

Cyril Neyrat

Bon vespre, avui parlarem de pel·lícules que tenen com a tema la relació entre l'escultura i el film, entre els anys 1953-1963. Durant aquests deu anys són molts els films nord-americans i europeus que fan de l'estàtua un element estètic en el treball de la posada en escena.

La crítica cinematogràfica ha tractat molt sobre la relació entre pintura i cinema. El format de la pel·lícula, el fet de ser en dues dimensions, fa que siguin nombrosos els cineastes que s'inspiren en obres cèlebres: per exemple, el film de Rohmer, *La Marquise d'O*, se va inspirar en la pintura del suís Füssli, o *Passion*, de Godard, una reflexió sobre les relacions entre pintura i cinema. Molt més rars són els estudis sobre la relació entre l'escultura i el cinema.

El costat bidimensional, pla, del cinema, no és una dada tècnica ni estètica, perquè el cine fa que puguem parlar en tres dimensions i treballar en tres dimensions. Així l'escultura apareix sovint a les propostes dels cineastes: Tarkovsky parla —d'esculpir el temps— al referir-se a la seva posada en escena. I Jacques Rivette diu que el film és com una estàtua que s'ha d'alliberar de la terra, una fórmula que, com veurem, està inspirada en *Viaggio in Italia*.

El cinema està poblat d'estàtues: una gran part del temps estan relacionades amb el decorat. Però quan la seva presència forma part de la posada en escena, juguen un paper molt més fonamental. La seva presència sembla comandar l'estructura de la narració i la posada en escena. Per tant, el cinema es fa escultòric. Jo, avui vespre, vos parlaré de dos aspectes de la relació entre escultura i cinema: d'una part, la filmació de les estàtues, i d'altra banda, la influència de l'escultura com a pràctica artística, sobre la posada en escena, i veurem que aquestes dues pràctiques condicionen el treball del temps i de l'espai al cine.

¿Quines són les característiques d'una estàtua, què fa que una estàtua pugui interessar als cineastes? L'escultura sorgeix d'un bloc de pedra tridimensional. És muda. Això és molt important: és com un bloc inviolable, impenetrable, és una imatge del secret, del misteri.



La condesa descalza.

Un altre punt important és la mirada, com miram una estàtua, per observar-la hem de fer-hi voltes, recórrer-la. Per tant l'estàtua incita a una mirada circular. És un bloc d'espai que implica una forma de temps. Observar una estàtua ens ofereix una experiència temporal molt semblant al cinema.

El tercer aspecte que m'interessa és com les estàtues antigues arriben a nosaltres: són com vestigis que moltes vegades estan enterrats i s'han de desenterrar. Per tant, l'estàtua ens torna al passat, a mons, a civilitzacions desaparegudes. Son com símbols, com imat-

ges del temps. Normalment estan gastades, malmeses, i duen la marca del passat.

Per aquest cicle hem triat cinc pel·lícules en què l'estàtua i l'escultura juguen un paper especial. Una és d'Alain Resnais, *L'amour à mort*, 1984. No hi ha estàtua propiament dita, no se'n veu cap, però Resnais fa un ús molt refinat de la tridimensionalitat en el cinema, i el cos del personatge és tractat com una escultura. El film mostra que les relacions entre escultura i cinema no depenen necessàriament de la presència visible de l'estàtua al film.



La condesa descalza.

Al segle XVI, l'historiador de l'art i biògraf d'artistes Vasari va descriure la manera que tenia Michelangelo de crear les seves escultures: comparava la creació progressiva de l'escultura per la talla, a la imatge d'un cos que estaria al fons un recipient d'aigua, el qual apareix a la superfície



El Gatopardo.

Al segle XVI, l'historiador de l'art i biògraf d'artistes Vasari va descriure la manera que tenia Michelangelo de crear les seves escultures: comparava la creació progressiva de l'escultura per la talla, a la imatge d'un cos que estaria al fons un recipient d'aigua, el qual apareix a la superfície. Llavors, Vasari utilitzava aquest símil per explicar la tècnica de Michelangelo, fent sorgir l'estàtua d'un bloc de marbre. Veurem que Resnais aplica aquest procediment al cine, en la manera en què el personatge apareix i desapareix del camp visual. En aquest film el personatge no surt del camp visual, sinó que sorgeix del fons negre. A *L'Amour à mort* el fons negre encarna la mort, l'espai de la mort. Veureu com hi ha un joc de llums sobre els personatges, els quals són tractats com a estàtues, de vegades bidimensionals, de vegades tridimensionals. Quan estan sotmesos a la mort, esdevenen escultures, se petrifiquen, agafant aquesta tercera dimensió. Per tant aquí els cossos adopten una estabilitat material i plàstica permanent. El treball de modelat dels cossos, fa que el temps dels morts i el temps dels vius s'alternin en aquestes seqüències.

