

LA VELOCITAT DE LES IMATGES: NO HI HA TEMPS PER PARAULES

Conversa de
William Jeffett
amb Mabel Palacín

WILLIAM JEFFETT: Has començat amb la fotografia i després has passat al vídeo. Pots dir alguna cosa sobre la relació entre fotografia, cinema i vídeo en la teva obra? Com has passat d'imatges estàtiques a imatges en moviment?

MABEL PALACÍN: La veritat és que vaig començar amb vídeo, vaig començar abans amb imatges que es movien. Vídeo i fotografia gairebé al mateix temps, però va ser més fàcil mostrar fotografies. També podem dir que les fotografies que feia al principi tenen alguna cosa a veure amb el cinema, no només perquè en algun cas agafaven elements del seu imaginari, sinó sobretot perquè pràcticament tots eren treballs fets per més d'una imatge i això és propi del cinema, que es construeix per la relació entre una sèrie d'imatges i l'efecte d'unes sobre les altres. Recordo que en una de les primeres exposicions que vaig fer, "Snapshots", hi havia una peça que feia referència a l'obra de Muybridge *Human in motion*, però havien canviat el títol, inscrit sobre la imatge, per *Human e-motion*. Relacionar moviment i emoció té a veure també amb el cinema.

Al principi treballava molt amb pel·lícula en format de 16 mm; el vídeo és diferent, és molt més flexible que el cinema. A mesura que evolucionava la tecnologia, treballar amb vídeo va resultar més accessible i em va permetre reprendre treballs amb imatge en moviment, però sobretot allò que esdevé determinant és com la tecnologia digital que envolta el vídeo pot reunir-ho gairebé tot, pràcticament qualsevol forma de la imatge sembla "conquerida" pel moviment. Això obre moltes possibilitats a la creació de contextos des dels quals podem entendre les imatges, a la construcció de sentits.

w: Has arribat al vídeo des del punt de vista cinematogràfic.

MP: El cinema és fotografia en moviment, però es basa en quelcom diferent de la fotografia; en sumar-hi una segona imatge, aquestes deixen de referir-se a la realitat que representen per passar a presentar una altra realitat, assenyalant en una altra direcció, que ja no és la de la realitat de la qual van ser preses, sinó la d'alguna cosa que es produeix en unir dues imatges. Gairebé tots els projectes que he portat a terme, encara que siguin fotografies, posen en relació més d'una imatge. Suposo que aquest és el punt de vista cinematogràfic al qual feies referència.

El cinema és el model de referència de la imatge en moviment. Després han aparegut altres tecnologies que hi han influït de la mateixa manera que el cinema influeix en elles, però en aquesta influència mútua totes es tornen a assemblar. Hi ha diferències entre gravar en vídeo, amb els diferents sistemes i formats ara mateix disponibles, o en cinema, però no tantes. Cada vegada s'estan apropant més, com la fotografia també s'aproxima al cinema. Des del moment en què tots els suports es digitalitzen, en un ordinador es contagien. L'univers digital crea un context en el qual les imatges són imatges, perden el rastre del seu origen per passar a una mena de taula rasa en què han de començar a jugar d'una altra manera; la digitalització empeny les imatges a barrejar-se, a recombinar-se al costat d'imatges diferents, i en canvien el sentit. El cinema és una referència, un model, però qualsevol plantejament que el cinema pugui oferir ara mateix ha de considerar forçosament aquesta frontera tecnològica, així com les altres tecnologies de la imatge en moviment.

w: *Sur l'autoroute* va ser un dels teus primers vídeos. Voldria demanar-te que descriguis l'ús de la pantalla que hi ha en aquest vídeo, com una superfície permeable que mostra els nivells de representació, entre l'acció i les ombres xineses i la representació cinematogràfica.

