

PROACINE

CREMASTER CYCLE
de Matthew Barney



A person wearing a bright yellow rain suit is standing on a playground. The person's arm is extended, and they appear to be holding a large yellow sheet or tarp. In the background, there is a red metal structure, likely a climbing frame or slide, and some bare trees under a grey, overcast sky. The overall scene suggests a rainy day at a park.

CREMASTE



ER CYCLE



Programa

Sábados 16 y 30 de abril de 2016

CREMASTER CYCLE de Matthew Barney

12:00 pm CREMASTER 1 (1995), 42 min.

12:45 pm, CREMASTER 2 (1999), 80 min.

2:30 pm, CREMASTER 3 (2002), 182 min. [con intervalo]

6:00 pm, CREMASTER 4 (1994), 42 min.

6:45 pm, CREMASTER 5 (1997), 55 min.

Fundación PROA

Av. Pedro de Mendoza 1929

[C1169AAD] Buenos Aires

Argentina

-

Departamento de Prensa

prensa@proa.org

[+54 11] 4104 1044/43/29

-

auditorio@proa.org

www.proa.org



CREMASTER CYCLE

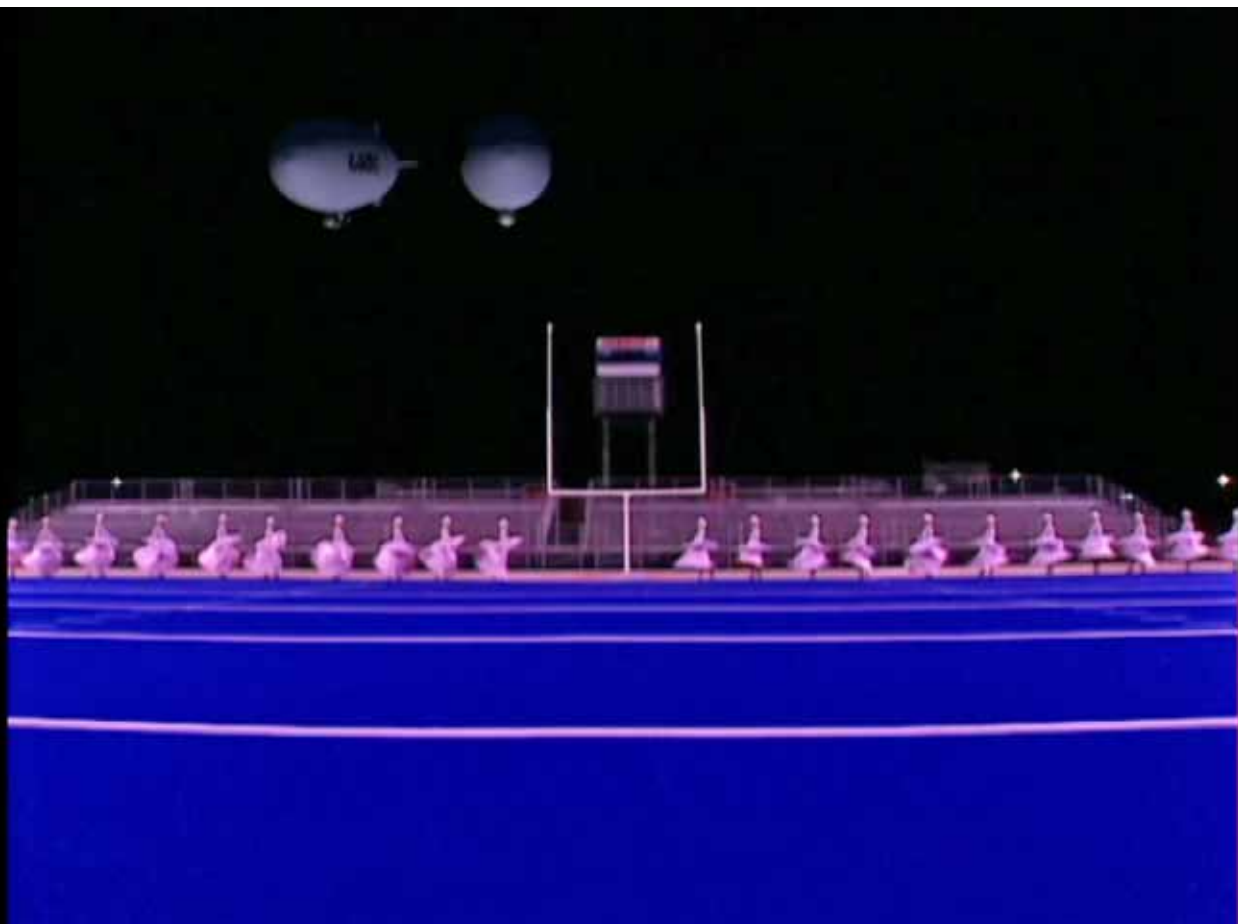
El Ciclo CREMASTER, creado y producido por Matthew Barney (Estados Unidos, 1967), es una serie de cinco películas visualmente extravagantes realizadas de un modo no cronológico, pero presentadas de esta manera secuencial a pedido del artista por primera vez en Argentina en la Fundación Proa. El título del ciclo refiere al músculo que sube y baja el sistema reproductor del macho en reacción a estímulos externos como la temperatura o el miedo. Presentadas de este modo, las películas tienen relación con el tamaño de la glándula *gonad* durante el proceso embrionario de la diferenciación sexual, con CREMASTER 1 representando el “mayor” tamaño y el CREMASTER 5 representando el “menor” estado de la misma.

