

LA VELOCIDAD DE LAS IMÁGENES: SIN TIEMPO PARA LAS PALABRAS

Conversación de
William Jeffett
con Mabel Palacín

WILLIAM JEFFETT: Has empezado con fotografía y después has pasado al vídeo. Puedes decir algo sobre la relación entre fotografía, cine y vídeo en tu obra?, ¿cómo has pasado de imágenes estáticas a imágenes que se mueven?

MABEL PALACÍN: La verdad es que empecé con vídeo, empecé antes con imágenes que se movían. Casi a la vez vídeo y fotografía, pero fue más fácil mostrar fotografías. También se puede decir que las fotografías que hacía al principio tienen algo que ver con el cine, no sólo porque en algún caso tomaban elementos de su imaginario, sino sobre todo porque casi todos eran trabajos compuestos por más de una imagen y eso es propio del cine, que se construye por la relación entre una serie de imágenes y el efecto de unas sobre otras. Recuerdo que en una de las primeras exposiciones que hice, *Snapshots*, había una pieza que hacía referencia a la obra de Muybridge *Human in motion*, pero el título, inscrito sobre la imagen, había sido cambiado por *human e-motion*. Relacionar movimiento y emoción tiene también que ver con el cine.

Al principio trabajaba mucho con película en formato de 16mm., el vídeo es distinto, es muchísimo más flexible que el cine. A medida que evolucionó la tecnología trabajar con vídeo se hizo más accesible y me permitió retomar trabajos con imagen en movimiento; pero sobre todo lo que resulta determinante es como la tecnología digital que rodea al vídeo, puede acogerlo casi todo, prácticamente cualquier forma de la imagen parece “conquistada” por el movimiento. Eso abre muchas posibilidades a la creación de contextos desde los que entender las imágenes, a la construcción de sentidos.

w: Has llegado al vídeo desde el punto de vista cinematográfico.

MP: El cine es fotografía en movimiento, pero se basa en algo distinto a la fotografía; al sumar una segunda imagen éstas dejan de referirse a la realidad que representan para pasar a presentar otra realidad, apuntando en otra dirección, que ya no es la de la realidad de la que fueron tomadas, sino la de algo que se produce al unir dos imágenes. Casi todos los proyectos que he realizado, aunque se trate de fotografías, ponen en relación más de una imagen, supongo que ese es el punto de vista cinematográfico al que te refieres.

El cine es el modelo referencia de la imagen en movimiento. Después han aparecido otras tecnologías, que lo han afectado del mismo modo que el cine las influye, pero en esa influencia mutua, se vuelven a parecer todas. Grabar en vídeo, con los distintos sistemas y formatos ahora mismo disponibles, o en cine, tiene diferencias pero no tantas. Cada vez se están aproximando más, como la fotografía también se aproxima al cine. Desde el momento en que todos los soportes acaban digitalizados, en un ordenador, se contagian. El universo digital crea un contexto en el que las imágenes son imágenes, pierden el rastro de su origen para pasar a una especie de tabla rasa en el que tienen que empezar a jugar de otro modo; la digitalización empuja las imágenes a mezclarse, a recomponerse al lado de imágenes distintas, cambiando su sentido. El cine es una referencia, un modelo, pero cualquier planteamiento que el cine pueda dar ahora mismo, tiene que considerar forzosamente esta frontera tecnológica, así como las otras tecnologías de la imagen en movimiento.

w: *Sur l’Autoroute* fue uno de tus primeros vídeos. Quiero pedirte que describas la utilización de la pantalla que hay en este vídeo, como una superficie permeable que muestra los niveles de representación, entre la acción y las sombras chinas y la representación cinematográfica.

MP: La idea en *Sur l’Autoroute* era poner al espectador en el lugar de producción de las imágenes, para eso la pantalla aparece como el lugar de las imágenes. Alrededor de la pantalla vemos las personas, objetos, y el modo en que se representan en forma de sombras chinas. Las sombras chinas sirven para diferenciar muy bien dos tipos de imágenes porque suponen una estilización cercana al dibujo, pero, a la vez, como sombras, mantienen una conexión muy fuerte con el cuerpo que las proyecta; eso las aproxima más a la fotografía que al dibujo. Las sombras son una imagen absolutamente estilizada de la realidad, pero pertenecen a la realidad, están a la vez separadas y conectadas con ella.

