

A black and white photograph of a man in a checkered shirt operating a vintage movie camera. He is looking down at the camera with a focused expression. The camera is a large, mechanical device with various lenses and controls. The background is dark, making the man and the camera stand out.

Cine Experimental Norteamericano

Cine Experimental Norteamericano

Dos ciclos de cine dedicados a la ficción y a la no ficción. Todos los Martes y Sábados a las 7:00 p.m. en el patio de *lugar a dudas*.

Los martes son los días dedicados a la no ficción; presentamos obras que reflejan los nuevos caminos que el cine ha abierto para la creación de lo real, desde los primeros movimientos que se anteponian al cine de argumental, hasta las nuevas propuestas, hoy en día de la mano con las nuevas tecnologías y con las imágenes de archivo, de cine y video. Igualmente presentaremos diarios documentales y cine-ensayo, por mencionar sólo algunos de los movimientos y estilos cinematográficos que caben en el campo de la no ficción.

La programación está a cargo del docente y realizador Oscar Campo, y las obras son investigadas y proyectadas por María Alexandra Marín, miembros del cineclub Caligari de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle.

Dirección del cine club:

Oscar Campo

Investigación:

María Alexandra Marín

Coordinación de publicaciones:

César García

Corrección de estilo:

Astrid Muñoz

Diseño y diagramación:

David Álvarez Gómez

Impresión:

Feriva

Las publicaciones reciben el apoyo de:

Ernesto Fernández

lugar a dudas es posible gracias al apoyo de:



Ernesto Fernández daros-latinoamerica

lugar a dudas

Calle 15 Norte # 8N-41 Barrio Granada
Tel. 668 23 35
www.lugaradudas.org
lugaradudas@lugaradudas.org
Cali - Colombia

Norman McLaren

21 Trabajos seleccionados

“Los movimientos que son dibujados”

Nacido en 1914 en Stirling, Escocia, Norman McLaren entra a la Escuela de Bellas Artes de Glasgow en 1933 y descubre, gracias a los cineclubes, a los representantes de las vanguardias cinematográficas, particularmente a Richter, Fischinger, Vertov y Alexeiff. Realiza varios filmes, asesorados por John Grierson, quien lo recluta en el General Post Office Unit, el G.P.O., que dirigía en Londres y en donde antes oficiaba Len Lye, pionero del film pintura sin cámara.

McLaren se une al G.P.O. en 1936, después de haber sido operador de Ivor Montagu para un documental de militancia en Defensa de Madrid, durante la guerra civil española. Allí realiza cinco películas documentales e informativas bajo la dirección de Alberto Cavalcanti y descubre los filmes pintura sin cámara de Len Lye, y los filmes de Emil Cohl. Este cruce de influencias se hace evidente en su último film europeo, *Love on the wing*.

Huyendo de la guerra inminente, el director escocés parte a Nueva York en octubre 1939. Allí realiza una serie de cortometrajes dibujados enteramente con pluma, sobre la película, además del sonido -a manera de Dots y Loops-, que el Guggenheim Museum of Non-objective Painting luego adquiere. Esta experiencia le confirma las posibilidades de una estética minimalista y purificada, enteramente centrada sobre los fenómenos del movimiento, según un método que preserva la intimidad del cineasta en la obra por realizar, y las posibilidades de improvisación.

En 1942 John Grierson le hace un llamado, por segunda vez, para trabajar en el National Film Board de Canadá, que acababa de crear. Allí se encarga de organizar el departamento de animación, de reclutar y formar jóvenes animadores, y de realizar filmes. Trabajo que hizo hasta los años 80 siendo a la vez “artista y funcionario”, según su propia fórmula; una fórmula en la que halló los medios y la libertad necesarios para la realización de una cuarentena de filmes en los que exploró sistemática-

mente las potencialidades del movimiento, imagen por imagen.

Esta aproximación experimental a la animación, que André Martin sabiamente calificó de *cine instrumental*, se sustentaba en la apropiación artística y artesanal de algunas bases constituyentes del cine: la película, la cinta de imágenes, la pista sonora óptica, la proyección, luego la cámara y finalmente el tirador óptico. Para McLaren, en efecto, el “que una imagen de filme sea creada por medio de una cámara o no, no es el problema.”

De allí que la pluma o la cámara, o el tirador óptico, sean considerados como medios esenciales de inscribir en el filme los hitos visuales; como soportes de los potenciales movimientos.

Sin cámara

Los filmes realizados de forma independiente en Nueva York a comienzos de los años 40, marcan la adopción definitiva de esta técnica que utilizaría a lo largo de su carrera, según una variedad de métodos y registros: puntos, curvas, estrellas y rayas, *Doodle Boogie*, formas fluctuantes y flexibles que oscilan entre puros juegos visuales, geometrías en movimiento, antagonismos, fusiones, persecuciones y flirteos. McLaren consideraba a veces estos “doodles” como especies de seres, animales o humanos. Y notaba que estas improvisaciones, imagen por imagen al revelarse, proyectaban una visualización del pensamiento.

