

EL CINE SE INSTALA EN EL MUSEO

Antonio Weinrichter

La retrospectiva de Douglas Gordon organizada por la barcelonesa Fundació Joan Miró ofreció una buena ocasión para replantear la cuestión de las relaciones entre la tradición filmica (narrativa o experimental) de la imagen en movimiento y las artes plásticas o, si se prefiere, entre la institución-cine y la institución-museo. Gordon, en efecto, se ha convertido en el representante más programado del llamado *screen art* gracias a sus famosas apropiaciones cinematográficas: “Psycho 24 hours”, que expande la obra emblemática de Hitchcock; “Between Darkness and Light”, un *montage* contrapuesto de sendas mujeres poseídas por el bien y el mal que enfrenta imágenes de “La canción de Bernadette” y “El exorcista”; o “Through A Looking Glass”, que parte de “Taxi Driver”. Todos estos ejemplos de *cine colgado en el museo* no constituyen un caso singular ni una manía privativa de un artista como Gordon, que no es el único en hablar de una “posesión selectiva” para referirse a su continuado secuestro del cine. El escocés es simplemente el más conocido de esta nueva ola de videoartistas que gustan de cazar imágenes pensadas para la *black box*¹ para luego exponerlas en sus instalaciones.

¿Asistimos acaso a un inédito episodio de fecundación mutua entre dos instituciones que secularmente se han desenvuelto de espaldas la una a la otra? ¿Qué tipo de puente se está creando entre estas dos orillas siempre paralelas y separadas por un aparentemente infranqueable río conceptual? Es difícil encontrar testigos cualificados o simplemente curiosos que sean capaces de mirar desde cada una de las orillas; pero citemos por el momento estas ajustadas palabras del crítico de arte parisino Jean Christophe Royoux: “Lo que se perfila hoy no es simplemente el interés de los artistas por el cine, ni el improbable interés de los cineastas por las artes plásticas. Sino, sobre todo, y a partir de dos historias muy diferentes, la convergencia del cine y las artes

¹ Aludimos al término acuñado por Jeff Wall para distinguir la proyección a oscuras en la sala de cine para un espectador sentado, del espacio blanco que recorre un espectador ambulante en el museo.

plásticas en la configuración de un espacio de representación que transforma radicalmente las condiciones de enunciación de la imagen: el cine de exposición”.² Ese espacio del *cinéma d'exposition* o del *screen art* está más cerca en todo caso de la institución-museo que de la cinematográfica, por más que en los últimos años cineastas de estirpe tan diversa como el polémico autor Peter Greenaway y el compilador de cine de metraje encontrado Peter Forgacs (ambos de formación plástica al fin y al cabo), los documentalistas-ensayistas Harun Farocki y Chris Marker, la directora experimental Chantal Akerman, y tantos otros, realicen indistintamente películas en *monocanal* o bien instalaciones audiovisuales.³ Ésta viene siendo, sin duda, otra forma de que el cine llegue al museo, de la mano de una serie de cineastas que trascienden los límites de su institución al plantearse trabajos no-lineales y abiertos, sin dirección ni clímax narrativos, que hacen énfasis en la temporalidad y la espacialidad o en los procesos de producción y de recepción de la imagen, etc.

Volviendo a la orilla artística, no es desde luego la primera vez que ésta se ha acercado al cine. Ya lo hicieron, en la época de las llamadas vanguardias históricas, artistas como Léger (“Ballet mécanique”, 1924), Duchamp (“Anemic Cinema”, 1926) o Dalí (“Un chien andalou”, 1928) y fotógrafos como Paul Strand (“Manhatta”, 1921) o Man Ray (“Le retour a la raison”, 1923), entre muchos otros. Pero existen algunas diferencias: entonces aquellos artistas hacían películas originales, y muy alejadas del modo narrativo que por entonces estaba desarrollando el cine; hoy los *screen artists* toman elementos de películas ajenas, preferentemente del cine comercial, pero lo hacen para colgarlas en los museos. Y si bien suele mostrar poco interés por la tradición del cine experimental, en cuya protohistoria se inscriben los ejemplos mencionados de principios del siglo pasado, lo cierto es que el cine de exposición parece condenado a (re)descubrir el

² Jean-Christophe Royoux: “Por un cine de exposición. Retomando algunos jalones históricos”, en *Acción paralela*, núm. 5.

