



El cine como vehículo mágico

Niles Atallah

Niles Atallah es un cineasta chileno-norteamericano, que vive y trabaja en Santiago, Chile. Su última película, *Rey*, se estrenó en Rotterdam donde ganó el Premio Tiger Especial del Jurado. Niles es co-fundador de la productora *Diluvio* donde trabaja en animación, videoclips, instalaciones y largometrajes. Enseña cine en varias universidades y dirige talleres con diversos colectivos de cine.

La siguiente transcripción se hizo en base a la entrevista desarrollada por Matthias Niehaus Del Solar, Coordinador de la Línea Vinculante, a Niles Atallah como reflexión posterior a la charla realizada el día 7 de mayo del 2021. En ésta, Niles habló de su experiencia de creación en el cine haciendo énfasis en lo material, los procesos artísticos y los métodos diversos de registro. Reflexionó acerca de la ecología cinematográfica, la flora y fauna de formas posibles.

Para ver la conferencia, visite

<https://www.youtube.com/watch?v=gchO2djrh9k>

Matthias Niehaus:

Como Línea Vinculante nos hemos puesto la consigna de lograr alcanzar la transdisciplinariedad. Iniciamos desde una hoja en blanco, por así decirlo. Las 5 escuelas que componen la FAA se unen con esta consigna en una etapa "proto-disciplinaria", por lo que, para su desarrollo, es una oportunidad tremenda hacia la integración y traspasos disciplinares. Desde este punto introductorio e inicial y revisando tu conferencia *El Cine Como Vehículo Mágico*, nos refleja una temática que en el cine, en la creación audiovisual, es una dimensión potente y profunda, más allá del relato. Tienen este sentido de Cuerpo Luminoso que nos llama a desmaterializar y abstraer. ¿Cómo fue para ti poder transitar desde un inicio formativo a este modo de ver el cine?

Niles Atallah:

Eso es precisamente el tema de por qué me cuesta tanto escribir de cine, porque para mí el cine no fue una cosa que yo estudié, no es una cosa que yo tenga tan clara a nivel racional. Precisamente el

tema transdisciplinario es lo que me atrae del cine, me fascina, porque desde muy chico quería ser músico y estudiaba mucho música. Estuve en orquestas, tocaba piano, violín, también guitarra; y finalmente toqué como adolescente en bandas de rock y de diferentes tipos. Todo eso me fascinaba, el jazz, el blues, y de hecho desde la música fui entrando al cine como por un lado. Por otra parte, descubrí la fotografía en el colegio —en el *high school*— y también decidí estudiar artes plásticas (pintura) y fotografía. Me encantaba el mundo visual. A la vez, nunca sintiendo que el enfoque al mundo audiovisual excluía el mundo sonoro o musical, y eso era parte de mi problema. Dedicarse meramente a pintura o fotografía, me dejaba un poco insatisfecho siempre, satisfecho en el sentido de que igual tocaba música y pintaba, pero no encontraba una forma de unir estos mundos.

También desde muy chico tengo una fascinación por leer. Me gusta mucho la literatura, leer novelas, ficción. Me gustan mucho las historias, los cuentos de hadas, los mitos, me fascina ese mundo. Recuerdo un día, cuando tenía 19 años, estaba estudiando y tenía todas las fotografías análogas que había sacado en esa época. Revelándolas me di cuenta que tenía toda mi pieza llena de imágenes secuenciales, como una persona caminando, un niño con los diferentes cambios de expresión. Esto es una cosa que es muy recurrente hoy en día y muy fácil de entender, porque con la cámara digital disparas un poco y después puedes mirar hacia atrás y tienes un *GIF*. Hay que recordar que, antes de lo digital, cuando teníamos solamente cámaras análogas de 35 mm, tenías un rollo de 24 a 36 fotogramas, y era caro revelar. No estabas disparando



Figura 1
Pelícano volando

Nota. *Pelícano volando [Cronofotografía]*, por Étienne-Jules Marey, 1882.

sin sentido. Era muy costoso. Pero yo estaba haciendo eso porque yo mismo revelaba, no tenía que pagarla.

Al final, me di cuenta que tenía mi pieza llena de movimiento... ¡Era movimiento!, luego me di cuenta que era *cronofotografía*, es como del tiempo del nacimiento del cine ¡nació también de esa manera!, como las imágenes de Étienne-Jules Marey (figura 1) o de Eadweard Muybridge (figura 2). Estas imágenes, como de caballos corriendo y de personas caminando o pájaros volando, son como estudios de movimiento. Eso fue para mí un flechazo y me di cuenta de que yo en realidad estaba queriendo hacer cine. En mi imaginario, lo único que conocía —como era de California— era el mundo del cine como una industria. No había visto películas independientes en general. Me crié viendo Blockbusters y películas de Hollywood.

