Olafur Anthead

APUNTES PARA UN FILM CINEIMAGENARIO-SINHEMATOMAGRÁFICO

PRIMERA PARTE

2022-2026

FANTASMAGORÍAS:
SOBRE LAS DESAPARICIONES Y LAS APARICIONES

INTERTÍTULO

levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él.

Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Siguientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos;

-Jorge Luis Borges

ANTES DEL VISIONADO

La gran mayoría de mapas transitables, datos y fotografías que Street View contiene y almacena son imágenes de caminos y kilómetros de carreteras solitarias que prácticamente nadie ha visto jamás, justamente creadas para que no tengamos que volver a recorrerlas nunca, ni siquiera desde la versión digital que ofrece el programa. Viajes filmados de un tirón en una especie de carreteras de celuloide digital de 360 grados que demuestran que el mundo todavía sigue ahí, por mucho que las distancias se hayan aniquilado con Internet. Es abismal y angustiante la sensación que produce tal cantidad de datos que jamás serán vistos. Lo veo y me imagino una cámara con alzhéimer que filma sin directores ni operadores avanzando en su camino mientras que a su paso destruye lo filmado.

No obstante, hay una grandísima cantidad de localizaciones cubiertas fotográficamente por personas ajenas a Google Earth que registran una o varias fotografías en 360 grados y las suben al mapa colocando la ubicación exacta de ese instante, una especie de testimonio o conquista espacio-temporal. Ya no son banderas las que se utilizan como testigo simbólico de la invasión o toma de un lugar, sino una fotografía, un instante de vida congelado en el mapa, congelado en el mundo para no conquistar únicamente su territorio sino también su tiempo.

Como dijo Alan Moore “Hay un hombre que se mueve tan deprisa que su vida es una interminable galería de estatuas” estas personas fotografiadas se vuelven esculturas o ruinas casi eternas (desde la percepción temporal digital de un mundo acelerado o de un río a cámara lenta (pues algunas de las fotgrafías se renuevan y se superponen con otras actualizadas)) las personas eternalizadas en esas fotografías casi parece que pudieran tener la misma longevidad, propiedades y edad que las montañas, las rocas, edificios, cielos o árboles que las envuelven.

La idea de crear un collage-film a partir de Street View nació hace tiempo y en mi canal de Youtube podéis encontrar toda una serie de experimentos fílmicos con este programa titulada “TIEMPOS TRANSITABLES” y dos series fotográficas tituladas “EONES DE UNA TIERRA CAMINADA DESDE ARRIBA” y “DUNAS ESPARCIDAS EN LA NOCHE DEL TIEMPO”.

Originalmente el objetivo era el de crear una pieza audiovisual con todo este material y montar una película que fuera un guión con imágenes, pero finalmente he decidido tratar de buscar una forma más adecuada y dislocada para crear esta especie de película “imagenaria”. Una película que no es una película, que es y no es un guión (sin texto), una road movie digital en una especie de ULTRAPANAVISION ni siquiera filmada con los ojos ni tampoco impresa en papel. Imágenes, apuntes, enlaces y conexiones para un film collage que nadie verá porque no existe. La posibilidad de un cine digital sin metraje ni trama, proyectado sobre el negro de la pantalla mediante capturas de pantalla de espacios y personas. El mapa no es el territorio, el cine no es el tiempo, este documento no es la película.

El objetivo de esta película fallida (ya sea por el formato o por su demasiada cercanía con el cómic o el storyboard) es crear una película espectral o fantasma basada en explorar Street View y fotografiarlo para crear un punto de vista, como el que viaja en el tiempo desde sus propias carnes o estudia mapas de la antigüedad que contienen todo tipo de imprecisiones y errores: ya no muestran el territorio del espacio, sino que muestran el territorio del tiempo. Explorar el mundo como quién intenta constatar de su existencia para acabar quizá descubriendo que es posible que no exista, que las imágenes sean ficción y que muestren un enorme escenario de película o de videojuego; un trampantojo de bolas de nieve digitales casi infinitas o un gigantesco cuerpo espectral en descomposición digital.

En la caverna hay tanta luz aplicada sobre el mundo descubierto carente de enigmas o misterios que las sombras del exceso de luz, ahora en negativo, nos envuelven y podemos desplazarnos para descubrir una aparente profundidad insondable, sólo para darnos cuenta que no hay escapatoria, que los caminos terminan y la luz del sol ya no ciega ni ilumina, el destello que debería revelarnos el gran secreto nos descubre que más allá tan solo hay marcas de agua que deshidratan los ojos. O quizá no. Quizá sea posible todavía creer en fantasmas y en apariciones, en ver más allá de las sombras y la luz y en las esquinas que se doblegan y en los caminos que proporcionan las grietas, los errores y los glitches de la imagen.

Hacer un viaje sin destino en busca de fantasmas como quién manda una carta de amor a la Nada o explora una casa encantada a plena luz del día o transcribe el morse de una bombilla estropeada. Explorar Street View como el que se adentra en un mundo deshabitado y perdido o en un servidor de un videojuego abandonado. Tratar de recuperar años después del auge del programa las imágenes exiliadas en la nube para bajarlas en forma de lluvia de imágenes y crear una película que no existe, pero que registra justamente la caída de estas gotas sobre el papel (como el poemario de Brossa "PLUJA"). La idea de Fontcuberta de "adoptar" las imágenes (no apropiarse de ellas) para intentar darles un nuevo sentido y por tanto un nuevo significado, recuperarlas del olvido para quizá olvidarlas definitivamente. Un collage-film destripado a la manera del Atlas Mnemosyne de Aby Warbug tratando de generar correspondencias, ramificaciones e interconexiones entre las imágenes. Una especie de des-montaje fílmico o visual. Un mecanismo argumental desarmado cuyas partes y piezas son colocadas sobre una mesa para ver si es posible que la máquina narrativa de alguna forma misteriosa funcione en la cabeza de cada espectador proyectándose en su mente con la potencia de un brote o un sueño intempesivo durante (como dice Arrabal) el estado profundo de despierta-vela. Una mesa con recortes de imágenes lista para hacer el collage. Espero que con este experimento estas imágenes permanezcan (como lágrimas filmadas bajo la lluvia)

Desapariciones y apariciones, fantasmagorías y narraciones invisibles. La realidad en un mundo de ectoplasma líquido, fluctuante, cambiante, artificial y que apesta a miasmas pixelados. Nuestra generación está condenada sin remedio al alzhéimer digital consciente, aunque la nostalgia del presente quizá nos permita acordarnos de ahora.
Subir archivos a Internet para que dejen de existir. Que justamente la acción de tratar de fijar las imágenes y los hechos para conservarlos sea la forma de hacerlos desaparecer a plena vista. Arqueología digital y entierro de imágenes y datos. ¿Pero qué ocurre cuando estas imágenes enterradas que ni hemos tomado y acaso ni recordamos haber olvidado vuelven para atormentarnos como fantasmas digitales?

El visionado de este experimento película-espectral; fragmentaria, descuartizada y deshilachada no contiene un único hilo narrativo o argumental estrictamente trenzados, permite rebobinar, detenerse o avanzar al gusto de cada espectador como si transitara por una dimensión física del tiempo o cotejara distraídamente las revistas de una sala de espera o un libro en un idioma extranjero.

Todo tipo de posibles lecturas o interpretaciones simbólicas que pueda tener esta película (si las tiene) son también bienvenidas. La estructura fílmica funciona a partir de un sistema de constelaciones o simpatías, como si se tratara de un storyboard en dispersión y desorganizado que permite conectar o establecer redes, tramas y vínculos entre planos, contraplanos y secuencias presuntamente disonantes, ofreciendo una cartografía abierta para explorar la película mediante el montaje imaginario. La edición de esta película, por lo tanto, y su "final cut" y su simultáneo visionado quedan a disposición de cada espectador habiendo creado en cada página una especie de agrupación en campos semánticos visuales.

Al final esta película no deja de ser un intento de crear un relato de fantasmas, una suerte de ciencia ficción histórica del presente.

El futuro fue ahora.

Tan sólo en una ocasión, por puro azar, he logra a transitar digitalmente en un lugar ya visitado, dos años después, encontrándome con un caminante muy parecido a un anciano Stanley Kubrick.

