

PONTS VERTICALS

Gerard Gil

L'audiovisual, com la música, és un llenguatge seqüencial, basat en una ordenació del temps. Aquest temps que la càmera captura és indissociable de l'espai, i ambdós, espai i temps, es fonen en la idea de moviment, que és la matèria primera del cinema.

La història de l'audiovisual ha oscil·lat sempre entre dues concepcions bàsiques d'aquesta ordenació del temps. La primera correspon a una concepció narrativa, és a dir, ordenar el temps per explicar una història. És la idea que sustenta la majoria de pel·lícules, però no es pot dir que sigui una idea específicament cinematogràfica, ja que altres mitjans, com la novel·la, també es basen en l'argument.

Podem preguntar-nos, llavors, si hi ha alguna necessitat que el llenguatge del cinema sigui específicament cinematogràfic o el del vídeo específicament videogràfic. La resposta és sí, si partim de la premissa que les millors obres s'adeqüen sempre perfectament al seu mitjà d'expressió. Dit d'una altra manera, si, posem per cas, Miró s'hagués vist obligat a substituir els seus quadres per textos, segurament no hauria descrit una imatge pictòrica, sinó que hauria creat directament una imatge literària.

La segona és una concepció de l'audiovisual que cerca l'especificitat del seu llenguatge. És aquesta una concepció més propera a la música que a la literatura, en què el que compta és el ritme, el so, el temps atrapat, les imatges concretes i no solament l'argument. Alguns identifiquen aquest tipus de llenguatge amb la videocreació i el primer tipus, més narratiu, amb el cinema, però això resulta poc rigorós. No és difícil trobar obres narratives que utilitzen el format de vídeo, com *Los idiotas*, de Lars von Trier, ni pel·lícules en cel·luloide no narratives, com *Mothlight*, de Brakhage. Des de les peces de Léger, Richter o Ruttmann, que experimenten amb formes i ritmes, fins a les prosaiques adaptacions de novel·les amb què ens tortura Hollywood hi ha un enorme recorregut ple de maneres de concebre l'audiovisual. De fet, la creació no pot reduir-se a un esquema d'A o B i les obres mestres de directors com Bergman, Tarkovski, Ruiz, Paradjanov o Terayama han sabut aprofitar el millor d'ambdues concepcions i portar-nos a nous territoris de pensament amb *narracions* que desafien la lògica narrativa.

Aquest llenguatge compartit fa inevitable que cinema i vídeo tinguin una història comuna, que es distancia només en terrenys molt específics com el de la videoinstal·lació o el cinema de gran format (70mm, Imax 3D, etc.). Podem parlar d'un llenguatge exclusiu del vídeo en algunes obres de creadors com Nam June Paik o Pierrick Sorin, però, en canvi, els treballs d'altres com Bill Viola o Matthew Barney es mouen en un terreny on de vegades és difícil assenyalar la diferència entre videocreació i cinema. Així, doncs, les fites de cada un d'aquests llenguatges són també les fites de l'altre i elements com l'estructura, el ritme, la llum, el color o la composició són el vocabulari bàsic d'ambdues disciplines. És responsabilitat del creador fer el millor ús possible d'aquests elements emprant els mitjans que té al seu abast, tant si són els grans equips de rodatge d'una superproducció com una simple càmera domèstica. Les obres que ens volen explicar una història i centren tota la seva atenció en l'argument oblidant aquest vocabulari resulten particularment decebedores perquè ens parlen en un llenguatge que no és el seu.

Sovint, aquest llenguatge més literari que no pas audiovisual fa servir el pretext d'un suposat realisme. Cal no oblidar que el cinema va néixer amb les avantguardes i, com que les pel·lícules eren mudes i en blanc i negre, llavors resultava evident que el seu propòsit no podia ser copiar la realitat. Els films de Meliés, Keaton o Dovhenko, si bé són narratius, defugen els clixés naturalistes. Hi trobem una poesia que va desaparèixer progressivament del cinema comercial amb l'arribada del so i el color. La recerca provinciana d'un realisme que simplement emmiralli la realitat, el reflex sense reflexió, és un dels grans enemics de l'audiovisual entès com a art. En un mirall ens veiem a nosaltres mateixos i res més. No hi ha un qüestionament profund del que som, la imatge reflectida resulta familiar. En una finestra, ens hi podem també veure reflectits en major o menor manera, però el que importa realment és el paisatge al darrere del vidre que es menja el nostre reflex. Una finestra és un mirall que ens fa aprofundir en la consciència del que som. Per travessar el vidre és necessari desprendre's d'idees preconcebudes i, en un film, això vol dir oblidar els clixés narratius. Vol dir que els creadors deixin de portar els espectadors de la maneta, controlant el seu pensament, i comencin a tractar-los en condicions d'igualtat, demanant que posin alguna cosa de si mateixos.