Dollar Dance es una animación figurativa, dibujada imagen por imagen sobre la película por medio de una tabla especial concebida por el cineasta, que permite ver, por transparencia, la imagen precedente sobre la imagen en curso de fabricación, con el fin de controlar las brechas. Así vemos el símbolo del dólar metamorfosearse en una multitud de objetos -comparable a la estética de líneas animadas heredadas de Cohl. *Capricho en colores* en cambio es una experimentación de texturas y dibujos abstractos, pintados, rayados, dibujados en sincronía con una música de jazz, muchos de los cuales son realizados sin tener en cuenta el corte de imagen por imagen del filme, lo que produce movimientos vibrantes de texturas. *Blinkity Blank* anima espo-

rádicamente gráficos semifigurativos, rayados imagen por imagen sobre el pedazo de negro, según elípticas y, a veces, misteriosas acciones. *Líneas verticales, líneas horizontales y sus superposiciones en Mosaico*, se apoya en la geometría incluso de la cinta del filme, para obtener efectos purificados y fascinantes de deslizamientos, de recuerdos y exploración.

Un día, encima de un dispositivo de dibujo sobre el film, McLaren puso este recuerdo: “La animación no es el arte de Dibujos-que-se-mueven, sino el arte de movimientos-que-son-dibujados. Lo que pasa entre cada imagen es más importante que lo que hay sobre cada imagen. La animación es en consecuencia el arte de manipular los intersticios invisibles que están entre las imágenes.”

Esta primacía dada al movimiento sobre los contenidos destaca la unidad dentro de la diversidad de filmes de McLaren. Porque estos principios dinámicos de intersticios, casi invisibles, que el trabajo directo sobre el filme había puesto de manifiesto, serán aplicados igualmente en la animación con la cámara.

Con la cámara

En los años 50 McLaren realiza dos filmes estereoscópicos. Después comienza a experimentar con los principios dinámicos de la animación imagen por imagen de actores (live-action, stop motion), conocidos bajo el nombre de *Pixelación*, y *Two bagatelles*: variaciones libres de este método sobre un vals y una marcha.

Estos filmes, en gran parte improvisados en el rodaje, son filmados e interpretados en diferentes cadencias y velocidades, que hacen surgir un conjunto de movimientos y de efectos nuevos muy estimulantes: levitaciones, vuelos, deslizamientos variados, temblores de hojas.

Movimientos estilizados que mezclan de forma detonante los movimientos físicos y mecánicos del mimo, con el de la proyección cinematográfica. En *Había una silla* y en *Discurso de bienvenida*, mezcla, de forma burlesca, pantomimas humanas con los objetos animados.

Filmar el film

Los intervalos de las películas pueden igualmente ser revelados y utilizados para re-filmar el mismo filme, por medio de un tirador, devalando en *pas de deux* la cronografía de un ballet clásico transfigurado por estroboscopia, o haciendo jugar o interactuar diversas acciones filmadas en tiempo pasado, presente y futuro, en Canon. McLaren despliega en este film la estructura imagen por imagen a otro espacio además de la animación, dilatando la temporalidad y la sensación de la acción mediante el eco temporal de las fases.

Sonido óptico

La llegada del sonido óptico en el film cinematográfico a partir de los años 30, además de su impacto en el arte cinematográfico en general, suscita en Rusia, Suiza, Inglaterra y los Estados Unidos numerosos trabajos de búsqueda sobre la síntesis sonora. McLaren participó desde los años 30 y 40 con estos sonidos dibujados con la pluma directamente sobre la pista del film (Loops, Doots). Desarrolló luego en el ONF un sistema elaborado con mapas dibujados, componiendo unidades sonoras que podían ser reportadas fotográficamente sobre la pista sonora. Estos “sonidos animados”, como él los llama, son utilizados en *Vecinos*, *Two Bagatelles* y una parte en *Blinkity Blank*. Y si el dibujo puede escucharse, el sonido puede también verse: es la vuelta de fuerza sinestésica acometida en *Synchromy*, en el cual las ondas cuadradas de la pista sonora constituyen igualmente la estructura espacio-temporal de la animación.

El movimiento

Las cuestiones técnicas mencionadas, que están en el origen de estos filmes, hacen parte también de las preocupaciones artísticas traducidas en movimiento y de sus reinventiones en el cine. Son cruciales en la animación, en la cual las aproximaciones entre serie de imágenes fijas y sensaciones de movimiento están en el principio de la creación.

McLaren siempre insiste, explícitamente, en el hecho de que el Movimiento es para él la fuerza expresiva, el objeto artístico, la fuente central de su creación cinematográfica. Desde esta perspectiva el Movimiento, como forma artística y como sensación, precede y determina la significación y el contenido de los filmes, en oposición a los usos narrativos dados a éste. Los contenidos o las historias, muy minimalistas, de las películas de McLaren son de hecho derivadas o construidas a partir de los principios del Movimiento: antagonismos, separaciones y fusiones, parpadeos, apariciones y desapariciones, atracciones y repulsiones, bailes y vibraciones de puntos, de líneas, de manchas, de texturas, de volátiles, de combatientes, de bailarinas, de sillas.

Como Alexeïeff y Len Lye -animadores experimentales aparecidos en los años 30, al mismo tiempo que el cine sonoro, luego en colores, del que sacaron el mejor partido-, McLaren fue uno de los actores de la renovación experimental de ese momento. Y sus filmes han inspirado a generaciones de cineastas hasta hoy en día. Fino conocedor cinematográfico de todas las épocas, inspirador e inspirado, McLaren se ha opuesto con placer a la encrucijada de saber si es de vanguardia o no, cuando declara: “Pónganme más bien detrás de la vanguardia después de Cohl, Fischinger y Len Lye.”

Kenneth Anger

Kenneth Wilbur Anglemeyer nació en Santa Mónica, California, en 1927. Se crió en Beverly Hills, convirtiéndose en un talentoso niño que empezaría a dirigir y exhibir sus películas a los 10 años.