³ Sirva como último ejemplo de esta renovada circulación entre cine y museo la actual exposición “Correspondències” del CCCB, que muestra la relación epistolar en video-“cartas” entre Abbas Kiarostami y Víctor Erice.

Mediterráneo de dicha tradición, jaleado por comisarios que parecen desconocerla tanto como la ignoran los propios artistas.⁴

Vayamos por partes. Por un lado es cierto que hay una enorme diferencia entre una película proyectada en monocal en una caja negra (por utilizar términos de la institución-museo para describir la experiencia esencial de la institución-cine) y el cine de exposición. La imagen en movimiento se convirtió en objeto museístico -por oposición a la etapa anterior en la que el museo hacía proyecciones convencionales de cierto tipo de películas en función de su condición *artística*- gracias al video: pasada la fase en la que el videoarte acometía acciones simbólicas respecto a su propio soporte (Nam June Paik hacía que una cellista tocara con arco y con partitura... la pantalla de un televisor) para afrontar la cuestión de la proyección, es decir, la imbricación del monitor con el espacio museístico, se pudo ver que el video había contribuido a desarrollar un repertorio de entornos para poner en escena en dicho espacio la imagen en movimiento. Es lo que Royoux denomina la “autonomización de la exposición misma”: no hay que mirar tanto la imagen o su contenido (el “argumento”) cuanto la forma en que se *cuelga* en el espacio de la galería y los parámetros que según Valentina Valentini conforman las “características teatrales” de una videoinstalación.⁵ Cabe decir que incluso este aspecto escénico, tan ajeno, es cierto, a la tradición del cine dominante, ha sido anticipado en diversos momentos históricos dentro de la propia institución-cine, tras la intuición inicial de Moholy-Nagy, que en 1930 tuvo la presciencia

⁴ “El mundo de las galerías comerciales lo dirigen personas que desconocen el cine experimental y el video arte anterior a 1990. Hay también una nueva generación de super-comisarios que siguen sin haber visto una película experimental o una pieza de video arte anterior a 1995”. “Los críticos, comisarios y artistas actuales están bastante desinformados sobre la historia del cine experimental. No conociendo su historia, están condenados a repetirla”. “Chris Welsby comentó que había tenido tres encuentros recientes con críticos y comisarios a los que les había oído decir que determinadas técnicas o estrategias era la “primera vez” que se utilizaban en cine, cuando en realidad provenían de los años 60 y 70, y se confesó asombrado ante esa apabullante ignorancia sobre la historia del cine en gente que debería conocerla mucho mejor”. Citas extraídas de Nina Danino y Michael Mazière (eds.): *The Undercut Reader. Critical Writings on Artists' Film and Video*, Londres, Wallflower Press, 2003; pp. 5, 16 y 21.

⁵ Serían éstas la importancia del público (la instalación concebida como la puesta en escena de una acción cuyo sujeto es el espectador), la presencia escénica (el aspecto objetual y tecnológico) de la instalación, la espacialización del tiempo y la temporalización del espacio, etc. Véase la glosa de estos aspectos que hace Laura Baigorri Ballarín en *El video y las vanguardias históricas*. Edicions Universitat de Barcelona. Col.lecció Textos docents núm. 95, 1997; pp. 74-75.