Canes Venatici

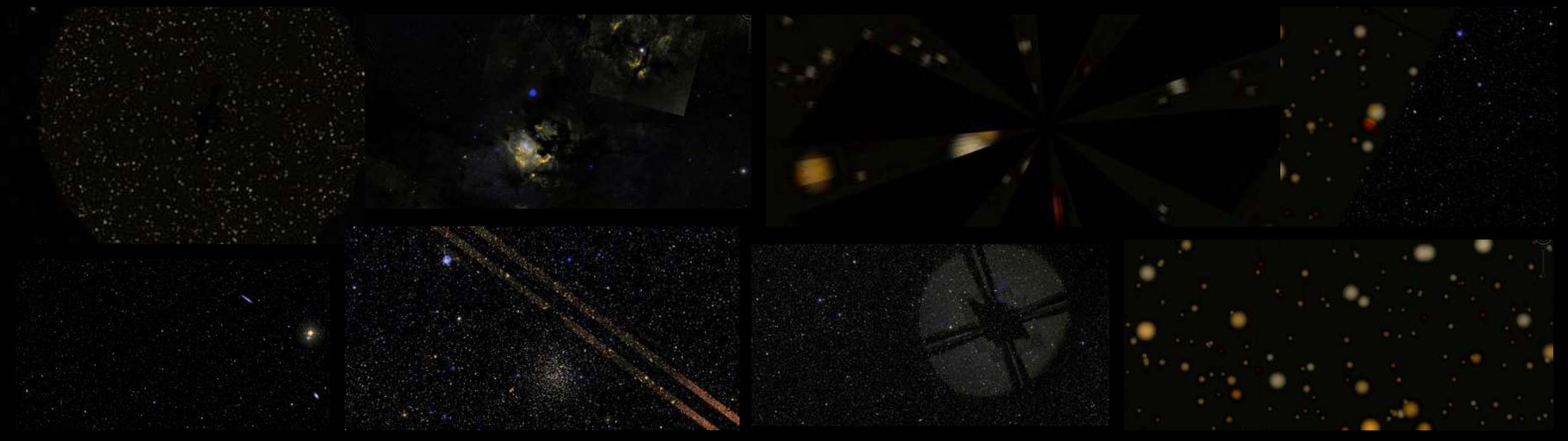
Andromeda
Perseus
Triangulum

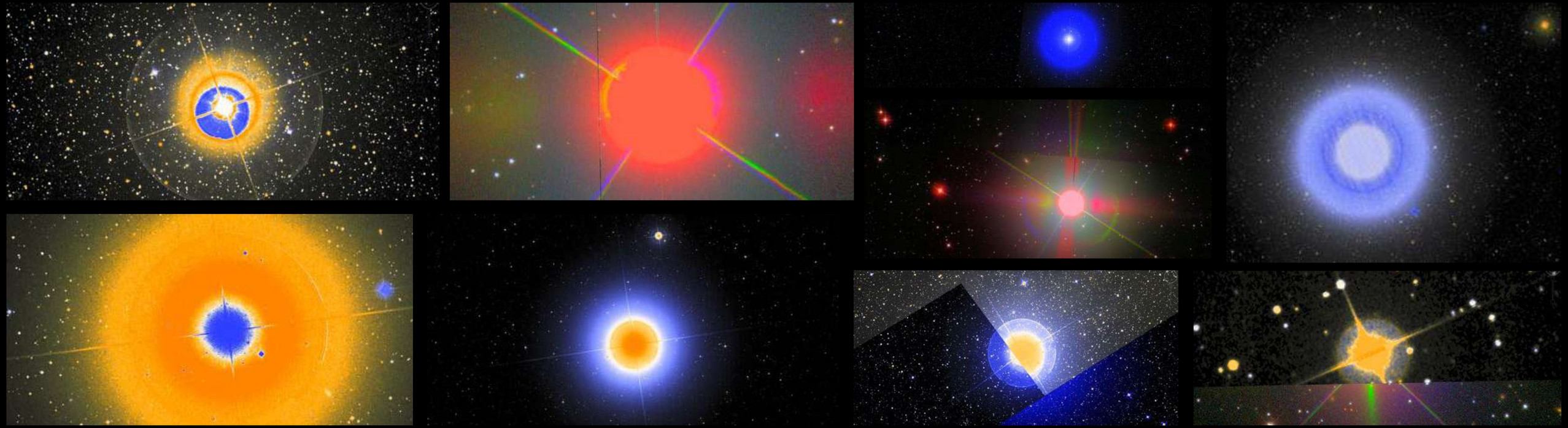
Canis Mino
Gemini
Auriga
Cancer
Lynx

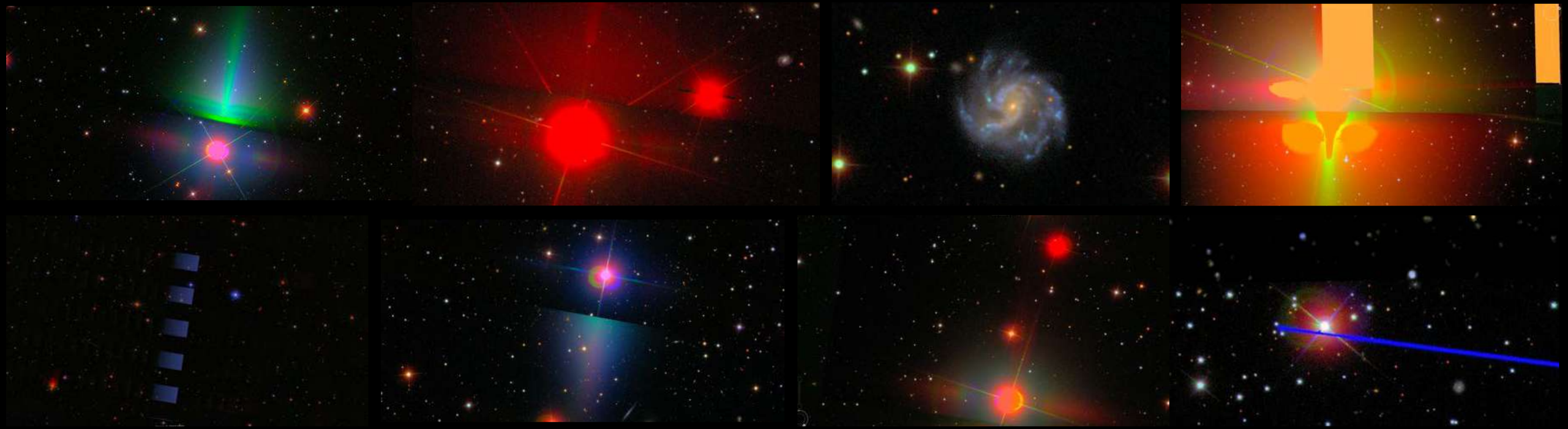
Corona Australis
Scorpius

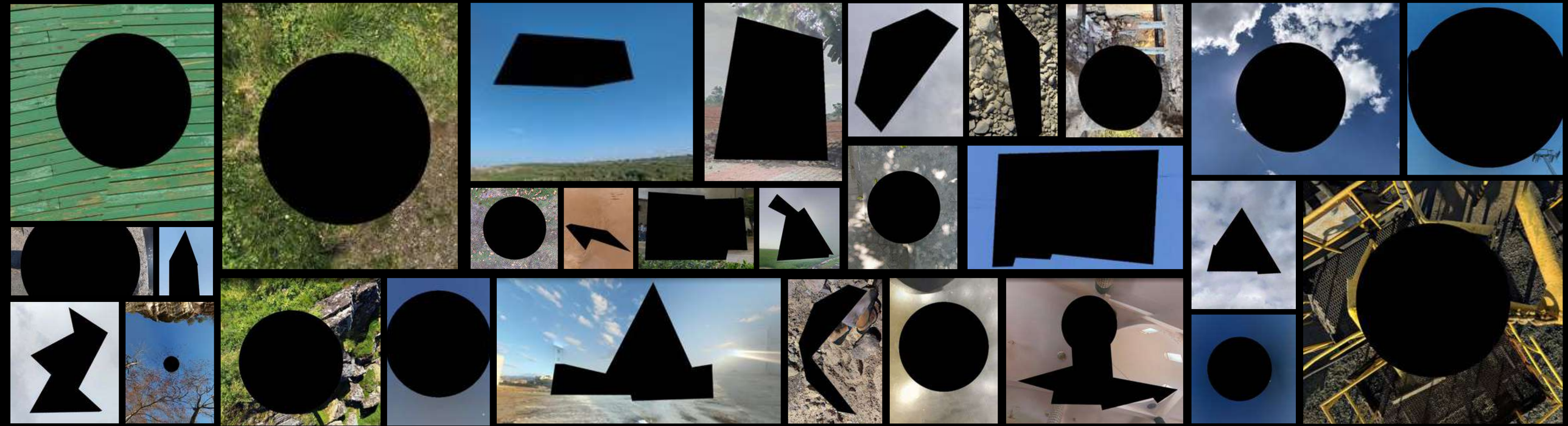
Camelopardalis
Perseus
Draco
Ursa Minor

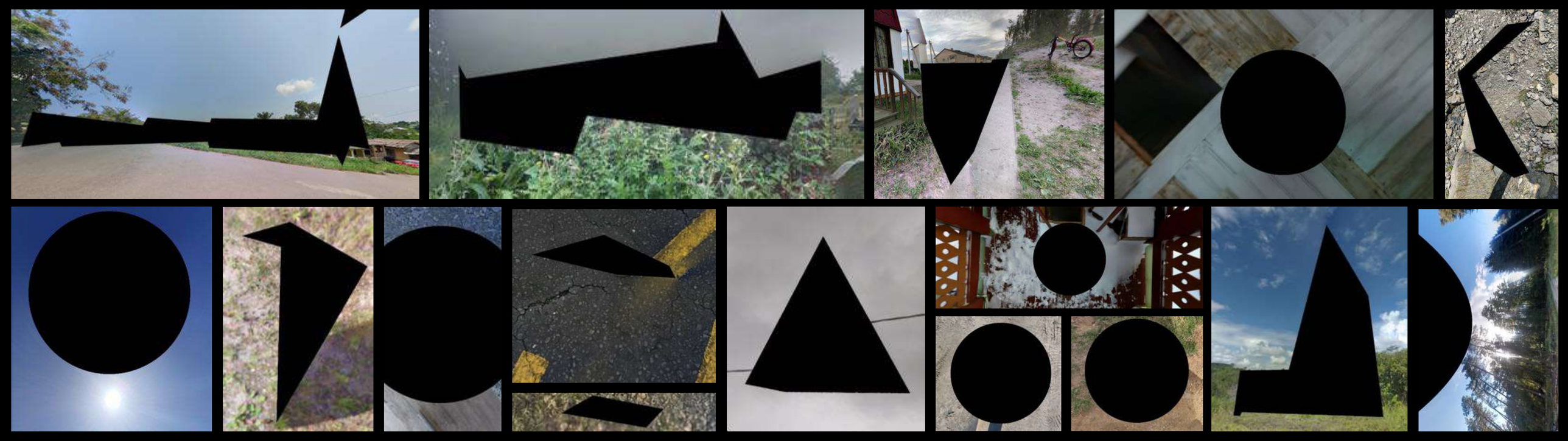
Ursa Major
Gemini
Lynx
Piscis Austrinus
Aquarius