MP: A *Sur l'autoroute* la idea era posar l'espectador en el lloc de producció de les imatges; per fer-ho la pantalla apareix com el lloc de les imatges. Al voltant de la pantalla veiem les persones, els objectes, i la manera en què es representen en forma d'ombres xineses. Les ombres xineses serveixen per diferenciar molt bé dos tipus d'imatges perquè suposen una estilització propera al dibuix, però, alhora, com a ombres, mantenen una connexió molt forta amb el cos que les projecta; això les apropa més a la fotografia que al dibuix. Les ombres són una imatge absolutament estilitzada de la realitat, però pertanyen a la realitat, estan a la vegada separades i connectades amb ella.

A *Sur l'autoroute* hi ha, d'una banda, la història que té lloc a la pantalla, presentada a través d'ombres xineses i, de l'altra, en traspasar la pantalla, veiem com es produeixen d'una forma més "naturalista". Aquesta segona part, que succeeix després de cada escena, amplia la història que veiem que té lloc a la pantalla, expressant les diferències entre una imatge i allò que l'origina, ja que darrere la

pantalla descobrim que els personatges i objectes que formen cada escena no són on sembla que són, ni tan sols estan junts, ni es dona tal escena. Això planteja algunes qüestions: d'una banda, separa les imatges de la realitat, com dues coses diferents, però, de l'altra, la representació que veiem darrere la pantalla, més realista, no invalida el valor de les imatges, de manera que la ficció apareix com un element poderós de negociació amb allò real.

La pantalla és permeable també per la forma en què es presenta el vídeo; la pantalla es disposa arran de terra i les figures que hi apareixen mantenen una relació d'escala amb l'espectador, de manera que aquest pot perfectament tenir la impressió d'ésser l'origen de les figures que hi apareixen. La pantalla que apareix al vídeo és idèntica a la que hi ha a la sala d'exposició, amb la qual cosa la identificació es produeix d'una forma particular, gairebé una sensació que es pot tenir en moure's per l'espai. A més, m'agrada aquesta qualitat fràgil que tenen les ombres: s'esvaeixen amb facilitat, potser sí que s'assemblen al cinema, són temporals i fràgils.

w: A *La distancia correcta*, un treball més recent, dues pantalles construeixen la relació amb l'espectador d'acord amb dos sentits. El primer situa l'espectador en una posició específica amb relació al punt de vista ideal que suggereixen les dues pantalles, i en segon lloc, l'espectador pot buscar la seva pròpia posició, la seva "distància correcta" respecte de les dues pantalles. En aquest sentit, les dues pantalles determinen l'espai físic al voltant de l'espectador, mentre que aquest té la possibilitat de construir la seva relació amb la imatge.

MP: *Sur l'autoroute* i *La distancia correcta* mantenen una certa relació. Els dos vídeos posen l'espectador en una situació particular amb ells. A *Sur l'autoroute* els personatges, que veiem a la pantalla, són darrere la pantalla, i a *La distancia correcta* el personatge que guia tota la història és sempre al davant de la pantalla. Darrere se situen els "faedors", al davant el públic. A *La distancia correcta* es tractava de posar l'espectador en el lloc de la interpretació de les imatges; el protagonista actua, de fet, com un personatge entre l'espectador i la pantalla, amb la qual ell mateix conviu, al *set* on es mou. L'actor es mou en l'espai davant d'una pantalla i va buscant la millor posició possible en l'eix de la càmera i davant les imatges, busca la distància físicament correcta, amb relació a la càmera i la pantalla. Però obre també un interrogant sobre quina és aquesta distància: només n'hi ha una o diverses possibles? La distància que ocupa davant les imatges és una interpretació, que les guia en un sentit o en un altre, i té també un valor ideològic. Es crea un argument curiós perquè l'actor és un espectador que actua, i així el públic que mira es veu atrapat en una situació semblant a la de l'actor; també es mou, en aquest cas, enfront de dues pantalles.

