



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Caro Cabrera, María Vicenta
Fragmentos a la deriva: Una lectura de «*Adventure series*» de Tracey Moffatt
AusArt, vol. 6, núm. 1, 2018, pp. 149-165
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.19269>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695878998011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

[redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

FRAGMENTOS A LA DERIVA: UNA LECTURA DE *ADVENTURE SERIES* DE TRACEY MOFFATT

María Vicenta Caro Cabrera

Universidad de Málaga. Dpto. Arte y Arquitectura

Resumen

La obra fotográfica *Adventure Series* de la artista visual Tracey Moffatt se posiciona como nexo entre el cine de corte clásico institucional y las disciplinas narrativas que usan series de imágenes como estructura formal –ya sea la novela gráfica, la fotonovela o la fotografía secuencial. Este artículo tiene como objetivo analizar los procesos lógicos de revisión (*revisión* como re-lectura de la experiencia visual del pasado) y apropiación del imaginario personal como detonante en el proceso de creación plástica; además de poner el foco de atención en la particular articulación formal de la obra *Adventure Series*, en cómo la narrativa (en tanto que compendio de fábula, historia y texto) relega su sentido lineal clásico en pos de sostener y propiciar en el lector/espectador un *déjà vu*, un recuerdo inconsistente de involución progresiva. Esta obra de Tracey Moffatt actúa como una cita visual con marcada estructura narrativa –las claras analogías formales de *Adventure Series* con el fotograma enfatizan ese aspecto– lo cual, en su caso particular, no le confiere un sentido narrativo clásico.

Palabras clave: MOFFATT, TRACEY; NARRACIÓN FOTOGRÁFICA; CINE;
DIORAMA; ELIPSIS

DRIFTING PIECES: A READING OF *ADVENTURE SERIES* BY TRACEY MOFFATT.

Abstract

The *Adventure Series* photographic work by visual artist Tracey Moffatt is positioned as a link between classic institutional cinema and narrative disciplines that uses series of images as a formal structure –the graphic novel, the fotonovela or the sequential photography. The purpose of this article is to analyze the logical processes of revision (revision as a re-reading of the visual experience of the past) and appropriation of the personal imaginary as a trigger in the process of plastic creation; In addition, this article puts the focus on the particular formal articulation of the *Adventure Series*, in how the narrative (as a compendium of fable, history and text) relegates its classical linear sense in order to sustain and propitiate in the reader / spectator a *déjà vu*, an inconsistent memory of progressive involution. This work by Tracey Moffatt acts as a visual citation with a strong narrative structure – the obvious formal analogies of *Adventure Series* with the frame emphasize that aspect – which, in its particular case, doesn't give it a classic narrative meaning.

Keywords: MOFFATT, TRACEY; PHOTOGRAPHIC NARRATION; CINEMA;
DIORAMA; ELLIPSIS

.....
Caro Cabrera, María Vicenta. "Fragmentos a la deriva: Una lectura de
Adventure Series de Tracey Moffatt". AusArt 6 (1): 149-165. DOI:
10.1387/ausart.19269

1. INTRODUCCIÓN

Tracey Moffatt es unánimemente reconocida como una de las artistas australianas más significativa del panorama artístico contemporáneo¹, gran parte de su obra se mueve en los ámbitos de la fotografía y el cine, difuminando mediante estructuras secuenciadas -y éste es uno de los aspectos que fundamentan el presente artículo- los límites entre ambas disciplinas. Inserta el devenir temporal, propio de la narrativa, en el soporte fotográfico; y hace de esa frontera el lugar en el que efectúa las mayores y más novedosas aportaciones al arte contemporáneo. En el año 2004 Moffatt realiza *Adventure Series*, una obra fotográfica compuesta por diez páginas² divididas en viñetas, tal y como si pertenecieran a una fotonovela o a un cómic. Todas y cada una de estas páginas se componen de tres fotografías separadas por un *gutter*; lo que propicia el occidental proceso de lectura por parte del espectador.

A lo largo de la historia, la fotografía ha aportado numerosas soluciones visuales al problema del encuentro entre el icono y el logos, por lo que no resulta difícil encontrar obras en las que la imagen se acompaña de texto o incluso “escenifica” ese texto: su resultado formal las acerca tanto al pictorialismo decimonónico de Oscar Gustav Rejlander o Henry Peach Robinson, como a la estética cinematográfica, ambas dos vertientes resultado de la dramatización de un guión. En este sentido se encuentran metodologías de *puesta en escena* de artistas como Jeff Wall, Gregory Crewdson, James Casabere, Cindy Sherman, Miriam Backstrom, Thomas Demand... Sin embargo, la obra *Adventure Series* de Moffatt presenta una diferencia a la de estos autores: impulsa la consecución del sentido plástico por medio de la secuencialidad, es decir, que expone el suceso de manera vermicular y que, gracias a esta secuenciación, la obra se constituye en un espacio híbrido en el que confluyen disciplinas eminentemente narrativas como la literatura, el cine, el cómic, la fotonovela o el serial televisivo.

