
DIBUJAR EL CINE ESTRUCTURAL: DIAGRAMAS Y ESQUEMAS FÍLMICOS SOBRE PAPEL

Albert Alcoz

Universitat de Barcelona. Dept. d'Arts Visuals i Disseny

Resumen: En el cine estructural las ideas iniciales para realizar películas a menudo no se expresan a través de palabras escritas sino mediante otras disciplinas artísticas propias de las artes plásticas. Dibujar diagramas y esquemas sobre papel facilita iniciar proyectos fílmicos que dejan de lado las concepciones ortodoxas de la preproducción cinematográfica, con su guión literario, técnico e ilustrado. Estos gráficos preparatorios mantienen similitudes con los de otras áreas como son el dibujo más esquemático, la pintura abstracta y las partituras musicales sin pentagrama. Las películas resultantes son propuestas formalistas que se adscriben al cine estructural, minimalista o sistemático. A partir de la selección de un conjunto de diagramas creados por los cineastas y artistas visuales Toshio Matsumoto, Malcolm Le Grice y Madison Brookshire, se estudia un área de creación de amplio potencial artístico. Analizar el contexto histórico, el valor estético y el rigor conceptual que atesora este cine sobre papel es uno de los objetivos del artículo.

Palabras clave: CINE ESTRUCTURAL; PRÁCTICA FÍLMICA; DIBUJO; DIAGRAMA; ABSTRACCIÓN

DRAWING STRUCTURAL FILM: FILM DIAGRAMS AND SCHEMAS ON PAPER

Abstract: In structural cinema, the initial ideas for making films are often expressed not through written words but through other artistic disciplines belonging to the visual arts. Drawing diagrams and schemas on paper facilitates the initiation of film projects that disregard orthodox pre-production methods, including literary, technical, and illustrated scripts. These preparatory graphics share similarities with those in other areas such as the most schematic drawing, abstract painting, and musical scores without pentagram. The resulting films are formalist proposals that fall under the umbrella of structural, minimalist, or systematic cinema. Based on a selection of diagrams created by filmmakers and visual artists Toshio Matsumoto, Malcolm Le Grice, and Madison Brookshire, this article explores an area of creation with broad artistic potential. Analyzing the historical context, aesthetic value, and conceptual rigor of this film on paper is one of the objectives of this article.

Keywords: STRUCTURAL FILM; FILM PRACTICE; DRAWING; DIAGRAM; ABSTRACTION

ZINEMA ESTRUKTURALA MARRAZTEA: DIAGRAMA ETA ESKEMA FILMIKOAK PAPEREAN

Laburpena: Zinema estrukturalan, filmak egiteko hasierako ideiak askotan ez dira hitz idatzien bidez adierazten, baizik eta arte plastikoekin lotutako beste diziplina artistiko batzuen bidez. Diagramak eta eskemak paperean marraztuz gero, errazagoa da aurreproduktzio zinematografikoaren kontzeptu ortodoxoek (gidoi literarioa, teknikoak eta irudiduna) alde batera uzten dituzten proiektu filmikoei ekitea. Prestatze-grafiko horiek zenbait antzekotasun dituzte beste arlo batzuekin, hala nola marrazketa eskematikoagoarekin, pintura abstraktuarekin eta pentagramarik gabeko musika-partiturekin. Haietatik sortutako filmak zinema estruktural minimalistari edo sistemati-koari atxikitzen zaizkion proposamen formalistak dira. Toshio Matsumoto, Malcolm Le Grice eta Madison Brookshire zinemagile eta artista bisu-alek sortutako diagrama multzo baten aukeraketatik abiatuta, ahalmen artistiko handiko sorkuntza-arlo bat aztertzen da. Artikuluaren helburuetako bat da paperean egindako zinema horren testuinguru historikoa, balio estetikoak eta zorrotasun kontzeptuala aztertzea.

Gako-hitzak: ZINEMA ESTRUKTURALA; JARDUN FILMIKOAK; MARRAZKETA; DIAGRAMA; ABSTRAKZIOA

Alcoz, Albert. 2025. «Dibujar el cine estructural: Diagramas y esquemas filmicos sobre papel». *AusArt* 14 (2): 103-123. <https://doi.org/10.1387/ausart.28463>

Introducción

En el ámbito de la creación cinematográfica descrita como cine estructural el dibujo de diagramas y esquemas sobre papel puede ser una parte indispensable de la realización filmica. Antes de enfrentarse al rodaje, diversos cineastas adscritos a estas prácticas experimentales consideran viable crear una serie de anotaciones dibujadas que, esquivando las formas convencionales del guión literario, el guión técnico y el guión ilustrado, proponen modos particulares de acercarse a la preparación de una película. A menudo estos esbozos preliminares sintetizan la esencia de esas tres fases de la preproducción cinematográfica mediante propuestas elaboradas tanto bajo estrategias autodidactas como metodologías gráficas propias de la enseñanza artística. Situados a medio camino del dibujo esquemático, la pintura de abstracción geométrica y los gráficos asociados al campo de la notación musical contemporánea, estos diagramas permiten condensar las ideas de las películas y contribuyen a realizarlas. Estas inscripciones gráficas que exhiben metodologías relativas a los procesos de creación de los cineastas también son herramientas que ayudan a entender a investigadores e historiadores, cómo fueron pensadas sus películas. Finalmente, son esbozos gráficos que tienen entidad como obra artística en sí misma.

Este artículo estudia el papel de una selección de dibujos preparatorios de naturaleza abstracta que pertenecen al cine estructural, sistemático o minimalista. Este cine estrechamente conectado con el arte conceptual iniciado durante la década de los años sesenta del siglo pasado, enfatiza el dispositivo cinematográfico y relega el contenido de las películas a su forma filmica. Los diagramas de estas prácticas realizadas entre la década de los años sesenta y la actualidad inciden en un acercamiento formalista pensado para aplicar una metodología de filmación y montaje. Toshio Matsumoto, Malcolm Le Grice y Madison Brookshire son los tres cineastas escogidos para diseccionar una dimensión artística poco visibilizada. Se han escogido estos tres nombres porque se considera que, a diferencia de otros cineastas del estructural, sus creaciones gráficas no han sido estudiadas a fondo. La diversidad temporal y geográfica de esta triple selección responde a la necesidad de comprender la práctica internacional de un cine estructural que se extiende en décadas posteriores. La obra gráfica de cineastas europeos y norteamericanos como Kurt Kren (Hamlyn, Payne & Rees 2016), Peter Kubelka, Paul Sharits (2000), Bill Brand, Anthony McCall (2016), Heinz Emigholz, Valie Export, Guy Sherwin, Ladislav Galeta (en Wurm 2010) –situados en la órbita metalingüística y materialista del ‘Film as film’ (Hein 1979)– ya se ha difundido mediante exposiciones y/o publicaciones.