de imaginar un concepto distinto de la proyección sobre una pantalla única: habría que evocar las experiencias de Andy Warhol con la duración (las ocho horas de “Empire” [1964] parecían prescribir la idea de verla fijado a una butaca; y las dos pantallas de “Chelsea Girls” [1966], con su dinámica de interrelación aleatoria dejada en manos del proyccionista); el repertorio de prácticas que ampliaban la experiencia habitual de ver cine, de los *light shows* a las nuevas tecnologías, inventariadas por Gene Youngblood en su célebre libro *Expanded Cinema*, de 1970; o las notas publicadas por Paul Sharits en 1976 en donde explicitaba una normativa para la proyección multipantalla. Y aún dentro de la proyección en monocanal habría que recordar la práctica del llamado cine *structural-materialist* (s-m): esta corriente del cine experimental de los años 60 y 70 (Michael Snow, Ernie Gehr, el propio Sharits) buscaba abolir de forma radical el ilusionismo del cine narrativo y el propio efecto diegético que lo sustenta para fijar la atención en aspectos como la textura, el soporte, el dispositivo y la propia percepción del espectador. La leyenda que abría uno de estos films -“Esta película es sobre ti, no sobre su autor”- podría aplicarse sin duda a muchas instalaciones que se presentan como una acción audiovisual cuyo sujeto, como diría Valentini, es el espectador. Pero la tradición experimental estructural-materialista es precisamente la menos conocida de todo el cine de vanguardia; y en su reciente historia del cine experimental A. L. Rees ha evocado el antagonismo que existía en los años 70 (en pleno auge de este cine s-m) entre los cineastas experimentales y el entonces naciente movimiento del videoarte. Hoy han perdido peso estas disputas, que tenían su origen en la percepción tanto de una diferencia institucional como de la *especificidad* de cada uno de ambos medios; y hoy muchos cineastas trabajan indistintamente en celuloide o en video, de Jean-Luc Godard a Chris Marker pasando por realizadoras experimentales como Leslie Thornton y directores comerciales como Mike Figgis e incluso puristas del cine s-m como Malcolm LeGrice que empezaron muy pronto a experimentar con obras multimedia.

Hay otra diferencia entre la vanguardia histórica que mencionábamos arriba y los nuevos *screen artists*, y éste es un dato curioso que merecería explorarse a fondo en otro lugar: aquella primera vanguardia se acercó al cine atraída por su naciente pujanza expresiva (no industrial) viendo en su maquinismo, velocidad, impacto visual, y en el principio mismo del montaje una forma nueva cargada de futuro; mientras que ahora los artistas van al cine y se lo traen al museo movidos por una actitud completamente distinta que los críticos de arte sobre todo (Royoux, José Luis Brea) suelen situar dentro del paradigma del poscine,⁶ aunque también hay teóricos del cine como Dominique Paini o Paolo Cherchi Usai que achacan a la llegada masiva del video casero (y ahora el dvd) la *mise en ruine* o, directamente, la muerte del cinema. Lo que parece colegirse de esta idea, que expresa también Godard en sus crepusculares *Histoire(s) du cinéma*, es que algo se ha acabado en la institución-cine: ha perdido aquella fuerza original que admiraron las vanguardias plásticas y literarias y disfrutaron sucesivas generaciones de públicos populares; se ha vuelto autoconsciente y derivativo, habiendo perdido vigencia aquella noción de evolución y progreso de una escritura propia que alimentó al modernismo cinematográfico; ya no configura una forma propia sino que simplemente forma parte del ámbito de la gran cultura audiovisual... Y sería precisamente esta nueva condición del cine, que no es tanto una muerte como una transformación-disolución, lo que le ayuda a entrar en el museo... como otras formas artísticas con un periplo histórico ya concluido.

El cine *arruinado* de que habla Paini queda reducido a un repertorio de fragmentos de una cultura filmica esparcidos por la iconosfera y por tanto susceptibles de ser recogidos y utilizados. Y eso es lo que hacen los artistas, fascinados por la omnipresencia del cine (no sólo las películas, también la influencia de la

⁶ Sin voluntad de polemizar con este diagnóstico, válido quizá para el cine dominante occidental en esta era del *blockbuster* y del agresivo cine corporativo que de todas formas ha perdido la batalla por seguir siendo la pantalla dominante (vencido por pantallas progresivamente más pequeñas: el televisor, el ordenador, la consola de videojuegos y, ahora, el teléfono móvil...), cabe reseñar el vigoroso estado de salud que caracteriza en los últimos quince años tanto a los cines asiáticos como al cine de no ficción.