Como la realización del ciclo tomó más de ocho años (1994—2002), a este modelo biológico se le sumaron otros paradigmas como la historia, autobiografía y mitología que le dieron a Barney un material narrativo fantástico. El resultado es a la vez hermoso y complejo, con densas capas interconectadas por símbolos e imágenes.

CREMASTER 1

Título original: The Cremaster Cycle: Cremaster 1 / Año: 1995 / Duración 40 min. / País: Estados Unidos / Director: Matthew Barney / Guión: Matthew Barney / Música: Jonathan Bepler / Fotografía: Peter Strietmann / Reparto: Marti Domination, Gemma Bourdon Smith, Kathleen Crepeau, Nina Kotov, Jessica Sherwood, Tanyth Berkeley, Miranda Brooks

Cremaster 1 es una revista musical ejecutada en el campo de juego de césped artificial azul del Bronco Stadium en Boise, Idaho, donde Barney nació. Dos dirigibles de Goodyear flotan sobre el estadio como las aeronaves que suelen transmitir eventos deportivos por televisión. Habitando ambos dirigibles a la vez, Goodyear (interpretado por Marti Domination) pone en marcha la narración, formando diagramas que dirigen los patrones coreográficos creados por una troupe de bailarinas en el campo de juego.



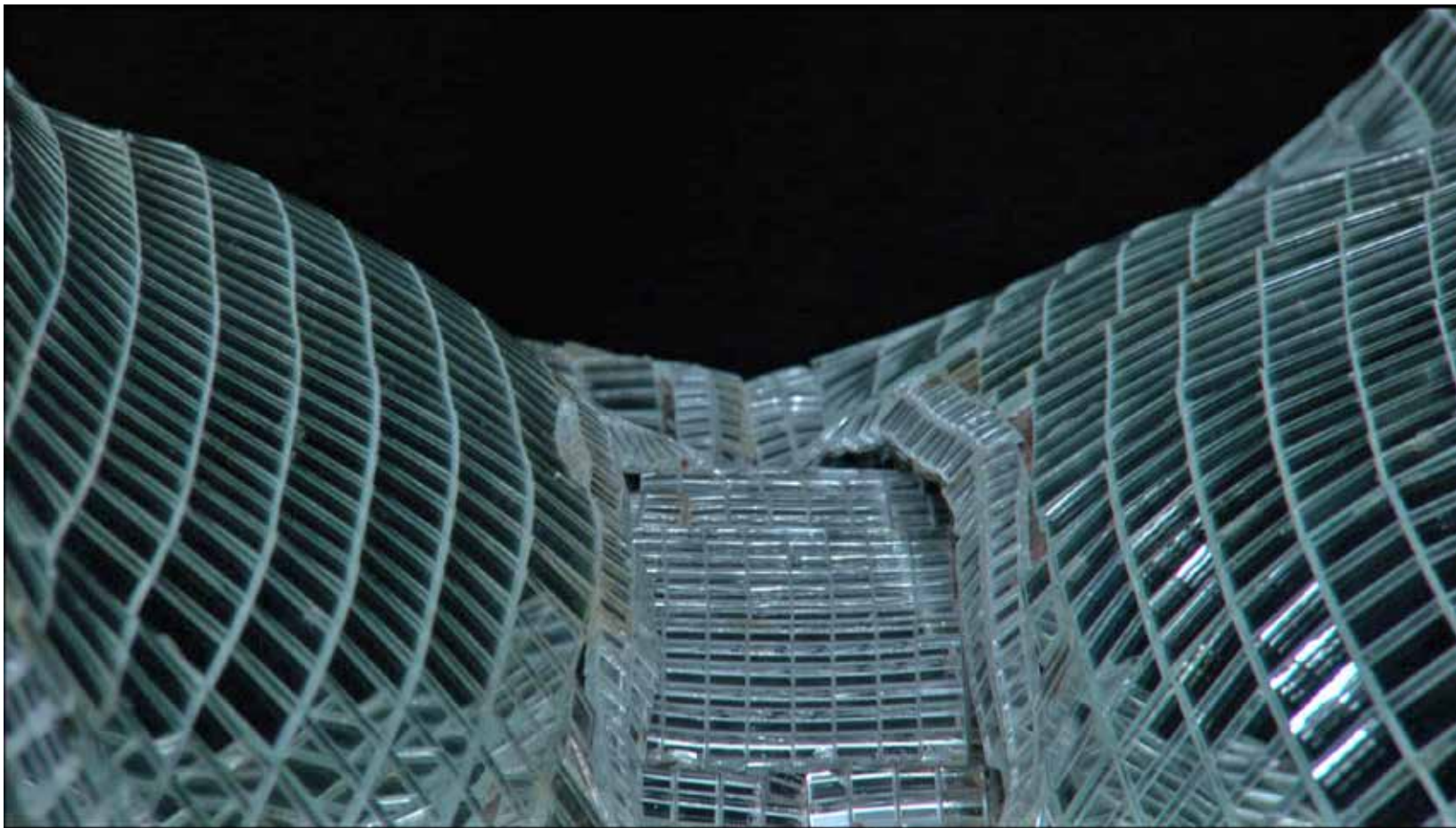




CREMASTER 2

Título original: The Cremaster Cycle: Cremaster 2 / **Año:** 1999 / **Duración** 79 min. / **País:** Estados Unidos / **Director:** Matthew Barney / **Guión:** Matthew Barney / **Música:** Jonathan Bepler / **Fotografía:** Peter Strietmann: **Reparto** Norman Mailer, Matthew Barney, Anonymous, Lauren Pine, Scot Ewalt, Patty Griffin, Michael Thompson