Entonces, la idea que yo tenía del cine era como una especie de corporación a la que uno se metía y había un largo camino por escalar. ¡Imposible hacer una película! Por esto, nunca me imaginé ahí. Pero en

ese momento, me di cuenta de que podía filmar cosas y unirlas con sonido. Ahí, a través de los años, logré comprar una cámara *super 8*, un proyector de *super 8*, una especie de editora propia muy precaria, y también una cámara de vídeo. Con eso saqué un préstamo de la universidad y con ese dinero me quedó un saldo extra y me compré un computador. Instalé *Final Cut 1* cuando salió, en los años 99-2000. Grabando con vídeo, editando las cosas, digitalizando de manera artesanal, a través de mi pared. Paralelamente estuve haciendo conciertos y proyecciones para amigos en mi casa. Proyectaba lo que filmaba en *super 8* y tocaba música en vivo con un teclado. Así fue como poco a poco, se fue generando esta sensación de que de alguna manera en mí, el cine fue uniendo todas estas áreas. Era el encuentro perfecto de todos los lugares.

Hay un problema en pensar el cine desde este punto de vista. El cine es su propia cosa, no es meramente un conjunto de distintas artes. Tiene su propio lenguaje, formato, terreno de trabajo y movimientos, digamos que de alguna forma ningu-

na de esas otras artes que le tocan, tiene. Tiene un lugar propio, que cuando uno comienza a hacer cine —a hacer películas— en algún momento te chocas con él, descubres este *terreno*, porque es algo que no es pintura, no es fotografía, no es música, no es literatura, no es teatro, no es arquitectura, pero de todas maneras tiene algo como de un prisma que de alguna forma refleja y tiene sus extremidades en esos lados. Cuando llegas al centro encuentras un lugar que es muy propio y es muy bello, es un lugar que a mí me inspira mucho y que sigo explorando y encontrándome con cosas nuevas. Es como "la suma de las partes es más grande", es de alguna manera una especie de organismo vivo como un ser humano. No podría decir simplemente tiene tales células y tiene tales órganos. Todo el conjunto y la conciencia que tiene que estar activa, es algo que trasciende la suma de sus partes. El cine es así, no quiero decir que es mejor que otro arte, nada de eso, no estoy hablando de una jerarquía de calidad, estoy hablando de algo que encuentra su propio lugar orgánicamente. No sé cómo sucede eso exactamente, pero es como cuando juntas imágenes fotográficas o gráficas pintadas en movimiento con sonido, es una nueva forma de representación que opera con otras necesidades que cuando no hay movimiento y cuando no hay sonido.

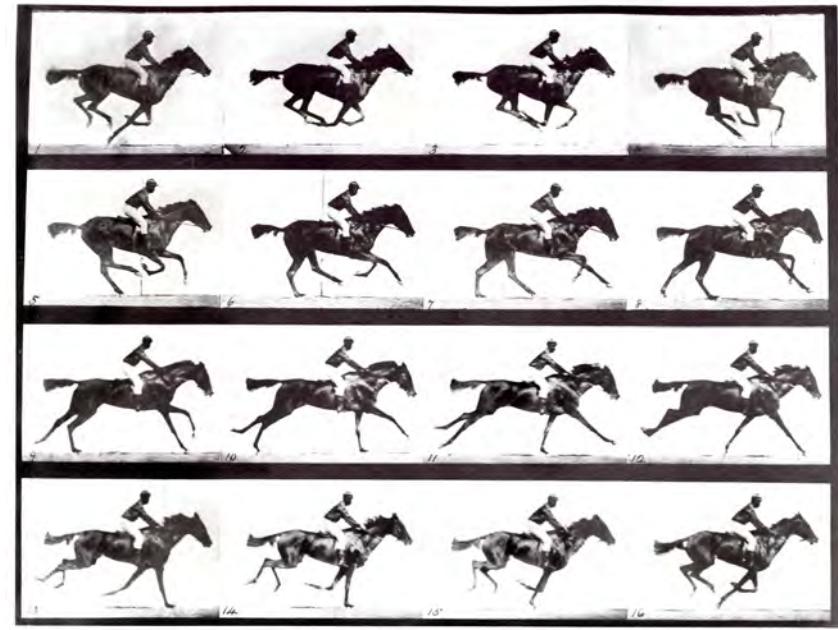


Figura 2
Estudio de movimiento del galope

Nota:
De Human and Animal Locomotion, Placa 626 [Cronofotografía], por Eadweard Muybridge, 1887.

Matthias Niehaus:

Tú hablas mucho del tema de ser alquimista, de crear un nuevo material, una nueva esencia-ser-cuerpo-luz

Niles Atallah:

Claro, creo que muchos cineastas que conozco tienen esa innata curiosidad por las cosas diversas. Claro que obviamente hay también muchas diferentes formas de trabajar en el cine. También hay como una visión del especializado que tiene que ver con el mundo del cine industrial, que yo siento que es muy diferente. El cine tiene muchas cosas en común por un lado, pero es muy diferente en su raíz filosófica y biológica, conceptualizando lo artístico porque es como una carrera en una corporación, de alguna manera, en el sentido de que en ese sistema funciona mucho más una necesidad de que las personas logren especializarse en ciertos roles estandarizados por una industria. Por ejemplo, hay un cargo que se llama dirección de fotografía, hay otro que se llama dirección de arte, director, asistente de dirección, etc. Cada uno de esos roles necesita ser bien entendido; están sindicalizados, tienen una serie de reglas de cómo funcionan y son como los antiguos gremios medievales, es como el gremio de los zapateros, operan con sus propias reglas y tú no puedes ir a otro gremio. Si tú eres director de fotografía eres director de fotografía y no eres montajista.