Kenneth Anger es una de las figuras más reconocidas e importantes de la vanguardia del siglo XX. Fue innovador en la utilización del fotomontaje, de las exposiciones múltiples, de la edición rápida e incluso abrupta, de las imágenes en flash –tan fugaces que no se ven si uno parpadea–, del color sumamente abstracto y de la música contemporánea popular –en especial, el *rock and roll*–. *Técnicas tan influyentes que muchas de ellas se aplican en gran parte de la producción fílmica actual, tanto comercial como artística.*

A pesar de su gran influencia y fama, extraordinarias si tenemos en cuenta que sólo hizo unas cuantas películas antes de 1980, Anger es en cierto modo un misterio. Practica actualmente el ocultismo y ha asumido las proyecciones de sus filmes como ceremonias capaces de invocar las fuerzas espirituales. Aclama que el cine es una fuerza maligna. Su intención es ejercer control sobre las personas, y así lo demuestra su carrera cinematográfica.

Siendo un seguidor fiel del ocultismo, sus personajes representan las fuerzas, los demonios o lo dioses propios de la iconografía de la cultura popular. Es también esta mirada hacia la cultura popular como vehículo de antiguos artificios, la base del *Hollywood Babylon*, su famoso libro sobre los aspectos más sórdidos de la historia de Hollywood. Bajo la idea de inducir estados alterados en el espectador, Anger opera con las técnicas de las narraciones tradicionales, aunque sus filmes cuenten historias no convencionales.

Para ello utiliza imágenes esotéricas impactantes y estrategias de edición extraordinariamente complejas, sobre todo en sus últimos trabajos, que con frecuencia acude a las superposiciones y a la inclusión de imágenes subliminales en el correr de unos pocos fotogramas. La estructura común de sus obras más importantes es pues la de un ritual de invocación o evocación de fuerzas espirituales, hecha normalmente al ritmo de una lenta construcción, resplandeciente en sus detalles fetichistas y con un final frenético de fuerzas salvajes que aparecen progresivamente.

Hacia donde miremos la obra de Anger resulta innovadora. Fue pionero en utilizar el *rock and roll* como banda sonora –Anger nunca usa el diálogo; no lo utilizó, por ejemplo, en *Scorpio Rising*. Y se le admira no sólo por la forma en que la música y la letra sustentan el argumento de sus películas, sino también por cómo sincroniza el montaje con el compás de la música.

Fireworks

Año: 1945. Duración: 15 min. Formato: 16 mm. Color: Blanco y negro. Música: Respighi. Asistente de cámara: Chester Kessler.

Este trabajo fue transferido y restaurado por la UCLA Film & Televisión, al igual que todos los trabajos de Anger que presentamos en este ciclo. El negativo de 16 mm de *Fireworks* se extravió; de hecho lo que sobrevivió de los rollos A/B de la cinta de 16 mm son copias en positivo de los años 70, que han sido modificadas para que correspondan a la versión final de la película, que se remonta a 1980 junto con la de *Bill Landis*—la versión que está ahora en común distribución. Al parecer, Anger hizo alrededor de 5 versiones de *Fireworks* -preestrenos de primeros borradores, creados antes del debut público del film. Su primera versión, pintada a mano y exhibida en 1966, está perdida.

Anger hizo este trabajo cuando tenía sólo 17 años. Él ha calificado esta obra como un sueño, y ciertamente lo es, por la abundancia de segmentos surrealistas y oníricos; pero *Fireworks* es también una exploración del joven director del ritual iniciático de la sexualidad, en la que el protagonista es él mismo.

El juego de luces y superposiciones que realiza Anger en este film, hace que pensemos no sólo en el cine sino también en la idea del cine como un medio de creación de mundos posibles.

Puce moments

Año: 1949. Duración: 6 min. Formato: 16 mm. Color: Música: Jonathan Halper. Rodado en Hollywood.

“Puce moments es la aventura romántica que sostiene con el mitológico Hollywood... con los grandes dioses del cine silente. Iban a ser filmados en sus hogares, fue de hecho, como filmar fantasmas.”
Kenneth Anger

Esta pieza es un fragmento de la nunca concluida *Puce Moments*, y la primera en la que el realizador trabaja el color. Rodada antes de *Sunset Boulevard* (1950), *Puce Moments* tiene por tema, como el film de Billy Wilder, la vida de aquellas actrices en decadencia que alguna vez fueron estrellas de Hollywood, pero que al pasarles los años terminan llenas de alhajas, pero solas y en el olvido.

Inauguration of the pleasure dome

Año: 1954. Duración: 38 min. Formato: 16 mm. Color: Música: Janáček.

Una convención de magos asume la identidad de dioses y diosas en una orgía dionisíaca.

El Señor Shiva, el mago, despierta. La Mujer Escarlata, la Puta de los Cielos, fuma un gran porro; Astarté, de la luna, trae las alas de nieve; El Fauno ofrece las uvas de Baco; Hécate aporta los hongos sagrados, la salvia y la bebida de ajeno. Todos llenan las copas con la pócima de Hécate. Lord Shiva envenena la copa del Fauno. La orgía empieza: la Enmascarada Mágica en la que El Fauno es el premio. Lady Kali bendice los rituales de Los Niños de la luz mientras Lord Shiva invoca a los dioses con las palabras mágicas: “La Fuerza y el Fuego”.