Esta particular configuración visual induce a pensar en la posibilidad de descifrar esta obra de la misma manera que se asimila la trama de una película con un modelo de representación estandarizado; al conocer el código, sólo es necesario interpretar los signos para obtener un significado claro. Sin embargo, la obra de Tracey Moffatt *Adventure Series* utiliza los modos reconocibles universalmente del fotograma institucional hollywoodiano para evocar la “sensación” de un relato convencional, pero la escisión y desplazamiento de sus elementos narrativos provoca una continua suspensión de ese relato. Es más, su discurso narrativo se basa en la no resolución de las expectativas de

narración que genera y su discurso estético discurre precisamente en y por esa indefinición.

En el análisis de la obra de Moffatt mediante las analogías cinematográficas que presenta, se sopesan las influencias de aquellos elementos textuales articuladores del discurso -como el orden formal o las elipsis- en el proceso de lectura de una obra plástica; elementos que impulsan la búsqueda de coherencias causales, y por lo tanto temporales, en este relato. Además, se deja constancia de los pesos de la mirada, del acto de evocación, de la memoria y la experiencia del lector/espectador que es el que, en última instancia, performa la obra. Se utiliza para ello un método comparativo con el que enfrentar las disciplinas fotográficas y cinematográficas; la revisión de autores referentes de Tracey Moffatt, y alguna de sus obras inspiradoras; para acabar con una aproximación hermenéutica a la obra *Adventure Series* desde la disciplina cinematográfica con la que está ligada formal y conceptualmente.

Una puntualización importante para acabar esta introducción: se aborda la obra plástica y su desarrollo desde el punto de vista del autor. Aunque no se olvida la mirada del espectador activo, el aspecto que se enfatiza es el proceso creativo en el que el compendio de archivos visuales almacenados en la memoria del autor median inevitablemente en su toma de decisiones y, por lo tanto, en la obra final.

2. “UNA DIETA DE CINE”³: REFERENTES VISUALES PERSONALES

Son incuestionables las conexiones cinematográficas que exhibe *Adventure Series* y que pone de manifiesto el interés de su autora por ciertas estéticas visuales acumuladas en su archivo nemotécnico particular. En este sentido Moffatt no utiliza la fotografía para adherir de forma perpetua el presente a la historia, sino como soporte para fijar un recuerdo visual, es decir, como excusa y método para la recreación formal (en el presente) de la imagen del pasado y, consecuentemente, como modo de perpetuar las sensaciones vividas un día ante él. Algunas de esas experiencias visuales tienen lugar ante películas y dibujos animados firmados por Walt Disney, culebrones latinoamericanos y series de aventuras estadounidenses de bajo presupuesto. Es evidente que en *Adventure Series* se realiza una parodia de éstas últimas haciéndose eco

y amplificando sus aspectos más estéticos y formales. Moffatt define estas series televisivas como:

[...] dramas televisivos americanos y australianos de bajo presupuesto donde el término “aventura” significaba saltar a una lancha motora o a un pequeño avión para atrapar a un ladrón y donde las historias suceden en lugares estupendos.[...] Respecto a la moda, la gente salía muy arreglada. Algunos personajes iban con uniforme de piloto o de guarda forestal, o con trajes de buceo, tanto hombres como mujeres daban la sensación de ser muy profesionales, como si estuvieran haciendo algo muy importante, pero al mismo tiempo se miraban con deseo.

(Bright 2005,92)

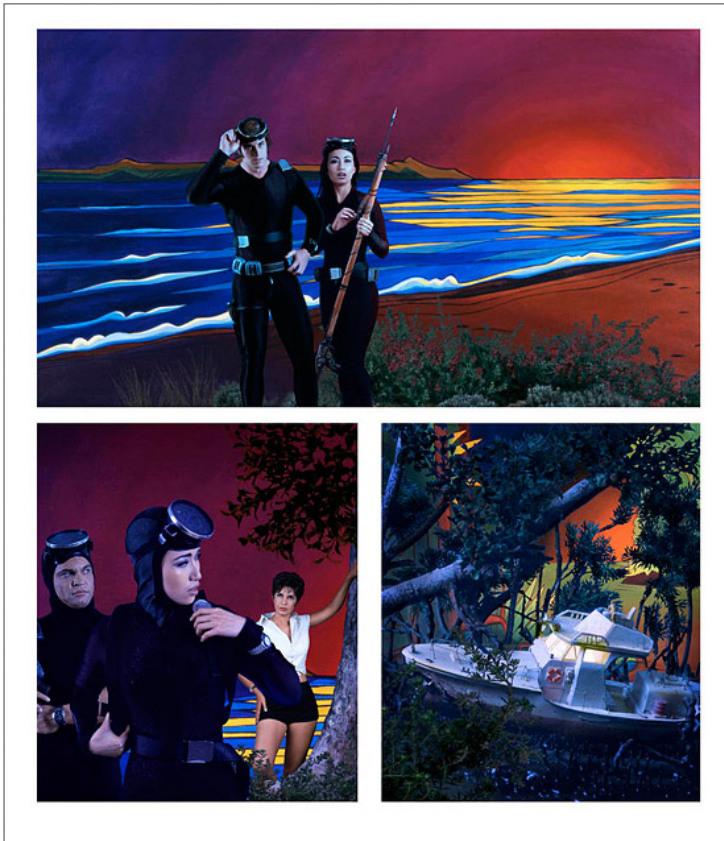


Figura 1.Tracey Moffatt, *Adventure Series #4*, 2004.
(http://www.roslynxley9.com.au/artists/26/Tracey_Moffatt/306/32774/)

A través de los comentarios de Moffatt nos damos cuenta de su interés sobre la manera de contar, la *textualidad* de la narrativa, por encima de la fábula o la historia en sí. Le atraen aspectos formales como la moda, los paisajes, la paleta de color, la manera en que la cámara capta y enfatiza la relación entre los personajes, y los subterfugios usados como consecuencia de los bajos presupuestos de producción:

Yo aprendí a hacer films viéndolos. Pasé la infancia pegada a la televisión, con una dieta de cine muy comercial. Mary Poppins tenía una producción muy elevada, era muy artificial y mezclaba dibujos animados. Los decorados eran mínimos y la iluminación dura, muy teatral. Me quedo mirando estas imágenes durante horas. No sé por qué me gustan.

