

Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

Montajes Multivarios. Las Formas del Laberinto en el Cine Experimental y la Videocreación.

Albert Alcoz ¹

1) Department of Visual Arts and Design, Faculty of Fine Arts. University of Barcelona.

Date of publication: June 3rd, 2022

Edition period: June 2022 - October 2022

To cite this article: Alcoz, A. (2022). Montajes Multivarios. Las Formas del Laberinto en el Cine Experimental y la Videocreación. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 10(2), 4-28. doi: 10.17583/brac.7677

To link this article: <https://doi.org/10.17583/brac.7677>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License \(CC-BY\)](#).

Multicursal Montages. The Forms of the Labyrinth in Experimental Cinema and Video Creation

Albert Alcoz

Department of Visual Arts and Design, Faculty of Fine Arts. University of Barcelona

(Received: 28 February 2021; Accepted: 14 February 2022; Published: 3 June 2022)

Abstract

Analyzing the relationships between the labyrinth and the experimental audiovisual creations is the reason for this article. Perceiving the literal and figurative links that can be appreciated between the concept of the labyrinth and artistic cinema is the starting point of a text that studies how the labyrinth dimension –with its mythological, symbolic and aesthetic background– manifests itself in cutting-edge films and video-creation pieces. These filmic and videographic practices contribute to expanding the metaphorical richness of the maze both visually and conceptually. They are works where sounds and images in movement reveal unusual ways of approaching the labyrinth, taking into account their technological possibilities. They are pieces in a single-channel format that display unique formal patterns inspired by the complexity of the labyrinth or multi-screen audiovisual installations that envision interactive relationships with the audience. Applying formal constrictions and multi-course routes its artists propose intricate logic montages that arouse curiosity and foster intelligence.

Keywords: Labyrinth, maze, avant-garde cinema, experimental film, video art



Montajes Multiviarios. Las Formas del Laberinto en el Cine Experimental y la Videocreación

Albert Alcoz

Departamento de Artes Visuales y Diseño. Facultad de Bellas Artes.
Universidad de Barcelona.

(Recibido: 28 febrero 2021; Aceptado: 14 febrero 2022; Publicado: 3 junio 2022)

Resumen

Analizar las relaciones existentes entre el laberinto y la creación audiovisual más experimental es el motivo de esta investigación. Percibir los vínculos, literales y figurados, que se pueden apreciar entre el concepto del laberinto y el cine artístico es el punto de partida de un texto que estudia de qué modo la dimensión laberíntica –con su trasfondo mitológico, simbólico y estético– se manifiesta en films de vanguardia y piezas de videocreación. Estas prácticas fílmicas y videográficas contribuyen a ampliar la riqueza metafórica de los dédalos tanto visual como conceptualmente. Son obras donde los sonidos y las imágenes en movimiento revelan modos inusuales de acercarse al laberinto, teniendo en cuenta sus posibilidades tecnológicas. Son piezas en formato monocanal que innovan desplegando patrones formales inspirados en la complejidad del laberinto o instalaciones audiovisuales de múltiples pantallas que vislumbran relaciones interactivas con la audiencia. Aplicando constricciones formales y recorridos multicursales sus artistas proponen montajes de lógicas intrincadas que despiertan la curiosidad y fomentan la inteligencia.

Palabras clave: Laberinto, Cine de vanguardia, Cine experimental, Videoarte

Muntatges Multiviaris. Les Formes del Laberint al Cinema Experimental i la Videocreació

Albert Alcoz

Departament d'Arts Visuals i Disseny. Facultat de Belles Arts. Universitat
de Barcelona.

(Rebut: 28 febrer 2021; Aceptat: 14 febrer 2022; Publicat: 3 juny 2022)

Resumen

Analitzar les relacions existents entre el laberint i la creació audiovisual més experimental és el motiu d'aquesta recerca. Percebre els vincles, literals i figurats, que es poden apreciar entre el concepte del laberint i el cinema artístic és el punt de partida d'un text que estudia com la dimensió laberíntica –amb el seu rerefons mitològic, simbòlic i estètic– es manifesta en films d'avantguarda i peces de videocreació. Aquestes pràctiques fílmiques i videogràfiques contribueixen a ampliar la riquesa metafòrica dels dèdals tant visualment com conceptualment. Són obres on els sons i les imatges en moviment revelen maneres inusuals d'acostar-se al laberint, tenint en compte les seves possibilitats tecnològiques. Són peces en format monocanal que innoven desplegant patrons formals inspirats en la complexitat del laberint o instal·lacions audiovisuals de múltiples pantalles que entreveuen relacions interactives amb l'audiència. Aplicant constriccions formals i recorreguts multicursals, els seus artistes proposen muntatges de lògiques intricades que desperten la curiositat i fomenten la intel·ligència.

Palabras clave: Laberint, cinema d'avantguarda, cinema experimental, videoart

Explorar el influjo del laberinto en una serie de obras audiovisuales de trazo experimental es el punto de partida de esta investigación. Para hacerlo se detectarán las similitudes existentes entre la experiencia que supone recorrer un laberinto y la impresión que conlleva visionar trabajos audiovisuales con desarrollos formales imprevisibles de escenarios intrincados. Otro de los objetivos marcados es percibir cómo las metodologías de conceptualización del laberinto por parte de arquitectos también tienen lugar en los procesos de creación de obras fílmicas y videográficas a cargo de artistas. Nos centraremos en películas y vídeos que se despliegan tanto en museos o centros de arte como en festivales de cine diferente, salas cinematográficas minoritarias y plataformas web. Comprender el valor estético de estas obras, asimilar la coherencia de su contenido y desvelar cómo evocan la multiplicidad de formas del laberinto son aspectos susceptibles de estudiarse bajo una óptica transversal. Perfilar cómo ciertas formas del ámbito arquitectónico y paisajístico se adecuan a construcciones audiovisuales es una de las contribuciones principales del texto que sigue a continuación; estableciendo el carácter cinemático de la mitología asociada al origen del laberinto y señalando sus diferentes tipologías manifestadas a lo largo de la historia se traza un recorrido que transita por trabajos complejos. La mayoría de ellos generan tensión, inquietud y desasosiego mientras fomentan la curiosidad y el intelecto: "como ya deberíamos saber, la representación más exacta, más precisa, del alma humana es el laberinto. En ella todo es posible" (Saramago, 2008, p. 121).

Las películas y vídeos experimentales estudiados aquí proponen modos insólitos de acercarse al laberinto, expandiendo sus formas estéticas, ampliando su radio de influencia y convirtiendo al espectador en un sujeto activo, a menudo destinado a completar la obra. Muchas de estas perspectivas audiovisuales heterodoxas utilizan el término "laberinto" ya en su propio título; otras lo referencian en sus imágenes de modo literal o metafórico. Responder por qué muchos cineastas, videoartistas y artistas audiovisuales deciden aproximarse a los enigmas que sugiere el artificio del laberinto para representarlo en una multiplicidad de formalizaciones, es una de las inquietudes a dilucidar.

