) en el que emplea un *software* que adopta la estructura del filme de Hollis Frampton *Critical Mass* (1971) y lo aplica sobre un video encontrado en YouTube que documenta una concentración de *Black Lives Matter* en Minneapolis.

También son referentes otras piezas que hemos visto en el apartado sobre montaje algorítmico de Eloi Puig o Albert Alcoz y que Peter Freund (quien participa en el catálogo de *Tree Movies* que presentamos en los anexos) recoge en el programa *Retracted Cinema* presentado en Xcèntric en septiembre de 2020 y en el que material de archivo o apropiado es sometido a un rígido dispositivo formal.

7.9 CATÁLOGO

Uno de los objetivos de esta tesis es buscar y analizar —principalmente en la historia del cine, pero también en otros medios o lenguajes artísticos— el uso de fórmulas potenciales que puedan servir de soporte para nuevas obras, independientemente del contexto o tema que traten. Así, considerando que cualquier obra de las que abordamos en este estudio puede ser descrita y experimentada en su descripción y que esta concepción inmaterial del cine nos permite analizar las obras en sus distintas fases, transformaciones y contextos, nos hemos propuesto la elaboración de dos proyectos partiendo de la idea de partitura o instrucción, al modo de *Tree Movie** (1961) de Jackson Mac Low, de forma que podamos concebir y también divulgar, las estrategias o procesos creativos que abordamos en esta tesis.

CATÁLOGO es un listado de 31 películas que simula ser el catálogo de un festival de cine. Compuesto de texto e imágenes, contiene los títulos, nombre de los/las autores/as, descripción técnica y sinopsis de las películas, estas sinopsis, son más que nada, descripciones de la estrategia o proceso creativo empleado aunque, a menudo, se detallan otros elementos para describir un contexto específico. No obstante, lo que nos interesa es que cada una de estas sinopsis, cada una de estas películas, ofrecen un marco, una fórmula, que puede ser aplicada en otras obras.

Este proyecto es también una forma de plasmar, al menos en texto, obras que, por diferentes circunstancias, no hemos podido realizar (cabe recordar que la crisis pandémica ha hecho difícil salir a filmar, viajar o internarse en algún tipo de colectivo o comunidad).

En este caso, se ha pedido a algunos de los cineastas y artistas cuyas obras hemos analizado en este estudio (tales como James Benning, Chus Domínguez, Barbara Lattanzi, Ann Deborah Levy, Pacho Vélez, entre otros) que propongan una o varias instrucciones que puedan ser interpretadas para la realización de nuevas piezas.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Nuestro propósito, una vez finalizada la Tesis, es continuar de alguna manera con la investigación y realizar una serie de talleres en distintos lugares o instituciones, donde los participantes puedan adaptar libremente y llevar a la práctica estas instrucciones (y otras que nos irán enviando). De esta forma, se evidenciará la potencialidad de cada instrucción, ya que la misma idea será interpretada en contextos y situaciones distintas y, por consiguiente, dará resultados diferentes. Después, una vez tengamos un material considerable, nos gustaría publicar los resultados en algún formato (ya sea físico y/o digital) en el que se adjunten las instrucciones y cada una de las versiones que los participantes han realizado.

CATÁLOGO

Utilización del catálogo

Las películas que se proyectan en el festival se pueden encontrar en las siguientes páginas del programa. Los cineastas de China, Japón y Corea (respetando la tradición) aparecen con su apellido en primer lugar, seguido de su nombre. En las biografías, todos los apellidos van en mayúsculas.

ABREVIATURAS

Pro=productor; Sc=escenario; Cam=cámara; Ed= editor;
Ad=director artístico; Mu=música; Cast=los actores
y actrices más importantes.

JURADO

Anne Brunet

Anne Perec es comisaria de arte y cineasta. Ha comisariado solo shows, exhibiciones grupales a gran escala y eventos culturales interdisciplinarios en programas relacionados con las artes visuales, el cine y la literatura.

Simon Goodman

Simon Goodman dirigió el área del Institute of Contemporary Arts (SALA) de Los Angeles, de 1988 a 1996; y el festival Internacional de Cine de la misma ciudad.

Laura Arrigain

Laura Arrigain es historiadora especializada en cine, comisaria y directora del Instituto Navarro de las Artes Audiovisuales y la Cinematografía (INAAC). Cura y supervisa el programa de la filmoteca del INNAC y sus colecciones de películas y documentos. Ha sido curadora de programas para varios festivales internacionales.

PROGRAMA



Argentina/
Argentina, 2020.
17', 16mm, B&N.

Film Noir

Federico Rosenberg

Entre una sinfonía de ciudad y un filme de ciencia ficción, en *Film Noir*, Rosenberg captura el movimiento de las sombras de viandantes, coches, trenes, animales, etc., que parecen deslizarse por todo tipo de superficies de la ciudad de Buenos Aires.



Francia/Egipto.
France/Egypt.
2019. 24'. DCP

Dubái 2550

Melisa Noujaïm

Un retrato singular de la ciudad de los Emiratos Árabes Unidos a través de la vista que ofrecen 12 de sus rascacielos más altos. La ciudad se balancea y se inclina haciendo que el espectador se cuestione las leyes de la gravedad. Los comentarios de personas con las que se comparte ascensor, y que escuchamos ocasionalmente, ayudan a dibujar una silueta de la ciudad que no siempre corresponde con la realidad.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



Ecuador/
Ecuador. 2019.
33'. DCP

Margot

Alejandra Yanez

Margot, una niña de 5 años del norte de Guayaquil, omnipresente en cada plano, ríe, juega, come, llora o duerme durante su primer día de colegio.



España/Spain.
2019. 45'. MiniDv
transfer DCP

Promoción 88-96

Eneko Broca

Durante año y medio, Eneko Broca buscó obsesivamente a sus antiguos compañeros de clase del colegio, tras más de 20 años sin saber nada de ellos. Diecinueve mujeres y catorce hombres que el director logró filmar en su cotidianidad. Mientras lo hacía, pasaba tiempo con camareros, trabajadores de la construcción, dependientas y, sobre todo, parados. Con un estilo poco ortodoxo, Broca ha producido un hermoso retrato de una generación arrasada por la crisis de 2008.



Alemania/Germany.
España/Spain. 2019.
37' DCP

Montgó Ian Becker

Desde su piso, Ian Becker, un fotógrafo alemán afincado en Denia, filma la construcción de una urbanización de un dúplex en la ladera del Montgó. Además de la construcción del complejo de viviendas, la cámara captura con un teleobjetivo y durante algo más de dos años, la vida de los primeros vecinos y las inclemencias del tiempo sobre la montaña.



Alemania/
Germany 2019.
42' DCP

OFF Marlene Milde

Cada día, presentadores, técnicos y demás trabajadores del canal alemán DW salen al pasillo que comunica los diferentes estudios a descansar, comer algo o compartir entre compañeros todo tipo de chismorreos. OFF es un documental que revela lo que hacen los trabajadores del canal alemán en sus respectivos descansos durante su jornada laboral.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



Reino Unido/UK
2020. 62' DCP

The hearing voices caffe / El café de las voces

Jennifer Craig

Karly acude cada miércoles al café *Andamiro*, en Edimburgo, donde se reúne gente muy variopinta: amas de casa, estudiantes, artistas, abogados, etc., Sin embargo, todos comparten una cosa con ella, el hecho de convivir con la esquizofrenia



Egipto/Egypt
2020. 96' DCP

The day after / El día después

Jafari Asad

El 25 de febrero de 2020 muere Hosni Mubarak, quien gobernó con mano de hierro durante 30 años Egipto, y al que se le condenó a cadena perpetua por los asesinatos sucedidos durante las revueltas de 2011. Al día siguiente, el documentalista Jafari Asad, decide colocar dos cámaras dentro de su automóvil y, utilizando una aplicación para compartir viaje en coche, recorre gran parte del país para tratar de medir el grado de desilusión y desanimo que ha vuelto a dominar el contexto político y social del país, diez años después de las primaveras árabes.



China/China. 2019.
32' DCP

Photo booth 3
Hua Wu y Chang Zhou

En un barrio popular de Tianjin, las artistas Hua Wu y Chang Zhou colocan un fotomatón en medio de una concurrida plaza, que, durante una semana, graba 24 horas al día a todos aquellos que entran para fotografiarse.



España/Spain.
2019.
45' DCP

Échate un cantesito
Marc Soler

Diferentes voces se reúnen para catar a ritmo de la cocción del arroz. Una película performativa en la que Soler invita a una veintena de personas para compartir sus tres pasiones, la gastronomía, la música y el cine.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



Italia/Italy.
2020.
103' DCP

Trenzas Silvia Neri

Todas las noches de verano, el paseo marítimo de Ostia (Roma) se llena de gente que acude al mercado de artesanías. Entre todos los puestos, una decena de mujeres africanas habla de sus experiencias, la nostalgia, el amor, los hijos, la exclusión, el trabajo, todo ello mientras se ganan el jornal haciendo trenzas.



EE.UU./USA 2019.
52' 16mm transfer
DCP

Lorca eran todos George Fussell

El director norteamericano presenta un catálogo de lugares de todo el Estado Español donde se tiene evidencia, o se cree, que puede haber enterradas víctimas del franquismo, entre ellos, también, el poeta granadino.



España/Spain
2020.
42' DCP

Todas las historias

Dora Arnau Cantó

Colección de vistas de la ciudad de Valencia. Lugares donde antes hubo un cine y en los que, de vez en cuando, parece liberarse el eco de aquellas salas dedicadas al Séptimo Arte.



Venezuela. 2019.
37'. Super 8,
transfer DCP

Aquí vivía yo

Patricia Díaz

Aquí vivía yo es un ensayo que se pregunta por el significado del desarraigo y la pertenencia. Con un único plano cenital, y por medio de fotografías, mapas y *souvenirs*, Díaz conecta experiencias, lugares y personas, entrelazando lo real con lo imaginario, lo personal y lo colectivo.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



Reino Unido/UK.
2019. 72' DCP

On the road Andrew Craig

Después de más de 10 años lejos de los escenarios, Andrew decide contactar con sus antiguos grupos de música para hacer de chofer y viajar con ellos en sus respectivas giras. Íntegramente realizada en el interior de su furgoneta, *On the road* se compone de largos planos secuencia en los que disfrutamos de buena música, conversaciones existenciales, además del evocador paisaje escocés y del norte de Inglaterra.



España/Spain.
2020.
52' DCP

El almuerzo Manuel Nuñez

Nuñez recorre, con un pequeño equipo de grabación, 25 bares de la ciudad de Sevilla a la hora del almuerzo. Entre el bullicio, nos percatamos de que en todos estos locales repletos de gente, la televisión está encendida con los programas de tertulias habituales a mitad mañana. Un documento de la sociedad sevillana que demuestra la enorme influencia de la televisión y los media en los ciudadanos.



Austria/Austria.
2020.
27' DCP

Cartas a mi madre

Eva Müller

Esta pieza combina diapositivas familiares, con cartas de varias amantes escritas a Hans, un hombre casado y padre de familia. Sin progresión narrativa, la película se desarrolla como una presentación de diapositivas animadas en la que las imágenes contrastan con las palabras que las amantes le dedican.



España/Spain.
2020. 56' 16mm
transfer DCP

El Conjuero

Carmen Navarro

La cineasta Carmen Navarro filma lugares nefastos de la historia de España donde se llevaron a cabo masacres, expulsiones de pueblos o comunidades y batallas que inclinan el peso de la historia hacia el lado más retrógrado y reaccionario de la nación. La película se compone de tomas largas filmadas con una cámara de 16mm que el viento puede mover a su antojo gracias a una veleta que está adosada a la cámara, llegando a girar en ocasiones 360° en plano horizontal. A estas imágenes, Navarro yuxtapone el audio de un médium que parece realizar un conjuero para borrar de una vez por todas las huellas de estos terribles acontecimientos de la historia.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



China/China.
2019.
207' DCP

Exchange

Xiaogang Mu

En un bloque de edificios de Shenzhen (China), un grupo de vecinos participa en un proyecto diseñado por Xiaogang, que consiste en intercambiar fotos familiares para, con ayuda del realizador, construir un relato audiovisual real o ficticio sobre el “otro”.



China/China.
2019.
67' DCP

All worlds/Todos los mundos

Corey Lu

Recopilación de videos domésticos encontrados en Internet de viajes en diferentes medios de locomoción que, al juntarlos, dibujan una línea que da la vuelta al mundo.



Canadá/Canada
2020. 24' 16mm
transfer DCP

Sortir du cinema/Salir del cine

Anne Siscare

Siscare registra con una cámara de 16mm ocho salas de cine justo en el momento que el público abandona la sala, recorren los pasillos y salen del edificio.



Poland/Polonia
2020.
36' DCP

Listen to Gross / Escuchar a Gross

Julia Szumowska

Reem Kader y Carmen Dubois, componentes del grupo musical de *synth-goth* Otras, invitan a su piso de Berlín a varios amigos para escuchar "Gross" el nuevo LP que acaban de sacar. Los invitados, presentarán una serie de observaciones no estructuradas, asociaciones libres e interpretaciones del tercer álbum de este controvertido pero exitoso dúo musical.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



Germany/
Alemania 2021.
310' DCP

Tokio 2021

Hans Höcht

El director graba desde su casa, con una cámara doméstica, los Juegos Paralímpicos de Tokio 2020 (realizados y retransmitidos, debido a la crisis pandémica, entre de agosto y septiembre de 2021). En su primer largometraje, Höcht, fotógrafo de profesión, ofrece una inusual combinación de planos, ángulos casi imposibles, cortes abruptos, primeros planos extremos, fuera de campo, e inserciones adicionales de noticias simultáneas que ofrecen otros canales de televisión, creando un contexto político inesperado.



Romania/
Rumania 2020.
65' DCP

Cor and Seca / Cor y Seca

Claudia Padureanu

Cor y Seca son dos perros que habitan las calles de Bucarest que, a través de varias micro cámaras que llevan consigo, nos muestran el submundo de la ciudad.



Poland/Polonia
2021.
28' DCP

Fire carries lies / El fuego lleva mentiras

Marta Kijowska

En 2019 Marta y su pareja Sasha viajan a Valencia para ver las fallas. Sin embargo, las cosas no salieron como esperaban, las fallas se suspendieron debido a la crisis pandémica del Covid-19 y la pareja decidió separarse. Dos años más tarde, a modo de ritual, Marta vuelve a la capital del Turia para grabar de nuevo las mismas fallas en las que ambos aparecen fotografiados y que no pudieron quemarse.