El título de la película viene del poema “Kublai Khan”, del poeta romántico inglés Samuel Taylor Coleridge. Coleridge dijo que el poema llegó a él en un sueño de opio. Narra la historia del general y estadista Mongolés que construyó una cúpula de placer. La película, subtitulada “El Sueño del Señor Shiva”, es una meditación compleja de ideas tomadas del ocultista Aleister Crowley, por quien Anger tenía una gran interés; este trabajo está en parte dedicado a él.

Anger utilizó geles cromáticos para intensificar los colores del maquillaje, el vestuario y el decorado. La música del compositor Leos Janáček, la Misa Glagolítica de 1927, intensifica igualmente este ambiente ocultista, de ritos iniciáticos, con el que el autor se adelanta o presagia en cierta medida la era de la psicodelia. El título además sugiere algo de magia y adivinación, como la mirada distanciada de un mago que observa su bola de cristal.

Vanguardia Norteamericana

Film No 3: Interwoven

Dirección: Harry Smith. Año: 1947-49. Duración: 3 min. Música: John Zorn

Harry Smith (1923-91), etnomusicólogo, lingüista, cineasta, coleccionista, alquimista, místico y muy bohemio, fue contradictoriamente famoso en lo que se refiere a sus filmes. “Film frames”, sostenía, eran jeroglíficos de la antigüedad aunque parecieran contemporáneos. Es claro que en *Interwoven* y en sus otros primeros trabajos, Smith rompe con el folclore tradicional mediante sus animaciones abstractas revestidas de música.

Hijo de teosofistas, Smith creció fascinado por las religiones del mundo y por cualquier tipo de espiritualidad. Cuando era un adolescente en la ciudad de Washington, Smith comenzó grabando las canciones y los rituales de los Lummi y los Shami, gente del Puget Sound; también compiló un diccionario con sus dialectos y coleccionó sus artefactos. Su interés en la antropología lo condujo a la Universidad de Washington en 1943, pero la vida en el campus fue muy limitante. Después de asistir a un concier-

to de Woody Guthrie en Berkeley, Smith encontró su medio. Estudió pintura en San Francisco y se involucró con el “arte en el cine”, las series organizadas por Frank Stauffacher en el Museo de Arte Moderno de San Francisco. Allí estrenó Smith sus primeros filmes en la década de 1940.

Ninguno está muy seguro de cómo Harry Smith creó *Interwoven*, el tercero de la serie *Primeras Abstracciones*. Smith afirma haber utilizado el batik, un antiguo método de cera resistente para tinte de textiles. Fue con esta técnica como pintó a mano directamente sobre la película de 35 mm: usando cinta y vaselina para bloquear a los diseños de las absorciones del color, cuadro a cuadro. Finalmente, cuando vivía en el área de Bay, fotografió la tira de 16 mm por medio de una impresora óptica, con la ayuda de Hy Hirsch, una película profesional. El resultado fueron unas formas cromáticas resplandecientes y florecientes, que bailaban alrededor de la pantalla.

Cuando *Interwoven* fue mostrado por primera vez en San Francisco, en 1950, fue catalogada como una obra de “cinco instrumentos con una sola óptica”, siendo el film de Smith el “sexto instrumento en una be-bop jam session... para piano, corneta, válvula de trombón, bajos y tambores”. De acuerdo al experto en animación, William Moritz, Smith era un “loco del jazz”, en la época, y trató de sincronizar tres de las *Primeras Abstracciones* con la música de Dizzy Gillespie. Con la interpretación del “Guarachi Guaro” de Gillespie, acompañó *Interwoven* [...]. Siguiéndole siempre los pasos a la cultura popular, Smith acompañó luego el film con música de Meets de los Beatles.

Subvencionado con una beca de la Guggenheim Foundation, el director se trasladó a Nueva York a comienzos de los años 50, para continuar con su experimentación con el color; pero su pasión por la música y por coleccionar nunca disminuyeron. Pintando para su colección de grabaciones en fonógrafo de 78 rpm, que data de la década de 1920 y comienzos de los 30—apogeo de la publicación de la música regional—el director produjo *Antología de Música Folk Americana* en 1952. Luego, el renacimiento del folk de los 50 lo inspiró, y ganó un premio Grammy en 1991. Smith pasó sus últimos días como un “chamán en residencia” en el Instituto de Naropa, donde vivió mucho tiempo y proclamó: “mis sueños se hicieron realidad. Vi a América transformarse por la música.”

Eyewash

Dirección: Robert Breer. Año: 1959. Duración: 3 min.

El artista Robert Breer (nacido en 1926), siempre estuvo fascinado por las cosas que se movían. Hijo del ingeniero que diseñó el primer auto racionalizado de Chrysler,

Breer estudió ingeniería en la universidad de Stanford y después se cambió a arte. Luego de graduarse en 1959, y de prestar servicio militar, fue a París a pintar y a conocer a los artistas Victor Vasarely y Jean (Hans) Arp. Muy pronto se volvió animador, pintando sobre diapositivas, proyectándolas y grabando las imágenes de la pantalla, de una vez. Cuando una galería en Bruselas grabó su film *Form Phases IV* (1954), como parte de una exhibición de sus pinturas, Breer recordó que existía “¡la risa y luego el aplauso! Como pintor nunca he encontrado esto”. Su carrera se estableció.

Breer comenzó a pensar la animación como un proceso de transformación más que como “una composición estática donde los elementos se mueven”. Dejando a un lado la pura abstracción, integró un proyecto con elementos de casas, recortes de revistas, dibujos figurativos, recortes y material en vivo de sus filmes. En la animación de Breer “si algo no muere en la pantalla, debe cambiar”. Incluso a los objetos aparentemente inmóviles, les añadió pequeñas variaciones para que parecieran muy ligeros.