En su estudio sobre la expansión de la escultura durante los inicios del *Land Art* y los *Earth Works* la teórica e historiadora norteamericana Rosalind Krauss razona: "los dédalos y laberintos son a la vez paisaje y arquitectura, como lo son los jardines japoneses" (2002, p. 68). A diferencia de la arquitectura, todo paisaje conlleva un sujeto observador, alguien que mira y

admira un territorio natural o artificial. Un laberinto puede apreciarse y reseguirse de manera estática visualizando su trazado en un soporte bidimensional o puede experimentarse mediante el desplazamiento físico dentro de su estructura tridimensional. En este segundo caso el laberinto demanda un visitante que se adentre en él manteniendo una actitud activa. Trasladados al ámbito audiovisual los laberintos desvelan una pluralidad de formas que atañen tanto a los procesos de realización como a la atención durante los visionados.

La tipología del laberinto viene determinada por las diferencias existentes entre sus centros y sus salidas; la división en dos grandes apartados: univarios y multiviarios. En el primer caso, también designados como laberintos clásicos, sólo existe un recorrido para ingresar en él con la intención de llegar a su centro. Están formados por una sola vía, un solo itinerario que debe completarse si se quiere finalizar. No existe ninguna bifurcación de modo que no hay caminos muertos, corredores que conduzcan a lugares sin salida. Ese trazado sirve tanto para alcanzar su centro como para salir de él haciendo el camino inverso. Los laberintos multiviarios, como su nombre indica, se estructuran en base a múltiples senderos, numerosas bifurcaciones que no dan con el camino adecuado. También se les llama dédalos –en referencia al Laberinto de Creta ideado por Dédalo– y perdedores, porque reiteradamente fomentan una pérdida de la orientación. Estos caminos alternativos llevan implícitos el hecho de errar el recorrido y sentirse extraviado.

Todos estos laberintos –univarios y multiviarios– presentan otros modos de clasificación en función de la forma bajo la que se conciben durante su construcción. Entre los univarios o unicursales se observa la forma ovoidal prototípica del laberinto cretense; la complejidad en el diseño de los laberintos medievales; y la forma rectangular dividida en cuatro cuadrantes situados alrededor del centro o en base de círculos concéntricos, propio del laberinto romano. Cabe tener en cuenta que hasta el s. xv el diseño de laberintos es exclusivamente unicursal. Los laberintos multiviarios o multicursales presentan muchas otras variantes entre las que cabe mencionar los barrocos –con diversas vías muertas–; los manieristas –con estructuras arbóreas–; y los modernos –donde todos los corredores se conectan entre sí. Por último, creemos oportuno traer a colación el laberinto rizoma cuya estructura está hecha de ramificaciones infinitas que se expanden como el Universo; Internet sería su máxima representación contemporánea. Cabe señalar que en el ámbito anglosajón la diferencia entre las construcciones unicursales y multicursales ya viene dada en los vocablos *labyrinth* y *maze*. Los *labyrinths* limitan su

estructura a un solo itinerario; los *mazes* constan de diversos recorridos para llegar al final y de numerosas vías sin salida. En la lengua española la palabra laberinto incluye ambas posibilidades.

Los laberintos son lugares, entidades espaciales tridimensionales que mantienen puntos de contacto con el diseño de jardines. Fomentan una actitud lúdica ya que están hechos para desplazarse entre ellos. Los hay bidimensionales, que limitan su dibujo a una superficie plana situada en suelos, paredes o soportes gráficos y pictóricos, y los hay volumétricos, que levantan su trazado mediante muros de arbustos, cipreses, hormigón, vidrio, ladrillos o mampostería diversa. Las películas son trabajos que incluyen sonidos e imágenes en movimiento desplegadas en una pantalla rectangular dispuesta frontalmente a una audiencia. Mientras una construcción invita a desplazarse físicamente, la otra sugiere adentrarse en su universo desde una posición estática. Idear un laberinto y construir una película son acciones que mantienen puntos de concordancia. Ambos proyectos tienen en cuenta un visitante o un espectador que se enfrentará a su propuesta. La audiencia pues concluye la obra introduciéndose en ese espacio, una dimensión a la que accede mental o físicamente.

La multiplicidad de metáforas y símbolos asociados al laberinto tiene lugar en películas que escenifican actuaciones dentro de ellos o en otras que lo evocan formalmente mediante imágenes, puestas en escena y montajes que aluden a su complejidad. Sería oportuno extrapolar la construcción laberíntica a la articulación audiovisual afirmando que todas y cada una de las producciones fílmicas monocanales son unicursales: generan un solo camino, una sola opción de visionar su contenido, de principio a final, sin atajos ni puntos muertos. Existen films y vídeos que sugieren esta posibilidad de introducirse en el entresijo de imágenes como si de un laberinto se tratase. Ciertas prácticas audiovisuales del ámbito artístico proponen trazados multicursales a recorrer físicamente u reseguir ocularmente ya sea mediante acumulaciones de impresiones visuales de simbología laberíntica, a través del uso de la multipantalla o recurriendo a la interacción.

Estudios Cinematográficos sobre el Laberinto

En diciembre de 1978 se inicia la celebración del seminario *La métaphore du labyrinthe* en el Collège de France, una de las instituciones de enseñanza más remarcables de París. Dirigido por el pensador Roland Barthes el curso se plantea como una pluralidad de miradas transversales sobre el laberinto y la cultura, a cargo de especialistas de diferentes disciplinas. Pascal Bonitzer,

reconocido crítico de la revista Cahiers du Cinéma, expone su discurso alrededor de la práctica cinematográfica titulado 'Le cinéma'. Años después escribe un artículo titulado 'Partial Vision: Film and the Labyrinth' donde sigue estudiando las afinidades entre la arquitectura laberíntica y los sistemas de representación cinematográfica (Bonitzer, 1981).

En la historia del cine encontramos dédalos de espejos –*La dama de Shangai* (Orson Welles, 1947)–, vegetales –*El resplandor* (Stanley Kubrick, 1980)–, fantasiosos –*Labyrinth (Dentro del laberinto)* (Jim Henson, 1985)– y dentro de bibliotecas –*El nombre de la rosa* (Jean-Jacques Annaud, 1986) –. También se vislumbran lógicas laberínticas en hogares señoriales –*Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1940)–, situaciones conspirativas –*El Proceso* (Orson Welles, 1962)–, trazados urbanos –*la Venecia de Don't Look Now* (Nicolas Roeg, 1973)–, o entresijos electrónicos de videojuegos –*Tron* (Steven Lisberger, 1982). Muchos de estos títulos se han estudiado a fondo por escritores como Ramon Espelt (2008) o M^a Ángeles Martínez García (2012). La experimentación fílmica y la videocreación, por su carácter minoritario, su tendencia híbrida y su naturaleza esquiva, son áreas menos transcurridas por los investigadores.