És innegable el rebuig que generen els formats no narratius en gran part del públic. No és un rebuig injustificat, sinó que és fruit d'una incomprensió. Quan no comprenem un discurs, sigui del tipus que sigui, triem entre rebutjar-lo directament o intentar comprendre'l. Fins i tot si intentem comprendre'l, pot ser que ens manquin les eines per fer-ho, o que creguem que ens manquen, amb la qual cosa tornem a una situació d'incomunicació. Què vol dir? Què vol dir la Mona Lisa? Què vol dir un preludi de Bach? Ningú a aquestes alçades no es planteja una pregunta així perquè culturalment està acceptat que la pintura i la música utilitzen llenguatges no narratius, però no succeeix el mateix amb l'audiovisual. Resulta paradoxal que persones que accepten amb naturalitat les imatges dels seus somnis s'indignin quan veuen una pel·lícula que fa servir un llenguatge oníric, com si volguessin desterrar els somnis de la realitat. El llenguatge audiovisual està pervertit fins a tal punt pel cinema comercial i els formats televisius que quan es fa servir fora d'aquests paràmetres, topa amb la incomprensió de la majoria perquè simplement no aconsegueix el que se n'espera. L'omnipresència d'obres impulsades per una recerca més lucrativa que existencial, la mandra de gran part del públic i la falta d'honestat de gran part dels creadors són algunes de les causes d'aquesta comunicació mutilada que ens envolta.

Al cap i a la fi, l'art és un acte comunicatiu. Els creadors intueixen idees que no es poden expressar en el llenguatge que utilitzem normalment i es veuen abocats a expressar-les de la manera més acurada i concreta possible. En fer-ho, sempre hi ha una mutilació de la idea original, però, si el creador domina el seu mitjà, obre un pont pel qual un espectador pot recórrer el camí a la inversa, recompondre les parts mutilades en el seu cap i arribar a una idea semblant, no necessàriament idèntica, però igual de valuosa. Si això no succeeix, no hi ha art. Això implica una recerca comuna per part del creador i de l'espectador. Els creadors construeixen un pont que no existeix fins que algú s'atreveix a creuar-lo, i, per això mateix, ningú no té dret a autodesignar-se artista.

Un altre dels elements que contribueixen al malentès és la confusió del llenguatge simbòlic amb el llenguatge al·legòric. La causa està en un mal costum, arreladíssim en la nostra cultura, que consisteix a pensar que no entenem una cosa fins que no l'expressem en paraules. Sovint, quan veiem una imatge que no es pot relacionar de forma evident amb l'experiència quotidiana, tendim a creure que amaga un codi

secret amb el veritable significat. La poma no és una poma sinó el pecat, el mirall no és el mirall sinó la vanitat i la rosa no és una rosa sinó l'estimada. Aquest és el funcionament de les al·legories i les metàfores, en les quals un element és substituït per un altre. Però un cop coneixem el codi, si desapareix el misteri, desapareix també l'art.

La naturalesa del llenguatge poètic és una altra i és, en essència, simbòlica. Ens referim aquí al símbol en el sentit emprat per autors com Cirlot, Durand, Guenon, Corbin i molts altres. El símbol com una imatge capaç de ressonar en innumerables plans o realitats diferents. La poma no és el pecat, sinó que també és una simple poma, però el que succeeix amb la poma, la seva representació concreta, les seves relacions amb els elements que l'envolten, té un sentit que pot parlar de moltes altres, gairebé infinites, realitats. La imatge, fent servir una expressió de Maya Deren, té una "dimensió vertical" en què el que compta ja no és el discurs horitzontal, o narratiu, sinó les diferents realitats físiques i metafísiques que la imatge és capaç d'evocar o, com diria Marius Schneider, els plans d'existència que vibren amb un "ritme comú" al de la imatge. És necessari adonar-se que la lògica de la llengua només té sentit en un àmbit molt reduït de la nostra vida i és necessari que sapiguem saltar per sobre de les paraules per percebre una realitat molt més àmplia. Si un creador no s'escapa de l'esclavitud de la lògica verbal, la seva creació només pot ser superficial. Si un espectador no fa el mateix procés, serà totalment cec a les ressonàncies d'una imatge. Succeeix d'igual manera amb les religions, en què sempre hi ha els que s'aferren al sentit literal d'unes paraules suposadament sagrades perquè no veuen res més enllà i els que miren de cercar un sentit més profund i universal dels textos. L'art és exigent i demana tant al creador com a l'espectador, però és també generós i els compensa tots dos quan es creua el pont. Creador i espectador comparteixen una mateixa recerca i entre tots dos fan néixer l'obra d'art. Com en una imatge d'una pel·lícula de Bergman, l'obra és un nen que acarona la seva estranya mare, el rostre de la qual és la unió de dues cares.