(Citada en Mellencamp 1994, 131)

Esos decorados fríos de luz irreal a los que Moffatt se refiere evidencian su interés por las reproducciones de los entornos naturales con una decoración pintada de manera muy artificiosa bajo una iluminación directa y difusa. Cuando la voluntad de Moffatt es la de utilizar el espacio de una manera tan aséptica y alejada del dramatismo de la cotidianeidad, como los paisajes de los dibujos animados de Disney, recrea ella misma las localizaciones escénicas y establece una geografía apartada de cualquier realidad posible. Con todos estos elementos se acerca estéticamente a la tramoya de un escenario y conecta con la esencia del diorama. En referencia a este tipo de decorados ella misma habla de la experiencia vivida en un museo de Estocolmo:

[...] me pasé horas embobada mirando las exposiciones de dioramas históricos que recreaban escenas callejeras y granjas. Tenían una escena de supuestos pobres con un niño rubio cubierto de harapos que mendigaba. Había telones pintados con bosques y montañas cubiertas de nieve. Era un paraíso.

(Citada en Mellencamp 1994, 131)

El influjo del diorama como recreación espacial y lumínica se evidencia en mayor o menor sentido en toda su obra, en la teatralidad, en los cielos y los horizontes pintados, en las perspectivas intencionalmente rotas, incluso en la importancia del coloreado de las fotografías que manejará en series como *Pet Thang* (1991), *Guapa* (1995), *Up in the sky* (1997), *Invocations* (2000), *Fourth* (2001) y *Under The Sing of Scorpio* (2005). Pero, en lo que también se manifiesta la afición de Moffatt por el tratamiento teatral de los entornos donde acaece la acción, es en el interés por aquellas películas que de manera evi-

dente se desarrollan en su mayor parte dentro de estudios o platós. Es el caso del film *Kwaidan Historias del más allá* (1964) realizada por Masaki Kobayashi en los años sesenta y que Moffatt menciona reiteradamente. Kobayashi recrea en este filme una historia de fantasmas basada en el libro *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (1903) de Lafcadio Hearn, cuatro cuentos que relatan sucesos singulares de la cultura japonesa popular. Kobayashi evoca un ambiente claustrofóbico a la par que misterioso, un lugar en el límite entre la realidad y la ficción que, Moffatt, de manera clara, usará en su propio film de fantasmas, *Bedevil* (1993).



Figura 2. Masaki Kobayashi, *Kwaidan*, 1964 (fotograma). (<http://www.mediavida.com/foro/cine/kwaidan-1964-masaki-kobayashi-593564>)



Figura 3. Tracey Moffatt, *Bedevil*, 1993 (fotograma). (https://www.youtube.com/watch?v=VggXS-6_-YU)

Muy importante en la totalidad de la obra de Moffatt es la influencia de un clásico del cine australiano, *Jedda* (1955) de Charles Chauvel, una cinta melodramática hecha al estilo de los westerns de Hollywood que trata de una chica aborígen apartada de su tribu que crece con una familia blanca en una granja de ganado en el desierto. Es importante dejar constancia de que Moffatt presenta una biografía muy parecida a la de la protagonista de la obra de Chauvel, ya que siendo aborígen sufre una desvinculación de su familia natural debido a políticas sociales que promovieron entre 1910 y 1970 que unos 100.000 niños aborígenes australianos, la mayoría de piel clara, fueran separados de sus padres e internados en otras familias de raza blanca para insertarlos a esa cultura. Es importante además, incidir sobre la actitud de Moffatt en cuanto a las relaciones con su país de origen, ya que la imaginería que éste aporta –el monte, el desierto y la aboriginalidad– ha dominado el arte australiano, ha monopolizando el *kitsch* del país y ha alcanzado e impregnado la obra de sus artistas plásticos. Como dice Terence Maloon: “*no sólo los turistas extranjeros son los que buscan la ‘verdadera’ Australia ahí, sino que también los mismos australianos lo hacen, porque incluso ellos mismos dudan de la suficiencia y autenticidad de su propia identidad cultural (europea)*” (Maloon & Stegemann 1991, 15). Por supuesto esta relación –que Maloon tilda de “*esquizoide*”– con su propia cultura, es típica de las sociedades coloniales y, como no podía ser de otra manera, se deja traslucir en forma de conflicto cultural en la obra de Moffatt.

Además de la temática, es el aspecto formal el que sirve de vehículo entre la obra de Moffatt y los fines del pasado. Son constatables las conexiones estéticas, entre el ya comentado film de Chauvel y el de Moffatt *Night Cries* (1989) en el que la autora australiana recrea la tramoya del interior de la granja que aparece en *Jedda*. La película de Chauvel además se desarrolla entre decorados de pinturas del desierto australiano que rememoran los marcos y contextos donde Moffatt sitúa series fotográficas como *Up in the sky* (1997) y *Pioneer Dreaming* (2013).

