



Associations, John Smith, 1975

28.02.19

Jueves 19:30h

LAS REGLAS DEL JUEGO

El juego forma una parte indisoluble del desarrollo vital de las personas. Como señala Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938) el acto de jugar es intrínseco al despliegue de las prácticas culturales. La experimentación fílmica conjuga reglas, normas, instrucciones y constricciones con propuestas metalingüísticas que tantean lógicas tan distendidas como metafísicas. En esta sesión se muestran juegos insólitos que denotan el entretenimiento que produce recrearse con las herramientas cinematográficas.

Unas piezas representan pasatiempos distendidos que acaban siendo plenamente ingeniosos –*Jeu*, *Playing Dice*–. Otras establecen planteamientos lúdicos dirigidos al intelecto a través del lenguaje, la fotografía o la música –*Associations*, *The Song Remains the Same*–. Todas ellas implican al espectador estimulándole para generar un cúmulo de conexiones más o menos divertidas.

Play, Christoph Girardet y Matthias Müller, 2003, proyección en digital, 7 min; *Playing Dice*, Jean-Pierre Bertrand, 1972, 16mm, sin sonido, 5 min; *Jeu (Play)*, Georges Schwizgebel, 2006, proyección en digital, 4 min; *Playing Up*, Ian Helliwell, 2007, proyección en digital, 3 min; *Codes of Conduct*, David Rimmer, 1997, 16mm, 5 min; *Associations*, John Smith, 1975, proyección en digital, 6 min, VOSC; *The Song Remains the Same*, Mark Toscano, 2014, 16mm, 4 min; *Analogies*, Peter Rose, 1977, 16mm, 14 min; *Spacy*, Takashi Ito, 1981, 16mm, 9 min; *Gurtrug Nr 1*, Werner Nekes, 1967, 16mm, 14 min.

Duración aprox.: 90 min

“El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su “estar encerrado en sí mismo” y su limitación constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.

(...) Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desvariación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por qué el juego, como ya hicimos notar, parece radicar en gran parte dentro del campo estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza.

(...) Estas cualidades de orden y de tensión nos llevan a la consideración de las reglas del juego. Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna.”

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1972

Play (2003), Christoph Girardet, Matthias Müller

“**Play** es un montaje de imágenes encontradas de audiencias donde la acción representada en pantalla solo se ve reflejada en las expresiones faciales y los gestos de los espectadores. En estas secuencias editadas de reacciones análogas, el comportamiento individual se traduce en comportamiento colectivo. El evento se traslada del escenario al patio de butacas; la audiencia protagoniza un drama impredecible.”

www.sixpackfilm.com

Playing Dice (1972), Jean-Pierre Bertrand.

“En cuanto a las películas de Jean-Pierre Bertrand, están concebidas como portadoras de la revelación de una energía, la pequeña brecha entre dos estados de la misma cosa. La sobreestimación de los medios de representación se convierte en la anulación de la misma.”

Laurent Danet. lightcone.org

Jeu (Play) (2006), Georges Schwizgebel

“Un juego visual y musical que se construye y se destruye a sí mismo de acuerdo con el ritmo vivaz de la composición Scherzo. Concierto para Piano No. 2. de Serge Prokofiev.”

www.swissfilms.ch

Playing Up (2007), Ian Helliwell

“Metraje de super 8 encontrado, decaído por el tiempo, mostrando juegos para niños y adultos, se han recortado y se han vuelto a unir para revelar nuevos ritmos y conexiones. La banda sonora se creó utilizando un bucle de cinta, un teclado, un modulador de anillo y generadores de tonos Helliwon.”

lightcone.org

Codes of Conduct (1997), David Rimmer

“**Codes of Conduct** altera de manera lúdica el orden moral por el cual el hombre ha visto históricamente adecuado medir el llamado comportamiento “correcto”. Irónicamente, reestableciendo las reglas, Rimmer descubre su arbitrariedad.”

www.cfmdc.org

Associations (1975), John Smith

“Imágenes extraídas de revistas y suplementos a color acompañan un texto recitado perteneciente al libro *Word Associations and Linguistic Theory* del psicolingüista americano Herbert H. Clark. Mediante el uso de las ambigüedades inherentes a la lengua inglesa, **Associations** pone el lenguaje contra sí mismo. La imagen y la palabra trabajan juntas, una contra la otra, para destruir y crear significado.”

johnsmithfilms.com

The Song Remains the Same (2014), Mark Toscano

“Cuando los sentimientos se reducen a palabras clave, es mucho más fácil encontrar la banda sonora correcta. Y cuando una respuesta emocional se puede activar tan fácilmente a través de temas musicales, es mucho más fácil hacer una película en movimiento.”

canyoncinema.com

Los títulos de la película son palabras clave de búsqueda en Spotify con el siguiente orden: emocionante, increíble / alegre, divertido / soñador, nostálgico / melancolía, angustia / deprimido, deprimente / inspirador, estimulante / recuerdos, felicidad / bienestar, belleza / The Song Remains the Same / Sing along

Analogies (1977), Peter Rose

“**Analogies** utiliza una variedad de formatos de pantalla para crear un conjunto intrigante de enigmas visuales. La película consiste en una serie de movimientos simples de cámara que se muestran “diacrónicamente”: simultáneamente se presentan varios aspectos diferentes de una acción. Al jugar con demoras entre las imágenes, se encuentran nuevos espacios, acciones, gestos y temporalidades. Generado a partir de principios estructurales, el film es tan lírico como sensual, provocando una nueva comprensión del tiempo y el cine.”

www.peterrosepicture.com

Spacy (1981), Takashi Ito

“Sus películas son como una montaña rusa. Su forma de proyectar el acto de ver en la confusión total es un ataque a los ojos en su función corporal, y atacar los ojos es asumir la presencia volumétrica de las fotografías como oponente. La película hace sudar con solo filmar un gimnasio seguro y tranquilo en la oscuridad.”

Koharu Kisaragi, www.imageforum.co.jp

Gurtrug Nr 1 (1967), Werner Nekes

“1. Demostración de movimientos divergentes de 26 personas y dos caballos. 2. Interrupción periódica por un segundo plano filmico. 3. Un segmento de música repetido en fila.”

www.wernernekes.de

Próxima proyección:

10.03.19

Domingo 18:30 h

NUESTRO CUERPO, NUESTRO SEXO