En *Sur l’Autoroute* por un lado está la historia que sucede en la pantalla, presentada a través de sombras chinas, y por otro, al traspasar la pantalla, vemos el modo en que se producen representado de un modo más “naturalista”. Esta segunda parte, que sucede tras cada escena, amplía la historia que vemos suceder en la pantalla, expresando las diferencias entre una imagen y aquello que la origina,

porque tras la pantalla descubrimos que los personajes y objetos que forman cada escena no están donde parece que están, ni tan siquiera están juntos, ni existe tal escena. Esto plantea algunas cuestiones: por un lado separa las imágenes de la realidad, como dos cosas distintas, pero, por otro, la representación que vemos tras la pantalla, más realista, no invalida el valor de las imágenes, de manera que la ficción aparece como un elemento poderoso de negociación con lo real.

La pantalla es permeable también por el modo en que se presenta el vídeo, la pantalla se dispone a ras de suelo y las figuras que aparecen en ella mantienen una relación de escala con el espectador, de manera que éste puede perfectamente tener la impresión de ser el origen de las figuras que aparecen. La pantalla que aparece en el vídeo es idéntica a la que aparece en la sala de exposición con lo que la identificación se produce de una manera particular, casi una sensación que se puede tener al moverse por el espacio. Me gusta además esa cualidad frágil que tienen las sombras, se desvanecen con facilidad, quizás sí se parecen al cine, son temporales y frágiles.

w: En *La distancia correcta*, un trabajo más reciente, dos pantallas construyen la relación con el espectador según dos sentidos. El primero sitúa al espectador en una posición específica en relación al punto de vista ideal sugerido por las dos pantallas, y en segundo lugar, el espectador puede buscar su propia posición, su “distancia correcta” en relación a las dos pantallas. En este sentido, las dos pantallas determinan el espacio físico alrededor del espectador, mientras que éste tiene la posibilidad de construir su relación con la imagen.

MP: *Sur l'Autoroute* y *La distancia correcta* mantienen una cierta relación, los dos vídeos ponen al espectador en una situación particular con ellos. En *Sur l'Autoroute* los personajes, que vemos en la pantalla, están detrás de la pantalla y en *La distancia correcta* el personaje que conduce toda la historia está siempre delante de la pantalla. Detrás se sitúan los “hacedores”, delante el público. En *La distancia correcta* se trataba de poner al espectador en el lugar de la interpretación de las imágenes, el protagonista actúa, de hecho, como un personaje entre el espectador y la pantalla, con la que él mismo convive, en el set donde se mueve. El actor se mueve en el espacio frente a una pantalla y va buscando la mejor posición posible en el eje de la cámara y frente a las imágenes, busca la distancia físicamente correcta, en relación con la cámara y la pantalla. Pero abre también un interrogante acerca de cuál es esa distancia: ¿hay solamente una o varias posibles?. La distancia que ocupa ante las imágenes es una interpretación, que las conduce en un sentido u otro, y tiene también un valor ideológico. Se crea un argumento curioso porque el actor es un espectador que actúa y así el público que mira se ve atrapado en una situación parecida a la del actor, también se mueve frente a, en este caso, dos pantallas.

Las dos pantallas hacen más compleja la visión de la pieza obligando al espectador a elegir una posición física en el espacio, puede circular delante, detrás y alrededor de las pantallas pero casi siempre se encuentra en un universo fragmentado que le obliga a elegir. Las dos pantallas contribuyen a la idea de que la distancia correcta no es una sola y única que podamos considerar por encima de las otras, sino que hay varias posibles, todas provisionales, dependiendo de cada uno de los individuos que, como el actor, interpretan las imágenes, pero también del momento, contingencia o situación. Como el actor cada uno lleva las imágenes a cobrar sentido en relación a su imaginario.

w: Dos comentarios. Uno es que tengo la impresión de que cuando la gente ve tus vídeos los entienden, de un modo u otro pueden entrar, porque hay un aspecto vinculado con la lógica cinematográfica con al que la gente está familiarizada. Otra cuestión es sobre el papel del sonido en estos dos vídeos: *Sur l'Autoroute* y *La distancia correcta*.

