IMAGEN

CINE

VIDEO AUTOR

MEDIAS

NUMERO 2 AÑO 1996

EDITORIAL

Los nuevos desafíos mediáticos

Miky Kwella, Director del VIDEOFEST de Berlín, al término de la 9ª versión que se realizó en febrero de este año vaticina: «El video cinta ha muerto como expresión en sí y sólo se dedicará en un futuro cercano a proveer de material a los nuevos soportes de la imagen numérica.

Nos preguntamos si esta drástica afirmación podría ser tal. Una rápida encuesta entre video-artistas, ésta encuentra una enconada resistencia y aquel augurio sería dudoso por varias razones. La primera es que los tratamientos computacionales, que han hecho un salto fantástico en el campo de la manipulación y de la creación de imágenes, poseen un pecado original incompatible con el espíritu de toda creación. Pues corresponden a una concepción y diseño de especialistas que se guían por criterios tecnocráticos-mediáticos de mercado. No resulta casual que el lanzamiento de un nuevo programa que ofrece un tratamiento digital inédito es inaugurado siempre simultáneamente por varios spot publicitarios a la vez.

Además, Arlindo Machado nos dice :"La imagen generada o procesada por computación, presenta una posición ambigua".. en un cierto sentido, se trata de un retorno a los cánones renacentistas de la coherencia y la objetividad. Más que un retorno, la imagen digital aparece como una verdadera hipertrofia de los postulados estéticos del siglo XV, en la medida que realiza hoy el sueño renacentista de un imaginario puramente conceptual, donde la imagen sería encarada y practicada como una materialización del concepto. "Es decir, nos propone una visualidad que haría tabla rasa de los conceptos de la creación y el arte que se han acuñado durante este siglo".

Pero, por otro lado alguien podría argumentar que no se trata más que de instrumentos y no de imposiciones de soluciones plástico visuales y que, por lo tanto, cada cual hará lo que quiera con ellos en plena independencia. ¡Una vez más estaríamos ante la lógica de la independencia del medio con lo que produce! Estamos ante un medio que nos impone instrumentos, soportes y pre diseños de configuraciones gráficas de una lógica estricta y arrolladora. Pero lo más impositivo es el tipo de lectura, de relación al cual somos sometidos; individualista, supuestamente, y limitadamente interactivo y sobre todo tecnocrático.

No estamos ni en contra de la tecnología, ni de la imagen digital numérica que crea realidades virtuales. La virtualidad, los mundos virtuales, siempre han sido el dominio del arte, pues es en ella que se produce el tráfico de imaginarios. Yo creo que, simplemente, estamos lejos aun de la posibilidad real de apropiarnos de esta visualidad, de convertirla en nuestro intérprete privado como lo ha demostrado el video cinta, y esto pasa también por poder hacer un arte.

Independiente de sus designios tecno comerciales, reconociendo sus potencialidades como espacio de aventura de nuestros imaginarios, al artista se le presenta un desafío. Siempre fue así. El arte tuvo sistemáticamente que subvertir y forzar las fronteras de los medios; así fue con el cine y la fotografía por ejemplo. Los gestos de un Man Ray, Moholy Nagy, Marcel Duchamp, Buñuel fueron los de alejarse de los usos pre-diseñados del cine y la fotografía, y trataron de sustraerse a las convenciones de sus tiempos logrando así ensanchar los posibles de esos lenguajes. Creo que el desafío del artista de hoy, frente a los instrumentos que nos impone el sistema computacional, debe ser el mismo. Y no hacerlo en desmedro de un medio que ha sabido demostrar vigencia y fertilidad.

Estamos abiertos a seguir indagando en este terreno con un espíritu positivo, necesitamos todavía conocer más las posibilidades que se nos ofrecen, pero cantar triunfalismos es muy prematuro. No es resistencia, sino tácticamente subversión en espera del asalto (no final, pues nunca lo ha habido) estratégico para conquistar otro espacio para la aventura del imaginario creativo.

VIDEO AUTOR

MENU

TELEVISION ANTI TELEVISION Por Martha Rosler 3
GENESIS DE UN VIDEO Por Gianni Toti 7
EL VIDEO QUE NO QUIERE DEJAR DE SOÑAR Por Andrés Tapia 9
EL GUION Y EL VIDEO / DE CREACION Por Néstor Olagaray 10
LAS IMAGENES TECNICAS DE LA FOTOGRAFIA A LA SINTESIS NUMERICA Por Arlindo Machado 12
VIDEO FEST DE BERLIN 16
VIDEO DANZA Por Jean Poul Fargier 18
INSTALACIONES DE ROBERT CAHEN 19
CONVOCATORIA DE LA CORPORACION NACIONAL DE VIDEO 20
MICHAEL GAUMITZ 21
SYBIL BRINTRUP 22

VIDEO AUTOR es una publicación de la Bienal de Video y Artes electrónicas de Santiago organizada por la Corporación Chilena de Video.
Director: Néstor Olhagaray Secretario: Edgar Endress
Comité Editorial: Guillermo Cifuentes, Jean Paul Fargier, Arlindo Machado, Jorge LaFerla, Andrés Tapia Urzua, Gianni Totí y Néstor Olhagaray.
Diseño: Marcelo Arias Ricardo Brisso (fono 2271687)
Imprenta: Servimpres Ltda. Pío Nono 110 A - Fono 7355635
Agradecimientos especiales: Carolina Loyola, Tania Jadresic, Cibil Brintrup.
Dirección: Balmaceda 1215-3er piso fono-fax: 6884289

Este número de VIDEO AUTOR obedece esencialmente a dar cuenta del Seminario sobre Culturas y Estética del Video, destinado a jóvenes realizadores que se llevó a efecto durante la 2ª Bienal de Video y Artes Electrónicas, realizada durante el mes de Noviembre pasado en el Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile. En esa oportunidad pudimos contar con la presencia de connotados artistas- video como Martha Rosler, Gianni Toti y Andrés Tapia Urzúa. La preocupación central la acaparó los procesos de creación, sus formas de sistematización y optimización del proceso. A continuación ofrecemos textos de los profesores del seminario participantes, aprovechamos la oportunidad para agradecer la ayuda aportada por Fundación Andes para llevar a cabo esta iniciativa y destacarla como una de las pocas instituciones de nuestro medio que participa en la promoción de las artes electrónicas.

Televisión - Anti Televisión

Por Martha Rosler

El mundo artístico se mueve nuevamente, y el video está una vez más en la escena internacional. - El éxito de la fotografía y el video siempre parece estar relacionado con una falta de dinero en los círculos de bienes raíces y de quienes encabezan la economía mundial, lo cual transforma a la pintura en un arte muy costoso, pero esto no viene al caso acá.
"Video" es una palabra que el gran público internacional comprende, pero no en el sentido que nosotros la entendemos en el mundo artístico. Para la mayoría de la gente, "video" significa aquello que pueden encontrar en las cintas de video (que se arriendan, compran o graban con sus excelentes y pequeñas cámaras caseras), o en algunos canales del cable, especialmente en MTV. Pero lo que nosotros llamamos "video arte" es algo diferente... pero, ¿qué?

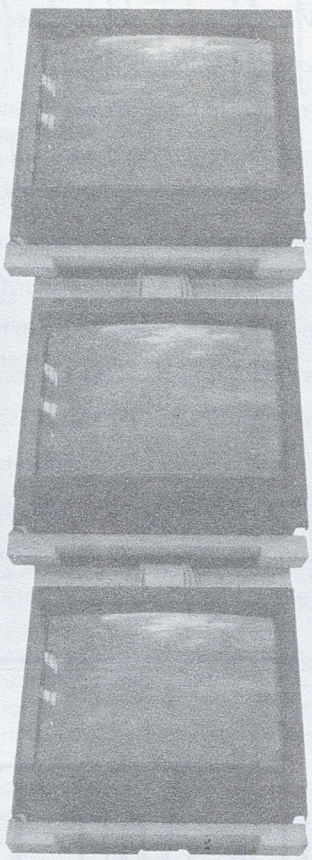
El video arte, con sus aproximados 25 años de historia, siempre se está rehaciendo asimismo y está siendo rehecho, gracias a las cambiantes expectativas sociales y a los avances tecnológicos. Para revisar un poco la historia del video, voy a usar mi experiencia con este medio, centrándome en algunos de mis propios trabajos.

El video empezó como una actividad paralela para muchos artistas que trabajaban en otras áreas, incluyendo la pintura y escultura. Yo también empecé como pintora, pero estaba trabajando mayoritariamente en esculturas y fotografías cuando fui introducida al video, mientras estaba en la escuela de arte, a principio de los 70. No había ningún programa de video en nuestra escuela, pero el técnico que operaba el estudio de video en el sótano de la escuela de medicina, donde se grababan las autopsias y las operaciones, ofreció enseñar a un grupo de gente cómo manejar estos equipos. Un profesor y cinco estudiantes -todos hombres excepto yo- aceptamos la oferta. Desde entonces seguí haciendo videos, y el trabajo que hago ahora no es más que una consecuencia de lo que empecé a hacer en esa época.

Como a muchos de los artistas jóvenes de ese tiempo, me cautivaron las posibilidades revolucionarias de este nuevo medio. Eran años de revoluciones en lo político, cultural y social -o eso era lo que queríamos. A principio de los 70, Estados Unidos todavía vivía en los "sesenta" -una década explosiva con una agenda cultural llena y vibrante, vivida con un telón de fondo compuesto de movimientos revolucionarios y teorías sociales alrededor del mundo. Un enorme grupo de gente joven, el más grande que se ha visto en generaciones (el "Baby Boom" de la postguerra), intentó cambiar el mundo y todas las expresiones culturales, con el fin de cambiar el "cómo" y el "a quién" la cultura estaba siendo hecha y distribuida. El movimiento joven y su "contracultura", con su música, poesía y arte, sus periódicos "alternativos", sus libros de comic y revistas, así como también su gran variedad de expresiones izquierdistas, fue formado bajo la sombra de la guerra de Vietnam. Este movimiento estaba en contra de la guerra y a favor de una nueva visión del orden social. Fue en este contexto de efervescencia internacional y con el sueño de encontrar nuevas posibilidades que yo estaba considerando cómo usar el video. Me atraía el video por sus cualidades similares a las del film, pero al mismo tiempo me intrigaba que fuera el mismo soporte que usaba la televisión comercial, ofreciendo, por lo tanto, una posibilidad de criticar la imagen transmitida por las emisoras de televisión.

Intenté pensar en el uso de este nuevo equipo de video portable como si no supiese que exis-

tía la industria televisiva -algo que de todas maneras habría sido más fácil en ese entonces que ahora. Muy pocos artistas estaban usando el equipo en oposición a su uso narrativo y de emisión televisiva. Pero la televisión ya estaba funcionando extraoficialmente como el principal instrumento educativo de los Estados Unidos, y yo no podía pretender que fuera de otra manera. Si iba a hacer videos quería que tuvieran referencia a la televisión pero que fueran muy diferentes. Necesitaba una contraestrategia.



No quería quedarme empantanada en tecnicismos, y tampoco intentaba hacer un fetiche del medio. El video aparecía como una especie de cine "bajo y sucio", que me atrajo pese a que no me interesaba la narrativa tradicional. Lo que sí me interesaba era tratar el contenido -no me gustaba la idea del video como una escultura o una pintura electrónica. En esos tiempos, las herramientas disponibles en lo que a equipo portable se refiere, eran insignificantes comparadas con las posibilidades de producción y destinación de la industria televisiva. Así, escogí la estrategia de la simplicidad, incluso de la crudeza -o por lo menos la carencia de esa suavidad voluble que la televisión proclamaba en ese tiempo.

Fui influenciada por el movimiento de cine independiente, especialmente por el francés Jean Luc Godard y el grupo Dziga Vertov. En un acto de radical reinvencion, Godard quería ir a los orígenes del cine. Interpretando esta idea, usé una cámara fija y muy pocos paneos y zooms, aunque nuestras cámaras eran capaces de tales movimientos. Adopté la estrategia Brechtiana del "extrañamiento" o entfremdung[1], para trabajar con elementos cotidianos pero fuera de su contexto. Había cierta idiotez voluntaria hacia estos movimientos. Al frustrar las expectativas de la gente en lo que se refiere al entretenimiento como el que puede ofrecer la televisión (y el arte) esperaba despertar las cualidades racionales del espectador y no competir con las cualidades seductoras de la televisión y la publicidad. Me interesaba convertir al video en una obra que naciera como producto de ideas políticas y del arte conceptual, donde el contenido puede ser enorme y al mismo tiempo soportado en una armadura técnica mínima. No buscaba un esteticismo formal sofisticado.

Trataba de hacer la mayoría de la edición en cámara, ya que los sistemas de edición eran inexactos y difíciles de manejar. De hecho, una vez que dejamos los lujos del estudio de la escuela de medicina, trabajamos por un tiempo con equipo blanco y negro de bobinas, editando a mano (dando vuelta los carretes para simular el preroll y dar la velocidad necesaria al equipo). Es difícil creer que la gente hizo tal esfuerzo para trabajar con este medio. Pero con cada avance hay una pérdida. En la mayoría de los casos, la cristalina claridad conceptual que acompañaba el trabajo en ese período, se evaporó junto con él. Tal como temíamos, el campo del video se enamoró del creciente arsenal de efectos técnicos; mucha gente ha permitido que esa fascinación por el espectáculo se convierta en un motivador dominante de su trabajo.