Entre mayo y junio de 2007 el museo del Louvre de París organiza un programa de conferencias bajo el enunciado 'Labyrinthes', entre ellas destaca la intervención del teórico e historiador del cine Tom Gunning. El norteamericano presenta una conferencia titulada *The End is the Beginning: The Labyrinth in American Avant-Garde Films* donde explora el despliegue y la forma de cuatro films: la inconclusa *Witch's Cradle* (1943) de Maya Deren y Marcel Duchamp; *Mr. Frenhofer and the Minotaur* (1948) de Sidney Peterson; *Eaux d'artifice* (1953) de Kenneth Anger; y *The Wonder Ring* (1955) una colaboración entre Joseph Cornell y Stan Brakhage. Todos ellos pueden definirse bajo el término 'psychodrama', una forma fílmica donde se exteriorizan estados psíquicos parecidos al sueño, y la noción de 'trance film', un cine donde los protagonistas experimentan estados de transición:

Para los cineastas de vanguardia, el laberinto ofrecía una alternativa a las narrativas basadas en personajes, poniendo en primer plano las limitaciones y patrones formales y permitiendo que la metamorfosis y la transformación reemplazaran el conflicto de personajes. (...) El laberinto no solo puede dar forma a una película, sino que puede proporcionar a los espectadores una trayectoria diferente para ver películas, un viaje que reconfigura el tiempo en un patrón espacial. (Gunning, 2007)

En el capítulo *Laberints i les arts visuals* del libro *Laberints. Llocs, textos, imatges, films* (2008) el estudioso del cine Ramon Espelt ofrece una perspectiva minuciosa sobre el arte contemporáneo inspirado en el laberinto. Artistas multidisciplinares como Josep Maria Subirachs, Michael Ayrton, Robert Morris, Alice Aycock, Dan Graham, Bruce Nauman, Yoko Ono, Jannis Kounellis y Cristina Iglesias se dan cita en un texto que menciona obras de Land Art, esculturas e instalaciones. Espelt analiza, rigurosa y la exhaustivamente, largometrajes que convocan el laberinto usando la multiplicidad de opciones visuales que engendran sus formas:

Desde la perspectiva de una experiencia –estética, religiosa, lúdica...– indisociable de un recorrido físico, se puede imaginar un hilo que enlaza la figura del visitante contemporáneo de una escultura de Serra o Morris con precedentes como la figura del *homo viator* medieval, la del *maze trader* de un jardín manierista y la del *flâneur* en el París del siglo XIX, descrito por Baudelaire como «el paseante», un tipo de bohemio que vagabundea por las calles de la ciudad, ejerce de voyeur y se detiene según las diversas sollicitaciones del ruido urbano. (Espelt, 2008, p. 80)

En la mayoría de audiovisuales para una sola pantalla, con su duración concreta y su avance unidireccional, la audiencia obtiene una experiencia estática. Seguir un trayecto pautado de imágenes y sonidos, mediante la vista y el oído, no impide ejercitar la mente, recordando y anticipando situaciones, prefigurando caminos que se entrelazan, por distracción o imaginación, con el montaje final. Resulta indudable que hay ciertas películas y vídeos que fomentan con mayor relevancia este tipo de apreciación. Ante flujos de imágenes y sonidos que huyen de consideraciones narrativas lineales fundamentadas en la causalidad, la audiencia se ve empujada a ejercitar su capacidad cognitiva y su memoria visual con mayor atención. En la dimensión del cine experimental y la videocreación esta argumentación alcanza pleno sentido.

Mitología, Juego, Enigma. Estados Anímicos Animados

En el ámbito de la animación experimental a menudo se representa la mitología del laberinto a través de sus protagonistas. En un sentido mitológico el laberinto tiene su origen en la isla de Creta; es ahí donde el arquitecto ateniense Dédalo lo construye bajo las órdenes de Teseo, el rey de Atenas. Las escrituras mitológicas explican cómo la princesa Ariadna se enamora de Teseo

y le propone que derrote a su hermano, el Minotauro, para poder volver a Atenas. Este ser formado por una cabeza humana y un cuerpo de toro motiva la construcción del laberinto, el lugar donde deciden encerrarlo. La figura del Minotauro es una fuente de inspiración para muchos animadores que representan sus trifulcas a través de múltiples técnicas. Dos títulos que ilustran esta idea son *Minotaur* (Daniel Sousa, 1998) y *Minotauromaquia. Pablo en el laberinto* (Juan Pablo Etcheverry, 2006). Pero veamos otras propuestas previas del campo de la animación experimental menos literales.

En *Labyrinth* (Jan Lenica, 1962) el carácter laberíntico viene dado por el trazado de las calles de una ciudad, divisada a vista de pájaro por un protagonista alado (Ícaro), y por el papel que adquieren las diferentes estancias de un edificio del que surgen animales estrambóticos, minotauros de vanguardia. Hecha de recortables de ilustraciones y collages fotográficos, esta película de animación de catorce minutos es un fresco surrealista incongruente hasta lo irrisorio. Un hombre elegantemente vestido sobrevuela una ciudad, se detiene ante un bloque de pisos y empieza a presenciar un cúmulo de escenas vodevilescas donde interactúan esqueletos de dinosaurios y focas con sombrero de copa, entre muchos otros seres vivos extrañamente ataviados. La música de Włodzimierz Kotoński sirve como contrapunto a unas actuaciones esperpénticas donde los dibujos, recortados y animados, recuerdan los montajes ilustrados de Max Ernst y las animaciones alucinantes de Lawrence Jordan. En *Labyrinth* (Piotr Kamler, 1970) la música del compositor Bernard Parmegiani marca el tono expresivo de una pieza oscura de animación. A lo largo de doce minutos el director polaco elabora una estampa angustiada, por momentos siniestra, donde un solo hombre se enfrenta una sociedad totalitaria. Rodeado por espectros amenazantes que privan su libertad insistiendo en la vigilancia, la figura humana atraviesa individualmente escenarios rocambolescos donde la luminosidad rivaliza con la nocturnidad. El conjunto de composiciones pictóricas de raíz abstracta enfatiza lo ominoso de los enclaves dando como resultado un trabajo misterioso. La desolación sufrida por el protagonista –una figura sin atributos, reducida a la máxima expresión– revela cómo su presencia queda sometida a un entresijo de formas pictóricas y rostros opresivos. La riqueza en el empleo de las diferentes técnicas de animación tradicional y las variaciones de enfoque, luz y tonalidad otorgan un aire misterioso al desarrollo, evidenciando la ansiedad que se puede sentir dentro de un laberinto del que, a pesar de esfuerzos reiterativos, se es incapaz de salir.

En *Spacy* (1981) de Takashi Ito toda la acción sucede en el interior de un polideportivo. Dentro de él se han dispuesto unos cinco o seis trípodes en los

que se ha colocado una sola fotografía de otro punto de vista de ese mismo interior. La cámara avanza inexorablemente hacia una de las fotografías para adentrarse en ella y seguir un itinerario frontal por ese mismo interior hasta encontrarse con otra fotografía que se introduce en una espiral. El resultado es una formalización de carácter fractal confeccionada con planos generales, travellings frontales acelerados que producen mareo. En esta cancha de baloncesto en la que se perciben canastas se presentan bifurcaciones fotográficas resueltas con decisión hacia derecha o izquierda. En este recorrido incesante hacia adelante se repiten secuencias que revelan la imposibilidad de salir. En *Engram* (1987) el también japonés Toshio Matsumoto realiza un trabajo de once minutos que mantiene un conjunto de ejes narrativos de actuaciones sutiles. Los protagonistas pasean por escenarios arquitectónicos enmarañados y se inmiscuyen en imágenes sobre pantallas televisivas o fotografías polaroid. El resultado es un frenesí virtuoso de intercambios de soportes visuales que narran una historia inconexa de impresiones ilusionistas. En el ámbito de la neuropsicología la palabra 'engram', acuñada por el investigador alemán Richard Wolfgang Semon – cuyos libros inspiraron al historiador del arte Aby Warburg–, se refiere a una unidad de información cognitiva que reside en el cerebro y resulta ser el medio a partir del cual se almacena la memoria en forma de cambios biofísicos y bioquímicos. Esta persistencia en la memoria se manifiesta cuando acontece un estímulo externo memorable. Las instalaciones del edificio universitario con sus escaleras en plano cenital, sus re-encuadres fragmentados y el cúmulo de panorámicas recuerdan formas laberínticas desconcertantes que, adentrándose en marcos dentro de marcos, vislumbran un abismo tan aturdidor como estimulante. *Spacy* y *Engram* parecen indicar cómo perderse puede producir placer; transmiten la plenitud que se manifiesta en raras ocasiones al sentirse desubicado.