MP: El sonido en *Sur l'Autoroute* es más sencillo. Es una banda sonora hecha por Mark Cunningham, que trabajó en los dos proyectos, y que, por cierto, se formó en Saint Petersburg, junto con otros músicos que coincidieron en los años 70 en el Eckerd College. Yo le hice el encargo de una serie de piezas con estructura de *loop*, dándole unas medidas determinadas de tiempo. Por mi parte sólo dejé en el vídeo cuatro o cinco insertos de sonido directo, *wild tracks*, que de alguna manera cosían la música a la pantalla. En *La distancia correcta*, el sonido es más elaborado y tiene la función de declarar cuál es, en cada momento, la distancia que realmente mantienen cámara, actor y pantalla. El sonido describe el espacio que vemos en el vídeo. La pieza está construida para dos estéreos, los altavoces deben

disponerse de cierta manera en el espacio de modo que, a partir del sonido, el espectador puede llegar a reconstruir cómo es el espacio en que habita el personaje, lo que resulta muy difícil guiándose por las imágenes que están constantemente en movimiento, formando un engranaje complejo, en que los movimientos de cámara en pantalla provocan movimientos de cámara en el set y viceversa. El sonido es muy elaborado, muy preciso con las distancias de los objetos, un montacargas a la derecha que sitúa la escena en una especie de sótano, una ventana alta a la izquierda... La banda sonora que hizo Mark Cunningham, junto con Silvia Mestres en este caso, es un tema partido en dos y contribuye a configurar un universo fragmentado en el que hay que reconstruir constantemente líneas de continuidad. En la instalación de *La distancia correcta* es quizás el sonido lo que más empuja a moverse en el espacio, en vez de fijarse en una u otra opción, en medio de las dos pantallas.

Mabel Palacín
La distancia correcta, 2002-2003
Videoprojection in two screens
and two stereos, 8' 30"



Mabel Palacín
Sur l'autoroute, 1998-1999
Videoinstallation, 11'

w: Parece que muestras como construimos imágenes... Yo veo que la gente puede entrar en esta lógica de un manera interesante. No es oscuro... de alguna manera el espectador puede entenderla.

MP: Eso creo. Sé que lo que te comento del sonido en *La distancia correcta* exige un esfuerzo al espectador al que no está acostumbrado, pero se percibe lo suficiente como para que quien quiera pueda tomar esa vía. La gente entiende, al menos, algunos elementos, los suficientes, porque el trabajo se apoya en una fuerte visualidad, tú lo has llamado cierto vínculo con la lógica cinematográfica. En todo caso se trata de la relación que mantenemos con las imágenes lo que implica especialmente al público. Los trabajos no son cerrados, ponen en juego una serie de elementos con los que estamos familiarizados, pero dispuestos de una manera con la que no lo estamos, así que provocan una cierta extrañeza que refuerza la posibilidad de ver de otro modo. Considero las imágenes como un componente importante de la construcción de la realidad y en ese sentido mi trabajo se ocupa de esa relación, no sólo cómo construimos imágenes sino cómo nos relacionamos con ellas y si éstas son capaces de proponer realidades alternativas.

w: El último proyecto –6”– realizado en cine, es un libro, pero un libro con una lógica muy clara. ¿Puedes comentar algo sobre este trabajo y cómo de éste proyecto has llegado a tu nuevo proyecto en proceso que es *Una noche sin fin*?