Continuando con las referencias cinematográficas que la obra de Moffatt cita, hay que mencionar la gran debilidad de esta autora por lo que ella misma denomina “*todo lo europeo, en especial lo rodado antes de 1970*” (1999, 10), con esto se refiere a la filmografía que surge en Europa como resultado de unos determinados movimientos de gran proyección política y cultural; movimientos que nacen con la voluntad de crear un mercado y lenguaje propio frente al cine clásico y comercial estadounidense; es lo que en Francia se llamó *nouvelle vague*, *free cinema* en Reino Unido, o el *nuevo cine alemán*

en Alemania. Ciertamente, a Moffatt no le interesan las reivindicaciones subyacentes ni el trasfondo anti-comercial de estos movimientos, sino las formas innovadoras en las que se traducen. Por poner un ejemplo, son destacables las coincidencias formales de muchas de las obras de Moffatt con la película de Antonioni *Zabriskie Point* (1970), no sólo en la localización de escenarios, sino en el uso de algunos elementos protagonistas en el entramado argumental -como la avioneta que el personaje masculino del film de Antonioni roba de un hangar para sobrevolar los paisajes baldíos de Zabriskie, California, o los encuentros sexuales de los personajes en medio del desierto; además del aderezo temático que suponen las persecuciones policiales y las explosiones apoteósicas. Es posible incluso que el uso de maquetas que se hace en esta película encontrara una gran acogida por parte de Moffatt, ya que conecta de manera directa con el ya mencionado interés de esta autora por el diorama.

Obligado es también, detenerse en esa época de inconformismo y experimentación formal que fueron las Vanguardias históricas, cuyos ensayos en torno a las múltiples posibilidades narrativas derivadas, entre otras cosas, de la libre asociación, son también referentes en la obra de la artista australiana. De entre todos los cineastas de vanguardia, destaca para Moffatt (1999a, 10), el director Jean Coucteau, del cual la fotógrafa australiana alaba su habilidad para saber moverse entre diferentes medios: "*Cocteau es el modelo de artista absoluto*". Algunas fotografías de la serie *Laudanum* presentan una deuda estética evidente con ciertos fotogramas del film de Coucteau *Le sang d'un poète* (1930). Como ya hemos dicho antes, es el resultado formal, aquello que un día se quedó fijado en su retina, lo que se versiona y se deja traslucir de manera vaga, como una especie de atmósfera que todo lo cubre y lo transporta.



Figura 4. Jean Coucteau. *Le sang d'un poète*, 1930 (fotograma). (<https://vimeo.com/215847905>)

A la hora de hacer un repaso de los cineastas contemporáneos de esta artista, es fácilmente comprobable la manera en que su serie fotográfica *Up in the Sky* cita formalmente a la película apocalíptica australiana *Mad Max* (George Miller, 1979), en la que el paisaje desértico australiano adopta la imagen universal de la futura desolación terrestre. Sin embargo, Moffatt deja claro que el desierto donde localiza las fotografías de esta obra no es un sitio en particular, sino todos, cualquier sitio;

los acontecimientos, sean cuales sean las razones para que trascurren de esa manera, pueden estar desarrollándose, al igual que en *Mad Max*, en un futuro sin esperanza, sin referencias personales, o ser realmente ilustrativo de los hechos más trascendentales del pasado personal de la autora, por lo que recurre a este suceso del pasado, lo reconstruye y lo convierte en ese lugar del cual, de una manera u otra, todos tenemos experiencia. Particularmente se refiere a esto en la nota de prensa que firma para la exposición de su obra *Plantation* (2009) en la galería de Sidney Roslyn Oxley9, el 9 de abril del 2010:

Las fotos no son un 'documento' de un 'lugar'. Quiero que las fotos den la sensación y parezcan que podrían haber sido tomadas en el norte tropical de Australia, o el Caribe, o en el sur profundo de los EEUU, o en algún lugar en el sudeste asiático. O, posiblemente, África

(Moffatt 2009).

Plantation, la obra a la que se refiere en esa particular nota de prensa, reproduce de manera muy subjetiva algunas de las más impactantes secuencias de *The Grass is Singing*, adaptación cinematográfica del director Michael Raeburn del libro de Doris Lessing. En la obra de Moffatt se revisan sucesos y personajes de la obra de Raeburn como el hombre de color, el colono blanco, el incendio de la plantación... la unión de todos estos elementos propicia la deducción de un argumento similar en ambas obras. Nos comenta Moffatt: (2009):

La obra de Doris Lessing, The Grass is Singing (1950), es una de mis novelas y adaptaciones cinematográficas favoritas... La imagen de la actriz Karen Black sorprendida frente al hombre africano mientras éste se ducha está grabada a fuego en mi cerebro.