USA/EEUU 2020.
44' DCP

Diagonal

Sandra Morgan

Sandra, una estudiante de cine en Barcelona, decide salir a grabar en todos los locales que encontró en su calle. Diagonal es un retrato colectivo de las personas que habitan la conocida avenida catalana.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción



México. 2020.
107' DCP

Durmientes

Andrés Rodríguez Torres

Durante más de cinco años, el director recorre su país grabando únicamente a gente durmiendo en diferentes espacios y medios de locomoción. Mientras, en la radio de los autos, o en los televisores de los bares, se escuchan noticias acerca de desaparecidos, violaciones o nuevos casos de corrupción política, ¿Cuándo despertarán los mexicanos?



Belgium/Bélgica.
2020. 37' DCP

Who is there? / ¿Quién hay?

Andrea Mertens

Entre *Following piece* (1969) de Vito Acconci y *Elephant* (1989) de Alan Clarke, en *¿Quién hay?*, Mertens persigue a jóvenes, parejas y turistas, por las silenciosas calles de Amberes, dejando ver su fascinación por el cine negro.



Chile/España.
2020. 207min'
DCP

Jardín del Turia Esther Nochteff

El antiguo cauce del río Turia, en la ciudad de Valencia, es hoy un parque público con un área de aproximadamente 1100 000 m² que alberga todo tipo de personas y actividades. Esther Nochteff, a lo largo de seis meses, realiza una crónica de todo y todos los que pasan por este parque valenciano.



Alemania/
Germany. 2019.
354' DCP

Diario Alfabético y otros / Alphabetisches Tagebuch und andere Walter Schmidt

Experimento de montaje restringido en el que Schmidt somete las grabaciones caseras que almacena en su disco duro a un escrupuloso orden. En el primer capítulo, que da nombre a la pieza, el realizador ordena las imágenes según la letra con la que empieza la acción que se lleva a cabo en la secuencia. En el segundo capítulo, las ordena por colores siguiendo el círculo cromático. En el tercero, según el grado de parentesco que guarda con las personas que aparecen. En el cuarto, según el tipo de plano. En el quinto, según su estado de ánimo. Así, hasta 15 tipos de combinaciones diferentes.

CONCLUSIONES

En esta Tesis se ha cumplido con los siguientes objetivos principales:

- Buscar, seleccionar y analizar –principalmente en la historia del cine y de las prácticas videoartísticas, pero también en otros medios o lenguajes artísticos– procedimientos creativos basados en el establecimiento de pautas o constricciones, para establecer una tipología y clarificar el alcance de estas prácticas.
- A partir del análisis anterior, idear y generar fórmulas (reglas del juego) que puedan servir de soporte para nuevas obras, ya sean propias o de otros.
- Poner en práctica algunas de estas estrategias en obras videográficas propias e inéditas.

Respecto al primer objetivo se han identificado y analizado un gran número de obras, principalmente de la historia del cine y de las prácticas videoartísticas, pero también, provenientes de la literatura, la música experimental o la fotografía, que emplean procesos creativos heterodoxos basados en la autoimposición de pautas, constricciones o estrategias precisas. El objetivo de este análisis ha sido el de clarificar el alcance de estos procedimientos creativos para reformularlos y aplicarlos en piezas de no ficción o, simplemente, inspirarnos en ellos para crear otros nuevos. Este proceso de identificación de referentes se ha realizado todavía con más ahínco con piezas fílmicas y videográficas que oscilan en el dilatado campo de la no ficción y que se basan en estos mismos procedimientos creativos.

Las piezas que mayoritariamente hemos seleccionado para nuestro estudio son: aquellas que emplean fórmulas que nos permiten trabajar con muy pocos recursos (ya sean técnicos, económicos o humanos); aquellas que emplean procedimientos que nos ayudan a estructurar y dar sentido a los registros que tomamos del mundo real, sin necesidad de recurrir a las convenciones del cine

documental tradicional; o, aquellas que emplean estrategias que se pueden adaptar a contextos o situaciones diferentes, para que puedan reutilizarse en nuevas piezas, independientemente del tema o contexto abordado.

La mayoría de piezas analizadas han sido realizadas en soledad o por un equipo muy reducido de personas y, además, han contado con un presupuesto irrisorio, incluso si se compara con los presupuestos habituales en las producciones de cine independiente. A lo largo de nuestra investigación hemos podido corroborar que a través del empleo de procesos creativos reduccionistas, como realizar una pieza con un único plano, en un único espacio o emplear la duración del rollo de la película como patrón concreto y predeterminado, por nombrar sólo tres tipos de las estrategias que se han visto, permite a los realizadores omitir gran parte del trabajo y de los procesos del cine convencional, reduciendo —con el apoyo de las nuevas tecnologías— los costes de producción, pero también, permitiendo que muchas más personas fuera del ámbito profesional puedan hacer sus propias piezas. En el transcurso del análisis de las piezas, nos percatamos que muchas de estas participan del programa reduccionista de la vanguardia omitiendo procedimientos esenciales del cine o reduciéndolos al extremo.

En algunas obras como los *Screen Test* (1964-1966) de Warhol, se abandona la cámara; en otras, como *Rua de Mão Dupla* (2004) de Guimarães o *Parsi* (2019) de Williams y Blatt, se delega el uso de esta a los propios protagonistas de las piezas, estando los realizadores ausentes durante la grabación. En cualquier caso, lo que se consigue con estos procedimientos es —además de omitir numerosas cuestiones esenciales del lenguaje del cine y de sus procesos de realización— no interferir en la grabación y ganar una mayor espontaneidad. Por otro lado, encontramos piezas que omiten el montaje, como las piezas realizadas con un único plano o los *perfect films* (metraje encontrado y apropiado al que no se le hace ninguna modificación) pero, sobre todo, lo que Joel Schlemowitz (2019) llama “*camera-roll film*”, filmes realizados en 16mm que, debido a los costes de producción y la dificultad para acceder a los equipos de edición, el montaje se realiza directamente en la cámara, lo que restringe las posibilidades del realizador. En estos casos, el realizador apenas tiene margen de decisión, por lo que elegir este tipo de estrategias restrictivas pasa a tener una relevancia primordial para la pieza, pues esta, a la vez que limita, también

dicta o guía el camino al realizador para hacer la pieza. Es en este sentido que hablamos de potencialidad (otro de los conceptos que tomamos del OuLiPo) pues la constricción cumple una función hacedora, ya que ayuda a construir una parte considerable de la pieza.

Durante nuestra investigación hemos podido ratificar que cuando los cineastas o artistas emplean una limitación espacial férrea a lo largo de toda la pieza, esta funciona como un contenedor que aporta sentido a los registros que se toman de la realidad. Grabar dentro de un único espacio permite capturar la escena sin necesidad de provocar una acción o controlar lo que ocurre frente a la cámara, pues estos espacios tienen sus propias estructuras y ritmos y las personas que los habitan o transitan cumplen un rol determinado. Una vez delimitado el espacio, el director puede filmar libremente sin necesidad de recurrir a un guion previo, bocetos, el empleo de la voz en *off*, y sin preocuparse de que el espectador no vaya a entender una asociación de planos o secuencias. Esto ocurre también, aunque de maneras diferentes, en los demás casos como, por ejemplo, en las estrategias ligadas al cine diarístico y epistolar que proporcionan a los realizadores una especie de plantilla o estructura que da sostén a los registros de la cotidianidad y, además, les permite trabajar sin seguir un argumento o tema fijo, pudiendo abordar en cada una de las fracciones de la plantilla, cuestiones diferentes.

Otro de los factores para decidir qué piezas incorporábamos al estudio, ha sido el verificar que la estrategia se ha empleado también en otras obras, pues esto es señal de que, en efecto, puede ser reutilizada y adaptada a contextos o situaciones diferentes. Para ello, a medida que íbamos encontrando obras, las clasificábamos por grupos en base a sus características o puntos clave, de forma que podemos ver diferentes películas que utilizan el mismo tipo de estrategia, pero con resultados muy diversos:

- Aquellas que se limitan a un único espacio o una sola toma, ya sea para reducir el control sobre lo que filman (y por tanto incrementar la espontaneidad de la escena) o para seguir planteamientos estéticos.
- Aquellas que omiten procedimientos esenciales del cine, como el uso de la cámara o el montaje, y que desdibujan la labor del director.

- Aquellas que utilizan estrategias ligadas al cine diarístico o epistolar para dar forma a sus piezas, resaltando el carácter autobiográfico e intimista.
- Aquellas basados en la configuración del juego: la repetición, la participación, la autoimposición de reglas férreas, juegos ópticos, matemáticos, etc.
- Aquellas que se caracterizan por el uso de procedimientos archivísticos básicos, donde proliferan los trabajos centrados en el paisaje y el retrato, estructuras sistemáticas o, montaje algorítmico.

El segundo objetivo principal que nos propusimos al comienzo de nuestro estudio fue el de, en base a la búsqueda de referentes y su análisis que comentábamos anteriormente, idear y generar fórmulas (reglas del juego) que puedan servir de soporte para nuevas obras, ya sean propias o de otros. Nuestra aspiración en esta investigación teórico-práctica no ha sido tanto la de producir nuevas obras basadas en fórmulas reduccionistas, sino la de recopilar e idear estrategias que puedan ser utilizadas más adelante por nosotros mismos, o por cualquier otro. Por este motivo, hemos realizado dos libretos o catálogos: uno creado por nosotros mismos, titulado *CATÁLOGO* y que simula ser el programa de un festival de cine en el que, bajo la forma de sinopsis de películas, se esconden fórmulas creativas basadas en los mismos principios que hemos estudiado. En el segundo catálogo, *Tree Movies: instruction for a cinema to come*, que incluimos en los anexos, hemos pedido a algunos de los artistas y cineastas cuyas obras analizamos en nuestro estudio, que propusieran una o varias instrucciones que pudieran ser interpretadas para la realización de nuevas piezas. Nuestro propósito, una vez finalizada la Tesis, es continuar de alguna manera con la investigación y realizar una serie de talleres en diferentes instituciones, donde los participantes puedan adaptar y llevar a la práctica estas instrucciones (y otras nuevas que nos irán enviando). Después, una vez tengamos un material considerable, nos gustaría publicar los resultados en algún formato (quizá un libreto más *pendrive* y/o en una página web) en el que se adjunten las instrucciones y cada una de las versiones que los participantes han realizado.

En relación al tercer objetivo principal, se han puesto en práctica algunas de estas estrategias u otras nuevas en obras videográficas propias e inéditas. Así, se presentan siete piezas en base a los mismos conceptos analizados en la parte teórica, de las que se ha determinado el tipo de dispositivo formal o pauta

creativa empleada y se ha puesto en relación con los referentes analizados anteriormente. En ellas se da un compendio de todo lo estudiado y, aunque en su mayoría se conciben sobre todo como ejercicios que nos han permitido llevar a cabo y estudiar desde un punto de vista práctico lo abordado en la Tesis, algunas de ellas ya se han mostrado en algunos festivales o espacios expositivos tanto nacionales como internacionales²³.

Además, se ha cumplido con los siguientes objetivos específicos:

- Investigar posibles referentes: identificar y analizar piezas que hayan sido realizados con estas mismas estrategias o similares.
- Analizar cómo estas fórmulas se relacionan con la noción tradicional de documental.
- Analizar y relacionar este tipo de procedimientos creativos empleados en otras prácticas artísticas.
- Estudiar y experimentar las transformaciones semánticas (a nivel de temáticas y lenguaje) y técnicas (los modos de producción) de estas estrategias que permiten un mayor acercamiento a lo real y a una intimidad difícil de advertir con las metodologías del cine convencionales.
- Analizar el papel que juega en estas piezas la aparición de tecnología más ligera y económica.

Respecto al primer objetivo específico, señalar que se ha seleccionado, clasificado y analizado (en base a los parámetros comentados anteriormente) un abundante número de piezas tanto de cine documental como de cine experimental. Referentes que, en muchas ocasiones, son poco conocidos por el gran público, y a los que, a menudo, nos ha sido complicado poder acceder.

²³ *Siberia* (2019) ha participado en el Festival de Cine Internacional de Quito (Ecuador) en Tlanchana Fest Festival de Cine y Arte Digital (México) y, además, ha sido galardonada con el premio al mejor documental en el festival de cine Quartmetratges (2020). *En el parque* (2021) ha participado dentro del Non-syntax Experimental Image Festival en tres exposiciones en Japón: CALM & PUNK GALLERY, Tokio, en junio de 2021; BnA Alter Museum, Kioto, en septiembre de 2021; Hakata Art Center, Fukuoka, en noviembre de 2021, y, aparte, en el II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio (exposición en la facultad de bellas artes de San Carlos, UPV).

En cuanto al segundo objetivo específico, se ha podido verificar que, por un lado, muchas de las piezas que emplean estas fórmulas parecen oponerse a la noción tradicional de documental, ya que el empleo de estos procesos creativos basados en la autoimposición de reglas, constricciones o dispositivos creativos pone de manifiesto la preocupación o interés de los realizadores por la estética de las piezas. Esto les lleva a constituir películas que, al menos en parte, hablan de sí mismas, del modo en el que están construidas, lo que se contradice con uno de los principios del documental, puesto que, como señala Nichols (1997), la forma debe estar siempre subordinada al tema a tratar y el documental nunca debe de hablar de sí mismo. Algunas de las piezas de las que abordamos en nuestro estudio presentan una forma autónoma que se ha desembarazado del argumento o tema a tratar para concentrarse en la experimentación con los recursos del cine. Este tipo de piezas serían las más alejadas de la noción tradicional de documental, de hecho, algunas de ellas son referentes del cine experimental, pero, que, desde una visión actual las ubicamos dentro de la categoría de cine de no ficción (en su momento no existía la misma concepción acerca de dicha categoría). En otras, en cambio, existe una interesante tensión entre la estructura formal y el tema abordado, en el que los dos sistemas parecen coexistir con la misma importancia a lo largo de las películas. En cualquiera de los casos, observamos que el empleo de reglas y estrategias creativas se distancia u opone a la noción de documental clásico, en el que el tema siempre debe prevalecer sobre la forma de la película.

En cambio, nos hemos percatado de que otras de las fórmulas estudiadas mantienen el interés en seguir cuidando o aumentando la espontaneidad de lo que ocurre frente a la cámara. Esto lo hemos podido corroborar tanto en las piezas que se basan en una limitación espacial (que se han realizado en una única localización), o aquellas en las que se abandona o delega el uso de la cámara.

Por otro lado, prácticamente todas las piezas que hemos estudiado, al igual que nuestras propias propuestas, eluden por completo otro de los fundamentos esenciales del documental, el principio de objetividad pues, aunque documentan fenómenos reales, no están preocupadas en crear un modelo de objetividad, sino, en todo caso, en mostrar su propia realidad. La única excepción a esto son los *perfect films*, puesto que los realizadores se privan de modificarlo

y adaptarlo a sus propios gustos estéticos para subrayar su valor (histórico, social, político...) y, al mismo tiempo, evidenciar que no ha sido manipulado (algo habitual en el documental realizado con metraje encontrado).