MP: 6” es cine en el sentido de que considera la unidad básica del fotograma. Es una película de seis segundos para ser un libro, cada página ocupada por un fotograma, se convierte por tanto en un libro de 144 páginas, el tiempo suficiente para realizar la acción que aparece. En 6” 144 personajes participan en la misma acción: lanzar una piedra. Cada uno de ellos ocupa un fotograma: de manera que la acción es

finalmente realizada por 144 personas. Me interesaba, y aquí empiezan los vínculos con *Una noche sin fin*, la relación entre fotografía, imagen fija y imagen en movimiento, casi si actualidad, inclinándose por el lado del movimiento. Me interesaba la tensión entre el fotograma fijo y el movimiento, la capacidad de romper la narrativa y la capacidad de la imagen de resistirse a la narración ofreciendo varios caminos posibles, finalmente me interesaba la idea de que una serie de individuos realizaran un gesto colectivo. Las personas están unidas en una acción indivisible, como un solo cuerpo, lo que importa es que se mantiene la continuidad de la acción.

Algunos de estos elementos aparecen en *Una noche sin fin* que partía de la idea de unir dos conceptos de tiempo representados por dos maneras extremas de registrar la realidad, por un lado una cámara de alta velocidad y por otro fotografías o tomas en *time-lapse*. Con ello hay una consideración de la imagen en el momento en que al digitalizarse se ve forzada a borrar las diferencias entre imagen fija e imagen movimiento, porque la cultura del ordenador tiende a combinar las imágenes y por eso a eliminar la fotografía tal y como la conocíamos. La cámara lenta en particular tiende a suspender la narración, a frenarla y a enseñarnos aspectos de la realidad que no vemos, a transformar la materia que está íntimamente conectada con el tiempo, y por tanto hacia la fotografía, que propone una filosofía de la contemplación. Por otro lado la fotografía de *time-lapse* tiende a la narración pero separando muy bien lo que es narración de lo que es fotografía, de manera que todo lo que vemos en movimiento es narración o cine, pero lo que aparece, apenas un momento, casi subliminalmente, revela su naturaleza mas fotográfica, porque solo aparece en el fotograma. De esta manera la imagen técnica aparece vinculada a la noción de tiempo, es así desde que apareció la fotografía, que supuso la primera ruptura con el concepto tradicional de tiempo.

En *Una noche sin fin* además aparece otra idea que está en *6"* y es la idea de colectivo, el tiempo es también una cuestión de escala y el tiempo largo es el de la multitud. Una acción realizada por muchos individuos tiende a ralentizarse, a frenarse. En *Una noche sin fin* aparece la fábrica, el tiempo de realización de un trabajo, el teatro que también necesita de ese elemento colectivo en la máquina del público, y la materia; el tiempo es interpretado desde esta relación con lo colectivo.

w: *6"* fue hecho para el Museu del Empordà y el nuevo proyecto, en proceso, está producido por el Salvador Dalí Museum en Florida. ¿Qué aspectos de Dalí han sido puntos de partida para este nuevo proyecto?

MP: Visualmente y ya que estamos hablando de tiempo, los relojes blandos, pero también hay otras cuestiones



Mabel Palacín
Una noche sin fin, 2006-2008
Videoprojection in two screens, 23'



Mabel Palacín
6", 2005
Artist book. Cru 011, Figueres

científicas que rodean la obra de Dalí. Recuerdo el principio de indeterminación, que, si no me equivoco, dice que de una molécula podemos saber con precisión o su posición o su velocidad, pero nunca las dos cosas a la vez, de eso Dalí deducía que el observador determina lo observado y sacaba conclusiones interesantes para el arte. A mi me hace pensar en que una imagen adquiere un valor distinto al combinarse con otras, y que esa combinación hace aparecer cosas que no percibimos directamente en la realidad, elementos latentes en las imágenes. Me interesa también la consideración de una doble naturaleza en las imágenes que siempre ha atravesado mi trabajo. Además está la idea de que la cámara revela una realidad diferente de la que vemos, y de cuánto de esto depende de las posibilidades técnicas. Dalí estaba fascinado por la cámara lenta, capaz de revelar formas que el ojo no puede ver, muchas de las figuras que aparecen en sus pinturas se parecen enormemente a las formas que la cámara de alta velocidad proporciona. Me refiero a esas figuras que parecen hechas de estados de la materia que no conocemos, formas líquidas que se convierten en sólidas, formas sólidas que se ablandan, cuerpos sin gravedad, etc. La realidad registrada con una cámara de alta velocidad adquiere ese aspecto insólito, el mundo deja de comportarse como esperamos y todo lo aprendido parece no servir, es como poder ver el comportamiento secreto de la materia.