Matthias Niehaus:

La carpintería, podríamos decir que, es un arte en sí, es un oficio, la soldadura, la ingeniería, el cálculo, y otros. Al final hay distintos departamentos que hoy en día, tal vez, no se llaman artes, pero realmente tie-

nen su propia esencia. A la vez, cuando se juntan todas en esta alquimia, está esta cosa en que creo que la transdisciplinariedad está presente. Me gustaría atraer estos conceptos de alquimia y transdisciplinariedad, para diluirlos, aterrizarlos.

Niles Atallah:

Yo creo que en ese sistema es muy interesante cómo estos diferentes departamentos se unen en una colectividad y logran armonizar y trabajar juntos. Eso es muy bello, y la belleza de eso, lo que están viendo. Eso vemos en las películas que todos amamos, muchas películas que hemos visto cuando niños, en que nos hemos criado viendo estas películas. Las seguimos viendo, y muchas son súper potentes y muy lindas, pero por otro lado, tienen un montón de problemas en esa forma de acercarse al cine porque por un lado, llegan a convertirse en una especie de maquinaria, una bestia *kafkiana* de burocracia muy lenta, y que, para poder dialogar con otro departamento, tienes que saber su vocabulario. Además, hay un montón de cosas como choques de egos, hay un montón de problemas que surgen de esa forma de trabajar, donde las personas no tienen una visión holística, donde uno puede ser una especie de persona renacentista, como Leonardo Da Vinci que era inventor, que pintaba, holística, que hacía de todo. Este es uno de los primeros problemas que yo veo en el sistema industrializado, una constante necesidad y obsesión por la estandarización, la especialización y el profesionalismo. Estas cosas pueden crear películas muy buenas, pero también pueden atentar mucho contra la creatividad. Establecen cajas y categorías de pensamiento, generan rigi-

dez, se cristalizan y después de unas décadas ya no puedes crear una forma de hacer algo. Es muy difícil proponer otra cosa ahí.

Yo me fui arrancando de California y de ese sistema. Vi de lejos ese sistema, como que lo olfateé, me di cuenta de cómo funcionaba y me fui corriendo. Me alejé. Aquí en Chile encontré el refugio de un lugar nuevo, un terreno abierto, donde había gente de teatro, gente de pintura, gente de todos lados, formados de manera poética, como inspirados en Raúl Ruiz (figura 4). Poetas, diferentes personas, que estaban lanzándose al cine y que, por un lado, también había un aspecto del cine que surgía de la televisión y la publicidad que sentí que era muy distinto. Quizás parecido a ese mundo norteamericano de industria, pero por otro lado, había esta granertura de cine, sin reglas realmente de cómo tenía que ser. Había muy poco prejuicio y muchas posibilidades de lanzarse a crear cosas nuevas.

Así formamos con un grupo de amigos Diluvio, trabajando con **Joaquín Coccinio** y **Cristóbal León**. Ninguno de nosotros tres había estudiado cine. Desde ese sentido nos lanzamos al trabajo muy inspirados en alguien como **Jan Švankmajer** (figura 5) que era un surrealista de la República Checa que hacía títeres y escultura. Hacía cine.

Entonces cuando en la alquimia cinematográfica uno trabaja de manera más solitaria, o con mini colectivos, se genera una cosa muy dinámica, muy bella, que es lo que más me inspira del cine. En general, el mundo industrial le llama cine independiente, *arthouse* o *experimental*.

Le dan nombres que tienen que ver más con marketing, con un tema de cómo distribuir estas películas que nadie sabe bien cómo categorizar, conformándose con las mismas reglas que el cine industrial ha estandarizado. No se están fijando esos estándares, a este mundo no le interesa. Entonces el cine industrial comienza a dar nombres muchas veces perjudiciales, como que ningunea ese mundo del cine y también intenta marginalizarlo, diciendo que es una especie de margen. Pero en mi experiencia, ésta es la zona donde la mayor cantidad de cine está sucediendo. El tema es que no está bien distribuido, entonces uno no lo ve, pero es donde la mayoría de las personas en el mundo están haciendo películas: personas en Sudán, en Rumanía, en Mongolia, en Chile, en Brasil, estamos todos haciendo películas y muchos de estos cineastas no están interesados en las reglas de la industria que se han fijado en EEUU, o en otra parte del mundo. El tema es que hay un tema hegemónico del cine industrial, que es una especie de *bullying*, entonces "nosotros tenemos premios para el cine real", es decir los Oscar, "nosotros tenemos premios y redes y plataformas de distribución que son para el público mayoritario y siempre está este discurso como "del pueblo", que es "lo que las personas quieren ver". Esto es muy ilusorio encuentro yo, porque, por un lado, es muy pendiente, muy paternalista, en el sentido de que miran en menos al espectador. "Vamos a entregarle una simplicidad del lenguaje cinematográfico" y una especie de "fórmula preestablecida" que están acostumbrados a digerir. Es un estudio de mercado, que tiene que ver con cómo la industria ha logrado identificar cuáles son las películas que más venden y más se lo-