Las cámaras a color y los portapack que usaban cassettes estuvieron disponibles muy pronto, como a mediados de los setenta, así como también algunos sistemas de edición cada vez más exactos, pero yo continué con mi estilo simplificado. El riguroso estilo que usé pretendía plantear un desafío hacia otras maneras de construir una imagen. Aquellos trabajos eran en parte burlones y en parte parábolas. Estoy hablando sobre A Budding Gourmet (1974)[2], Semiotics of the Kitchen (1975)[3] The East I Red, The West is Bending (1977)[4], y Losing: A conversation with the Parents (1977)[5]. Todos estos videos tienen algo que ver con las mujeres y con la comida, un tema que he tratado con diferentes soportes. La mayoría de estos videos también se plantean preguntas sobre cuáles países se están muriendo de hambre y cuáles están engordando. Estilísticamente, la mayoría son "videos performance" y hasta cierto punto son divertidos. La risa puede ser transgresora: contiene la posibilidad de enmascarar la conciencia del espectador, volviéndola contra sí misma.

Losing es la excepción en el sentido que es un trabajo narrativo en el cual los actores encarnan a los padres de una niña que se deja morir por inanición. Incluso en este video hay elementos cómicos y uso una cámara lenta. Parte de la preocupación de la cinta era la brutalidad de las entrevistas televisivas cuando tratan con personas afligidas emocionalmente. Este trabajo no ofrece la satisfacción del deseo voyerístico de ver la imagen de una niña muriendo de hambre; en cambio sí muestra fotografías familiares típicas, y los actores que interpretan a los padres son tan jóvenes como la hija muerta. Comienzan hablando sobre los motivos de su hija y terminan con el tema de las huelgas de hambre por motivos políticos y la pobreza de otros países en que la gente muere de hambre o son víctimas de campos de concentración.

Vital Statistics of a Citizen , Simply Obtained (1977)[6], un video performance, comienza con la pantalla en negro mientras una voz denomina al trabajo como "una ópera en tres actos". La mayor parte del video consiste en un plano secuencia de una mujer quitándose la ropa y siendo medida por hombres con abrigos blancos, ayudados por un coro de mujeres con el mismo atuendo. La voz (voiceover) hace conexiones explícitas a los regímenes represivos y las políticas racistas de inmigración, así como también a la asimilación de esas ideas sociales que te dicen qué es "normal" en las proporciones del cuerpo femenino y en su comportamiento.

A principio de los ochenta me empecé a interesar en la construcción de mensajes a través de la edición. Secrets from the Street: No Disclosure (1980)[7] fue editado a partir de material en película Super-8 que filme en el Barrio Latino de San Francisco, donde estaba viviendo. Se trataba del acceso de distintas clases y etnias al control de la ciudad. Usé una voz sobre la imagen (voiceover) y la repetición, así como también el choque de distintas bandas sonoras. A mediados de los ochenta, después de la invención de los equipos de video caseros, estaba hipnotizada con la edición.

En A Simple Case for Torture, or How to Sleep at Night (1983)[8], el tema inmediato de la cinta era un artículo en la revista de gran circulación Newsweek. El artículo, que alegaba contra el uso de la tortura, fue escrito por un profesor de filosofía de Nueva York. El video desconstruye este abominable artículo, bombardeando al espectador con información sobre la relación entre los Estados Unidos y sus provincias-clientes que usan la tortura, especialmente en América Latina. No usé imágenes de cuerpos torturados, pero en cambio produje una "tortura" analógica del espectador a través de una sobrecarga de información, fundiendo trozos

1 En alemán en el original.
2 Un Gastrónomo en Barbecho (1 974).
3 Semiología de la Cocina (1975).
4 El Este es Rojo, el Oeste se esta Encorvando (1977).
5 Perdiendo: Una conversación con los Padres (1977 ~
6 Estadística vitales de un Ciudadano, Obtenidas Simplemente (1977)
7 Secretos de la Calle: ningún descubrimiento (1980).
8 Un Simple Caso de Tortura, o Como Dormir en la Noche (1983).

de información de prensa unos con otros, y haciéndolos chocar con los silencios oficiales.

Después de estos 62 minutos de sobrecarga verbal y visual, hice un video para el cual no grabé ni una sola imagen. Usé material "prestado" ("apropiado") de la televisión. Este trabajo, If it´s too Bad to Be true, It Could Be DESINFORMATION (1985)[9], comienza con una cinta borrada de un noticiero sobre la crisis provocada por una alarma (falsa) que decía que había MIGs rusos en Nicaragua. (El título de la cinta proviene de un artículo del New York Times sobre el mismo incidente de los MIGs, pero el artículo decía que la Unión Soviética perpetraba la desinformación, en el crédulo Tercer Mundo). Por supuesto, el tema real era la "guerra cubierta" que la administración de Reagan mantenía contra los Sandinistas.

Usé la repetición como dispositivo de distanciamiento en esta cinta; sometiendo dos veces al espectador a una interrupción similar del material visual, con frases de la banda de sonido en scroll ascendente por la pantalla. Quería eliminar lentamente de la experiencia del espectador todas las expectativas usuales que se tienen al ver televisión. Después de diez minutos de frases cortadas y de ocasionales imágenes breves, la cinta abruptamente se convierte en un noticiero completo sobre Cuba, el contrabando y la vigilancia. Cada vez que veo esta cinta, mi cuerpo entero se relaja al aparecer esta televisión "normal". (De esta experiencia deduzco que incluso nuestros cuerpos toman parte en el acto de ver televisión). Espero que una vez que comienza este material ininterrumpido y completamente visible, todos los pequeños trucos de continuidad usados por los noticieros televisivos, así como el uso de material de archivo, queden claros para el espectador -después que han dejado de prestar atención al segmento anterior, y han aprendido una vez más a ver. Pero al igual que en el material interrumpido, los reporteros se las arreglan para desmentir todo en pocos minutos. Luego, la cinta cambia nuevamente convirtiéndose en un reclutamiento musical que hace publicidad a la Guardia Nacional, en el cual los soldados saltan fuera de un helicóptero disparando armas de fuego a la música.

También a mediados de los ochenta hice una instalación a tres bandas[10] sobre la globalización de los patrones de consumo -en otras palabras, sobre una forma de neoimperialismo en la cual Estados Unidos es el líder. Esta instalación, Global taste A Meal in Three Courses (1987)[11], fue arreglada de tal manera que el espectador no podía ver los tres canales al mismo tiempo. Un canal consistía en comerciales de televisión, incluyendo comida, niños, animales que hablan y extranjeros falsos. Otro canal consistía en una audición (real) para el jingle de un comercial sobre bebidas gaseosas. La cinta principal proporciona un análisis sobre el énfasis que existe por la globalización de las corporaciones (principalmente por parte de Estados Unidos) a través del marketing y el control publicitario, controlando las redes de información bancaria en el mundo entero, así como también meciendo a los países-cliente con entretención en todas sus formas. También sugiere cómo en publicidad la figura de los niños, de los extranjeros y de los animales que hablan simboliza esa meta de enseñar al mundo entero a consumir y a hablar correctamente - en inglés americano, obviamente. (A pesar de que esta instalación fue hecha en 1987, la tendencia que trata de señalarse ha intensificado, y ahora hasta el tráfico en el INTERNET también se realiza principalmente en inglés). Este trabajo no posee una estética general, sino que reestructura la estética publicitaria como un contrapunto del análisis.

A fines de los ochenta, la mayoría de los recuerdos de la "contracultura" y sus tonificantes intenciones utópicas de cambiar el mundo se habían fundido a negro. El video se había convertido en algo normal dentro del mundo artístico, incluso en ocasiones siendo menospreciado. Los videístas ya no estaban mirando desde afuera hacia adentro. Los museos, e incluso algunos coleccionistas particulares, estaban comprando instalaciones de video. (Las instalaciones, por supuesto, están diseñadas especialmente para museos y galerías, no para una distribución amplia). Supongo que la incorporación y regularización son parte inevitable dentro de la trayectoria de cualquier forma nueva de expresión. Creo que se debe reconocer que mucha gente está interesada en permanecer dentro de la frontera de lo aceptable, creando, tal vez, innovaciones a través de la exploración en lo estético o buscando público fuera de las paredes del museo.

Posteriormente he estado trabajando con material más cercano al documental que el resto de mi trabajo anterior. Hay algunas razones para esto, principalmente razones sociales pero innegablemente también tecnológicas. A lo largo de los setenta y de la mayor parte de los ochenta participé en crítica de documentales, a través de mis fotografías, videos y escritura. Durante esos años ha habido un masivo abandono de la creencia infantil en la objetividad de los documentales -en otras palabras, se ha anotado un punto. La guerra fría terminó y por el momento Estados Unidos es la única "superpotencia militar". Ha habido algunos levantamientos políticos (algunos de ellos violentos) en muchos lugares del mundo, tales como México, Sudáfrica, Alemania y en la ex Unión Soviética, así como también en Europa del Este. He ido a algunos de estos lugares con una pequeña cámara Hi-8, y estoy trabajando en videos que espero expresen algo de lo que he observado, sin olvidar mi punto de vista en la narración.

En la ciudad de Seattle, en la costa pacífico de los Estados Unidos, trabajé con Indios Americanos en cintas de un minuto, para ser distribuidas en la televisión comercial como "Anuncios de Servicio Público", Sin cargo alguno. En cada uno de estos "spot" televisivos, que se llaman colectivamente "Seattle: Hidden Histories"[12] un indio cuenta algo sobre las historias tribales, sobre las pérdidas y la expropiación de tierras, sobre los idiomas nativos, sobre la vida de esta gente como americanos urbanos, y la actual demanda de su herencia cultural. Este es un proyecto que trata sobre el desalojo de una cultura entera de sus tierras y del intento (incompleto) de suprimir su mundo.

Simultáneamente, me he empezado a interesar en otras geografías, y sus problemáticas de creación y ubicación de espacio, así como también sus conflictos de vivienda. (He realizado varios proyectos, no en video, sobre el asunto del alojamiento y de la gente sin casa). El consenso político en los Estados Unidos ha girado hacia la derecha, y se están haciendo grandes esfuerzos por eliminar el apoyo social que se les da a los pobres, los enfermos y los ancianos, quienes en Europa del Este todavía son aceptados como signo de una nación civilizada. Estamos viviendo lo que algunos han llamado la "latinoamericanización" de los Estados Unidos (una frase que usé en la cinta A Simple case of Torture), lo que significa una sociedad con una brecha enorme entre pobres y ricos y sin un sentido de responsabilidad social por el bien común, a pesar de que la economía está creciendo y las riquezas se generan en gran escala.

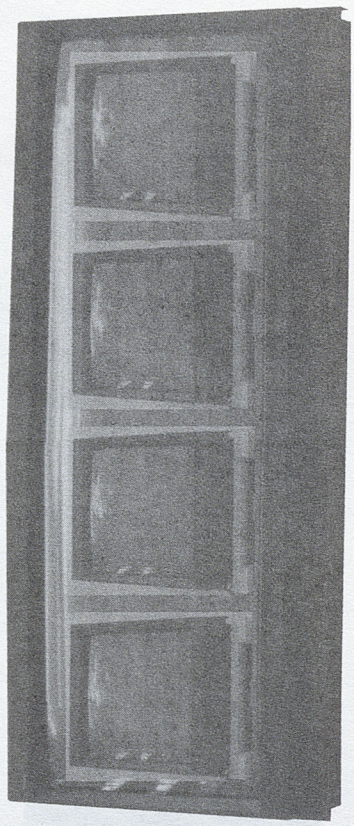
9 Si es demasiado malo para ser cierto, podna ser DESINFORMACION (1985)

12 Seattle Historias Ocultas.

How Do We Know What Home Looks Like? (1993)[13] es una cinta que hice sobre un proyecto habitacional para gente de bajos recursos en el sur de Francia, diseñado por el prestigioso arquitecto suizo Le Corbusier. En esta cinta viajo a través de departamentos vacíos en un ala de la construcción cerrada hace diez años, cuando el alcalde de la ciudad intentaba demoler el edificio. Los departamentos vacíos todavía conservan el papel mural y las calcomanías de los niños puestas a mediados de los sesenta y a lo largo de los setenta (el edificio fue abierto en 1968). Son los fantasmas de la vida humana y del vibrante espíritu de los sesenta. Esta secuencia es seguida por entrevistas a personas que viven en esta parte deshabitada. Mi punto de vista es ambivalente sobre la ocupación de esta construcción; algunos habitantes son entusiastas al respecto, mientras otros guardan silencio. En los Estados Unidos el destino del problema habitacional se centra en el surgimiento del debate sobre la viabilidad de tales "ghettos verticales", que están ubicados en grandes ciudades, a diferencia de la mayoría de los proyectos habitacionales de Le Corbusier que existen actualmente.