Les dues pantalles fan més complexa la visió de la peça, i obliguen l'espectador a escollir una posició física en l'espai: pot circular davant, darrere i al voltant de les pantalles, però gairebé sempre es troba en un univers fragmentat que l'obliga a escollir. Les dues pantalles sostenen la idea que no hi ha una sola i única distància correcta que puguem considerar per sobre de les altres, sinó que n'hi ha diverses que són possibles, totes provisionals, en funció de cadascun dels individus que, com l'actor, interpreten les imatges, però també del moment, la contingència o la situació. Igual que l'actor, cadascú porta les imatges perquè cobrin sentit respecte al seu imaginari.

w: Dos comentaris. Un és que tinc la impressió que quan la gent veu els teus vídeos els entén, d'una forma o d'una altra hi poden entrar, perquè hi ha un aspecte vinculat amb la lògica cinematogràfica amb el qual la gent està familiaritzada. Una altra qüestió és sobre el paper del so en aquests dos vídeos: *Sur l'autoroute* i *La distancia correcta*.

MP: A *Sur l'autoroute* el so és més senzill. És una banda sonora feta per Mark Cunningham, que va treballar en els dos projectes i que, per cert, es va formar a Sant Petersburg, juntament amb altres músics que van coincidir en la dècada de 1970 a l'Eckerd College. Jo li vaig fer l'encàrrec d'una sèrie de peces amb estructura de *loop*, i li vaig donar unes mesures determinades de temps. Per part meua, només vaig deixar quatre o cinc inserts de so directe al vídeo, *wild tracks*, que d'alguna manera cosien la música a la pantalla. A *La distancia correcta*, el so és més elaborat i té la funció de declarar quina és, en cada moment, la distància que realment mantenen càmera, actor i pantalla. El so descriu l'espai que veiem al vídeo. La peça està construïda per a dos estereos, cal disposar els altaveus d'una certa manera en l'espai de forma

que, a partir del so, l'espectador pugui arribar a reconstruir com és l'espai on habita el personatge, la qual cosa resulta molt difícil guiant-se per les imatges que estan constantment en moviment, formant un engranatge complex, en què els moviments de càmera en pantalla provoquen moviments de càmera al *set* i viceversa. El so és molt elaborat, molt precís amb les distàncies dels objectes, un muntacàrregues a la dreta que situa l'escena en una espècie de soterrani, una finestra alta a l'esquerra... La banda sonora que va fer Mark Cunningham, juntament amb Silvia Mestres en aquest cas, és un tema partit en dos i contribueix a configurar un univers fragmentat en el qual cal reconstruir constantment les línies de continuïtat. A la instal·lació de *La distancia correcta* és possiblement el so allò que més empeny a moure's en l'espai, en lloc de fixar-se en una opció o en una altra, enmig de les dues pantalles.

w: Sembla que mostris com construïm imatges... Veig que la gent pot entrar en aquesta lògica d'una forma interessant. No és obscur... d'alguna manera, l'espectador la pot entendre.

MP: Això és el que penso. Sé que el que t'he comentat del so a *La distancia correcta* exigeix un esforç de l'espectador al qual no està acostumat, però s'aprecia suficientment com perquè la persona que vulgui pugui agafar aquesta via. La gent entén, almenys, alguns elements, els suficients, perquè l'obra es fonamenta en una forta visualitat; tu ho has anomenat un cert vincle amb la lògica cinematogràfica. En qualsevol cas, és la relació que mantenim amb les imatges allò que implica especialment el públic. Els treballs no són tancats, posen en joc una sèrie d'elements amb què estem familiaritzats, però disposats d'una manera amb la qual no ho estem. Així provoquen una determinada estranyesa que reforça la possibilitat de veure-ho d'una altra manera. Considero les imatges un component important de la construcció de la realitat i, en aquest sentit, la meua feina s'ocupa d'aquesta relació: no només com construïm imatges sinó com ens hi relacionem, i si aquestes són capaces de proposar realitats alternatives.

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: L'últim projecte, *6''*, realitzat en cinema, és un llibre, però un llibre amb una lògica molt clara. Pots comentar alguna cosa sobre aquest treball i com has arribat a partir d'aquí al teu nou projecte en procés, *Una noche sin fin*?