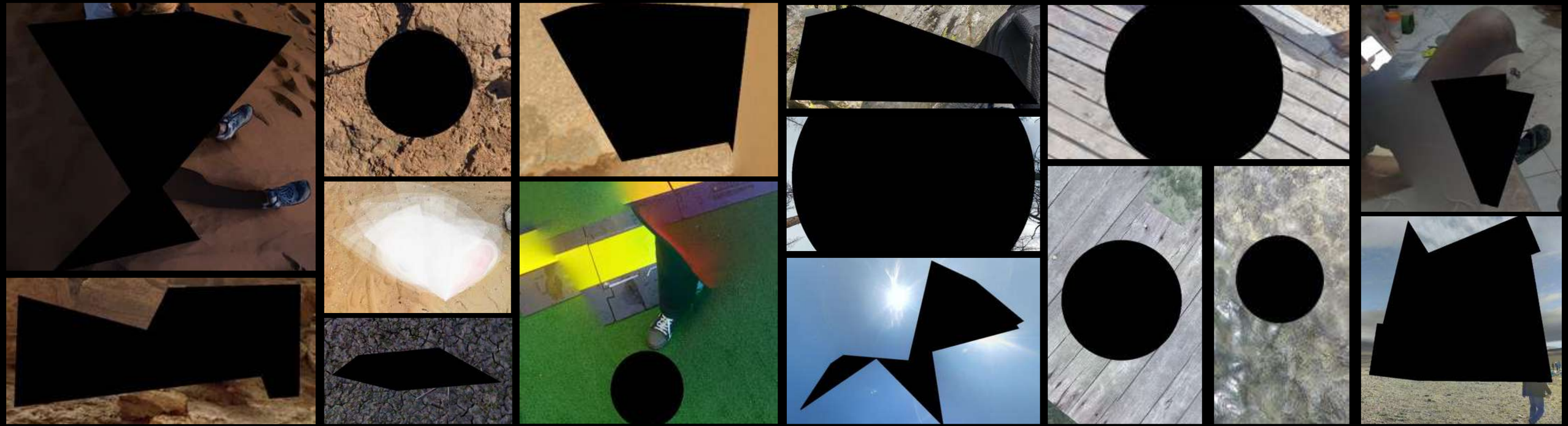


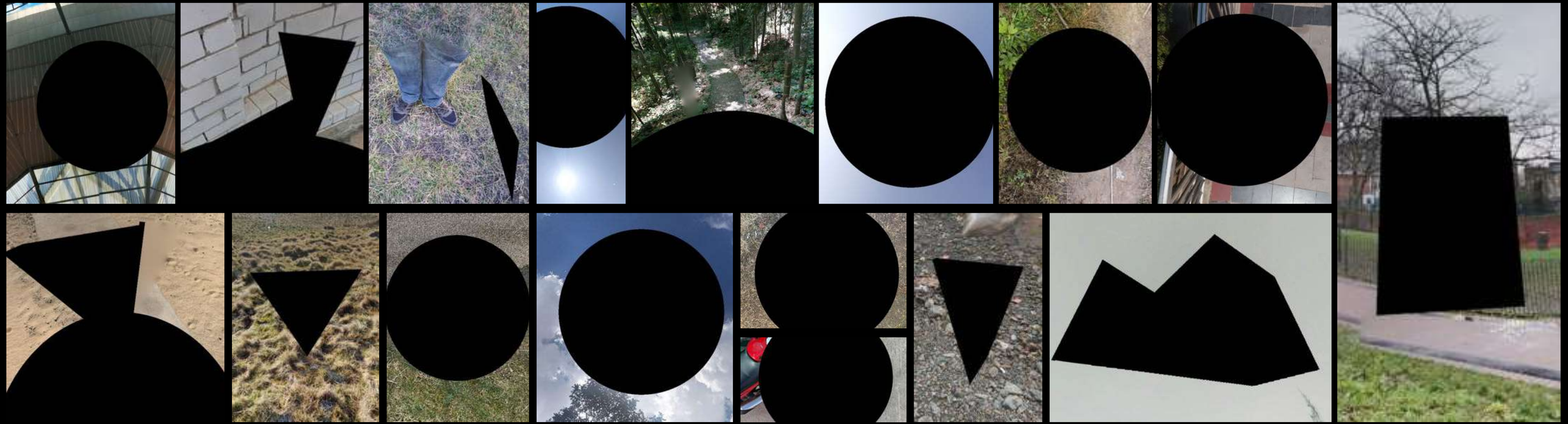


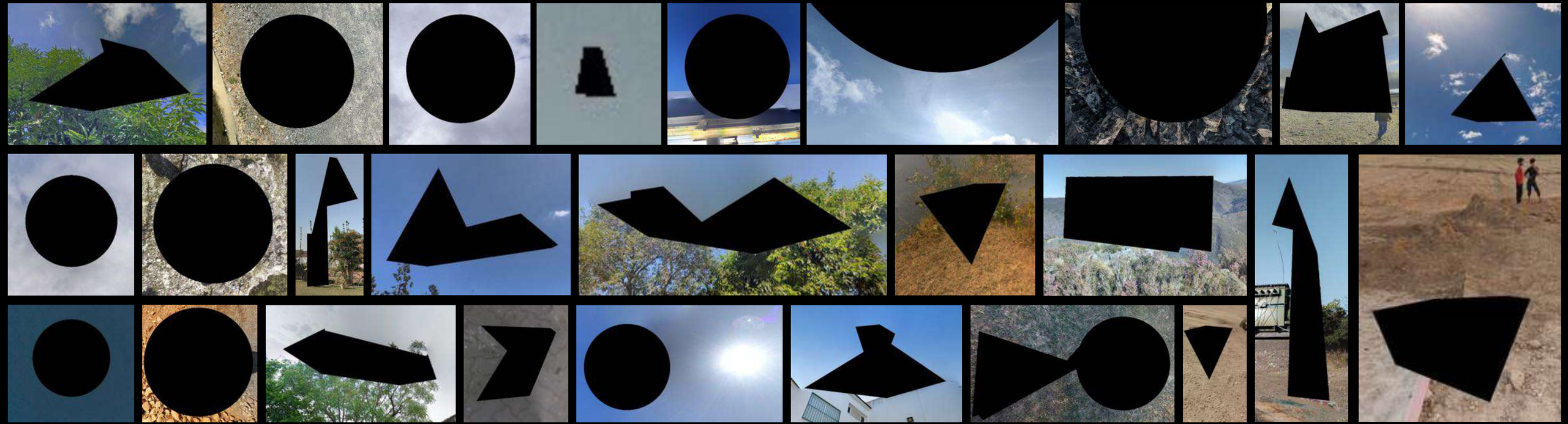


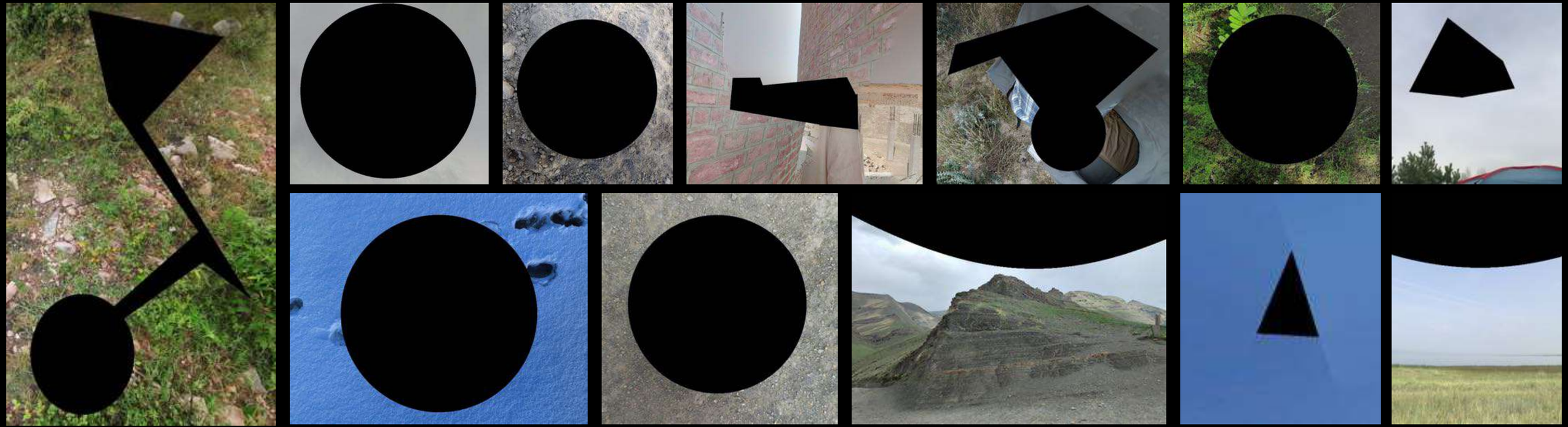


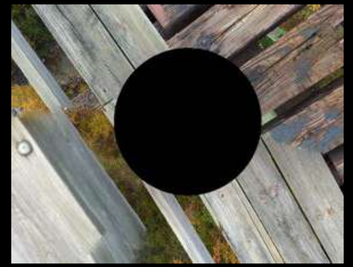
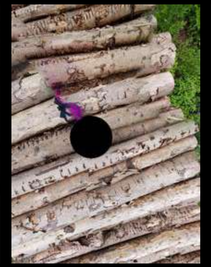


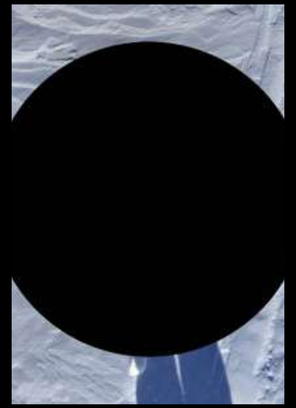
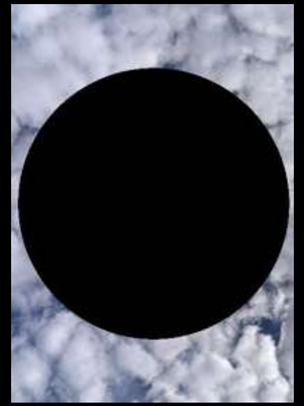


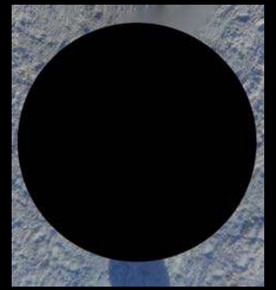
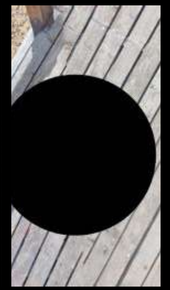