También estoy trabajando en un video -por ahora llamado Crossing the River Without a Bridge[14]- que trata el problema habitacional en Sudáfrica, particularmente para gente de color de escasos recursos que vive en colonias de allegados y en feos y distantes lugares públicos. A pesar de que en Sudáfrica han habido enormes cambios políticos, tomará mucho más tiempo y será mucho más difícil lograr que ocurran cambios sociales y culturales. Entrevisté gente de color que vivía en ese terrible alojamiento público y en las villas de allegados, y también entrevisté gente blanca ~que vivía en hermosas casas. Son demasiado evidentes las tremendas tareas de reconciliación que debe enfrentar una nación dividida. Aquí no hay mejor estrategia que una simple yuxtaposición de vistas y entrevistas, donde se muestran los lugares en que la gente vive y en las cuales se les pregunta sobre sus esperanzas respecto al futuro.

En estos últimos proyectos no he trabajado con actores en mis representaciones ni en la producción de videos performance. Tengo la obligación de usar sus imágenes responsablemente y de mantenerme fiel a mi propia forma de contar una historia o hablar sobre algún tema. Por ejemplo, en las entrevistas con indios americanos mantuve las cosas muy simples y a menudo usé los estilizados efectos producidos por el generador de efectos semi profesional conocido como el video toaster. Realizo mis trabajos pensando en mantener la distancia de la televisión comercial. Pero ahora la programación televisiva y la publicidad están completamente invadidas de efectos visuales inventados por los video artistas y enseñado en las escuelas de arte, las mismas escuelas en las cuales los productores de televisión (particularmente MTV) y publicidad han aprendido su oficio. En un efecto recíproco, a medida que la enseñanza de video



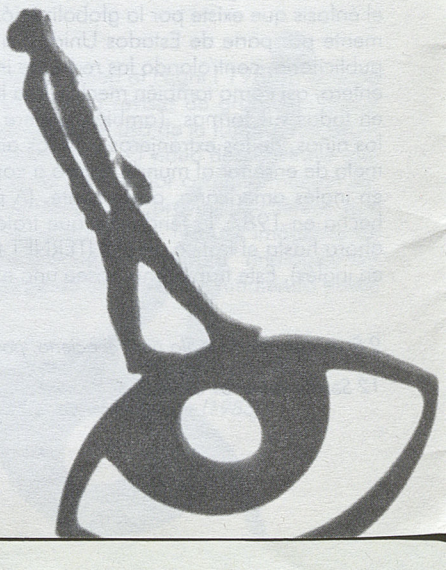
en las escuelas de arte se ha convertido en rutina, el video arte se parece más y más a la televisión. Muchos estudiantes piensan que es muy normal cortar de material documental a música, pero ese corte fue invento de MTV, y resulta difícil tomar en serio cualquier información que se mueva al ritmo de la música. Los rápidos empalmes de la televisión (que se han ido acortando en estas últimas dos décadas) se han convertido en norma entre los video artistas también. Finalmente, un montón de gente estudia video específicamente para conseguir trabajos en televisión o en la industria de la publicidad, de tal manera que no tienen interés alguno en producir trabajos que no sean de interés para la industria. De este modo, la idea de una cultura crítica y de oposición ya no va de la mano con la producción de video independiente.

Esto lleva a la radicalmente alterada visión de lo que el video es. Los artículos en la prensa nacional, en sus escasas menciones al video, recientemente han congratulado este campo porque se ha vuelto más ambicioso y entretenido. A lo que ellos dedican tiempo es generalmente a las instalaciones, no a los videos simplemente. Las instalaciones no requieren que el crítico les destine más tiempo que a una pintura, dibujo o escultura. En contraste, el tiempo que demanda un video lo asemeja más a una película. Estos son los nichos que nos han asignado: en el mundo del arte, fascinantes y densas instalaciones; en la jurisdicción de las películas/emisiones televisivas, empalmes rápidos. Tan domesticado ¡Tan de los noventa!

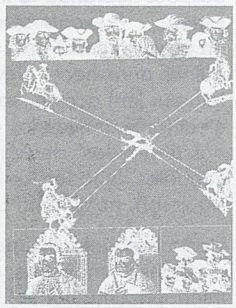
En esta década de los noventa, las realidades geopolíticas han cambiado drásticamente. El neoliberalismo está barriendo el mundo, conducido por los llamados países del Primer Mundo del Norte, ganadores de la guerra fría. En esta encarnación del capitalismo triunfante, el imperialismo cultural en sus variadas formas ha suplantado los patrones del viejo imperialismo del siglo pasado. Los países del sur, que solían ser los proveedores de materias primas para alimentar al Norte industrial, ahora se definen principalmente como consumidores, y países como México y Chile son candidatos a tratados de libre comercio. Y claro, ¿por qué no? Si tales tratados de comercio enriquecerán aun más a los ricos de los países involucrados y disminuirán la suerte y expectativas de los pobres. Pero parte del convenio es el supuesto de que los productos culturales, especialmente televisión y películas, serán producidos en el norte y consumidos en todas partes.

Hablando por mí, todavía hago videos que espero no parezcan mucho como "arte" y ciertamente tampoco como "papel mural en movimiento", cintas que todavía planteen un desafío a las horrendas realidades sociales y a la luminosa textura de la televisión comercial. La apariencia y los patrones de distribución de mi trabajo ciertamente cambian junto con las cambiantes expectativas sociales de dónde ver y cómo mostrar una cinta de video, y con los permanentes cambios de la tecnología de producción (que cada vez está más ligada a la computación y más semejante a la producción de cine). Lo que sigo evitando, además de mi permanente separación del look televisivo, es una forma de producción muy costosa en términos de dinero. Intento hacer un uso exuberante de las siempre mejores capacidades tecnológicas y de continuar haciendo cintas que poco tienen que ver con valores de producción pero sí con valores humanos. Mientras más aprietan el puño las mega corporaciones, con su punto de vista y valores económico, mayores son mis ganas de plantar mi trípode en el campo de la resistencia.

14 Cruzando el río sin un puente.
13 Como sabemos de que manera es nuestra casa (1993).



GENESIS DE UN VIDEO"



Por Gianni Toti

1

Ya cabalga de nuevo por los Andes, Tupac. En Video Visión, ya!

En la mirada transparente de los mitos, antes que en las pantallas, pequeñas, grandes, gigantes, ya Tupac, "TUPAC AMAUTA", el título de este ensueño de Perú, de Chile, de Ecuador, de Paraguay, Colombia, de toda América Latina de esta cabalgata continental electrónica, anunciada y ya El "Gran Señor Real Serpiente" reaparece bajo los párpados de lo que llamamos "público" y podemos llamar "pueblo", pueblo de las "imágenes en movimiento". Que se mueven en las figuras de los Condorcanqui..." Tú eres cóndor", esta es la palabra-nombre de José Gabriel Condorcanqui, Inca Tupac Amaru II°, en el parpadeo universal de las pantallas, y ya también Amauta, "Tupac Amauta", el título, hemos ya oído los latidos del gran corazón público, la silabación del VideoPoemOpera "TU-PAC A-MA-U-TA-", con el eco: MA-RIA-TE-GUI o, todavía GRA-MSCI-A-TE-GUI...

Sílabas, encuadres, imágenes de imágenes sobrepuestas y verticales, títulos de una obra empezada y ya colectiva: un film, y más que un film electrónico, un pensamiento eléctrico, una electrificación del pensamiento continental, y ya planetario: Antonio Gramsci es el nombre del "Mariategui Italiano", europeo, como el nombre de José Carlos Mariategui lo es del Gramsci latinAmerindio"...

2

Qué está pasando, entonces, ya en más pantallas imaginarias y en Y Castillo Electrónico de Herimoncourt-Montbeliard, en la Franca Contea,en el corazón francés de europa? y en Roma, en corazón italiano-planetario, donde trabaja un "poetrónico" que se indiosizó ya tantos años hace?

Está trabajando para realizar la obra gramsci-mariateguiana, la obra indio-planetrónica, con todas las nuevas tecnologías, sincinevideales o sinesteatrónicas, empeñadas en imágenes de la epopeya del pensamiento y de la lucha seculares para superar el holocausto indio, el genocidio de la Conquista, la vergüenza política y cultural de la Conquista Continua, para una desconquista, una reconquista diferente, la recuperación del Hombre Total, Planetario...

Las palabras que recurren, desde Lima y el Cuzco hacia Santiago, Valdivia, Buenos y Malos Aires, Sao Paülo, Belo Horizonte y en todo el continente, y en las Europas, son palabras con un gran sonido, horrisonantes, si, pero es fatal que cuando se oía el tambor quechua o los instrumentos precolombinos que los jóvenes músicos Chimuchines de Santiago acumulan juntos con los instrumentos de todos los indios desde la Tierra del Fuego hasta Alaska, sea así fuerte la música nueva de los antiguos indios y la antigua música de los modernos americanos, los Amerindios de LatinAmérica. Solamente así se puede hablar de una obra cine-videal que tanto presume de las "máquinas generadoras" de los mal dichos "efectos electrónicos de las "máquinas para pensar" y de la "cererbrolución", la "revolución intelectual y moral" de la cual hablaron Tupac Amaru, Antonio Gramsci y José Carlos Mariategui, y todos los otros grandes pensadores revolucionarios ahora ya bimilienarios (o trimilienarios ? o veintemiliardenarios?).

3

Reempezamos, después del énfasis del Gran Proyecto (proyecto en acto, ya) . Desde las palabras, reempezamos. De Tupac Amaru que se resume ya en Tupac Amáuta. El Inca Tupa que guió en 1780 la insurrección mayor de los indios de todo el mundo, y el Amauta-Amautta. Yamautca. Hamawt'a ,amawta, Amauta . Amauta... que, sabio, prudente, filósofo y maestro del pueblo, señor de pachasofias por antonomásia se transformó en la metáfora vivente de José Carlos Mariategui y en el título de la revista que salió de una experiencia autóctona a significar " las luces de la sabiduría popular", una palabra antigua como los incas pero que adquirió enseguida una nueva acepción, fue "creada otra vez ". Como hoy que, haciéndose título eléctrico; más: electrónico y más aun, poetrónico, va a ser palabra de una lengua plantearía, de la especie.

4

Re-entonces! Aquí un meta-Amauta italiano, el que escribe estos párrafos, va narrando la historia de las historias de un VideoPoemOpera, Work en Progress desde muchos tiempos, obra en progreso, obra inicial que sólo en apariencia tendrá FIN, END, KANIEZ, ANTA, VEGE... pero continuara, seguirá haciéndose, amauturándose, gramscisteguizándose.. .Peruanicemos el Perú", lanzo Mariategui; y Chilenizamos al Chile, Americalitinicemos Americalatina ! Tupacamautemos no sólo al Perú, no sólo a Italia ! " Los siete ensayos de interpretación de la realidad peruana" como "La cuestión meridional " italiana: José Carlos como Antonio y " la revolución de la revolución: en esto estamos-no?.

5

A Gianni Toti, este poet(e-elett)rónico de Roma que está trabajando ya las imágenes del poema visual ya le han dicho cuanto parece difícil hablar de (e imaginar) una obra de imágenes móviles pero no cinematográficas ni televisuales, ni cinetelemavirtuales por ahora, ni compac-discográficas o intern(ett)acionales . Es cierto. Pero hablamos e imaginamos. Partiendo de todas las fuentes de la nueva imaginación tecnológica.
Con estos nuevos instrumentos lingüísticos hoy - se ha visto en los festivales de arte electrónica de Santiago de Chile, como de Valdivia, de, Sâo Paulo, de Río de Janeiro y Bello Horizonte, de Buenos Aires como de Montevideo ya - se Puede pensar en una manera diferente de aquella manera de modulación mental que ha caracterizado hasta ahora el "

Siglo Cinematográfico'', el "medio siglo televisivo", y los "30 años video- artísticos y electrónicos". Y son estos modelos mentales scientipoieticos que han llevado a pensar será esta experimentación de nuevos tipos de obras: Video poemáticas. En fin, obras como "Tupac Amauta". Tal vez la idea nació en el seminario internacional para el centenario del nacimiento de José Carlos Mariategui, en Cuba como en las Universidades Estadounidenses, en Roma como en Lima, en Río como en Pekín, en centenas más en millares de reuniones, simposiums, manifestaciones de estudios teóricos, filosóficos sociológicos y políticos gramsci- mariateguiano. Tal vez la idea de una obra neotecnológica sobre la nueva toma de conciencia de los pueblos hasta ahora subalternos de latinoamérica (y no solamente) estaba en el aire, en las imaginaciones neotécnificas: ahora sí, se puede pensar y repensar la experiencia revolucionaria latinoamericana de una revista de un movimiento como el del "Amauta" que fue un "agitador colectivo" (un poco como la "Iskra" del comienzo del siglo, en Europa, si!).

