

Entrevista con Carolee Schneemann.

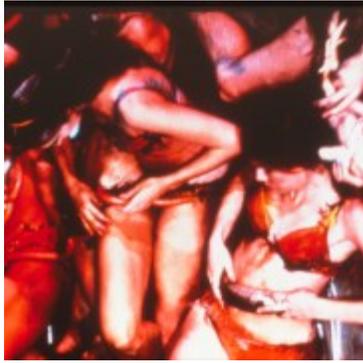
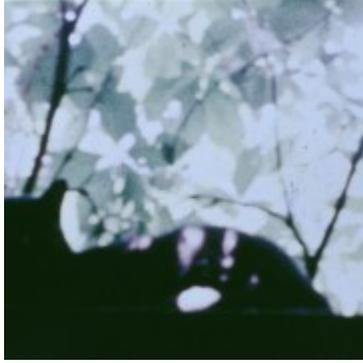
Por: **Scott MacDonald. MUNDO PERFORMANCE. 18/12/2020**

Para Carolee Schneemann, el cine es sólo uno de los medios con los que puede trabajar un artista, por lo que a lo largo de su carrera, ha trabajado de manera más o menos simultánea como pintora, performer, realizando libros de artistas o cineasta. No ha hecho muchas películas, pero las tres incluidas en su *Autobiographical Trilogy* –*Fuses* (1967), *Plumb* (1971) y *Kitch's Last Meal* (1978)– siguen siendo hoy día una parte esencial del cine de vanguardia. Lo más inusual y lo que peor se ha entendido de la importancia de estas tres películas (y de otros trabajos de Schneemann, como el libro-caja relacionado con el cine A.B.C.) es la relación entre ellas y la vida de Schneemann. Es posible que las películas narrativas convencionales surjan de una experiencia personal del director (o del guionista), pero una vez estas experiencias se mezclan con los diferentes procesos industriales de producción y se transforman por medio de los códigos enormemente convencionales de representación del cine popular, se crea una distancia considerable entre la experiencia personal original y lo que vemos en pantalla. E incluso cuando los cineastas independientes hacen películas supuestamente no comerciales sobre sus experiencias personales, reflejan normalmente la idea tradicional de que los artistas deben tomar distancia con sus vidas personales (deben recuperar sus emociones más profundas más adelante, en una situación de tranquilidad, como afirmaba Wordsworth). Por ejemplo, Jonas Mekas, uno de los cineastas «personales» más conocidos, muy pocas veces ha montado sus diarios hasta que han transcurrido varios años desde que filmó el material. Schneemann, sin embargo, rechaza esta idea de la toma de distancia –ya sea una imposición de los procesos de filmación industrial o el resultado de la voluntad del cineasta de trabajar de este modo. Para ella, el reto consiste en generar películas (performances, libros, u otros trabajos) desde el interior de las experiencias que tratan, de modo que la realidad de esas emociones no se pierda en la transición, sino que puedan ser exploradas (y modificadas) por el proceso creativo.

Hay una dimensión implícitamente feminista en esa idea de la anti-distancia asumida por Schneemann. Aunque los hombres y las mujeres han dado forma a sus mundos tomando como base lo que han sentido, la mayoría de ellos aceptan la idea de que el artista hace su trabajo desde una posición exterior a su vida (la gramática masculina se utiliza intencionadamente). De hecho, esta distancia se asume a

menudo –yo mismo lo he hecho– como una prueba de la seriedad del artista. Además, a pesar de esta «distancia», los trabajos resultantes se convierten inevitablemente en la evidencia de los sentimientos del artista y de sus actitudes. En una cultura en la que los hombres siguen siendo educados para negar sus emociones, la asunción de que hacer un arte «serio» pasa por trabajar una distancia implícita promueve la forma artística producida por los hombres.