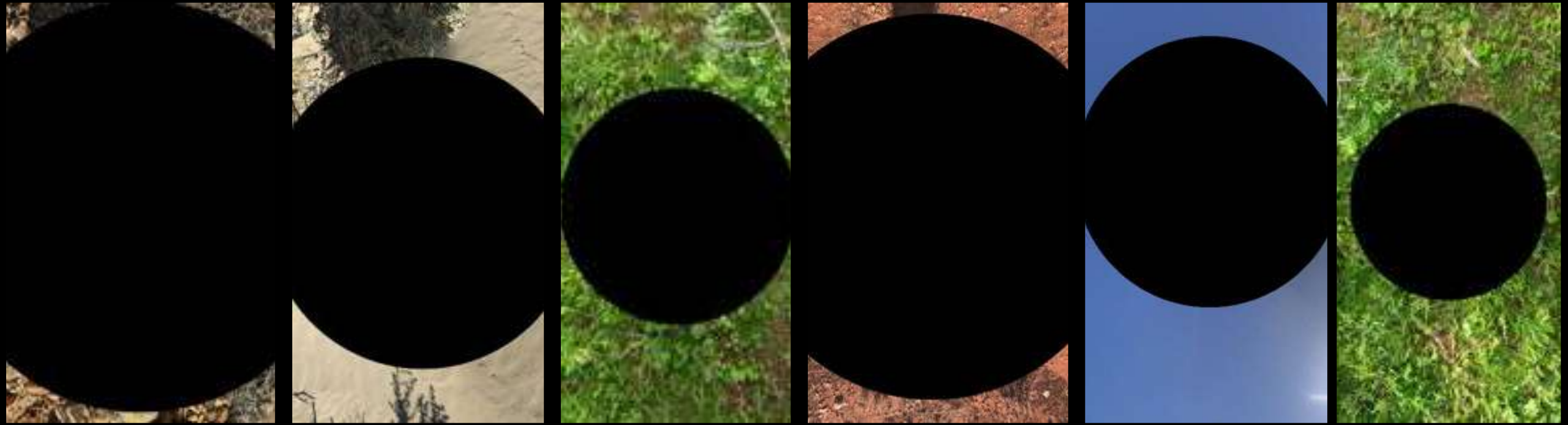


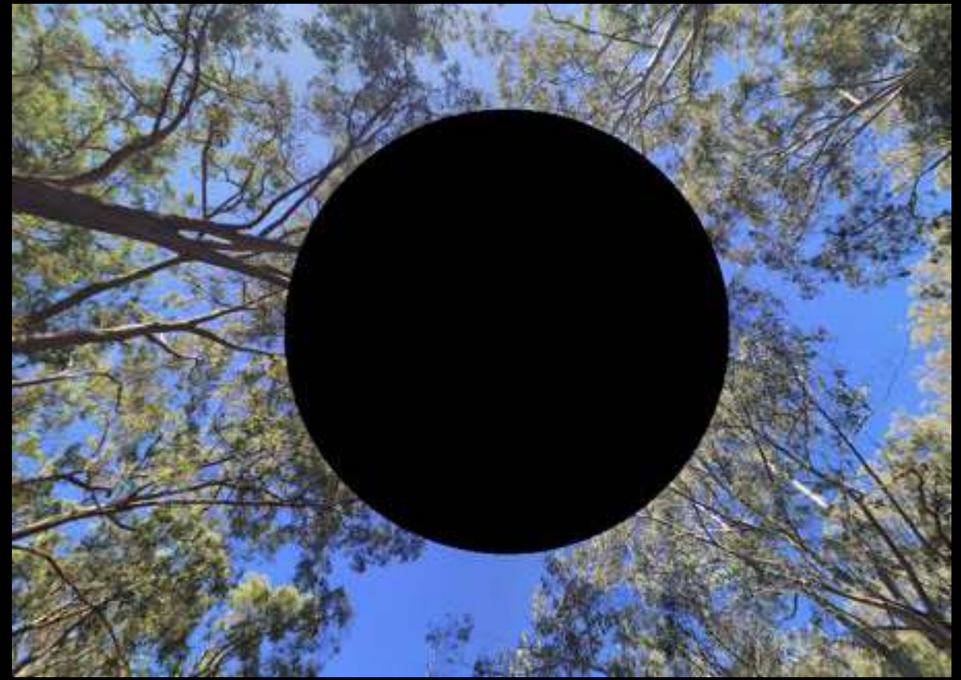


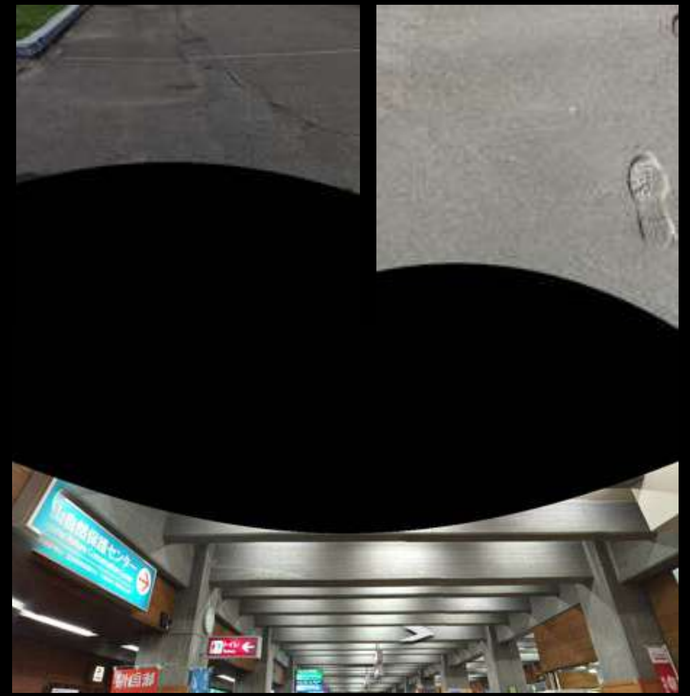



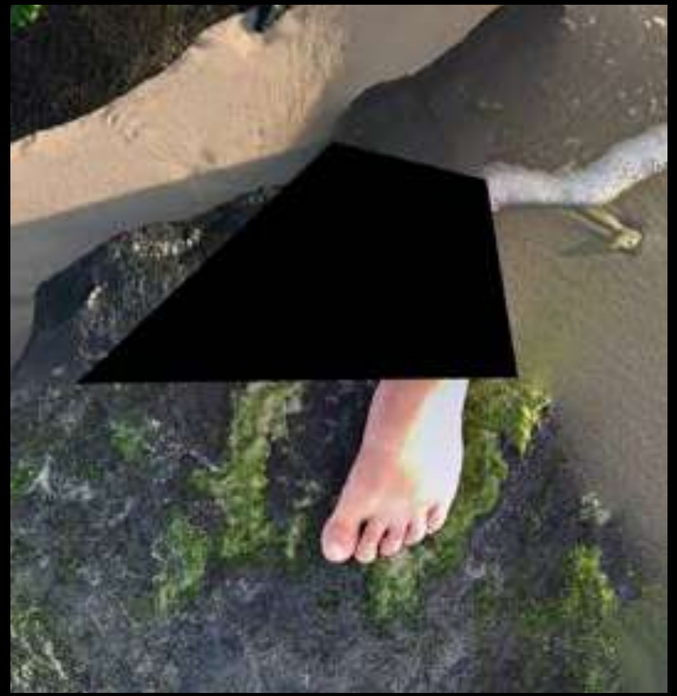



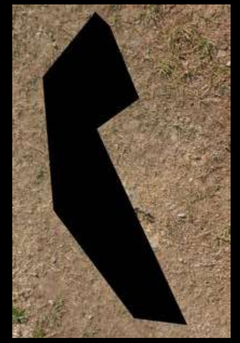
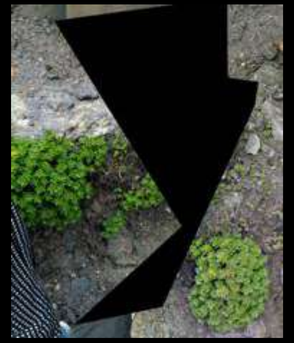