La imagen en movimiento está vinculada al tiempo, pero casi siempre que quieres explicar el tiempo tienes que eliminar el movimiento, porque el movimiento es acción y distrae, así que si eliminamos la acción, una imagen no se puede contar, porque hay que percibirla. La forma del relato moderno es la fragmentación, sólo vemos pedazos de la realidad, nunca la totalidad. La fragmentación que se emplea en *Una noche sin fin*, conecta realidades distintas como la fábrica y el teatro o la representación, atravesado por otras actividades humanas como comer, dormir,... que acaban invadiendo el orden de la producción y el de la representación misma. Tiempo y percepción se ponen en juego midiendo una imagen a través de otra.

w: En su brillante ensayo "Psicología no-euclidiana de una fotografía" (1935), Dalí se fija en la presencia marginal de un carrito de hilo en lo que, por otro lado, parece una fotografía normal de dos mujeres delante de una puerta. Un argumento en su análisis es que la fotografía aísla objetos en cuanto a fenomenología, los cuales no habrían sido vistos, no habrían sido conscientemente percibidos, y que por tanto abre nuevas vías al pensamiento. Como escribió Dalí, "Este carrito sin hilo reclama, en efecto, y a grandes voces, una interpretación, pues ese objeto exhibicionista entre todos a causa de su «imperceptible existencia» y por su carácter y su naturaleza invisible que se presta a la irrupción brusca propia de las

«apariciones paranoicas» ... este objeto, digo, reclama una vez visible, una vez descubierto, una solución lógica que permita una reducción, aunque sea parcial, del fenómeno delirante, flagrante e incomprensible que supone.” (Salvador Dalí, edición y notas de Juan José Lahuerta, *Obra completa Volumen IV*, Barcelona: Ediciones Destino y Fundació Gala-Salvador Dalí, 2005, pp. 397-398.) Me da la impresión de que aquí Dalí introduce una meditación acerca de la relación entre imagen fija e imagen en movimiento y como ambas dan forma a nuestra comprensión del mundo, y que de este modo abre una cuestión que estas explorando en *Una noche sin fin*. ¿Cómo ves la conexión entre las ideas que plantea Dalí acerca de la fotografía y este nuevo trabajo?

MP: Es una idea que forma parte de la naturaleza de la fotografía. Tiene que ver con algo que hemos mencionado antes: que la fotografía, al detener el tiempo abre la posibilidad de una filosofía de la contemplación, detiene una imagen para ser mirada, como nunca podríamos mirar la realidad, porque vivimos inmersos en la temporalidad.

La fotografía tiene la capacidad de aislar objetos, elementos de la realidad, para poder observarlos mejor, poner aquello que es desconocido a disposición del pensamiento. Dalí era consciente de que la cámara revelaba una realidad diferente, de que la fotografía y el cine habían introducido una nueva manera de mirar. Ahora el universo digital propone otras maneras y parece consecuente explorarlas. *Una noche sin fin* ha sido grabado con cámaras que registran la realidad a velocidades variables, bien a alta velocidad bien con distintos lapsos de tiempo, de manera que nos permitan ver lo que no vemos o, mejor dicho, aspectos que no vemos en lo que sí vemos o creemos ver.

La alta velocidad, o cámara lenta, tiende a la fotografía porque en la lentitud que impone la imagen se petrifica, se detiene, suspendiendo por un tiempo las relaciones causa-efecto, suspendiendo la narración y abriendo un espacio a la observación que estaría dentro de la naturaleza de la fotografía. La imagen en *time-lapse* hace lo contrario, comienza siendo fotografía, pero es empujada en el devenir temporal, eliminando unos aspectos y revelando otros. En su manera de funcionar hay una tensión especial entre lo que es fotografía y cine, a veces aparecen elementos que se escapan a la continuidad, que sólo estuvieron allí por un momento, como fotogramas subliminales que inscriben la acción en circunstancias contradictorias. En la imagen en *time-lapse* hay un aspecto paradójico que permite ver simultáneamente una doble naturaleza en la imagen: en ella lo que no tiene continuidad es fotografía y lo que mantiene movimiento continuo es narración. Eso que no tiene continuidad es como el carrete de hilo de la fotografía de Dalí.