Efectivamente, las obras de Moffatt se benefician del recuerdo que propician de aquellas otras obras a las que citan textualmente, se apuntan a sus tramas

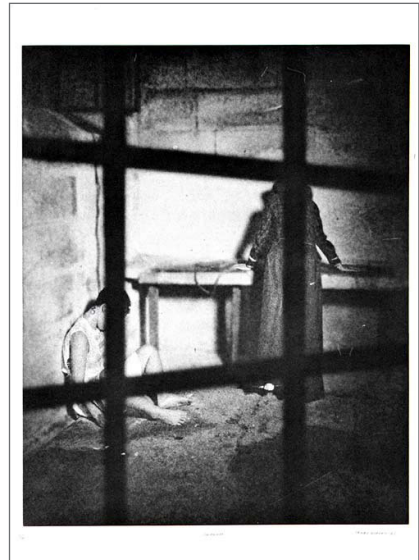


Figura 5. Tracey Moffatt. *Laudanum* #17, 1999. (www.roslynnoxley9.com.au)

como si fueran las mismas que desarrollan, se dejan llevar por el cierto aire que comparten cumpliendo la promesa de una clásica narrativa inexistente

Un último punto en cuanto a la herencia cinematográfica de Moffatt nos lleva a ahondar en su proceso creativo y en la forma de ir sumando referentes, localizaciones, personajes y técnicas hasta llegar a cerrar la obra. Es interesante el hecho de que para realizar sus series fotográficas esta autora actúe igual que si se tratara de una producción cinematográfica: recluta equipos profesionales y trabaja en estudios, con técnicos y actores. En este sentido es muy orientativa la entrevista que Coco Fusco le realiza en *The bodies that were not ours and other writings* (2001), en la cual, Moffatt explica su proceso plástico durante la creación de la serie *Up in the Sky* (1997):

Estaba buscando un entorno yermo nada espectacular, nada que pudiera referir particularmente al desierto australiano. Conduje dieciséis horas desde Sidney adentrándome en el desierto y durante ese viaje construí la narrativa. Estaba cruzando el campo y me encontré con la casa abandonada. Inventé personajes y construí una historia alrededor de la localización.

(Citada en Fusco 2001, 129)

De la anécdota que cuenta Moffatt se deduce que sus series son grandes obras polifónicas en las que la narración se va conformando a la misma vez que se le van uniendo otros elementos –primero el desierto, luego la casa, los personajes y por fin la historia-, y que la *fábula* -como nivel básico a partir del cual conformar la *historia*-, es tan vaga e informe que no impide la apertura argumental de esta *historia*. Parece importante y revelador el hecho de que la obra de Moffatt se construya dando una importancia excepcional al significante, a lo textual, de forma paralela al argumento y a la consiguiente focalización de éste. Crea sus obras a base de piezas o fragmentos que se van incluyendo en una totalidad, hace detallados preparativos antes de trabajar sus películas y sus fotografías, y siempre está abierta a las sorpresas que van apareciendo. Ella misma comenta: “*Trabajo de manera muy organizada y controlada. Pero cuando estoy sacando las fotos algo puede ocurrir, así que tengo que estar abierta al cambio*” (Fusco 2001, 129). Esta apertura narrativa es un reflejo de, entre otros aspectos ya mencionados, la libertad en la producción de esa deriva que posibilita ir insertando elementos, personajes, detalles etc... durante todas las fases de esta producción, desde la ideación hasta la materialización de la obra.

3. ENFOCANDO ADVENTURE SERIES

Adventure Series está formada por diez páginas con un carácter independiente cada una de ellas. La relación entre la primera, *Adventure Series #1*, y la segunda, *Adventure Series #2*, se basa en una homogeneización de su estética, de sus personajes, decorados, efectos lumínicos y caracterizaciones, por lo que se nos da a entender que, si bien es cierto que cada una de esas páginas son elementos individuales, también lo es que participan de la misma obra y, por lo tanto, se complementan en una posible trama. La numeración de las páginas -que forma parte del título de cada una de ellas- nos indica una sucesión de hechos o, cuando menos, una cierta temporalidad. Sin embargo, los decorados de unas y otras no son los mismos -intuimos que la acción no transcurre en el mismo lugar- y, de manera evidente, no parece que los sucesos que acaecen en *Adventure Series #1* tengan continuidad en *Adventure Series #2* (ni en ninguna otra obra perteneciente a la serie).

Cabe la posibilidad de que estemos ante continuas analepsis (*flashbacks*) y prognosis (*flash-forwards*) de la narración, sin embargo la hipótesis que nos parece más probable es aquella que incluye la deleuziana teoría del tiempo *Cronos* (Deleuze [1969]2005, 197-9), desde la cual se expone la posibilidad de un tiempo presente infinito, subdividiéndose infinitamente en pasados y futuros. Dada su peculiar estructura serial, *Adventures series* encaja en la idea de que el suceso que exhibe (cualquiera que sea éste) se desarrolla 'durante' un presente vasto y profundo, en el que se realiza un movimiento relativo por el cual cada presente remite a otro relativamente más vasto en el que todo, pasado y futuro, es simultáneo. La imagen en secuencia consigue perfectamente esa temporalidad simultánea. De esta manera se desvanece la necesidad de determinar cuál de estas fotografías hace referencia a un presente literal desde el cual trasladarse al futuro o al pasado. En este caso no habría migración hacia delante o hacia atrás en el tiempo sino permanencia en un cierto punto extenso.

No se constata que *Adventure Series #10*, la última fotografía de la serie, corresponda al final de una historia, o que ésta evolucione en intensidad dramática hasta su desembocadura en un clímax. Es más, después de analizar esta obra tomando como nivel de observación el de la página individual, tampoco se puede afirmar que cada una de esas obras por separado contengan el principio y el final de una trama.

