

La calle era feliz cuando iluminaba sus fantasmas. El cine de Ernie Gehr

Un plano puede ser una película; una película, una disposición de instantáneas expuestas durante fracciones de segundo o minutos eternos. Con cada latido —proyección intermitente de los fotogramas—, la luz, que depende de los reflejos, del objetivo o de la emulsión, se comunica con nuestros nervios y revela la verdadera acción.

Wait, 1968, sin sonido, 7 min.

Reverberation, 1969, 23 min.

Still, 1969-1971, 55 min.

Proyección en 16 mm.

Introducción a la sesión, por la revista *Lumière*

1. La cámara y su interior. Énfasis y eventos de luz por encima, alrededor, entre los fotogramas. Ernie Gehr no enfatiza cada plano (siempre de intensidades *variables*), sino cada fotograma (siempre de intensidades *particulares* de luz). Así, en *Wait* se encarna la vida en la mente y se atomiza la ilusión de movimiento (persistencia de la visión).

2. ¿Y si se convirtiera un retrato (de Andrew Noren) en el movimiento extendido, amplificado, del propio cine? Los momentos tomados de la calle en 8 mm, proyectados a 5 fps —estar *dentro* del proyector posibilita el espacio—, refilmados, saltarían en intervalos entre fotogramas: con sus foto-memorias, en *Reverberation*, las personas, los edificios y los objetos se magnifican, como en un bajorrelieve con sus granos arremolinados, con sus átomos inquietos.

3. Desde la ventana de la Filmmakers' Coop, la Lexington Avenue se ha convertido esta temporada en un microcosmos de Nueva York. Ernie Gehr filma por la mañana, rebobina y vuelve a filmar por la tarde: doble exposición, luz más tenue, diferente temperatura de color, mismo encuadre. *Still* es la magia de la sobreimpresión. ¿Qué se fija? Fachadas, bares, tiendas, coches, todos opacos. Pero la cámara no ve a través de las formas sólidas. Entonces, ¿qué se transparenta? Otros coches, los peatones. ¿Todo imaginario? ¡Tan solo *lo que se mueve!* Gradaciones de sombras que caminan, tridimensionalidad y bidimensionalidad contrapuestas por la inestabilidad de los objetos. Cuando llega la primavera, queda una sensación de transitoriedad ante esas vidas fantasmales. Pero también

una calle con la que sin duda soñaría Proust. Una calle en la que un clima y una atmósfera por fin (¡por primera vez!) *han cristalizado*.

§

Ernie Gehr, por Ernie Gehr

Cuando empecé a hacer películas, pensaba que las imágenes de las cosas debían aparecer en las películas si querían decir algo. Entonces encontré esta pequeña dificultad: ni la película, ni filmar, ni proyectar tenían que ver con las emociones, los objetos, los individuos, o las ideas. El fotograma tiene que ver con una intensidad particular de la luz, una imagen, una composición congelada en el tiempo y en el espacio. La película es algo real, y como elemento real no es una imitación. No se refleja la vida, encarna la vida en la mente.

Antes de hacer *Wait*, hice algunas películas en súper 8 que, en cierto sentido, estaban cerca de la tradición del cine underground, sobre todo del trabajo de Stan Brakhage posterior a *Anticipation of the Night*. Pero en mitad del rodaje de una escena me di cuenta de que no podía trabajar de ese modo. Dejé de hacer películas y me fui de Nueva York. Unos meses después, comprendiendo un poco mejor lo que estaba dentro de mi cabeza en relación con el cine, volví. Con *Wait*, decidí centrarme en la cámara y en la película que estaba dentro de la cámara. Y lo razoné de esta manera: las personas tienen su propio mundo. Viven dentro de sí mismas. Miran un libro, leen un libro. Obtienen información más allá de las palabras. Cuando miran a alguna parte, ven

un objeto y reaccionan a esta visión de manera interna. La película hace lo mismo.

La cámara estaba en el mismo apartamento en el que había filmado *Morning*, solo que ahora apuntaba hacia el interior. Antes de que terminase de rodar el material de *Morning*, empecé a pensar que la habitación como metáfora de la recámara de la cámara y que la ventana como metáfora de las lentes eran un poco obvias. Después me volví más sensible a las posibilidades de un nuevo tipo de espacio que llegaba a existir a través del proceso de la proyección de la película.