gramática del cine en spots, video-clips y video-juegos⁷) y provistos de las nuevas tecnologías que han hecho fácil copiar, analizar y manipular la antaño inaccesible y *bigger than life* imagen en movimiento. El fenómeno ha merecido en años recientes una serie de exposiciones antológicas que han servido tanto para remarcar como para institucionalizar el fenómeno de la apropiación artística del repertorio *ruinoso* del cinema: “Spellbound” (1996), “Cinema Cinema. Contemporary Art and the Cinematic Experience” (1999), “Notorious. Hitchcock and Contemporary Art” (2001) y “Cut. Film as Found Object in Contemporary Video” (2004) serían algunos de los ejemplos más destacados. Y si bien hay, por supuesto, numerosos *screen artists* que crean imágenes originales (Bill Viola sería el ejemplo emblemático) sigue pareciendo cierto el veredicto de Barry Schwabsky de que son “mucho más numerosas las obras artísticas que *citan* el cine que las que lo utilizan realmente como medio”. Esto vale tanto para los artistas que realizan grabaciones originales que se proponen como un pastiche, una alusión o una emulación del repertorio icónico y narrativo del cine (el *part cinema* de Mark Lewis, los monodramas de Stan Douglas, los *remakes* casposos -travestis literales- de Brice Dellsperger) como los que practican la cita por apropiación directa.

Centrándonos en el “contenido” de muchas de estas piezas,⁸ cabe hacer una observación: como lo que hace el cine de exposición, con tanta frecuencia, es apropiarse del repertorio cinematográfico, lo normal es que repita las técnicas de apropiación exploradas primeramente por el cine experimental. Técnicas como la refilmación, la superposición, la ralentización, la duplicación y todas las formas de montaje y remontaje utilizadas ampliamente por la tradición de apropiación y ensamblaje de la vanguardia cinematográfica conocida como *found footage*, pero también por

⁷ Entre otros muchos ejemplos cabe citar la técnica del *first person shooter* que hizo la fortuna del videojuego “Doom” al adaptar a dicho formato el rico repertorio formal del cine para crear un punto de vista y una perspectiva espacial, subjetiva, dinámica, etc.

⁸ Y no, repetimos, en el carácter de su presentación galerística, bien entendido que es dicho carácter lo que determina principalmente su sentido o al menos la experiencia de la recepción de las mismas; y que el término *montage*, de específico significado en la tradición filmica, debe ampliarse para incluir el sentido de montaje de la pieza en el espacio galerístico.

el documental de archivo y las prácticas actuales más experimentales del *compilation film*. Y el sentido que los comisarios adjudican a muchos trabajos de los *screen artists*, el de denunciar una realidad progresivamente construida por y percibida a través de los *media*, es el mismo que buscaron muchos remontajes cinematográficos: establecer una crítica de la representación con los propios medios del cine. Desde este punto de vista, no parece haber excesiva diferencia entre determinadas piezas de Tracey Moffatt, Christian Marclay, Johan Grimmonprez o el propio Gordon y el cine de *found footage* de Bruce Conner, Ken Jacobs o Craig Baldwin, diferencia que se hace imperceptible cuando algunos de estos cineastas (Matthias Müller, Forgacs o el propio Jacobs) prolongan sus apropiaciones filmicas en forma de instalación. Se dice que el *screen art* es un signo de esta era de poscine, mientras que el *found footage* aparece todavía asociado en las historias del cine experimental a una idea de modernidad, o quizás al momento en el que dicho cine entró en la posmodernidad. Y cuando Peter Weibel dice que las nuevas generaciones de *media art* rompieron en los años 80 con la tradición anti-ilusionista de la vanguardia audiovisual, está abundando en una idea expresada una década antes por Peter Tcherkassky al sugerir que el *found footage* supuso un reencuentro del cine experimental con la idea -negada por el cine s-m- de lo figurativo. La historia se repite, algunas ideas también, y cierta ceremonia de la confusión comienza a oficiarse. Las dos orillas permanecen separadas pese a que parezcan confluir ahora que el cine *se instala* en el museo.