Figura 4
Captura de Comédie de l'innocence

gran difundir, para seguir haciendo películas más o menos del mismo tipo, tomando pocos riesgos, porque hay tanta inversión involucrada. Aquí volvemos al tema de la cantidad de departamentos y cantidad de cosas que hay que financiar dentro de esa maquinaria grande, kafkiana, y cuando estás ahí ¿cómo vas a tomar riesgos cuando tu película cuesta 100 millones de dólares? Es difícil tomar un riesgo en ese sentido, porque hay demasiado en jaque. Y ahí el director de fotografía no se mete en guión, no puede meterse en sonido y tampoco puede meterse en dirección. Tiene que estudiar dirección de fotografía y ser fiel, ser constante y fiel, y ser como una piedra en ese sentido. Como cuando necesitamos una buena imagen para esta película, sabemos a quién llamar, y no nos va a fallar porque esto es una inversión grande, esta persona tiene una larga trayectoria de su carrera en esto.

Nota. Captura de *Comédie de l'innocence*, por Raul Ruiz, 2000

El mundo como "de arte"—no sé cómo llamarlo exactamente—es un espacio creativo donde prima la creatividad, donde eso es el centro de la actividad que uno busca hacer, estas cosas pierden sentido en gran parte, porque si uno dirige, también puede escribir, también puede ser sonido (sic), también puede trabajar con amigos e ir viendo cómo poco a poco haces una película. Usualmente cuando uno trabaja de esta manera, trabaja sin fondos durante los primeros años y por lo tanto, aprende a hacer de todo. Aprende cómo editar, cómo comprimir un vídeo, cómo exportar diferentes codec, aprendes de la alquimia cinematográfica, de los diferentes tipos de micrófonos, etc. Te das cuenta cómo tu imaginario comienza a unirse con máquinas, con las tecnologías, sea celuloide, sea digital, sea el vídeo VHS, sea lo que sea. En mi vida, he sentido una especie de ósmosis o metamorfosis en mi propio espíritu con las máquinas que me rodean, que tiene que

ver con una expresión creativa. Yo comienzo a ver a través de los ojos de las lentes con las que estoy filmando. Comienzo a soñar con los diferentes formatos, comienzo a imaginar cómo puedo juntarlos, cómo puedo leer, cómo puedo crear diferentes capas utilizando estos diferentes formatos, digitales con celuloide, etc. Las películas y las ideas comienzan a unirse con este universo, y hay una especie de caldo que se hace, de imaginario. Las películas nacen de ahí. Por lo tanto, es muy frustrante en general para mí ir a trabajar a un set de una película más estándar, porque hay tantas reglas. Hay tan poco espacio y tiempo para experimentar y explorar cosas.

A mí me interesa mucho el formato que tiene que ver más con un grupo de mu-

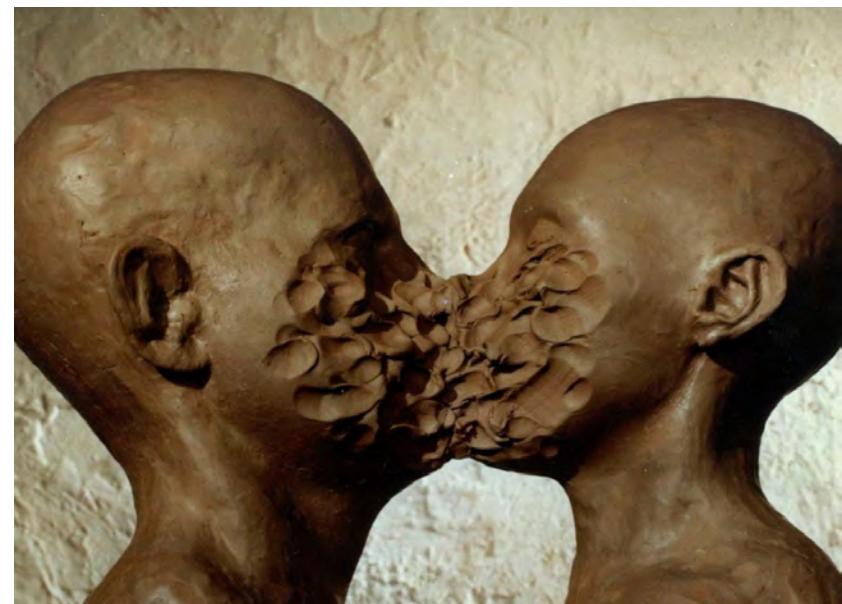


Figura 5
Captura de Dimensiones del Diálogo

Nota. De *Dimensiones del Diálogo* [Fotograma], por Jan Švankmajer, 1982

Matthias Niehaus:

Ahí hay un punto, porque nosotros en la Línea Vinculante nos hemos dado cuenta que lo primero y lo más importante es conocernos como personas y ver al otro. Tú hablas en la conferencia de esta cadena kármica para la colaboración, que tiene que producirse una suerte de energía para lograr generar ésta dinámica.

