

PÀGINES 070-124

MABEL PALACÍN

La millor manera d'explicar una imatge és a través d'una altra imatge. En *La distància correcta* apareix la idea d'un imaginari fragmentat a què el personatge dona cos cosint-lo a la seua acció. Cadascú de nosaltres recompon imaginaris de manera individual, perquè el fil narratiu és inseparable del subjecte.

A través de la lectura de les imatges en forma d'interpretacions incorporades a la parla, la gestualitat i les relacions, els imaginaris col·lectius o individuals s'introdueixen en la realitat. Tractant-se de l'audiovisual es donaria, es dona el cas de lectures inconscients, involuntàries i, a voltes, induïdes; però aquesta presència icònica s'incorpora a les accions i al continu vital de cada individu que fa una lectura, més o menys intensa, lúcida o pertinent d'aquest imaginari.

En *La distància correcta* i *Sur l'autoroute* una gran pantalla de retroprojecció centra el tema: la relació que mantenim amb les imatges. Però mentre que *Sur l'autoroute* posa a l'espectador en el lloc de la producció, *La distància correcta* trasllada la producció al lloc de la interpretació, de la recepció de les imatges.

En *Sur l'autoroute* les ombres xineses serveixen per a diferenciar clarament dos tipus d'imatges, d'una banda la pantalla blanca i, d'una altra, la nit negra. La tècnica de les ombres com un model originari, com una espècie de protohistòria del cine. Parlem de ficció i de mecanismes de ficció. Mentre que la ficció conta una cosa, el mecanisme en desvela una altra. Dos imatges de naturalesa diferent però molt imbricades perquè una ombra està directament relacionada amb el cos que la projecta.

La possibilitat de posar en relació les coses a través de la seua representació, de manera que arribe a expressar una idea: la d'un desencontre amb l'univers immediat. Però també una reconciliació amb ell a través de la representació. En les imatges darrere de la pantalla hi ha una relació entre personatges i objectes, però aquesta relació es dona en la pantalla, amb la qual cosa les dues categories d'imatges no són separables.

Hi ha una indecisió quan abordem la qüestió de si són les imatges de la pantalla les que estan allí en virtut de les actuals o sí, al contrari, són estes últimes les que vénen determinades per aquelles. La relació dels personatges amb els objectes és incerta. No obstant no es tracta de la incomunicació ni de la impossibilitat de sentit, sinó de la provisionalitat de l'espai de les relacions i de la resistència de les imatges a ser interpretades d'una manera estable. La ficció seria un mode de negociació amb la realitat.

En *Sur l'autoroute* la casa és el lloc de les imatges, una casa sense sostre i sense parets, on el que es descriu, en forma de conte, és la relació que mantenen els personatges entre ells i amb els objectes que constitueixen el seu univers pròxim. La casa es configura pel conjunt dels objectes, el seu límit està on el conjunt d'aquests acaba. No obstant això, no té parets i, per això, aquest límit és borrós, no és possible dir: ací acaba la casa i a partir d'ací comença l'exterior. El fet que alguns objectes apareguen fora dels límits del que anomenem

casa contribueix a la idea que cap dels dos espais (l'àmbit de les imatges i l'àmbit de la realitat) existeix sota una forma pura.

Les figures infantils són a vegades xiquets i a vegades xiquetes, perquè el que interessa destacar-ne sobretot és la condició infantil, no determinada pel gènere. La seua enorme capacitat d'adaptar-se a les circumstàncies canviants deixa el fet de ser xiquet o xiqueta en un segon lloc.

Fan el paper de dos personatges, no el de quatre. El fet que d'una banda siguen xiquets i de l'altra xiquetes potencia aquesta característica un poc subversiva que els personatges tenen. El millor d'ells és que poden ser les dues coses.

Els objectes contribueixen a definir un espai al mateix temps que compleixen la funció d'elements constructius del mecanisme. En *Sur l'autoroute* els objectes fan borrosos els límits de la casa i permeten als personatges establir relacions entre si, perquè aquesta relació només pot donar-se a través d'objectes i utensilis que els són comuns.

En *La distància correcta* mobles i objectes descriuen un garatge, soterrani o magatzem habilitat com a habitatge. Alguns prolonguen la pantalla, com a trossos de les imatges que s'han anat depositant en el magatzem, uns altres (un muntacàrregues, una ràdio) estan presents només a través del so de manera que formen part de l'engrenatge. Certs objectes funcionen, a més, com a significants, indicadors cognitius: la peixera i la vida submergida dels peixos, el temporitzador que fa el compte arere en segons i fotogrames, compta el temps en imatges.

Com les imatges, alguns objectes, a vegades rectificats, passaran a formar part de l'artefacte explosiu que construeix el personatge protagonista. En el procés de construcció del mecanisme el personatge experimenta distàncies respecte a les imatges que apareixen en la pantalla de retroprojectió, i amb això recompon el pla. Realitza la possibilitat d'extraure una imatge del seu context i traslladar-la a un altre, de manera que aparega com una altra cosa i revele continguts que, fins aquell moment, haurien romàs ocults.