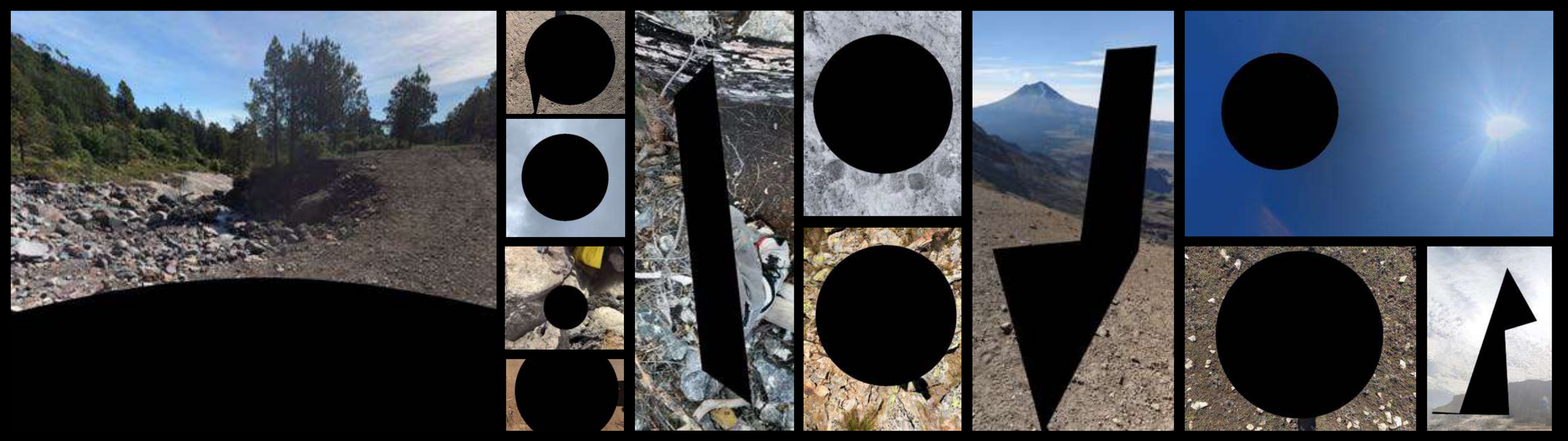


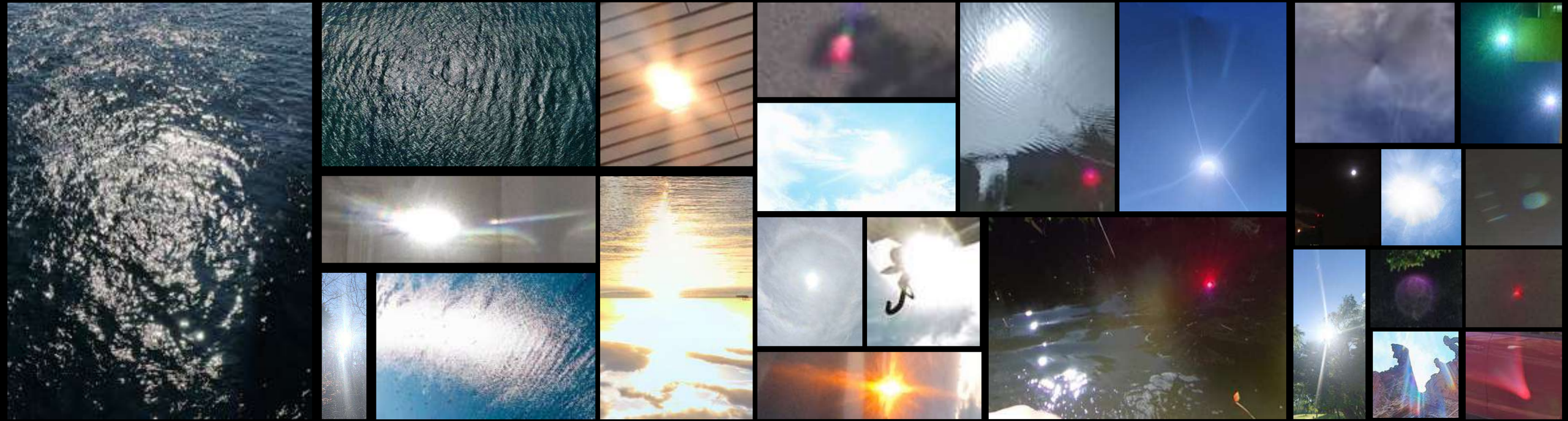


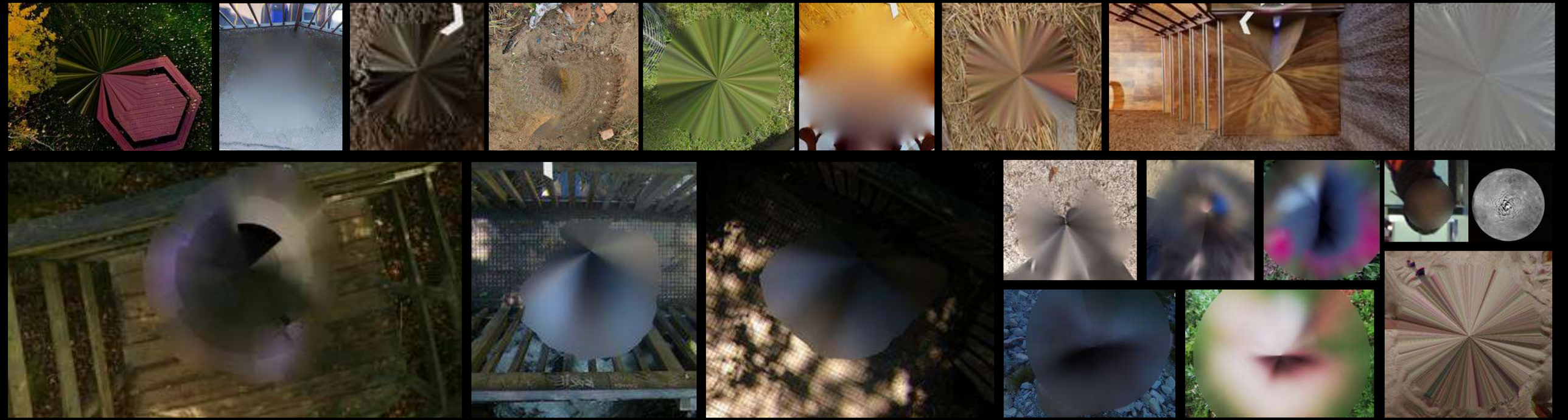


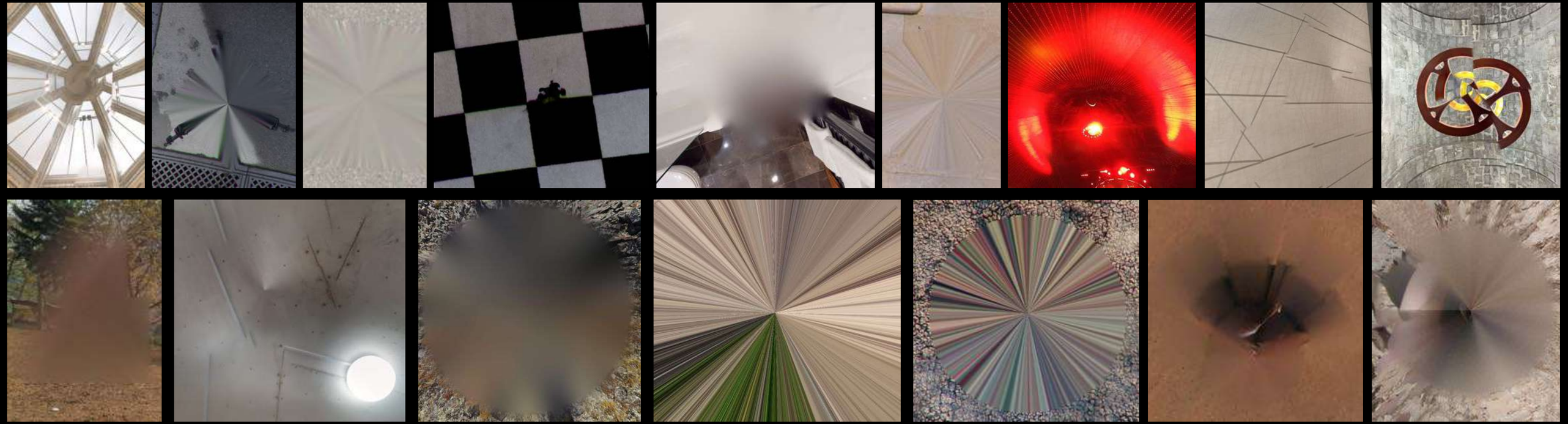


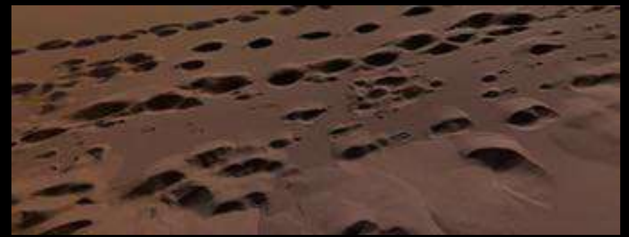



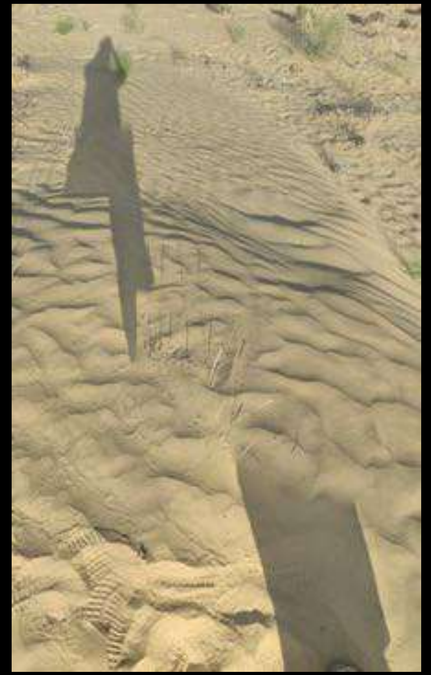


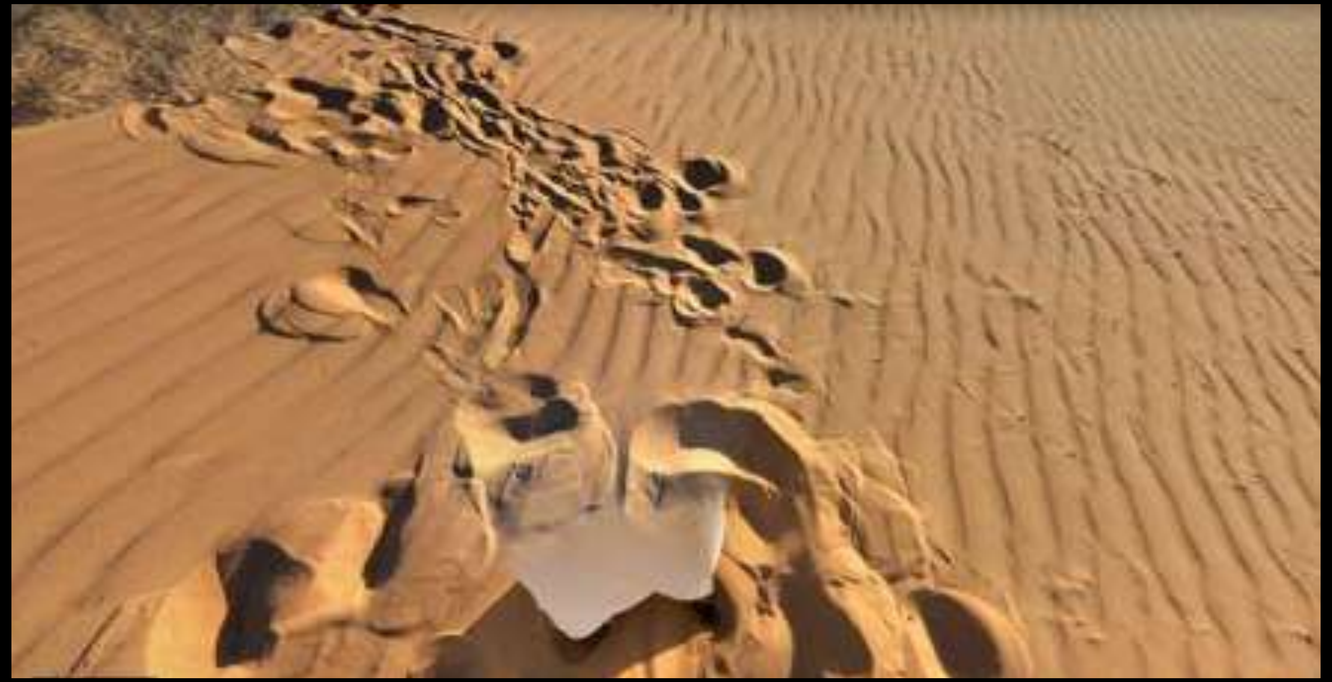


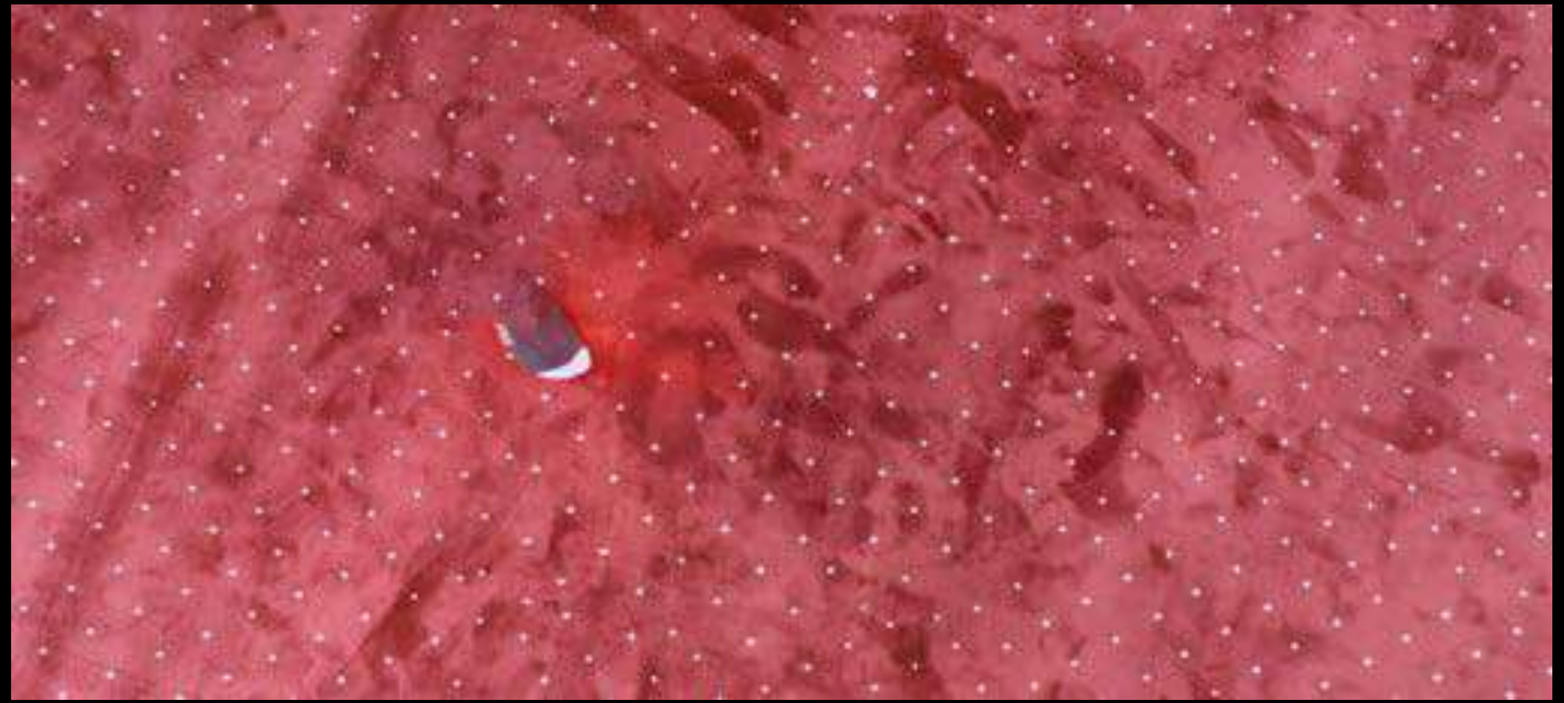