6

Es cierto, es arduo hablar de la obra en su proceso sobre todo cuando se trata de una obra sin otros modelos que los de las obras video artísticas de una o dos decenas de años: " Pintura en movimiento," "música vertical " y "creación verbal" simultánea, con las "variables locas" de una retórica imposible, indecodificable. Pero ya, la puesta - en- imaginación funciona, y los imaginarios, lo patrimonios telúricos de la historia continental, las iconografías móviles, los intip Raymil, la Killa Rayma, Itu, Pacha Raymi, Sitúa, y las fiestas populares se movilizan... y ya, junto a Tupac Amaru y Micaela Bastidas se alzan las figuras de Pachakuteq Inka Yupanqui con el puma y el halcón, los espíritus illan. Los ídolos uskovilkas, la heroína Chanan Kuri Koka, la ciudad Puma del Qosko, es decir todas las constelaciones de los mitos profundos. Y de sus significaciones, que hacen- signo " desde lejos hacia muy lejos ", hoy...Pachakuteq, "el que revuelve la tierra... Pacha (sustantivo), tierra, mundo cosmo, tiempo, conjunto de seres existentes...Kuti (verbo), "poner una cosa al revés de como estaba, trastrocar, mudar, derribar..."Detrás, hay el mitologéma del "Purunpacha" "el huevo cómico", el río de las leyendas, "las piedras cansadas",...Mientras los mapuches juegan el hockey más antiguo que en Inglaterra, para socializarse en los espacios de las etnias que toman conciencia de su unidad profunda, pasada ya y refutura.

7

Va imaginándose, así el "pueblo mundial", en la "noosfera electrónica virtual", "Buscando un inka" total, come hipotizó Flores Galindo, después liberando la imaginación de esta espera. . ."Levantarse americanos". . como en un pasquin de Oruro, en 1780..doscientos quince años hace... levantarse ya con l' imagen (en) acción, soñando electr(on)icamente las ondas profundas, "los ríos profundos" de Arguedas como los caudales de todos los Tupamaros que siguieron, no sólo en Latinoamérica...

Hasta historietas animadas, cartones, cartoons. Y monedas, cartamonedas, sellos, intertupacamautanet...Hay hambre de íconos y mitos revolucionarios, más allá de las mentiras cotidianas de la desinformación televisiva, y de "lo decultura" periodística y escolar, la malaunivers(al)idad. Como ver de nuevo, en transparencia: es el problema artístico universal de la epoca ahora ya trimilenaria. Y como trans-ver? Más allá de la ceguera automática? La lucha de los lenguajes está en acto, todos los artistas de la visión lo saben bien. Un espectro aparece ya detrás de las páginas de las pantallas, y todos los capitales televisuales le dan la caza...Es el espectro del "arte total", de la conjunción de todas las técnicas de todas las artes fuera de páginas y de encuadres, de escenas y de pantallas, en panteatros esféricos plurigeodeticos...No, "Tupac Amauta" no será ya la solución de estos problemas, sólo la flecha del movimiento, el signo de una necesidad histórica, futuritura.

8

TUPAC AMAUTA no será como la "Trilogía Maiakovsjijana" ("Vaeriascopia" encadenada a la pelicual "corazón de Telema", ni como el Videopóema dedicado a Velimir Chlebnikov "SqueeZangeZaúm', ni como el Videopoema neg-utópico sobre la ciudad plantearía ininterrumpida, "Planetopolis", ni como "Terminal Inteligencia" etc. Ni como el Film-ensayo " /de Shaul y de los sicarios sobre los caminos desde Damasco" sobre marxismo y teologías desde la revolución cristiana y de los zelotas hacia la revolución árabe en acto. Otra será la tentativa poetronica de imágenes del poema visual, ya le han dicho cuanto parece difícil hablar de Gianni Toti, finisecula y finimedial. Más bien será una simpoemia o sintechnia (tutte le technai de los technitai) en la cual confluyan stratigraficamente y transpacialmente las imágenes infiniples de las epopeyas latinamerindias y latineuropeas; para la nueva autoconquista de la especie enajenada en los lenguajes del dominio de las clases...Cosmoagonías ¿Así, por qué no?.

9

No un video-ensayo ni un docu-drama cinetelematografico, ni un cuento histórico-político, ni un "comte philosophique'este "Tupac Amauta", entonces, pero si un poematronico que provoque l'acción simultánea de los lenguajes neotechnicos; todas las imágenes, antiguas o pre- cinematográficas en nuevo movimiento, como los pedazos documentarios de los registros de los gestos y de las miradas de José Carlos Mariategui microanalizadas en sus tiempos y espacios, y de los eventos epopeicos de la historia continental etc. Una reescritura, una neographia del hiper-e ipotestos non-read-only-memories), una forma entonces de pensamiento especial, el pensamiento poetecnico que se asimila a los valores simbólicos y alegóricos de los nombres resonantes en los tiempos precolombinos (el "amaru" no era la energía subterránea que emerge en las lagunas como la figura de un toro salvaje o de una serpiente o de un puma cósmico?). No se trata de anudar- "los mundos de arriba" y "los mundos de abajo", los hanansayas y los hurinsayas con sus "edades de mutación", sino de salir de las figuras agónicas de los conquistadores y de los conquistados de todo el mundo (subalternas, y conquistadas son totovía las classe trabajadoras del 80 % del mundo, en Latinamerica como en Europa). Por esto "Tupac Amauta", aspira a ser un poema sin confín de lenguas y de lenguajes, y vivir en los translenguajes de las artes electrónicas, que permiten hoy de pensar transmentalmente (como en lo zaúm de las vanguardias del comienzo del siglo), de fundir percepciones, ("sensiblemente sobresensibles") y ver la mundialidad, la plentariedad de la ciudadanía intelectual común de los artistas y de sus destinatarios. " Buscando otro Inca", planetadino...

10

La inimaginación, pues Trans-visión. Desde la cosmovisión andina a la cosmovisión cientipoietica. No es sólo l'ambición o la presunción totistérica, del Video poemasta ItalatinAmerIndio, sino la presunción proyectual de las artes que, como los saberes, no quieren más quedarse en estado de separación. El Tupac serpientes de la naturaleza es ahora sabio Amalltal en LatinAmerica en AmerItalia ~ en Eurómerica en Africa Asia, en la única patria planetaria. Quisieron descuartizarlo, a los cuatro puntos cardinales, Tupac Amaru sus asesinos holocáusticos. Y no pudieron. Así como hoy no se pueden separar los lenguajes y las poetecnicas de la especie buscando el encuentro de los sueños con la historia.

Pensamos juntos, pues imaginamos unidos
Respira todavía el cadáver de Tupac...

Santiago de Roma, segundavera 1966

Andrés Tapia Urzúa

El Video Que No Quiere Dejar de Soñar

Si el cine, como dijo Eisenstein, es la más internacional de las artes; el video no se queda atrás, pero le gana en inmediatez. Cuando llegué a vivir en los EE.UU. mi inglés era precario. No lograba comunicarme a un nivel equivalente o cercano al de mi español. Entonces, fue el video mi mejor aliado como instrumento de expresión. Prescindiendo del lenguaje verbal como única fuente de comunicación, a través del video pude expresar mis más íntimas observaciones respecto a mi nuevo entorno. Fui capaz de elaborar sutiles metáforas, descripciones, comparaciones, etc. El video me sirvió de puente a través del cual acceder a un nuevo territorio; un espejo en el cual reflejar mi visión de dicho mundo.

Con el tiempo, en la medida en que éstos videos comenzaron a conocerse, la gente empezó a pedirme explicaciones concretas respecto a sus contenidos, significados.

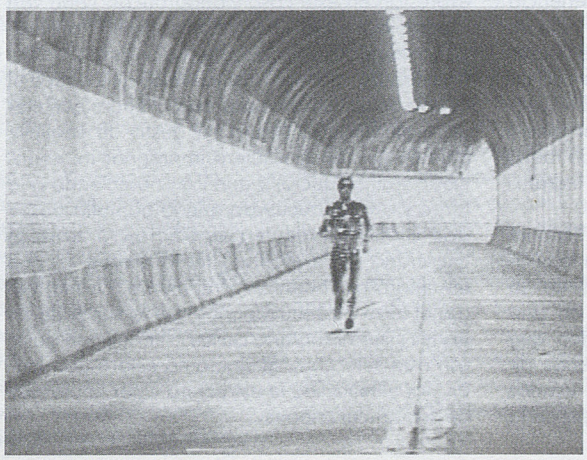
Luego, cuando incursioné por la academia artística norteamericana, estas inquietudes del espectador común se transformaron en exigencias curriculares por parte de un profesorado que poco sabía de video. Todo lo expresado en mi trabajo artístico debía reducirse a una explicación lógica. Yo debía actuar como intérprete de un proceso en el cual la humanidad receptora era considerada como agente pasivo. Por otro lado, la alternativa era dejarle esa labor a los "críticos especializados", a los "curadores de museo" quienes, seguramente, reducirían la interpretación de mi arte a un tema específico; determinado por la moda ideológica del sistema cultural en voga (políticamente correcto). Una receta que todos pudieran entender y apreciar como un ABC artístico tan típico del limitado pragmáticos norteamericano.

Yo comparto la opinión expresada por el escritor José Donoso cuando nos dice: No creo que ninguna obra de arte pueda reducirse a otro discurso que no sea su propio texto (I). En las múltiples posibilidades de lectura que tiene un trabajo artístico reside su interés. Experimento gran satisfacción cuando, inesperadamente, alguien de la audiencia ilumina la visión de mis videos con su interpretación. Es entonces, cuando comprendo el verdadero alcance de mi propuesta y el porqué una obra no está completa hasta que

la reciba el espectador.

El impulso primario que estimula al artista a realizar, permite la existencia de un sinnúmero de significados dentro de una misma obra. Yo considero que dicho universo sólo logra manifestarse mediante un trabajo que deje la posibilidad abierta a las posibilidades.

Aunque exista un motivo ulterior, los diferentes niveles expresivos con los cuales el espectador se pueda acomodar o incomodar son deseables. Al pretender transformar el arte en una operación lógica, segura, libre de misterios; estaríamos negándonos a la posibilidad de imaginar lo inimaginable; de irracionalizar lo hasta entonces razonable.



Yo vivo una historia en conflicto con la razón de un poder norte/occidental. Al preguntarme el por qué de muchas arbitrariedades, no puedo sino cuestionar el valor de esta significación cultural preestablecida como modelo, pero al mismo tiempo lejana. Es entonces cuando la práctica artística adquiere mayor sentido. Hoy, más que nunca, son las expresiones artísticas independientes las que mantienen viva la esperanza de una existencia creativa. Las que establecen campos fértiles hacia una sabiduría desligada de todo control: Se trata, pues, de ampliar, de estimular, de ventilar el departamento estanco de la información y la opinión, para leer el discurso implícito en que se encarna, consciente o inconscientemente, la aventura de la imaginación (2).

Como cuando llegué a vivir en los EE.UU., fue el arte y el video los que me permitieron explorar mi nuevo entorno. Es con estas mismas herramientas con las que he podido desarrollar un proyecto cultural autoreferente; posibilidad que atesoro como única forma de asumir mi potencial procesual independiente frente a la era de los medios masivos.

Prefiero disentir de un estado de complacencia general quedado en lo posible, lo imaginado, lo comercializable. Un estado de ánimo complice de participar de una existencia sin sueños propios.

El video que no quiere dejar de sonar nos acerca al conocimiento de nosotros mismos. El video que no quiere dejar de sonar nos ayuda a vivir mejor.

(I) José Donoso, Donde Van a Morir los Elefantes, Alfaguara, Buenos Aires, 1995, p.357.

(2) Idem, p. 357.

Andrés Tapia-Urzua (ATU)
Enero, 1996

El guión y el Video de creación

Néstor Olhagaray

I. PROBLEMAS EN TORNO AL «GUION LITERARIO»

Se entiende por guión algo muy variado. Hay tantas definiciones como usos. Sin embargo, antes de proseguir, es posible señalar por lo menos dos prejuicios que limitan su aproximación. El primero consiste en reservarlo a una práctica exclusivamente cinematográfica, y, el segundo, en destinarlo al uso instrumental de espíritus no creativos, incapaces de improvisar espontáneamente' concepción y la producción de una obra fílmica. Obviamente, la fragilidad de estos «aguentos» -tan extraños a la experiencia real de creación—tienen solo de indicar algunos sentimientos comunes sobre el guión.

Hay una definición elemental que considera el guión como una simple metodología propia de las producciones audiovisuales. El guión no sería más que un conjunto de procedimientos y técnicas de sistematización, que participan en el proceso que tiene lugar entre la concepción y la producción, desde la idea a la concreción. Según esta acepción, tenemos ante nosotros un simple instrumento que debiera favorecer rentabilizar- el desplazamiento arriba mencionado. Por lo tanto, cualquier técnica de sistematización que fuese capaz de ayudarnos en esa tarea será válida como noción de guión.