Eyewash, su último film antes de regresar a América, nació de estos collages experimentales. La animación juega con contrastes visuales y rítmicos –un alineado de cerámica concéntrica, rayas y pelotas para niños, la acción de una sierra, la dentada división de un rectángulo. Trabajo y juego, acción en directo y recorte, rayos de luz y objetos de todos los días, referencias personales y formas abstractas –todos están unidos y animados por trazos, cortes y por colores flotantes. A veces el color parece moverse por la vibración creada por Breer cuando aplica color cuadro a cuadro. En la pantalla, una boya roja modifica una muestra de tejido: recordatorio lúdico que en *Eyewash* las manos del artista pone en movimiento.

Peyote Queen

Dirección: Storm De Hirsh. Año: 1965. Duración: 9 min.

Storm De Hirsh (1922-2000) ya era una poeta reconocida cuando completó su debut con su película *Goodby in a Mirror* (1965), que traza las enmarañadas vidas de tres mujeres viviendo juntas en Roma. Esta producción independiente fue proyectada en Cannes y ganó el premio de la cineasta Shirley Clarke como la “primera real película de una mujer”. Al regresar a Nueva York, De Hirsh comenzó tres películas, en parte mediante animación, que hacían parte de la trilogía *The Color Ritual*, *The Color of Thought*.

Antes de la gráfica computarizada, las películas animadas se realizaban como dibujos en papel o en celdas transparentes, que eran luego fotografiadas cuadro a cuadro con película en movimiento. Algunos

animadores de vanguardia, incluyendo a Harry Smith y Robert Breer, hicieron a un lado estas convenciones y pintaron directamente en la película. Otros rayaron diseños sobre la emulsión de la película. De Hirsh llevó estos experimentos más lejos y cortó directamente la película. “Yo no quería hacer una corto animado”, explicaría luego a Jonas Mekas, pero “no tenía una cámara disponible. Tenía una vieja película sin usar y muchos rollos de sonido de 16 mm. Utilicé eso entonces –más una variedad de instrumentos quirúrgicos abandonados, y un fuerte filo de un destornillador- cortando, grabando y pintando en ambas cintas”. La trilogía resultante –*Divinations* (1964), *Peyote Queen* (1965) y *Shaman, Atapestry for Sorcerers* (1966)- es una mística exploración sobre la vida.

Aleph

Dir: Wallace Berman. Año: 1956- 66? Duración: 8 min.

Como algunos de los artistas *beat*, Wallace Berman (1926-76) experimentó con el cine. Nativo de State Island, Berman se trasladó con su familia a Los Ángeles en 1930. Allí se convirtió en una figura clave de la contracultura de la Costa del Oeste y creó *Semina* (1955-64), un modelo de revista-carta-arte hecha a mano, que promovía arte y poesía, a cargo de Berman, William Burroughs, Charles Bukowski, Allen Ginsberg, y Lawrence Jordan, entre otros. El artista muere con casi cincuenta años, después de haber sido arrojado por un conductor en estado de embriaguez.

Aleph, la única película de Berman, la comenzó después de la liberación de los primeros temas de *Semina* y fue creada con técnicas del collage y la pintura. El trabajo fue originalmente rodado en 8 mm, y con película en blanco y negro. Berman editó y pegó su única copia añadiendo color a mano, símbolos Letraset, y retratos en collage de íconos de la cultura pop, a las que en algunas ocasiones sobreimpuso imágenes de un radio transistor. De acuerdo a su hijo, Tosh, el artista consideraba la pintura como un “cuaderno artístico”, de allí que le añadiera cosas a lo largo de los años. Después de la muerte de Berman, el cineasta Stan Brakhage salvó la película y la infló a 16 mm para proyección pública. Anunciado por Brakhage como “el único verdadero visionario de los seis que conoce”, *Aleph* captura las contradicciones de la época –su optimismo, su sentido de alienación e intensidad. La película vibra de energía. Tosh compara *Aleph* con el estudio de su padre, un conjunto de elementos puestos aparentemente al azar, colocados con sumo cuidado. En *Aleph*, los fotogramas traen la vida y aparecen para bailar a ritmo de golpes de *stacatto*.

Berman no le dio a su película un nombre.

Tosh lo nombró *Aleph*. Los caracteres reflejan una fascinación con la Kabbalah, un sistema de misticismo judío. Kabbalah traduce “recibimiento”, y a través del misterioso trabajo de Kabbalah, Berman creyó que el lenguaje y la imagen se unificaban de manera estática como arte.

Berman permitía sólo esporádicamente proyecciones públicas de su film; prefería mostrar su película en privado, a veces a un solo amigo. Tosh recuerda a su padre proyectando *Aleph* sin música, aunque ocasionalmente la acompañara con alguna canción favorita, cualquier cosa desde “Papa’s got a brand new band” de James Brown, hasta un trabajo de Edgar Varèse. Aquí *Aleph* es presentada con música creada por John Zorn, compositor en residencia en Anthology Film Archives.

Bridges-go round

Dir: Shirley Clarke. Año: 1958. Duración: 4 min.