Destacaré dues obres de la cinematografia de Hollywood que me semblen emblemàtiques en aquesta relació: *Pandora and the Flying Dutchman* de Albert Lewin, 1951, i *The barefoot Comtesse* de Josep Leo Mankiewicz 1954. Són molt properes: tenen el mateix cap operador, la llum i la imatge són comparables. I també són determinants pel mite d'Ava Gardner, ja que el seu personatge apareix associat a l'estàtua. A ambdues pel·lícules Ava Gardner encarna un secret impenetrable pels homes.

Pandora passa a un poble espanyol de la Mediterrània, una colònia d'estiueig d'anglesos. La mar hi juga un rol essencial, serà la que operi la relació entre present i passat. I aquesta mar, en el seu vaivé, fa que torni el passat, les estàtues. Aquest passat s'encarna en estàtues que apareixen arran de mar. El film està contat en *flashback*, per un narrador que és un arqueòleg. La seva passió és recollir estàtues i ceràmiques i restaurar-les, conservar aquests vestigis del passat. I entre aquesta colònia anglesona hi ha una dona que desentona, que és Pandora. Quan tots els personatges estan arrelats al present, a la modernitat, ella sembla que està absent, en un

Le mépris.



temps mític del passat. Tot el repte del film serà descobrir el misteri d'aquesta dona, ja que el film s'obri amb la imatge dels cossos de Pandora i el seu amant morts a la platja. Per tant, aquestes estàtues juguen un paper essencial, duen les traces del passat al present. Assisteixen mudes, impassibles, a l'espectacle de la modernitat, del divertiment dels moderns anglosaxons. Erwin sembla donar veu a les estàtues, donar-los vida, una mirada. Hi ha un pla preciós en què es veu un cotxe de carreres que travessa ràpidament la platja. Està filmat rera l'estàtua, a la seva esquena, com si el véssim a través dels ulls d'ella: és com si l'estàtua contemplés aquesta imatge.

Per altra part, a la posada en escena sempre s'associa Pandora a l'escultura. En un moment determinat, Pandora va vestida de groc, i ella posa una xarpa groga a una estàtua. Els homes passen al voltant de les escultures sense mirar-les, però ella sí que les mira, hi estableix un diàleg mut. Aquesta relació en fa una dona misteriosa, que habita entre dos temps: entre el present del film, el de la platja i el temps invisible, que la posada en escena crea, establint-se una relació entre Pandora i l'estàtua.

Viaggio in Italia és un dels films centrals d'allò que s'ha denominat modernitat cinematogràfica, que ha influït força els joves cineastes i crítics que s'agruparen al voltant de Cahiers du Cinéma, Rivette, Rohmer i Godard

El año pasado en Marienbad.



Segons la mitologia grega, Pandora és una estàtua d'argila que va ser modelada per Hefaiostos, animada per Atenea, enviada per Zeus a la terra per castigar els homes, ja que Prometeu havia robat el foc sagrat. Pandora, a la mitologia grega simbolitza la venjança de Zeus contra l'arrogància dels homes que estan obsessionats pel progrés tècnic. La pel·lícula reprèn aquest mite.

En molt plans s'inspira en la pintura de De Chirico i de Paul Delvaux, dos pintors que varen fer la major part de la seva obra abans de la Segona Guerra Mundial, que pintaven gran espais buits poblats d'estàtues enigmàtiques. Tots dos treballaren la inquietud de la modernitat. En aquests espais geomètrics les estàtues d'aquests pintors esdevenen símbols de misteri, enigma i inquietud. Però Albert Lewin no es conforma en reproduir les pintures, sinó que modela la posada en escena sobre la idea mateixa de l'escultura, associant el cos de la dona al cos de l'estàtua.

Un altre element important que relaciona el film i l'escultura és la seva forma narrativa. Ja he dit que, per a mi, un dels elements significatius de l'escultura és la seva circularitat. El film descriu

un cercle perfecte. El punt de partida del film i el punt d'arribada està constituït per un immens *flashback*, com si es dibuixés un cercle. I el film acaba explicant-nos el misteri de Pandora, perquè ha mort la dona, que l'ha conduït finalment a la mort.