Gary [Smith] y Sharon estaban sentados en una mesa. Nunca dirigí sus posturas. Encontré una forma de extraer el drama psicológico de la situación y convertirlo en un drama de la luz y en una combustión cinematográfica. Pensé que podía controlar mejor la situación si trabajaba por la noche. De ese modo, la fuente de luz sería regular —una bombilla de 75 o de 100 vatios encima de la mesa— y podría jugar con un rango más amplio de intensidades lumínicas; sería capaz de exponer temporalmente cada fotograma. Utilicé película de exterior en interiores. Dependiendo de cuánto tiempo permanezca abierto el objetivo, de lo sensible que sea la emulsión, de la cantidad de luz que reflejen esas personas o esos objetos que están en la mesa, o la lámpara, la imagen de la película se volvería más o menos intensa. Así que, en cierto modo, la película, con sus propiedades, es activa, como el sistema nervioso. Aquí, estaba interesado en las posibilidades que se encuentran en la acentuación de los fotogramas, en los 16, 18 o 20 fps, así como en la relación entre la imagen y los procesos fotográficos. Esto se hizo a través de una serie de cambios en la exposición de un fotograma a otro y en las variaciones resultantes de las intensidades de luz. El material es casi como un sentimiento cósmico. La luz se quema en la emulsión, la devora.

No importa lo que uno haga, siempre estás trabajando con la fotografía, estás usando la película como una proyección de fotografías. *Wait*, el título, implica ese factor también. *WAIT. STILL. STILL*. No se trataba de hacer que la habitación resultara más vívida. Si uno ve la imagen y lo que es la película físicamente, en realidad una disposición de fotografías, encontrará una forma diferente. No ves un retrato holandés, sino cada fotograma puntuado, al que se le ha dado su propia identidad, su propia forma de vida. El movimiento queda abstraído, se convierte en mental, mientras que al mismo tiempo está realmente teniendo lugar: en la proyección, viendo las imágenes y los cambios.

Estaba interesado en neutralizar el foco de atención primario en el cine: la figura humana. Cuando piensas en la progresión de un fotograma a otro, es la figura que se mueve

dentro del fotograma lo que tiende a centrar la atención y lo que hace que el fotograma se vuelva transparente. Pero yo quería filmar de manera que pudiese decir: «Sí, es la representación de una persona, pero también es parte de una compleja imagen gráfica que llega tanto por medio de un proceso fotográfico como mecánico». La intensidad variable de la luz proporciona la «acción» y funciona como contrapunto de la imagen figurativa estática. Bajo unas buenas condiciones de proyección y a una velocidad apropiada, *Wait* ofrece un masaje placentero y sensual para el ojo, incluso si no te concentras en nada más.

§

Reverberation surgió a partir de un viaje en metro que hacía para bajar a Manhattan. Saliendo del metro, me sentí rodeado y envuelto por una enorme cantidad de escombros. Habían demolido algunos edificios solamente para hacer sitio a las torres del World Trade Center. Sentí que una parte de la historia de Nueva York, una que yo no había conocido, se estaba eliminando. Y era un espectáculo, me sentí inclinado a trabajar con eso, aunque no quería documentarlo. Así que intenté comenzar por realizar un retrato que se convirtió en el proceso de elaboración de esto mismo, en una presentación del movimiento físico del propio cine. Pregunté a Andrew Noren y a Margaret Lamarre si no les importaría aparecer en una película y fuimos a la parte baja a grabar una serie de escenas en 8 mm, durante el final de la primavera o comienzos del verano de 1968.

En esa época tenía un pequeño proyector de 8 mm que utilizaba como juguete. Una vez, la película se desplazó por la compuerta y saltó. El objetivo y el despliegue de la dentadura se rompieron, de manera que pude ver parte del movimiento. El cine depende de máquinas que parecen estar en el límite de la destrucción. Así sentí una relación entre la experiencia que había tenido en el bajo Manhattan y las mecánicas de la cámara en el proyector. La idea de proyectar una tira de película a través del espacio y en una superficie blanca plana, bajo una pantalla... de magnificar el tamaño de la imagen original cientos de veces era, en cierto modo, como estar dentro del proyector. Más adelante, ese mismo año, con la ayuda de Ken Jacobs, proyectamos la película en 8 mm en una pequeña pantalla y la refilmamos en 16 mm. La película se proyectó a 5 fps, con la idea de ralentizar y de dar un peso a los gestos y los movimientos, así como de situar el énfasis en los encuadres saltando dentro del fotograma.

Montaje realizado a partir de: Ernie Gehr (1972), «Program notes for a film screening at the Museum of Modern Art», en *Film Culture*, n.º 53-55, pp. 36-38; Scott MacDonald (2006), «Ernie Gehr», en *A Critical Cinema*, n.º 5, pp. 358-404.

Próxima proyección: **La voluptuosidad del mirar. James Herbert.**

Jueves 4 de febrero, 20.00h.