MP: *6''* és cinema en el sentit que considera la unitat bàsica del fotograma. És una pel·lícula de sis segons per esdevenir un llibre, cada pàgina està ocupada per un fotograma; es converteix, per tant, en un llibre de 144 pàgines, el temps suficient per portar a terme l'acció que hi apareix. A *6''* hi ha 144 personatges que participen en la mateixa acció: llançar una pedra. Cadascun ocupa un fotograma, de manera que l'acció la realitzen finalment 144 persones. M'interessava

–i aquí comencen els vincles amb *Una noche sin fin*– la relació entre fotografia, imatge fixa i imatge en moviment, gairebé sempre, en l'actualitat, decantant-se de la banda del moviment. M'interessava la tensió entre el fotograma fix i el moviment, la capacitat de trencar la narrativa i la capacitat de la imatge de resistir-se a la narració oferint diversos camins possibles. Finalment, m'interessava la idea que una sèrie d'individus fessin un gest col·lectiu. Les persones estan unides en una acció indivisible, com un sol cos; el que importa és que es mantingui la continuïtat de l'acció.

Alguns d'aquests elements apareixen a *Una noche sin fin*, que partia de la idea d'unir dos conceptes de temps representats per dues maneres extremes d'enregistrar la realitat. D'una banda, una càmera d'alta velocitat i, de l'altra, fotografies o preses de *time-lapse*. Amb això hi ha una consideració de la imatge en el moment en què en digitalitzar-se es veu forçada a esborrar les diferències entre imatge fixa i imatge en moviment, perquè la cultura de l'ordinador tendeix a combinar les imatges i, per tant, a eliminar la fotografia tal com la coneixíem. La càmera lenta tendeix a suspendre la narració, a frenar-la i a ensenyar-nos aspectes de la realitat que no veiem, a transformar la matèria que està íntimament connectada amb el temps i, per tant, cap a la fotografia, que proposa una filosofia de la contemplació. D'altra banda, la fotografia de *time-lapse* s'inclina cap a la narració, però separant molt bé el que és narració del que és fotografia, de manera que tot el que veiem en moviment és narració o cinema, però allò que apareix, a penes un moment, gairebé d'una manera subliminal, revela la seva naturalesa més fotogràfica, perquè només apareix al fotograma. D'aquesta manera la imatge tècnica surt vinculada a la noció de temps –és així des que va aparèixer la fotografia–, que va suposar la primera ruptura amb el concepte tradicional de temps.

A *Una noche sin fin* apareix, a més, una altra idea present a *6"*: la idea de col·lectiu. El temps és també una qüestió d'escala i el temps llarg és el de la multitud. Una acció realitzada per molts individus acostuma a alentir-se, a frenar-se. A *Una noche sin fin* apareix la fàbrica, el temps de realització d'un treball, el teatre que també necessita aquest element col·lectiu en la màquina del públic, i la matèria; el temps és interpretat des d'aquesta relació amb la col·lectivitat.

wj: *6"* es va fer per al Museu de l'Empordà i el nou projecte, en procés, l'ha produït el Salvador Dalí Museum de Florida. Quins aspectes de Dalí han estat punts de partida per a aquest nou projecte?

MP: Visualment, i ja que estem parlant de temps, els rellotges tous, però també hi ha altres qüestions científiques que envolten l'obra de Dalí. Recordo el principi d'indeterminació, que, si no m'equivoco, afirma



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

que d'una molècula podem saber amb precisió la seva posició o la seva velocitat, però mai les dues coses a la vegada. D'això Dalí deduïa que l'observador determina l'element observat i treia conclusions interessants per a l'art. A mi em fa pensar que una imatge adquireix un valor diferent quan es combina amb altres, i que aquesta combinació fa aparèixer coses que no percebem directament a la realitat, elements latents en les imatges. M'interessa també la consideració d'una doble naturalesa en les imatges que sempre ha penetrat el meu treball. A més, hi ha la idea que la càmera revela una realitat diferent de la que veiem, i amb quina mesura això depèn de les possibilitats tècniques. Dalí estava fascinat per la càmera lenta, capaç de revelar formes que l'ull no pot veure. Moltes de les figures que apareixen en les seves pintures s'assemblen enormement a les formes que proporciona la càmera d'alta velocitat. Em refereixo a aquestes figures que semblen estar fetes d'estats de la matèria que no coneixem, formes líquides que es converteixen en sòlides, formes sòlides que s'ablanceixen, cossos sense gravetat, etc. La realitat enregistrada amb una càmera d'alta velocitat adquireix aquest aspecte insòlit, el món deixa de comportar-se com esperem, i tot el que hem après sembla que no serveixi; és com poder veure el comportament secret de la matèria.