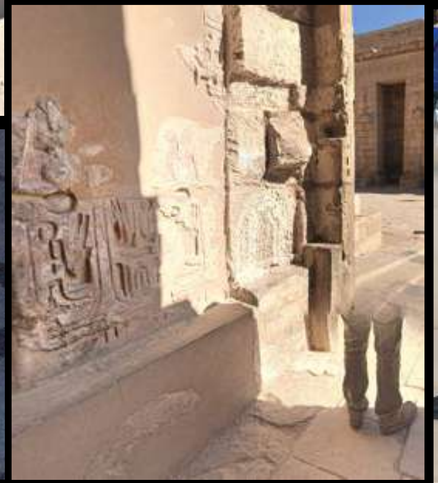


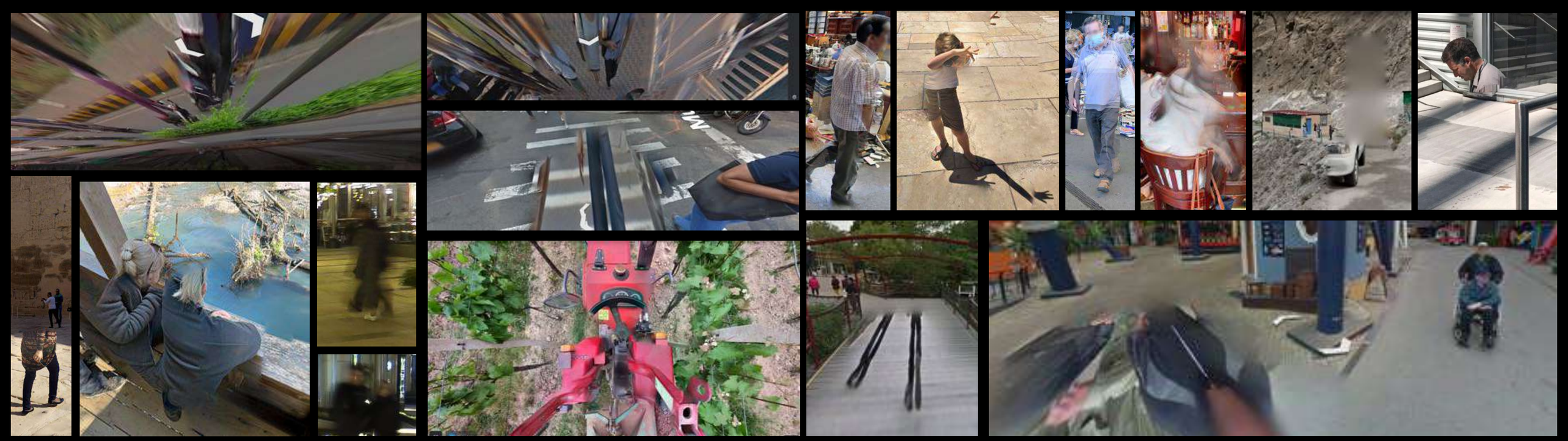






NYPD



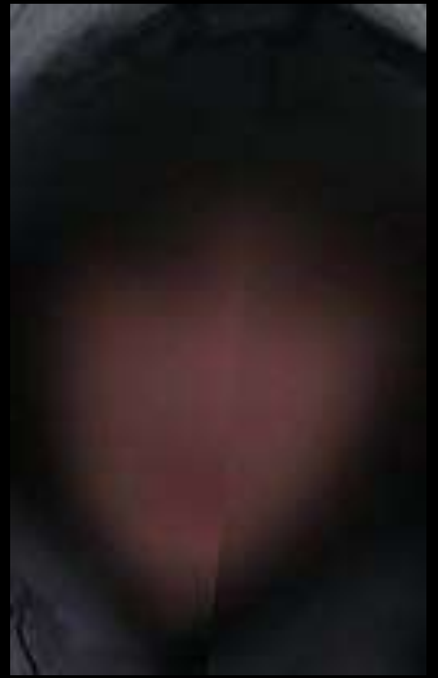


TAHD

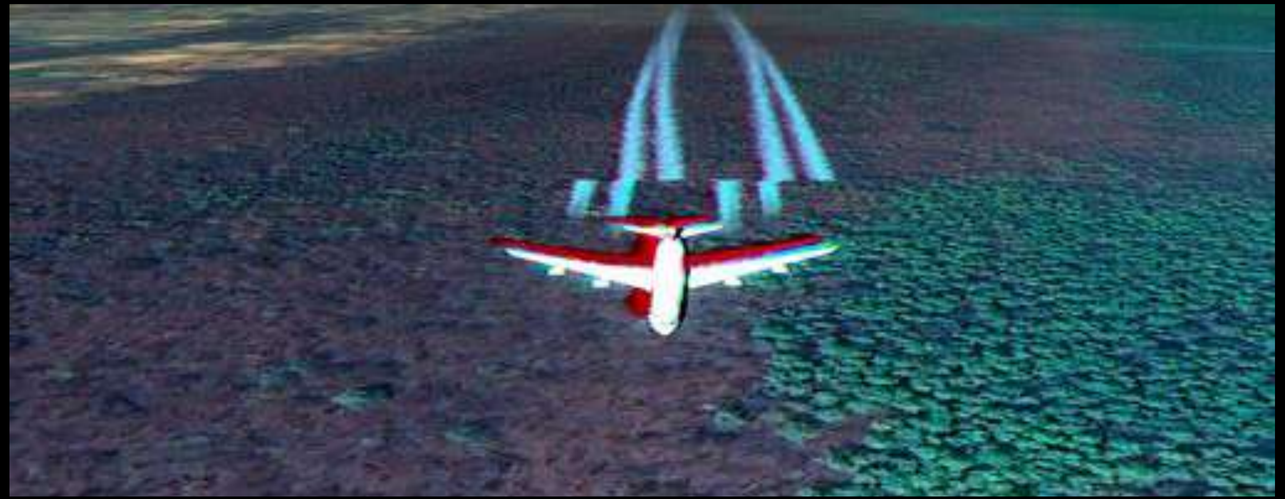
SHREK'S ADVENTURE

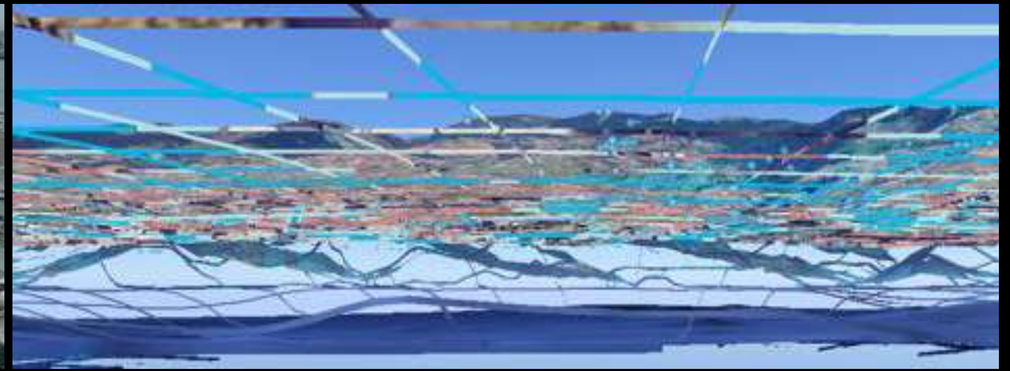
INTERMISSION

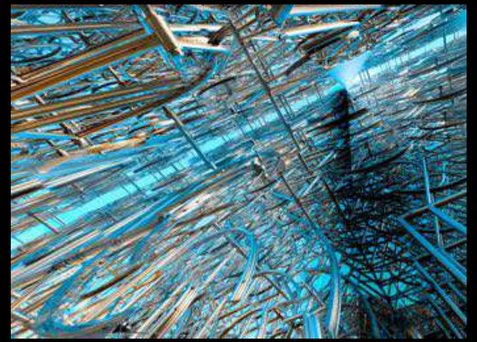
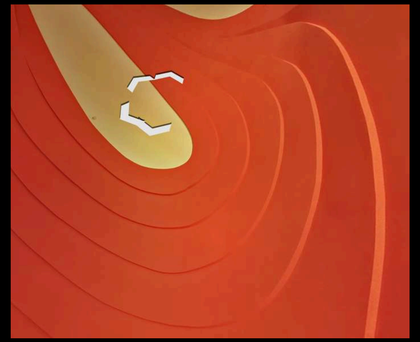
JETFRED
JETFRED