El cine es un arte costoso, muy costoso para la mayoría de los artistas que trabajan por su propia cuenta. Luchando por una forma de realizar sus intereses, algunos independientes como Shirley Clarke (1919-1997), Pat O’Neill y Alexander Hammid buscaron una salida creativa a la industria del cine. Las películas para comerciales –películas cuya producción y distribución eran contratadas para fines corporativos- demostraron una posibilidad de sostenerse. *Bridgest-Go-Round* creció gracias a este tipo de proyectos comerciales. Clarke tenía como ser una realizadora. De una familia pudiente de New York, aspiró a convertirse en bailarina, pero en una reunión familiar la desaprobaron. Con los fondos que le quedaron después de su matrimonio en 1944, persiguió su sueño y negoció con una productora la realización de una película-danza, *Dance in the Sun* (1953). Luego, una serie de cortos aclamados por la crítica hizo posible la invitación del veterano documentalista Willard Van Dyke a colaborar en películas animadas para el *Brussel’s Word Fair* de 1958. En el equipo estaban también Richard Leacock, D.A. Pennebaker y Francis Thompson.

Para la exposición, el Gobierno Estatal comisionó una serie de viñetas ilustrando la forma de vida norteamericana. El grupo produjo unos 25 loops editados en color, dibujando una lista de personajes reconocidos; aquellos 2 minutos y medio dieron lugar a continuas proyecciones en el *United States Pavilion*. Entre el inventario americano estaba Churches, County Fair, Drive-Ins, Marti Gras, Ready to Eat, Shopping Center, y The Town. Los cineastas trabajaron inyectando grados de expresión personal a sus trabajos asignados. Clarke hizo *Melting Pot* y editó muchos otros.

Bridges-Go-Round fue hecho a mano por Clarke de material de archivo que sobró

de un proyecto. En sus manos, los monumentales puentes abarcaron el puerto de New York disueltos en aplanadas abstracciones que parecían influenciar la música. El sueño, tema principal, fue intensificado mediante colores vívidos logrados por bi-embalaje, un proceso en el que los colores originales de la película son alterados por la tira que pasa a través de la impresora, con una segunda pieza del film. Cuando, por asuntos de derechos de autor, fue tratada la música inicial de Louis y Bebe Barron, que compusieron la innovadora notación electrónica para *Forbidden Planet* (1956), Clarke le pidió al productor de jazz Teo Macero, que desarrollara un reemplazo. A ella le gustaron ambas obras y a menudo proyectaba las dos versiones “back-to-back”, tal como son presentadas aquí.

Clarke trabajó después en UNICEF, y también en la televisión pública, antes de volcarse hacia el *cine verdad* –películas con estilo como *The Connection* (1961), *The Cool World* (1963) y su celebrado documental *Retrato de Jásón* (1967). En 1962, con la firme creencia de que las audiencias van tras verdaderas películas creativas si tienen la oportunidad de verlas, ayudó a financiar las innovadoras organizaciones sin fines de lucro de la Cooperativa Film-Maker.

¡Go!¡Go!¡Go!

Dir: Marie Menken. Año:1962 1964. Duración: 11 min.

La ciudad de Nueva York ha inspirado a muchos artistas a hacerle retratos, pero pocos han captado su dinamismo con la flotante ligereza de *¡Go!¡Go!¡Go!*, de la vanguardista Marie Menken (1910-70). De una familia lituana, Menken estudió en la Liga de Estudiantes Artistas. Trabajó como secretaria en la Galería de Non-Objective Painting (que se convirtió en el Museo de Guggenheim) mientras luchaba por encontrar sus medios expresivos como pintora. En 1937 la artista se casó con el poeta Willard Maas, y se dieron el lujo de rentar un espectacular penthouse en la Brooklyn Heights, con vistas al New York Harbor. Algunas secuencias de *¡Go!¡Go!¡Go!* fueron luego rodadas en su terraza.

Hija de un carpintero con conocimientos del *saber-hacer*, Menke aprendió por sí misma a usar la cámara y rodó *Geography of the Body* (1943), en colaboración con Maas. Financiada por los recursos disponibles durante la guerra, diseñó miniaturas y efectos especiales para una unidad de cine del Ejército de Cuerpo de Señales. En los años 40 exhibió pinturas con expresiones abstractas en el Tibor de Nagy y en la galería de Betty Parsons; su *Solo de 1951*, en esta galería, presidió una muestra de Jackson Pollock. Pronto ella derivaría hacia medios mixtos, collages y hacia la realización de películas propias. En un escrito de P. Adams Sitney en 1962, Menken explicó: “No hay un

por qué en mis películas. Solo me gustan los *twitters* de las máquinas...experimenté y me gustó. En pintura nunca me gustó el estadio estático [y] siempre busqué lo que pudiera cambiar.” Menken hizo más de 20 películas, creando impresionantes trabajos de perfiles artísticos y artistas, como cuaderno de notas cinematográficas. Considero *¡Go! ¡Go! ¡Go!* su mayor trabajo.

Un trabajo que consiste en retratos en *time-lapse* de la metrópolis que nunca descansa. El film abre con títulos hechos a mano, y con el brazo de Menken señalando: *¡Go!* La película muestra la autopista como imágenes borrosas de los carros en movimiento. Botes escapando del puerto. Carros como dardos apuntando por las intersecciones. Visto desde la distancia, a rápida velocidad, los botes parecen chinchés de agua en el estanque. En medio de todo, durante el frenesí de una graduación, aparece un fisicoculturista en una prueba, como participe de los rituales donde los seres humanos son inducidos a hacer parte de la replicante cadena humana. Captada toda la acción por una cámara en mano, la repetición se hace evidente a pesar del calor y la simpatía. Luego el film salta a la secuencia de Maas con su máquina de escribir, antes de partir hacia una isla a disfrutar el atardecer. El día termina con el brazo visible del cineasta flexionado, despidiéndose.