Jeu (Play) (Georges Schwizgebel, 2006) es un cortometraje de cuatro minutos de duración que desarrolla un tratado jugueteón alrededor del juego y la interpretación musical. El cineasta suizo crea un conjunto de escenas figurativas de textura pictórica que contemplan situaciones surrealistas, enigmáticamente repetitivas. Mediante una iconografía metafísica *Jeu (Play)* incluye niños jugando a balón alrededor de un lago artificial, un museo de pinturas conceptuales por el que deambulan visitante abstraídos y una orquesta sinfónica clásica que simula interpretar la música del propio film. Juegos como el del escondite, en los que uno se esconde o busca al otro, parecen presenciarse entre estas imágenes. En relación a la composición laberíntica resultan remarcables dos aspectos: la arquitectura y la forma

fílmica. La descomposición geométrica de planos que sucede dentro del espacio museístico hacen que paredes, escaleras y pinturas cambian de posición, perspectiva y punto de vista desde un plano ligeramente picado que permite divisar el conjunto (Imagen 1).



Imagen 1. Schwizgebel, G. (2006) Jeu (Play)

Por otro lado, la pieza concluye deshaciéndose a sí misma. Recorre a la inversa todas las situaciones presentadas hasta ese momento hasta retomar la posición inicial. Se revierte todo lo presenciado, aceleradamente, de modo que el principio es el final: “(...) El laberinto visualiza la circularidad de una estructura de anillo con su giro y transformación en el centro, en el que la inversión, la conversión y la reorientación básica juegan un papel primordial” (Gunning, 2007).

Jugar con formas enrevesadas, corredizos tortuosos y percepciones alteradas es algo que también ocurre en *Age Maze* (Sabrina Ratté, 2011). Usando un punto de vista subjetivo –como si de un videojuego de acción en primera persona se tratase– la norteamericana realiza un vídeo musical de nueve minutos para un tema homónimo del disco *Le Révélateur*. Siguiendo sus exploraciones de *visual music* creada por ordenador la animadora norteamericana construye un itinerario alucinatorio hecho de formas geométricas en interiores arquitectónicos mutantes. Formaciones orgánicas de recuadros parpadeantes hechos de franjas verticales y horizontales operan como trazos lumínicos de una pieza que incluye unas pantallas dentro de otras. Ratté resuelve este *maze* alternando la profundidad con la planimetría,

revelando una tensión en continua transformación. El conjunto recuerda pinturas del Op Art –Bridget Riley, Victor Vasarely– deseosas de imaginar dimensiones electrónicas.

Pasillos, Puertas, Escaleras. Mise en Abyme Arquitectónico

Los laberintos pueden producir miedo, angustia y confusión. La posibilidad de sentir desconcierto deriva de la incapacidad para dar con las opciones viables y el hecho de volver involuntariamente a un mismo sitio. El abismo generado por el hecho de sentirse encerrado entre las mismas vías provoca ansiedad. Ciertas piezas experimentales trabajan estos estados anímicos inspirándose en formas laberínticas que abrazan la *mise en abyme*. Algunos films de ciencia ficción distópica ponen en escena una arquitectura laberíntica que transmite el control al que se siente sometido el ciudadano. Mostrando pasillos infinitos y estancias plagadas de puertas enigmáticas se construyen situaciones desconcertantes que facilitan el uso de los calificativos 'kafkiano' y 'borgiano'. Es el caso del cortometraje de ciencia ficción *Electronic Labyrinth: THX 1138 4EB* (George Lucas, 1967) que presenta un régimen totalitario que controla el comportamiento de unos ciudadanos sometidos a fuertes medidas de vigilancia. Ante este escenario desalentador, el protagonista –designado por ese alienante código alfanumérico THX 1138 4EB– trata de escapar de esta situación opresiva, privada de libertad, en busca de un futuro esperanzador. Para hacerlo atraviesa decenas de pasillos, túneles, galerías e interiores inhóspitos que parecen no tener final; tomando estos pasadizos como escenario mínimo del enclave laberíntico cabe mencionar dos films de vanguardia coetáneos al de Lucas que, huyendo de los parámetros del género fantástico, apuntan hacia fugas vertiginosas.

Serene Velocity (Ernie Gehr, 1970) y *Corridor* (Standish Lawder, 1970) son dos películas filmadas en 16 mm de poco más de veinte minutos de duración cada una. Ambas ocurren en un solo escenario delimitado: un pasillo. Se concentran minuciosamente en un solo corredor del que no se puede escapar, difiriendo significativamente del final feliz anteriormente citado. Una es silente y en color, la otra es sonora y en blanco y negro contrastado. En la primera Gehr configura un minucioso estudio sobre las posibilidades lumínicas y compositivas del cambio de óptica, tomando un solo punto de vista fijo desde el cual filmar un pasaje de unas instalaciones universitarias a lo largo de toda una noche (Imagen 2.). Las variaciones derivadas del número de fotogramas capturados en cada ocasión condicionan el continuo vaivén hacia delante y hacia detrás. Es una filmación académica, hermética, adscrita

a la noción de cine estructural (Sitney, 1969). Lawder, por su parte, se decanta por un tono enfermizo y expresionista cuya cadencia melodramática viene marcada por la música repetitiva de Terry Riley. Aquí se explora a fondo un pasillo mediante recursos formales —el grano del celuloide, el uso del negativo, travellings frontales— mientras aparece una figura femenina al final, barrando el paso. Desnuda y con los brazos abiertos parece transmitir la danza ritual a la que aspira todo laberinto (Kerényi, 2006).



Imagen 2. Gehr, E. (1970) Serene Velocity

En *Mictlan* (Augustin Gimel, 2004) el cineasta francés documenta un túnel localizado en la ciudad de Hamburgo (Alemania). El título remite al inframundo de la mitología mexicana, al mundo Azteca que se esconde bajo tierra. Las nueve regiones de Mictlan son una cosmovisión de creencias relativas al tiempo y al espacio que dividen el universo en parcelas determinadas. Gimel se sirve de esta creación también conocida con el nombre de Chiconauhmicatlán para topografiar un pasillo del subsuelo de la ciudad alemana a través de movimientos de cámara iterativos sumados a juegos de luces fantasmagóricos. El frenesí de las imágenes en vídeo, con su vibrante punto de fuga y su música insistente, resulta agotador. Revela el hecho de sentirse atrapado en una espiral tubular que avanza para retomar siempre su punto de partida. También sugiere una salida ofrecida por la borrosidad lumínica que insinúa la desmaterialización del escenario y con ello la desaparición. En *IZLAZAK (Way Out)* (Ivan Martinac, 1978) el realizador

croata plantea una ficción minimalista en la que se visualiza un hombre caminando, atravesando pasillos, subiendo escaleras y abriendo puertas hasta acceder a una sala de montaje. Poniendo en marcha una moviola Steenbeck el protagonista observa de nuevo las imágenes que se han mostrado hasta ese momento en las que él mismo avanza hacia el lugar en el que se encuentra. El componente metalingüístico derivado del visionado de los propios planos que forman el film, las diferencias semánticas producidas por el hecho de combinar imágenes con sonidos diegéticos o música clásica, la sensación claustrofóbica ante la imposibilidad de encontrar una vía de escape y cierto carácter nihilista marcan el tono del film. Son dieciocho minutos pausados cuyo título se puede traducir como "salida", aunque en ningún caso parece poder apreciarse la misma.

