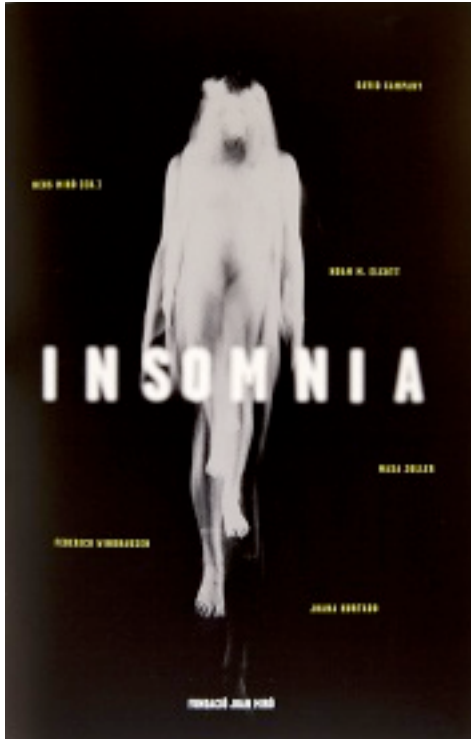


Neus Miró (Ed.) (2013). *Insomnia*. Barcelona: Fundació Joan Miró, 114 pp. (67 + 47 pp.).



En la exposición *Insomnia*, acogida por la Fundación Miró de Barcelona entre marzo y junio de 2013, se pretendía mostrar algunos de los límites relativos al fenómeno cinematográfico. Podríamos, quizá, ordenarlos en tres grupos, ampliando progresivamente el marco: ciertos límites relativos a la propia imagen mostrada, al discurso circunscrito a ella; límites relativos al mecanismo, a la tecnología de lo cinematográfico, al conjunto del dispositivo que comprende la tira de celuloide, el aparato de proyección y sus circunstancias; por último, ciertos límites relativos al espacio

de lo cinematográfico en sentido amplio, a la idea de proyección en sala, a sus impugnaciones y a su relación con el espacio del museo.

Neus Miró habría utilizado como emblema de ello la expresión *Insomnia*, tomada de los escritos del cineasta experimental Hollis Frampton. Su película (*nostalgia*) (1971) entabla una relación directa en plano con la fotografía, y en series fotográficas como *Sixteen Studies from Vegetable Locomotion* (1975) vuelve sobre la figura del pionero precinematográfico Eadweard Muybridge. David Company recoge el guante en el catálogo de la exposición y realiza un recorrido sentimental por la deuda del arte moderno con el cronofotógrafo que va de la pintura de Thomas Eakins a las series fotográficas de Eleanor Antin, del desnudo de Duchamp (mareyano en la forma) a las referencias traumáticas de Francis Bacon. Company llega hasta el vídeo de Tim MacMillan *Dead Horse* (1998), que plantea un desplazamiento fotográfico a lo largo de un corte en el tiempo con una técnica, la del Time-Slice, cuyas posibilidades materiales de realización estaban ahí hace más de un siglo: "el vídeo de Macmillan alude a su

retraso histórico con una clara referencia a los primerísimos estudios de caballos en movimiento de Muybridge" (p. 39).

En la exposición, una de las piezas más exitosas fue la instalación de *Light Music* (1975), de Lis Rhodes. La obra consiste en la colocación a ras de suelo de dos proyectores de 16 mm enfrentados, que proyectan imágenes no figurativas sobre el espacio inmediatamente posterior al proyector que tienen enfrente. Las imágenes muestran franjas negras que se desplazan sobre la pantalla blanca, pero también imágenes en blanco o en negro; el audio proviene de la lectura óptica de aquellas mismas imágenes impresas sobre la banda de sonido. Se trata, en concreto, de la segunda versión de *Light Music*, de la que existen cuatro versiones con características propias. Las versiones pueden diferir en duración o en formato (la primera es en vídeo), así como en el uso del blanco y negro o el color (la tercera versión es en color; la cuarta en color y B&N), repetir o no imágenes, utilizar una o dos proyecciones (como sucede con la segunda)¹. William Raban (citado en su texto por Federico Windhausen) ha señalado con respecto a la primera de ellas cómo no todas las veces el audio *nace* de la imagen: "Una parte consistió en filmar un monitor de vídeo que producía unos motivos lineales que variaban en función de las señales sonoras generadas por un oscilador, de modo que en un principio es el sonido el que da lugar a la imagen. Al llevar ese material filmado a la fase de impresión, las mismas líneas que produjeron la imagen se imprimen en el margen de la película dedicado a la banda sonora óptica: en consecuencia, la imagen produce el sonido" (p. 41); otras imágenes se habrían tomado en una truca y "en ocasiones la imagen se acerca a la cuadrícula para que «oigamos» el movimiento de un zoom o, más exactamente, un equivalente audible de lo que se ve en pantalla" (*Ibíd.*).