La manipulación extraordinaria que la imagen digital hace posible empuja las imágenes a combinarse con otras, lo que permite interrogarse acerca de la raíz fotográfica del cine. De esta manera los “aspectos desconocidos” que el trabajo propone surgen no sólo por la técnica empleada en la grabación, sino también por la combinación de las imágenes.

w: ¿Puedes comentar el papel del tiempo y fotografía en relación con los espacios del teatro y de la fábrica en *Una noche sin fin*?

MP: En *Una noche sin fin* me interesaba la tensión entre el fotograma fijo y el movimiento, la capacidad de romper la narrativa y la capacidad de la imagen de resistirse a la narración ofreciendo varios caminos posibles; para ello he querido usar 2 técnicas de grabación tradicionalmente asociadas a la investigación científica: la grabación de imágenes en alta velocidad y la grabación de imágenes con lapsos de tiempo. Ambas se han utilizado generalmente con finalidades analíticas para el estudio científico de fenómenos transitorios, pero en este caso me servían para plantear cuestiones en relación al tiempo, que afectan a la diferencia de naturaleza entre fotografía e imagen en movimiento. Para ello quería reunir básicamente 4 historias de tiempo, en el sentido de duración: una jornada en una fábrica con una duración de 8 horas, un espectáculo teatral con una duración de 2 horas, el sueño de 8 horas de tres personajes que duermen, por turnos, en la misma cama, hasta cubrir las 24 horas y, finalmente, una historia de 7 días que introduce el tiempo natural de la materia por medio de un plato de fresas, abandonado en una mesa tras una cena, que, con el pasar de los días, enmohecen hasta casi desaparecer. Los cuatro bloques de tiempo han sido registrados para igualar su duración alrededor de los 3 minutos, a veces con alta velocidad, otras con distintos lapsos de tiempo, aunque después se combinen, complicándose, siguiendo cierta indisciplina que aleja el método de la voluntad científica.



Mabel Palacín
Una noche sin fin, 2006-2008
Videoprojection in two screens, 23'

La idea era construir una historia fragmentada que conectase realidades distintas, por eso en *Una noche sin fin* no hay un personaje protagonista, sino un número elevado de intérpretes que participaron en una u otra parte con instrucciones concretas, para algunos tan sólo dormir. Entre todos forman una especie de colectividad inconsciente.

En la fábrica una serie de trabajadores en cadena son registrados durante su trabajo con una cámara de alta velocidad, trabajan durante el día, pero durante la noche otro personaje, registrado en *time-lapse*, para alcanzarlos, realiza el trabajo de todos ellos.

La repetición de los movimientos ha calado hasta los mínimos gestos que los personajes repiten casi maquinalmente. La fábrica nunca para. En el teatro el espectáculo está acotado convencionalmente a las 2 horas y, aparece, en principio, claramente dividido en su maquinaria escena/público, cada uno ocupando una pantalla. A la vez que el teatro se compara con la fábrica en tanto maquinaria, la fábrica se relaciona con el teatro en tanto la condición de público se escapa del espacio concreto y se extiende a todas las otras actividades de la vida. La aparición de la radio desborda el espacio físico para extender la condición de espectador a cualquier lugar en cualquier momento.