Niles Atallah:

Es como una banda también, cuando encuentras gente con quien tienes sintonía y donde tus ideas no están negadas, no están ninguneadas. Están recogidas y caen en buen suelo que es fértil para que algo crezca de allí, y ese lugar es demasiado alucinante. Ver qué pasa cuando trabajas con gente que tiene esa sintonía. Eso es algo muy bonito del cine. Es muy difícil que pase en equipos muy grandes donde no conoces ni el nombre de una persona en el set porque hay 100 personas trabajando ahí. El set más grande en una película que haya hecho fue *Rey*. Había unas 20 personas ahí, incluyendo actores. En un momento teníamos una situación macro coral y había como 25 personas, en el momento top. Sentí que era mucho, porque yo conocía a cada persona, a cada asistente. Conocía el nombre de todos, pero no pasaba mucho tiempo con ellos. Llegas a un punto que no puedes hablar con las 20 ó 25 personas todo el tiempo. Comienza a generarse una dinámica de eficiencia productiva un poco más y la verdad es que la eficiencia productiva, es super necesaria para una película grande. Uno podría argumentar que en realidad una parte esencial de la creación, de la creatividad, tiene que ver con el tiempo de ocio. Tiene que ver con el tiempo "perdido", tiempo dónde supuestamente no está pasando nada, dónde estás fallando, estás experimen-

tando con algo y no está funcionando y sigues intentando, sigues intentando otra cosa y después te cansas y tomas un break, el próximo día o en esa noche sueñas con algo y te das cuenta de qué hay que hacer. Eso funciona cuando estás trabajando con tres personas, con 4, con 8 o con 10. Más que eso, no quiero decir que no se puede hacer, de ninguna manera, uno tal vez pueda ser creativo en un equipo más grande. Hay que entrar a otro ritmo y ese otro ritmo es más impersonal, y en general, tiene que ver con más gastos económicos. Por lo tanto, con un horario más intenso, más rígido, de "cuándo hay que filmar un plano" y "cuándo hay que tomar un break" y "cuándo hay que almorzar". Cuando estás trabajando con tres personas puedes estar todo el día escuchando música, comiendo pizza y probando cosas por largas horas sin darte cuenta cuando estás trabajando y cuando no estás trabajando. Eso es otra dinámica que se genera.

Matthias Niehaus:

Como lo que dices tú, deja de ser de esta eficiencia productiva y pasa a ser eficiencia creativa, por el ocio.

Niles Atallah:

Estos son tabúes en una producción grande, porque es como construir un edificio *Paz Froimovic* o como construir un puente, alguien puede morir si no eres suficientemente eficiente. Yo estaba en un set una vez donde un extra casi murió atropellado, no una película mía, era una película en que yo estaba trabajando como continuista o asistente de continuidad, pero yo estuve en una producción donde vi a un joven casi morir atropellado en una escena de acción, porque estaban apurando demasiado. Había un problema

de eficiencia de hecho. Ahí eso no funciona, simplemente por un tema del volumen de personas.

Matthias Niehaus:

Es interesante lo que hablas del tiempo, sobre los *frames*, volviendo a lo que habías dicho sobre los celulares hoy en día, de que sacamos fotos constantemente. Tenemos más definición de nuestra vida por así decirlo, como si fuesen *frames* de vida. Antiguamente no era así. ¿Cómo trascender ese tiempo? De cierta forma en las otras disciplinas también hay siempre tiempos, el tiempo es una dimensión que convoca probablemente a todas las disciplinas. ¿Cómo lo ves tú?, ¿podría ser abordable desde la vinculación?

Niles Atallah:

El tema del tiempo es central en el cine. Porque por un lado se relaciona con un arte que tiene que ver con el tiempo, con la duración. Aquí comparte algo muy importante con la música. Una pieza dura en el tiempo. El movimiento, en ese sentido, está basado en el tiempo, como algo que muere, algo que funciona a través de una dimensión temporal y el cine funciona así. No es el caso con fotografía fija o con pintura por ejemplo, no es el caso. Es muy interesante eso de hecho, porque puedes estar mucho tiempo ante una pintura o puedes pasarl muy rápidamente, pero hay diferentes formas de experimentarlo. Con la película tienes que sentarte a mirarla mientras transcurre, como escuchar una pieza de música. Entonces eso es central.