Tres anys després, *The barefoot Comtesse* és com un aprofundiment del treball de Pandora amb l'estàtua. El film s'obri amb una estàtua del personatge interpretat per Ava Gardner, situada sobre la seva tomba. Un altre cop, l'argument del film és descobrir el misteri d'una dona morta, i com Pandora, el film comença i acaba amb la mort, aquesta vegada a un cementeri, no a la platja. La construcció de *The barefoot Comtesse* és més complex que el de Pandora: no hi ha un sol *flashback*, sinó set *flashbacks* successius, contats per tres narradors diferents. Quan acaba cada *flashback* tornam al cementeri, vora l'estàtua. Així el film està constituït com a vaivens entre episodis passats de la dona i el present al cementeri. És com si el film donàs voltes sobre el cos de l'estàtua, i ens mostràs punts de vista diferents, intentant reconstruir com era aquest personatge.

Cada un dels tres narradors ofereix un punt de vista concret, diferent, d'aquesta dona, de manera que es va donant forma al film a partir d'una estructura circular que gira al voltant de l'estàtua, com si fóssim un visitant d'un museu que fa voltes a una escultura per intentar percebre la seva estètica. Però l'estàtua és misteriosa, resta inviolable, i al final de la pel·lícula no descobrim el misteri de la Comtesse, l'enigma de la seva vida, la seva personalitat. Al contrari que Pandora, el film no ens explica el secret, només ens el presenta.

Passam a veure una seqüència del film (...)

Tot i que cada *flashback* ens mostri un episodi de la seva vida, encara que multipliquem els punts de vista, no arribam a descobrir el seu secret. És com si el passat s'anés esculpint, reconstruint-lo a partir dels diferents *flashbacks*. Fins i tot hi ha un mateix episodi que se'ns mostra des de dos punts de vista diferents, a partir de dos testimonis de dos narradors. Això constitueix un element cinematogràfic molt modern a un film del Hollywood que avui consideram clàssic. Assistim a la creació del passat, el qual és com un bloc que s'ha de tre-

Sembla ser que Rossellini va passar un mes dins el museu experimentant diverses formes de filmar les escultures, i Georges Sanders, que feia el paper del marit, no sabia ben bé què pretenia el director, per què cercava aquest moviment ideal

BARDOT AT HER BOLD, BARE AND BRAZEN BEST!

Revelling in Rome... cavorting in Capri... jolting even the jaded international jet-set in her pursuit of love!



temporani que descriu d'una manera lleugera la societat contemporània dels anys cinquanta i seixanta. Però *Viaggio in Italia* mostra que la modernitat és més que això, és una relació entre passat i present, una manera complexa d'enfocar la temporalitat, i sobretot com el passat qüestiona la continuïtat del present. En aquesta pel·lícula el present és un temps íntim, és el del viatge turístic d'una parella de burgesos anglesos que estan a punt de la ruptura. El passat, al contrari, és un temps col·lectiu, el de la civilització romana, i de la Primera Guerra Mundial, és un temps col·lectiu i dolorós perquè apareix, d'una banda, Pompeia encarnant la civilització romana, i, de l'altra, les masacres dels partits italians, que evocuen la guerra a Itàlia. La pel·lícula organitza la confrontació entre el present de la dona i el passat d'Itàlia. La irrupció del passat en el present de la dona li provocarà una presa de consciència que la canviarà. El film conta una presa de consciència per diferents etapes, a través de la troballa d'aquestes estàtues. El present de la dona és egoista, ella és una burgesa cega, per la qual la terra italiana és només el teatre de les seves lluites domèstiques. Però durant el film s'allunyarà del seu marit per anar a trobar vestigis del passat, i, a cada encontre, modificarà un poc la seva relació amb el passat. La troballa de les escultures la neguiteja i toca la seva consciència. Tot i que aquí no hi hagi *flashback*, el retorn circular al present s'inscriu dins la continuïtat d'una narració. Rossellini dibuixa una successió de cercles cada vegada més amplis, que engloben un món cada vegada més vast a l'interior d'aquesta dona burgesa.