Al inicio de *The Labyrinth Tale* (Shuji Terayama, 1975) dos hombres transportan una puerta por las calles de una ciudad. Es un gesto cargado de simbolismo que se presenta de modo hipnótico gracias al insólito uso cromático de la película. Unas tonalidades verdosas, saturadas y pálidas, contrastan con un blanco luminoso a lo largo de todo el film. Las acciones que siguen representadas adquieren un tono onírico determinado por los colores, que van variando del verde botella al verde más azulado a causa de repetidos cambios de diafragma. El tono surrealista que respiran estos dieciséis minutos viene dado por lo inconexo de las acciones, los rostros pintados de los mimos y la importancia otorgada a objetos cargados de simbolismo. Una mímica heredera del cine mudo dota de expresividad los rostros de unos personajes deseosos de acceder a otras dimensiones. Es lo que hacen desplazando una puerta de madera por espacios exteriores, atravesándola para ingresar en otros escenarios aún por explorar. La música concreta y proto-electrónica ayuda a incrementar la extrañeza de las situaciones. Esta "fábula laberíntica" escenificada en Japón evoca tanto el cine surrealista europeo de la década de los veinte como el arte de la performance de los años sesenta.

En *Labyrinth* (Yves-Marie Mahé, 2012) el videoartista francés muestra un conjunto de planos apropiados, extraídos del largometraje de ficción *The Last Sheila* (Herbert Ross, 1973). En ellos se observa un solo punto de vista general de un interior, un estrecho dormitorio, debidamente decorado, al que accede el actor James Mason tras abrir una de las puertas. Sus insistentes acciones, editadas en planos breves, consisten en entrar en el baño, situarse ante el espejo, abrir puertas y cerrarlas al unísono. La música de *Der Lustige Musikant*, un fragmento de composición electrónica de 1982, acompaña el montaje acelerado de un vídeo que a lo largo de poco más de un minuto consigue transmitir desasosiego desvelando un encadenamiento de

puertas que son la antesala a espacios que no llevan a ningún sitio. Un planteamiento similar es el que adquiere *The Perceptions of Doors* (Eugeni Bonet, 2014). En esta videoinstalación formada por dos proyectores y dos pantallas colocadas en un ángulo perpendicular, el cineasta recupera una serie de planos de la película *A Countess from Hong Kong* (Charles Chaplin, 1967) (Imagen 3.). En esta comedia de enredos en escenas interiores continuamente aparecen y desaparecen los intérpretes. Sophia Loren, Marlon Brando y el mismo Chaplin, entre otros, se presentan ante el plano, escondiéndose poco después tras la puerta. Conformando dos bucles de duraciones distintas, con una selección de acciones de *slapstick* entrañablemente cómicas, Bonet elabora una videoinstalación que multiplica presencias y ausencias, generando relaciones insólitas entre los personajes y las estancias. Es una instalación de imágenes reversibles donde, según su autor, "las imágenes empiezan a girar (de izquierda a derecha y viceversa) y la acción también se desenvuelve al revés (...) retuve los planos de las situaciones más vodevilesacas de entradas y salidas, situaciones equívocas y confusiones diversas" (Bonet, 2018, p. 72). Este análisis singular de las coordenadas espacio-temporales de un film sonoro, presentado aquí casi como si fuera mudo, desvela el interés del teórico por la multiplicación de pantallas, las constricciones del cine estructural y el papel indeterminado del azar.



Imagen 3. Bonet, E. (2014) *The Perceptions of Doors*

En *Schody* (1968) el polaco Stefan Schabenbeck se concentra en la animación de plastilina para presentar una sola figura humana completamente opaca que se desplaza por un entramado imposible de escaleras. Tomando como referencia principal uno de los dibujos más representativos del neerlandés M. C. Escher –la conocida litografía *Relativity* (1953), también

evocada en los largometrajes *El nombre de la rosa* y *Dentro del laberinto*—Schabenbeck diseña un escenario monocromo por el que el protagonista asciende y desciende, dubitativamente. Una instrumentación clásica acompaña el itinerario de un personaje aturdido por el cúmulo de vías posibles. Podría representar una suerte de Teseo apesadumbrado, incapaz de dar con su objetivo. Este recorrido desasosegante, sucedido en un laberinto de escaleras hacia ningún sitio, finaliza contundentemente. Alcanzado el final de una escalera ascendente que no presenta continuidad, la figura, agotada, desfallece y se convierte en otro peldaño. Un plano general reconfigura todo lo que hemos observado hasta ese momento, dando a entender que todo está hecho de seres humanos deseosos de salir de ese paisaje alienante. En *The Divine Way* (2018) Ilaria Di Carlo se basa en la *Divina Comedia* de Dante para ilustrar un descenso infinito por un laberinto de escaleras. Construido a partir de decenas de planos generales y estáticos de escaleras situadas en interiores y exteriores, este vídeo de 15 minutos está protagonizado por la propia artista. La italiana interpreta el papel de bajar por los centenares de peldaños que se le presentan repetidamente, secuencia tras secuencia. La actriz, atrapada en una espiral descendente que parece no tener final, sigue infructuosamente su acción. El resultado es un viaje que produce desasosiego, evidencia la dificultad que supone salir de un entramado desconcertante y cómo esta acción queda teñida de incredulidad. La impresión final es la de una pieza que rememora los grabados de las prisiones imaginarias de Giovanni Battista Piranesi, mientras formula un descenso hacia el Infierno (Imagen 4.)



Imagen 4. Di Carlo, I. (2018) *The Divine Way*

En *Reading of an Extract from Labyrinths by J.L. Borges* (1970) el argentino David Lamelas filma una mujer joven leyendo en voz alta unos pasajes de "Nueva refutación del tiempo" (1944-46) del escritor porteño J. L. Borges, un ensayo publicado en su compilación de escritos breves *Otras inquisiciones*. A pesar de tratarse del registro silente de una lectura recitada el texto puede seguirse mediante los subtítulos. Éstos argumentan la existencia de una experiencia singular del tiempo en el que todas las cosas están ligadas entre ellas. Borges razona que si diferentes personas viviendo en épocas distintas tienen experiencias idénticas, entonces el tiempo, tal y como lo reconocemos, no existe. Durante el visionado del film la audiencia se ve forzada a leer los subtítulos recreando la acción que recogen las mismas imágenes. Es un modo de reflexionar sobre el sesgo producido entre el momento único de la filmación y las diferentes situaciones en las que puede darse su proyección. El transcurso lineal del tiempo se pone en entredicho en un film que convoca una misma acción prefigurando futuras recreaciones. Es una reflexión insondable sobre el espacio y el tiempo que trae en mente la circularidad a la que se someten todas las filmaciones al proyectarse de nuevo.