Matthias Niehaus:

Quería llevarte al tiempo creativo, porque la fotografía tiene su tiempo, la pincelada

tiene su tiempo en el boceto, en el acto de creación.

Niles Atallah:

En el acto de creación de la obra, eso tiene que ver en el cine con el tema de un cine más industrializado, y esto puede pasar en producciones muy pequeñas que modelan su producción en ese mismo tipo de formato, y ahí el plan de filmación, la cantidad de tiempo por plano termina siendo una fábrica de salchichas, termina siendo una cosa dónde eres una especie de esclavo de tu propio plan de filmación, terminas siendo un mero ejecutor de planos en un formato convencional de cine. Para mí esto atenta mucho contra la creatividad. Hay personas que pueden funcionar bien bajo ese tipo de presión, yo no soy de esas personas. Hay personas también que no están interesados en experimentar más allá, pero les gusta probablemente esa estructura y sienten que hay mucho que puede ser posible dentro de esta estructura. Que se puede explorar y estar muy felices trabajando dentro de eso, refinando esa artesanía. Eso es válido e interesante, pero particularmente no me interesa a mí. Conozco cineastas que son amigos que trabajan de esa manera y hacen buenas películas de esa manera, pero es otra manera de trabajar, es otro tipo de mente. Cuando uno tiene ese constante plan acechándote todo el tiempo en la filmación, "no hay tiempo para eso", "no hay tiempo para esto otro" "hay que sacrificar este plano" "¿cómo vamos a sacar el siguiente si el día está terminando?" etcétera. Yo prefiero bloquear tiempo en la medida de lo posible, aunque no siempre es posible, pero en general prefiero trabajar bloqueando una cierta cantidad de tiempo, con una cierta



Figura 6
Nine Inch Nails en concierto

Nota. Gira Tension, por Nine Inch Nails, 2013. Flickr CC BY-NC-SA 2.0

cantidad de personas, donde podemos filmar y probar cosas. Hacer una película donde tenemos 10 días para hacer esto, 18 días para esto otro, o tenemos 3 días solamente, o incluso se va a filmar una película-idea. Aquí es donde yo entré trabajando cuadro por cuadro para poder trabajar solo en mi propia casa y a lo largo de muchos meses, picando, entrando. Es más como escribir en ese sentido, unas horas en estos ratos en la noche, unas horas durante el fin de semana, unas horas acá. Se va construyendo, tejiendo la película como si fuera un telar medieval, como un tapiz, y se va tejiendo de a poco a poco hasta que finalmente la película se hace. Así, acumuladamente, eso es una forma de trabajar. Para eso necesitas trabajar sólo o con muy pocas personas, con muy pocos recursos, como hicimos, por ejemplo, en *Diluvio* Joaquín Cociña y Cristóbal León, con nuestros cortos *Lucía* y *Luis* (...) También es cierto que a mí me

interesa mucho trabajar con actores, me interesa mucho trabajar con un poco más de personas, y trabajar de manera, a veces llamado "documental", donde la realidad juega un rol dinámico en tu filmación, donde esa volatilidad de la realidad entra y cambia. Tienes que hacer algún tipo de coreografía con ese caos, que sucede día a día, dependiendo del clima, dependiendo del mood del actor, dependiendo de cuánto dormiste la noche anterior, dependiendo de muchos factores, dependiendo si hay una persona taladrando al lado o no, y tienes que cambiar tu idea, tienes que cambiar lo que ibas a hacer. Es muy lindo filmar así, con cada una de esas cosas, pero para eso tienes que hacer una especie de equilibrio con el cine, como te digo, de manera muy solitaria, donde uno está tejiendo a lo largo de mucho tiempo, durante muchos meses, solo, una película cuadro por cuadro. Como un balance entre eso que por un lado es un extremo y

por el otro, que es el plan rígido de filmación con un grupo de personas con unos actores que pueden trabajar ciertas jornadas solamente, etcétera.

Entonces, he encontrado por el momento en trabajos más cortos, en cortometrajes y producciones incluso en algunos largos como *Lucía* y en cierta medida *Rey*, trabajar donde particularmente se puede bloquear una serie de días donde se va a trabajar. Esto, en una sola locación en general, por ejemplo, con un equipo de actores entre 5 a 8 personas, eso genera una especie de fluidez. Yo no puedo trabajar con un equipo más grande, con un guión que no se adapte rápidamente. Puedes cambiar de ideas, la luz de repente se ve de una manera particular, y puedes cambiar tu plan de todo el día, y puedes filmar otra cosa.

Matthias Niehaus:

Un espacio, una disposición que decanta esa solución de distintas áreas o personas. Desde ahí podemos hablar del lenguaje ¿Cómo nos comunicamos entre las distintas personas que componen esto?, ¿se

puede lograr una conversación?, ¿cómo aparece ese lenguaje, en esas disposiciones? ¿Cómo el lenguaje, cómo un baile se genera para la realización de la obra?. El lenguaje musical, hablado, escrito, pauteado, intuido. ¿Cómo se procesa este lenguaje, este intercambio?