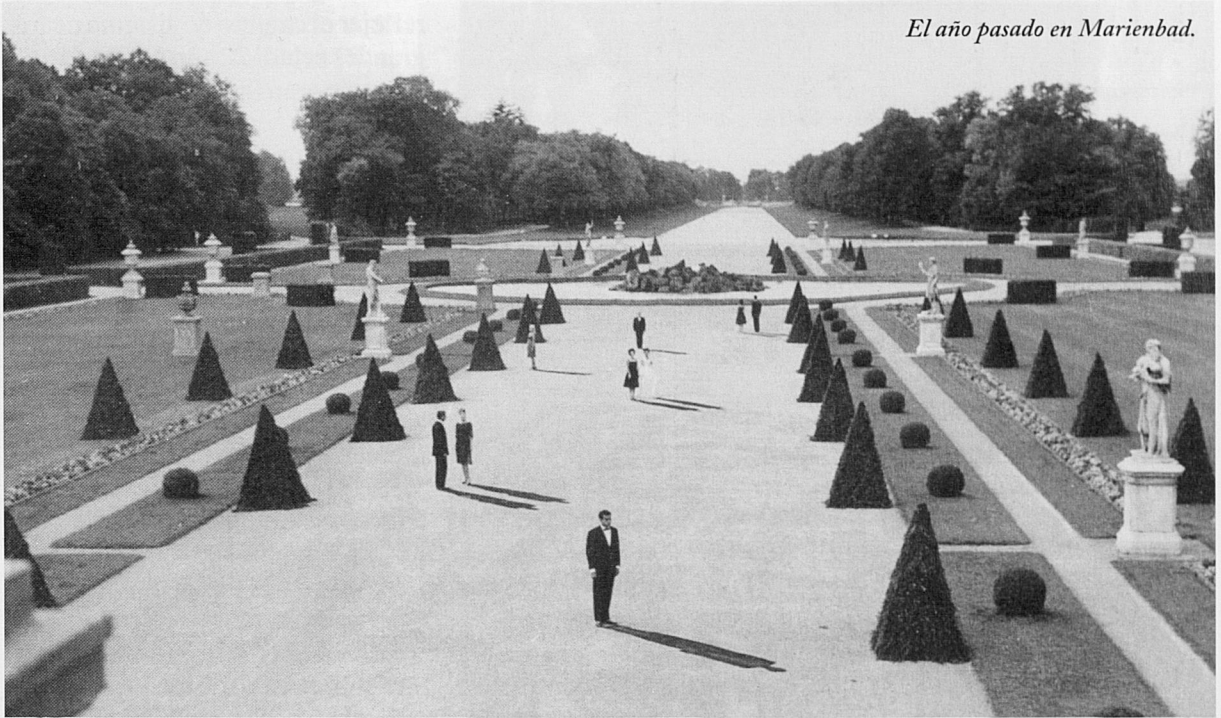
La sèrie de visites a aquests llocs turístics habitats per escultures és singular, oferint un conjunt d'efectes, d'emocions. L'acció s'esborra, desapareix en favor de la troballa visual de la dona, d'aquests elements del passat, les estàtues. Aquestes seqüències fan un efecte de bloqueig, de petrificació, i, de mica en mica, la càrrega emocional anirà augmentant, fins a transformar la dona. L'estàtua juga el paper de l'altre, de l'estrany, és el trauma del passat. La dona burgesa no tenia consciència d'això, d'aquesta psique obscura de la dona de la qual ella no en tenia consciència. Jo no vos mostraré l'es-

ballar. És important destacar que els narradors són espectadors i també escriptors, perquè creen el passat davant els nostres ulls. El que fa Mankiewicz en aquest film és mostrar la contrucció de blocs de memòria, i el retorn ordenat pel sistema de *flashback*. Aquí feim voltes a l'estàtua a partir de dos moviments: l'estàtua és el nus del film, que ens dona la memòria. Però fer voltes a l'estàtua és també descobrir un misteri: com si haguéssim de llevar capes del passat, com si el film fos una ceba a la qual treiem les capes per arribar al seu cor.

Ara passarem a veure dues pel·lícules més, que formen part del que s'ha denominat la modernitat europea. Una de les finalitats d'aquesta conferència és mostrar el lligam entre el cinema de Hollywood, que sembla anunciar i preparar el naixement de la modernitat europea. Tot i que moltes vegades es mos-

tren oposats, film com el de Mank semblen anunciar les obres de directors com Rossellini o Godard. Parlarem de dos films, *Viaggio in Italia*, Roberto Rossellini, 1953 i *Le mépris*, Jean-Luc Godard, 1963.

Viaggio in Italia és un dels films centrals d'allò que s'ha denominat modernitat cinematogràfica, que ha influït força els joves cineastes i crítics que s'agruparen al voltant de *Cahiers du Cinéma*, Rivette, Rohmer i Godard. Godard va dir després de veure aquest film que per fer una pel·lícula hi havia prou en posar una parella en crisi dins un cotxe. Rivette va dir en un famós text crític sobre Rossellini que des de *Viaggio in Italia* tots els films havien envellit deu anys. Per tant, és un film que convida a desconfiar dels clíxés sobre la modernitat cinematogràfica. Normalment està associat al neorealisme, a la *nouvelle vague*, a un cine que s'ajusta al món con-



El año pasado en Marienbad.

cena cèlebre de les troballes de Pompeia, sinó que veurem una visita al museu de Nàpols, el primer encontre amb aquests trossos de memòria.