Durante una época, *Fuses*, la interpretación de Schneemann de sus propios encuentros sexuales con el compositor James Tenney, fue considerada como una de las películas del cine independiente más atroces. A principios de los años 60, la apertura del erotismo de Schneemann fue hasta tal punto más allá de los límites que estaba dispuesto a aceptar el gusto del público que la película se consideró pornográfica. Ahora, la sexualidad de la película resulta en cierto modo menos sorprendente, aunque incluso para quienes han visto las películas y los vídeos más fuertes que han proliferado desde principios de los 70, la disposición de Schneemann a asumir la responsabilidad de sus imágenes, presentándose junto a la película, puede parecer algo poco común. La importancia de *Fuses*, sin embargo, tiene mucho menos que ver con su capacidad para escandalizar que con la presentación de una visión de la sexualidad normal y saludable entre dos personas que se aman realmente frente a la mezcla de voyeurismo y de mojigatería propias de la dramatización de la sexualidad en el cine comercial y en las fantasías masculinas que se representan en la pornografía. Que el sexo puede y debe ser algo completamente físico, una exploración física entre los amantes dentro de un ambiente particular en lugar de una serie de actos interpretados en busca de un espectador real (o imaginario) es algo que está claro en *Fuses*, tanto por la decisión de Schneemann de «interpretar» el material original pintando, rayando y realizando collages con él como por su rechazo a la hora de estructurar la película de modo que el público pueda identificar los diferentes climaxes indirectos.





Mientras que *Fuses* presenta una interpretación de un erotismo saludable, *Plumb Line* interpreta un periodo de la vida de Schneemann en el que se estaba recuperando de una ruptura. Es tan abierta en su exposición de un amor perdido como lo es *Fuses* en el placer que se siente. Y de la misma manera que *Fuses* surgió de la relación erótica que documenta (la filmación y el montaje se realizaron durante la relación entre Schneemann y Tenney), la realización de *Plumb Line* no sólo era una forma de expresar el dolor de una pérdida, sino también de recuperarse de esa pérdida: requería que Schneemann manipulara el material cinematográfico y fotográfico que quedaba de esa relación, formando una estructura que representara su visión de la experiencia de una manera tan completa como la propia relación, que podía representar aparentemente la visión que su pareja tenía de ella como mera herramienta para su placer. En cierto modo, el resultado es la película más impresionante y accesible –y la menos apreciada– de Schneemann.

Fuses y *Plumb Line* incluyen elementos propios de la performance –en *Fuses*, Schneemann y Tenny interactúan con la cámara, y al principio y al final de *Plumb Line* Schneemann deforma las imágenes proyectadas con pintura y fuego; *Kitch's Last Meal* requiere de unas condiciones de proyección reminiscentes de su trabajo performativo: dos partes de *Kitch's Last Meal* se proyectan con proyectores de super 8 colocados verticalmente, y la doble imagen está acompañada de una cinta con el sonido. La presencia de los proyectores y de la cinta en el espacio de proyección es reminiscente de las películas caseras (aunque es más compleja), una conexión relevante, puesto que *Kitch's Last Meal* se centra en los aspectos domésticos de su relación con el cineasta Anthony McCall. La duración de la película (la más larga de las diferentes versiones dura cinco horas; aunque normalmente Schneemann muestra una versión de 60 o una de 90 minutos) dependía de la constatación por parte de Schneemann de que su viejo gato de 17 años, Kitch, no viviría mucho tiempo: por eso decidió filmar al gato y los detalles de su vida diaria, todo aquello

que el gato estaba supuestamente percibiendo, cada una de las semanas hasta que falleciera. El resultado es una película épica en super 8 que nos permite examinar una relación doméstica (así como dimensiones de nuestra vida normalmente distorsionadas y marginadas por el cine convencional) en proceso de transición: McCall y Schneemann dejaron de vivir juntos en 1976, poco tiempo después de que Kitch falleciera.

Tuve esta conversación con Schneemann en noviembre de 1979.





Scott MacDonald: ¿Comenzaste a filmar originalmente como parte de una performance?

Carolee Schneemann: No. Empecé a hacer películas en 1963. USCO (Us Company, un grupo de performances) me pidió dos años después que trabajara con un trasfondo de cine, e hice una pieza para Phoebe Neville y para mí llamada *Ghost Rev*. El cine tiene su propio lenguaje visual autónomo y en ese sentido no necesitaba ningún tipo de acción, sobre todo una performance en directo. Pero en aquel momento estaba trabajando con el cine como antagonista. Pensé que las acciones en directo podían convertirse en un nexo a través del cual se filtraran las imágenes o las atrajera. *Ghost Rev* era una pieza agresiva. Despedazamos las pantallas; rompimos la propia imagen; desmantelamos su fijación en el espacio. Llevábamos un mono blanco, y en una secuencia interceptamos las imágenes en la pantalla con nuestros cuerpos y la imagen y nos arrastramos entre el público siguiendo el haz de luz del proyector. La película de USCO de esta parte consistía en una autopista continua que se pierde en el horizonte. En efecto, tomamos el carril rápido de la autopista en dirección al punto focal distante, lo invertimos, y le dimos de nuevo la vuelta con el público.