Cremaster 2 se anuncia como un western gótico que introduce el conflicto en el sistema. A nivel biológico, corresponde a la fase del desarrollo del feto durante la cual comienza la división sexual. En la abstracción que hace Barney de este proceso, el sistema intenta mantener el estado de equilibrio imaginado en Cremaster 1. Cremaster 2 encarna este impulso regresivo mediante su narrativa circular, que va desde 1977, el año en que Gary Gilmore fue ejecutado, hasta 1893, cuando Harry Houdini, quien puede haber sido el abuelo de Gilmore, actuó en la World's Columbian Exposition.







CREMASTER 3

Título original: The Cremaster Cycle: Cremaster 3 / **Año:** 2002 /
Duración: 182 min. / **País:** Estados Unidos / **Director:** Matthew Barney
/ **Guión:** Matthew Barney / **Música:** Jonathan Bepler / **Fotografía:**
Peter Strietmann / **Reparto:** Richard Serra, Matthew Barney, Aimes
Mullins, Paul Brady, Terry Gillespie, Mike Bocchetti, Jim Tooey,
Peter Donald Badalamenti II / **Productora:** Glacier Field LLC, Barbara
Gladstone y Matthew Barney

Cremaster 3 transcurre en Nueva York y narra la construcción del edificio Chrysler, que es un personaje en sí mismo y que resulta ser el huésped de fuerzas antagonistas interiores que buscan acceso al proceso de trascendencia (espiritual). Estas facciones encuentran su forma en la lucha entre Hiram Abiff o el Arquitecto (interpretado por Richard Serra) y el Aprendiz (interpretado por Barney), quienes están trabajando en el edificio.







CREMASTER 4

Título original: The Cremaster Cycle: Cremaster 4 / **Año:** 1995 / **Duración:** 42 min. / **País:** Estados Unidos / **Director:** Matthew Barney / **Guión:** Matthew Barney / **Música:** Jonathan Bepler / **Fotografía:** Peter Strietmann / **Reparto:** Matthew Barney, Dave Molyneux, Graham Molyneux, Steve Sinnott, Kart Sinnott / **Productora:** Artangel, James Lingwood y Matthew Barney

Cremaster 4 es la película que más se acerca al modelo biológico del proyecto. Este penúltimo episodio describe la incesante avalancha del sistema hacia el descenso, a pesar de su resistencia a dividirse. Ambientada en la Isla de Man, la película absorbe su folklore además de su más reciente encarnación como anfitriona de la carrera de motocicletas Tourist Trophy.









CREMASTER 5

Título original: The Cremaster Cycle: Cremaster 5 / **Año:** 1997 / **Duración:** 55 min. / **País:** Estados Unidos / **Director:** Matthew Barney / **Guión:** Matthew Barney / **Música:** Jonathan Bepler / **Fotografía:** Peter Strietmann / **Reparto:** Ursula Andress, Matthew Barney, Joanne Rha, Susan Rha, AMY Chiang, Mei-Chiao Chiu, Michelle Ingkavet, Yoko Kuroiwa / **Productora:** Barbara Gladstone Gallery y Matthew Barney

Una vez que se logra el descenso total en Cremaster 5, parece una historia de amor trágico ambientada en el paisaje romántico de ensueño que es la Budapest de fines del siglo XIX. La película tiene la forma de una ópera lírica. Metáforas biológicas cambian de forma para habitar estados emocionales –la añoranza y la desesperanza– que se convierten en leitmotiv musicales. Los personajes principales de la ópera –la Reina de Cadena (interpretada por Ursula Andress) y su Diva, su Mago y su Gigante (todos interpretados por Barney)– representan de forma colectiva la liberación final prometida por el proyecto en su totalidad.









Sobre Cremaster Cycle y Drawing Restraint 9 de Matthew Barney

La estructura genérica

<http://www.losdependientes.com.ar/>

Extracto de “El Maestro de la Crema” escrito por Gonzalo de Miceu.

El propio modelo narrativo del *Cremaster Cycle* evoca dos formas de contenido dispares que en este caso se tornan orgánicas. Raymond Queneau, con respecto a los esquemas genéricos relacionados con los mitos, nos habla de dos esquemas opuestos: las Odiseas y las Ilíadas. Citando al autor: “son Odiseas, relatos de tiempos plenos. Son Ilíadas, búsquedas del tiempo perdido”. Completando esta definición con:

La historia horizontal, asimilable a una Odisea, postula un viaje, un itinerario, una marcha (... no se vuelve atrás; por donde se pasa, ya no se vuelve... Los lugares se abandonan... es el personaje el que avanza...), mientras que la historia vertical implica el retorno a un punto, la ida y la vuelta.[1]

Las Ilíadas evocan un lugar cerrado –vedado o prohibido, o deseado- en el que se intenta penetrar o de lo que se trata salir. Las Odiseas son viajes, más o menos agitados, amenizados con encuentros encaminados a un objetivo más o menos preciso y lejano, exterior o interior al personaje. La Odisea no se encuentra exclusivamente vinculada a la aventura, a la consecución de un objetivo a través de obstáculos; sino, también a la búsqueda de un sentido o identidad. El tiempo es en ella irreversible. Los personajes, tomados en un punto, son conducidos a otro.