No obstante, aplicar este tipo de procedimientos (pautas preestablecidas, constricciones...) de forma sistemática a lo largo de toda la pieza, evidencia una automatización y despersonalización que convive y contrasta con la subjetividad que también se evidencia en muchas de estas obras. Mientras que el ensayo fílmico o audiovisual suele presentar, por norma general, una forma indeterminada, amorfa, (haciendo uso de materiales heterogéneos y de estrategias diversas), las piezas que hemos abordado a lo largo de esta Tesis se caracterizan por una forma prominente que les da una apariencia minimalista.

Asimismo, a lo largo del análisis de las piezas hemos tenido que recurrir a estudiar procesos creativos empleados en la literatura, las artes visuales o la música para comprender mejor el alcance de los mismos. Este es el caso de los procesos creativos de escritores como Raymond Roussel o las constricciones del OuLiPo (en relación al diseño de dispositivos formales basados en pautas previamente definidas y el uso de restricciones); el *ready made* de Marcel Duchamp (en relación al uso del metraje encontrado y el rechazo al trabajo); el serialismo (en base al uso de estructuras sistemáticas); la música experimental de compositores como John Cage o La Monte Young (a propósito del empleo del azar o la estética duracional); las instrucciones George Brecht o Yoko Ono (en relación a la experimentación del filme desde la fase de escritura y el diseño de estrategias formales); las fotografías de August Sander (para establecer las diferencias entre el retrato estático de la fotografía y el cinematográfico); o la serigrafía de Andy Warhol (para abordar el tema de la serialidad), son algunos ejemplos.

Además, se ha estudiado el papel que juega el desarrollo de una tecnología más ligera y económica en este tipo de trabajos y cómo esta permite un mayor acercamiento a lo real y registrar lo personal e íntimo como nunca antes. A lo largo de la Tesis hemos podido verificar cómo la ligereza de los dispositivos técnicos (junto a los procedimientos reduccionistas que se utilizan en estas piezas) permite a los realizadores introducirse en espacios más pequeños o

aproximarse más a los/las protagonistas afectando o interfiriendo poco en la escena y favoreciendo su espontaneidad. Pero a la vez, y quizá sea más significativo, el acceso a estos dispositivos de captura de imagen y sonido cada vez más ligeros, así como a *software* de edición que permiten trabajar desde cualquier lugar, posibilita a los realizadores trabajar de forma independiente, lejos de los parámetros de la industria, lo que ha contribuido a que, en muchas de las obras estudiadas, conviva una mezcla de cierta estética *amateur* o del cine doméstico con rasgos del cine experimental más avanzado. Esta tecnología, cada vez más ligera y manipulable, introduce una multitud de posibilidades expresivas y artísticas nuevas que, gracias a su bajo coste, ha influido a que los realizadores puedan ser dueños de todas las fases de producción, propiciando la invención de reglas y procesos creativos propios, al margen de las convenciones.

En esta Tesis hemos podido comprobar que el empleo de estas reglas autoimpuestas, constituyen una parte considerable de los filmes o videos, además de facilitar el trabajo de los realizadores. Como decíamos antes, el uso de estas estrategias reduccionistas, acotan el margen de decisión de los cineastas y, a su vez, marcan el camino a seguir. En este sentido, es cuando la elección del tipo de estrategia pasa a tener una relevancia primordial para la pieza, pero, además, a través de ellas se pueden omitir una parte importante de los procedimientos que tradicionalmente acarrea el trabajo en el cine. De esta forma, el realizador tiene menos control sobre el resultado final de la pieza, abriendo la posibilidad al azar y a crear efectos o situaciones, que ni siquiera se podían imaginar antes del desarrollo de la misma. Los realizadores renuncian así, al menos en parte, a su ingenio o inspiración, lo que lleva implícito un cuestionamiento del rol tradicional de director. Es por ello, que este tipo de fórmulas o estrategias creativas acercan o facilitan la posibilidad de hacer cine a personas sin conocimientos previos del lenguaje cinematográfico, por lo que consideramos que esta investigación puede ser de utilidad no sólo para aquellos documentalistas que quieran experimentar o poner en práctica estas fórmulas en sus piezas, sino también para proyectos de cine en centros educativos, cine comunitario y, especialmente, para artistas interesados en el cine de no ficción.

CONCLUSIONS

The following main objectives have been met in this thesis:

- Searching, selecting and analysing –mainly in the history of cinema and video-artistic practices, but also in other artistic media or languages– creative procedures based on the establishment of guidelines or constraints, with the purpose of establishing a typology and clarifying the scope of these practices.
- From the previous analysis, devising and generating formulas (rules of the game) that can serve as support for new works, whether our own or those of others.
- Putting some of these strategies into practice both in our own and unpublished videographic works.

Regarding the first objective, a large number of works have been identified and analysed, mainly from the history of cinema and video-artistic practices, but also from literature, experimental music or photography, which employ heterodox creative processes based on the self-imposed guidelines, constraints, or precise strategies. The purpose of this analysis has been to clarify the scope of these creative procedures to be able to reformulate and apply them in non-fiction pieces or, simply, to be inspired by them to create new ones. This process of identifying references has been carried out even more intensely with filmic and videographic pieces that range in the extensive field of non-fiction and that are based on these same creative procedures.

The pieces that we have mainly selected for our study are those that use formulas that enable us to work with very few resources (be they technical, economic or human); those that use procedures that help us structure and make sense of the inputs from the real world, without the need to resort to the conventions of traditional documentary film; or, those that employ strategies that

can be adapted to different contexts or situations, so that they can be reused in new pieces, regardless of the topic or context addressed.

Most of the pieces analysed have been made individually or by a very small team of people and, in addition, they have had an extremely low budget, even when compared to the usual budgets in independent film productions. Throughout our research, we have been able to corroborate that through the use of reductionist creative processes, such as making a piece with a single long take, in a single space or use the length of the film roll as a specific and default pattern, to name just three types of the strategies that have been observed, allows filmmakers to bypass much of the work and processes of conventional cinema, reducing –with the support of new technologies– production costs, but also, allowing many more people outside the professional field to make their own pieces.

During the analysis of the pieces, we realized that many of them are part of the reductionist programme of the avant-garde, ignoring essential cinema procedures or reducing them as much as possible. In some works such as *Screen Test* (1964-1966) by Warhol, the camera is abandoned; in others, like *Rua de Mão Dupla* (2004) by Guimarães or *Parsi* (2019) by Williams and Blatt, the use of the camera is delegated to the protagonists of the pieces themselves, with the filmmakers being absent during the recording. In any case, what is achieved with these procedures is –in addition to omitting many essential questions of the language of cinema and its production processes– not to interfere with the recording and to gain more spontaneity.

On the other hand, we find pieces that ignore montage, such as those made with a single take or the so called perfect films (found footage to which no modification is made) but, above all, what Joel Schlemowitz (2019) calls “camera-roll film”, films shot in 16 mm which, due to production costs and the difficulty of accessing the editing equipment, are edited directly in the camera, which restricts the possibilities of the director. On these cases, the filmmaker barely has room for decision, so choosing this type of restrictive strategies becomes of the utmost relevance for the piece, since this, while limiting, also dictates or guides the filmmaker’s path to create the piece. It is in this sense

that we speak of potentiality (another of the concepts that we take from the OuLiPo), as the constriction fulfils a making function, since it helps to build a considerable part of the piece.

During our research we have been able to confirm that when filmmakers or artists use an inflexible spatial limitation throughout the entire piece, this works as a container that provides meaning to the inputs that are taken from reality. Recording within a single space allows capturing the scene without the need to generate an action or control what happens in front of the camera, since these spaces have their own structures and rhythms and the people who inhabit or pass through them play a specific role. Once the space is established, the director can film freely without resorting to a previous script, sketches, the use of the voice-over, and without worrying that the viewer will not understand an association of takes or sequences. This also occurs, although in different ways, in other cases, such as, for example, in the strategies linked to diaristic and epistolary cinema that provide the filmmakers with a kind of template or structure that supports the inputs of daily life and, moreover, allows them to work without following a fixed plot or theme, being able to address different issues in each of the fractions of the template.

Another factor in deciding which pieces to incorporate into the study has included to verify that the strategy used has also been used in other works, as this is a sign that, indeed, it can be reused and adapted to different contexts or situations. To do this, as we found works, we classified them by groups based on their characteristics or key points, so that there are different films that use the same type of strategy, but with very different results:

- Those that are limited to a single space or a single take, either to reduce control over what they shoot (and therefore increase the spontaneity of the scene) or to follow aesthetic approaches.
- Those that ignore essential procedures of the cinema, such as the use of the camera or montage, and that blur the work of the director.
- Those that use strategies linked to diaristic or epistolary cinema to shape their pieces, highlighting the autobiographical and intimate nature of the work.

- Those based on the configuration of the game: repetition, participation, the self-imposition of strict rules, optical and mathematical games, etc.
- Those that are characterised by the use of basic archival procedures, where works focused on landscape and portraiture, systematic structures or algorithmic montage are common.

The second main objective that we set ourselves at the beginning of our research was to, based on the search for references and their aforementioned analysis, devise and generate formulas (rules of the game) that can be used as support for new works, whether our own or those of others. Our aspiration in this theoretical-practical research has not been so much to produce new works based on reductionist formulas, but rather to collect and devise strategies that can be used later either by ourselves or by anyone else. For this reason, we have made two booklets or catalogues: one created by ourselves, entitled CATALOGUE and that aims to be the programme of a film festival in which creative formulas based on the same principles we have studied are hidden in as film synopses. In the second catalogue, *Tree Movies: instruction for a cinema to come*, which is included in the annexes, we have asked some of the artists and filmmakers whose works we have analysed in our research, to suggest one or more instructions that could be interpreted for the creation of new pieces. Our purpose, once the thesis is completed, is to continue in some way with the research and carry out a number of workshops in different institutions, where the participants can adapt and put into practice these instructions (and new ones that they shall send us). At a later stage, once we have gathered enough material, we would like to publish the results –perhaps in a script in a memory stick format and/or on a web page– in which the instructions and each of the versions that the participants have made are included.

In regards to the third main objective, some of these strategies or new ones have been put into practice in our own and unpublished videographic works. Thus, seven pieces are presented based on the same concepts analysed in the theoretical part, of which the type of formal device or creative pattern used has been determined and has been related to the references analysed above. They include an overview of everything studied and, although most of them are mostly conceived as exercises that have allowed us to put into practice

and study what is addressed in the thesis from a practical standpoint, some of them have already been shown in some festivals or exhibitions, both at national and international level²⁴.

In addition, the following specific objectives have been met:

- Researching possible references: identifying and analysing pieces that have been made with the same or similar strategies.
- Analysing how these formulas are related to the traditional notion of a documentary film.
- Analysing and relating these types of creative procedures used in other artistic practices.
- Studying and experiencing the semantic transformations (at the themes and language level) and techniques (the modalities of production) of these strategies that allow a closer approach to reality and an intimacy that is difficult to notice with conventional film methodologies.
- Analysing the role that the appearance of lighter and cheaper technology plays in these pieces.

Regarding the first specific objective, it should be noted that a large number of pieces have been selected, classified and analysed (based on the above mentioned parameters), both for documentary and experimental films. Two touchstones that, in many occasions, are rather unknown by the general public, and to which it has been difficult for us to access.

²⁴ *Siberia* (2019) has participated in the Quito International Film Festival (Ecuador) in Tlanchana Fest Festival de Cine y Arte Digital (Mexico) and, in addition, has been awarded the prize for the best documentary at the Quartmetratges film festival (2020). *En el parque* (2021) has participated in the Non-syntax Experimental Image Festival in three exhibitions in Japan: CALM & PUNK GALLERY, Tokyo, in June 2021; BnA Alter Museum, Kyoto, in September 2021; Hakata Art Center, Fukuoka, in November 2021, and, also, in the 2nd International Conference Hybrid Aesthetics of the Moving Image: Identity and Heritage (exhibition at the Faculty of Fine Arts of San Carlos, UPV).

Regarding the second specific objective, it has been possible to verify that, on the one hand, many of the pieces that use these formulas seem to challenge the traditional notion of documentaries, since the use of these creative processes based on the self-imposition of rules, constraints or creative devices reveals the concern or interest of the filmmakers for the aesthetics of the pieces. This leads them to create films that, at least in part, speak about themselves, the way in which they are constructed, which contradicts one of the principles of documentaries, since, as Nichols (1997) points out, form should always be subordinated to the subject matter and documentaries should never talk about themselves. Some of the pieces that we address in our study present an autonomous form that has gotten rid of the argument or theme at hand with the intent to focus on experimentation with the resources of the cinema. This type of pieces would be the furthest from the traditional notion of documentaries, in fact, some of them are references of experimental cinema, but, from a current perspective, we place them within the category of non-fiction cinema (at the time the same conception about this category did not exist). On the other hand, others display an interesting struggle between the formal structure and the theme addressed, in which the two systems seem to coexist with the same importance throughout the films. In any of the cases, we observe that the use of rules and creative strategies moves away or contradicts the notion of classic documentary films, in which the theme must always prevail over the form of the film.

On the other hand, we have noticed that other of the formulas studied still have an interest in continuing to take care or increase the spontaneity of what happens in front of the camera. This is something that we have been able to confirm both in the pieces that are based on a spatial limitation (which have been made in a single location), or those in which the use of the camera is abandoned or delegated.

On the other hand, practically all the pieces that we have studied, like our own proposals, completely avoid another of the essential foundations of documentary films: the principle of objectivity, as although they document real phenomena, they are not concerned with creating a model of objectivity, but, in any case, to show their own reality. The only exception to this are perfect

films, since the filmmakers are deprived of modifying and adapting them to their own aesthetic tastes to underline its value (historical, social, political...) and, at the same time, show that they have not been manipulated –something common in documentaries made with found footage– .

However, applying this type of procedure (pre-established guidelines, constraints...) in a systematic way throughout the entire piece shows an automation and depersonalisation that coexists and contrasts with the subjectivity that is also evident in many of these works. While, as general rule, the filmic or audiovisual essay usually presents an indeterminate, amorphous form, –making use of heterogeneous materials and diverse strategies–, the pieces that we have approached throughout this thesis are characterised by a prominent form that provides them with a minimalist look.