En este sistema de vida el sueño es también organizado como en la fábrica, turnos de trabajo y turnos para dormir, como en las camas compartidas por inmigrantes donde los inquilinos duermen rotatoriamente, subalquilando camas, con turnos a menudo marcados de acuerdo con el horario laboral. 24 horas de sueño registradas en *time-lapse* con tres personajes que duermen 8 horas cada uno. Los durmientes separados en el espacio o en el tiempo, actúan como un solo cuerpo, moviéndose con una coordinación inconsciente. El registro de sus movimientos acelerados por la grabación *time-lapse*, con la cámara alta, como una cámara de vigilancia, o como en las clínicas del sueño, convierte el sueño en una intensa actividad, el sueño no es tampoco descanso, sino actividad organizada.

Pero también está el tiempo como algo concreto, que va unido a la temporalidad de la materia; en un jardín, tras una cena, un plato de fresas es abandonado sobre una mesa que es registrada durante 7 días hasta que el moho lo cubre. Ese tiempo “natural”, unido a la materia, se filtra también en el teatro, en el hielo que se funde en un vaso de whisky, en un plato de fresas, etc. Pero por el sistema de grabación parece desposeído de esa “naturalidad”, porque para verlo avanzar requiere de un artificio que lo acerca a la idea de espectáculo. El tiempo está, entonces, en el aparato, el aparato de registro y el aparato de proyección, cabe preguntarse hasta qué punto no hemos sido afectados también por ese tiempo.

Sólo una pequeña parte ha sido grabada a velocidad normal, es en la que vemos las manos de un personaje

que compra una serie de objetos, sólo el dinero se mueve a velocidad normal; aunque en el lugar que ocupan las secuencias, da la sensación de ser soñado por uno de los personajes que duermen, es como si la velocidad normal sólo tuviese lugar en el espacio del sueño... Aunque también el sonido funciona a velocidad normal.

La revolución industrial generó una cultura basada en la regulación altamente estratificada de cantidades de tiempo limitadas, disponibles para la producción. La fábrica es el ejemplo más claro de división y organización temporal, de la estandarización del tiempo. La organización del tiempo de la fábrica se extendió a todos los niveles de la actividad humana. El espectáculo (teatro, conciertos, cine) introdujo también una duración estandarizada en las condiciones de visualidad, está acotado a una duración, de aquí se desprende la idea de que hay también una relación de tiempo entre realidad y ficción, que la ficción está acotada a un tiempo concreto y que si dura demasiado se desborda en realidad. Tanto la fábrica como el teatro han sido, en parte, registrados en alta velocidad, porque las conductas que ambos espacios suponen han inundado otros aspectos de la vida hasta el punto que en la actualidad es posible rastrearlos en casi cualquier cosa.

La grabación en alta velocidad relaciona fábrica y teatro como dos lugares específicos donde el tiempo es interrumpido e interpretado de una manera particular, bien sea por razón de la producción o de la representación. La alta velocidad es susceptible de romper las relaciones causa-efecto, de manera que, en la combinación de imágenes sucede que vemos, a veces, antes el efecto que lo que lo ocasionó, creando una extraña forma de elipsis. En *Una noche sin fin* el tiempo se trata en relación a la percepción mediante el uso de cámaras que no ven la realidad como nosotros la vemos, lo que recuerda la definición que Bresson daba del cine: mostrar lo que tu ves a través de un aparato que no lo ve como tu lo ves.

w: En *Una noche sin fin* dos pantallas enfrentadas cara a cara representan el movimiento de acuerdo con dos registros diferentes, a cámara lenta y acelerado, entre ambos modos de tiempo está el espectador en un espacio y tiempo reales. El sonido aparece en tiempo real por lo que está “entre” los tiempos que presentan las imágenes. Pero más allá de esto el tiempo real del sonido dirige la atención a la naturaleza de la video instalación y a cómo las modalidades cambiantes de tiempo en las imágenes proyectadas conforman la experiencia fenomenológica del espectador. Finalmente la música se une al sonido. En mi opinión el sonido está empleado de una manera deliberada, puedes explicar ¿cómo contribuye a las otras cuestiones exploradas en el vídeo?