En una primera instancia, el *Cremaster Cycle*, cuenta la Odisea del descenso testicular. Un recorrido que se inicia en un dominio de equilibrio, similar a la concepción, donde el sexo no se ha exteriorizado en el feto ni su paso a la individuación genérica ha culminado. *Cremaster 1* representa el estado de apertura del sistema reproductivo, donde el coro de mujeres delinea el contorno de una estructura gonadal todavía andrógena que hace eco en los teledirigibles que flotan sobre el estadio de fútbol americano y simbolizan un estado de pura potencialidad. *Cremaster 2*, marca el inicio del descenso, correspondiente a la etapa en la que comienza la distinción sexual. En la abstracción que hace Barney de éste proceso, el sistema resiste la partición e intenta permanecer en el estado de equilibrio en un movimiento de avance y retroceso. *Cremaster 3* debate entre dos conceptos centrales, la fertilidad y lo sobrenatural y la creación en relación con la destrucción. Es la última película filmada que toma el lugar de punto medio del quinteto. Aquí se extienden los conceptos de *Cremaster 2*, pero ya no como un avance y retroceso ante el devenir biológico; sino, como violencia desenfadada ante un movimiento ascendente inalcanzable que termina por destruir al aspirante. En *Cremaster 4* asistimos a un apresurado descenso a pesar de las resistencias impuestas. En *Cremaster 5* el descenso final se lleva a cabo por completo, visionado como una historia de amor trágica bajo la forma de una ópera lírica. De un punto de partida armónico, la obra desciende hacia los ecos de un sistema que expira. La obra narra el declive hacia la masculinidad.

En la Ilíada predomina el lugar cerrado sobre sí mismo y los esfuerzos de un personaje por integrarse en un ambiente. “La Ilíada (...) una ciudad de la que se habla y en la que nunca se penetra (...) y cientos y cientos de jóvenes héroes que se baten y mueren por esa cosa irreal e inaccesible...”. [2]



Cada espacio en las *Cremaster* constituye un lugar cerrado, sin conexión con el afuera, un espacio que cae y recae sobre sí mismo donde los personajes se resisten a ser devorados por las verdaderas fuerzas impulsoras de la película, desencadenadas por cada escenografía. Los espacios de Barney son islas, donde pesa toda aquella tradición utópica e insular. En *Cremaster 1*, es el estadio de los Broncos en Idaho. En *Cremaster 2*, son La Exposición Mundial de Magia de Columbia de 1983, y todos aquellos lugares que modelan y dan forma a la vida de Gary Gilmore. En *Cremaster 3*, la construcción del edificio Chrysler, en Nueva York, ambientado en la década de 1930, junto a una pequeña reseña sobre el mito celta de la formación de la Isla del Hombre, en la que concurre toda *Cremaster 4*. Finalmente, en *Cremaster 5*, en un romántico paisaje de Budapest a fines del siglo XIX. Todos estos espacios, donde personajes de distinta índole, sucumben a pesar de su obstinación a detener el proceso de diferenciación sexual. Así, cada película se revela cíclica. Termina donde inició. En *Cremaster 4* en el Queens Peer, En *Cremaster 2* con la muerte de Gary Gilmore siguiendo la marca de su padre.

Lo que posibilita la epopeya, es que el movimiento épico se prolonga fuera del film. Se prolonga en ausencia. Es un movimiento elíptico que permite unir las distintas películas bajo una misma luz. La razón: a Barney le interesa una biopsia minuciosa y detenida de un estado transitivo de pavor que necesita de un involucramiento corporal y pasional del espectador. La épica se posibilita debido a la anulación de personajes. Los verdaderos personajes son los propios espacios que se prolongan en todas las figuras que encierran. Esta característica permite un trabajo con los géneros clásicos particular, que voy a llevar a cabo antes de adentrarme en el análisis de los personajes.



El trabajo de género que hace Barney en cada película tiene un germen específico que escapa a las leyes y estructuras genéricas. Lo que constituye la exigencia de los contenidos ficcionales (el fondo de la acción trágica), para parafrasear a Hegel: “está comprendido en el círculo de las potencias, en sí legítimas y verdaderas, que determinan la voluntad humana”[3]. A saber: amor y sexo, historias de familia, dinero, conflictos sociales, guerra, etc. Estos contenidos se encuentran de entrada, dentro de unas formas y modelos. Sea a partir del principio de encadenamiento de causa y efecto como medio de unificación de la fábula o la yuxtaposición de episodios desconectados o en cambios de orientación de la lógica de causa y efecto, prima como fundamento del film genérico la suma de la acción + el personaje.

La repetición es el recurso primordial del que se hace Barney, personajes estancados que aparecen y desaparecen como prolongaciones del espacio. En las seis películas podemos encontrar elementos que responden a los cánones genéricos. Acoplados a un sistema donde impera el no personaje y donde la esencia de cada género utilizado se filtra a través del espacio para extenderse en figuras y objetos.