Desde luego, esta concepción pragmática choca con otra, que estaría ligada a una especialidad dictada por la desmesurada división del trabajo que impone una producción industrial cinematográfica. El especialista en cuestión debe poseer las condiciones de un escriba; por lo tanto, ligado a una práctica literaria, este propósito me viene a la memoria una experiencia que tuve al concurrir -en París- a una oficina de Agencia Nacional para el Empleo especializada en el área del cine. Allí me encontré con un nutrido grupo de guionistas cesantes. Efectuada, rápida e improvisadamente una encuesta entre los presentes, pude comprobar que todos ellos eran o habían sido estudiantes de literatura.

Esta última acepción está ligada a un historial bastante preciso. Lo que sucede es que la concepción industrial -comercial desarrollada en Hollywood preferentemente, se basa en una explotación del soporte cinematográfico que desconoce -más bien borra- las materias de expresión propias al cine. Las borra al usarlas de tal manera que no «parasiten» e impidan la propuesta de un «cine de la transparencia». Esto significa, ni más ni menos, hacer del cine un espacio evacuado de problemáticas propias al lenguaje fílmico dando paso al predomio de otros lenguajes; por ejemplo, el teatral y el literario.

El esfuerzo por ofrecer un espectáculo cinematográfico, basado principalmente en el desarrollo de un relato anecdótico que busca producir un «efecto real», necesita nutrirse de aquella materia prima de acciones, eventos y personajes que sólo la tradición literaria balzaciana le puede sumistrar. De ahí que la literatura tenga tanta influencia sobre este cine; cine mayoritario que domina sistema audiovisual, ya sea bajo la forma de adaptaciones de obras cumbres de la literatura universal. Por eso la concepción más difundida es la qué reduce la noción de guión a la acepción limitada del «guión literario».

Es necesario aclarar el interés que para el audiovisualismo -y el video en particular- puede tener, una preocupación sobre el guión. El guión, como instancia de sistematización de una producción, es aquel lugar en que se inscriben las opciones, se manifiestan los criterios, las concepciones que dirigen y caracterizan una obra; es decir, es allí donde quedan al desnudo las motivaciones y los mecanismos fundacionales que ponen en evidencia una autoría.

El guión es la instancia que obliga a tomar las decisiones a nivel paradigmático, previendo la construcción sintagmática. Es el momento de selección y jerarquización de las materias de expresión en este caso videográficas-, que van a participar e incidir en el conjunto de la obra. Todo lenguaje impone este procedimiento. Del abanico de virtualidades posibles que ofrece el listado de materias de expresión, tendré que elegir aquellas que llenan mi gesto de sentido. Sentido con el que quiero impregnar mi enunciado -mi producto- y que irá apareciendo a lo largo y ancho -recuerdo que la pantalla posee dos dimensiones, en oposición a la sola linearidad de la escritura de la lengua—y que terminará por adjetivar el conjunto. Desde luego, el todo será mucho más que la suma de las partes y será tributario de los criterios que guiaron esta selección. El sintagma estará dominado por el tejido de la estructura y por la plástica de sus articulaciones.

La producción videográfica que se sirve del video sólo como un soporte cualquiera, despreciando la explotación de las particularidades del medio video que de hecho renuncia a problematizar con el video estará siempre interesada en borrar, en negar, en disminuir, en hacer desaparecer en lo posible toda lectura del nivel significante, tanto en lo relativo a la materialidad del soporte como a las materias de expresión y los códigos que lo manifiestan.

En realidad, en este caso se trata más bien de una operación de camuflaje, pues es imposible hacer desaparecer el significante. Consistíra en usar las materias de expresión de manera tal que autoborren, para «no parasitar» o perturbar la lectura referencial.

¿Cuáles materias de expresión? Aquellas que intervienen desde la factura propia hasta la gama de luminosidades electromagnéticas, pasando por la capacidad de organizar estas luminosidades en función de diferentes grados de iconicidad o articulando el espacio por la elipse que impone el encuadre y por la plástica sonora, el movimiento o la evolución secuencial.

En cine, la operación de camuflaje a que he hecho mención se ha denominado cine de la transparencia. Insisto nuevamente: aquí no se trata más que de utilizar y organizar las materias de expresión en términos funcionales, instrumentales, pues el objetivo primero y último de estas producciones sería el de ofrecernos un espectáculo en el cual delegamos completamente nuestros sentidos a la sucesión y al seguimiento de una historia, que medirnos y leernos en función de su verosimilitud. Ojalá que nos olvidemos que estamos frente a un monitor; frente a un artificio totalmente fabricado y aritificioso. ¡Ay, de un movimiento '-mal hecho»! ¡Ay, de una puesta en nitidez demasiado lenta! «Ay, de alteraciones a los parámetros normativos de la visualidad! Inmediatamente me descolgarían de la lectura ficcional, ensombreciendo su cometido.

Para esta expotación del video -video-cine-anecdótico-, basta y sobra la noción de «guión literano», que tendrá que ser traducido y sometido a la lógica audiovisualista. A la lógica del découpae, es decir, del desglose de acuerdo a las unidades audiovisualistas propias de la tradición cinematográfica secuencias, escenas, planos.

El todo, descrito minuciosamente obsesivamente

por un «guión técnico», apoyado por un storyboard; este último, instrumento precioso para el director de fotografía y el camarógrafo.
Existe la idea dominante de que la eficacia de un realizador que la calidad de un film, consistiría no más, en cómo determinar y articular las unidades del relato, el trabajo de cámara, las puntuaciones del montaje y la dirección de actores. La crítica dominante de cine y video-cine posee como únicos parámetros de análisis del lenguaje audiovisual, estos elementos arriba nombrados, incluyendo desde luego, los elemenos extra fílmicos de los temas contenidos y el relato. En esta concepción video, el guión supone que el tratamiento de las materias de expresión están aseguradas dentro de una convención y que no se requiere redefinirlas, ni mucho menos problematizarlas.
DISIMULACION VERSUS SIMULACION
El arte actual -entre otros grandes delineamientos- posee una actitud básica: el metalenguaje. Cuando se hace pintura, se hace también -o ante todo- metapintura. Esto es, que la pintura sirve para evocar el medio que estoy utilizando: ella misma. Cuando se hace fotografía, se hace metafotografía, etc. Cuando en el espacio de arte implico y comprometo un lenguaje, no lo escondo; por el contrario, lo manifiesto y lo ostento. Las prácticas significantes que dejan al desnudo las materias de expresión, constituyen en una obra, un polo de lectura, y en algunos casos, el único.
Esto no quiere decir que al arte le está vedada la ficción, al obligar una lectura material, pero lo que sí es cierto es que toda ficción en el arte debe pasar el cedazo de su penitencia en caso contrario, se cae en el error del efectismo y no del imaginario, que es la real meta en el arte.
Si tomamos en consideracion cierta característica que ofrezca el significante video; por ejemplo, un cierto destello lumínico que al mismo tiempo altera la cromaticidad y que gratuitamente lo aplicamos como un decorado en una anécdota, transformándola en un atractivo espectáculo pirotécnico, dejando entrever una relación causa/efecto en su utilización -, una ensoñación?-, lo que ocurre generalmente es un desprendimiento del efecto. Al sobredimensionar y sobrepasar la pequeña anécdota lo que se produce es un agradable cosquilleo sensualoide, pero nada más. El efectismo es un maquillaje muy superficial, que no logra integrarse, que se aisla. Es un encandilar que también se ciega al verdadero significante video.
En el arte no existe la division entre el tema y el tratamiento del tema, entre contenido y expresión, porque son la misma cosa. La expresión es elevada a categoría de contenido y el contenido está en la expresión misma. En el video creación no se subentiende ningún uso convencionalizado de las materias de expresión videográficas. Es más, la revisión, constante es su condición. Estas no son puro instrumento o un aspecto funcional o siquiera formal. En el video creación, la movilización de recursos propios o valorizados por el video, constituye el nivel de lectura que viene a ser complementado -o mejor dicho, concretizado- por y con un motivo. El motivo será el pretexto -un buen pretexto-, un evento, una acción, un personaje, un espacio, cualquier referente que posibilite la manifestación de la expresión video.
El verdadero tema en el video creación no será el contenido del anecdotario de un relato, sino la incrementación armónica entre explotación de recursos pertinentes al medio y referentes culturales artísticos que, sólo a trade aquellos tratamientos quedan valorizados y proyectados en una justa dimensión. Pero también debe aparecer la reversibilidad de este proceso. Será sólo y gracias a esos motivos-referencias que puede darse la ocasión de manifestarse la expresividad del video. Contenido y expresión serían dos caras de una misma moneda.
A modo de proposición metodológica presento a continuación una operatoria de trabajo. Se trata de un triángulo,cuyos vértices, presentan una trilogía de aspectos que podemos ver comprometidos en una obra video:
Y que pueden cada uno por separado,constituir de detonador para iniciar la concepción de la obra.
El MOTIVO es lo que concretamente tendremos frente a la cámara (lugar, personaje, evento, imágenes, etc. La EXPRESION son las diversas articulaciones o procedimientos, tratamientos u operaciones que participan y procesan la imagen registrada en este caso serán parámetros ligados a la toma: encuadre, angulaciones, prof. de campo, etco que la rearticularán durante la post-producción, solarizaciones, cromas, fundidos, recuadres, incrustaciones, collages, etc. El motivo más las formas de la expresión, en este caso videográficas), determinarán automáticamente el Tema. El «qué» «el cómo dará la forma de los contenidos e inscribiran aquellos contenidos en categorías temáticas, estéticas, valóricas, etc. ejemplo: un rostro de niño (motivo), encuadrado en un primer plano, semi fundido con un paisaje, y en que el rostro ha sido virado a un solo color, y el paisaje «desfila» gracias a un travelling relantizado (expresión), Esa imagen, así presentada, tendré que leerla como una imagen proyectada en un enclave físico pero a la vez en la densidad de tiempo.Por lo tanto, corresponderá a una «imagen-memoria» (Tema), por ejemplo.
Este ejemplo subraya y recuerda algo fundamental para la creación video: La visión que ofrece el cine de la realidad es unívoca.El concepto de «plano» en cine designa un espacio, un tiempo y una sola acción. Nunca dos o tres espacios y sus respectivos tiempos sobrepuestos. La dimensión que nos entrega el cine de lo real es una mirada sólo externa,la epidermis: ésta es la vocación del cine por eso se le prefiere cuando hay que ofrecerle culto a la realidad «objetiva»: está más cerca del erotismo y de la pornografía que de la sutileza y densidad de la sensualidad. El video ve diferente la realidad al poderla escanear, radigrafiar, alterar, exsorcisar, subjetivizar, construirla, en suma diferenciarla individualmente, gracias a la ductilidd y plasticidad de su materia de expresión. Por lo tanto, los TEMAS videográficos son de diferente naturaleza que los del cine.
Aspectos que debe contemplar un guión/proyecto:
1) El motivo/idea: Principio motriz o situación (lugar, minitrama, personaje, objeto, es capaz de suscitar inquietudes temáticas y formales)
2) Documentación/fuentes. Encuesta, apoyada con documentación visual y/o sonora que da cuenta del grado de conocimiento y motivación sobre el motivo.
3) El tratamiento/expresión a que será sometido el motivo y que determinará el punto de vista autoral y aprehensiones con él y proyecte los temas a tratar.
4) El tema a desarrollar que será producto de 1+3.
5) Una partitura gráfica (parecido al story board en cine pero más complejo) en que se pueda visualizar la sistematización de las relaciones imagen-sonido, la espacialización y temporalización secuencial, acciones si las hay tratamiento de efectos, tonos atmósferas, cadencias, etc, y en especial el esquema figural que soporta toda esta construcción estratificada de forma simple y global.
En francés existe el término de «sujet», y que concretamente,aplicado a la escritura de un guión, posee un significado muy preciso: es un resumen (sinopsis) del argumento implicado con el tema. Es decir, no es sólo una sinopsis argumental o la trama, ni tampoco de una descripción de los contenidos temáticos, sino de enunciar los propósitos que el autor supone que se van a desprender de su obra, pero en forma sintética. Yo creo que todo guión debe tender a quedar explícito en su «sujetl», es un excelente sistema de altoevaluación de nuestros guiones.

"LAS IMAGENES TECNICAS, DE LA FOTOGRAFIA A LA SINTESIS NUMERICA"

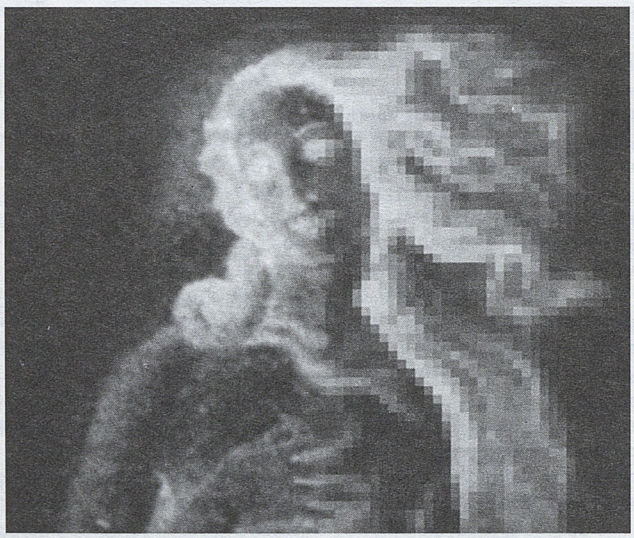
Prof. Arlindo Machado

II parte

(../Æn dirección de una imagen científicamente verosímil, la esencia misma de lo que ahora estamos llamando como imágenes técnicas.)../

Para conseguir tales objetivos, se construyó un número apreciable de máquinas y se inventaron diversos procedimientos de representación destinadas, a garantizar la objetividad de la cosa representada.