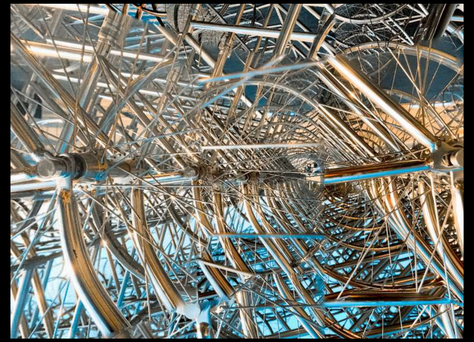


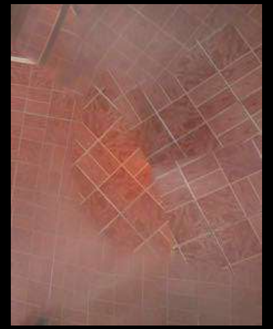
ЛАСТОВКИН
ВАСИЛИЙ
АЛЕКСАНДРОВИЧ
1903-8.10.1942
ТАМБОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

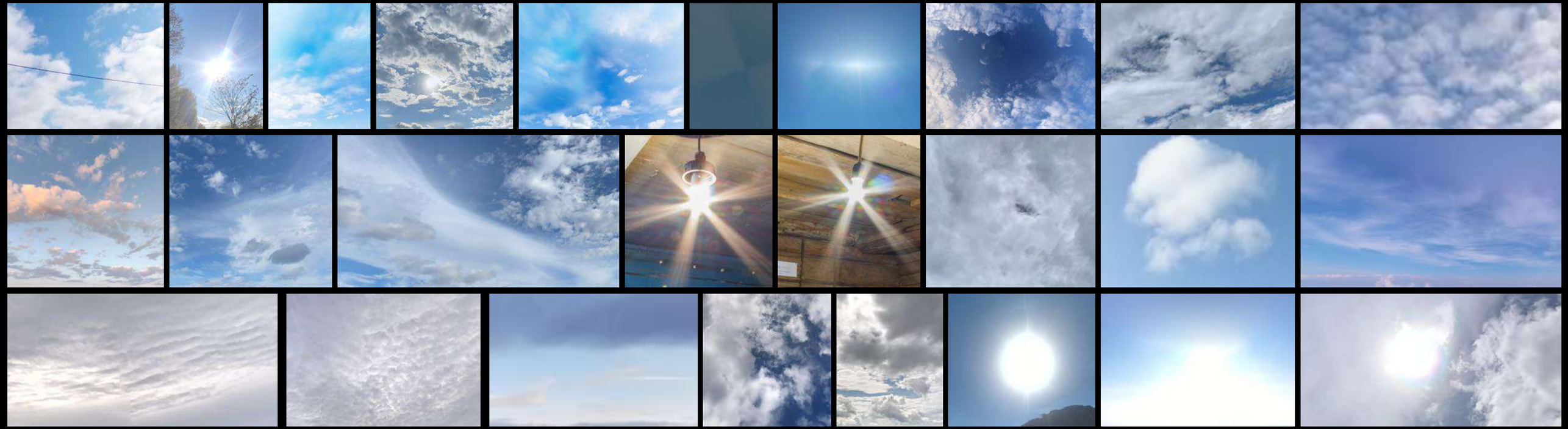


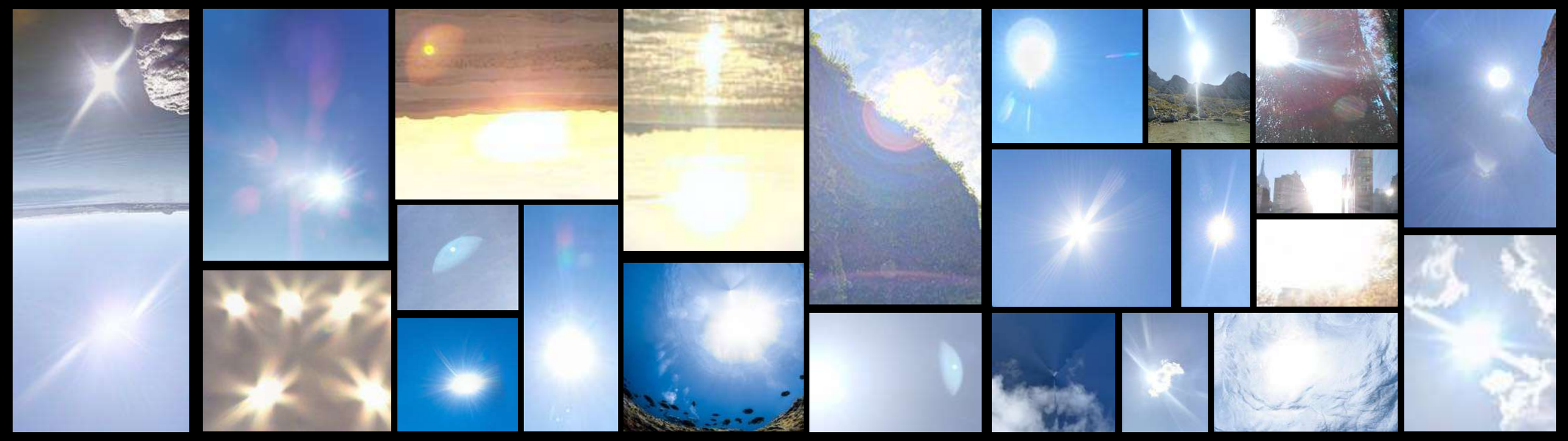


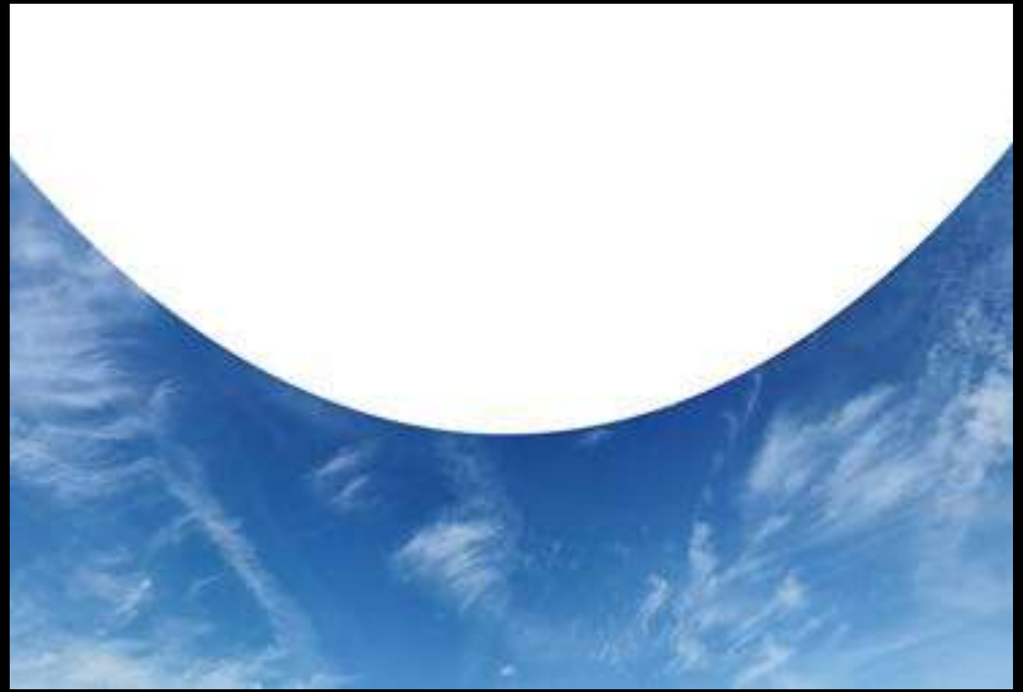



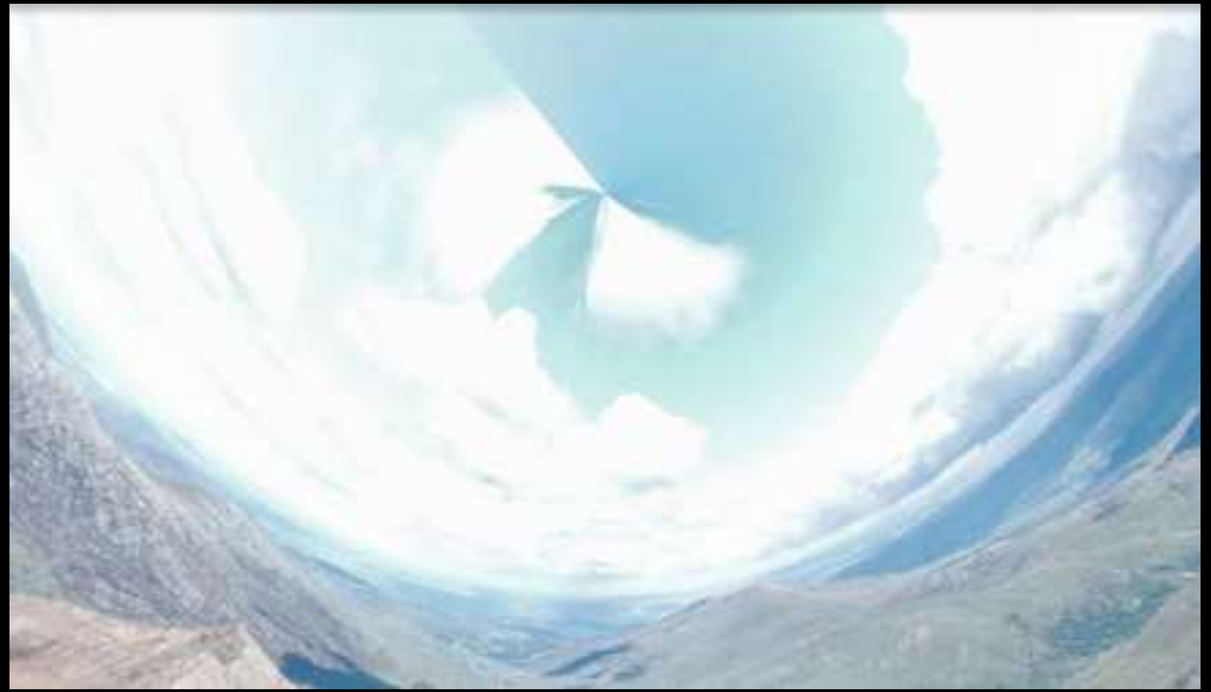


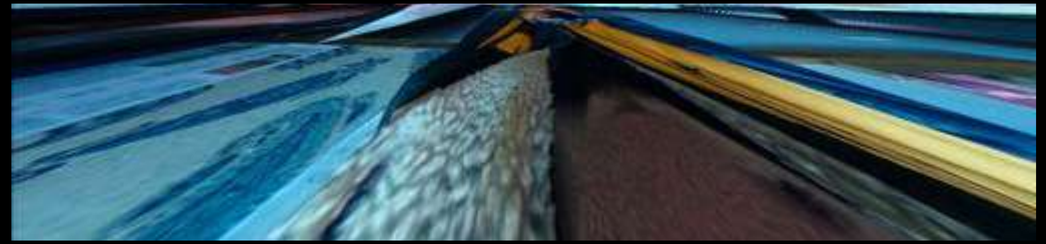