Los tres creadores analizados participan en mayor o menor medida del desarrollo de este cine estructural internacional: el primero desde Japón, el segundo desde Inglaterra y el tercero desde Los Ángeles en Estados Unidos. Si Matsumoto puede considerarse un precedente del cine estructural designado por P. Adams Sitney; Malcolm Le Grice resulta ser uno de los

artífices del cine estructural-materialista desarrollado en Inglaterra. Madison Brookshire, por su parte, pertenece a una nueva generación de cineastas que asimilan las enseñanzas del cine estructural y las incorporan a sus concepciones a partir del nuevo milenio, teniendo en cuenta la tecnología digital. Los diagramas seleccionados forman parte de películas realizadas en tres períodos temporales distintos: años '70 y '80, por un lado; segunda década del siglo XXI, por otro. Es un modo de evidenciar tanto la importancia de recuperar estas manifestaciones pretéritas como el deseo por señalar la vigencia internacional de este cine. Como veremos, en la actualidad este tipo de documentos se han empezado a valorar gracias a iniciativas expositivas, académicas y editoriales que subrayan su fundamentación artística.

Proyectar una película estructural sobre el papel

El cine estructural sobre papel, vehiculado a través de diagramas y esquemas, gracias a su atractivo visual de naturaleza abstracta y a su valor como herramienta procesual, puede considerarse un arte en sí mismo. Estas creaciones bidimensionales hechas con lápices, rotuladores, bolígrafos o punta fina sobre hojas blancas, cuadriculadas o milimetradas, resultan subsidiarias de otra creación sustentada en el registro de imágenes en movimiento y sonidos. Son anotaciones que tienen una utilidad específica consistente en el hecho de facilitar la realización de las películas. Sin embargo, las características visuales que atesoran, con sus líneas de tiempo, sus añadidos textuales, su variedad cromática y sus leyendas, facilitan valorarlas como piezas artísticas con entidad propia. Esta área artística escasamente legitimada hasta la fecha, empieza a tenerse en consideración a partir del momento en que editores, comisarios, historiadores y académicos enfatizan el papel de estos procedimientos creativos asociados al cine experimental (Levi 2012). Diversas exposiciones recientes organizadas en la Península Ibérica como son las de «Insomnia» (Miró, 2013) –en la Fundació Miró de Barcelona–, «Visible / legible» (Dávila y Muñoz, 2018) –en el Arts Santa Mònica de Barcelona–, «El cine en papel»⁷ –en el marco del (S8) Mostra de Cinema Periférico de A Coruña– u otras acontecidas en la galería de arte cinemática Solar –en Vila do Conde (Portugal)– demuestran la querencia por unas obras bidimensionales que, sin ser cinéticas, imaginan el movimiento de imágenes.

Los dibujos aquí analizados mantienen puntos de concordancia con lo que en su día se describió como 'cine estructural' (Sitney 1974), 'cine sistemático' (Le Grice 1977) o 'cine estructural-materialista' (Gidal 1989). Las características de este cine son la exploración del carácter formalista por encima de cualquier contenido y la constante autorreferencialidad al dispositivo tecnológico. Es un cine que concentra la articulación visual de la temporalidad mediante construcciones desplegadas como investigaciones sobre el propio medio cinematográfico (Wees 1992). Sus cineastas exploran métodos para preparar sus piezas fílmicas a través de la realización de diagramas y

esquemas sobre papel que contienen indicaciones relativas localizaciones, duración, movimientos de cámara, banda sonora y demás apreciaciones. Estos preparativos filmicos mantienen una cercanía con las partituras de la música clásica contemporánea y las nuevas músicas desarrolladas a partir de la segunda mitad del siglo XX (Sauer 2009). Recientemente el cine estructural se ha estudiado desde su perspectiva sonora, teniendo en cuenta el valor de dibujos auditivos y esbozos sónicos (Puetz 2012). Estos diagramas retoman consideraciones visuales de compositores musicales como Karlheinz Stockhausen, John Cage, Morton Subotnick, Pauline Oliveiros o Cornelius Cardew. Todos ellos se concentran en el dibujo de partituras deconstruyendo sus principios metodológicos, optando por una libertad gráfica que deja atrás las limitaciones del pentagrama.

Estas creaciones sobre papel también mantienen concordancias con los dibujos minimalistas y procesuales de artistas como Hanne Darboven o Sol Lewitt (1994). Si en el cine letrista auspiciado por el rumano Isidore Isou encontramos propuestas fílmicas sobre papel como las del francés Roland Sabatier, en el colectivo Fluxus liderado por el lituano George Maciunas se hallan los trabajos de la japonesa Yoko Ono, vehiculados a partir de breves indicaciones escritas. Estos últimos ejemplos se inscriben en el dominio de los nuevos comportamientos artísticos de mediados del siglo XX que eclosionan con el arte conceptual de los años setenta. Otro artista conceptual, el suizo Dieter Meier, resume la concepción de lo que él mismo denomina 'paperfilm' bajo estos parámetros: «una película para la página animada; o para el lector animador que, a través de un conjunto particular de acciones, se convierte en espectador, iluminando la 'pantalla cerebral', animando la página impresa como un sitio para la reconfiguración de la percepción» (White 2011, 15).

El diagrama genera conocimiento a través del cruce de disciplinas: «debido a su carácter de intermediario y 'transmediario', el diagrama ofrece esa amalgama reflexiva capaz de alumbrar nuevas evidencias. (...) genera su propia semántica según leyes propias. En eso consiste el valor añadido epistemológico del diagrama» (Schmidt-Burkhardt 2019, 35). Para el historiador Fontán del Junco un diagrama, que es una mezcla inseparable de texto e imagen, «es criticable por la misma razón por la que es elogiable: su capacidad de síntesis implica carencias analíticas, y la compleja red de influencias y relaciones es siempre susceptible de ser refinada» (2019, 22). Como señala el diseñador y teórico de la comunicación Joan Costa, «'esquematizar', ya lo hemos evocado, es el proceso de transformación gráfica de fenómenos no visuales construyendo esquemas abstractos. Pero también, y tal y como hemos examinado, esquematizar es aplicar criterios de síntesis e inteligibilidad con fines informacionales» (1998, 113). Diagramar y esquematizar fomenta el hecho de esclarecer ideas fílmicas. Cuando estas mantienen sinergias con la reconfiguración del dispositivo filmico propia del cine estructural (el efecto parpadeo, la cámara fija, el zoom de la cámara,

el copiado en bucle, la refilmación), sus apreciaciones quedan visualizadas con determinación.

Si el dibujo al natural activa un estado mental que fomenta el conocimiento a partir de la observación empírica del entorno –«dibujar es conocer con la mano» (Berger 2011, 66)–, la realización de esbozos para crear películas supone el inicio de un proceso de invención cercano al método proyectual característico del diseño (Munari 1983). Este procedimiento sirve para concretar gradualmente los pensamientos iniciales de aquello que puede resultar siendo un filme, perfilando sobre la hoja en blanco posibles soluciones para su consecución. Para el cineasta de animación norteamericano Robert Breer, el dibujo sirve como herramienta útil en el estudio de una secuencia animada a través de la suma de imágenes individuales, ya sea en forma de folioscopio, mutoscopio o película de 16 mm filmada fotograma a fotograma (Uroskie 2016).

Los tres cineastas analizados a continuación plantean estos gráficos preparatorios como un acercamiento progresivo a la formalización de sus obras; son dibujos que tienen una utilidad dentro del engranaje productivo y que, por lo tanto, son soportes a menudo sólo descifrables por parte de su artífice. Cada uno de ellos plantea estos dibujos desde perspectivas distintas, más o menos complejas y atractivas. Que las tres personas escogidas sean artistas multidisciplinarios resulta sintomático para entender de qué modo se aproximan al medio cinematográfico. Estas fases preliminares quedan perfiladas en función de un criterio personal dirigido a visualizar, con la mayor precisión posible, sus películas finales. La metodología empleada para investigar el papel de estos diagramas ha consistido en un estudio analítico donde se ha combinado la implementación de ideas recogidas en textos previos, el estudio pormenorizado de los gráficos y el texto escrito de los mismos y, finalmente, el visionado de las películas. El análisis comparativo entre los dibujos y las piezas audiovisuales ha permitido una mayor comprensión de los procesos creativos articulados por sus artífices.