En efecto, *Light Music* trabaja sobre los límites expresivos de un cine abstracto, del mismo modo que lo hace una película como *Arnulf Rainer* (1958-60), de Peter Kubelka, reducción esencialista a los cuatro elementos que puede manejar toda película, luz y oscuridad, sonido y silencio, a través de combinaciones rítmicas de fotogramas transparentes o negros, ruido y silencio. Pero, como en *Light Music*, su actuación no se circunscribe sólo al ámbito del discurso, sino que involucra al dispositivo de la proyección: Nicky Hamlyn señala cómo "el aparato funciona dentro de su capacidad cuando la pantalla está oscura,

¹ Agradezco a la propia Rhodes sus informaciones en torno a las diferentes versiones.

mientras que la blancura siempre está limitada por las características técnicas de la bombilla del proyector: ver una pantalla en blanco es ver ese límite revelado, vislumbrar un aspecto de la tecnología en toda su desnudez. Sin embargo, y en otro sentido, cuando una imagen se funde en blanco se tiene la sensación de que la luz deja atrás la imagen, la borra en su camino hacia el brillo infinito" (citado por Windhausen, p. 40). El espectador se ve, por ello, también enfrentado a la realidad mecánica que produce la imagen. Windhausen, que se centra con mirada cercana en estas dos obras, expresa muy bien las sensaciones del espectador ante el trabajo de Rhodes: "La velocidad de la obra y la complejidad de su configuración con el doble proyector parecen concebidas, por un lado, para frustrar a quienes pretendan descodificar su estructura examinándola en la galería y, por el otro, para solicitar respuestas más experienciales ante la envoltura audiovisual y espaciotemporal que crea" (p. 41). En efecto, el público de *Light Music* no tarda en reconocer las posibilidades de interacción con unos haces de luz que lo envuelven en cuanto cae dentro de la sala.

Autores como Stan Vanderbeek (*Movie-Drome*, 1963-66), el propio Kubelka (*Invisible Cinema*, 1970) o Dan Graham (*Cinema*, 1981) habrían propuesto, por su parte, alternativas al modo de consumo normalizado del cine en sala o a la sala misma. Sobre el diseño de Vanderbeek, que proponía una arquitectura cupular en la que se proyectasen simultáneamente diferentes formatos de imagen, Noam M. Elcott señala: "cada collage individual [relación entre fotogramas, de montaje o yuxtaposición en la proyección] es uno de los bloques que a modo de sinécdoque permiten construir la experiencia visual moderna que VanDerBeek denominó flujo de imágenes, *densidad de imágenes* o *velocidad visual*. La clarividencia de VanDerBeek radica en que se da cuenta de que no puede hacerse frente a esa velocidad visual sólo con manipulaciones temporales" (p. 44). En su texto, Elcott se centra particularmente en los problemas que presenta la reconstrucción posterior de estas arquitecturas en el espacio expositivo contemporáneo. Además, las nuevas posibilidades tecnológicas pueden dialogar con las propuestas precedentes, véase el nexo de Vanderbeek con internet o, como señala Elcott, el modo en que el espectador actual equipado con dispositivos móviles que registran fotografías o vídeos digitales puede completar una idea de los años setenta de Anthony McCall.

En cuanto a las imágenes en movimiento, algunos films entran en el espacio del museo, como en esta ocasión el silente *Ah Liberty!* (2008), de Ben Rivers, en 16 mm (del mismo modo que otros artistas salen, como -excediendo el ámbito de esta muestra- Warhol o en ocasiones Sharon Lockhart). A la esfera del arte se liga la figura de Stan Douglas, incluido en *Insomnia* a través de su obra *Vidéo* (2007) (Joana Hurtado escribe sobre esta obra y la de Rivers). Por su parte, en su texto Maxa Zoller hace pie en la anécdota vivida por Virginia Woolf de una pelusa colada en el proyector, ante cuya imagen proyectada habría quedado profundamente impresionada: "Durante unos instantes fue como si el pensamiento pudiera transmitirse más eficazmente por medio de la forma que con palabras (...) parece evidente que el cine tiene al alcance de la mano innumerables símbolos para representar emociones que hasta ahora no han sabido encontrar su expresión (...). ¿Existe, preguntamos, algún lenguaje secreto que sentimos y vemos, pero que nunca hablamos? Y, en caso afirmativo, ¿podría hacerse visible al ojo humano?" (p. 46). Zoller repara en las preocupaciones críticas de un cierto cine de artista, para lo que recurre repetidamente a la reflexión de Woolf sobre su propia vivencia, tan vívida y resistente, en la cual pide una abstracción visual controlada y consciente, con audio medido: "Ésos son los movimientos y las abstracciones de los que puede ser que estén compuestas las películas en un futuro" (*Ibid.*).

Jorge Oter
Universidad del País Vasco (UPV/EHU)