La imatge en moviment està vinculada al temps, però gairebé sempre que vols explicar el temps has d'eliminar el moviment, perquè el moviment és acció i distreu; així que si eliminem l'acció, una imatge no es pot contar, perquè cal percebre-la. La forma del relat modern és la fragmentació; només veiem bocins de la realitat, mai la totalitat. La fragmentació que s'utilitza a *Una noche sin fin* connecta realitats diferents, com la fàbrica i el teatre o la representació, travessant per altres activitats humanes com menjar, dormir... que acaben envaint l'ordre de la producció i el de la representació mateixa. Temps i percepció es posen en joc mesurant una imatge a través d'una altra.

wj: En el seu magnífic assaig «Psicologia no euclidiana d'una fotografia» (1935), Dalí es fixa en la presència marginal d'un rodet de fil en allò que, d'altra banda, sembla una fotografia normal de dues dones davant d'una porta. Un argument en la seva anàlisi és que la fotografia aïlla objectes quant a fenomenologia, els quals no s'haurien vist, no s'haurien percebut conscientment, i que per tant obre noves vies al pensament. Com va escriure Dalí, «Aquest rodet sense fil reclama, en efecte, i a grans veus, una interpretació, ja que aquest objecte exhibicionista entre tots a causa de la seva "existència imperceptible" i pel seu caràcter i la seva naturalesa invisible que es presta a la irrupció brusca pròpia de les "aparicions paranoiques"... aquest objecte, com deia, reclama, un cop visible, un cop descobert, una solució lògica que permeti una reducció, encara que sigui parcial, del fenomen delirant, flagrant i incompreensible que suposa.» (Salvador Dalí, edició i notes de Juan José Lahuerta, *Obra completa Volumen IV*, Barcelona: Ediciones Destino i Fundació Gala-Salvador Dalí, 2005, p. 397-398.) Tinc la impressió que aquí Dalí introdueix una meditació sobre la relació entre imatge fixa i imatge en moviment i com ambdues donen forma a la nostra comprensió del món, i que d'aquesta manera obre una qüestió que estàs explorant a *Una noche sin fin*. Com veus la connexió entre les idees que planteja Dalí sobre la fotografia i aquest nou treball?

MP: És una idea que forma part de la naturalesa de la fotografia. Té a veure amb alguna cosa que hem esmentat abans: que la fotografia, en aturar el temps, obre la possibilitat d'una filosofia de la contemplació, deté una imatge perquè sigui mirada, com mai no podríem mirar la realitat, perquè vivim immersos en la temporalitat.

La fotografia té la capacitat d'aïllar objectes, elements de la realitat, per poder observar-los millor, posar allò que és desconegut a disposició del pensament. Dalí era conscient que la càmera revelava una realitat diferent, que la fotografia i el cinema havien introduït una nova manera de mirar. Ara l'univers digital proposa altres maneres i sembla conseqüent explorar-les. *Una noche sin fin* ha estat gravada amb càmeres que registren la realitat a velocitats variables, tant a alta velocitat com amb diferents lapses de temps, de manera que ens permetin veure allò que no veiem o, millor dit, aspectes que no veiem en allò que sí que veiem o pensem que veiem.