Era común en el renacimiento, se podía encontrar en los talleres de los artistas aparatos para pintar, basados en el principio de la Taboletta de Bruneleschi constituidos básicamente de un punto de referencia para el ojo del pintor (apenas un ojo; el otro debería ser tapado, pues como se sabe, la imagen renacentista era monocular) y de un vidrio transparente para la proyección de las imágenes, observando del punto de referencia el artista «copiaba» sobre el vidrio translúcido en frente de él, los modelos y objetos colocados en el lado opuesto. Tal era la materialización de la celebre «pirámide visual" que definían el acto pictórico en el Renacimiento: el punto de referencia era el vértice o "centro visual» de la pirámide, el vidrio correspondía a una intersección vertical de carácter geométrico, personificando el cuadro (la tela) donde deberían ser proyectadas las imágenes de las cosas comprendidas dentro de la pirámide. El artista obtenía así un esbozo de la imagen, con datos tomados del propio objeto representado, de modo que bastaba transferirlo luego sobre la tela y cubrirlo de colores para que la obra ganase su forma acabada. La imagen obtenida a través de tal dispositivo era luego "corregida" por la aplicación del código de las perspectivas artificiales; cuya función básica era sugerir una ilusión de profundidad sobre la tela plana, lo que presupone también toda una ideología de la objetividad y de verosimilitud deducidas de su base «científica". De hecho, la perspectiva renacentista, tal como fué sistematizada por Leo Batista Alberti en su «De la Pintura», (1443) eran encarada por el hombre del quatrocento como un sistema de representación plástica basado en esas leyes objetivas del espacio formuladas por la geometría Eucliniana y, por ende era garantía que ella debería darnos la imagen más justa y fiel de la realidad visible.



Es también en el renacimiento que se generaliza el uso de la cámara oscura como dispositivo destinada a reproducir el mundo visible de la forma más exacta posible. La objetividad de la imagen obtenida a través de ese dispositivo parecía incuestionable al hombre de aquel periodo: al final, era la propia realidad que se hacía proyectar de forma invertida en la pared opuesta, de la cámara, al orificio por donde entraba la luz, en cuanto al papel del artista consistía apenas en fijar esa imagen con pincel y tinta. O sea, la imagen se originaba de la propia realidad representada y no de la imaginación del artista. La cámara llenaba, además la ventaja suplementaria de producir automáticamente la perspectiva renacentista, sólo que esta imagen por ella codificada, a pesar de presentarse completamente enfocada, presentaba serios problemas de definición, además de exhibir una curvatura en las partes más alejadas del centro, tal como se puede constatar hoy con una cámara provista de "ojo de pez". En el siglo XVI aparecen los objetivos inventados por Daniele Barbaro, que consistían en un sistema de lentes cóncavos y convexos destinados a refractar una información luminosa que debería penetrar en la cámara oscura, para corregir los problemas derivados de una aplicación fiel a la perspectiva renacentista.

Júntense los aparatos para producir retratos basados en el fenómeno de la cámara oscura, la técnica de la perspectiva artificial y los objetivos de Barbaro y ya tenemos resuelto en los siglos XV y XVI todos los problemas ópticos necesarios para la producción «automática» de imágenes toda esa tecnología es responsable de una buena parte de la iconografía de ese periodo aparte de dar la directriz metodología y constructiva inclusive para la producción plás-

tica la más artesanal (Machado, 1984).

En "De la Pintura" de Alberti, aparte de constituir en la historia del arte, como la primera obra literaria a considerar la pintura como objeto de teoría, coincide también y más sintomático, la más antigua reflexión que se conoce sobre la imagen técnica. Ahí están claramente delineadas las dos máximas de la iconografía renacentista: la objetividad ("Invitación de la naturaleza») y la belleza (configuración ideal Alberti ~). La búsqueda de la objetividad tiene un sentido claro en el renacimiento: se trata del imperio de colocar fuera del hombre la producción de imágenes y liberándola del peso deformante de las imágenes interiores. La imagen "objetiva" es una imagen que ve de afuera ("Desde la naturaleza"), aquella que se puede aprehender con máquinas e instrumentos derivados de la investigación científica y en que su principal virtud es ser inmune a la subjetividad humana, las imágenes interiores , que deformen y adulteran la realidad visible. Pero la objetividad por sí sola es insuficiente como procedimiento pictórico, es preciso que las imágenes objetivamente captadas y representadas a través de dispositivos ópticos sean corregidas de sus imperfecciones a través de una aplicación de la geometría, que da la exacta proporción a las cosas y los seres en el espacio. La perspectiva corrige los datos visuales directamente tomados de la realidad ("De la naturaleza") y los conforma a modelos matemáticos de belleza, siendo que belleza, para el hombre renacentista significa reconocimiento de la configuración ideal de los objetos, que presupuestamente, lleva el conocimiento de su estructura y de su relación armónica con todos los otros objetos de la escena.

La fotografía es hija legítima de la iconografía renacentista, no tanto por el punto de vista técnico ella se hace con los recursos tecnológicos del siglo XV XVI (cámara obscura perspectiva monocular y lentes), pero sobre todo por que su principal función, a partir del siglo XIX, cuando su producción comercial se generaliza será dar continuidad a los modelos de imagen construcción de esa imagen por el llamado arte moderno. De esta forma, lo que ocurre en el universo de las artes visuales no defiere mucho de lo que pasa en otras esferas de la creación, como en la música, por ejemplo, en que el modelo de la tonalidad en la música, clásica resiste gallardamente a toda y cualquier tentativa de superación o de relativización. De la misma manera, la visión del hombre contemporáneo permanece en gran escala determinada por modelos formativos del pasado y esas imágenes técnicas juegan un papel fundamental en la mantención de ese impasse. Eso quiere decir que contrariando un poco un cierto discurso corriente sobre el tema, las imágenes tecnológicas, las "nuevas imágenes" como se acostumbra a decir con más frecuencia, no siempre anuncian necesariamente un progreso en el

modo de percibir, enunciar y comprender el mundo, no siempre corresponden a lo que podríamos denominar una visión propiamente contemporánea. El más sofisticado spot publicitario exhibido en la televisión a pesar de estar construido con recursos tecnológicos de última generación, incluyendo filmaciones en película cinematográfica, post producción en video de alta definición e inserciones de imágenes modeladas y animadas por computador, en general no hace más que celebrar unas iconografías históricamente conocidas, tomadas como modelo hasta el exhausto por sucesivas generaciones.

Pero la historia del arte, felizmente, no es coherente ni lineal. Ya en el renacimiento, en el momento mismo en que las técnicas de la perspectiva monocular eran fundadas y perfeccionadas, métodos engorrosos de alterar, alargar y deformar la evolución de los rasgos visuales en dirección al punto de fuga estaban siendo elaborados. Como consecuencia, se pudo dilatar un pequeño espacio a dimensiones infinitas, o que grandes distancias fuesen reducidas a lo íntimo o que espacios curvos, irregulares y deformes fuesen invocados, a través de una deformación intencionada de los rayos que transitan por la pirámide de Alberti. Gurgir Baltrusaitis, el mayor estudioso de esas perversiones al código perspectivista renacentista, llama a estas deformaciones anamorfosis y vislumbra para ellas una fértil línea de evolución dentro de la historia del arte. Las anamorfosis no son más que alteraciones perversas del código perspectivo, pero el efecto que ellas producen resulta francamente irrealista, «Una multiplicación de mundos artificiales que atormentan a los hombres de todas las épocas" (Baltrusaitis, 1977:4). Siendo que nacieron más o menos junto con el sistema proyectivo renacentista, las anamorfosis constituyen su negación explícita, "una continua advertencia de los elementos aberrantes y artificiales de la perspectiva (Baltrusaitis 1977:2).

Puede decirse entonces que, a partir del siglo XV, el arte camina en dos direcciones simultáneamente: en dirección de los cánones oficiales de la objetividad y coherencia y en dirección de una descontrucción de toda esa positividad, sea bajo la forma de las anamorfosis. Dependiendo de las épocas y del lugar, una dirección puede predominar sobre la otra. Buena parte de los efectos de inestabilidad y desproporción del arte barroco, por ejemplo, proveen de sutiles deformaciones anamórficas de la escena renacentista y esos efectos serán enseguida profundizados por el arte romántico, cuando las imágenes internas del artista se volcarán sobre la tela con su poder disgregador. La perversión del sistema perspectivo clásico por las anamorfosis desembocará, al final del siglo XIX, en todas las aventuras del arte moderno, explícitamente un arte de negación de los postulados-renacentistas de la objetividad y coherencia, hasta el punto de llegar a una abolición radical de la figura especular a través de la abstracción.

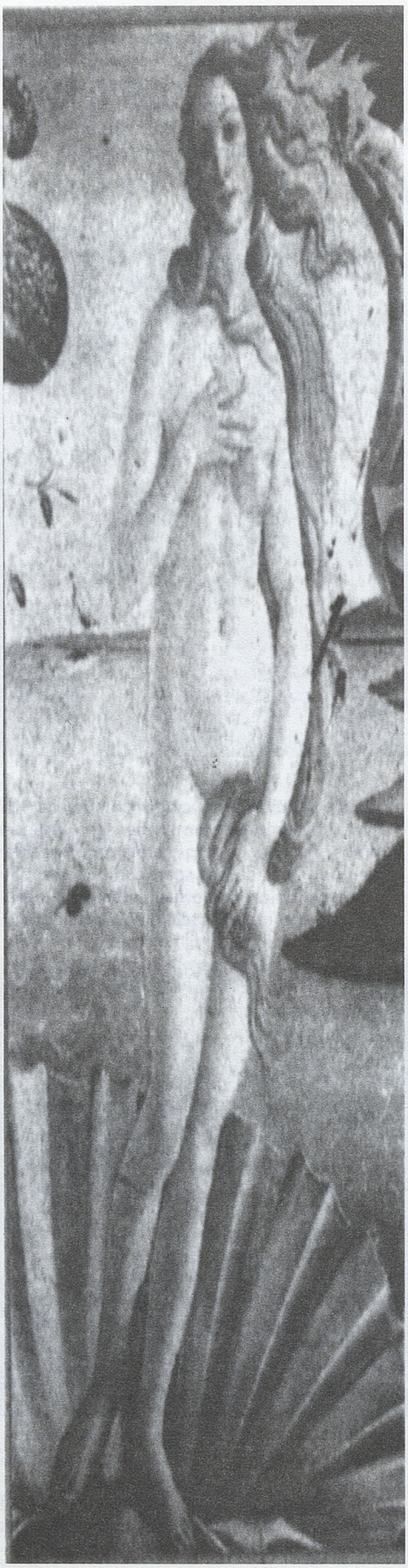
En posición inversa, entretanto, se sitúan las imágenes técnicas: cuando el impresionismo y el cubismo confieren un mortal golpe al modelo de representación del siglo XV, la fotografía y luego en- seguida el cine surgen como alternativas para perpetuar la figuración que habría sido colocada en crisis. En el siglo XX, vamos a aprender a convivir simultáneamente con dos modelos iconográficos; el modelo renacentista, mantenido vivo a través de la imagen técnica, y el modelo "moderno" en el cual las artes plásticas serán las principales articuladoras.

Naturalmente, los dos modelos no son excluyentes, ellos no aparecen como monolitos indisolubles, la frontera exacta entre ellas es difícil de trazar. Toda una generación de fotógrafos, donde se incluyen nombres como los de Moholy-Nagy, Anton Bragaglia, Bill Brandt, Aleksander Rodtchenko, Edward ~ Weston y los brasileños Geraldo de Barros y José Oiticicas hijo tentaran actualizar la iconografía fotográfica para una sensibilidad contemporánea, a modo de insertar el arte de la fotografía dentro de los paradigmas de nuestro tiempo. Muchos de estos fotógrafos mantuvieron contactos estrechos con artistas plásticos ligados a movimientos artísticos contemporáneos, cuando no ellos mismos desarrollaban una actividad pic-

tórica paralela. Lo mismo ocurre esporádicamente en el cine, cuanto creadores como Fernand Leger, Marcel Duchamp, Luis Bunuel y Oscar Fischinger, entre otros, se esforzaron para desviar la historia del cine para afuera de línea evolutiva basada en la imagen naturalista y en los efectos ilusionistas de la narratividad del siglo XIX. Tales ejemplos, todavía resultarán siempre marginales dentro de la historia de la fotografía y del cine, a pesar que la imagen fotográfica - (Que constituyen también la base del cine) se muestra demasiada resistencia a cualquier gesto desconstrutivo y raras veces se deja moldear de hecho por una voluntad creadora verdaderamente moderna. Se puede decir incluso que la imagen fotográfica se encuentra marcada por una fatalidad figurativa que la conecta irremediablemente con la iconografía renacentista y que sólo un gesto extremo de radicalidad, con repercusiones en el propio mecanismo de la cámara, puede subvertir forma consecuente.

