laFuga

Bill Morrison

"Mis películas son sobre la muerte, pero también son sobre la vida. Sobre lo que sobrevive."

Por Felipe Blanco, María Paz Peirano

Tags | **Cine ensayo | Cine experimental**

Entrevistaron Carolina Urrutia, María Paz Peirano y Felipe Blanco. Traducción: Dominic Topp

Iniciado en las artes visuales, el documentalista Bill Morrison (Chicago, 1965) transitó rápidamente desde la pintura hacia el cine experimental y se centró en el metraje encontrado (o found footage) como una manera de reflexionar sobre la caducidad del soporte fílmico evidenciando en su obra la fragilidad física del nitrato de celuloide. Su cine prioriza de igual modo las consideraciones pictóricas, pero conducidas a través de las marcas que la degradación de la emulsión va dejando en la imagen, tal como si a la dimensión figurativa del cine se superpusiera otra abstracta y no figurativa.

Con esa lógica, Morrison ha construido a lo largo de más de dos décadas una obra que apela a la precariedad y fragilidad de un formato concebido para preservar la imagen y que con el paso de los años su propia materialidad, sin intervención humana de ningún tipo, ha devenido en formas visuales nuevas, formas que son cambiantes, líquidas y de una belleza inquietante.

Esta conversación con el cineasta se efectuó en medio de su apretada agenda en el FicValdivia 2016, que le dedicó una retrospectiva con cerca de una veintena de títulos, entre ellos *Decasia* (2002), quizás la película más importante de su filmografía, y también la más reciente, *Dawson City: Frozen Time* (2016), en la que da cuenta el rescate a fines de los años setenta, de cerca de 800 largometrajes en acetato enterrados en los fondos de una piscina pública. Además de este filme el festival presentó trabajos como *The Mesmerist* (2002), construido a partir de material perteneciente a una cinta de horror de 1926 con Boris Karloff y Lionel Barrymore; *The Highwater Trilogy* (2006), compuesta por material de viejos noticiarios cinematográficos; *Light is Calling* (2004), en donde construye a partir de material de ficción ya desechado, y *The Miners' Hymns* (2011), que establece un contrapunto entre las huelgas mineras en Inglaterra a comienzos de los 80 y el período de esplendor de los obreros del carbón varias décadas antes.

¿Cómo te vinculaste con el found footage?

Lo hice desde la pintura. Antes del found footage estaba interesado en las imágenes y en el collage, en imágenes antiguas. Me atraía la idea de las imágenes que habían envejecido, como ocurre con los archivos de impresos, de las copias en papel que se han desvanecido cundo han sido transferidas a otros formatos. Llegué al found footage a través de los archivos.

Hay una afinidad entre tu trabajo y el expresionismo abstracto. En ese sentido quería preguntarte por el papel no figurativo que el montaje tiene en tu cine.

Efectivamente, existe una afinidad con el expresionismo abstracto. Como pintor, nunca pude permitirme hacer una obra abstracta; siempre estaba haciendo pinturas narrativas o representativas. Pero con las películas me resulta muy fácil liberarme de eso y realizar una cinta abstracta. Al principio empecé destruyendo la imagen. Luego busqué casos en los que la imagen estuviera ya destruida y degradada. Y en esos casos era realmente fácil editar, porque la abstracción producida por el deterioro oscurecería el corte, volviéndolo una pieza lineal, donde las partes destruidas te

permitirían cambiar escenas. Esa degradación es en efecto un personaje en mis películas, pues habla de la mortalidad de los filmes y de la edad de la imagen en sí.

Desde ese punto de vista es apreciable también una tensión entre lo narrativo y lo no narrativo como ocurre por ejemplo en T*he Mesmerist.*

The Mesmerist es un ejemplo particular porque allí utilicé sólo una película, una película que iba a ser desechada porque tres de sus siete rollos estaban destruidos. Era una copia duplicada que la Biblioteca del Congreso estaba descartando porque tenían otra en buen estado. Así que comencé a examinar en cuál de los tres rollos se mostraba mejor esa degradación y cuáles estaban limpios. A partir de eso empecé a construir una historia en donde la alucinación es la zona más limpia y donde la realidad está conformada por las más dañadas. La pregunta de base en ese juego es una pregunta sobre la alucinación: qué es un sueño y qué es realidad.

¿Desde dónde surgen tus búsquedas cinematográficas?

Obviamente paso un montón de tiempo en archivos, tanto físicos como en línea, buscando siempre un montón de imágenes. Algunas veces puedo tomar una imagen y decidir 'esto pertenece a este proyecto en el cual estoy trabajando', y otras tomo una imagen que me parece interesante y digo 'esto podría ser la semilla de un proyecto más largo'. Yo obtengo ideas de las imágenes, así es que depende, pero a fin de cuentas la búsqueda de imágenes siempre se basa en un proyecto. Podría ocurrir que recibiera un encargo para hacer algo, como fue el caso de **Gotham** (2004), que es una sinfonía sobre la ciudad de Nueva York, así es que busqué imágenes de esa ciudad. O puede ser un tema de mi propia elección en donde construyo a partir de historias que he oído y ahí busco imágenes que la apoyan.

¿Cómo cambió tu trabajo después de la masificación del digital?