Expansión Fílmica, Multipantalla, Videoinstalación. Interactividad Fragmentada.

Tanto en el ámbito del cine como en el de la literatura la persona que visiona la película o lee la novela no es una figura pasiva sino un agente productivo de saber y conocimiento. En uno de sus artículos John G. Hanhardt, uno de los principales especialistas en el área de las instalaciones fílmicas y las videoinstalaciones, investiga una serie de obras que "emplean la película y el video de una manera que reconoce directamente al espectador dentro de la obra misma, planteando así un diálogo activo entre el espectador y el texto de la instalación" (1985, p. 214). La teórica Liz Kotz exponiendo sus argumentaciones alrededor de la heterogeneidad alcanzada por el medio cinematográfico en el contexto artístico afirma:

Este "sistema visual" —y el lugar del espectador dentro de él— se convierte en algo inmensamente dificultoso de teorizar cuando incorpora elementos de actuaciones en directo y estrategias trazadas desde el teatro experimental, incluyendo acciones dispersas, líneas de visión alteradas, múltiples etapas, disposiciones de butacas flexibles o espectadores en movimiento. (2004, p. 45)

Veamos algunos casos que se enfrentan a estas tesis. El proyecto audiovisual *In the Labyrinth* (1967), realizado por un equipo formado por Colin Low, Roman Kroitor y Hugh O'Connor, es un encargo artístico que reciben para la exposición internacional Expo '67 celebrada en la Cité du Havre, Montreal (Canadá). Consta de un espacio arquitectónico formado por tres salas y cinco proyecciones para sendas pantallas dispuestas en una instalación laberíntica específicamente diseñado para la ocasión. La inquietud por construir un espacio inmersivo concuerda con el deseo de la época por alcanzar un cine futurista ligado a investigaciones multisensoriales. El film, producido por la National Film Board of Canada (NFB), se construye en base a un conjunto de imágenes que relatan los diferentes estados a los que cualquier persona se enfrenta ante un laberinto. También relata un viaje sobre la evolución de la humanidad, la conquista del hombre sobre sí mismo dividida en una serie de fases: la infancia, la edad adulta y la vejez. "Inspirado por los textos antropológicos sobre los *mass media* de McLuhan así como por las teorías de arquetipos de Northrop Frye, la instalación sirvió para realzar una nueva consciencia de simultaneidad y nuevos conceptos espacio-temporales creados a través de tecnología mediática" (Marchessault, 2007, p. 23). La arquitectura para introducir esta presentación multipantalla es en sí misma un laberinto formado dos auditorios conectados por un ancho corredor en forma de zigzag llamado "The Maze" (Imagen 5).

El espacio acoge 720 personas a la vez; el conjunto de proyecciones dura un total de 45 minutos, sin voz en off ni diálogos. En 1979 se sintetiza el proyecto en un montaje monocanal en forma de cruz: una imagen en el centro y otras cuatro en sus costados cardinales. En su libro *Lo audiovisual en expansión* (1971) la teórica Margarita D'Amico analiza tanto este proyecto como las demás ideaciones de instalaciones cinematográficas organizadas en la Expo '70 (Osaka, Japón) para afirmar que

(...) ante tantas imágenes, tantas posibilidades visuales, el espectador se daba cuenta de que el cerebro humano es también un laberinto y que hay que hacer un esfuerzo muy grande (como en la leyenda del Minotauro) para llegar a la luz de la plena conciencia. (D'Amico, 1971, p. 235)

En *The New Book* (1975) el cineasta polaco Zbigniew Rybczynski fracciona la pantalla en nueve recuadros iguales que recogen otros tantos

escenarios de una misma localidad. Es una pieza monocanal que pone a prueba el uso de la multipantalla (Imagen 6.)

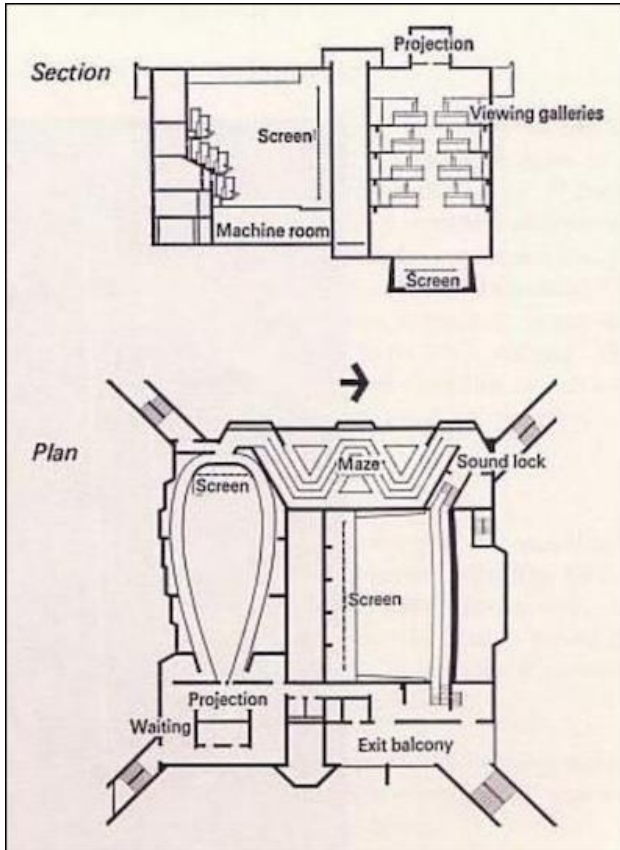


Imagen 5. Dibujo de la planta del Labyrinth Pavillion (1967)



Imagen 6. Rybczynski, Z. (1975) *The New Book*

En ellos diversos protagonistas interpretan una serie de acciones presentadas de modo singular. La imagen que se encuentra en el margen superior izquierdo es la primera en mostrar personajes. Entre ellos destaca un hombre vestido con un traje y un sombrero rojos que resulta fácil de percibir. Pocos segundos después esa misma persona alcanza la segunda pantalla y tras otra breve transición en fuera de campo, aparece en el tercer espacio. Progresivamente va desplazándose hasta llegar a la novena y última pantalla, momento en el que deshace el camino como si usase el hilo de Ariadna. En pocos segundos descubrimos que todos los sucesos se han filmado a la vez y se han mezclado en una sola pantalla reticular. Para Peter Weibel *The New Book* es una película de matriz perfecta donde "las acciones tienen lugar sincrónicamente y se dirigen hacia la conclusión de una acción. Eventos filmados asincrónicamente son mostrados sincrónicamente. Algo registrado sucesivamente queda sugerido como algo que sucede simultáneamente". (2011, p. 24) Rybczynski establece un cuadro insólito cargado de puntos ciegos de modo que las diferentes acciones que suceden en las pantallas pueden reseguirse a lo largo del mosaico a pesar de las dificultades que se presentan. Funcionando como unos puntos de vista fijos similares a lo que recogen las cámaras de video-vigilancia, los tiros de cámara son el testimonio de una puesta en escena milimetrada estructurada en base a un engranaje cuadrículado y un componente lúdico manifestado en su avance y retroceso.