MP: Escuchamos el sonido en tiempo real pero atado a las imágenes, lo que quiere decir que tiene vacíos y llenos que en una circunstancia de velocidad normal no percibiríamos. En las imágenes que funcionan a alta velocidad los sonidos que corresponden a lo que vemos, el sonido *in*, están separados por los silencios que la cámara lenta impone, una especie de suspensión del tiempo que es también suspensión del sonido. Por ejemplo, cuando uno de los personajes, en el teatro, tira la mesa, el sonido real grabado es un estruendo que no permite percibir los sonidos específicos por separado; en cámara lenta vemos más detalles y eso se traduce en escuchar también más detalles, en percibir cada uno de los elementos de la vajilla al resbalar, chocar y estallar cuando toca el suelo. A veces se crea un efecto extraño en que el sonido no parece encajar con la imagen, cuando los actores saltan del escenario a platea, por ejemplo, el sonido del salto no parece encajar con la imagen, la imagen es demasiado lenta para el sonido específico.

Algo parecido sucede en las secuencias grabadas con lapsos de tiempo, pero de una manera distinta: escuchamos cosas que no vemos, aunque pertenezcan al “dentro de cuadro”. A veces el sonido no es sincrónico con la velocidad de la imagen, no puede serlo. En la obra que se representa en el teatro, escuchamos los pasos de los actores que se desplazan, aunque sin verlos desplazarse, sólo los vemos aquí y allá, en el espacio de la escena. También a medida que los lapsos de tiempo se hacen más largos, los personajes prácticamente desaparecen porque se mueven, no los vemos pero los escuchamos, escuchamos sus pasos cuando desplazan las butacas en el teatro, o los platos, cubiertos y vasos, cuando cenan, en la secuencia de la mesa fuera del teatro. Para sincronizar el sonido en las secuencias en *time-lapse* hace falta eliminar gran parte del mismo, incluidas la palabras, no hay tiempo para ellas; así en el teatro los actores se ven desprovistos del texto, la velocidad los precipita en la realización de una serie de movimientos, desplazamientos y gestos que únicamente dejan lugar a los sonidos más concretos, más precisos, atados al mundo material.

Al sonido se suma la música, cumple con la condición más clásica de sonido over. El tema es un arquetipo de partitura fílmica que se repite con variaciones y distintas duraciones. Como un código que no parece tener relación natural con lo que vemos, sino que lo inscribe en una especie de artificiosidad genérica. Está el tema en sí en el centro del vídeo, la versión que suena en la fábrica con la trabajadora nocturna, y cuatro variaciones que corresponden a la fábrica de día, la obra de teatro, los durmientes y la mesa. Todas las versiones están separadas por pausas o transiciones. Como una partitura fílmica a veces se apoya en los sonidos del vídeo para adquirir dinámica, a veces conserva muy pocos elementos específicos, pero sobretodo, la repetición con variaciones no resuelve la acción, sino que aporta suspense a través de elementos genéricos, dejando todas las opciones abiertas.

La banda sonora es sólo una para las dos pantallas por lo que tienes razón, se puede situar en medio de los dos tiempos, pero de una manera particular porque el sonido, aunque, a veces, podría pertenecer a las dos pantallas, viene de una u otra y alcanza una condición distinta según se mire una u otra. Es el caso de los sonidos del teatro, en el momento en que caen los elementos estructurales del decorado, se incorporan a la fábrica como si formasen parte su ambiente, como si fueran parte de la misma actividad, pertenecen al espacio del teatro, pero pueden ser parte de la fábrica. El sonido está en los dos lados y trabaja para romper la categoría espacial, o, al menos, para introducir una cierta ambigüedad en ella. Cuando el último trabajador arroja a una caja las piezas del motor ya completamente desmontado, la última de las piezas suena diferente de las demás, sin la reverberación del espacio grande de la fábrica, la última pieza suena en una habitación más pequeña y más llena, en la habitación de los durmientes, el cambio de lugar se realiza a través del sonido. El sonido contribuye a dar unidad y, como dices, ahonda en la naturaleza de instalación de la pieza, rompe la unidad espacial de las escenas, porque dónde realmente está es en la posición que ocupa el espectador teniendo que elegir entre una y otra pantalla. Lo que suena en cada pantalla no suena en ninguna de ellas sino en la cabeza del espectador.