

ÀNGEL QUINTANA

D'on venen les imatges d'Albert Serra?

El nom d'Albert Serra forma part del cànon que s'ha establert dins del cinema d'autor contemporani. Les seves obres són mostrades en els grans festivals de cinema i el seu treball ha generat nombrosos debats dins de l'esfera crítica, l'esfera mediàtica i fins i tot en l'àmbit més estrictament acadèmic. Malgrat això, si ens preguntem d'on sorgeix el cinema de l'Albert Serra i quina pot ser la seva funció com a cineasta, veurem que la seva pràctica resulta més complexa perquè la seva autoria neix del rebuig d'altres practiques precedents i, fins i tot, d'una reformulació de la idea tradicional de què és un cineasta.

Per entendre la figura de l'Albert Serra hem de partir de la idea que no és ni fill de la modernitat cinematogràfica que va reivindicar la figura de l'autor ni forma part de la idea predominant dins la indústria audiovisual actual d'entendre l'autor com a marca i com a professional de les imatges. Serra, malgrat això, es constitueix com a autor, però la seva autoria ha de ser analitzada en relació amb les mutacions essencials que ha viscut l'audiovisual contemporani i que el situen en un esfera situada més enllà de la modernitat; fins i tot, més enllà del cinema. L'obra de Serra —tant les pel·lícules per les sales com les instal·lacions pels centres d'art contemporani— se situa dins d'un ampli territori que podem definir com a cultura digital. A diferència del cineasta modern, que segons la definició establerta per Jean-Claude Biette¹

Àngel Quintana (Torroella de Montgrí, Baix Empordà, 1960) és professor d'Història i Teoria del Cinema a la Universitat de Girona. És coordinador de l'edició catalana de *Cahiers du Cinema*, membre d'organismes internacionals relacionats amb el cinema i autor, entre altres, de *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital* (Acantilado)

¹ Jean-Claude BIETTE, «Qu'est-ce qu'un cinéaste ?», *Trafic*, 18 (primavera de 1998), p. 8

necessitava establir un discurs fort de compromís amb el món, Serra prefereix filtrar aquest discurs del compromís a partir d'una reflexió tangencial, gairebé abstracta. El seu discurs s'articula al voltant d'un seguit de conceptes essencials com ara la innocència, la sacralitat, el mal, l'avarícia, la mort o les màscares del poder. Les seves obres parteixen d'una reinvençió del cinema a partir del mite i de la recerca d'un equilibri estrany entre certes tradicions populars —sobretot pel que fa als sistemes de representació— i algunes formes de l'avantguarda capaces de crear en l'espectador un sentiment d'autoconsciència davant de l'acte creatiu. Enmig d'aquesta tensió, allò que sempre s'acaba imposant no és altra cosa que la descripció d'allò que és veritablement humà. Els mites s'estavellen a partir d'un seguit de gestos i moviments essencials que acaben portant cap a una certificació del fet que més enllà de tota retòrica visual, allò que és bàsic en el cinema de Serra és com descobreix i s'enfronta amb una certa idea d'humanitat que entra en contradicció amb les crisis del present.

Per poder comprendre millor d'on venen les imatges d'Albert Serra és necessari, en primer lloc, situar-se dins de la mutació que han viscut tant el mitjà cinematogràfic com el món de l'art contemporani amb la irrupció de la tecnologia digital. El procés d'aparició del digital ha estat acompanyat per un seguit de fenòmens bàsics que han canviat la relació que la imatge establia amb la realitat referencial, considerada com a matèria primera de l'estètica fotogràfica de caràcter analògic. La substitució del negatiu pel disc informàtic ha posat en crisi una hipotètica «veritat» de les imatges i convertit qualsevol imatge en un seguit de dades informatives que poden ser manipulades i transformades posteriorment. La imatge digital ha mantingut el valor d'índex i captura, però la seva descomposició en els processos de postproducció ens ha situat en una altra esfera de realisme diferent de l'establerta pel realisme analògic. El digital, a partir de l'aparició d'un seguit de cineastes que han començat a filmar amb càmeres lleugeres, ha desafiat els protocols institucionals que marcaven fins aquell moment tant la pràctica fílmica com la pràctica artística en el territori del videoart. Ha estat possible dur a terme rodatges amb equips reduïts, ha estat possible ampliar el temps de rodatge segons les necessitats del producte i es podia posar en dubte tot l'artifici propi de la posada en escena tradicional, a partir de la descoberta de noves esferes de representació d'allò que és més íntim. El cineasta no necessitava situar-se davant de les coses, sinó que podia arribar a travessar el món amb la seva pròpia càmera. Juntament amb l'existència d'un cinema *low cost* va començar a aparèixer un altre model de cinema que volia establir ponts amb l'art contemporani. La vella dialèctica que confronta el White Cube amb el Black Cube

es trencava.² El vídeo digital va servir per posar en crisi la separació tècnica entre el vídeo i el cinema, entre la sala i el museu. Els artistes i els cineastes varen començar a treballar amb les mateixes càmeres digitals i varen començar a rodar sota les mateixes condicions de producció. Aquest fet va provocar una interessant migració de directors de cinema cap al món de l'art —Abbas Kiarostami, Apichatpong Weerasethakul, Atom Egoyan, Chantal Ackerman, Víctor Erice, José Luis Guerín— i d'artistes cap al món del cinema —Steve McQueen, Douglas Gordon, Philippe Parreno, etc.