Antes de eso, cuando estaba empezando *Fuses*, veía el cine como miles de cuadros de pinturas que pasan y estaba muy interesada en romper el cuadro. Había pasado años trabajando como pintora intentando salir de la fijación del rectángulo. Pude hacer esto con construcciones pictóricas cortando en capas de materiales traídas desde la superficie o desde el fondo. Con la película, debido a la fijeza de los sistemas de proyección, sólo hay ciertas direcciones lineales en las que se pueden mover las imágenes. Este tipo de cosas solían desconcertarme. Por ese motivo gran parte del material en esa película está bocarriba o bocabajo, porque nunca quise aceptar automáticamente los sistemas técnicos. Cualquier orientación prescriptiva, ya sabes, presenta también su propia contradicción.

También hice experimentos en un apartamento con un proyector maravilloso, viejo y gruñón, un Bell & Howell, uno de esos de metal fundido que sólo coge 120 metros de película. Era una máquina hermosamente calibrada, y no se trataba de un sistema hermético, encerrado en sí mismo: podía introducir mis manos. Había un pequeño mecanismo con el que podía variar la velocidad y tenía una especie de cabeza giratoria, así que lo puse en una silla giratoria. Lo utilicé en los primeros planos de *Fuses*, o, digamos, en las primeras tomas fallidas de *Fuses*. En una ocasión, por ejemplo, me encontré con 30 metros de película en verde. No entendía qué había pasado, si es que alguien del laboratorio consideró que aquel material era obsceno o si es que había usado película antigua o había hecho algo mal. En

cualquier caso, estaba trabajando en el laboratorio con aquel material que no era más que puro color saturado. Construí una pared de cajas de cartón blancas como parte del decorado en el que estaba trabajando (esto fue en 1965), para romper la vieja idea de que el cine tiene que ser una imagen integral, completa, auto-contenida. ¿Por qué no expandirla por la habitación? ¿Por qué no verla como otra fuente de color en movimiento, como una manera de reorganizar la dimensión espacial? La haría girar con la cabeza giratoria del proyector en una silla de oficina giratoria, de manera que la película verde se proyectara por las paredes de las estructuras blancas. Más adelante, hice lo mismo con algunas de las imágenes sexuales de *Fuses*, y siempre era interesante verlo, nunca se podía predecir o nunca se sentía como algo complicado.

Pero siempre me sentía insegura respecto a esta contradicción entre lo que hacía y el cine. Había interiorizado todas esas actitudes tan serias, casi religiosas respecto al cine. Había presenciado la lucha mesiánica que había mantenido Brakhage a la hora de establecer la naturaleza del cine visual. Era algo muy serio para mí. De todos modos, el cine como parte de la performance siguió siendo algo que formaba parte del estudio, como el resto de materiales con los que trabajé.

Cuanto más veo *Fuses*, más me doy cuenta de la cantidad de trabajo que tiene detrás. Asumo que primero hubo un momento en que filmaste las imágenes, y luego otro en el que hiciste una serie de copias de algunas de las imágenes, y luego pintaste o dibujaste en la película.

No. En realidad, trabajé en esa película de la manera en que trabajaría en un lienzo. Era como una auténtica inmediatez dentro de una duración temporalmente prolongada, una manera de trabajar con el cine como si extendiera el fotograma en el tiempo. Y requería de constantes idas y vueltas e idas y vueltas. Cualquier cosa que modificase en cualquier punto generaría un efecto en el conjunto. Si alguien aparecía de repente a 3 metros, entonces tenía que hacer un recuento a los 22 metros, y una vez ahí, tenía que llegar hasta los 85 metros.

[PARA SEGUIR LEYENDO PULSA AQUÍ](#)

Fotografía: MUNDO PERFORMANCE.

Fecha de creación

2020/12/18