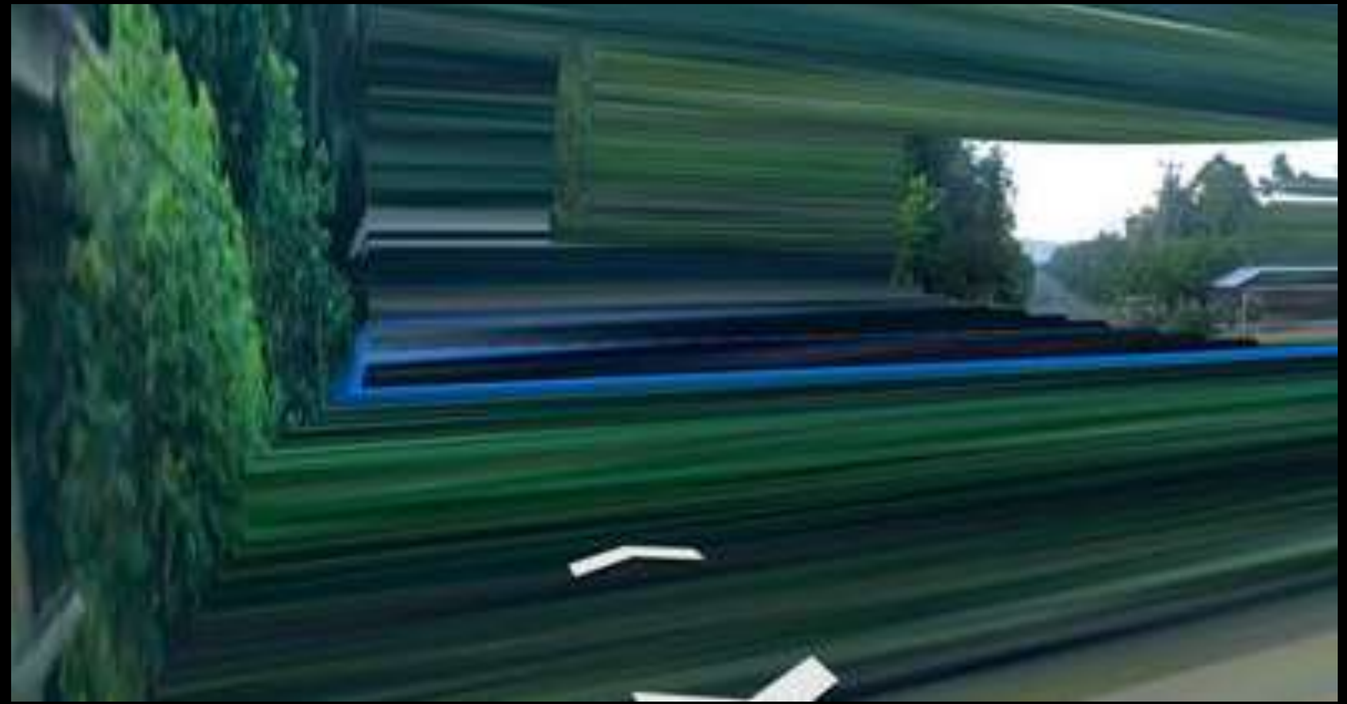


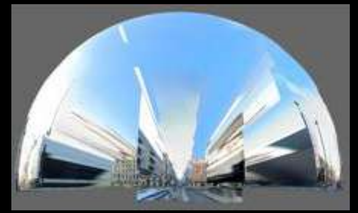


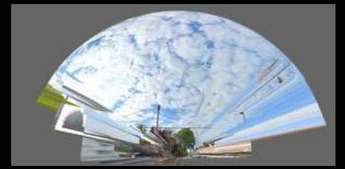
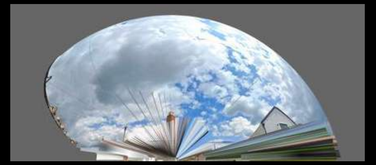


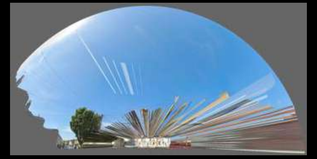


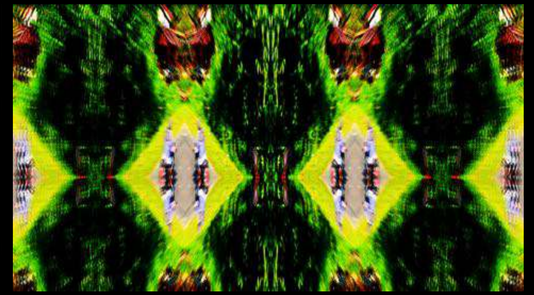


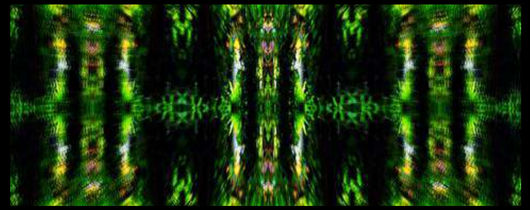


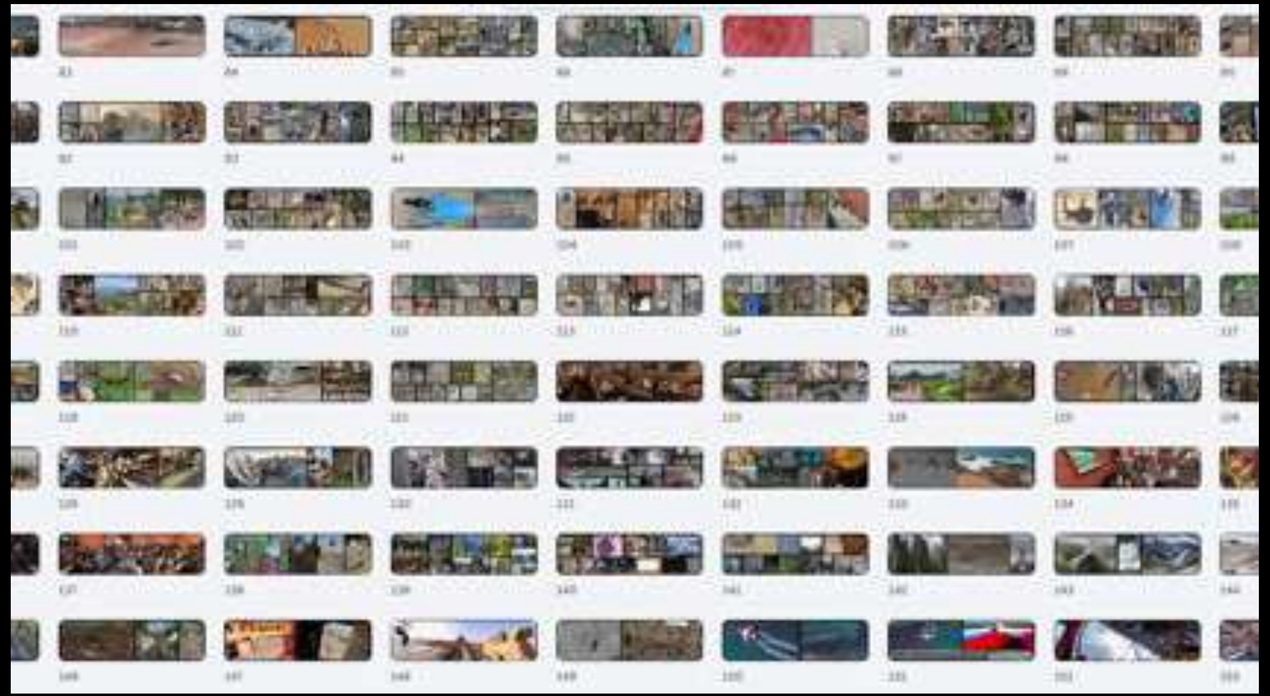










FIN DE LA
PRIMERA PARTE

Olafur Anthead
2022-2026