En *Adventure Series #1* la fotografía superior consiste en un plano general-lo que podría llamarse en el argot cinematográfico como 'toma de situación'- que da una idea de dónde suceden los hechos: una pequeña avioneta sobrevuela un desierto, un paisaje de formas surrealistas pintado de colores estridentes se une a los muchos elementos usados por la autora para alejarnos de forma consciente de la realidad. No es difícil encontrar la conexión formal con los dioramas, la estética de las revistas *pulp*, o el ya mencionado 'mundo Disney'.

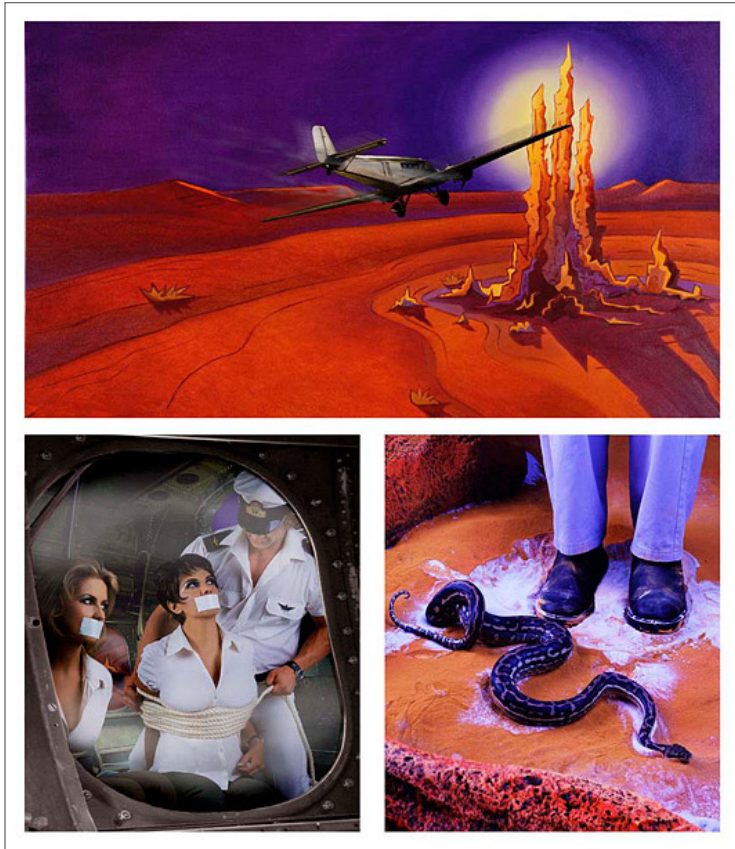


Figura 6. Tracey Moffatt, *Adventure Series #1*, 2004. (http://www.roslynnoxley9.com.au/artists/26/Tracey_Moffatt/306/32771/)

La segunda imagen, ya situada en la zona inferior, nos presenta lo que se supone que veríamos a través de una de las ventanillas de la avioneta: dos mujeres atadas y amordazadas por un hombre al cual no se le ve la cara. Los tres personajes llevan uniforme, esto nos indica que podrían ser miembros de la tripulación. La visión a través del ojo de buey nos hace posicionarnos en el

lugar de un *voyeur*. Además la autora adereza la escena con elementos bastante recurrentes de la erótica universal también usados en otras series como en *Something More*(1989) y más concretamente en *Laudanum* (1999) en la que utiliza algunas referencias a perversiones sexuales como el sadomasoquismo, en el caso de *Adventure Series* parece que, emulando a las series de televisión, las lleva hasta la parodia.

Hasta ahora la narración va siguiendo cierta linealidad, hemos visto dónde suceden los hechos y qué hechos suceden; pero ocurre, en la tercera y última fotografía, que la línea espacio/tiempo se rompe. Ésta nos muestra lo que podría ser llamado un 'plano detalle', donde aparecen unas piernas cortadas más abajo de las rodillas, con pantalones y zapatos masculinos, una serpiente zigzagueante casi los roza, el suelo sobre el que transcurre la acción está cubierto de un... ¿polvo? blanquecino de posibles connotaciones sexuales. Todo forma parte de un decorado que no disimula su artificio (quizá sea una zona de ese desierto que hemos visto en la primera viñeta, el que sobrevolaba la avioneta). Parece que en este caso la narración realiza un trayecto circular sin fin, en el que desde la última fotografía nos trasportaríamos a la primera en busca de esa información final que nos conforme una narración coherente. Sin embargo, los hechos, desde ninguna fotografía quedan explicados.

Es posible que, para intentar conformar una versión aceptable de los sucesos, debamos echar mano de lo omitido, de algo que no se nos muestra en ninguna fotografía pero que bien podría ser sostén de la narración. Después de todo, la imagen "extradeterminada" –al contrario de la intradeterminada–, remite a lo eludido para cerrar su sentido lógico por lo que el apoyo a su semántica siempre lo encontrará en la elipsis. Guy Gauthier define este tipo de imágenes como fuentes inagotables de *renovación exterior*:

[...] En el otro extremo, (se refiere Gauthier a los cómics del personaje Corto Maltese en contraposición a los de Penauts) los hechos se suceden por irrupciones sucesivas que una sola imagen no puede asumir sin aportación exterior. [...] Este modelo dominante en los relatos de acción, hace de la imagen un campo perpetuamente abierto sobre el fuera de campo, fuente inagotable de renovación. Esta imagen es por excelencia "extradeterminada": sólo existe por una continua renovación exterior.