Cremaster 1 fue filmada en el estadio de fútbol americano de los Broncos en Boise, Idaho, donde Barney jugó de chico. Este episodio representa el estado de ascenso total del músculo *Cremaster* e indiferenciación sexual. Todos los personajes del film son mujeres y tanto esculturas de vaselina como formas creadas por uvas que se replican en el estadio por el coro femenino, aluden al sistema reproductivo. Lo que marca el tono de la película es principalmente la música. Una música que nos acerca a los finales de los melodramas de 1950, como *An Affair to Remember* y a cierto clima del *high-school movie* -etapa en dónde la identidad sexual se está consolidando-. Una música compuesta por cuerdas que pareciese flotar en el aire. En

perfecta armonía, la melodía se instaura como leitmotiv de la película. En esta ocasión, la ausencia intencional de personajes masculinos junto a una melodía de *happy ending* protagonizado por Carey Grant, se hunde en una de las tradiciones del melodrama: la castración de la que habla Link. Barney invierte el proceso. El estadio de fútbol americano representa al hombre castrado, afeminado y literalmente carente de testículos. Un estado que en el melodrama se nos muestra como la trágica carencia del objeto del deseo, aquí es un estado de equilibrio y concordia. *Cremaster 1* abre las puertas al descenso a los infiernos. Este descenso inicia en *Cremaster 2*. Esta vez Barney se mete con el género del western. Aquí impera la temática de las fronteras difusas, el avance y retroceso de la diferenciación sexual. El organismo oponiendo resistencia y esfuerzo por detener el proceso. El movimiento se encuentra mejor ejemplificado por una pareja que baila danza tejana a dos pasos, uno hacia delante y otro hacia atrás. Inclusive Barney trae a colación los campos de sal de Boneville en Utha y los campos de hielo canadienses. En épocas prehistóricas, los campos de sal de Utha estaban cubiertos por un lago cuya fuente descansaba en los campos de hielo que hoy en día pertenecen a Canadá. El glaciar que se formó en la era de hielo sigue éste baile de avance y retroceso, derritiéndose hacia atrás a la frontera canadiense. La frontera no es exterior a los personajes y la ausencia de Estado reniega contra un ciclo biológico ineludible. La frontera es nítida. Los personajes están parados en la frontera misma y la única opción de escape es la metamorfosis. Los paisajes englobantes, las armas, los enfrentamientos y otros elementos sintácticos del western también están presentes en la película. El duelo final, con la muerte de Gilmore, tiene como representación un rodeo en el que Gilmore monta un toro hasta la muerte. Tanto Gilmore como el toro mueren. El duelo no se lleva a cabo contra un opositor estatal ni contra el clásico villano. Es el duelo en el interior de la frontera norteamericana y canadiense donde la brecha de salida del destino y de la individuación marca la aceptación de la propia muerte. Una muerte que implica escapar de la pérdida dionisiaca y la redención en la reencarnación a través de una nueva forma. Un eterno retorno bajo un nuevo punto de partida, que no conlleva salvación, pero exalta la capacidad humana de reconstruirse a partir del fracaso. El choque de las fuerzas del ascetismo griego para convertirse en super hombre.

En *Cremaster 3* el género predominante es el film noir. La brutalidad la lleva a cabo el edificio Chrysler a través de un grupo de gangsters masónicos habitantes del edificio, que recrean la muerte, entierro y resurrección de Hiram Abiff -arquitecto bíblico del Templo de Solomon-. El aprendiz, aquel personaje que desea ascender por los cinco niveles de conocimiento masónico para convertirse en Maestro, hace trampa en sus ritos de iniciación en el mismo momento que el edificio pierde su alineamiento debido a las cáscaras de papa que corta la modelo Aimee Mullins – la feme fatal- junto al bar. Esta torcedura del edificio se exculpa en el castigo que los tres Masones Maestros le van a impartir al aprendiz haciendo uso de la brutalidad del cine negro. En un doble movimiento, los problemas de los personajes son un reflejo de las dificultades que atraviesa el edificio. Uno de los compartimientos interesantes del inmueble es el pub. Único episodio en el que Barney hace uso del humor a través del *slapstick comedy*. El barman rompe vasos, derrama cerveza y termina tocando la bolsa del sistema de cerveza como una gaita. Tanto el barman como los masones se presentan como múltiples plomeros del edificio que actúan acorde a los conflictos que este padece.