Dos años después, aparece Meken en *Chelsea Girls* (1966) de Andy Warhol. Ella y Maas realizaron fiestas que se hicieron notar, en las que se hizo famosa la inspiración de Edward Alben, para Martha y George, en *Who's Afraid of Virginia Woolf* (*¿Quién le teme a Virginia Woolf?*). Menken murió un día de 1970; y su esposo, cuatro días después.

Mario Banana

Dir: Andy Warhol. Año: 1964. Duración: 4 min.

El artista más famoso del siglo veinte, Andy Warhol (1928- 1987), nunca perdió su fascinación por Hollywood. En 1962 inició una serie de pinturas de estrellas de cine –Marilyn Monroe, Natalie Wood, Warren Beatty, Elyzabeth Taylor- y los años que siguieron comenzó a hacer sus propias películas: entre 1963 y 1976 realizó unas seiscientas, muchas de las cuales son hoy consideradas como clásicas de la vanguardia. Muchas, duran unos pocos minutos; y la más larga, 25 horas. Algunos de sus títulos son *Sep* (1963), *Empire* (1964), *Vinyl* (1965) y *The Chelsea Girl* (1966). Los trabajos de Warhol reinventan los mitos de Hollywood como algo único y suyo.

Nacido en Pittsburg y de padres inmigrantes, Warhol estudió diseño en el Carnegie Institute of Technology. En 1949 se trasladó a New York y se convirtió en un artista comercial. Su madre le acompañó y vivió con él hasta comienzos de los años 70. Muy

exitoso, Warhol ganó numerosos premios y se hizo a clientes prestigiosos, así que en la década del 50 pudo dedicar más tiempo a sus pinturas. En 1961 hizo sus primeros trabajos basados en anuncios y cómics. Al año siguiente, con su serie *Campbell Soup Cans*, produjo impacto y sensación.

Entre los filmes de Warhol están las series de 472 retratos en blanco y negro, denominados luego *Screen Test*. Armandando una especie de registro etnográfico de la escena artística de New York, Warhol, en los tres minutos de rollo de película, documenta las figuras de escritores, actores, músicos, gente de la calle, modelos y otros personajes que pasaron por su estudio, *The Factory*, entre 1964 y 1966. Desde Salvador Dalí hasta Dennis Hopper, los sujetos fueron capturados usualmente estáticos, utilizando una configuración estándar –solo sus cabezas contra un fondo blanco, en una sola toma. Hechos fortuitos y fugas de luz permanecían en la imagen. Cuando eran exhibidos, generalmente en fiestas en the *Factory*, o en conciertos de *Velvet Underground*, los *Screen Test* eran proyectados a una velocidad más lenta de la que fueron tomados. Las presentaciones sacaban a relucir sonrisas, inquietudes y guiños de los personajes, durante un tiempo prolongado, hasta que parecían captar la personalidad de cada quien.

Si bien *Mario Banana* (No.1) no es una prueba de artista en la pantalla, emplea aproximaciones similares.

La única toma captada a color muestra al performático drag *Mario Montez* disfrazado con guantes, maquillaje y un tocado brillante, en un primer plano del rostro, con la cabeza suavemente inclinada como si estuviera apoyada en una almohada. Considerado por Warhol como “uno de los mejores comediantes que jamás haya conocido”, Montez tomó su nombre artístico de la estrella de películas de Hollywood, serie B, *María Montez*. Apareció en al menos otras nueve películas de Warhol, como también en películas de Jack Smith (*Flaming Creatures*) y de Ron Rice (*Chumlum*), en producciones off-off de *Brodway* y en el *Concurso Miss América Camp Beauty* de 1967. En las películas de Montez, hechas por el pintor, este se detiene en cada movimiento suyo de los dedos y los labios mientras saborea un banano. En *Mario Banana* (No.1), como en *Screen Test*, Warhol enfoca directamente a su personaje para desarmar: “Yo solo quiero encontrar gente maravillosa y dejar que sean ellos mismos”.

Nostalgia

Dir: Hollis Frampton. Año: 1971. Duración: 36 min.

“¿Qué significa? No estoy seguro, pero muy seguro sí de querer ofrecer una posible explicación”, entona el narrador en *Nostalgia* de Hollis Frampton (1936-84). Las imáge-

nes del film mientras captura momentos al tiempo, crean la ilusión de que lo que registra, sobrevive. Frampton explora la disyuntiva entre imágenes y memoria en *Nostalgia*, un recuento inexpressivo de la transformación del arte fotográfico en New York hasta la época del cineasta.

Devorador de libros, oriundo de Ohio, Frampton ganó una subvención escolar para la Academia de Phillips en Andover, Massachusetts, donde estudió por un largo periodo, pero no logró graduarse. De igual modo lo hizo en la Western Reserve University antes de mudarse a Washington, D.C., para visitar al poeta Ezra Pound, luego ingresó a la institución St. Elizabeths Hospital. Poetry, Frampton decidió que no era esa su vocación, y partió a New York a estudiar fotografía. Rápidamente se instaló junto a sus compañeros Andover, los artistas André y Frank Stella, y produjo la serie fotográfica irónica *The Secret World of Frank Stella* (1958-62), además de fotografiar el arte mundial, sobreviviendo de trabajos ocasionales. Experimentos con el cine lo llevaron a *Zorns Lemma* (1970), la primera película de vanguardia proyectada en el Festival de New York.

Al año siguiente realizó *Nostalgia*, en la que puso viejos recuerdos que dieron lugar a un nuevo giro estético del autor.