L'any 2006, quan Albert Serra fa la seva aparició en el panorama internacional amb la presentació d'*Honor de cavalleria* a la Quinzaine des Réalisateurs del Festival de Canes, el nou cinema sorgit de la singularitat establerta pel digital s'havia orientat cap a allò que la crítica havia definit com a cinema minimalista o *slow cinema*.³ La qüestió essencial no era tant la de crear un cinema on els conceptes sorgien com a elements clau que devien provocar una tensió en la mirada i la consciència de l'espectador, sinó la d'oferir un model de cinema contemporani que proposés la sostracció de tots aquells elements que havien estat considerats com a essencials pel cinema convencional. No es tractava d'un cinema que prenia en préstec, i amb retard, el minimalisme dels anys cinquanta, sinó d'un cinema que es proposava trobar una esfera que anés més enllà del cinema modern per posar en crisi la institució i començar a reivindicar el despulament de tots els artificis de l'acte cinematogràfic. Es tractava de fer un cinema que qüestionés la funció del guió com a base fonamental per al desenvolupament de la narració fílmica, un cinema que rebutjava l'existència d'efectes dramàtics, que contradeia la idea d'acció i la construcció psicològica dels personatges. Aquest cinema reivindicava, en canvi, la bellesa plàstica, el pas del temps, la gestualitat i la capacitat d'observació. El cinema sostractiu, tal com l'ha definit Antony Fiant,⁴ recuperava alguns dels gestos de la modernitat basada en l'estètica de la desaparició i en la imatge temps, enunciada per Gilles Deleuze.⁵ Amb tot, l'operació es transformava a partir de les noves formes de captura que havia establert la lleugeresa del llenguatge digital i sobretot una idea del muntatge on l'important no és la construcció per defecte, sinó la selecció a partir

² Es considera el White Cube la pantalla del museu, mentre que el Black Cube seria la sala fosca de projecció dels cinemes. Vegeu Michael NEWMAN, «Moving Images in the Gallery», a Stewart Comer (ed.), *Film and Video Art*, Londres, Tate Publishing, 2009

³ Vegeu Domin CHOI, *Transiciones del cine: De lo moderno a lo contemporáneo*, Buenos Aires, Santiago Arcos Editor, 2009

⁴ Antony FIANT, *Pour un cinéma contemporain soustractif*, París, Presses Universitaires de Vincennes, 2014

⁵ Gilles DELEUZE, *Cinéma 2: L'image-temps*, París, Les Éditions de Minuit, 1985, p. 30

En el moment d'enfrontar-se amb l'art contemporani, la idea de sostracció adquireix un curiós component radical, perquè si aquesta porta cap al minimalisme o cap a allò que és conceptual, Serra cau en el parany que la seva obra s'institucionalitzi dins l'art contemporani. Des de la seva radicalitat, Serra no pot suportar cap forma d'integració, i per tant la idea de sostracció en les seves instal·lacions adquireix un efecte contrari i conflueix amb l'acumulació. Un dels principals enemics de l'art contemporani és la idea de narració. Les peces de videoart no expliquen històries, creen espais plàstics, estableixen camins cap a la creació de conceptes o creen noves textures visuals mostrant la materialitat de l'obra. Quan Serra s'enfronta amb les instal·lacions, parteix d'una clara voluntat d'explicar històries que tinguin una durada excessiva i que no puguin ser mai visualitzades per cap hipotètic espectador que s'enfronti amb l'obra. *Els noms de Crist*, per exemple, va formar part d'una mostra organitzada al MACBA l'any 2010, amb el títol d'*Esteu a punts per a la televisió?*, on es pretenia reivindicar una televisió impossible basada en la interrelació amb l'art i amb la intel·lectualitat. Serra afronta aquesta idea i crea la seva primera peça artística com si fos un fulletó, com un relat d'històries creuades amb un suposat misteri. Com si amb la irrupció d'allò que és narratiu volgués crear una peculiar acumulació respecte al caràcter sostractiu de l'art contemporani. Aquest efecte, però, es radicalitza en les seves dues noves instal·lacions. En *Els tres porquets* parteix d'una temporalitat impossible, crea una obra d'una gran durada perquè cap espectador pugui arribar a veure-la, i ho fa a partir de la desconstrucció de tres mites del món germànic —Goethe, Hitler i Fassbinder— i a partir de l'acte de creació com a *performance*. En canvi, a *Singularity*, presentat a la Biennial de Venècia, el seu joc no és altre que el de construir al voltant de cinc pantalles una possible història fulletonesca que es fragmenta, es dilata, es perd i que mai pot arribar a manifestar-se com un tot, perquè la seva fragmentació impedeix que el relat es tanqui. La metàfora que construeix a Irlanda sobre la cobdícia capitalista en un món marcat per les relacions homosexuals, la prostitució i la riquesa provinent d'una mina d'or esdevé un fulletó impossible. El minimalisme de l'art contemporani es trenca. La narració considerada com a gran pecat del videoart o del cinema experimental esclata per crear estructures laberíntiques.

Albert Serra és un creador que no accepta cap categorització, potser perquè el seu desig no és altre que el de lluitar contra tot clixé. És un creador que qüestiona les pràctiques del cinema i de l'art per acabar duent a terme una operació de reformulació i ruptura en cada obra. Les seves idees neixen per ser destruïdes, modificades i transformades. L'obra de Serra no pot analitzar-se des de la singularitat de cada pel·lícula o de cada instal·lació, ja que funciona com una recerca permanent. La seva obra és sempre un acte de resistència davant l'existència de determinats ordres institucionals. ◀