L'alta velocitat, o càmera lenta, tendeix a la fotografia perquè en la lentitud que imposa la imatge es petrifica, es deté, suspenent per un temps les relacions causa-efecte, suspenent la narració i obrint un espai a l'observació que estaria dintre de la naturalesa de la fotografia. Passa el contrari amb la imatge en *time-lapse*: comença essent fotografia, però es empena en l'esdevenir temporal, eliminant uns aspectes i

revelant-ne d'altres. En la seva manera de funcionar, hi ha una tensió especial entre allò que és fotografia i cinema; a vegades apareixen elements que escapen a la continuïtat, que només hi van ser presents un moment, com fotogrames subliminals que inscriuen l'acció en circumstàncies contradictòries. En la imatge en *time-lapse* hi ha un aspecte paradoxal que permet veure simultàniament una doble naturalesa en la imatge: el que no hi té continuïtat és fotografia i el que manté un moviment continu és narració. Allò que no té continuïtat és com el rodet de fil de la fotografia de Dalí.

La manipulació extraordinària que la imatge digital fa possible empeny les imatges a combinar-se amb d'altres, la qual cosa permet interrogar-se sobre l'arrel fotogràfica del cinema. D'aquesta manera, els "aspectes desconeguts" que el treball proposa sorgeixen no només per la tècnica emprada en la gravació, sinó també per la combinació de les imatges.

w: [Pots comentar el paper del temps i la fotografia amb relació als espais del teatre i de la fàbrica a *Una noche sin fin*?](#)

MP: A *Una noche sin fin* m'interessava la tensió entre el fotograma fix i el moviment, la capacitat de trencar la narrativa i la capacitat de la imatge de resistir-se a la narració oferint diversos camins possibles; per fer-ho, he volgut fer servir dues tècniques de gravació tradicionalment associades a la investigació científica: la gravació d'imatges en alta velocitat i la gravació d'imatges amb lapses de temps. Totes dues s'han utilitzat generalment amb finalitats analítiques per a l'estudi científic de fenòmens transitoris, però en aquest cas em servien per plantejar qüestions amb relació al temps, que afecten la diferència de naturalesa entre fotografia i imatge en moviment. Volia reunir bàsicament quatre històries de temps, en el sentit de durada: una jornada en una fàbrica amb una durada de 8 hores, un espectacle teatral amb una durada de 2 hores, el somni de 8 hores de tres personatges que dormen, per torns, al mateix llit, fins a cobrir les 24 hores, i, finalment, una història de set dies que introduís el temps natural de la matèria mitjançant un plat de maduixes, abandonat en una taula després d'un sopar, que, amb el pas dels dies, es floreixen fins que pràcticament desapareixen. Els quatre blocs de temps han estat enregistrats per igualar la seva durada al voltant dels 3 minuts, a vegades amb alta velocitat, d'altres amb diferents lapses de temps, encara que després es combinen, i es compliquen, seguint una certa indisciplina que allunya el mètode de la voluntat científica.

La idea era construir una història fragmentada que connectés realitats diferents; per això, a *Una noche sin fin* no hi ha un personatge protagonista, sinó un nombre elevat d'interpres que van participar en alguna part amb instruccions concretes, per a alguns tan sols dormir. Entre tots formen una espècie de col·lectivitat inconscient.



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



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

A la fàbrica una sèrie de treballadors en cadena són gravats durant la seva feina amb una càmera d'alta velocitat; treballen durant el dia, però durant la nit un altre personatge, gravat en *time-lapse*, per atrapar-los, fa el treball de tots ells. La repetició dels moviments ha calat fins als mínims gestos que els personatges repeteixen gairebé maquinalment. La fàbrica no s'atura mai. Al teatre l'espectacle està fixat convencionalment a les 2 hores i apareix, en principi, clarament dividit en la seva maquinària escena/públic, cadascun ocupant una pantalla. Al mateix temps que el teatre es compara amb la fàbrica com a maquinària, la fàbrica es relaciona amb el teatre pel que fa a la condició de públic, que s'escapa de l'espai concret i s'estén a totes les altres activitats de la vida. L'aparició de la ràdio desborda l'espai físic per desplegar la condició d'espectador a qualsevol lloc en qualsevol moment.