(...)

És curiós perquè, al principi, ella pensa visitar tot el museu, però al final diu al guia que només vol veure les estàtues i la pinacoteca. Però el film només mostra la visita a les escultures, posant de manifest el xoc que rep la dona al trobar-se amb el passat. Veurem de quina manera són filmades les estàtues, el moviment de rotació de la càmera, no al voltant de les obres, sinó al voltant d'una columna massissa de pedra situada a l'entrada del museu, lligada per una fosa encadenada al cos de Catherine. La càmera descriu un cercle que retrobarem més endavant. De tot d'una aquest moviment circular comença per l'estàtua però segueix per la dona, relligant el cos de l'estàtua i el cos de la dona. Sembla ser que Rossellini va passar un mes dins el museu experimentant diverses formes de filmar les escultures, i Georges Sanders, que feia el paper del marit, no sabia ben bé què pretenia el director, per què cercava aquest moviment ideal. Rossellini, en aquestes escenes, es jugava el seu concepte de la posada en escena, la seva proposta de mostrar el temps de l'acció.

Quan apareixen les estàtues, la pel·lícula canvia el temps d'acció. La càmera sembla deslligar-se de la història, mostrant una altra temporalitat, la temporalitat de l'escultura. És com si mostrant les estàtues el film basculàs dins un altre temps, dins el temps de la mort, de la inquietud. per aquesta dona, és la descoberta de la sensualitat. La dona se'ns mostra sense cap tipus de sensualitat, sempre amb vestits molt seriosos, al contrari que als films de Hollywood. La descoberta del passat, serà per ella també un canvi pel que fa a la relació amb el seu cos. El moviment de la càmera, que gira al voltant de l'escultura simbolitza també el descobriment de la sensualitat per a aquesta dona. La crònica superficial dels problemes d'una parella burgesa es gira vers la història d'un país i la psique d'una dona en crisi.

D'altra banda, el film *Le mépris* de Godard està molt a prop de *Viaggio in Italia*. Godard reivindica aquesta herència als seus principis com a cineasta. Com a *Pandora* i com al film de Rossellini el lloc escollit és la Mediterrània, com a bressol de la civilització occidental, com lloc de les ruïnes, d'estàtues, el retorn del passat.

Le mépris posa en escena el xoc entre dos temps separats: entre present de la modernitat, un cop més: cotxes d'esport

—i el passat dels mites, de l'*Odissea*, d'estàtues dels déus. La intriga és comparable al film de Rossellini. No és un *re-make*, encara que també és la història d'una parella en crisi, del menyspreu que creix entre un home i una dona. Però és bastant més pessimista la pel·lícula de Godard. Rossellini contava una revelació—l'itinerari de la dona era com un itinerari progressiu de presa de consciència.

Godard és més pessimista perquè a *Le mépris* no hi ha cap ocasió de reconciliar-se amb el passat. Godard mostra una ruptura radical entre el present tècnic, mecanitzat, definitivament separat entre present i el passat, els mites que voldria retrobar. *Le mépris* significa dues coses, el menyspreu de la dona cap al seu marit, però també el menyspreu del present cap al passat i del passat cap el present. És a dir, el passat menysprea el present perquè només és símbol d'agitació dels homes, però el present menysprea el passat perquè no hi pot tornar, no pot fer-lo tornar. El film mescla els dos nivells: l'íntim de la realció de parella i el més col·lectiu, la relació entre la modernitat i els mites, l'herència cultural del passat. Veureu com les estàtues són filmades separades de tota temporalitat. Sempre estan sobre un cel blau, amb música que les aïlla de qualsevol punt de referència temporal, cosa que



Te querré siempre.

no passava al film de Rossellini. L'única vegada que se representen dins un espai que podem reconèixer estan com a perdudes entre les males herbes dels estudis de Cinecittà, com si fossin objectes abandonats. A part d'aquesta única excepció sempre se'ns mostren en un espai-temps radicalment separat de la intriga. La primera vegada que apareixen és dins les preses que Fritz Lang roda als estudis de Roma, per l'adaptació de *L'Odissea* en la qual treballa. Son rèpliques, còpies de guix, no són originals com les del museu de Nàpols. Godard ha volgut fer incidència en aquest costat artificial, en la capacitat que té el cinema de relligar-se amb els mites.

Aquestes estàtues que ara veureu tornaran a aparèixer diverses vegades, de tant en tant, enmig del film, com si hi hagués un temps especial— com si fessin forats en la intriga de la pel·lícula, com a testimonis d'un altre món. Apareixen sense poder intervenir al present. Retrobam el moviment circular de la càmera que dona vida a les estàtues.