Furthermore, throughout the analysis of the pieces we have had to resort to studying creative processes used in literature, visual arts or music to better understand their scope. This is the case of the creative processes of writers such as Raymond Roussel or the constraints of the *OuLiPo* (in relation to the design of formal devices based on previously defined guidelines and the use of restrictions); the ready made by Marcel Duchamp (in relation to the use of found footage and the rejection of work); serialism (based on the use of systematic structures); the experimental music of composers such as John Cage or La Monte Young (regarding the use of chance or lasting aesthetics); the instructions by George Brecht or Yoko Ono (in relation to the experimentation of the film from the writing phase and the design of formal strategies); the photographs by August Sander (to establish the differences between the static portrait of photography and the cinematographic one); or Andy Warhol's silkscreen (to address the issue of seriality), are some examples.

Furthermore, we have researched the role played by the development of a lighter and cheaper technology in this type of work and how this allows a closer approach to reality and how it can register the personal and intimate side like never before. We have been able to verify throughout the thesis how the lightness of the technical devices (together with the reductionist procedures used in these pieces) allows the filmmakers to enter smaller spaces or get

closer to the protagonists while disturbing or interfering less in the scene and favouring their spontaneity. But at the same time, and perhaps more significantly, access to these increasingly light image and sound capture devices, as well as to software that allow to work from anywhere, enables filmmakers to work independently, far from industry parameters, which has contributed to the fact that, in many of the works studied, there is a mix of a certain amateur or domestic aesthetic cinema with features of the most advanced experimental cinema. This technology, increasingly light and manipulable, introduces countless of new expressive and artistic possibilities that, thanks to their low cost, have influenced filmmakers to be able to own all the production phases, favouring the invention of own rules and creative processes, regardless of the conventions.

In this thesis we have been able to verify that the use of these self-imposed rules is very widespread in many films or videos, in addition to facilitating the work of the filmmakers. As we said before, the use of these reductionist strategies limits the decision-making margin of the filmmakers and, in turn, establish the way forward. In this sense, the choice of the type of strategy becomes of the utmost relevance for the piece, but, in addition, an important part of the traditional cinema procedures can be omitted through such strategies. In this way, the filmmaker has less control over the final result of the piece, opening increasing the possibility of random chance and creating effects or situations that could not even be imagined before the development of the piece. The filmmakers thus renounce, at least in part, their ingenuity or inspiration, which entails a questioning of the traditional role of film director. That is why these type of formulas or creative strategies bring or facilitate the possibility of making films to those people with no prior knowledge of the cinematographic language, which is why we consider that this research can be useful not only for those documentary filmmakers who seek to experiment or implement these formulas into their pieces, but also for film projects in educational centres, community cinema and, especially, for artists interested in non-fiction cinema.

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, Giorgio, “¿Qué es un dispositivo?” *Sociológica*, número 73. (2011): 249-264. Consultado 3 marzo 2021: <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf>

Akerman, Chantal “Locarno 2015 Competición. No Home Movie: allende el tiempo de la memoria”, en Del Don, Giorgia. 2015. Cineeuropa. Consultado 15 noviembre 2020: <https://cineuropa.org/es/newsdetail/297060/>

Akerman, Chantal. 2006. “Ciclo Akerman: Là-Bas”. Tabakalera. Consultado 21 Septiembre 2020: <https://www.tabakalera.eus/es/ciclo-akerman-la-bas>

Albera, François, y Tortajada, Maria (Ed.). 2015. *Cine-Dispositives, essays in Epistemology across media*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Ali, Abu, *Abrir la visión*. 2016. toni serra*) abu ali [blog]. Consultado 21 agosto 2020: <http://www.al-barzaj.org/2016/10/abrir-la-vision.html>

Allen, Shelley. 2018. *Master Fibonacci: The Man Who Changed Math*. Consultado 12 junio 2020: <https://fibonacci.com/film/>

Alter, Nora M. y Corrigan, Timothy. (Ed.) *Essays on the Essay Film*. New York: Columbia University Press.

Angell, Callie. 1994. “Guide to Empire” in *The Films of Andy Warhol Part II* (catálogo exposición). New York: Whitney Museum of American Art.

Arújo, Fran. 2008. Frederick Wiseman “Escribir con la realidad”, en Ortega, María Luisa y García, Naomé (ed.): *Cine directo, reflexiones en torno a un concepto*. Madrid: T&B Editores.

Astruc, Alexandre. 1948. “El nacimiento de una vanguardia: La Caméra stylo”, Originalmente publicado en *L'Écran Français* N° 144, (1948). Consultado 14 abril 2019: <https://es.scribd.com/document/463935312/o2-ASTRUC-El-nacimiento-de-una-vanguardia-la-ca-mera-stylo-2>

Balsom, Erika, “A Cinema in Gallery, A Cinema in Ruins”. *Screen*, Vol. 50. (2009): 415. Consultado 20 febrero 2021: doi.org/10.1093/screen/hjpo28

Balson, E. & Peleg, H. (Ed.). 2016. *Documentary Across Disciplines*. Cambridge: The MIT press.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Barthes, Roland. “La muerte del autor”. Trad. de C. Fernández Medrano. Consultado 3 octubre 2020: <https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>

Barthes, Roland. 1978. *Roland Barthes por Roland Barthes*. Barcelona: Kairós.

Baudry, Jean Louis. (1975). “Le dispositif: approche métapsychologique de l'impression de réalité”. *Communication, Psychanalyse et cinéma* 23, 56-72. París: Le Seuil.

Benjamin, W. 2005. *Libro de los pasajes*. Traductores varios. Madrid: Akal.

Benjamin, Walter. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.

Benjamin, Walter. 2004. *El autor como productor*. México: Itaca.

Bergala, Alain. “Qu'est-ce qu'un film-essai?”, en *La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo*. Weinrichter, Antonio (ed). 2007. Pamplona: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra. Originalmente en Astric (ed.), *Le film-essai: identification d'un genre*, p. 14.

Bernardet, Jean-Claude. 2014. *Documentários de busca: 33 e passaporte húngaro*. São Paulo: Cosac Naify.

Bernardet, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

Bishop, Claire (ed.). 2006. *Participation. Documents of contemporary art*. Cambridge: Whitechapel Gallery.

Boccioni, Umberto. “Scritti sull'arte”. Mimesis ed., Milano-Udine (2011): 333-336. Consultado 12 mayo 2021: https://doi.org/10.26754/ojs_zarch/zarch.201661444

Bochner, Mel. “Mel Bochner on Malevich, An Interview” (con John Coplans), *Artforum*, (1947): 62. Citado en Stangos, Nikos. 2000, *Conceptos del arte Moderno*. Barcelona: Ediciones destino.

Bonet, Eugeni. “La apropiación es robo”, en: VV.AA. *Desmontaje: film, vídeo / apropiación, reciclaje*, IVAM, MNCA Reina Sofía, Arteleku, Kijkhuis Word Wide Video Festival, Centro de Artes Da Imaxe, 1993.

Bonet, Eugeni. 2014. *Escritos de vista y oído*. Barcelona: Edición: 1 MACBA.

Bordwell, David. 1996. *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Paidós.

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

Borriaud, Nicolás. 2004. *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora S.A.

Breschand, Jean. 2004. *El documental. La otra cara del cine*. Barcelona. Paidós.

- Breton, André, Eluard, Paul. 2003. *Diccionario abreviado del surrealismo*. Madrid: Siruela.
- Bullot, Érik. 2020. *Salir del Cine. Historia virtual de las relaciones entre el arte y el cine*. Santander: Contracampo Shangrilla.
- Burch, Noël. 1985. *Praxis del Cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Burch, Noël. 2006. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Butler, Brad. 2009. *How can structural film expand the language of experimental ethnography?* PhD thesis, University of the Arts London. Consultado 16 marzo 2019: https://ual-researchonline.arts.ac.uk/id/eprint/5454/1/Butler,_Brad_Thesis.pdf
- Cage, John. 2018. *Silencio*. Madrid: Árdora ediciones.
- Caillois, Roger. 1986. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México, D.F: Fondo de Cultura. Económica.
- Cámara Bello, Cristina. *Tree* Movie (Película árbol*)*. Reina Sofía. Consultado 3 febrero 2021: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/tree-movie-pelicula-arbol>
- Canet, Fernando. “La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerín”. Archivos de la Filmoteca N° 72. (2013): 145-159. Consultado 21 Junio 2020: <https://riunet.upv.es/handle/10251/50852>
- Català, Josep María. “Film-ensayo y vanguardia”, en Torreiro, Casimiro y Cerdán, Josetxo. *Documental y vanguardia*. 2005. Madrid: Cátedra.
- Català, Josep María. 2017. “Josep María Català - Imagen, montaje y pensamiento (PARTE I)”. UAB Máster Documental Creativo. Vimeo video, 1:44:31. Consultado 3 diciembre 2019. <https://vimeo.com/215166522>
- Collado, Esperanza. 2012. *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama Editorial y Fundación arte y derecho.
- Comolli, Jean Louis. “Ver e poder, a inocência perdida”. En cinema, televisão, ficção e documentário. Belo Horizonte: UFMG, 2008.
- Comolli, Jean Louis. 2008. *Ver e poder. A inocência perdida. Cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Humanitas.
- Comolli, Jean-Louis. 2001. “Sob o risco do real”. Catálogo do FORUMDOC.BH. Belo Horizonte: 5º Festival do Filme Documentário e Etnográfico.
- Coureau, Didier, “Poétique filmique de la noosphère”, en Liandrat-Guigues, Suzanne, y Gagnebin, Murielle, *L'essai et le cinéma, L'or D'Atalante*, Champ Vallon, Seyssel. (2004): 217-226.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Coutinho, Eduardo. 2003. “La mirada en el documental y en la televisión”. En: PARANAGUÁ, Paulo Antonio (ed.). *Cine documental en América Latina*. Madrid: Cátedra Signo e imagen Cuevas, E. (ed). 2010. *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneo*. Madrid: Ocho y Medio. Consultado 23 abril 2020: https://www.researchgate.net/publication/267034213_La_casa_abierta_El_cine_domestico_y_sus_reciclajes_contemporaneos

Deleuze, Gilles. 1990. “¿Qué es un dispositivo?”, en Varios Autores, *Michel Foucault filósofo*, Barcelona: Gedisa.

Deleuze, Gilles. 2005. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Deutelbaum, Marshall. “Structural Patterning in the Lumière Films,” *WideAngle* 3:1 (1979): 29-30.

Dezeuze, Anna. “Origins of the Fluxus Score”. *Performance Research*, Vol.7, N°3, (2002): 78-94. Consultado 6 marzo 2021: [10.1080/13528165.2002.10871876](https://doi.org/10.1080/13528165.2002.10871876)

Diccionario de la lengua española, Real Academia Española, 22ª edición, 2001. Consulto 12 de febrero 2020: <https://dle.rae.es/dispositivo>

Didi-Huberman, George. 2013. *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: A. Machado libros.

Doane, Mary Ann. 2012. *La emergencia del tiempo cinematográfico*. Murcia. Editorial CENDEAC.

Duguet, Anne-Marie. 1996. *Actualité du virtuel*. Paris: Centre Georges Pompidou. [revista en CD-ROM].

Eco, Umberto. “El vértigo de las listas: entrevista de Der Spiegel a Umberto Eco” en Clionauta [blog] diciembre (2009). Consultado 3 marzo 2020. <https://clionauta.wordpress.com/2009/12/04/el-vertigo-de-las-listas-entrevista-a-umberto-eco/>

Eco, Umberto. 1992. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. 1992. *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-De Agostini.

Eco, Umberto. 2009. *El vértigo de las listas*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. 2011. *Confesiones de un joven novelista*. Barcelona: Lumen.

Ehman, Antje, Farocki, Harun. “Labour in a Single Shot”. 2011. Consultado 7 octubre 2019: <https://www.labour-in-a-single-shot.net/en/project/concept/>

Ehmann, Antje, Guerra, Carles. (ed.). 2016. *Harun Farocki. Otro tipo de empatía*. Barcelona. Fundació Tàpies.

- Elduque, Albert. “El amateur necesario. Cine, educación y política. Entrevista con Cezar Migliorin”, en *Cinema Comparat/ive Cinema*, nº9. (2016): 38-44.
- Eno, Brian. “Brian Eno on Exploring Creativity”. Red Bull Music Academy. (Presentado por Emma Warren). 2013, Video, 01h15m40s. Consultado 23 abril 2019: <https://www.youtube.com/watch?v=JUL8kNYmgsA>
- Fernández Labayen, Miguel. “El ensayo en la tradición del cine de vanguardia” en *La forma que piensa, tentativas en torno al cine-ensayo*. Weinrichter, Antonio (ed.). 2007. Pamplona: Fondo de publicaciones del gobierno de Navarra.
- Ferreira F. “O documentário e o dispositivo nas extremidades do vídeo: estudos em Cao Guimaraes”, en *Extremidades – Experimentos críticos*. nº1. (2017): 68-94.
- Foster, Hal. 2001. *El retorno de lo real*. Madrid: Akal.
- Foucault Michel. 1991. *La Arqueología del Saber*, México D.F. Siglo XXI.
- Foucault, Michel. 2009. *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, Michel. 2010. *¿Qué es un autor?* Córdoba: Ediciones Literales.
- Frampton Hollis. 1983. *Circles of confusion: film, photography and video texts, 1968-1980*. Rochester, NY: Visual Studies Workshop Press.
- Frampton, Hollis en Jenkins, Bruce (Ed.). 2009. *On the Camera Arts and Consecutive Matters. The Writings of Hollis Frampton*. Massachusetts: MIT Press.
- Frampton, Hollis en Balsom, Erika. “A Cinema in Gallery, A Cinema in Ruins”. *Screen*, Vol. 50. (2009): 415. Consultado 20 febrero 2021: doi.org/10.1093/screen/hjpo28
- Frampton, Hollis en Scott MacDonald. “Interview with Hollis Frampton: The Early Years”. *Revista October* nº12. (1980): 103-26. Consultado 26 junio 2021: [doi:10.2307/778577](https://doi.org/10.2307/778577)
- Gadamer, Hans-Georg. 1991. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- García Espinosa, Julio. 1969. “Por un cine imperfecto”. En *Un largo camino hacia la luz* (2002): 11-27. La Habana: Casa de las Américas.
- García Fanlo, Luis. “¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agambem”. *A Parte Rei. Revista de Filosofía* Nº 74, (2011). Consultado 2 enero 2021: <http://serbal.pntic.mec.es/~comunoz11/fanlo74.pdf>
- García, Miguel. “Poeta en Nueva York”. En *Jonas Mekas Diarios*. 2012. Editorial Intermedio. Libreto en DVD.
- Gidal, Peter (ed). 1978. *Structural Film Anthology*. London: British Film Institute.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Godmilow, Jill. "Kill the Documentary, As We Know It". *Journal of Film and Video*. Vol. 54, Nº. 2/3 (2002): 3-10. Consultado 4 enero 2020: <https://www.jstor.org/stable/20688376>

Goldsmith, Kenneth (ed.) 2004. *I'll Be Your Mirror: The Select Andy Warhol Interviews*. Nueva York: Carroll and Graf.