La película está estructurada alrededor de una secuencia de 13 fotografías de los días en que Frampton frecuenta la escena artística. Cada foto es presentada y quemada hasta sus cenizas, al tiempo que el narrador describe una imagen diferente. Mientras que el film se desarrolla, nos enteramos que la narración anticipa lo que va a aparecer en la próxima foto. La distancia entre el mundo real y la imagen es discordante, como lo es la cámara esmerada, casi amorosa, en la documentación de la inmolación del trabajo del fotógrafo. Una a una, imágenes fijas de Stella, Larry Poons, James Rosenquist y de él mismo, Frampton, se suceden con las llamas en movimiento.

El juego de la narración mantiene al espectador en pie, y divide la atención entre suspiros y sonidos, pasado y presente. La voz a menudo expresa anhelo o rechazo. “Yo desprecié por muchos años esta fotografía. Pero nunca me levó a destruir un negativo tan incriminatorio.” Confiesa el narrador de Frampton, el canadiense cineasta y artista multimedia, Michael Snow. Los planos de Snow atizan el combustible del inenarrable ingenio del fotógrafo pero también intensifican la distancia y le añaden otra capa de complicación, especialmente cuando describe un retrato tomado de su estudio, hecho por Frampton.

Nostalgia, una palabra derivada del griego, significaba para Frampton “las heridas que vuelven”. Conforme el narrador habla de cada imagen, sus historias traen a la luz las inadecuaciones del cineasta formado por sí mismo, y el centelleante fuego que consume la evidencia de la foto anteriormente descrita. Pero como el ave fénix, un nue-

vo comienzo emerge de las cenizas. Como dijo Frampton a Scott MacDonald sobre las imágenes: “Como ves, no hay destrucción, las imágenes pueden ser resucitadas devolviendo el film.”

Bruce Conner

Bruce Conner nació el 18 de noviembre de 1933, en McPherson (Kansas), y desde temprana edad se sintió atraído por las artes. Estudió primero en la Universidad de Wichita, pero se graduó en Bellas Artes, en 1956, en la Universidad de Nebraska. Luego hizo su primera exposición artística en la Galería Rienzi de Nueva York, en la que no expuso las obras que lo harían famoso, y que serían tan importantes para la vanguardia norteamericana en la época de efervescencia de la generación *beat*.

Conner comenzó realizando pequeñas piezas, ensambles de medias de nylon, trozos de muebles, muñecas rotas, fotografías, pinturas, elementos que eran una crítica contra la sociedad de consumo volcada hacia lo efímero, antes de explorar el cine.

Esta forma de trabajo basada en el collage y el ensamble, la trasladó al cine, e hizo de él una de las primeras figuras representativas del cine más experimental. Puesto que utilizó la música pop del momento en sus trabajos, es también considerado uno de los padres del video clip.

Las piezas que presentamos son una exploración del movimiento, del cuerpo, de la velocidad, en conjunción con la música que escuchamos -los géneros que estaban en boga en el momento, el rock, el twist y el blues. También vemos, en una de las obras, mezclas de imágenes con los objetos que Conner utilizaba para hacer sus esculturas...una forma de reciclar su propia obra. La tercera de las piezas es una exploración documental sobre una pintura sin terminar llamada *La rosa blanca*, en la que lo documentado muestra el momento cuando la sacan por vez primera de su estudio. En la cuarta de las piezas vemos a Marilyn Monroe semidesnuda jugando con una manzana, obra que nuevamente explora el cuerpo y el movimiento. Las demás obras son readaptaciones de material de archivo y animaciones.

Cremaster 3

Dir: Matthew Barney. Año: 2002. Duración: 182 min.

Matthew Barney nació el 25 de marzo de 1967, en San Francisco. Este artista visual y cineasta se ha interesado por fusionar elementos de la escultura, el performance, la arquitectura, la escenografía, el videoarte y los efectos especiales, para crear un mundo cautivador y alucinante.

El Ciclo *Cremaster* (1994-2002) es una muestra de la creación de este universo por parte del realizador, y cuenta con cinco episodios que no responden a ningún orden cronológico, pero que giran y se relacionan con la exploración del músculo cremaster masculino, que controla las contracciones testiculares en respuesta a estímulos externos. Barney interpreta en los diferentes ciclos a un personaje excéntrico; en el *Cremaster 3* es un masón aprendiz que trabaja en la construcción del edificio Chrysler, y que ansía llegar al grado de Jefe Masón, simbolizado por el arquitecto del rascacielos. Su camino hacia el grado mayor de la masonería consiste en la ascensión por el propio edificio hasta el último piso, en donde debe encontrarse con el arquitecto. Sin embargo, un grupo de masones mafiosos intentarán neutralizarle el paso para impedir que suplante a su jefe. Para conseguir su objetivo el aprendiz deberá ir superando una serie de pruebas y grados de aprendizaje, representados por los niveles de The Order, en los que el más importante de ellos es el tercero. Estos niveles representan de manera alegórica las cinco partes del ciclo *Cremaster*, un juego organizado en el Museo de Guggenheim.

Traducciones de:

Norman McLaren 21 filmes seleccionados

- Los filmes de Kenneth Anger Volumen Uno
- American Treasure IV. Avant-Garde Film 1947-1986

Fuentes de investigación:

- Cinema now
- <http://www.subcin.com/anger.html>
- <http://www.fortunecity.com/victorian/updike/723/home2.html>
- <http://lavidanoimitaalarte.blogspot.com/2010/07/bruce-conner-mcpherson-kansas-1933-san.html>