Niles Atallah:

No sé si esto responde a la pregunta de manera directa, pero me gatilla una cosa que yo aprendí trabajando en artes plásticas. Creo que es algo que pasa con la pintura por ejemplo, y también con la música, esa forma en que uno planea hacer algo, la manera que yo decidí producir, la manera en que uno decide crear influye hasta la raíz en el lenguaje de la obra. Si tú, por ejemplo, vas a tomar una cámara y un micrófono y salir a la calle a filmar tu película, vas a tener un lenguaje muy diferente que una película que tiene pauteada la cantidad de jornadas con el equipo de 100 personas, con máquinas de todo tipo y camiones de eléctricos. Independientemente si intentan hacer la misma película, van a hacer distintas películas. Porque esa forma de trabajar te lleva orgánicamente a tocar la realidad de una manera y esa realidad te va a moldear. Vas a responder y a reaccionar de ciertas maneras que poco a poco generan un



Figura 7
Fotograma de Rey

Nota. Rey dirigida por Niles Atallah, 2017

lenguaje propio. Entonces, el tema es que hay una especie de obsesión en el mundo industrial del cine de una homogeneidad del lenguaje. Porque hay una homogeneidad de formas de producir, hay un modelo de producción, de cómo se debería hacer una película, hay una forma correcta de filmar una película. Eso tiene que ver con los roles y por lo tanto, independiente del género de la película, si es una película de terror, una comedia, de familia o de animación para niños, vas a ver que tiene una propuesta de lenguaje muy parecida y esa propuesta nace orgánicamente de la forma en que está producida. Entonces el primer paso que trabajamos con estudiantes en clase, el primer paso para entrar a explorar el lenguaje cinematográfico, es ser consciente de eso, es darse cuenta que la manera que tú decides entrar al juego va a determinar en gran parte el resultado. El proceso es fundamental, y por lo tanto, si quieras explorar el formato, si quieras explorar el lenguaje del cine, tienes que diversificar o decidir no simplemente entrar a un modelo que otro te da. Tienes que ser consecuente con tu propia forma de vivir, tu propia manera de ser, y eso deja que filtre y sangre hacia el interior de tu película.

Matthias Niehaus:

Siguiendo la búsqueda de la vinculación entre disciplinas y oficios, ese lenguaje que en algún momento aquí en Chile, en Valdivia, puede ser el español para comunicarnos, esta disposición para tomarnos la tarde para conversar, de juntarnos a ver el cielo, en el pasto, un día de primavera. ¿Cómo la ubicamos?, ¿cómo se arma ese espacio de la vinculación profunda de los pensares y sentires?

Niles Atallah:

Yo creo que ayuda mucho si uno se ha dedicado a otra disciplina, eso es una cosa

que puede ayudar mucho, porque esa vinculación es orgánica. Por ejemplo, mi trabajo en pintura, en música y en fotografía fija, fue demasiado orgánico como se manifestó en cine, porque desde el inicio me interesé en texturas visuales y sonoras, como uno trabaja cuando trabaja en pintura y fotografía fija con el grano. Con diferentes densidades de los negros, la densidad del tipo de papel que usas para imprimir, la fibra, o desde qué tipo de emulsión utilizas, tenía otro comportamiento en el grano. Además uno decide imprimir a través de telas, a través de cosas o en pintura. La textura tiene que ver desde el momento en que por primera vez aplicamos un pincel con pintura encima de un lienzo, donde comienzas inmediatamente a trabajar con textura, como a nivel tridimensional, en ese sentido la pintura es algo muy visceral. Entonces es algo que siempre me atrajo trabajando con cine, esa exploración de trabajar con capas de imágenes. Ver cómo se podían sacar esas texturas de la pantalla, trabajar con algo táctil-visual con la imagen, porque siento que no da lo mismo, que es una parte muy importante, una parte fundamental del lenguaje visual y de la representación, como nos llega la imagen a nuestros ojos, a través de qué.

Matthias Niehaus:

Hablaste en la charla del concepto de "el arte de ver", desde la experimentación, ¿qué más nos podrías decir de eso?

Niles Atallah:

Eso es algo que yo no me había dado cuenta y que me costó varios años de trabajo en cine, donde empecé a darme cuenta de lo que estaba pasando en mí, ¿cómo observar mi propio proceso mental? De alguna manera mi propia mente,