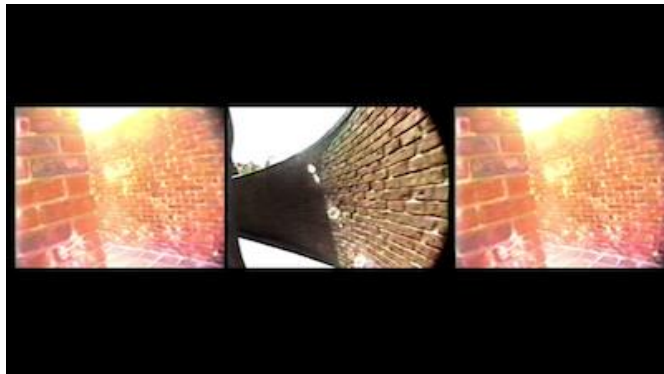


Imagen 7. Rose, P. (1990) Siren.

El conjunto recuerda figuras laberínticas mientras trae en mente el juego del rompecabezas donde resulta crucial anticiparse para resolver el problema espacial planteado. El diagrama usado durante el rodaje parece un entramado laberíntico de dudosa resolución. En *Siren* (1990) el norteamericano Peter Rose elabora un trabajo para tres pantallas colocadas horizontalmente. La reflexión sobre el lenguaje que caracteriza sus investigaciones finaliza aquí con una visita al *Arkville Maze* (1968-69), el laberinto ideado y construido por el artista Michael Ayrton en la región de Castkill Mountains (Nueva York). Rose se adentra con su cámara por los pasillos de ladrillos con un plano subjetivo que documenta la experiencia de modo poético y auto-reflexivo. El final visibiliza la incomodidad que supone encontrarse a alguien en el centro del laberinto (Imagen 7).

En *Analogies: Studies in the Movement of Time* (1977) plantea una serie de multiplicaciones de pantallas dispuestas en diversas disposiciones geométricas que acogen tiempos ligeramente distintos de la misma acción. Tanto el descenso por las escaleras de un edificio institucional como el seguimiento de un hombre por los pasillos de la universidad quedan divididos, repetidos y multiplicados en composiciones que diseccionan el factor temporal.

En *Withershins* (1995) el artista californiano Gary Hill diseña un laberinto para una sala expositiva cuyos límites se elevan pocos centímetros por encima del suelo. Planteada como una videoinstalación sonora interactiva, la pieza se construye en una base a un conjunto de proyectores activados por sensores (Imagen 8.).



Imagen 8. Hill, G. (1995) Withershins

Esta instalación congrega un cúmulo de recursos mediáticos que van del diseño de un recorrido de 121 recuadros a la proyección de imágenes en las paredes colindantes. La explicación de Hill demuestra la complejidad de una obra interactiva cuyo sistema informático destaca no sólo por los dos vídeos proyectados sino también por las voces amplificadas y el entramado de opciones lúdicas que entrelazan. En la hoja de sala "Notas para quien actúe, escuche, observe, pasee", firmada por el mismo Hill, puede leerse:

Hay dos entradas en cada extremo del laberinto. Izquierda o primera: voz de mujer / Derecha o segunda: voz de hombre. (...) El significado y la sintaxis derivan de las rutas y direcciones concretas que tome/n la o las personas. (...) A veces las voces se reparten entre los transeúntes del laberinto. A veces una persona acaba oyendo las voces al unísono. A veces... (1998, p. 94)

Este final prefigura lo contingente abriendo la puerta a que ocurran situaciones imprevisibles. En esta obra opera lo que la académica alemana Ursula Frohne define en estos términos: "difuminar el límite entre espectador y espectáculo permite a los espectadores imaginarse a sí mismos como parte de lo que afecta su percepción" (2008, p. 358) (Imagen 9.).

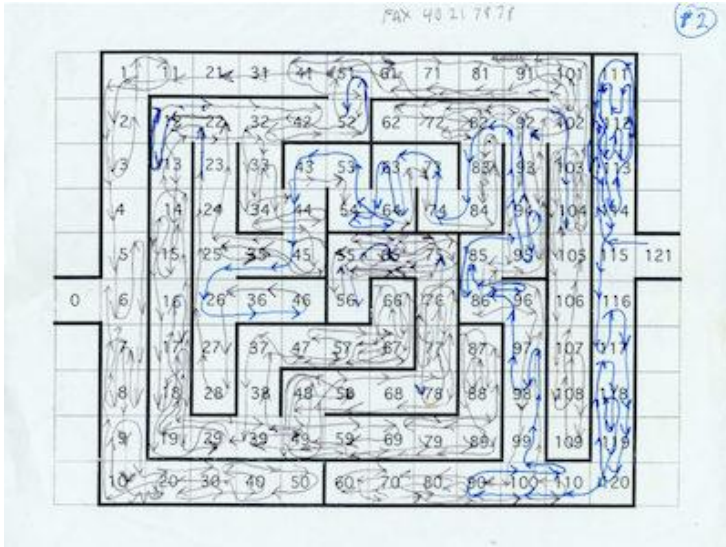


Imagen 9. Hill, G. (1995). Withershins.

La videoinstalación *Laberint* (2009) de Eugènia Balcells, creada en motivo de la exposición *Frecuencias* organizada en el Arts Santa Mònica de Barcelona, consta de un artilugio específicamente diseñado para la ocasión sobre el que se proyectan imágenes grabadas en el Laberinto de Horta. Un sistema vertical hecho de telas translúcidas dispuestas bajo una estructura radial en continua rotación es el soporte sobre el que se muestran planos obtenidos en el laberinto, efectos digitales generados a partir del plano del mismo y gráficos de circunferencias concéntricas que mantienen la escultura de Eros en el centro de la imagen. Planteada como una videoescultura etérea hecha de transparencias, la pieza incluye música instrumental pausada que parece amplificar la impresión sonora que se percibe en la fuente del laberinto. La posibilidad de rodear una instalación cuya pantalla está hecha de

yuxtaposiciones lumínicas incrementa la noción de multivisión y con ella la dificultad de aprehensión (Imagen 10.).

Imagen 10. Balcells, E. (2009). Laberint.

Labirinto (2008) de la artista italiana Antonella Bussanich es una videoinstalación formada por una sola proyección de un plano cenital circular del laberinto ovoidal de la Catedral de Chartres (Francia). La particularidad de esta instalación artística reside en el hecho de mostrarse en el suelo, en



medio de una galería, dispuesta a recibir personas que alteren sus imágenes mediante su cuerpo y su sombra. Incorporar la presencia del espectador resulta pues ineludible. Los visitantes asemejan su actitud a aquellas presentes en las imágenes: pequeñas formas diminutas siguen el recorrido univariario dibujado en la catedral francesa. El acierto final procede de la transición encadenada entre la imagen del laberinto y un cerebro: los entresijos de ambas estructuras se fusionan señalando que la mente está hecha de recovecos donde la conciencia trata de orientarse (Imagen 11.).

Arquitecturas expresamente diseñadas para instalar los audiovisuales, composiciones de múltiples pantallas y fusiones de imágenes que señalan el valor de la inteligencia son rasgos visibles en obras decantadas hacia una expansión fenomenológica.



Imagen 11. Bussanich, A. (2008) Labirinto.