González Chema, Romero, Yolanda, 2011. *David Lamelas, en lugar de cine*. Granada: Publicaciones de Diputación Provincial de Granada.

Groys, Boris. "The Weak Universalism". *e-flux Journal* nº15. (2010). Consultado 4 marzo 2021: <https://www.e-flux.com/journal/15/61294/the-weak-universalism/>

Guardiola, Ingrid. "La Imagen dialéctica en el audiovisual found footage: un hiperarchivo de conceptos visuales". Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra. Consultado 22 marzo 2019: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/350032#page=1>

Guasch, Anna Maria. "Los lugares de la memoria: El arte de archivar y de recordar Materia". *Revista del Departamento de Historia del Arte*. Universidad de Barcelona, vol. 5. (2005): 157-183.

Guasch, Anna Maria. 2011. *Arte y archivo, 1920-2010 Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

Guimaraes, César. "O que é uma comunidade de cinema?". *Revista Eco Pós: Rio de Janeiro*, vol. 18 Nº 1, (2015): 44-56.

Han, Byung-Chul. 2012. *La sociedad del Cansancio*. Buenos Aires: Herder.

Hernández Navarro, Miguel A. 2012. *Materializar el pasado. El artista como historiador (benjaminiano)*. Murcia: Micromegas.

Higgins, Hannah. 2002, *Fluxus Experience*. Berkeley: University of California Press.

Huizinga, Johan. 2018. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Husslein, Uwe (ed.). 1990. *Pop Goes Art: Andy Warhol & Velvet Underground: [con motivo de la exposición del mismo nombre] en la Hamburger Kunsthalle, (1990-1991)*. Schriftenreihe des Instituts für Popkultur 1. Wuppertal: Institut für Popkultur.

Ivins Laura. *In Favor of Imperfect Films*. Indiana University Cinema. (2016). Consultado 5 mayo 2020: <https://blogs.iu.edu/aplaceforfilm/2016/10/27/in-favor-of-imperfect-films/>

Jacobs, Ken. "Film-makers Cooperative" Catálogo Nº 7 (1989): 272.

Jordá, Joaquim. "Acróstico incompleto dedicado a Marc Recha" en *Nosferatu. Revista de cine*. Nº46. (2004): 4-6. Consultado 3 Diciembre 2020: <http://hdl.handle.net/10251/41368>

Kaprow, Allan. 2016, *Entre el Arte y la Vida*. Barcelona: Alpha Decay.

- Kiarostami, Abbas en Akrami, Jamsheed. 1997: *Interview with Abbas Kiarostami*. Consultado 23 Mayo 2021: https://www.youtube.com/watch?v=q7CNU2ypLU&ab_channel=SumanDebnath
- Kiarostami, Abbas en Remes, Justin. 2015. *Motion(jess) Pictures. The cinema of Stasis*. New York: Columbia University Press.
- Krauss, Rosalind, E. 1996. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Forma.
- Kubelka, Peter. "The Theory of Metrical Film." En Sitney, P. Adams, (ed.). 1978. *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*, New York: New York University Press.
- Latour, Bruno. 2007. *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lattanzi, Barbara. "Critical Mass, the Software." En *Gloria! The Legacy of Hollis Frampton* [film conference] en Princeton University, Visual Arts Program el 5 y 6 de November de 2004. Consultado 17 Agosto 2020: <https://wildernesspuppets.net/yarns/writing/critical-massthesoftware.pdf>
- Lazzarato, Maurizio. 2017, *Marcel Duchamp y el rechazo al trabajo. Seguido de miseria de la sociología*. Madrid: Casus Belli ediciones.
- Le Grice, Malcolm. *Experimental Cinema in the Digital Age*. London: BFI, 2001.
- Lebow, A. (ed). 2012. *The Cinema of Me The Self and Subjectivity in First Person*. London&New York: Wallflower press.
- Lins, Consuelo. "O filme-dispositivo no documentário brasileiro contemporâneo", en Lins, Consuelo, *Sobre fazer documentários*. São Paulo: Itaú Cultural, (2007): 44-50.
- Lins, Consuelo. 2004. *O documentário de Eduardo Coutinho: televisao, cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Lins, Consuelo. 2008. *Filmar o real*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Lippard, Lucy. 2004. *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.
- Lobovits, Ellie: "Women in Sink", en *American Anthropologist*. Vol. 120, N°1. (2018): 167-168. Consultado 03 abril 2019: https://www.academia.edu/36278906/Women_in_Sink_Film_Review
- Lombardo, Manuel: "SHIRIN (Abbas Kiarostami, 2008): Tan lejos, tan cerca". *Revista LUMIERE* N°1 (2009): 66-67. Consultado 7 julio 2019: http://www.elumiere.net/numeros_.pdf/Lumiere_num1.pdf

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Lopate, Phillip “A la búsqueda del centauro: El cine-ensayo”, en *La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo*. Weinrichter, Antonio. (ed). 2007. Pamplona: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra.

Liotard, Jean François (2006). *La condición postmoderna, informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.

MacDonald, Scott. 2013. *American Ethnographic Film and Personal Documentary*. Berkeley: University of California Press.

MacDonald, Scott. 2014. *Avant-Doc, Intersections of Documentary and Avant-Garde Cinema*. Nueva York: Oxford University Press.

MacDonald, Scott. *The Garden in the Machine: A Field Guide to Independent Films about Place*. Berkeley. University of California Press.

Malik, Suhail: “Exit not escape - On The Necessity of Art’s Exit from Contemporary Art”. Consultado 3 marzo 2021: https://www.youtube.com/watch?v=fimEhntbRZ4&ab_channel=ArtistsSpace

Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Madrid: Paidós.

Marín Ramos Rubén. “Cine Confinado. La limitación espacial en el cine de no ficción” en actas de Avanca Cinema. International conference. 453-459. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca. 2021.

Marín Ramos, Rubén. “Abandonar el cine: Hacia la reducción extremas de las técnicas y procedimientos cinematográficos”. Comunicación presentada en XVI Congreso Internacional del Arte en la Sociedad. Perth (Australia). 16-18 de junio de 2021.

Marín Ramos, Rubén. “Cine de compilación sobre montaje algorítmico”. Comunicación presentada en Congreso Internacional de Artes y Culturas. Cádiz. 1-2 de octubre de 2020.

Marín Ramos, Rubén. “Filmar el desacuerdo, El cine de Iris Zaki”. en actas del IV Congreso Internacional Estética y Política Poéticas del desacuerdo para una democracia plural, 111-116. Valencia. 16 y 17 de octubre de 2019: Universitat Politècnica de València. 2019.

Marín Ramos, Rubén. “La configuración archivística en el cine de no ficción” en actas de Avanca Cinema. International conference. 514-518. Avanca. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca. 2020.

Marín Ramos, Rubén. “Pautas y restricciones en el cine de no ficción contemporáneo”, en actas de Avanca Cinema. International conference. 495-501. Avanca del 24 al 28 de Julio 2019; Edições Cine-Clube de Avanca. 2019.

- Marín Ramos, Rubén. “Poéticas de archivo en el documental contemporáneo” *Aniav, Revista de investigación en artes visuales*. N°6, mayo (2020): 85-93.
- Martín Gutiérrez, Gregorio. “Filmar la propia sombra”, en Weinrichter, Antonio (ed.). 2010. *El Documentalismo en el siglo XXI*. Donostia: Donostia Zinemaldia Festival de San Sebastian.
- Martín Prada, Juan. 2015. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Martínez de Pisón, María José. Cine estructural. Consultado, 4 enero 2019: <https://www.upv.es/laboluz/2222/temas/estructu.htm>
- Mekas, Jonas en Smulewicz-Zucker, Gregory R. (ed.). 2020. *Jonas Mekas: Interviews*. Univ. Jackson: Press of Mississippi.
- Mekas, Jonas y José Luis Guerín. 2011. *Correspondencias Jonas Mekas / José Luis Guerín*. 9 CARTAS. HDV. Color, Blanco y negro. 1:39:21. Acción Cultural Española, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), Centro Cultural Universitario Tlatelolco.
- Mekas, Jonas. “En el camino, de cuando en cuando, vislumbré breves momentos de belleza”. *Cinema Comparat/ive Cinema. Documentos*, Vol. I, N° 3. (2013): 10-18.
- Mekas, Jonas. “*Manifiesto contra el centenario del cine*”. Cabeza borradora. N° 2. (2003): 18-19. Publicado Originalmente en *Trafic* n°23 (1997).
- Mekas, Jonas. 2013. *Diario de Cine. El nacimiento del nuevo cine americano*. Distrito federal. México: Mangos de Hacha.
- Mekas, Jonas. 2018. *Ningún lugar adonde ir*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Mello, Christine. Extremidades do vídeo: o vídeo na cultura digital. *Revista Conexão – Comunicação e Cultura*. Caxias do Sul: UCS. Vol. 3. N° 6. (2004): 17-34.
- Migliorin, Cezar (org.). 2010. *Ensaio do real*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial.
- Migliorin, Cezar. 2005. “O dispositivo como estratégia narrativa”. *Revista acadêmica de cinema, Digitagrama*. N° 3. Consultado 17 Julio 2021: <https://estudosaudiovisuais.files.wordpress.com/2013/04/o-dispositivo-como-estrategia-narrativa.pdf>.
- Moguillansky, Marina. “Documentar una cultura. Notas sobre dos conferencias de Frederick Wiseman”. *Cine Documental*. N°18. (2018): 264. Consultado 21 abril 2021: revista.cinedocumental.com.ar/wpcontent/uploads/nota3Wiseman.pdf
- Movin, Lars. “Kossakovsky Victor: View from a Window”. *Modern times review*. 2003. Consultado 15 noviembre 2020: <https://www.moderntimes.review/interview-victor-kossakovsky/>

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

- Mulvey, Laura. 2008. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. München: GRIN Publishing.
- Muñoz Fernández, Horacio (2017). *Posnarrativo. El cine más allá de la narración*. Santander: Asociación Shangrila textos aparte.
- Nancy, Jean-Luc. 2001. *La evidencia del filme. El cine de Abbas Kiarostami*. Madrid: Errata Naturae.
- Nichols, Bill. 1997. *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- O' Pray, Michael (ed.) 1989. *Andy Warhol: Film factory*. Londres: Bfi Publishing.
- Oroz, E. y Abruñeiras, I. G. (2010). "Políticas de la realidad. Reconfiguración del espacio público y del territorio histórico a través del documental norteamericano contemporáneo", en Villarrea Álvarez, I. (2014). El paisajismo observacional de James Benning: la representación de Los Angeles en Los (2000). *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, N°9. 35-64. Consultado 20 diciembre 2019: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>
- Oulipo. 2002. *Abrégé de littérature potentielle*. Paris: Mille et une nuits.
- OuLiPo. 2012-2013. PIÈCES DETACHÉES/OULIPO. Material pedagógico no publicado. Association Bourguignonne Culturelle, Collège au théâtre. Consultado 22 marzo 2019: http://classes.bnf.fr/rendezvous/pdf/fiche_Oulipo.pdf
- Paredes Badía, Israel y J. Rodríguez, Hilario. 2008. *Encuentros con lo real. Cine documental británico (1929-1950)*. Madrid: Calamar ediciones.
- Parente, André y de Carvalho, Víct. "Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art": *Cinemas revue d'études cinématographiques/Cinemas: Journal of Film Studies*, Vol. 19, N° 1. (2008): 37-55.
- Patenburg, Volker. "Now tha's Brecht at last!': Harun Farocki's films", en Ehmann, Antje, Guerra, Carles (ed.), *Harun Farocki. Otro tipo de empatía*. Barcelona. Fundació Tapiès. (2016): 34.
- Patiño, Lois. "Catálogo del Festival de cine documental de Navarra", N°14 (2020). Pamplona: NICDO S.L.
- Perec, Georges, "Des règles pour être libre", observaciones recogidas por Claude Bonnefoy, *Les Nouvelles Littéraire*, N° 2575, 10-16 (1977). Reimpreso en *Entretiens et conférences*, Vol. 1, Joseph K. (2003).

- Peterson, James. 1994. *Dreams of Chaos, visions of order. Understanding the American Avant-garde Cinema*. Detroit: Wayne State University Press.
- Pizza, Antonio. “La ciudad en el futurismo italiano (1909-1915)”. ZARCH. Journal of interdisciplinary studies in Architecture and Urbanism. N.º6. (2016): Ideas no construidas. Consultado 30 marzo 2020: <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/zarch/article/view/1444>
- Prada Martín, Juan. 2015. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal.
- Queneau, Raymond. 1973. *Le Voyage en Grèce*, Paris: Gallimard.
- Quintana Morraja, Ángel. 2011. *Después del cine, la imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado
- Rancière, Jacques. 2010. *El espectador emancipado*. Buenos Aires: 1ª ed. Manantial.
- Rascaroli, Laura. 2009. *The Personal Camera*. New York: Columbia University Press
- Reich, Gilad: “*Lazy Warhol Strategies of Work Refusal in Andy Warhol’s Early Films*”, Parse, N.º 9, (2019). Consultado 17 marzo 2021: <https://parsejournal.com/article/lazy-warhol-strategies-of-work-refusal-in-andy-warhols-early-films/#post-6000-endnote-3>
- Remes, Justin. “The sleeping Spectator_Nonhuman Aesthetics in Abbas Kiarostami”. English Publications, N.º.93 (2015): 237-242. Consultado 21 marzo 2021: https://lib.dr.ias-tate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1092&context=engl_pubs
- Remes, Justin. 2015. *Motion(less) Pictures. The cinema of Stasis*. Columbia University Press, New York.
- Rey, Ramón. “*La ciudad oculta (Víctor Moreno)*”. Cinema Maldito (2018). Consultado 17 mayo 2020: <https://www.cinemaldito.com/la-ciudad-oculta-victor-moreno/>
- Rodríguez Casado, Javier. 2018. “Hacia una reducción extrema del acontecimiento artístico: prácticas sin objeto y sin documentación en la contemporaneidad”. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Consultado 4 abril 2020: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/49585/>
- Rodríguez, Mattalía, Lorena. “Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: la imagen videográfica que tiende al estatismo”. AusArt Vol. N.º2 (2014):164-180.
- Rodríguez, Mattalía, Lorena. 2011. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento: Análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*. Castellón: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Rouch, Jean. "A propos de films ethnographiques. Positif, Revue de Cinema, (1955): 14-15, en "Poética de la participación: el cine de Jean Rouch". Ana Useros Martín. Minerva: Revista del Círculo de Bellas Artes, N.º. 28, (2017): 34-39. Consultado 25 octubre 2019: <https://cbamadrid.es/revistaminerva/articulo.php?id=708>

Ruiz, Coraci Bartman. 2009. Documentário-dispositivo e vídeo-cartas: aproximações. Tesis doctoral. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas.