Toshio Matsumoto: Línea temporal y circularidad posicional

Antes de que el historiador norteamericano P. Adams Sitney utilizara el término «cine estructural» (1974) para identificar la tendencia formalista de un conjunto de películas enfocadas a visibilizar y reconfigurar el dispositivo tecnológico, artistas visuales como el japonés Toshio Matsumoto ya estaban trabajando en una línea similar. Matsumoto, como el austriaco Peter Kubelka, puede considerarse uno de los precedentes de la escena principalmente neoyorquina designada por Sitney. Gracias al ejercicio de digitalización del centro NPO², se han podido consultar y analizar los materiales gráficos preparativos de algunas de sus películas. Entre los archivos destacan las notas gráficas para el guión ilustrado de «*Document of a long white line*» (1960), «*The song of stone*» (1963), «*For the damaged right eye*»

(1968) y «*Projection for icon*» (1969), cuya factura mantiene concordancias visuales con los gráficos de Paul Sharits y Kurt Kren de la misma época.

Matsumoto (Nagoya, 1931) se gradúa en historia del arte dentro del Departamento de Literatura de la Universidad de Tokio en 1955. Aunque el cine documental es su principal área de trabajo durante buena parte de su carrera audiovisual, resulta ser uno de los máximos pioneros del cine experimental y del videoarte japonés. En 1958 publica un artículo titulado «On the method of avant-garde documentary» –dentro de la revista *Kiroku Eiga* (cine documental) producida por el grupo homónimo del que formó parte (Raine 2012)– cuyo título ya evidencia la devoción vanguardista del documental. A lo largo de su trayectoria Matsumoto realiza alrededor de ochenta obras audiovisuales: documentales heterodoxos, largometrajes de ficción, películas experimentales e instalaciones videográficas de carácter multimedia. Sus filmes adscritos a la noción ‘experimental’ se pueden considerar precedentes del cine estructural. Buena parte de ellos fueron diseñados previamente a partir de dibujos que él mismo describe con estas palabras: «esquemas gráficos como ‘continuidad gráfica’»³.

Entre todos los diagramas se han seleccionado dos que pertenecen a sus trabajos más reconocidos: «*Mona Lisa*» (1973) y «*Atman*» (1975). El video sintetizador Scanimate inventado por el Laboratorio Toyo es la herramienta principal que se halla tras la pieza «*Mona Lisa*», una filmación en formato de 16 mm que parte del escaneado de la pintura homónima del artista italiano renacentista Leonardo da Vinci. Mediante el uso de una computadora el cineasta produce decenas de variaciones relativas a los colores y la textura de la imagen para dotar de vida y movimiento el retrato estático de la reconocida figura femenina. En el vídeo el despliegue de los títulos de crédito iniciales trae en mente los trabajos televisivos del coreano Nam June Paik centrados en la alteración de la señal electrónica del tubo de rayos catódicos. La música sintética del compositor Ohno Matsuo está formada por un conjunto de efectos sonoros que puntúan los cambios producidos en las imágenes. «*Mona Lisa*» es un vídeo monocal de tres minutos que sitúa a la protagonista en plano medio, casi a modo de *talking head*. La representación fidedigna de la pintura original da paso a un conjunto de solarizaciones, recortes y cambios de paisaje; figura y fondo quedan separadas mientras se experimenta con la saturación cromática. Los contornos del cuerpo y el rostro quedan gradualmente alterados, dando lugar a un vídeo de estética psicodélica que genera una tensión visual entre la pintura y el audiovisual.

El diagrama de la pieza consta de una serie de anotaciones dibujadas sobre papel milimetrado que plantean un sistema de coordenadas con tres franjas horizontales numeradas del 1 al 60 (fig. 1). Las anotaciones textuales de los laterales derecho e izquierdo dejan entrever el grado de control aplicado a un trabajo cuyas variaciones cromáticas se pueden intuir gracias a las líneas coloreadas que atraviesan las diferentes áreas. Indicaciones escritas en japonés, ascensos y descensos de líneas horizontales, otras diagonales y algunas discontinuas, dan a entender el proceso de meditación previo

a la realización de la pieza. Aun así, el visionado del vídeo genera cierta confrontación respecto al estudio del esquema: el vídeo resultante sugiere una experimentación tecnológica espontánea que parece alejarse del tono metódico que transmite el diagrama. Esta consideración contrasta con el trabajo seleccionado a continuación.

«Atman» (1975) es una de las películas experimentales más reconocidas de Matsumoto. Esta filmación en 16 mm es un retrato de un personaje central ataviado con una máscara Hannya que representa el fantasma de una joven que regresa de entre los muertos para buscar venganza. La rotación continua de la filmación es su rasgo formal más evidente ya que la figura queda representada desde decenas de puntos de vista, todos ellos anclados en unas posiciones concretas sistemáticamente delimitadas. El cambio constante del color es otro de los factores clave de un trabajo que parte de 5.000 fotografías y cinco tipologías de emulsión diferente. El acercamiento y el alejamiento frenético respecto a la figura central es otro de los rasgos identitarios de «Atman», una película que explora una técnica de animación fotograma a fotograma. Los operadores de cámara Yamazaki Hiroshi y Takama Kenji, junto a los músicos Ichibanagi Toshio y Ohno Matsuo, forman el equipo de producción de una pieza de once minutos para cuya preparación Matsumoto creó decenas de gráficos.

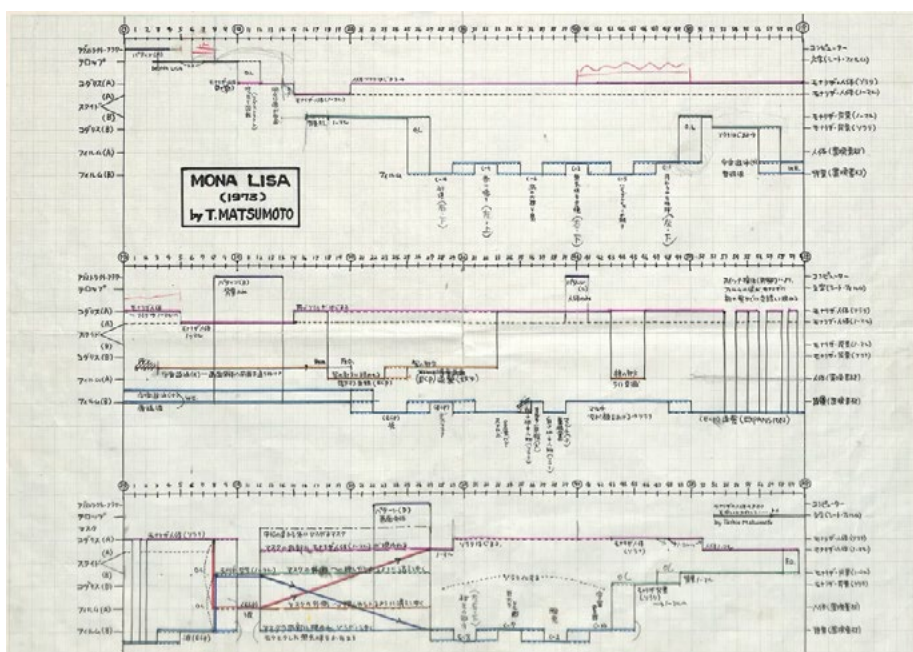


Fig. 1. Diagrama de la filmación de «Mona Lisa» (Toshio Matsumoto, 1978)