Montajes Multivariados, Rizoma Ciberespacial

En las obras que hemos analizado se observa la inquietud por desplegar las imágenes fragmentándolas, dividiéndolas y multiplicándolas. Insertando pantallas dentro de pantallas, descomponiendo los montajes o proyectando escenografías interactivas, anida la fascinación por acercar la experiencia laberíntica a la representación audiovisual investigando los medios y la poética audiovisual. Entrelazando las argumentaciones de Gene Youngblood desarrolladas en su influyente tratado *Expanded Cinema* (1970) –sobre las prácticas multimedia y la ampliación de la consciencia– con las reflexiones de Pavle Levi en su exploración *Cinema by Other Means* (2012) –prácticas cinematográficas acontecidas principalmente en la antigua Yugoslavia– la teórica Adeena Mey afirma: "Lo que identificamos bajo las etiquetas de cine expandido, paracine y cine por otros medios puede incluirse en otras dos categorías, la de la noción de "cinematismo" de Sergei Eisenstein y la de "poetismo" de Karel Teige" (2015, p. 57).

Los artistas mencionados implementan recorridos multivariados huyendo de la linealidad argumental, deteniéndose en su diseño estructural (pasillos, puertas, escaleras), su complejidad visual (multipantallas) o su trazado tridimensional (instalaciones). Anticipan el escenario audiovisual de la contemporaneidad o lo resignifican detectando las problemáticas de la omnipresencia de la imagen en movimiento en decenas de pantallas de tamaños y usos diferentes. Móvil, ordenador personal y televisión configuran un entorno cotidiano donde el usuario intercambia niveles de atención regidos

por la interactividad. Todos estos aparatos fomentan un laberinto de imágenes sustentados en un tsunami icónico derivado de las posibilidades de la imagen digital (Fontcuberta, 2016). Actualmente, a través de una multitud ingente de dispositivos asoman infinitud de vídeos reiteradamente reproducidos gracias a una tecnología que incentiva su diseminación.

La consecuencia es un ecosistema visual regido por un patrón cuya estructura rizomática carece de centro, expandiéndose progresivamente (Deleuze y Guattari, 1980). Internet es el epítome del rizoma, el laberinto contemporáneo. Esta condición de visión múltiple presente en las experiencias fílmicas analizadas en este artículo incentiva la concentración y la perspicacia, la capacidad para comprender discursos y sintetizarlos. Fomenta la resistencia a la distracción, la pérdida de la noción del tiempo y del sentido de la orientación. Son construcciones que invitan a la participación del espectador para concluir las. Salir de cualquier laberinto implica otro gesto previo: haber entrado. Y entrar en él es una acción que asume el carácter lúdico y quizás también el deseo de perderse. Para solucionar un laberinto hay que recorrerlo y atravesarlo hasta agotarlo. Pasar por el mismo sitio más de una vez, recordar pasos anteriores y prever las consecuencias de las decisiones tomadas son acciones que se asemejan a las que pueden llevarse a cabo durante el visionado de una película experimental o la visita a una instalación audiovisual. Avanzar, retroceder, rectificar, anticipar e intuir son medidas adoptadas dentro de un laberinto. Son acciones que encuentran asociaciones formales con montajes cinematográficos que plantean rupturas espacio-temporales, repeticiones y fragmentaciones, estimulando la percepción.

Como hemos visto el laberinto demanda un movimiento dialéctico donde la mente decide qué dirección debe tomar el cuerpo para intuir la presencia de un centro que es tanto un final como un principio. Este viaje de retorno conlleva un proceso de transformación y transfiguración. En las prácticas audiovisuales estudiadas aquí el signo del laberinto no sólo se convoca de modo literal sino también de modo estructural. Al desligarse del determinismo narrativo con su obligatoriedad argumental y su desarrollo lineal de lógica causal, estos films experimentales y estas piezas de videoarte evocan otro tipo de aproximaciones al signo del laberinto. Son acercamientos que tergiversan su mitología, visualizan estados anímicos acontecidos en su seno, construyen instalaciones enrevesadas por las que despliegan sus imágenes o componen encuadres dentro de encuadres, recreando su complejidad mediante instancias conceptuales. Es en la luminosidad de las proyecciones de estas películas experimentales y estos vídeos adscritos al contexto artístico donde brilla la

metáfora laberíntica de la reflexión. En ellos resplandece la estimulación de la inteligencia, invitándonos a pensar más en la incógnita que en la resolución.

Referencias

- Bonet, E. (2018). "Teoría y práctica del bucle" en Ortuño, Pedro (Ed.) *La imagen pensativa. Ensayo visual y prácticas contemporáneas en el estado español. 16 miradas al videoarte* (pp. 47-75). Brumaria.
- Bonitzer, P. (1981). "Partial Vision: Film and the Labyrinth", *Wide Angle*, Vol. 4, pp. 56-64.
- D'Amico, M. (1971). *Lo audiovisual en expansión*. Caracas: Monte Avila Editores.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1980). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Espelt, R. (2008). *Laberints: llocs, textos, imatges, films*. Barcelona: Laertes.
- Espelt, R.; Tusquets, Ò. (2010). (Ed.) *Per laberints*. Diputació de Barcelona / CCCB.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Frohne, U. (2008). "Dissolution of the Frame: Immersion and Participation in Videoinstallations" en Leighton, Tanya (ed.), *Art and the Moving Image. A Critical Reader* (pp. 355-370). Londres: Tate Publishing.
- Gunning, T. (2007). "The End Is the Beginning: The Labyrinth in American Avant-Garde Films". Conferencia presentada en el museo del Louvre de París enmarcada en el programa 'Labyrinthes'. No publicada.
- Hanhardt G., J. (1985). "The Passion for Perceiving: Expanded Forms of Film and Video Art" en *Art Journal* 45 (3): "Video: The Reflexive Medium", Otoño. pp. 213-216.
- Kerény, K. (2006). *En el laberinto*. Siruela.
- Krauss, R. (2002). "La escultura en el campo expandido" en Foster, Hal (Coord.) *La Posmodernidad*. (pp. 59-74). Kairós.
- Levi, P. (2012). *Cinema by Other Means*. Oxford: Oxford University Press.
- Martínez García, M^a Á. (2012). *Laberintos narrativos. Estudio sobre el espacio cinematográfico*. Gedisa.
- Marchessault, J. (2007). "Multi-Screens and Futre Cinema: The Labyrinth Project at Expo 67" en Marchessault, J.; Lord, S. (Ed.) *Fluid Screens, Expanded Cinema*. (pp. 29-51). University of Toronto Press.

- Mey, A. (2015). "Expanded Cinema by Other Means" en Carvalho, A. y Lund, C. (Ed.) *The Audiovisual Breakthrough* (pp. 43-61). Berlín: Fluctuating images contemporary media art e.V.
- Saramago, J. (2008). *El viaje del elefante*. Debolsillo.
- Sitney, P. A. (1969). "Structural Film", *Film Culture* nº 47, pp.1-10.
- Weibel, P. (2011). "Zbigniew Rybczynski. Master of the Mask and Matte" en Zielinski, S. y Weibel, P. (Ed.) *State of Images. The Media Pioneers Zbigniew Rybczynski and Gabor Body* (pp. 22-31). Berlín: Akademie der Künste.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. Nueva York: A. Dutton Paperback.

Albert Alcoz: PhD. Department of Visual Arts and Design. Faculty of Fine Arts. University of Barcelona.

Email address: albertvinalcoz@ub.edu

Contact Address: Department of Visual Arts and Design. Faculty of Fine Arts. University of Barcelona. Calle Pau Gargallo. 4. 08028. Barcelona.