Russell, Catherine. 1999. *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*. Durham, NC, USA: Duke University Press Books.

Salceda, Hermes (ed). 2016. *Oulipo, Atlas de literatura potencial, 1: Ideas Potentes*. Logroño: Ed. Pepitas.

Santorelli, M. "La máquina Kawara: secuelas de serialidad en el arte del siglo XXI". (2011). Consultado 15 diciembre 2019: https://msantorelli.hotglue.me/tp_definitivo

Schlemowitz, Joel. 2019, *Experimental filmmaking and motion picture camera. An Introduction guide for artist and filmmakers*. New York: Routledge.

Schneider, A. 2014. *Slow Documentaries. The long-take in contemporary non-fiction films*. (M.A. Dissertation, The New School). Consultado 17 abril 2019: http://smscommons.newschool.edu/alpha/wp-content/uploads/sites/24/2015/07/Schneider_Anna_Slow-Documentaries_The-Long-Take-in-Contemporary-Nonfiction-Films_SupportPaper_2014.pdf

Schneider, Arnd, y Pasqualino, Caterina. 2020. *Experimental Film and Anthropology*. Londres: Routledge.

Schwarz, Arturo. 1977. *Man Ray: The Rigour of Imagination*, London: Rizzoli.

Simón, Carla y Dominga Sotomayor. 2020. *Correspondencia*. Color. 0:19:00. Co-production España-Chile; Avalon P.C, Cinestación, Goroka TV, TV3.

Sidney, P. Adams. 1970. *Film culture reader*. New York: Cooper Square Press.

Sonenshein, Scott. 2017. *Stretch: Unlock the Power of Less -and Achieve More Than You Ever Imagined*. New York: Harper Business.

Sontag, Susan. 1997. *Estilos Radicales*. Madrid: Taurus.

Sontag, Susan 2006. *Sobre la fotografía*. México: Santillana Ediciones.

Soto Calderón, Andrea. 2020. *La performatividad de las imágenes*. Santiago de Chile: Metales Peados.

- Stand, Chick. "Conversación entre Chick Strand y Gunvor Nelson". Revista LUMIÈRE. FESTIVAL L'ÂGE D'OR 2016 (II). Publicado originalmente en MacDonald, S. Canyon Cinema. *The Life and Times of an Independent Film Distributor*. Berkeley / Los Ángeles: University of California Press, 2008. Consultado 16 Marzo 2020: http://www.elumiere.net/exclusivo_web/agedor/agedor2.php
- Stangos, Nikos. 2000. *Conceptos del arte Moderno*. Barcelona: Ediciones destino.
- Tarkovsky, Andrei. 2002. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
- Taylor, Paul: "Andy Warhol: *The last Interview*" *Flash Art* 133, (1987): 43.
- The First Statement of the New American Cinema Group: September 30, 1962*. Consultado 5 julio 2020: <http://www.undergroundfilmjournal.com/the-first-statement-of-the-new-american-cinema-group-september-30-1962/>
- Tzara, Tristan. 1972. *Siete manifiestos Dada*. Barcelona: Tusquets editores.
- Tromp, Catrinel. Citado en "Qué es la creatividad y por qué ponerle límites puede ayudar a estimularla", BBC News Mundo 3 octubre 2020. Consultado 2 febrero 2019: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54255248>
- Valcárcel Medina, Isidoro. "Launch of the artist's book 'ilimit', by Isidoro Valcárcel Medina". Ivorypress. 2012. Video, 54mo3s. Consultado 12 diciembre 2020: <https://vimeo.com/37368609>
- Van Alphen, Ernst. 2014. *Escenificar el archivo, Arte y fotografía en la era de los nuevos medios*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Venkataswamy, Rama. 2013. *The digitization of cinematic visual effects. Hollywood's coming of Age*. Plymouth: Lexington books.
- Vertov, Dziga: "Kino-Eye to Radio-Eye." In *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, edited by Annette Michelson, translated by Kevin O'Brien, 85-92. Berkeley: University of California Press, 1984.
- Vertov, Dizga. 1973. *El cine Ojo. Dziga Vertov*. Fundamentos. Madrid.
- Virilio, Paul. 2012. *La administración del miedo*. Madrid: Pasos Perdidos-Barataria.
- Vogel, Amos. 2005. *Film as subversive art*. New York: D.A.P./C.T. Editions.
- von Trier, Lars, Vinterberg, Thomas. 1995. "Dogme 95 Manifiesto" Consultado 20 octubre 2020: <https://projectoidis.org/dogma-95/>
- Waldron, Dara. 2018. *New Nonfiction Film Art, Poetics, and Documentary Theory*. New York/London: Bloomsbury Academic.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Warhol, Andy en Vásquez Carlos. "Screen Tests". blogs&docs. 2009. Originalmente en Gene, Youngblood (1968). Los Angeles Free Press. Consultado 17 Marzo 2020: <https://www.blogsandocs.com/?p=462>

Warhol, Andy y Hackett, Pat. 1980. *POPism: The Warhol '60s, Nueva York*. Harcourt Brace Jaconovich.

Warhol, Andy. 1975. *The Philosophy of Andy Warhol: (From a to B and Back again)*. New York, NY: Harcourt Brace Jovanovich.

Wearing, Gillian. "Your views - An open submissions film project by Gillian Wearing". 2013. Consultado 7 octubre 2019: <https://yourviewsfilm.com/>

Weinrichter, Antonio (ed.). 2007. *La forma que piensa. tentativas en torno al cine-ensayo*. Pamplona: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra.

Weinrichter, Antonio. 2004. *Desvíos de lo real, el cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.

Weinrichter, Antonio. 2005. "Jugando en los archivos de lo real. Apropiación y remontaje en el cine de no ficción," en *Documental y vanguardia*, (ed.) Cerdán, Josetxo y Torreiro, Casimiro. Madrid, Cátedra. (2005): 43-61.

Wees, William C. 1993. *Recycled images. The art and Politics*. New York: Anthology Film Archives.

Winston, Brian. 2013. *The Documentary Film Book*. London: British Film Institute.

Zaki, Iris. 2017. "Open conversation in closed communities: subjectivity, power dynamics and self in first person documentary practice about closed communities" Tesis Doctoral, Royal Holloway, University of London. Consultado 6 marzo 2019: <https://pure.royal-holloway.ac.uk/portal/files/29837324/2018zakiiphd.pdf>

FILMOGRAFÍA

13 Lakes, 2004., Dirigido por James Benning. EEUU: James Benning.

49/95: Tausendjahrekin, 1995., Dirigido por Kurt Kren. Austria: Kurt Kren.

3/60: Bäume im Herbst, 1960., Dirigido por Kurt Kren. Austria: Kurt Kren.

31/75 Asyl, 1975., Dirigido por Kurt Kren. Austria: Kurt Kren.

66 scener fra Amerika, 1982., Dirigido por: Jorgen Leth. Donamarca: Statens Filmcentral.

A and B in Ontario, 1984., Hollis Frampton, Joyce Wieland. Canadá: Hollis Frampton, Joyce Wieland.

À propos de nice, 1930., Dirigido por Jean Vigo. Francia: Jean Vigo.

A través del Carmel, 2009., Dirigido por Claudio Zulian. España: Acteon SCCL.

A.K.A. Serial Killer, 1969., Dirigido por Masao Adachi. Japón: RAI 3.

Acidente, 2006., Dirigido por Cao Guimarães, Pablo Lobato. Brasil: Cao Guimarães, Pablo Lobato.

All My Life, 1966., Dirigido por Bruce Baillie. EEUU: Bruce Baillie.

Also Known as Jihadi, 2017., Dirigido por Eric Eric Baudelaire. Francia: Poulet-Malassis, Spectre Production.

Arbeiter verlassen die Fabrik, 1995., Harun Farocki, Alemania: Harun Farocki Filmproduktion, Berlin, WDR, Köln unter Beteiligung von ORF, Wien, Dr. Heinrich Mis, LAPSUS, Paris, Christian Baute, DRIFT, New York, Chris Hoove.

Aspect, 2004., Dirigido por Emily Richardson. Reino Unido: Emily Richardson.

Au bord du lac, 1994., Dirigido por Patrick Bokanowski. Francia: Patrick Bokanowski.

BNSF, 2013., Dirigido por James Benning. EEUU: James Benning.

Buried, 2010., Rodrigo Cortés. España: Coproducción España-Estados Unidos-Francia; Versus Entertainment.

Catálogo de escenarios para la muerte de Pier Paolo Pasolini, 2011., Dirigido por Chus Domínguez. España: MUSAC.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Children's Games, Heygate Estate, 2002., Dirigido por Mark Lewis. Reino Unido. Film & Video Umbrella, London in collaboration with Rooseum, Malmo and Aslamanca Art Centre.

Chronique d'un été, 1960., Dirigido por Jean Rouch, Edgar Morin. Francia: Argos Films.

Colour Separation, 1974., Dirigido por Chris Welsby. Reino Unido: Chris Welsby.

Correspondencia Jonas Mekas - J.L. Guerin, 2011., Dirigido por José Luis Guerin, Jonas Mekas. España: Acción Cultural Española, Centre de Cultura Contemporania de Barcelona (CCCB), Centro Cultural Universitario Tlatelolco.

Correspondencia, 2020., Dirigido por Carla Simón y Dominga Sotomayor. España: Coproducción España-Chile; Avalon P.C, Cinestación, Goroka TV, TV3.

Day is Done, 2011., Dirigido por Thomas Imbach. Suiza: Okofilm Productions.

Dead slow ahead, 2015., Dirigido por Mauro Herce. España: Nanouk Films, El Viaje Films.

Der Riese, 1982-1983., Dirigido por Michael Klier. Alemania: Michael Klier.

Diary, 1983., Dirigido por David Perlov. Israel: Film4 Productions.

Direktøren for det hele (*El jefe de todo esto*), 2006., Dirigido por Lars von Trier. Dinamarca: Coproducción Dinamarca-Suecia-Francia; Zentropa Productions.

Double Tide, 2008., Dirigido por Sharon Lockhart. EEUU, Austria.

Drawn and Quartered, 1986., Dirigido por Lynne Sachs. EEUU. Lynne Sachs.

Drumroll, 1998., Dirigido por Steve McQueen. Reino Unido: Steve McQueen.

Edificio Master, 2002., Dirigido por Eduardo Coutinho. Brasil. VideoFilmes.

Ein Bild, 1983., Dirigido por Harun Farocki. República Federal Alemana. Filmproduktion, Sender Freies Berlin (SFB).

El Arca Rusa, 2002., Dirigido por Aleksandr Sukúrov. Rusia: Coproducción Rusia-Alemania-Canadá-Finlandia-Dinamarca; Koppmedia, The Hermitage Bridge Studio, WDR/Arte, NHK, Séville Pictures, Fora Film, Mitteldeutsche Medienförderung (MDM), Radio (DR), YLE TV1, Filmboard Berlin-Brandenburg (FBB).

El Extraño, 2009., Dirigido por Víctor Moreno. España: Víctor Moreno.

El futuro, 2013., Dirigido por Luis López Carrasco. España: Ion de Sosa Filmproduktion, Elamedia Estudios, Encanta Films.

El hombre de la cámara, 1929., Dirigido por Dziga Vertov. URSS: VUFKU.

El juego de Kobe, 2009., Dirigido por Spike Lee. EEUU: 40 Acres & A Mule Filmworks, ESPN Films.

- Elephant, 1989., Dirigido por Alan Clarke. Reino Unido. BBC Two.
- Empire, 1964., Dirigido por Andy Warhol. EEUU: Andy Warhol.
- Equí y n'otru tiempo, 2014., Dirigido por Ramón Lluís Bande. España. De La Piedra Producciones.
- Estuary, 1980., Dirigido por Chris Welsby. Reino Unido: Chris Welsby.
- Ex Libris: The New York Public Library, 2017., Dirigido por Frederick Wiseman. Estados Unidos: Frederick Wiseman.
- Exit, 2008., Dirigido por Sharon Lockhart. EEUU: Vox3 Films.
- Five Dedicated to Ozu, 2003., Dirigido por Abbas Kiarostami. Coproducción Irán-Japón-Francia; Behnegar, NHK, MK2 Productions.
- Five Year Diary – Reel 22: A Short Affair (and) Going Crazy, 1982., Dirigido por Anne Charlotte Robertson. EEUU.
- Fog Line, 1970., Dirigido por Larry Gottheim. EEUU: Larry Gottheim.
- From My Window, 1978-2000., Dirigido por Józef Robakowski. Polonia: Józef Robakowski.
- Geography of the Body, 1943., Dirigido por Willard Maas. EEUU: Willard Maas.
- Goshogaoka, 1998., Dirigido por Sharon Lockhart. EEUU: Goshogaoka.
- Homo sapiens, 2016., Dirigido por Nikolaus Geyrhalter. Austria. Nikolaus Geyrhalter.
- Hurry! Hurry!, 1957., Dirigido por Marie Menken. EEUU: Marie Menken.
- Icemeltland Park, 2020., Liliana Colombo. Reino Unido. Coproducción Reino Unido-Italia.
- Im Keller, 2014., Dirigido por Ulrich Seidl. Austria, Alemania: Coop99 Filmproduktion, Ulrich Seidl Film Produktion GmbH.
- Improvisaciones de una ardilla, 2017., Dirigido por Virginia García Del Pino. España. Producciones Pinodel, Estudio DELA S.L.
- Kiss, 1963., Dirigido por Andy Warhol. EEUU: Andy Warhol.
- L. Cohen, 2018., Dirigido por James Benning. EEUU: James Benning.
- L'année dernière à Marienbad, 1961., Dirigido por Alain Resnais. Francia: Coproducción Francia-Italia; Cineriz, Cocinor, Terra Film, Precitel, Cormoran Films, Argos Films, Como Films, Les Films Tamara, Cinétel, Silver Films.
- La Chambre, 1972., Dirigido por Chantal Akerman. Bélgica: Paradise Films.
- La Région Centrale, 1971., Dirigido por Michael Snow. Canadá: Michael Snow.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Là-bas, 2006., Dirigido por Chantal Akerman. Bélgica. Coproducción Bélgica-Francia; AMIP-ARTE France, Paradise Films, Le Fresnoy Studio National des Arts Contemporains, Chemah.

Landscape (For Manon), 1987., Peter Hutton. EEUU: Peter Hutton.

Leviathan, 2012., Dirigido por Lucien Castaing-Taylor y Véréna Paravel. Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Francia-Estados Unidos; Arrête ton Cinéma/ Arrete Ton Cinema/ Harvard Sensory Ethnography Lab/ Le Bureau.