Entre todos ellos destaca un dibujo en planta relativo a las posiciones de la cámara (fig. 2). Dibujado sobre papel milimetrado, este esquema visualiza

una circunferencia con diez círculos concéntricos identificados a través de cuatro secciones que van del 1 al 10. Todas las circunferencias contienen 48 puntos relativos a la división regular en 48 áreas; cada intersección consta de un punto que hace referencia a la colocación del objetivo de la cámara. El icono central verdoso, con su flecha hacia el inferior, da cuenta de la colocación del personaje. Las líneas de colores –rosa, azul, amarillo– generan una suerte de pétalos o tréboles que marcan los recorridos propuestos para acercarse y alejarse del protagonista central, a mayor o menor velocidad. El esquema de «*Atman*» sintetiza la complejidad relativa a la filmación de una película estructural con cambios continuos de colores y puntos de vista. El carácter irreal de ciertos cromatismos (rojizos y verdosos luminosos) otorga extrañeza y ambigüedad a una pieza frenética que gira sin parar, como un zoótropo, también conocido como rueda de la vida. La forma del diagrama se sitúa cerca de algunas otras representaciones gráficas circulares propias del ámbito musical como son las partituras de Josep Maria Mestres Quadreny, Daniele Lombardi o Toru Takemitsu (Buj Corral 2015). En Masumoto la circularidad es un motivo recurrente que adquiere diferentes formalizaciones: el retroceso por un túnel del tiempo cósmico en «*Enigma: Nazo*» (1978) o el desglose geométrico de cielos etéreos y texturas videográficas en «*Connection*» (1981).

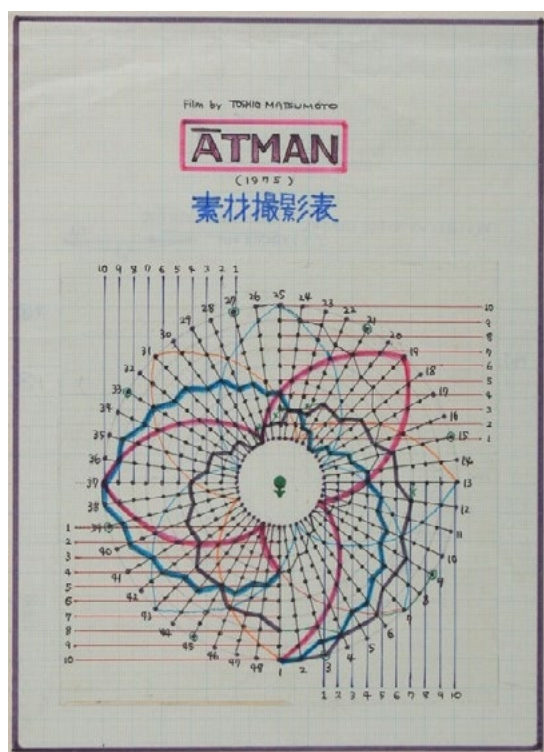


Fig. 2. Diagrama de la filmación de «*Atman*» (Toshio Matsumoto, 1975)

Malcolm Le Grice: Plano dinámico, partitura lineal

En una de las primeras páginas del libro *Abstract film and beyond*, escrito por el cineasta y teórico inglés Malcolm Le Grice (1977, 21), se muestran una serie de esbozos a partir de los cuales Viking Eggeling realiza, en 1921, su única película: «*Diagonal symphonie*». En ese mismo capítulo, dedicado a los pioneros del cine abstracto, Le Grice demuestra la importancia que para él adquieren estos dibujos previos a la filmación de películas no objetivas –identificadas como cine absoluto– también elaboradas por Hans Richter y Walter Ruttmann. A lo largo de la publicación, ilustra sus argumentos sobre el cine apoyándose en esquemas de piezas como «*48 Köpfe aus dem Szondi-Test*» (Kurt Kren, 1960), «*Moment*» (Bill Brand, 1972) y «*Angles of incidence*» (William Raban, 1973). La nota a pie de la primera imagen indica «detalle de la 'partitura' sistémica del filme» (Le Grice 1977, 98), la segunda señala «diagrama para el rodaje de la película» (ibid., 128) y la tercera reza «diagrama para el sistema de montaje del film» (ibid., 135). Estos tres ejemplos evidencian el valor que el cineasta da a unos dibujos que permiten visualizar, «aproximadamente» –tal y como escribe Brand en su gráfico–, cómo se han desarrollado estas piezas situadas en la órbita minimalista.

Le Grice estudia pintura en la Arts University Plymouth y en la Slade School of Fine Art. En 1960 funda la London Film-Makers' Co-op junto a Stephen Dwoskin, William Raban, Lis Rhodes y muchos otros. Entonces abandona el ámbito pictórico para concentrarse en el cine desde una óptica adscrita al cine estructural-materialista promovido por su compañero Peter Gidal. Entre sus obras más representativas destacan el filme «*Little dog for Roger*» (1967) –donde superpone una película de 9,5 mm sobre celuloide de 16 mm, visibilizando el componente matérico del formato amateur pretérito–, la performance fílmica «*Horror film I*» (1970) –donde el propio cineasta se coloca desnudo ante la pantalla, de espaldas a la audiencia, mientras tres proyectores con filtros de colores ante los objetivos varían su encuadre– y la pieza «*Berlin horse*» (1971) –una doble proyección con el metraje de un caballo que da vueltas repetidamente en un establo, mientras cambian sus texturas cromáticas y suena una banda sonora hipnótica a cargo de Brian Eno–.

Años más tarde, gracias a la ayuda económica del Channel 4, realiza «*Finnegans chin- Total economy*» (1981), un largometraje de 80 minutos que supone la tercera parte de la «trilogía doméstica» formada por «*Blackbird descending- Tense alignment*» (1977) y «*Emily- Third party speculation*» (1979). Estas tres películas suponen un acercamiento insólito a la narración desde la experimentación fílmica; son títulos que introducen estrategias propias del cine de ficción (puesta en escena, personajes, diálogos, voz en off, acciones y música dramáticas diegética o extradiegética) elaboradas bajo una inquietud deconstructiva. En ellas Le Grice opta por el juego visual, la ruptura causal, la repetición, la fragmentación y la asincronía sonora para ofrecer un trabajo disruptivo donde la narración está continuamente

alterada. La complejidad estructural de «*Finnegans chin*», rodada en un amplio estudio de grabación de la escuela de arte Saint Martins, obliga a que Le Grice realice esquemas gráficos a partir de los cuales ordenar sus ideas.