En aquest sistema de vida, el son s'organitza també com a la fàbrica: torns de treball i torns per dormir, com en els llits compartits per immigrants en què els inquilins dormen de forma rotatòria, sotsarrendant llits, amb torns sovint marcats d'acord amb l'horari laboral. 24 hores de son enregistrades en *time-lapse* amb tres personatges que dormen 8 hores cadascun. Els dorments, separats en l'espai o en el temps, actuen com un sol cos, movent-se amb una coordinació inconscient. El registre dels seus moviments accelerats per la gravació *time-lapse*, amb la càmera alta, com a càmera de vigilància, o com a les clíniques del son, converteix el son en una activitat intensa. El son no és tampoc descans, sinó activitat organitzada.

També hi ha, però, el temps com quelcom concret, que va unit a la temporalitat de la matèria; en un jardí, després d'un sopar, es deixa un plat de maduixes sobre una taula que es grava durant set dies fins que es floreix. Aquest temps "natural", unit a la matèria, es filtra també en el teatre, en el gel que es desfà en un got de whisky, en un plat de maduixes, etc. Però, pel sistema de gravació, sembla desposseït d'aquesta "naturalitat", perquè per veure'l avançar requereix un artífici que l'aproxima a la idea d'espectacle. El temps és, aleshores, dins l'aparell, l'aparell d'enregistrament i l'aparell de projecció. Cal que ens preguntem fins a quin punt no hem estat afectats també per aquest temps.

Només una petita part ha estat gravada a velocitat normal; és on veiem les mans d'un personatge que compra una sèrie d'objectes. Només els diners es mouen a velocitat normal; encara que en el lloc en què ocupen les seqüències, fa la sensació que ha estat somniat per un dels personatges que dormen. És com si la velocitat normal tan sols tingués lloc en l'espai del somni... Malgrat que el so també funciona a velocitat normal.

La Revolució Industrial va generar una cultura basada en la regulació altament estratificada de quantitats de temps limitades, disponibles per a la producció. La fàbrica

és l'exemple més clar de divisió i organització temporal, de l'estandardització del temps. L'organització del temps de la fàbrica es va estendre a tots els nivells de l'activitat humana. L'espectacle (teatre, concerts, cinema) va introduir també una durada estandarditzada en les condicions de visualitat, està fixat a una durada. D'aquí es desprèn la idea que hi ha també una relació de temps entre realitat i ficció, que la ficció està delimitada a un temps concret i que si dura massa es desborda en realitat. Tant la fàbrica com el teatre han estat, en part, enregistrats en alta velocitat, perquè les conductes que tots dos espais suposen han inundat altres aspectes de la vida fins al punt que, en la actualitat, és possible seguir-los el rastre en gairebé qualsevol cosa.

La gravació en alta velocitat relaciona fàbrica i teatre com dos llocs específics on el temps és interromput i interpretat d'una manera particular, ja sigui per raó de la producció o de la representació. L'alta velocitat és susceptible de trencar les relacions causa-efecte, de manera que, en la combinació d'imatges succeeix que, a vegades, veiem abans l'efecte que allò que el va produir, creant una forma estranya d'el·lipsi. A *Una noche sin fin* es tracta el temps amb relació a la percepció mitjançant l'ús de càmeres que no veuen la realitat com ho fem nosaltres, fet que recorda la definició que Bresson donava del cinema: mostrar allò que veus a través d'un aparell que no ho veu com tu.

w: A *Una noche sin fin* dues pantalles confrontades cara a cara representen el moviment d'acord amb dos registres diferents, a càmera lenta i accelerat. Entre els dos modes de temps hi ha l'espectador en un espai i temps reals. El so apareix en temps real, per la qual cosa es troba “entre” els temps que presenten les imatges. Però, més enllà d'això, el temps real del so dirigeix l'atenció a la naturalesa de la videoinstal·lació i a la manera en què les modalitats canviants de temps en les imatges projectades formen l'experiència fenomenològica de l'espectador. Finalment, la música s'uneix al so. La meva opinió és que el so s'utilitza d'una manera deliberada. Pots explicar com contribueix a les altres qüestions analitzades al vídeo?