Però aquesta separació no és absoluta. Vos explicaré com el personatge de Brigitte Bardot encarna un possible lligam entre el món dels deus i el món dels homes.

(...)

Godard utilitza un muntatge irònic, mostrant les falses escultures abandonades als estudis de Cinecittà, i després el pla del productor, com si ens digués que aquest no entén absolutament res. ¿Qui pot comprendre alguna cosa dels déus segons Godard? Potser el cine. Pels qui heu vist *Le mépris*, recordareu els títols de crèdit del film, en què se mostra un pla seqüència amb la càmera filmant que avança en *tràveling*, i acaba en un gran pla sobre un cel blau, igual que les estàtues filmades per Fritz Lang. Des del principi Godard filma una càmera com filma una estàtua, relaciona el cinema i l'escultura. Al principi de la seqüència, després del primer pla d'estàtues ve un pla de la cabina del projector. És com si hi hagués un diàleg entre el cine i l'estàtua que passa per darrera dels homes, els quals no entenen aquesta relació.

Però malgrat tot, la separació entre el món dels homes i el de les estàtues no és absoluta: hi ha un personatge que actua de lligam, i és la dona, Camille, interpretada per Brigitte Bardot. Igual que Lewin i Mankiewicz, Godard juga a identificar l'*star* amb l'estàtua, jugant amb els dos conceptes, *star* com a personatge intemporal, igual que l'estàtua. La posada en escena de Godard ens mostra la dona com a una estàtua en diverses oca-

sions: quan Brigitte Bardot apareix per primera vegada, està ajaguda nua sobre un llit, amb Michel Piccoli. La llum esculpeix el seu cos, amb uns filtres que van canviant els colors de la llum, de blau a groc, vermell— Els colors molt vius també seran aplicats a les còpies de les escultures, d'una manera totalment absurda en relació a la tradició occidental. Una altra escena famosa del film és la de la disputa de la parella a l'apartament. En aquesta seqüència, Godard assimila Camille a una estàtua, vestint-la amb una tela blanca, un llençol, fent d'aquesta tela un vestit a la grega, a la manera clàssica. *Viaggio in Italia* i *Le mépris* estan separades per deu anys: 1953 la primera i 1963 l'altra. Durant aquests deu anys nombrosos films han fet de l'estàtua un motiu essencial del tema i la posada en escena: *Shadows* de Cassavettes; *Il Gattopardo* de Visconti; *Sandra* de Visconti, dos anys després de *Le mépris*; *Une femme mariée* de Godard, que filmarà un any després de *Le mépris*, i *Jules et Jim* de Truffaut. Tots aquests films mostren la confrontació de temporalitats diferents, i com el xoc de dues temporalitats pot crear un temps complex al film, una posada en escena de la memòria.

Ara vos mostraré l'obertura de *Il Gattopardo*. El tema de la pel·lícula és la

L'anné dernière à Marienbad és una successió d'estrats temporals que és impossible ordenar a partir d'una cronologia. És com si habitassin diferents temps pels quals passa la mateixa història, però cada vegada de manera un poc diferent