Los dos dibujos aquí añadidos forman parte de la planificación del rodaje en plató y de la ordenación de los materiales para el montaje final. El primero es un plano de situación de las diferentes estancias representadas y de los movimientos relativos tanto al único personaje (un Finnegan interpretado por el actor Jack Murray) como a los *travellings* de la cámara. Es un dibujo en planta que consta de cuatro cuadrados identificados con los términos 'table', 'bedroom', 'shaving', 'cooker', y la indicación 'studio' en el centro de todos ellos (fig. 3). El segundo consta de cinco franjas horizontales que configuran una línea de tiempo dividida en dos partes: unas líneas gruesas de colores variados y una numeración bajo ellas que alcanza el número 80, relativo a cada uno de los minutos de la película (fig. 4). Ésta se concentra en la acción de un solo personaje sucedida en una serie de estancias recreadas en estudio. El intérprete es un hombre blanco de mediana edad que se levanta por la mañana, se afeita, desayuna y abandona la casa para ir a trabajar. Este ritual doméstico, más o menos banal, queda convertido en un cúmulo de gestos enigmáticos derivados de las repeticiones, variaciones y la multiplicidad de puntos de fuga. La deconstrucción de la ficción emerge gracias a la continua fragmentación de unos materiales que visualizan un montaje picado con planos de detalle de objetos cotidianos (un huevo hervido, una tostada, un paraguas, etc.) y otros más abstractos, estáticos, concentrados en la decoración vegetal del papel de la pared o en los tenues trazos de luz.

La banda sonora, entrecortada y confusa, incluye monólogos de Finnegan y grabaciones de músicas instrumentales con flauta y violín. En palabras de Le Grice, «el punto de partida para '*Finnegans chin*' fue únicamente una canción repetitiva que conocía desde muy niño, una canción irlandesa que dice: «Había un hombre llamado Michael Finnegan, se dejaba crecer pelos en la barbilla. Sopló el viento y se los metió para adentro. Pobre Michael Finnegan, vuelta a empezar. Es una canción en bucle que usas con los niños y niñas. Y el actor canta esta canción» (Le Grice 2015). Si '*narrative*' y '*anti-narrative*' son dos términos que aparecen en el gráfico inicial bajo una flecha recta de color verdoso y otra azulado; '*abstract*', '*reminiscence*', '*empirical*' y '*fantasy*' son las cuatro palabras que aparecen en mayúsculas sobre flechas diagonales de color naranja. Todas ellas vinculan, de modo retroactivo, los espacios delimitados. Esa tendencia por designar direcciones específicas se percibe en un trabajo fílmico que representa las estancias de modo fluido, en función de los movimientos de cámara y la movilidad del personaje. Alberte Pagán, cineasta gallego especialista en las prácticas fílmicas experimentales, razona: «la película es muy pictórica (claroscuros, elementos iluminados contra un fondo negro, distribución del espacio al interior del encuadre), pero también es muy musical: las repeticiones musicales tienen su contrapartida en las repeticiones de planos y de acciones» (Pagán en LeGrice 2015).

El primer esquema de las diferentes estancias del plató, con todas sus indicaciones escritas y sus flechas de colores, es un dibujo de naturaleza arquitectónica que pretende establecer una ordenación relativa al dinamismo del rodaje. La leyenda, situada en la parte inferior, explica la metodología empleada para combinar 72 bloques en 4 partes: «son 12 transiciones que demandan 13 unidades donde la 1 y la 13 son sinónimas». El segundo gráfico se concentra en una línea de tiempo dividida en cinco partes que, por su aspecto visual, recuerda las partituras gráficas de las nuevas músicas. Aquí los colores y los números marcan la pauta de unos trazos cuyas propiedades cromáticas identifican localizaciones específicas. Así pues, el ámbito arquitectónico y la dimensión musical hacen acto de presencia y determinan dos diagramas sobre papel blanco, hechos a mano alzada, que funcionan como pautas para la filmación y el montaje de «*Finnegans chin*», respectivamente.

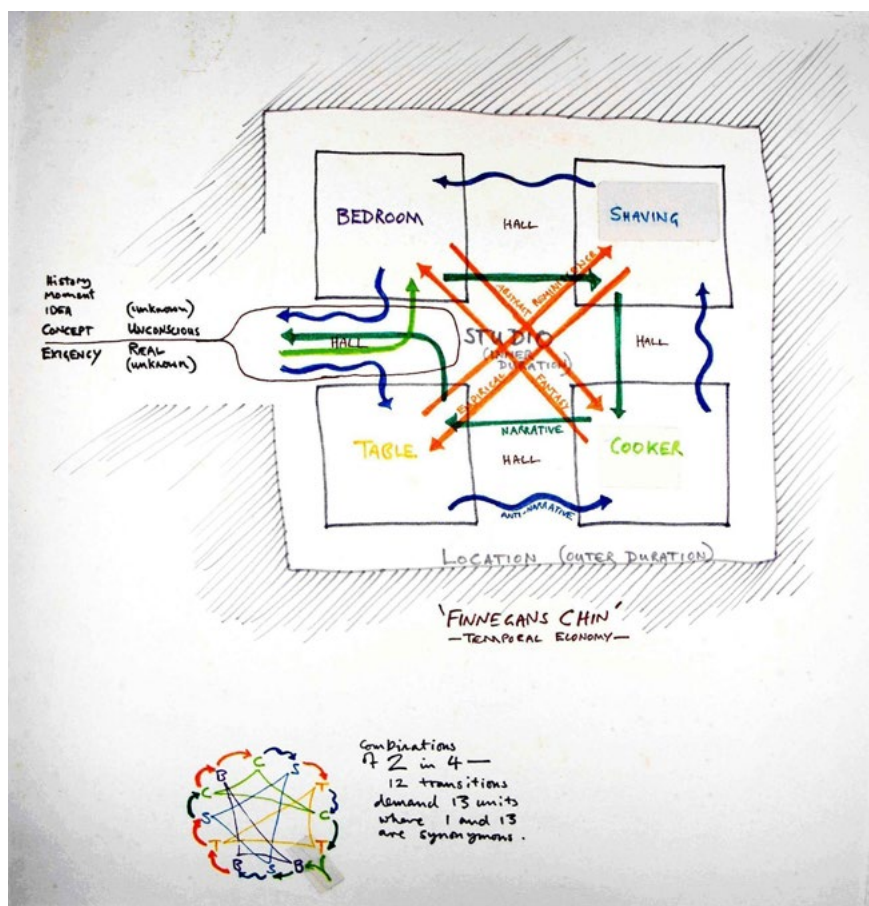


Fig. 3. Diagrama del espacio de la filmación de «*Finnegans chin*» (Malcolm Le Grice, 1980)