al ver que en realidad muchos de los problemas que tenía, tenían que ver con "fallar" mucho en el cine, en mis primeras películas. Estuve trabajando muchos años sólo. Intenté hacer películas de todo, de un músico en mi pueblo, de un amigo, de todo. Estaba filmando todos los días y editando todo el tiempo, haciendo mini películas que no me funcionaban. Constantemente estaba muy confundido de por qué no me funcionaba nada. No quiere decir que me estén funcionando las películas ahora, pero hay una especie de desarrollo en la búsqueda por lo menos. Pero en esa primera etapa era evidente que casi nada funcionaba. Me di cuenta que tenía que ver con mi manera de plantear el mismo trabajo, mi manera de encuadrar, mi forma de acercarme al sujeto, mi manera de ver, estaba muy ciego. Estaba replicando encuadres que yo había visto antes. Estaba intentando crear una película que sentí que debiera ser, porque estaba modelando mi visión sobre las cosas. Antes, había visto de forma inconsciente, eso es quizás inevitable que siga sucediendo, pero por ese momento era demasiado. Obvio que eso me generaba un obstáculo, una pared muy grande en que yo no podía realmente sumergirme en la materialidad cinematográfica, en el lenguaje y explorarlo con libertad. Tampoco podía estructurar una película, una historia y una narrativa en base a eso, porque estaba tan encerrado. Es difícil explicar la sensación, pero cuando me di cuenta de eso, poco a poco empecé a hacer cosas muy extremas. Era necesario filmar cosas que rompieran completamente mi esquema de visión.

Después de eso, empecé a darme cuenta que poco a poco podía construir algo. Yo soy muy partidario de la idea de que hay que hacer películas que nadie va a ver nunca. No estoy diciendo que uno haga películas para uno mismo solamente y para nadie más. Quiero decir que un gran problema del sistema industrializado del cine, es que uno no intente hacer una película si no va a ser una película que va a tener mucha distribución, y que se va a poder producir y financiar. Eso es inmediata curaduría creativa y de lenguaje cinematográfico, visual, sonoro, donde se conforma inmediatamente por las normas culturales operantes del día. Eso es muy problemático si uno va a empezar. No podrías hacer una película nunca si no va a ser así.

Creo que lo que es más interesante es estar trabajando siempre, todos los días, todo el tiempo, filmando cosas que no van a ir a ningún lado, que no se logran configurar en nada, que terminan botándose o que acaban en mi disco duro sin terminar como películas coherentes. Pero en cada una de esas prácticas yo aprendo algo. Yo aprendo mucho cómo analizar y reflexionar acerca de mi propia forma de pensar. Mi propia forma de ver y mi propio imaginario. El cine es increíble, porque proyectas tu propio imaginario ante tí mismo, pero no un imaginario puro, es un imaginario filtrado a través de lo que has logrado configurar. Esa práctica constante te genera un cuestionamiento profundo de tu manera de ver, de pensar. Genera aprendizaje y gatilla en muchas ideas que finalmente terminan acumulándose, y canalizando en pe-

lículas que la gente ve, de vez en cuando. Es la punta del iceberg, es lo mínimo del trabajo que uno hace. La mayoría está debajo del agua que nadie ve, y esa es la parte, para la persona que crea, a mi juicio, la parte más importante, esa es la verdadera obra, es la obra invisible.

Matthias Niehaus:

Te refieres a la práctica artística como investigación, en el fondo.

Niles Atallah:

Que orgánicamente da frutos, eventualmente, pero que son frutos de este trabajo y por lo tanto ojalá sean frutos bien idiosincráticos y particulares. Yo no sabría cómo gatillar contacto transdisciplinario, pero en mi experiencia, ayuda mucho el empezar con personas curiosas y que esas personas curiosas tengan libertad. Estudié arte en California, y lo que era tan interesante ahí, es que en mis estudios se estimulaba el formato transdisciplinario. Por un lado, la forma en que se organizaba la carrera de Artes Visuales era que no podías declarar un formato al inicio, no podías decir quiero estudiar pintura. Podías, eventualmente. Ese camino siempre estaba abierto, pero la universidad en los primeros dos años de los cuatro, estimulaba a que tenías que tomar clases de dibujo, de fotografía, de grabado, de escultura, de diferentes formatos, te estimulaba mucho eso, incluso lo digital, etcétera. Yo tomé una clase de arte web, donde aprendí cómo escribir código *HTML* y *javascript*, como por ejemplo crear sitios web donde uno navegaba el espacio virtual. Por ejemplo, tomé un curso de litografía, un curso de grabado en

lienzo y madera, cursos de dibujo, cursos de pintura, de fotografía en color, en blanco y negro, tomé una clase de teatro, de luces de teatro, estábamos al lado del departamento de danza. Veía bailarines danzando todo el tiempo, gente usando el cuerpo en el escenario. Todo eso generaba el estímulo para que al final de estos años de estudio, uno finalmente declarara en qué área te querías especializar. Terminabas tomando mayormente cursos, por ejemplo, de pintura, que no eran un requisito, pero con pintura y fotografía fija y al mismo tiempo haciendo clases de video, que no eran clases con profesor, sino tutorías con un profesor guía, simplemente podías proponer que ese semestre ibas a hacer un corto en video experimental. Estoy hablando de un cortometraje en el departamento de arte, que podía ser una video instalación, cualquier cosa, en el formato de video, guiado por un profesor. Entonces yo al final estaba trabajando en video, en *super 8*, en cine, en fotografía fija, revelando con los químicos en el cuarto oscuro, y también pintando todos los días, y eso gracias a la universidad que me estimulaba, me abría a esa posibilidad.