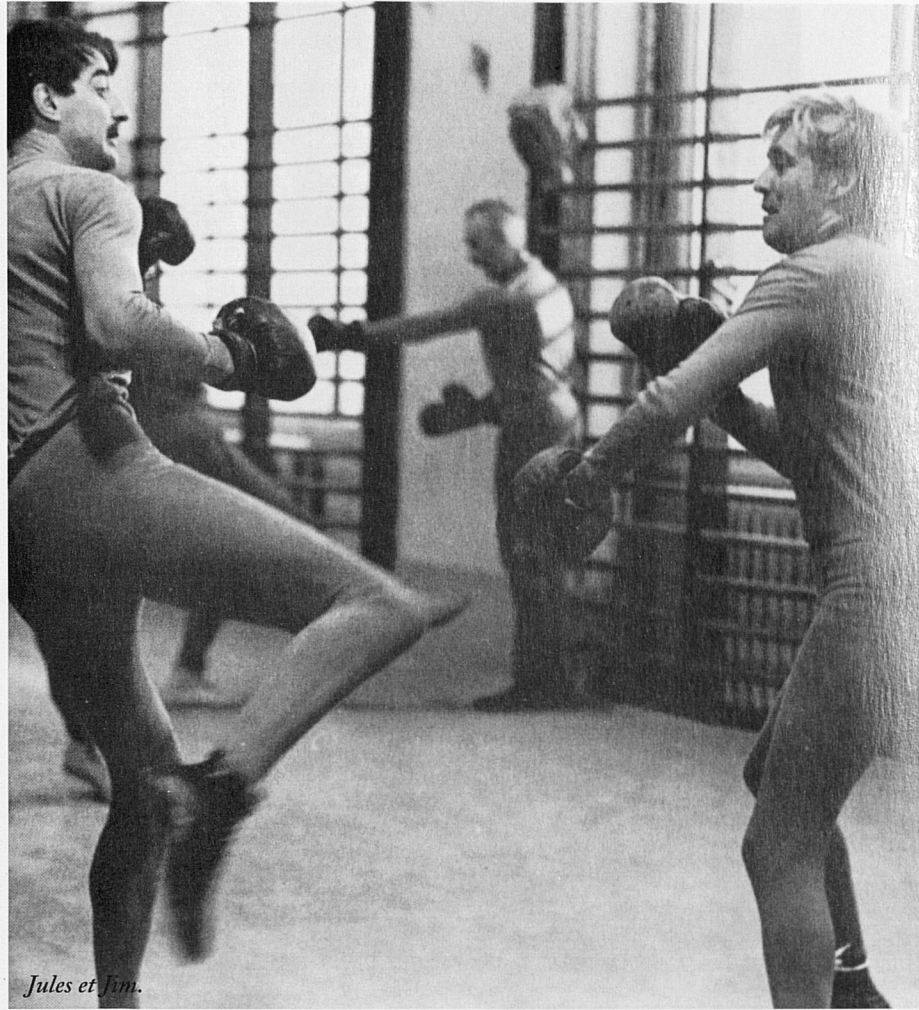
confrontació entre dos temps, el conflicte entre la vella Sicília aristocràtica i la jove Itàlia que està naixent. Aquest conflicte està encarnat pel personatge del príncep Salina, que dubta entre la fidelitat als seus valors aristocràtics, i una confiança en el present, en la modernitat. A tot el film Visconti filmarà la vella Sicília de dues maneres, bé mostrant un futur petrificat, d'estàtua, o bé un futur polsós. Els personatges de la família aristocràtica estan caracteritzats com a estàtues, immòbils, petrificats. Visconti utilitzarà sovint efectes de pols, de cendres, per mostrar la descomposició de la família. Aquesta família està bé descomposant-se en pols, o al contrari, es fixa com a una estàtua. En tots dos casos encarna una família que està sent reemplaçada per la modernitat en marxa.

Vos mostraré així el començament de *Il Gattopardo*. És molt intel·ligent, un dels més bells. Hi ha pocs principis que formin part del film com aquest, en què tots els temes de la pel·lícula apareixen al començament. El principi de *Il Gattopardo* és un retorn del present al passat. Aquest retorn està flanquejat per estàtues. Veureu com passam de la vil·la abandonada, la vil·la actual, a la vil·la viva, animada pel renou de la missa i dels nins. Entre aquests dos moments, les estàtues malmeses se succeeixen, portant el traç del passat. Veureu que Visconti insereix un detall molt subtil— no sé si el veureu. El pas entre el present de la vil·la abandonada i el passat se'ns mostra en dos plans diferents—. Ho veureu per un detall de la imatge que és diferent als dos plans (...)

Les cortines de la finestra— A tots els plans les cortines estan baixades, i tot d'una, quan començam a sentir el renou de la vil·la, les cortines estan aixecades—. Passam d'una temporalitat a una altra.

Parlaré ara d'un altre film que, com *Il Gattopardo*, no està inclòs a la programació. És un film d'Alain Resnais, *L'anné dernière à Marienbad*, 1961.

El que heu de pensar és que *Il Gattopardo* és contemporani a *Le mépris*. Les relacions són evidents entre els dos films, inconscients. Mostren un moment en què, cineastes que no treballaven junts, que no tenien cap relació, s'interessen per les mateixes qüestions, d'una manera que no es pot explicar per la



Jules et Jim.

història: no perquè treballassin junts, no perquè formassin part d'un mateix grup o moviment. Cineastes americans, italians, espanyols, danesos (Dreyer), i altres s'interessen per les mateixes qüestions, al voltant de principis dels anys cinquanta i la fi dels seixanta. Hi ha com una cristal·lització de la història del cine, un moment precís al voltant de la qüestió de l'escultura, i de la relació del film i l'estàtua.