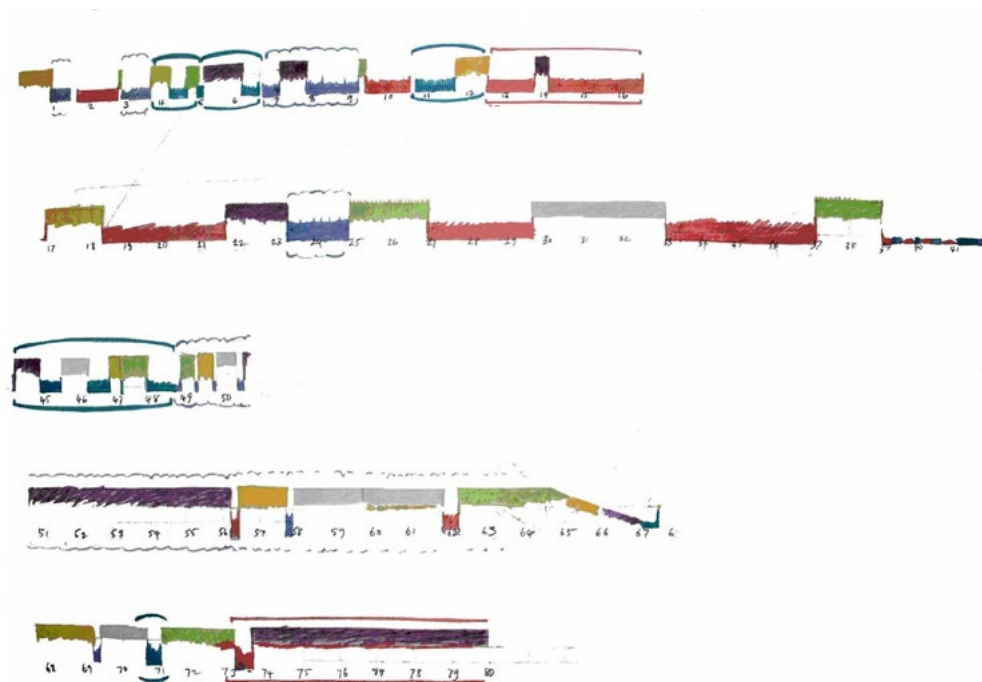


Fig. 4. Diagrama del montaje de «*Finnegans chin*» (Malcolm Le Grice, 1980)

Madison Brookshire: Segmento cromático, intensidad lumínica

Las partituras de las nuevas músicas que descartan la notación tradicional sobre pentagrama para preferir una libertad gráfica de naturaleza abstracta hecha de formas lineales, rectangulares y circulares, dan margen a un alto grado de improvisación (Brindle 1979). Ante estas indicaciones musicales los intérpretes instrumentales o vocales asimilan las anotaciones visuales en función de parámetros establecidos por los compositores. A veces esas instrucciones sonoras ofrecen un nivel de libertad que dificultan detectar similitudes entre dos o más interpretaciones de la misma pieza; en otras ocasiones las partituras promueven limitaciones tan rigurosas que dan lugar a actuaciones plenamente herméticas. Algunas de las películas más abstractas del cineasta norteamericano Madison Brookshire están planteadas como reglas precisas que deben desarrollarse al pie de la letra por parte de técnicos de laboratorios profesionales. Las obras analizadas a continuación son colaboraciones entre un artista que diseña un procedimiento y un especialista de laboratorio que lleva a cabo el encargo meticulosamente. El acontecimiento final de la proyección, ante una audiencia activa, acaba

por conformar una experiencia estética que, aunque parta como un evento elemental, acaba resultando extremadamente exigente.

El hecho de que la música y el arte sonoro sean las disciplinas principales del artista norteamericano Madison Brookshire facilita entrever la importancia que el dibujo de diagramas tiene en su práctica cinematográfica. La visualización del avance temporal de sus películas abstractas (sin imágenes figurativas) queda perfectamente expresado mediante dibujos lineales que muestran un sistema de coordenadas para aplicar a metraje de 16 mm. La estética de la duración es uno de los elementos determinantes de su propuesta, así como el uso de colores planos que varían de tonalidad a lo largo de períodos extensos de tiempo. Su trabajo se sitúa entre la música contemporánea, el arte posconceptual y el cine experimental de naturaleza no objetiva.

Los dos diagramas seleccionados de Brookshire mantienen una línea muy similar entre ellos, a pesar de pertenecer a fechas distanciadas en el tiempo. El primero es también su ejercicio fílmico inicial: una película titulada «*Color series*» (2010), procesada en el laboratorio FotoKem (Burbank, California), gracias al técnico de color Josh Rushton. Esta película silente de 74 minutos, realizada sin necesidad de utilizar cámara alguna, está formada por seis secciones diferentes que pueden proyectarse en cualquier orden o en un número menor de secuencias. En ellas se muestran variaciones cromáticas prácticamente imperceptibles que suponen un estudio sobre gamas de colores. Partiendo del rojo, el verde y el azul –bajo los que se opera el etalonaje en los laboratorios profesionales– «*Color series*» se puede describir como un conjunto de fundidos cromáticos explayados en el tiempo. Colores planos homogéneos, a modo de los *color fields* de pintores como Mark Rothko o Barnett Newman, son el único aspecto visual de un filme en continua variación que carece de títulos de crédito inicial y final. A diferencia de «*N:O:T:H:I:N:G*» (Paul Sharits, 1968) –también formada por fotogramas de colores planos– esta creación fomenta una cadencia contemplativa fundamentada en la experiencia hipnótica de la audiencia. Aquí no hay impulsos lumínicos agresivos ni música electrónica de sintetizador, como sucede con otra película abstracta similar planteada como un ejercicio cromático: «*Rate of change*» (Bill Brand 1972).

El esquema del que parte el filme resulta ser un dibujo extremadamente sencillo formado por dos valores: uno vertical relativo a la intensidad lumínica de las tres lámparas (rojo, verde y azul) que va del 0 al 50 y otro horizontal referido a los metros de la película (fig. 5). Las tres líneas de colores identifican el recorrido que cada uno de estos tres colores realiza a lo largo del metraje, entrelazándose entre ellos. El dibujo, por lo tanto, es una representación de lo que se ve en pantalla cuando se visiona la película. Según el artista visual:

'55 pies' y '89 pies' se refieren a la longitud de la película en pies, por lo que esto indica que la parte de color de la película (excluyendo las

colas) es de 89 pies en total con la lámpara verde disminuyendo de 0 a 55 pies y luego subiendo de 50 a 89 pies. Cuando el técnico de color del laboratorio y yo convertimos los dibujos en instrucciones numéricas para operar las lámparas de sincronización, esa información se transmite en pies + fotogramas, por eso elegí diagramarlo de esa manera⁴.

El segundo diagrama forma parte de la última parte de un proyecto en curso, iniciado en 2022, titulado «*Number series*». La particularidad de este nuevo conjunto de propuestas fílmicas es la doble proyección: dos aparatos exhiben simultáneamente uno o dos filmes de estructura similar, pero con desarrollo cromático diferente. Contemplando capturas fotográficas de las diversas proyecciones de «*Number series*» resulta inevitable recordar los estudios cromáticos del pintor y docente Josef Albers. El interés por la percepción visual humana de este profesor de la escuela Bauhaus, expresado a través de dibujos y pinturas centradas en la abstracción geométrica, es una de las inspiraciones que Brookshire toma en consideración. Su última serie de películas también evoca la inquietud por la búsqueda de la profundidad mediante colores planos que, al superponerse entre ellos, rompen con la bidimensionalidad.

La onceava parte de la serie queda resumida en un gráfico que demuestra el método de creación y una breve explicación de Brookshire que en su misma página web afirma: «Una película de 16 mm en dos bobinas, proyección superpuesta, color, sonido, aproximadamente 23 minutos». El gráfico resultante contiene dos franjas horizontales cuyas coordenadas van del 0 al 800 en su línea de tiempo y del 0 al 50 en su nivel de intensidad lumínica. Cada color (verde, rojo y azul) queda expresado a través de una línea recta angular trazada a modo de zigzag (fig. 6.). Si eludimos las indicaciones numéricas relativas a la duración del celuloide y la intensidad cromática, estos segmentos devienen un gráfico abstracto que revela su valor estético.