(1992,72)

En ese "exterior" es en el que se asienta la elipsis, una fuente inagotable de soluciones lógicas narrativas (si eso es lo que el espectador/lector está bus-

cando), un abanico de posibilidades tan amplio que escapan a la voluntad del autor. Según Martin Marcel (2002, 83), “*el cine es el arte de la elipsis [...] La elipsis por fuerza forma parte del hecho artístico cinematográfico, del mismo modo que lo hacen las demás artes puesto que, desde el momento que hay actividad artística hay elección*”. Y la *elección*, podríamos añadir, es el proceso por el cual, unos elementos son relegados a favor de otros, favorecen una determinada visión de los hechos que quedan incluidos bajo el manto de invisibilidad de las elipsis y que posibilitan para el espectador/lector un relato alterno y perverso con la consecuente omisión de culpa. En la famosa escena que abre el último cuarto de película en *Casablanca* (Michael Curtis, 1942), la protagonista (Ingrid Bergman) va a la habitación de su antiguo amante (Humphrey Bogart) para obtener los salvoconductos que les permitirán a ella y a su marido huir de Casablanca. La pareja, después de una ligera confrontación, termina abrazándose en un primer plano. La película pasa a un plano de tres segundos y medio de la torre del aeropuerto por la noche, lanzando un potente haz de luz y luego vuelve a pasar a un plano del exterior de la ventana de la habitación del protagonista en donde le vemos de pie, mirando hacia fuera y fumando un cigarrillo. ¿Qué ha sucedido en la habitación en ese espacio de tiempo? ¿qué es lo que nos oculta esta elipsis crucial?

El hecho, según Slavoj Žižek, es que esta escena puede ser interpretada según los códigos morales más estrictos, pero ofrecer al mismo tiempo la suficientes pistas sofisticadas para construir una línea narrativa alternativa y sexualmente más atrevida. Dice Žižek (2006, 145):

Esta estrategia es más compleja de lo que podría parecer: es precisamente porque sabes que estás en cierto modo cubierto o absuelto de impulsos de culpa por la línea oficial del relato que te permites fantasías sucias, sabes que estas fantasías no van en serio.

De igual manera, las elipsis narrativas que sufre *Adventure Series* nos aportan una característica, un adjetivo determinado al sustantivo narrativo; se nos permite entender que lo narrado tiene la posibilidad de ser particularmente sexual, tenemos la libertad de elegir un sentido obsceno para nuestro discurso. Parece que lo realmente importante de todo el relato sea eso, esa ambigüedad perversa de cualquier solución narrativa, mucho más que el relato en sí.

Y por último es necesario una reflexión ante uno de los elementos más recurrentes de esta autora en toda su obra, el uso de la figura arquetípica. Existe la posibilidad de que *Adventure Series* sea el resultado formal de presentar

conjuntamente, y por lo tanto a través de cualquiera de sus relaciones, varios arquetipos en una misma página, con un resultado tan ambiguo e indeterminado que impulsa y facilita la perversión de su *lectura*. Parece acertado deducir que estas figuras y sus posibles conexiones son suficientes en el acto de la evocación narrativa. Un par de personajes con una rígida caracterización arquetipal (figuraciones primarias, actualizaciones del mito) aportarán en sí mismos todas y cada una de las relaciones que existan entre ellos, por lo que tendrán el poder de evocar una narración, cualquier narración, y esto es importante, aún sin pasar a la acción.

5. CONCLUSIONES

Efectivamente Moffatt utiliza las analogías cinematográficas como método para expandir/dramatizar una idea, como ella misma reconoce, *“para darle más posibilidades narrativas”* (1999,14) y únicamente en ese sentido lo hace. Sus fotografías no son en absoluto fotogramas ni pretenden serlo, no son tomas sacadas de una totalidad –un argumento lineal clásico con estructura de inicio, nudo y desenlace que encaje dentro del modelo de representación institucional-, no atienden a una gramática cinematográfica estandarizada que descomponga en partes esa totalidad para luego unir las con un criterio de selección que facilite y realce su transmisión. Al fin y al cabo, se acercan a la estética de un fotograma por el hecho de que éste es *“la huella material de un momento de interrupción que establece un espacio entre la fotografía y el cine”* (Burgin, [1991] 2004, 184). Únicamente como huella o recuerdo de algo es como parece que actúen y podrían conformar tanto lo que sería el inventario nemotécnico de un imaginario fantasmagórico personal -dotado de tiempo narrativo que la secuenciación fotográfica le aporta-, como el poso en la memoria de lo que fuera una excitante aventura televisiva.

Las obras pertenecientes a *Adventure Series* se acercan más a lo que pudiera ser el recuerdo de una película que a una película en sí, tanto más si damos cuenta de lo que refiere Victor Burgin ([1991] 2004) al hablar de cómo actúa la memoria en el caso de rescatar un recuerdo fílmico:

“Ya en el recuerdo, el significado obvio de la película deja paso a significados obtusos. [...] El efecto vinculante de la narración se debilita cuanto más se distancia la película en el recuerdo. La secuencia se rompe en pedazos. Los fragmentos van a la deriva y

establecen nuevas combinaciones, más o menos transitorias, en los remolinos de la memoria: recuerdos de otras películas y recuerdos de acontecimientos reales” (230).