En *Cremaster 4* el género del que se vale Barney es el suspenso. Los géneros que más se han valido de este recurso narrativo son el terror, el thriller y el policial. Por lo general, se caracteriza por tramas intrincadas y fragmentadas, por mantener al espectador en un estado de expectativa constante y alta tensión. En el terror, aquellas inyecciones de adrenalina que producen el “salto del asiento”, son aquellos que nos permite darnos cuenta que estamos ante una representación. El terror necesita de eso para funcionar, altos picos y profundas caída, de allí el ya trillado uso del sonido para generar falsas expectativas. En el policial, como en el thriller, la tensión se genera a partir de una fragmentación de la trama narrativa, de vacíos y secretos que deben ser develados usualmente en la última secuencia por el héroe. Tramas intrincadas, con giros que se dedican a demoler un discurso para dar vida a otro. El enigma y la investigación que gira en torno a su comprensión, son la clave. Nuevamente Barney se encarga de buscar un efecto similar pero invirtiendo el sistema. Aquí no hay pistas ni un avance acelerado plagado de giros en la trama narrativa. Dos corredores de side tour corren en direcciones opuestas por la Isla del Hombre. Uno asciende, el otro desciende. A su vez un sátiro nativo irlandés excava en las profundidades por donde se lleva a cabo la carrera. Durante los cuarenta minutos de duración de *Cremaster 4*, el espectador se encuentra ante la expectativa de una colisión entre los tres personajes. El recurso: la repetición. Repetición sonora y visual. En imagen, la película gira gran parte de su extensión alternando entre planos del sátiro haciéndose paso en un túnel angosto cubierto de vaselina, y planos de los distintos corredores. Un corredor vestido enteramente de azul, el otro de amarillo. Ambos recorriendo la isla donde predomina el verde, color secundario que se obtiene con la mezcla de los mencionados. En el sátiro, toques de un rojo eléctrico en su pelo que brilla en escenarios donde prima un blanco ensordecedor. Lo que origina éste uso particular de la paleta de colores, es que cuando se nos proyecta el corredor amarillo en un fondo verde, sentimos la carencia



del azul; y viceversa. Cuando notamos el rojo fugaz en las secuencias del sátiro, sentimos la falta de amarillo y el azul. Desde los colores todo parecería estar predispuesto para una colisión. El sonido tiene un tratamiento similar. Marca el ritmo, salvo que esta vez es un trabajo mecánico y simple. Los motores en ascenso de los side car, constantes, que nos empujan a recorrer el mismo camino que atraviesan a la espera de un obstáculo que finalice con aquella serenata de metal. El sátiro, dónde cuesta divisar un sonido ambiente, sólo sus gemidos de esfuerzo para atravesar el túnel hexagonal, en contrapunto con los motores.

En *Drawing Restraint 9* una pareja de turistas (Björk y el propio Barney) se rebana con cuchillos dentro de un buque arponero japonés hasta convertirse en ballenas y escapar del buque para nadar por el océano. El buque se constituye como un espacio cerrado en donde la imposibilidad de la pareja no radica en la no concreción del objeto del deseo masculino como motor narrativo de la historia; sino, en “no poder vivir dentro de Cuba ni fuera de ella”[4], citando las palabras del escritor cubano disidente Reinaldo Arenas en *Al Final de un Cuento*. *Drawing Restraint 9*, es la culminación de la obra de Barney en relación con la metamorfosis. El personaje de Reinaldo Arenas encuentra en Cayo Hueso el punto más al sur de Estados Unidos, aquel lugar en el cual puede sobrevivir, aquel punto intermedio entre un movimiento emocional ascendente y descendente que separa el abajo del arriba. Los personajes escapan de su destino en el buque como Arenas escapó flotando en una tabla de Cuba. Los enamorados, convertidos en ballenas, nadan por el mítico Mar de los Zargazos que separa Cuba de Estados Unidos bajo una nueva forma que les permite sobrevivir.

[1] FRANCIS VAYONE, *Guiones Modelo y Modelos de Guión*, Ediciones Paidós Iberica SA, Barcelona, 1991

[2] CAMPBELL, Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, series Bolingen (1964-1968) (trad. Cast.: *El héroe de las mil caras*, Madrid, FCB)

[3] HEGEL, *Esthetique*, Textos escogidos, París, PUF, 1953

[4] REINALDO ARENAS: “Final de un cuento”, en *Adiós a mamá (De La Habana a Nueva York)*, Barcelona, Altera, 1995.

MATTHEW BARNEY: JUEGO Y “OBRA DE ARTE TOTAL”

Miguel Ledezma Campos

Extracto. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

<http://www.uaeh.edu.mx/>

"La obra de Barney parte de una estructura tripartita conformada por la situación, la condición y la producción. Según Barney, la situación se refiere a una energía sexual pura, sin disciplina o dirección. Es energía potencial. Durante las primeras seis semanas de desarrollo, el feto vive en un estado indiferenciado, no está definido sexualmente, no es masculino ni femenino. La situación es un equilibrio puro. La condición, en cambio, funciona bajo un principio de dirección de la energía. Tiende a ordenar y a dar sentido a la energía cruda. Barney hace una analogía con el sistema digestivo en donde el estómago digiere y canaliza la energía en el cuerpo. Es en donde el campo indiferenciado de la energía sexual toma forma. Finalmente, si la condición es al aparato digestivo, la producción tiende a dar salida a los residuos de ese proceso por vía anal u oral.

El proyecto de Matthew Barney tiene como objetivo crear un corto circuito en el sistema al bloquear o evitar el estado de producción. La situación está relacionada con el deseo y la condición con la disciplina. La obra de Barney oscila entre ambas, en un ciclo inacabado y autoreferencial. En este sentido, las obras del proyecto Drawing restraint parten de la noción de hipertrofia y de la intencionalidad de disciplinar al cuerpo para que el arte pueda surgir como resultado del esfuerzo físico. La disciplina del atleta es aplicada a la producción artística. En las primeras obras de esta serie, Barney acondicionó en su estudio un conjunto de rampas y arneses para escalar con el objetivo de imponer resistencia y disciplina al proceso de dibujar. También fijó unas ligas al piso de su estudio, mismas que ataba a sus piernas para impedir el libre acercamiento al papel en donde debería dibujar. Drawing restraint es un proceso creativo transdisciplinario que integra el performance, el dibujo, la escultura, la documentación fotográfica y el video. Estas obras son un juego con reglas autoimpuestas. Para Barney, hacer un dibujo requiere de la máxima cantidad de energía posible, el cuerpo es sometido a condiciones extremas. Desde mi punto de vista, considero que en Drawing restraint aplica la teoría de Nietzsche que asevera que el arte tiene que ver con la fisiología, que el arte es la afirmación de la vida."