Cambió mucho. En *The Mesmerist,* **Light is Calling**, **The Highwater Trilogy**, por ejemplo, originalmente estaban en un programa de 35mm, y eso implica procesos muy caros, como rescatar el filme y crear un nuevo negativo para editarlo. Es laborioso y terminas con una copia que no mucha gente está dispuesta a mostrar, que no se escucha tan bien, que es pesada de transportar y además quién lo exhibe. Se volvió entonces inviable continuar trabajando en film. Sin embargo, creo que soy el único que aún está lidiando con películas antiguas como base. Hoy la mayoría de las personas trabaja y comenzó trabajando con imagen digital y he tratado de mantenerme fiel a eso. No hago trucos de video –quizás sí un poco de mezcla, por aquí o por allá–, pero es mayormente una transferencia directa de la película, ralentizada y con algo de corrección de color en pocas y notables excepciones. Mi relación ha consistido en tratar de realzar con el formato digital lo que ya existía previamente en el celuloide pero no para cambiarlo.

Hay una respuesta emocional muy fuerte a su trabajo. ¿De dónde crees que viene, de los materiales con los que trabajas, del montaje?

La música, también. He tenido la suerte de trabajar con grandes compositores. Para **The Miners' Hymns** fue Johánn Johánnsson, que fue uno de los primeros largometrajes para los que ha compuesto la música, y ahora ha sido nominado para el Oscar el año pasado y éste. También Michael Gordon, Steve Reich –grandes compositores del movimiento clásico minimalista o post-minimalista–, y Bill Frisell que es una de mis grandes inspiraciones, incluso como ser humano. Así que no puedo ignorar el hecho que puedo trabajar con personas que crean música hermosa, y que están entregando su arte a mis películas. Con **Dawson City: Frozen Time**, escuché dos veces que alguien comenzó a llorar cuando aparecía el nombre de Ken Burns. La música se amplifica en ese momento, así que no es Ken Burns en absoluto. Cuento todo esto para decir que sí, que tal vez son las imágenes, tal vez es el montaje pero, sobre todo es la música lo que emociona.

Tus películas siempre evocan la muerte, o están relacionados con la muerte. Esa puede ser otra razón por la que provocan esta respuesta emocional. O también una especie de nostalgia ...

Creo que esto es intrínseco al cine porque... esto es difícil verlo digitalmente, pero cuando una película se proyecta, se congela por un segundo, y luego se va. Así que el momento en que entiendes que es una imagen, ya pasó. Y creo que así es como experimentamos nuestra vida, que tenemos estas cosas que tratamos de atrapar, pero siempre es fugaz, siempre estamos envejeciendo. Y es algo hermoso, es como una puesta de sol, pero también es una realidad. La otra realidad es que comienza de nuevo, al día siguiente sucede nuevamente y somos más viejos, pero lo entendemos de manera diferente. Así que creo que hay bellas metáforas que relacionan nuestra experiencia como seres humanos y la mecánica del cine, y por eso utilizo el cine como una metáfora de nuestra incapacidad para capturar nuestra existencia. Tal vez es triste, pero es también hermoso, porque creo que de alguna manera mis películas son sobre la muerte, pero también son sobre la vida. Son sobre lo que sobrevive. Creo que todas estas películas son un testimonio del hecho de que han sobrevivido, y si bien se ven diferentes de cuando fueron filmadas, se han reconstituido o han revivido como una película nueva, para que podamos disfrutarlas ahora, de manera diferente.

Dawson City: Frozen Time **comienza como un documental muy convencional. ¿Por qué decidiste hacerlo así? ¿Y por qué decidiste escoger este metraje de ti mismo en televisión, que es completamente diferente de lo que estabas haciendo antes?**

Si piensas en *Dawson City* visualmente, su progresión va desde la tierra y baja hacia la mina de oro, y luego está volviendo a emerger a la superficie de la tierra. Así que es una película que examina cada década, desde el principio del cine, en realidad antes del cine, desde los inicios del nitrato, hasta el presente. Por lo que ese material, el material deportivo corresponde al lenguaje actual. Es el lenguaje de los medios de comunicación en 2014. Tal vez dentro de diez años esto parecerá anticuado, pero posiciona el comienzo de esta historia a partir de ahora. Y luego retrocedemos a 1979, así que uno entiende que estas películas ya han estado desenterradas durante mucho tiempo, y que hubo un evento noticioso asociado a su hallazgo, y luego nos vamos al principio de todo. Por lo tanto, uso ese material para comenzar una trayectoria que dice: estamos en el día de hoy, vamos al pasado, vamos profundamente atrás en el tiempo, y luego volvemos. Y sí, éste es, como tú dices, un tipo de documental convencional. Primero quería que la gente comprendiera que se les está contando una historia verdadera, en el sentido documental de la palabra. Y luego, que es una historia verdadera que tiene un gran valor metafórico asociado a la forma en que funciona la memoria cultural y, por lo tanto, se convierte en una película muy diferente hacia la mitad de la película, antes de que vuelva a emerger a la superficie.

Como citar: Blanco, F., Peirano, M. (2017). Bill Morrison, *laFuga*, 20. [Fecha de consulta: 2026-11-07] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/bill-morrison/859