MP: Escoltem el so en temps real, però lligat a les imatges, la qual cosa significa que té buits i plens que, en una circumstància de velocitat normal, no distingiríem. En les imatges que funcionen a alta velocitat els sons que corresponen a allò que veiem, el so *in*, estan separats pels silencis que imposa la càmera lenta, una espècie de suspensió del temps que és també suspensió del so. Per exemple, quan un dels personatges, al teatre, tomba la taula, el so real gravat és un estrèpit que no permet percebre els sons específics separadament; en càmera lenta observem més detalls, fet que es tradueix a escoltar també més detalls, a percebre cadascun dels elements de la vaixel·la en relliscar, xocar i trencar-se quan toca el terra. A vegades, es crea un efecte estrany en què el so no sembla que encaixi amb la imatge; quan els actors salten de l'escenari a platea, per exemple, el so del salt no sembla que s'ajusti a la imatge; la imatge és massa lenta per al so específic.

Una cosa semblant passa a les seqüències gravades amb lapses de temps, però d'una manera diferent: escoltem coses que no veiem, malgrat que pertanyin al “dins de quadre”. A vegades, el so no és sincrònic amb la velocitat de la imatge, no és possible. A l'obra que es representa al teatre, escoltem els passos dels actors que es desplacen, encara que no els veiem desplaçar-se: només els veiem aquí i allà, en l'espai de l'escena. També a mesura que els lapses de temps s'allarguen, els personatges pràcticament desapareixen perquè es mouen. No els veiem però els escoltem; escoltem els seus passos quan desplacen les butaques al teatre, o els plats, els coberts i els gots, quan s'open, a la seqüència de la taula fora del teatre. Per sincronitzar el so a les seqüències en *time-lapse*, cal eliminar-ne una gran part, incloent-hi les paraules; no hi ha temps per a les paraules. D'aquesta manera, al teatre els actors es veuen desproveïts del text, la velocitat els precipita a fer una sèrie de moviments, desplaçaments i gestos que únicament deixen lloc als sons més concrets, més precisos, lligats al món material.

Al so se suma la música, compleix la condició més clàssica de so *over*. El tema és un arquetip de partitura fílmica que es repeteix amb variacions i durades diferents. Com un codi que no sembla que tingui una relació natural amb allò que veiem, sinó que ho inscriu en una espècie d'artificiositat genèrica. Hi ha el tema en si al centre del vídeo, la versió que sona a la fàbrica amb la treballadora nocturna, i quatre variacions que corresponen a la fàbrica de dia, l'obra de teatre, els dorments i la taula. Totes les versions estan separades per pauses o transicions. Igual que una partitura fílmica, a vegades es basa en els sons del vídeo per adquirir dinàmica; d'altres vegades conserva molts pocs elements específics,

però sobretot, la repetició amb variacions no resol l'acció, sinó que aporta suspens a través d'elements genèrics, i deixa totes les opcions obertes.

Només hi ha una banda sonora per a les dues pantalles, amb això tens raó; es pot situar enmig dels dos temps, però d'una manera particular perquè el so, encara que a vegades podria pertànyer a les dues pantalles, procedeix d'una o de l'altra, i assoleix una condició diferent segons es miri una o l'altra. És el cas dels sons del teatre: en el moment en què cauen els elements estructurals del decorat, s'incorporen a la fàbrica com si formessin part de l'ambient, com si fossin part de la mateixa activitat; pertanyen a l'espai del teatre, però poden ésser part de la fàbrica. El so és en els dos costats i treballa per trencar la categoria espacial, o, almenys, per introduir-hi una certa ambigüitat. Quan l'últim treballador llança a una caixa les peces del motor ja completament desmuntat, l'última de les peces sona diferent de la resta. Sense la reverberació de l'espai gran de la fàbrica, l'última peça sona en una habitació més petita i més plena, a l'habitació dels qui dormen; el canvi de lloc es realitza a través del so. El so contribueix a donar unitat i, com dius, aprofundeix en la naturalesa d'instal·lació de la peça, trenca la unitat espacial de les escenes, perquè on realment es troba és en la posició que ocupa l'espectador, que ha d'escollir entre una pantalla o l'altra. Allò que sona a cada pantalla no sona enlloc, sinó al cap de l'espectador.