" Si analizamos esta obra desde la teoría del juego de Roger Caillois, reconocemos que estamos ante una manifestación de mimicry pero también de alea. Según Caillois existen cuatro tipos de juego: competencia (agon), azar (alea), simulacro (mimicry) y vértigo (ilinx). Para Caillois, en los juegos o se compete o se simula pero nunca ambos en un mismo juego. Las obras de Barney parecen quebrantar esta regla, al mismo tiempo que se elabora toda la representación teatral para las cámaras, las competencias que en ellas aparecen también son competencias reales, el reto y la exigencia física que se autoimpone Barney no son simulacros. Si, por una parte, el reino de la ficción y la fantasía dan causa a esta obra que deviene en espectáculo, el escenario en donde se presentan estas obras no es un teatro sino el museo que es utilizado como escenario del arte. Tanto en el Ciclo cremáster como en el proyecto Drawing restraint podemos distinguir la presencia permanente de la



noción de ludus planteada por Caillois, que es el placer por tomar retos provenientes de reglas autoimpuestas, así como la intencionalidad de ordenar la energía caótica e impulsiva (paidia). En la esfera del arte, la tensión entre ludus y paidia bien puede ser representada por el trabajo de Matthew Barney a través de la tensión entre situación y condición a la que ya nos referimos anteriormente."

" También encontramos que la fusión primigenia entre juego, culto y fiesta; y entre danza, música y representación simbólica a la que alude Johan Huizinga es el eje sobre el que gira el Ciclo cremaster. La cuarta parte de este ciclo se desarrolla a partir de la tensión generada por la competencia o agón. Los dos equipos de motociclistas participan en una carrera de la cual depende el equilibrio no diferenciado de la situación fisiológica. Esto también conlleva a la tensión entre lo apolíneo y lo dionisiaco en la estética de Nietzsche y sobre la relación entre la fiesta y el arte. Parece que la última pieza del rompecabezas se completa con la referencia al mito griego de Apolo y Marcias, amigo de Dionisio y de las bacanales, para generar el personaje de Loughton candidate, el cual inicia el camino hacia la masculinidad danzando. La entropía desarrollada en el Ciclo cremáster da como resultado una obra hermética, llena de simbolismos y referencias personales que la mayoría de las veces genera confusión en el espectador. Comprender el sentido de los cinco filmes de Cremáster, así como el resto de obras gráficas, fotográficas y escultóricas no es cosa sencilla. La participación del espectador ante la obra es un reto que se le impone como un esfuerzo de comprensión. Esta tarea por reconstruir la totalidad del sentido de una obra cae en el terreno de la hermenéutica, es decir, que como espectadores debemos transitar desde la obra hermética hacia la hermenéutica o interpretación"

Bibliografía

<http://www.drawingrestraint.net/main.htm>

Nancy Spector, "In potentia: Matthew Barney and Joseph Beuys" , en All in the present must be transformed: Barney and Beuys, Nueva York, Deutsche Guggenheim, 2006.

Martin Heidegger, Nietzsche I, Barcelona, Destino, 2002.

Roger Caillois, Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, México, FCE, 1986.

Johan Huizinga, Homo ludens, Madrid, Alianza, 2000.

Nietzsche, El nacimiento de la tragedia, España, Edaf, 2001.

El cine como espacio discursivo en las Artes Plásticas

Juan Miguel Fabbri y Mariel Arroyo. Extracto

<http://m.cinemascine.net/>

En el presente, la comprensión de las artes como espacios autónomos, puros y autosuficientes parece haberse quebrado. Cada vez más las disciplinas del arte se entremezclan y parecen caer las fronteras; el cine, la pintura, la escultura, la fotografía se convirtieron en medios mixtos, opcionales para concretar una propuesta artística. El proceso de transgresión de géneros, mestizaje expresivo de formas y conceptos, hace que se vuelva más apropiado referirnos a la “imagen artística” como un universo global cada vez con menos restricciones. Es así que al romperse la línea divisoria entre las artes, éstas se nutren entre ellas, utilizan herramientas y reflexiones propias de otras ramas para enriquecer su desarrollo: las artes se vuelven complementarias, compartiendo cada vez más comunes territorios. En este sentido surgen artistas que usan como medio para su propuesta y como espacio discursivo al cine; y cineastas que usan como herramienta y recurso artístico para sustentar sus propuestas discursivas a otras artes, como la pintura, la fotografía, la instalación, etc. En este sentido referirse actualmente al cine, como un espacio autónomo en el mundo de las artes, sería caer en un error. La proliferación de medios, el desarrollo tecnológico y la incorporación del discurso artístico como característica del arte contemporáneo hace que los creadores no sólo se limiten a hacer cine sino más bien a generar discursos artísticos, recorriendo diversas disciplinas y transgrediendo la concepción clásica de medios puros; es así que el cine se apropia de reflexiones de otras tradiciones artísticas como la música, la danza, las artes plásticas. En este sentido, se puede mencionar varios artistas que ya no creen en las disciplinas del arte, entre los cuales nos parecen importantes Matthey Barney, Peter Greenaway y José Luis Guerín, porque, además de usar como recurso la cinematografía y lograr conjugarla con su propuesta artístico-estético, han logrado mantener y sustentar su discurso a través de este medio audio-visual y articularlos con otros. Esta ruptura de barreras que el arte contemporáneo presenta no es una novedad: grandes artistas como Jean Cocteau, Andy Warhol, Salvador Dalí, Stan Brakhage y David Lynch, entre otros, han realizado cine con reflexiones y propuestas pictóricas, quebrando los límites del cine con la historia del arte plástico.