Ambos trabajos, «*Color series*» y «*Number series*», se concentran en la experiencia de la duración a través de sutiles cambios cromáticos. La audiencia debe comprender el visionado como una toma de conciencia sobre la potencialidad de la luz y la riqueza del sentido ocular a la hora de observar los matices. La transformación del color extendida a lo largo de duraciones poco atractivas para la mirada sobresaturada del individuo occidental actual, es el núcleo de un proyecto fílmico al que se le suma la experiencia de la proyección. Ésta revela aspectos relativos a la capacidad de atención de la audiencia, la dificultad del lenguaje para describir tonalidades y la reconfiguración del potencial del dispositivo cinematográfico. Ante la ausencia de imágenes filmadas y la producción de colores producidos sin cámara, mediante un proceso digital de laboratorio, las películas devienen experimentos tecnológicos. Estos diagramas angulosos contrastan con la sutileza del progresivo devenir de tonalidades innombrables mientras manifiestan el carácter enigmático de unas líneas rectas en zigzag, dibujadas para otro propósito artístico eventual.

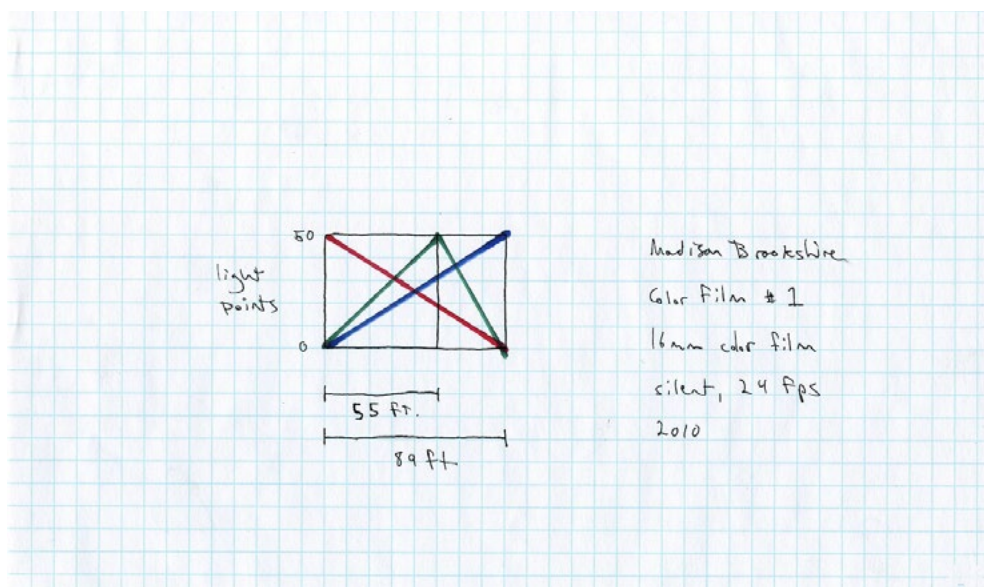


Fig. 5. Diagrama de «Color film # 1» (Madison Brookshire, 2010)

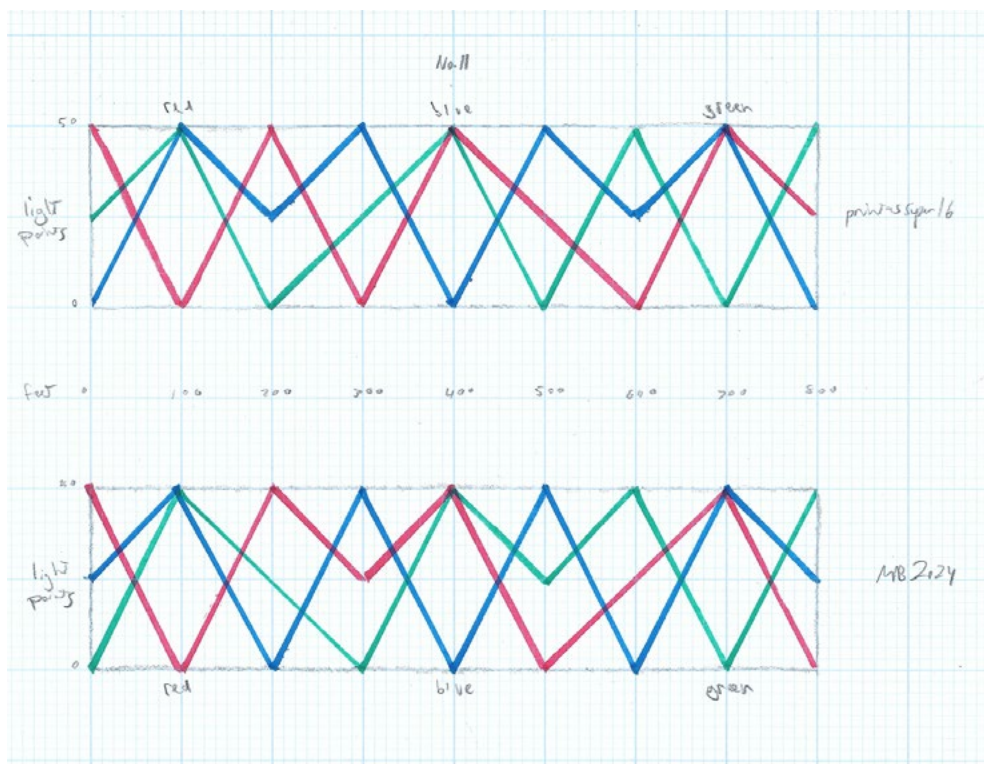


Fig. 6. Diagrama de «Nº 11» (Madison Brookshire, 2024)

Conclusiones

El cine estructural sobre papel puede expresarse de múltiples modos, ya sea incluyendo números, palabras escritas, representaciones gráficas, formas geométricas, dibujos figurativos, pictogramas, líneas, manchas de colores, etc. Los sistemas de coordenadas con su línea de tiempo –característica ineludible de los programas digitales de edición de vídeo– parece ser un imperativo de unos diagramas que sintetizan concepciones fílmicas previas a la filmación. Estos dibujos que incluyen estrategias fructíferas para afrontar rodajes cinematográficos experimentales, simultáneamente, pueden valorarse como piezas artísticas en sí mismas. Como las obras no cocleares que pueden adscribirse a los postulados del arte sonoro, estos diagramas fílmicos fomentan una mirada activa que fantasea con la existencia de cadencias de movimiento en las secuencias de imágenes.

En los tres ejemplos aquí analizados, las habilidades gráficas de los cineastas se manifiestan mediante un pulso conceptual que comunica pensamientos conjugando elementos gráficos dispares. La abstracción, el minimalismo hacen acto de presencia en pruebas preparatorias que van de la complejidad meticulosa de Toshio Matsumoto a la simplicidad rigurosa de Madison Brookshire. Malcolm Le Grice, por su parte, no establece ninguna pauta unitaria ni similitud estilística sino que decide acudir al dibujo para coordinar el rodaje o para ordenar el montaje. Estos diagramas celebran las opciones artísticas del cine sobre papel mientras contribuyen a expandir el radio de acción del medio cinematográfico. Son esquemas que previusualizan concepciones espacio-temporales y vehiculan aspectos metodológicos que transmiten coherencia y disciplina.