A partir de los años 60, la emergencia de un nuevo medio - cambió radicalmente el destino de las imágenes técnicas. El aparecimiento del video, y sobre todo su posibilidad comercial, que le permitió llegar a las manos de una generación de artistas en su mayoría oriundos de las artes plásticas y de la música contemporánea, constituyendo un hecho menos, que no demoraría en provocar una ruptura sin precedentes en el universo de las imágenes técnicas. A diferencia de la imagen fotoquímica, la imagen electrónica es mucho más maleable, plástica, abierta a la manipulación del artista, resultando por lo tanto más susceptible a las transformaciones y anamorfosis. Puede ser la de intervenir infinitamente, alterando sus formas, modificando sus valores cromáticos, desintegrando sus figuras. No es por acaso, el arte del video, que se definirá rápidamente como una retórica de la metamorfosis: en vez de explorar la imagen consistente, estable y naturalista de la figura clásica, se definirá resueltamente en dirección de la distorsión, de la desintegración de las formas, de la inestabilidad de lo enunciados y de la abstracción como recurso formal, incluso antes de que el vide-tape estuviera disponible para la intervención artística, creadores como Wolf Vostell e Nam June Paik ya producían video arte alterando los circuitos de los aparatos de televisión o distorcionando sus imágenes con ayuda de imanes poderosos. Luego, enseguida, el descubrimiento del efecto de Feed back, que permitió generar imágenes sin necesidad de registro fotográfico, y la invención de los sintetizadores de video, que posibilitan crear toda una iconografía informal sin necesidad del concurso de la cámara, todo esto hizo posible que el video diese un salto necesario de actualización de la imagen técnica en relación al estadio ya alcanzado por las artes visuales en otros dominios.

El video arte será la primera forma de expresión, en el universo de las imágenes técnicas, en producir una iconografía resueltamente contemporánea y en lograr una reconciliación de



las imágenes técnicas con la producción estética de nuestro tiempo, o por lo menos el primero a hacerlo en forma prográmatica , transformando esa búsqueda, la del arte actual, en su propia razón de ser, y no como una investigación marginal, conducida a contramano de las formas dominantes. El alcance, la profundidad de esa revolución dentro de la historia de las artes visuales y audio-visuales no fueron incluso debidamente ecuasionada" sobre todo por que los criterios de evolución predominantes en el universo de las imágenes técnicas derivan todavía de los cánones figurativos de las artes fotográficas y cinematográfica. Pero el impacto del arte del video no puede ser evaluado dentro los limites estrechos de la propia imagen técnica, el debe ante todo, ser evaluado en la perspectiva mas amplia de la historia del arte como un todo, de la cual el video es ahora una de sus principales instancias creadoras.

Es curioso observar, que los profesionales formados en el universo de la imagen técnica (fotografías, cineastas) quedan - desconcentrados cuando se inician en la experiencia del video. Esos profesionales operan con una expectativa de calidad técnica que es moneda corriente para el nivel de la imagen fotoquímica, pero que resulta fuera de propósitos en los dominios del video. Las personas de formación musical oriundos del universo de la pintura artesanal se relacionan de manera más productiva con el video, pues perciben que en el video puede rescatar la misma libertad y la misma flexibilidad de tratamiento que encuentran en sus dominios específicos. Aquí lo que justamente -los profesionales de la imagen técnica consideran como "defectuoso de la imagen electrónica su virtualidad su baja definición, sus habilidades cromáticas y las anamorfosis de sus figuras es encarado por los otros como cualidades positiva, la diferencia cualitativa del video en relación a los demás medios técnicos, aquí es justamente lo que lo coloca en sintonía con el arte de nuestro tiempo.

La imagen digital, la imagen generada y procesada en computador, presenta una posición ambigua dentro de este panorama. En un cierto sentido, se trata de un retorno a los cánones renacentista de coherencia y objetividad. Más que un retorno, la imagen digital aparece como una verdadera hipertrofia de los postulados estéticos del siglo XV, en la medida que ella realiza hoy el sueño renacentista de una imaginación puramente conceptual, donde la imagen sería encarada y practicada como una instancia de materialización del concepto. De hecho, los algorítmos de visualización invocado en el universo de la computación gráfica permiten restituir su forma visible (perceptible), a mismo tiempo que posibilitan también describir numéricamente - las propiedades de la imagen. Como consecuencia, ellas dan origen a imágenes todavía más calculadas, coherentes y formalizadas que en la pintura del Quattrocento.. Y una vez que se presupone que existe algún tipo de isomorfismo entre las formas matemáticas y las estructuras del universo, hay también una cierta

voluntad mimética conformando las imágenes digitales, un cierto sentido de realismo que, de alguna manera, da continuidad al principio del registro fotográfico. Todo eso puede ser constatado en lo grueso de la producción de imágenes computarizadas , que se muestran cada vez más como una simulación del realismo fotográfico. Hay todavía una diferencia: a partir del computador, "El realismo" visiblemente desencarnado, sin cualquiera vinculación directa con el contexto registrado. El realismo practicado en la era de la informática es un realismo esencialmente conceptual, elaborado a partir de modelos matemáticos y no de datos físico arrancados de la realidad visible.

La intervención del computador comprende, por lo tanto , un cierto margen de ambigüedad: el hecho de dispensar enteramente de la mediación de la cámara para el enunciado de la imagen, de un lado y las inmensas posibilidades de manipulación y metamorfosis que él abre, por otro, relativizan bastante su apetito de realismo fotográfico. Se puede, con el computador, simular la fotografía, pero también podemos crear mundos absolutamente irregulares mundos regidos por leyes arbitrarias, hasta el límite de la abstracción total. Se puede también desintegrar imágenes anteriormente captadas por cámara, de manera de aproximar la imagen digital de los procesos formativos de naturaleza anamórfica, más típico del video. Obras conocidas tales como las de Harold Cohen, Yoichiro Kawaguchi y Michel Bret han demostrado hoy de una forma elocuente las inmensas posibilidades estéticas de la imagen digital.

Actualmente, computación y video, que corresponden a los modos de apropiación más usuales, corresponden a dos estéticas radicalmente diferentes, que podríamos caracterizar groseramente como correspondiendo respectivamente a la creación y a la descontrucción. El arte del video está marcado, ante nada , por una ruptura con los cánones pictóricos del Renacimiento y por retomar el espíritu demoledor de las vanguardias históricas de comienzo de siglo, orientando su furia descontructiva sobre todo contra la figura realista que el modelo fotográfico logró perpetuar. En cambio la síntesis numérica de la imagen nos reconcilia nuevamente sino con el efecto ilusionista de la figuración renacentista, por lo menos con su carácter constructivo y en su resulta fusión de arte y ciencia. De un lado, por lo tanto, tenemos la total destrucción, y negación como energía -propulsora de la obra, disgregación, y negación como energía propulsora de la obra, disgregación, anamorfosis, inplosión de los visibles de un control absoluto del proceso generador de imagen, hasta inclusive en sus detalles más microscópicos. A la Alquimia luminosa del video y su extravagancia visual, la computación gráfica responde con un paisaje sobrio, matemáticamente ordenado, donde los juegos de luces, sombras y reflejos no pasan más que como datos puramente teóricos, elementos de una gramática, de una síntesis o de una retórica a priori establecidas. "Elástica, acuosa, sujeta a todas

las transformaciones y anamorfosis, fuertemente delincuente, fantasmagórica y conducida, algunas veces, por los artistas, a los límites mismos de lo visible (...) o de lo palpable (...), la imagen del video parece oponerse totalmente a esa otra imagen, llamada "de síntesis", imagen estrictamente calculada, nervada, armada, arquitecturada y corporeada en los mínimos detalles". (Meredien. 1988:6).

Lo más desconcertante, es que hoy un número cada vez mayor de trabajos son hechos mezclando las dos alternativas, haciendo nacer así un diálogo tenso y fértil entre las expresiones actuales más avanzadas de la imagen técnica. Es así como después de quinientos años de dictadura de la imagen especular consistente del Renacimiento y después de cien años (por lo menos) de testación de este primado por las vanguardias históricas, el universo de las imágenes caminasen ahora en dirección de una síntesis que, todavía, no deja de apuntar a su naturaleza necesariamente híbrida, resultado de influencias distintas y (a veces) contradictorias. En ese sentido, la situación actual de las imágenes técnicas no pasa de sorprendernos. De un lado, los más recientes algoritmos de computación gráfica prometen simulaciones absolutamente "realistas", a punto de poder substituir objetos del mundo real, escenarios naturales y hasta incluso actores de caras y hueso por réplicas digitales tan convincentes como las imágenes técnicas anteriores, resultantes de un registro fotoquímico realizado por la- cámara. Por otro lado, entretanto, las actuales imágenes fotográficas son a tal punto manipuladas a través de procesadores computarizados, que la propia credibilidad (ingenua, es verdad) del poder de revelación de la fotografía entra hoy en un proceso de desmoronamiento irreversible. La tendencia actual consiste en encarar el registro fotográfico efectuado por la cámara como la mera obtención de una materia prima que deberá ser posteriormente trabajada y transformada por algoritmos de tratamiento de la imagen. ''Fotografía'' ahora es el nombre que se le da al resultado de un proceso de edición y no a la marca dejada por la luz sobre una superficie fotosensible. En resumen, en cuanto a ciertos productos de computación gráfica aspiran al (antiguo) poder de convicción de la fotografía fotoquímica, la fotografía se convierte al video (las propias cámaras fotográficas ya son ahora electrónicas), como anunciando una era de indiferencia fenomenológica y subjetivas, internas y externas.

BIBLIOGRAFIA

- Alberti, Leo Battista. "Da Pintura", Campinas, Ed. da Unicamp. 1989.
- Baltrusaitis,Jurgis "Anamorphic Art", NY, Harry Abrams, 1977.
- Bazin, André. "Qu'est-ce que la cinema?. Paris Cerf. 1981.
- Machado, Arlindo" A Ilusao Especular: Introducao a Fotografia» SP, 1984
- Ma Corduck, Pamela "Aaron's Code: Meta-art, artificial Intelligence and the work of Harold Cohen", N.Y Freemam , 1991.
- Méredien Florence de: "Le Crustacé et la Prothese" Paysages Virtuels Paris, Dis Voir, 1988.

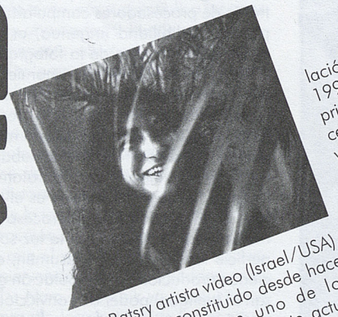
VIDEOFEST

BJELL BJORGEENGEN

VIDEO INSTALADOR

El procesamiento de imágenes está hecho de tal manera que el espectador tiene que deducir su significado.
Es preciso contraponer lo que tiene significado con lo que no lo tiene.
También hace que el espectador se ocupe del lenguaje y del movimiento.
Hay un espacio entre los monitores donde uno cree poder ver la imagen, cosa que, por supuesto, no es posible.
Sin embargo el proceso demuestra que la imagen existe en un espacio diferente al del monitor, existe también en el espacio del fondo.
He trabajado en varias oportunidades en el Centro de Televisión Experimental en Nueva York. Fue en este lugar que fueron procesadas las imágenes de la instalación utilizando tecnología especializada.
La imagen es un medio plástico que puede ser transformado empleando la maquinaria adecuada.
En este caso se alimentó la imagen con mucho ruido de fondo parecido al sonido que emiten las guitarras.