Los artistas contemporáneos han profundizado la cercanía entre el cine y las demás artes; incluso las exhibiciones de obras cinematográficas cada vez dialogan más con la historia del arte, es por esto que varias películas han cambiado la proyección en la sala de cine por exhibiciones en museos



y galerías de arte. Ejemplo de esto es Matthey Barney que expuso sus películas en diferentes bienales, museos y galerías de arte y tuvo un máximo reconocimiento por la institución artística cuando recibió el premio Europa en la 45^o Bienal de Venecia por *The Cremaster Cycle*. Barney ha explorado, casi como ningún otro artista, el arte multimediático que comprende películas, video instalaciones, body art, performance, happenings, música, diseño arquitectónico, fotografías, escultura y dibujo; muestra de esta ruptura interdisciplinaria es la pieza fílmica *The Cremaster Cycle* compuesta de cinco partes sin un orden particular, donde el espectador puede armar la historia en el orden que desee. Como señala el propio artista, sus personajes, más que tener un papel convencional, son "componentes de un elaborado sistema escultórico". Es así que pone a Serra en una escena haciendo una escultura que evoca su propio trabajo de la década de los 60, cuando éste solía lanzar plomo fundido contra las paredes de las galerías. En esta ocasión, Barney utiliza vaselina derretida, uno de sus materiales favoritos usados como parte de sus instalaciones. Por otro lado, Barney se vale del barroco para entablar un diálogo con la historia del arte: sus películas son sobrecargadas, simuladas y llenas de artificios; paralelamente, crea una relación pictórica con la muerte, lo que añade a la lectura de su obra códigos propios contemporáneos en relación a la época del barroco. Por otra parte, el trabajo de Barney se nutre de otras fuentes del arte plástico, como el interés por la anatomía humana. Es así que toma una parte poco conocida del cuerpo masculino, el *Cremaster*, músculo que contrae los testículos en respuesta a cambios de temperatura, como título de su gran obra y punto de partida para hablar de la mitología de la masculinidad. El artista crea un complejo sistema simbólico relacionado a la función anatómica del músculo mencionado (levantar o descender tejido).

Proa Film Festival

Proa Cine realiza desde el 2006 el programa **Proa Film Festival**. Este se desarrolla como uno de los pilares de las actividades culturales que la Organización Techint realiza a nivel mundial.

Fue a principios del siglo XXI que Proa comenzó a diseñar este festival con el compromiso de conectar a través de la cultura las diferentes comunidades donde la industria se encuentra instalada, y a la vez difundir los estrenos más novedosos y contemporáneos del cine independiente latinoamericano. Este cine nos presenta una visión comprometida, arriesgada y novedosa de los problemas coyunturales de la región, respondiendo siempre a su diversidad, presentando una mirada actual de este lugar hacia el mundo.

El primer festival que luego se convirtió en referente fue el de Houston, Texas, Estados Unidos, en abril de 2006 en asociación con el Museum Fine Arts Houston y su departamento de Cine. Estos primeros festivales contaron con la programación de Monika Wagenberg (Festival Internacional de Cine de Cartagena / Festival Internacional de Cine de Miami). Houston cumplió este año su 10º aniversario con la presencia de Geraldine Chaplin como anfitriona. A partir de estas experiencias e intercambios el **Proa Film Festival** fue creciendo y cuenta en la actualidad con quince festivales en países como Rumania, Italia, Canadá, Estados Unidos, México, Colombia y Argentina. Los festivales en su conjunto han presentado más de cien largometrajes en carácter de estreno para las comunidades donde se proyectaron.

Desde hace tres años, Diana Sánchez (programadora en jefe del TIFF Toronto) es la programadora general de los Festivales.

Con la intención de enriquecer la programación y generar un diálogo puente entre los cineastas latinoamericanos y europeos, los festivales que se realizan en Rumania presentan películas locales programadas por Tudor Giurgiu (Director del Transilvania IFF) y los que se realizan en Italia presentan una película local a cargo del Bergamo Film Meeting.

A lo largo de los años **Proa Film Festival** ha desarrollado estrechas alianzas con, entre otros, el Transilvania International Film Festival (Rumania), el Bergamo Film Meeting (Italia), University of Calgary (Canadá), el Festival Internacional de Cine de Monterrey y el Museo Amparo de Puebla (México) y el Festival Internacional de Cine de Cartagena.