L'actor busca la millor posició possible en l'eix de la càmera i enfront de les imatges. Fonamentalment si el pla que apareix en pantalla és un primer pla, l'actor i la càmera, que és còmplice d'aquest aprenentatge, es veuen obligats a allunyar-se de pantalla per aconseguir una escala creïble i, al revés, que l'actor s'aproxime a pantalla, mantenint la càmera a distància, quan el pla és un pla general. L'escala és així condicionada per l'objecte de fons, però també pels moviments de càmera de la projecció.

La càmera aprèn dels moviments que veu en pantalla. En la primera seqüència el personatge arriba a una ciutat i a una espècie de garatge preparat per a viure en ell, la càmera està quieta, no es mou i es troba circumscrita a la pantalla. Al cap d'un temps respon als moviments de la càmera de pantalla i comença a moure's a dreta i esquerra sobre el seu eix, sense traslladar-se en l'espai, després es

desplaça en l'espai a dreta i esquerra i progressivament es desplaçarà allunyant-se.

En la seqüència en què el personatge reuneix els elements que li serviran per a fabricar l'explosiu, els tres elements fonamentals (actor-càmera-imatges) estenen el seu comportament a les dues pantalles i comencen a exposar, clarament, un mètode que permet recórrer l'espai i anar desvelant progressivament on som: moviments de càmera en pantalla introdueixen moviments de càmera en el plató, moviments de càmera en el plató desencadenen moviments de càmera en pantalla. També moviments de personatges en pantalla que introdueixen moviments del personatge en plató i viceversa.

En aquest recorregut per l'espai, el so descobreix quina és, en cada moment, la verdadera distància entre actor, càmera i pantalla. En el so trobem una descripció de l'espai, ens permet deduir, per exemple, que el personatge es troba en un soterrani davall el nivell del sòl que té una finestra al carrer al capdamunt a la dreta. Sentim el so de l'exterior quan el personatge s'acosta i quan comença a ploure sentim, sobretot, la roda d'algun cotxe que passa com si sonara més amunt, o els passos, més alts que la veu, de les persones que transiten en l'exterior. A aquest univers fragmentat, que un ha de recórrer traçant línies de continuïtat, contribueix la banda sonora, un tema partit en dos i que necessita dels dos estèreos per a completar-se.

L'actor busca la millor postura possible: la millor interpretació possible..., aquella que amplia la relació i aporta una dimensió especulativa a les imatges, la que no les deixa quietes i no dona una posició per definitiva. Imprimeix un sentit a les imatges, al mateix temps que aconsegueix prendre-les com el que són: imatges. Però no ignora que les seues accions seran interpretades a la llum de les imatges, que l'immens contracamp de les imatges llançarà lectures sobre les seues accions. La ficció ha de veure-se-les amb la realitat, però també el que és real ha de veure-se-les amb la ficció.

La distància correcta considera la «distància» com un problema inseparable de la imatge: la distància correcta entre càmera i actor o model i entre aquests i el fons, la relació cos-decorat, la dimensió ideològica en les relacions figura/fons, les relacions entre tècnica i ideologia, la distància entre ficció i realitat, autor i públic, etc. Quina és la distància adequada per a relacionar cadascun d'aquests elements? Hi ha una distància correcta entre aquests? Hi ha diverses distàncies possibles, però n'hi ha una que podem considerar més correcta que una altra? I, si n'hi ha, per què? *La distància correcta* tracta d'experimentar llocs i distàncies, infradistàncies a vegades, per a la ficció i la realitat, per a l'autor i l'espectador.

Què ocorre quan les persones embolicades en els dos pols de construcció de les imatges no són purament autor ni espectador, quan s'escapen a aquesta relació? Hi ha també l'oportunitat que les imatges, en la seua singularitat irreductible, s'interpreten entre elles obrint una dimensió reflexiva en la superfície de la imatge, que eixamplaria l'espai habitable.

En *Un/balanced* tres grups de personatges assagen una estranya xarxa de connexions que no respecta els límits espacials i amplia l'espai habitable a través de primers plans. L'espai que construeixen pareix més real que aquell en què viuen.

El procés de construcció de l'engranatge audiovisual, com el procés de construcció de l'explosiu, es fonamenta en la inestabilitat essencial a les imatges. Aquesta inestabilitat es veu accentuada per la presència de l'actor que posa les imatges en desequilibri entre el continu a què pertanyen i l'espai del que és real. En la travessia de la pantalla l'actor porta les imatges a mesurar-se a escala humana.

Podem parlar de record en el sentit de *flashback* per a la pantalla de la dreta que comença amb l'últim pla i va seguida d'un compte arrere. Sabem que és l'últim pla perquè és en el que l'actor es troba més allunyat de la pantalla i en el que la càmera, que ha après de les imatges que la instaven a moure's, es mou en sincronia, repetint l'enquadrament de la imatge de la pantalla.

L'estructura de *flashback* dispersa els elements de la història en altres tantes peces que s'han de reunir per a dibuixar una imatge.