Aunque las diferencias técnicas entre unas creaciones y otras resulten significativas, es evidente que artilugios como papeles y lápices ayudan a concretar piezas fílmicas que, en este caso, se sitúan cerca de la desmaterialización del arte. Son gráficos que articulan un pensamiento visual para obras cinematográficas de carácter estructural, tanto si forman parte de la consolidación de esta tendencia durante la década de los años setenta o participan de una renovación de la misma, ya entrado el nuevo milenio. Como hemos analizado, estos dibujos pertenecientes a archivos de filmotecas o centros de arte (Matsumoto, Le Grice) y al mismo artista o la galería que lo representa (Brookshire) vislumbran un pensamiento cinematográfico en consonancia con las raíces conceptuales de las artes plásticas.

Referencias bibliográficas

- Berger, John. 2011. *Sobre el dibujo*. Edición a cargo de Jim Savage; traducción de Pilar Vázquez. Barcelona: Gustavo Gili
- Brindle, Reginald Smith. (1975) 1979. *La nova música: L'avantguarda des de 1945*. Traducció per Alex Alsina. Barcelona: Bosch
- Buj Corral, Marina. 2015. «Partituras gráficas y gráficos musicales circulares en el arte contemporáneo (1950-2010)». Tesis Univ. de Barcelona. <https://hdl.handle.net/10803/365573>
- Costa Solá-Segalés, Joan. 1998. *La esquemática: Visualizar la información*. Barcelona: Paidós
- Dávila Freire, Mela Maite Muñoz Iglesias, eds. 2017. *Legible-visible: Entre el fotograma y la página*. Exposición 6 abril-28 mayo, Arts Santa Mònica. Barcelona: Tenov
- Fontán del Junco, Manuel. 2019. «El ojo diagramático y la imaginación curatorial». En *Genealogías del arte o La historia del arte como arte visual*, Manuel Fontán del Junco, José Lebrero Stals María Zozaya Álvarez, eds.; con textos de Manuel Fontán del Junco et al., 14-27. Madrid: Fundación Juan March
- Gidal, Peter. 1989. *Materialist film*. Oxford: Routledge
- Godoy Domínguez, María Jesús. 2018. «La mujer en la primera abstracción geométrica: Una 'contra-historia' artística en clave de género». *Escritura e Imagen* 14: 261-277. <https://doi.org/10.5209/ESIM.62776>
- Hamlyn, Nicky, Simon Payne Alan Leonard Rees, eds. 2016. *Kurt Kren: Structural films*. Bristol: Intellect. <https://doi.org/10.2307/j.ctv36xvwm9>
- Hein, Birgit. 1979. «The structural film». En *Film as film: Formal experiments in film 1910-1975*, 93-105. London: Arts Council of Great Britain. <https://n9.cl/zlajj1>
- Le Grice, Malcolm. 1977. *Abstract film and beyond*. Cambridge MA: MIT
- Le Grice, Malcolm. 2015. «De la materia a la emoción y más allá: Malcolm Le Grice entrevistado por Alberte Pagán». *Albertepagan.eu*, 28 mayo. <https://albertepagan.eu/entrevista-a-malcolm-le-grice/>
- Levi, Pavle. 2012. *Cinema by other means*. Oxford: Oxford University
- LeWitt, Sol. 1994. *Sol LeWitt: Dibujos 1958-1992*. Comisario, Frank W. Kaiser; coord., Susanna Singer; textos, Rudi Fuchs, Frank W. Kaiser Trevor Fairbrother. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies
- McCall, Anthony. 2016. *Anthony McCall: Solid light, performance and public works*. Exposición, Fundació Gaspar, 30 mayo-30 oct., Verónica Gallo, coord.; textos, Moishan Gaspar, Gloria Moure Robert Hobbs Barcelona: Polígrafa
- Miró González, Neus, ed. 2013. *Insomnia*. Exposició, del 22 de març al 16 de juny. Barcelona: Fundació Miró
- Munari, Bruno. (1983) 2013. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Versión castellana de Carmen Artal Rodríguez. Barcelona: Gustavo Gili

- Puetz, Michelle. 2012. «Variable area: Hearing and seeing sound in structural cinema, 1966-1978». Ph.D. Dissertation University of Chicago. <https://n9.cl/gx004j>
- Raine, Michael. 2012. «Introduction to Matsumoto Toshio: A theory of avant-garde documentary» *Cinema Journal* 51(4): 144-147. <https://doi.org/10.1353/cj.2012.0093>
- Sauer, Theresa. 2009. *Notations 21*. New York: Mark Batty
- Schmidt-Burkhardt, Astrit. 2019. «El arte del diagrama». En *Genealogías del arte o La historia del arte como arte visual*, Manuel Fontán del Junco, José Lebrero Stals María Zozaya Álvarez, eds.; con textos de Manuel Fontán del Junco et al., 28-59. Madrid: Fundación Juan March
- Sharits, Paul. 2000. *The filmic art of Paul Sharits*. Burchfield-Penney Art Center Buffalo, Feb. 26-May 2, Nancy Weekly, Charlotta Kotik, John G. Hanhardt Anthony Bannon, eds. Buffalo NY: Buffalo State College Foundation. <https://n9.cl/rwde1>
- Sitney, P. Adams. 1974. *Visionary film: The American avant-garde*. Oxford: Oxford University
- Uroskie, Andrew V. 2016. «El juguete filosófico como modelo: Duchamp, Breer y la emergencia del cine en el espacio expositivo durante la posguerra». *Secuencias* 32: 34-58. <https://doi.org/10.15366/secuencias2010.32.002>
- Walley, Jonathan. 2020. *Cinema expanded: Avant-garde film in the age of intermedia*. Oxford: Oxford University. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190938635.001.0001>
- Wees, William. C. 1992. *Light moving in time: Studies in the visual aesthetics of avant-garde film*. Berkeley CA: University of California. <https://doi.org/10.1525/9780520408623>
- White, Duncan. 2011. «Printology: Film exercises on paper». *Sequence* 2: 15-23
- Wurm, Barbara. 2010. «Vom Wissen (in) der Film-Notation: Ivan Ladislav Galleta, Auf-Zeichnungen». *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2(2): 42-55. <https://doi.org/10.1524/zfmw.2010.0019>

Notas

- 1 O cine en papel. (S8) – 9ª Mostra de Cinema Periférico, 14 mayo 2018 / 1 julio 2018. Comisarios Elena Duque & Gloria Vilches. <https://s8cinema.com/2018/05/12/el-cine-en-papel/>
- 2 Postwar Japan Moving Archive. 2025. Toshio Matsumoto Digital Archive. https://pjmia.word.com/toshio_matsumoto_digital_archive/
- 3 «Matsumoto Toshio: Selected works. Postwar Japan Moving Image Archive and Matsumoto Toshio». MoMA post, notes on art in a global context, February 15, 2013. <https://post.moma.org/matsumoto-toshio-selected-works/>
- 4 Madison Brookshire en conversación con el autor por correo electrónico, diciembre 2025

Financiación

XARDI: HUB HD. Xarxa Catalana Multidisciplinar per a les Humanitats Digitals (2025 XARDI 00005)

(Artículo recibido: 29/03/2026; aceptado: 22/05/2026)