Life in a Day, 2011., Dirigido por Kevin Macdonald. Reino Unido. Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Scott Free Productions, YouTube, LG.

Lift, 2001., Dirigido por Marc Isaacs. Reino Unido: Dual Purpose Productions.

Lonely Rivers, 2019., Dirigido por Mauro Herce. Francia, España: Bocalupo Films, El Viaje Films.

Los Materiales, 2009., Dirigido por el Colectivo Los Hijos. España. Colectivo Los Hijos.

Los, lost, lost, 1976., Dirigido por Jonas Mekas. EEUU. Jonas Mekas.

Lunch Break, 2008., Dirigido por Sharon Lockhart, EEUU. Vox3 Films.

Manakamana, 2013., Dirigido por Stephanie Spray y Pacho Véléz. Nepal, Estados Unidos: Harvard Sensory Ethnography Lab.

Méditerranée, 1963., Dirigido por Jean-Daniel Pollet, Volker Schlöndorff. Francia: Les Films du Losange.

My Cat, My Garden, and 9/11, 2001., Dirigido por Anne Charlotte Robertson. EEUU: Anne Charlotte Robertson.

My Kosher Shifts, 2011., Dirigido por Iris Zaki. Reino Unido: Iris Zaki.

Mysterious object at noon, 2000., Dirigido por Apichatpong Weerasethakul. Tailandia: 9/6 Cinema Factory/ Firecracker Films.

National Gallery, 2014., Dirigido por Frederick Wiseman. Reino Unido, Francia: Idéale Audience.

New Book, 1976., Dirigido por Zbigniew Rybczynski. Polonia: Zbigniew Rybczynski.

New York Subway, 1905., Dirigido por G.W. Bitzer. EEUU: American Mutoscope & Biograph.

Nightfall, 2011., Dirigido por James Benning. EEUU: James Benning.

No Home Movie, 2015., Dirigido por Chantal Akerman. Bélgica: Coproducción Bélgica-Alemania; Liaison Cinématographique, Paradise Films.

- No quarto da Vanda, 2000., Dirigido por Pedro Costa. Portugal: Coproducción Portugal-Alemania-Suiza-Italia; Contracosta Produções/IPACA/Pandora Film/TSI/Ventura Film/ZDF.
- Notas de lo efímero, 2011., Dirigido por Chus Domínguez. Pamplona: Fundación INAAC/ Festival Punto de vista.
- Nothing Ventured, 2004., Dirigido por Harun Farocki. Alemania: Harun Farocki Filmproduktion Westdeutscher Rundfunk (WDR).
- Now, at Last!”, 2019., Dirigido por Ben Rivers. Reino Unido Brasil. Ben Rivers.
- Observando el cielo, 2007., Dirigido por Jeanne Liotta. EEUU: Jeanne Liotta.
- Of the North, 2015., Dirigido por Dominic Gagnon. Canadá. Dominic Gagnon.
- On the Train to Kutna Hora... and Back, 2015., Dirigido por Ann Deborah Levy. EEUU. Ann Deborah Levy.
- Park Film, 1973., Dirigido por Chris Welsby. Reino Unido. Chris Welsby.
- Pas à Genève, 2014., Dirigido por Colectivo Lacasinegra. España: Colectivo Lacasinegra.
- Perfect Film, 1986., Dirigido por Ken Jabos. EEUU. Ken Jacobs.
- Portrait of a Young Man, 1931., Dirigido por Henwar Rodakiewikz. EEUU. Henwar Rodakiewikz.
- Portret, 2002., Dirigido por Sergei Loznitsa. Rusia: St. Petersburg Documentary Film Studio.
- Present.Perfect., 2019., Dirigido por Shengze Zhu. Hong Kong: Coproducción Hong Kong-Estados Unidos; Burn the Film Production House, Tender Madness Pictues.
- Profit Motive and the Whispering Wind, 2007., Dirigido por John Gianvito. EEUU: Traveling Light Productions.
- Railroad Turnbridge, 1975 - 1976., Dirigido por Richard Serra. EEUU: Richard Serra.
- Railway Sleepers, 2016., Sompot Chidgasornpongse. Tailandia: At a Time Pictures, Kick the Machine, Asian Cinema Fund.
- Rain Painting, 2014., Dirigido por Ann Deborah Levy. EEUU: Ann Deborah Levy.
- Rien que les heures, 1926., Dirigido por Alberto Cavalcanti. Francia: Pierre Braunberger.
- Rua de Mão Dupla, 2004., Dirigido por Cao Guimarães. Brasil: Cao Guimarães.
- Ruínas, 2009., Dirigido por Manuel Mozos. Portugal: O Som e a Fúria.
- Salida de los obreros de la fábrica Lumière, 1895., Dirigido por Louis Lumière. Francia: Lumière.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

Sanctus, 1990., Barbara Hammer. EEUU: Barbara Hammer.

Screen Tests (serie), 1964-1966., Dirigido por Andy Warhol. EEUU: Andy Warhol.

Serious Games III: Inmersion, 2009., Dirigido por Harun Farocki. Alemania: Harun Farocki Filmproduktion.

Seven days, 1974., Dirigido por Chris Welsby. Reino Unido: Chris Welsby.

Side/Walk/Shuttle, 1992., Dirigido por Ernie Gehr. EEUU: Ernie Gehr.

Sleep, 1963., Dirigido por Andy Warhol. EEUU: Andy Warhol.

Small Roads, 2011., Dirigido por James Benning. EEUU: James Benning.

Symbiopsychotaxiplasm: Take One, 1972., Dirigido por William Greaves. EEUU: Take One Productions.

Taxi Teherán, 2015., Dirigido por Jafar Panahi. Irán: Jafar Panahi Film Productions.

Tearoom, 2007., Dirigido por William E. Jones. EEUU: William E. Jones.

Temps/Travail, 2000., Dirigido por Johan van der Keuken. Países bajos: Coproducción Países Bajos (Holanda)-Francia; Lucid Eyefilms, Centre Georges Pompidou.

Ten, 2002., Dirigido por Abbas Kiarostami. Coproducción Irán-Estados Unidos-Francia; Abbas Kiarostami, Key Lime Productions, MK2 Productions, Zeitgeist Films.

Ten minutes older., 1978., Dirigido por Herz Frank. URSS: Rigas Kinostudija.

Ten Skies, 2004., Dirigido por James Benning. EEUU: James Benning.

The act of seeing with One's Own Eyes, 1972., Dirigido por Stan Brakhage. EEUU: Stan Brakhage.

The Family Album, 1988., Dirigido por Alan Berliner. EEUU: Milestone.

The Five Obstructions, 2003., Dirigido por Lars von Trier, Jorgen Leth. Dinamarca. Coproducción Dinamarca-Suiza-Bélgica-Francia.

The Flicker, 1966., Dirigido por Tony Conrad. EEUU: Tony Conrad.

The Interview, 1996., Dirigido por Harun Farocki. Alemania: Harun Farocki Filmproduktion Süddeutscher Rundfunk (SDR).

The making of 5, 2005., Dirigido por Abbas Kiarostami. Irán. Abbas Kiarostami.

The Perfect Human, 1967., Dirigido por Jørgen Leth. Dinamarca: Laterna Film.

This is not a film, 2011., Dirigido por Jafar Panahi. Irán: Jafar Panahi Film Productions.

- Time Code, 2000., Dirigido por Mike Figgis. EEUU: Red Mullet.
- Tiro en la cabeza, 2008., Dirigido por Jaime Rosales. España: Fredesval Films.
- Tishe!, 2003., Dirigido por Victor Kossakovsky. Rusia: Viktor Kossakovsky.
- Titicut Follies, 1967., Dirigido por Frederick Wiseman. Estados Unidos: Frederick Wiseman.
- Tony Conrad: Completely in the Present, 2016., Dirigido por Tyler Hubby. EEUU: Tyler Hubby, Christine Beebe, Paul Williams.
- Trypps #7 (Badlands), 2010., Dirigido por Ben Russell. EEUU. Ben Russell.
- Twenty Cigarettes, 2011., Dirigido por James Benning. EEUU. James Benning.
- Unsere Afrikareise, 1965., Dirigido por de Peter Kubelka. Austria: Peter Kubelka.
- Vivan las antípodas, 2011., Dirigido por Victor Kossakovsky. Alemania: Coproducción Alemania-Argentina-Países Bajos (Holanda)-Chile; Majade filmproduktion / Lemming Film / Producciones Aplaplac / Gema Films.
- Walden. Diaries, Notes, and Sketches, 1969., Jonas Mekas. EEUU. Jonas Mekas.
- WATER FALLS, New York City, 2019., Dirigido por Ann Deborah Levy. EEUU. A. Deborah Levy.
- Watercolors, 2007., Dirigido por Anne Deborah Levy. EEUU. A. Deborah Levy.
- Wavelength, 1967., Dirigido por Michael Snow. Canadá: Coproducción Canadá-Estados Unidos.
- Wednesday, 19-7-1961, 1997., Dirigido por Victor Kossakovsky. Rusia: Coproducción Rusia-Finlandia-Dinamarca; British Broadcasting Corporation (BBC) / Baltic Media Centre / Filmproduktion Sreda / Jane Balfour Films / Roskomkino / Yleisradio / ZDF.
- Wind Vane, 1972., Dirigido por Chris Welsby. Reino Unido: Chris Welsby.
- Wind, 1996., Dirigido por Marcell Iványi. Hungría: Duna Televízió, Pioneer Productions.
- Windmill III, 1974., Dirigido por Chris Welsby. Reino Unido. Chris Welsby.
- Window Water Baby Moving, 1959., Dirigido por Stan Brakhage. EEUU: Stan Brakhage.
- Window Water Baby Moving, 1959., Dirigido por Stan Brakhage. EEUU. Stan Brakhage.
- Women in Sink, 2015., Dirigido por Iris Zaki. Israel, Reino Unido: Iris Zaki, Tal Cicurel.
- Zidane. Un retrato del siglo XXI, 2006., Dirigido por Douglas Gordon, Philippe Parreno. Francia: Coproducción Francia-Islandia; Anna Lena Films, Naflastrengir, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, arte France Cinéma, Love Streams Productions, Canal+, CNC, Cinecinema.

ANEXOS

TREE MOVIES
INSTRUCTIONS FOR A CINEMA TO COME

with

James Benning
Sompot Chidgasornpongse
Chus Domínguez
Valery Faidherbe
Peter Freund
Marc Isaacs
Barbara Lattanzi
Ann Deborah Levy
Emily Richardson
Jeff Silva
Pacho Vélez
Julia Yezbick

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

INSTRUCTION 1

Go for a walk until some part of your body aches. After a rest, return with a camera and sound recorder.

James Benning

BIO

James Benning (Milwaukee, Wisconsin, 1942) defines himself as an artist who uses film as a medium. Trained as a mathematician, his beginnings in the seventh art are linked to the current of structural cinema, the hard wing of American experimental cinema. In his films, more than sixty titles in a career spanning more than half a century, he establishes a delicate relationship between landscape and time, where observing and listening is, in his words, the most important thing when defining the form and content of his films.

Reglas del juego: Pautas, constricciones y dispositivos creativos en el cine de no ficción

INSTRUCTION 2

Select a shot fictional story that you like. Take it apart into separate elements or abstract it to the essence. Then make a short non-fictional film out of what's there.

Sompot Chidgasornpongse

BIO

Sompot Chidgasornpongse (Boat) graduated with a bachelor's degree in architecture from Chulalongkorn university, and an MFA in Film/Video from California Institute of the Arts (CalArts). He's been working closely with Apichatpong Weerasethakul as assistant director in many films, including 'Tropical Malady', 'Syndromes and a Century', 'Cemetery of Splendour', 'Memoria', etc.

His personal short films were shown at various international film festivals around the world, such as Oberhausen, Rotterdam, Viennale, Visions du Réel, Indielisboa, Signes de Nuit, etc. His works explore the possibility of representing everyday life in a creative and thought-provoking way.

His first feature documentary, 'Railway Sleepers' had its World premiere in Documentary Competition at Busan International Film Festival, and European premiere in the Forum section at Berlinale. Since then, the film has been traveling to many international film festivals worldwide, including True/False, Sheffield Doc/Fest, Melbourne IFF, Pravo Ljudsku FF, RIDM, Luang Prabang FF, TIDF, etc. He's also a Berlinale Talents alumnus (as director and editor), and Talents Tokyo alumnus. Sompot is based in Bangkok.

INSTRUCTION 3

To transfer the device used by James Benning in *Utopia* (1998) to the creation of a new audiovisual work, that is, to start from the appropriation of the soundtrack of an audiovisual piece to develop a piece in which the thematic and formal issues of the first one resonate in a more or less explicit way. It is not a question of “illustrating” that soundtrack but of creating a new piece based on a sound and thematic structure that has to be re-signified.

Chus Domínguez

BIO

Domínguez is an audiovisual artist in the orbit of non-fiction film, has extended his work to other disciplines such as site specific, performing arts, archive and collaborative work on Internet. His video and film pieces have been selected in many international festivals.

INSTRUCTION 4

Entropia - Negentropia

Two types of films or one film in two parts.

1- Entropy

Entropy understood in the idea of dispersion, of the tendency to chaos. From the single to the multiple, from the concentrated to the dispersed, from order to disorder...

Apply as many rules of entropy as possible to the construction elements of a film.

From the beginning to the end of the film, everything must tend to scatter.

This can be the form, the story, the film language, but also the production, the techniques...

2- Negentropy

Proceed in the opposite direction, starting from disorder and ending in uniqueness.

Valéry Faidherbe

BIO

Valéry Faidherbe was a member of the Oucipo, “Ouvroir de Cinématographie Potentielle”, founded by François Le Lionnais under the name Oucinépo, which later became Oucipo. Although the activity of this group was never very active, Faidherbe took part in several interventions with other members of the Oucipo between 1998 and 2007. His works include the interactive projection “Regards sur le toit” from 2006 and Le Miroir du Temps Pris from 2010.

INSTRUCTION 5

Small Medium Large Extra-Large

Small

Dismantle an object into stipulated (unpredicted) components. That is, you create a way to take the thing apart. The object may be of any material, from physical to conceptual. After disassembling it, reassemble the object while endeavoring to leave no trace of the deconstruction and at the same time while removing one crucial (yet non-visible) component. Document the object, the disassembly, and the reassembly.

Medium

Step 1: Make a list of emotionally or ethically charged adverbs that are more or less synonymous. Then make a second list of ten charged antonyms of those adverbs put into adjectival form. Don't worry about any line-by-line correspondences between the two lists. Just generate the antonym list so that within each list the words are more or less synonymous with each other. Use a thesaurus if you like. Next, make a list of charged adjectives that are more or less synonymous. Make a second list of ten charged antonyms but in noun form. Don't worry about any line-by-line correspondences between the lists. Just generate the antonym list so that within each list the words are more or less synonymous with each other. Use a

thesaurus, if you like.