El film d'Alain Resnais va més enllà del que hem parlat fins ara pel que fa referència als canvis de temporalitat. En aquest film no podem parlar de passat, de present o de futur. El film és una successió d'estrats temporals que és impossible ordenar a partir d'una cronologia. És com si habitassin diferents temps pels quals passa la mateixa història, però cada vegada de manera un poc diferent. El film bota entre diferents versions de la mateixa història. Juga molt amb la re-

petició: el mateix gest, la mateixa frase, seran repetits, cada vegada amb uns lleugers canvis. És el film de l'ambigüitat, del misteri. El film no és pot contar, és indesxifrable. I al nucli Resnais situa una estàtua, que serà la figura de l'ambigüitat a la pel·lícula. Ara veurem una seqüència en la qual els personatges intenten interpretar l'escultura, el que ella representa. Faran diverses hipòtesis, però no seran capaços de triar-ne una. L'estàtua és l'emblema del film, és impossible així donar un significat a les imatges i a l'esdevenir del temps. L'estàtua reapareixerà durant tot el film.

Aquesta és una de les pel·lícules més minerals de la història del cinema. És en blanc i negre, però més aviat en gris, mostra tota una gama de grisos. És un film extremadament marmori, extremadament petri. Els personatges estan fixos, tot és fix en aquest món de pedra, mineral. És com si per encarnar



El Gatopardo.

aquesta idea d'una història impenetrable Resnais escollís un univers de l'escultura, petrificat. Al tros que he triat veureu que els personatges parlen sobre el misteri de l'escultura. La càmera gira al voltant sense destacar la presència dels personatges. Un altra cop l'estàtua es decanta de la intriga, dels personatges. Els moviments de la càmera estan totalment desconnectats del punt de vista dels personatges, els perdem totalment de vista, no els veim, només els sentim. Veurem que durant la seqüència l'estàtua viatja en diferents espais temporals: en un moment la veim sobre una terrassa, i de sobte la veim sobre un llac, que apareix sota l'estàtua. En aquests moments els personatges

evoquen una interpretació possible de l'estàtua. L'estàtua viatja, esdevé el nus del film. Pot viatjar, contràriament als personatges, que no saben que viatgen. Ara veurem el fragment (...).

Podem comparar la manera de desxifrar el misteri, igual que a *The barefoot Contessa* a les benes d'una mòmia. El gran crític i teòric André Bazin compara el cinema a l'embenament, i associa el cinema a la imatge de la mòmia. Bazin parla del cinema com d'una mòmia del canvi: el cine conserva, fixa el cos del temps, de la duració, del canvi. La fotografia també fixa la imatge, però fixa només un instant. El cinema fixa el canvi, la duració. Per a Bazin, el cine té la mateixa funció de la mòmia. En aquest

mateix text, un text molt conegut, *Ontologia de la imatge cinematogràfica*, parla de la tradició grecoromana de l'escultura, que permet travessar la mort, i segons l'autor, el cinema té aquesta mateixa funció.

Un altre aspecte de la relació entre el cinema i l'escultura segons Bazin és la idea de la presa de les empremtes, d'un motllo: el cine és com un motllo en el sentit que podem obtenir formes en tres dimensions com amb un motllo. Com la dona de *Viaggio in Italia*, que descobreix els cossos d'una parella morta a Pompeia fent colar guix dins una cavitat buida que fa aparèixer els cossos. Així, per Bazin la dona de *Viaggio in Italia* és una metàfora del cinema, pensant el cinema com una presa d'empremtes.

El que vos he volgut mostrar avui vespre és que la presència d'estàtues en alguns films guia la posada en escena dels cineastes, permet esculpir el temps i l'espai. Permet als cineastes inventar noves maneres d'esculpir el temps i l'espai, introduint una temporalitat diferent dins el temps continu del cinema. Evidentment el gran límit del cinema és el lligam amb el present, l'enregistrament del que passa davant el càmera.

Els cineastes intentaran inventar una temporalitat més complexa, inserir una temporalitat més complexa, deconstruir aquesta temporalitat contínua. I la presència de l'estàtua en aquest moment va ser un mitjà pels cineastes clàssics innovadors com Mankiewicz i Levin, o dels cineastes moderns, de treballar la temporalitat a la ficció. Així l'escultura es va utilitzar per progressar en la posada en escena de la memòria, de la complexitat del temps. Tots aquests films són reflexions sobre el cinema. Si recordam la intuïció d'André Bazin segons la qual l'essència del cinema està prop de l'essència de l'escultura, aquests films esdevenen també reflexions sobre el cinema, sobre la seva força. Tots han volgut dur al cinema un poc més enllà que el cinema, diríem, clàssic.

Pensar la relació entre cinema i escultura és una manera de trencar el clíxe segons el qual el cinema és un art del present, un art de l'enregistrament del temps continu. És, al meu parer, veure el cinema com a la invenció d'una temporalitat complexa, heterogènia. Moltes gràcies. ■