Ciertamente reconocemos en *Adventure Series* estructuras más cercanas al cine moderno en el que el espectador reflexiona sobre el canal y la construcción de la película y el autor va dejando marcas de anunciación que le visibilizan al otro lado, que a ese otro cine abocado a sustentar una narración lineal clásica con sistemas invisibles. Sin embargo, las estructuras narrativas están ahí, todos los elementos utilizados por Moffatt en esta serie están dispuestos para propiciar la idea de narración, lo cual no evita que esta narración sea, como ya hemos aclarado anteriormente, más parecida a un persistente *déjà vu*.

Gracias a estos elementos narrativos, la seriación, las citas, los arquetipos... recrea Moffatt la ficción en sí misma, sin causas ni consecuencias, dando cabida, no a una, sino a todas las tramas posibles, a todos los lugares y a ninguno en concreto, en un tiempo transversal donde el instante es durativo, crónico, o sea que se extiende y se expande sin ley alguna a la que someterse. ¿Cómo podría analizarse un discurso sin jerarquías donde las conexiones formales entre significantes no tienen reflejo en sus significados? Y, sin embargo, ¿cómo podría dejar de ser narrativo un formato que no sólo evidencia y transmite el acontecimiento sino que basa su valor plástico en esa particularidad?

Acabo con una conclusión surgida de la polaridad formal y semántica que se desprende de estas cuestiones: *Adventure Series* encarna una manera de narrar desde formatos universales pero en constante desplazamiento y desobediencia a sus arbitrariedades y, aunque los códigos cinematográficos institucionales no propician su lectura, sin su sustento esta obra de Moffatt no alcanzaría ni su valor narrativo ni mucho menos el estético.

Referencias

- Ansón Anadón, Antonio. 2009. “Esto no es una foto: Fotografía y literatura en español”. En *Las palabras y las fotos: Literatura y fotografía*, Ferdinando Scianna & Antonio Ansón, eds. Madrid: Ministerio de Cultura
- Barthes, Roland. (1966) 1977. “Introducción al análisis estructural de los relatos”. En *El análisis estructural*, Eliseo Verón et al.; introducción, notas y selección de textos, Silvia Niccolini; . Buenos Aires: Centro Editor de América Latina

- Bright, Susan. 2005. *Fotografía hoy*. Traducción de María Arozamena-Torreclavero. Donostia-San Sebastián: Nerea
- Brown, Blain. 2008. *Cinematografía: Teoría y práctica*. Traducción Eduardo Navarro. Barcelona: Omega
- Burgin, Victor. (1991) 2004. *Ensayos*. Traducción de Antonio Fernández Lera. Barcelona: Gustavo Gili
- Deleuze, Gilles. (1969) 2005. *Lógica del sentido*. Prólogo y traducción de Miguel Morey. Barcelona: Paidós
- Fusco, Coco. 2001. *The bodies that were not ours: And other writings*. New York: Routledge
- Gauthier, Guy. 1992. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Traducción Dolores Jiménez Plaza. Madrid: Cátedra
- Kuleshov, Lev. 1974. *Kuleshov on films: Writings*. Berkeley CA: University of California
- Lautréamont, comte de [Isidore Ducasse]. (1869) 1970. *Los cantos de Maldoror y otros textos*. Traducción de Manuel Serrat. Barcelona: Barral
- Maloon, Terence & Luke Stegemann. 1991. *Desde el fin del Imperio: Nueve fotógrafos australianos [From the Empire's end: Nine Australian photographers]: [exposición] Madrid, 7 marzo-14 abril 1991. On the shadow line: Ten Spanish photographers = [En la línea de sombra: Diez fotógrafos españoles]: [exposición] Sidney 27 marzo- 20 abril 1991*. Madrid: Círculo de Bellas Artes
- Marcel, Marcel. 2002. *El lenguaje del cine*. Traducción, María Renata Segura. Barcelona: Gedisa
- Mellencamp, Patricia. 1994 "Haunted History: Tracey Moffatt and Julie Dash". *Discourse* 16(2): 127-63. <http://www.jstor.org/stable/41389318>
- Moffat, Tracey. 1999a. "Tracey Moffatt- Gerard Matt: Una conversación". *Arte y Parte* 18: 9-17
- . 1999b. *Up in the Sky: Tracey Moffatt in New York*. A film by Jane Cole. Cambera AU: Ronin Films. DVD, 26 min.
- . 2009. "Tracey Moffatt's thoughts on her photographic series Plantation (2009)". Web oficial Roslyn Oxley9 Gallery (Sydney). <http://www.roslynnoxley9.com.au/news/releases/2010/04/09/181/>
- Zizek, Slavoj. 2006. *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Traducción de Ramón Vilá Vernis. Madrid: Debate

Notas

- ¹ De hecho, esta autora ha sido elegida como representante de su país en la Bienal de Venecia de 2017.
- ² El uso de este término durante todo el artículo se debe a la semejanza compositiva de esta obra con la *página* de un cómic o de una fotonovela.
- ³ Cita literal de Tracey Moffatt (citada en en Mellencamp 1994, 131)

.....

(Artículo recibido 11-02-18; aceptado 18-04-18)

.....