Example of Set 1:

Aggressively	Reluctant
Hostilely	Doubtful
Belligerently	Uncertain
Combatively	Hesitant
Violently	Bashful
Brutally	Timid

Step 2: By drawing multiple lines between the two columns, generate all the possible combinations across the divides between modifier and modified. Pull out the combinations and form them into modifying phrases (e.g. “aggressively reluctant,” “belligerently bashful” etc).

Step 3: Flip the columns and correspondingly change the grammatical forms of modifiers and modifieds. You should now have two sets of two lists. Pull out the combinations from the second set and form them into modifying phrases (e.g. “bashfully violent,” “timidly brutal”; “timid brutality”).

Step 4: Write a set of five short texts (e.g. a single aphorism or a short experimental essay), each of which incorporates and even culminates in at least one of the combinations. Allow the combination to conceptualize the contradictory character of a reality.

Large

Something unsettling has happened to you, recently or in the more distant past. Over thirty consecutive days, record a 30-60 second video every day, describing the unsettling event, using no script, no preparation, and no effort to develop a narrative between each recording. The focus should be on repetition, even if the recordings vary. The recording location may change but try to retain roughly the same visual composition (figure-background proportion). Be sure that the audio recording is clearly audible. Each day's recording should repeat one or two concrete details in the description of the unsettling event. It is fine to attempt to repeat a previous description from memory, but you should not review any of the recordings until all thirty video clips for each day have been completed. After the thirty days of recordings, review the set carefully and assemble the 30-60 second clips into some order (not necessarily chronologically by recording); the order should present unanticipated linkages, associations by any avenue, even intonation, word choices, etc. Wherever possible, avoid an excessive amount of narrative development in the sequence of clips.

Extra-Large

I give to you an excerpt from a poem I wrote in my youth. The text articulates an “impossible injunction” that aims to arouse a quintessential desire:

Take what you thoughtlessly discount,
and perhaps even bitterly violate,
then elicit and develop

from its incomprehensible face

the missing instructions
that you have long sought
for addressing your unsolved
problems.

- Glossary:

“...what you thoughtlessly discount”: an idea, an image, a statement, a philosophy, a process, a method, a person, anything you dismiss (either by rejecting or embracing) without a single second thought.

“...elicit and develop”: Study it, examine its structure, draw out its unstated implications.

“...from its incomprehensible face”: Consider how its clarity masks something incomprehensible to you.

“...the missing instructions that you have long sought”: You have been searching in the wrong place for a lesson and educative kernel that resides actually in the very thing that you reject.

“...for addressing your unsolved problems”: This lesson answers a vexing question you can't answer, a nagging problem you can't solve.

- Instruction:

Develop an artistic project from the driving sentiment of this text.

Peter Freund

BIO

Peter Freund is an artist and writer based in Barcelona, Spain. His projects use appropriation as an instrument to cut conceptual holes in the fabric of historical memory and related enigmas. He has exhibited in the USA, Canada, Latin America, Europe, Russia, Asia, and the Middle East. Freund is Professor of Art at Saint Mary's College of California (USA), currently on leave.

In 2020, Peter's curatorial project, *Retracted Cinema*, screened at the Barcelona Centre for Contemporary Culture (CCCB Xcèntric), and he served as invited guest-editor for the November issue of *A*Desk: Journal of Critical Thinking*. In 2020, he also co-founded the Barcelona-based artist collective, *adversorecto*. Peter continues as a visiting artist with the Faculty of Fine Arts at the University of Barcelona.

INSTRUCTION 6

Choose one single location or setting for your film. Make sure this location has a strong poetic or metaphorical potential. Choose one camera position and stick with it. Make sure your film appears to unfold its' narrative in a unified period of time. Focus only on the universal aspects of your character(s) lives I.e. 'matters of the heart'.

Marc Isaacs

BIO

Since 2001 Marc Isaacs has made more than ten creative documentaries for the BBC and Channel 4. His films have won Grierson, Royal Television Society and BAFTA awards as well as numerous international film festival prizes.

In 2006 he had a retrospective at the prestigious Lussas Documentary film festival in France and his work has been included in numerous documentary books and academic studies. In 2008, Marc received an honorary doctorate from the University of East London for his documentary work. Marc is a guest tutor at the London Film School, the National Film and Television School and Royal Holloway University.

INSTRUCTIONS 7 and 8

Time Doublings That Resonate

The purpose of this text is to describe methods for shaping and intensifying the experience of time embedded in actions and events.

The final form of these investigations will be a double-screen video display. The double screen can be either one split-screen, or two screens placed next to each other (stacked top and bottom, or horizontally left and right).

It will be the role of specific time structures to generate correspondences between the two video screens. In other words, the time structure of the display on one screen will match the time structure - but not the content - of the other screen. The recorded content for this investigation can be improvised, can be carefully staged, or can combine different styles. In fact, any content is possible as long as the content is meaningful to you.

TIME DOUBLING #1. Entrainment Engine

Collect recordings of two, four, or more different looping actions. What is a looping action? It is an action that repeats over time. Trees that sway back and forth in the wind produce a looping movement action. A child on a swing is a looping action. Eyes blinking is another repetitious looping movement. Remember that in order to perceive that something is actually repeating (not artificially looped), each recording should be sustained over some real-time duration.

Prepare the recordings for display on two screens. Different looping actions (different content) should appear side by side (on screen #1 and screen #2). In your editing, experiment with ways to manipulate the looping structure, such as making subtle speed changes, or precisely coordinating the loops across the two screen displays, or synchronizing their repetition more loosely (allowing them to go in and out of phase), or shifting their natural loop-points by deleting several frames at each real-time repetition of the action. Try finding or creating loops within loops, or try any other variation that you want.

As you edit the final work, look for and emphasize special moments of resonance: points in time where very different visual recordings appear to synchronize, reinforce, and unite across the two screens.

TIME DOUBLING #2. Interruption Engine

The “Interruption Engine” is dependent on a sequential structure. Rather than using singular actions, this engine uses events. Collect recordings of events captured in a sequence of shots. In this investigation, a “sequence” refers to a physical event for which there is a beginning, a middle, and an end. It is a duration structured by cause and effect.

Collect and edit three or more recorded sequences. Each sequence documents an event; it tells a quick story or it communicates a self-contained component of a larger story. The event can be of any complexity. Examples of very simple events include: a sequence of shots documenting hands buttoning a coat from start to finish, a sequence of shots documenting a bird finding a worm and flying away, a sequence of shots of a person entering a house and closing the door.

Each recording will be displayed on screen #1 for some short duration, then break to immediately continue on screen #2 for some short duration. When this interruption and transfer to screen #2 happens, a different event must immediately appear on screen #1. In other words, there should always be a different event on each screen, but the sequence of each event continues to relentlessly advance forward in time, as it switches between screen #1 and #2.

The recordings continuously cycle through screen #1 and screen #2. This doubling creates opportunities for different juxtapositions of events while each event, in itself, advances forward in time. You can repeat some sequences or not. You can adjust durations and pacing of the sequences in whatever ways you want. Continue the cycle until all the events depicted on screen have completed at least one time.

As you edit the final work, look for and emphasize special moments of resonance: points in time where very different visual recordings appear to synchronize, reinforce, and unite across the two screens.

Barbara Lattanzi

BIO

Barbara Lattanzi is a media artist whose work includes individual, collaborative and curatorial projects. Recent exhibitions include the screening of her early film work as part of the Museum of Modern Art series “Big As Life: An American History of 8mm Films”, videos screened at Antioch College, and digital multimedia exhibited on-line as part of the Nomads web-space, “Massage”. Her most recent work focuses on the human-machine interface as the basis for a mercurial poetics. Recent projects include Pirate Radio Muzak, in collaboration with the brief Buffalo, NY collective, E.M.M.A., and Lattanzi’s ongoing CD-ROM collection of idiomorphic software, wildernessPuppets. Lattanzi currently teaches Computer-Mediated Art at University of Wisconsin-Madison.

INSTRUCTION 9

Choose a location and film it over a period of time observing what happens and evolves there.

Record sound as well.

Edit and reassemble selected footage from these shoots, but not in the order it was shot. You may choose any organizational order to edit this footage or a more spontaneous approach, for example including shots together that reflect certain moods. Feel free to find new connections and new meanings in what you have shot that differ from what you anticipated.

Use sound only recorded at the location either during the filming or later on.

Do not add any music. However, you can include ambient music heard on the location when you were recording.

Ann Deborah Levy

BIO

Ann Deborah Levy's visually arresting, award-winning films and videos have screened in the US and internationally. Festival screenings in the US have included: Denver International Film Festival, Athens Film Festival, Oxford Film Festival; and experimental film festivals: Moviate, Transient Visions Festival of the Moving Image, and Another Experiment by Women Film Festival. Abroad, her films have screened at: experimental film festival Bideodromo, Bilbao, Spain; Female Eye Film Festival, Toronto, Canada; Lucca Film Festival, Lucca, Italy; Moving Experimental Festival in Kyoto, Japan; and the Cuba Video Art Festival.

Her films have also screened in the alternative film venues UnionDocs, Brooklyn, New York; Anthology Film Archives, New York City; Moving Image Art, Pasadena, California; and Cellular Cinema, Minneapolis, Minnesota, among others. Her work has been programmed by Tomonari Nishikawa, Joel Schlemowitz, Lorenzo Gattorna, Lili White, Chris Lynn, Tova Beck-Friedman, and Allana Simone.

She comes to filmmaking by way of painting and photography and has been a recipient of both Yaddo and MacDowell fellowships.

INSTRUCTION 10

Choose a defined period of time to create a work that uses one time interval of your choice to create it. (For example, the film might be created over the period of one month or one day and the time interval used in the film could be anything from one day to one second). Use only the sound found in your filming environment to create the soundtrack for the film.

Emily Richardson

BIO

Emily Richardson is an artist filmmaker and researcher whose films explore the nature of our relationship to personal histories and the spaces we inhabit. Following completion of House Works – three studies of radical domestic space, she has made a film in collaboration with Margaret Howell marking fifty years of her design practice. MH50 – 50 Years of Design is showing in the UK, Europe and Japan during 2020/21.

Richardson's films have been shown in galleries, museums and festivals internationally including Tate Modern and Tate Britain, London, Pompidou Centre, Paris, Barbican Cinema, London; Anthology Film Archives, New York and Venice, Edinburgh, BFI London, Rotterdam and New York Film Festivals.

INSTRUCTION 11

Make a sensorially portrait without words.

-Choose a place or a person to be a filmed subject. (A room, a street corner, a window, a bench, a roundabout, a stairway, a shop, or one individual either known or unknown)

-close your eyes and breathe, then listen with curiosity and to sonic textures, tones not for meaning but for feeling, color, rhythm, musicality.

-Open your eyes and and breathe, then look at your place/ person with curiosity and without judgment for its poetry, for its rhythm, for its interiority behind the surface.

-Film 5 close-up shots and 5 wide shots and record 10 sounds of these “ephemeral” things you’ve observed/ with all of your attention in correspondence with this place/ person (minimum 20 seconds maximum 2 minutes).

No words/ No Dialogue.

-Create/edit portrait using 50% or less of materials.

Jeff Silva

BIO

Jeff Silva is a filmmaker, artist, and teacher originally from Boston. Jeff works across medias and genres but his work shares a kinship with traditions of experimental film and new modes of ethnographic documentary, exploring the quotidian aspects of his subjects lives, often over long spans of time. His most recently completed projects include *Linefork* (2017), *Ivan & Ivana* (2011), and *Balkan Rhapsodies: 78 Measures of War* (2008) have been exhibited at festivals, and museums internationally. A long-time affiliate of the SEL (Sensory Ethnography Lab) at Harvard University, Jeff helped develop the curriculum and methodology of the program at its inception while a teaching fellow aside founder and director Lucien Castaing-Taylor. In 2000 he co-founded BALAGAN, the offbeat and alternative micro-cinema screening series in Boston that continues to present marginalized films to the community.

INSTRUCTION 12

Two Person Interview Assignment -
Film an interview during which two people who know each other are on camera together. Focus on a specific moment when the two people didn't see eye-to-eye about something. Ask them to narrate the event, being careful to explain everything so it is understandable to an outside audience.

Pacho Vélez

BIO

Pacho Vélez directs nonfiction films. His most recent feature, *Searchers*, premiered at Sundance 2021. Alternately humorous and touching, the film draws on encounters with a diverse set of New Yorkers as they navigate their preferred dating apps, searching for their special someone.

His last film, *The American Sector* (2020, co-directed with Courtney Stephens), premiered at the Berlin Film Festival. His previous features, *Manakamana* (2013, co-directed with Stephanie Spray) and *The Reagan Show* (2017, co-directed with Sierra Pettengill), have played around the world, including at the New York Film Festival, the Toronto International Film Festival, and on CNN.

In 2010, Vélez received his MFA from CalArts. In 2015, he was awarded a Princeton Arts Fellowship. At present, he is Assistant Professor of Screen Studies at The New School in New York City.

INSTRUCTIONS 13 and 14

#1

The “edges of terra firma” film:
find a place where you can see where
the sky meets the earth or the built
environment.

It may be a horizon or an urban skyline
or residential rooftops

it may be flat

it may have slight hills or even
mountains

trace it on paper

make a film whose structure follows
this path.

you may decide to follow it from left to
right or right to left and where to begin
and end.

you may transpose this structure onto
any aspect of your film (it doesn't have
to be translated to your “narrative”
structure).

#2

“Training in empathy” (loosely based
on the instructions given to me by my
friends in The Hinterlands)
find something in motion
it may be animate or inanimate but
should moving
film it in 5, 5-minute takes
using only a handheld mobile (not on a
tripod) camera
respond to the movement in a
complementary way
do not mirror the motion of the
subject, but when it makes a movement
you make a movement that is
complementary in rhythm, intensity,
and duration
use a prime lens.

Julia Yezbick

BIO

Julia Yezbick is a filmmaker, artist, and anthropologist who received her PhD in Media Anthropology and Critical Media Practice from Harvard University. Her audio and video works have shown at the Berlinale--Forum Expanded, the New York Library for Performing Arts, Pravo Lujdski Film Festival, Ann Arbor Film Festival, Mostra Internacional do Filme Etnográfico, Rio de Janeiro, the Nordic Anthropological Film Association, Stockholm, the Montreal Ethnographic Film Festival, and the Museum of Contemporary Art, Detroit. She has been involved with Harvard's Sensory Ethnography Lab, a Film Study Center Fellow, the founding Editor of Sensate, an online journal for experiments in critical media practice, and runs Mothlight Microcinema in Detroit.