Después digitalicé la imagen.
La imagen de este producto terminado parece construirse y borrarse de la pantalla a la vez; viene y se va, en el mismo instante.
Decidimos hacer el sonido antes que la imagen,



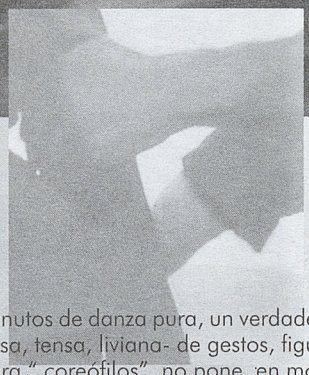
Irit Batsry artista video (Israel/USA) que se ha constituido desde hace algún tiempo en uno de los parámetros del video arte actual habla de su video "SCALE» que se presentaba en esta 9a versión del VideoFest:

Problematizo con la noción de dimensión, de dimensión relativa.
Aquí en "SCALE" es cuestión de dimensiones humanas y no de una noción absoluta. Todo es relativo, nada es grande o pequeño en sí, sino en relación a otra cosa, y sobre todo en relación a un punto de vista sobre las cosas.
Desde hace algún tiempo que estoy abocada al trabajo, a propósito de la percepción, ya presente por ejemplo en una instalación que realicé en Río el año 1991 y en que me basaba en el principio de evolución de la percepción de un personaje. En SCALE vuelvo a retomar esa preocupación pero de manera más sutil.
Aquí en mi cinta todo evoluciona, nada está fijo. La imagen en sí se transforma, cuestionando continuamente los roles de fondo y objeto; que puede atribuirse la calidad de contorno o de objeto.
En SCALE pude constatar que sí hay una figura que resiste sorprendentemente a su desvanecimiento, incluso hasta límites increíbles ésta es la figura humana.
Cuando tú comienzas a oscurecer las imágenes, cuando empiezas a moverte en una dimensión abstracta, la figura humana, es aquella figura que queda por mas tiempo como identificable, que se discierne, aunque se trate sólo de un punto.
V.A.-Porque se trata de nuestro cuerpo...
L.B.-Si, y eso ya ha sido trabajado, por ejemplo por Vill Biola en Choel-Djerig, pero más bien trabajado sólo desde un punto de vista óptico. Aquí en SCALE, ataco el mismo problema pero electrónicamente. Es decir, trabajo el lado pulsionar de la imagen electrónica. Y en que todo se inscribe en problematizar con una frontera, con los bordes de la abstracción y de lo que es perceptible en esos niveles.
Cuando mostré mi trabajo en New York alguien leyó mi trabajo desde una problemática cuántica; es decir viendo una relación entre materia y energía... que son reversibles. Y aquí se trata de la transformación que transita entre materia, energía y luz.
SCALE es una cinta ligada a una instalación : "GIACOMETTI SCALE". de GIACOMETTI uso algunas citas, y en ese sentido hay un trabajo con el texto. Primero esta la imagen como texto, el texto y la imagen, el texto y el sentido así el texto es trabajado en tres dimensiones. También me interesaba plantear la relación del publico con esa imagen. Está claro que el público tiene diferentes relaciones si la imagen es así de pequeña, o así más grande que ellos. La instalación tiene que ver con un someterse a una lectura física también...

a partir del concepto de la imagen en movimiento. El sonido no figura en un plano importante, no es expresivo.
Este modo de pensar que se aleja de la corriente principal no es mío solamente.
Esta tradición surgió en la costa oriental de Nueva York, donde se ubica el Centro de Televisión Experimental.
En este centro se trabaja a fondo el procesamiento de imágenes sobre la base del tiempo.
El video no se utiliza sólo como medio de representación, también se adentra en su materialidad, se transforma electrónicamente.
Se hace imprescindible crear nuevos conceptos para manejar porque te encuentras en una situación desconocida ya que estás trabajando en algo que nunca has hecho antes. Para comenzar estas utilizando soft-ware que no requiere la instalación de diez canales, sino uno, ya que solamente hay una fuente. No estás trabajando en forma digital, sino análoga con control digital.
Elegí imágenes específicas para procesar.
Suelo ir a lugares públicos a ver lo que sucede en ellos.
Normalmente cuando vamos a uno de estos lugares es porque tenemos la necesidad de trasladarnos a alguna parte, de movernos de aquí para allá. Un ejemplo de tal lugar es el metro.
Me gusta instalarme en un área pública a trabajar con mi cámara por varias horas y de repente sentir que he captado una percepción o situación especial que no podría haber captado si no hubiera tomado el tiempo de involucrarme en el espacio.
Esto fue grabado en la calle.
Esta instalación tiene otra parte que hice hace muchos años cuyo primer segmento muestra imágenes grabadas de una misma pieza; el segundo muestra imágenes grabadas desde una ventana hacia afuera.
Ambos segmentos se asemejan en el movimiento.
Crear obras como ésta toma mucho tiempo, es un proceso largo en que se aprende haciendo trabajos prácticos.
Para hacer un film lucrativo, comercial, es necesario tener una historia y contarla.
Para idear estas obras hay que indagar dentro del área de la percepción y encontrar condiciones óptimas para ello.
Inicialmente estudié fotografía. He trabajado quince años haciendo videos que al comienzo presenté en diversos festivales. Hago instalaciones hace cinco años.

Micky Kwella Berlín 2/96 VideoFest
V.A.-Que caracteriza esta 9a versión del VIDEOFEST de Berlín?
Micky Kwella- VideoFest ha dejado ser el festival tradicional de Video y TV. Hoy, compiten al igual que, Video y TV, Multimedias CD y WEPS para INTERNET. En nuestras actividades hemos incluido conferencias de científico y expertos en estas nuevas tecnologías. Se trata de informar sobre estas nuevas posibilidades de expresión y reflexionar sobre este desarrollo. Sobre todo porque los campos de acción de éstos no están bien definidos, porque estos géneros se sobreponen en muchos puntos de encuentros. Por ejemplo, la TV tiene relación con el video y éste a su vez con los multimedias y éste con INTERNET. Y lo interesante de todo esto es precisamente como cada una de estas expresiones se sobrepasan de sus límites e interactúan entre sí. Estos cambios han sido celebrados por el público.
V.A.-Qué futuro le augura al video cinta en este panorama?.
Miky Kwella-Yo creo que el video cinta va a morir como expresión en sí, pero va a mantener la calidad de servir a otras, en especial al CD Rom que está constantemente abriendo como lenguaje y expresión.
V.A. Cómo se proyecta VIDEOFEST?.
Miky Kwella-La fuerza del VIDEOFEST proviene también de la importancia que le damos a las relaciones internacionales. Contamos con aproximadamente unos 500 corresponsales acreditados en unos 30 países y que constituye una red de intercambio e información de primera línea. La consecuencia práctica de este nuevo panorama será que la 10a versión ya no se llamará VIDEOFEST sino TRASMEDIA FEST.

VIDEO/DANZA



LA ODISEA DE LOS CORSINO

Danzar sólo para las pantallas, en las pantallas, de cine, de video, es el desafío de los Corsino.Bailarines-coreógrafos, Nicole y Norbert Corsino rompieron las amarras con los escenarios, de esto ya unos ocho años. Y desde entonces,ellos navegan de film en film: "Anna de la cotet" (1986),"Le prés de Madame Carle (1988), "Un avión,presque au milieu du lac" (1989), "211 jours aprés les printemps (1991) que tuvimos la oportunidad de verlo bastante y frecuentemente premiados en festivales de "video danza" y de "Video arte". En 1992, ellos dan un gran salto. Desde Marsella, su puerto de anclaje, se dirigen a Trieste, luego de ahí a Rotterdam, Riga, Lisboa, Vigo y finalmente Vancouver. En cada escala, hacen un film.Una "ficción coreográfica". corta, condensada (7´30). Los encontramos ahora de vuelta en Marsella, con sus siete argumentales bajo el nombre de CIRCUMNAVIGACION. Más otro film extraño, en blanco y negro, intitulado TOTEMPOL.

CIRCUMNAVIGACION cuenta una sola historia, si es que realmente cuenta una: aquella de una fuga en siete movimientos, una carrera desbocada, no de la danza, sino de su instrumento, el cuerpo.

Bajo la cobertura de homenaje (bastante prodigioso) a las ciudades visitadas, a sus luces, a sus paseantes, representa cada vez un arte nuevo de la desaparición que es puesta en juego. Solarización que convierte los cuerpos diáfanos, desenfoques que lo filigrana, geometrías que los adelgaza, los alinea, visión lejana que los anula del decorado, obstáculos que los ausentan, figurantes anónimos disolviéndose en sus masas, visión cercana que los fluidizan, que los granulan, que los "materializan"; los Corsino videastas inventan miles de trucos para liberar a los Corsino danzantes, y sus cómplices (Ana Teixido y Jacques Boyer), de las cargas inherentes a su función.Para conservar únicamente los placeres. Un drama desgarrador se juega aquí, siete veces de forma diferente, entre los bellos gestos de unos y las imágenes sublimes de los otros. Salvo que se trata de los mismos que los acometen. Detrás de qué corren los Corsino? Será sólo en Vancouver que ellos lo descubrirán.

TOTEMPOL (o Vancouver bis): ocho minutos de danza pura, un verdadero gusto.Y a pesar que esta suite -precisa, tensa, liviana- de gestos, figuras, capaces de seducir, ver desear, para " coreófilos", no pone, en movimiento cuerpos de carne y hueso. Sino que siluetas antropomórficas contituidas de torrejas blancas apiladas, articuladas, generadas por computación. A modo de músculos, de nervios, de cerebro, los intérpretes de TOTEMPOL disponen para todo únicamente de un computador. Un computador potente-que permite, por ejemplo, controlar separadamente cada una de las vértebras-diseñado por Tom Calver sólo para Merce Cunningham. Este lo usa para producir aleatoriamente nuevas secuencias,desde las cuales elige las series que propondrá a sus bailarines,esta vez hombres y mujeres de carne y sangre.

Los Corsino, a su vez, es el cuerpo mismo que engendran con este computador que los ha seducido. En sus investigaciones con cuerpos ficticios, estos esqueletos numéricos, estos atletas virtuales, aquellos virtuosos inmateriales, se convirtieron en el medio ideal para alcanzar sus metas. Es por eso que fueron a Vancouver,para sacar a luz a una programadora (Thecla Shiphorst) que conocía bien esos programas. Ella vino luego a Marsella y es con ella que le enseñaron a la máquina hablar el Corsino.resultado: TOTEMPOL. Primera coreografía para bailarines abstractos. Los pasos se encadenan: se va de sorpresa en sorpresa. A los solos le sigue un dúo, un trío, que edifican en conjunto un univeso preciso.

Lo que podría haber sido no más que un esbozo,una experiencia, ofrece un concentrado de exactitud y de rigor, no desprovisto, a pesar de la inmaterialidad de sus vectores, ni de gracia ni de sabor. Los pasos favoritos de los Corsino - como una manera de anudar apenas dos arcos, oblicuas al límite de la caída, congelados súbitos- que en CINAVIGATION se encontraban reventados, atomizados, aquí se reunían en frases seductoras. De tiempo en tiempo, tal como un maestro de ballet que se mezcla unos instantes con sus alumnos, del decorado irreal surge un cuerpo inmenso y bien real, perteneciente a actores de las ficciones precedentes. Ellos llegan, sin hiatus, con una concordancia perfecta rimando en un mismo gesto con aquellos del robot. Y pensar en que cuerpos gloriosos, flotantes, inaccesibles a la pesantes, se convierten. La transferencia de tecnología junta la comunión con sus santos.

Después de la guerra de Troya, Ulises vuelve a Itaca, su isla de origen. No se hace la guerra toda una vida. Hace algún tiempo, los Corsino tomaron parte de la guerra entre la danza moderna y la "post-modern dance". Luego ellos pusieron proa hacia su país natal. La Itaca de los Corsino se llama TOTEMPOL. Penélope es parte del viaje también.

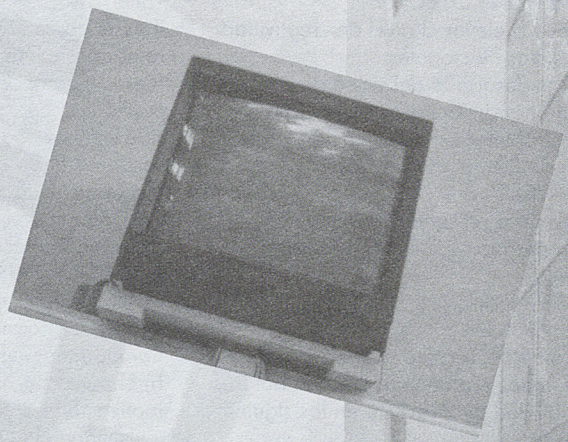
Jean Paul Fargier

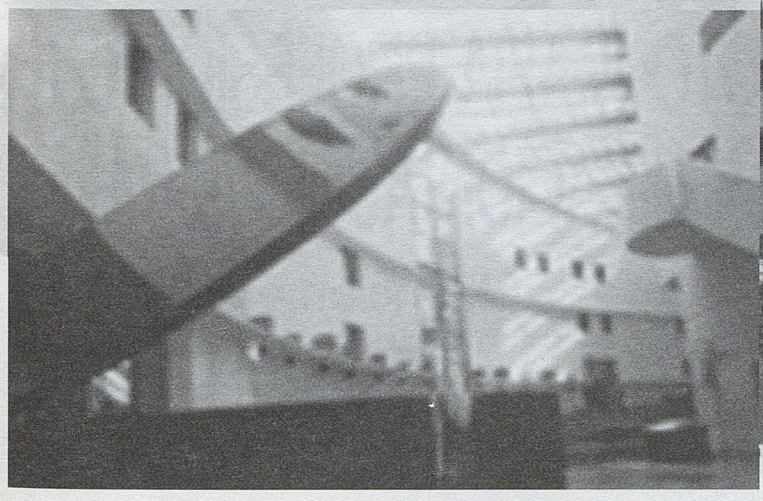
Artículo aparecido en el diario "Le Monde" del 16/11/95.

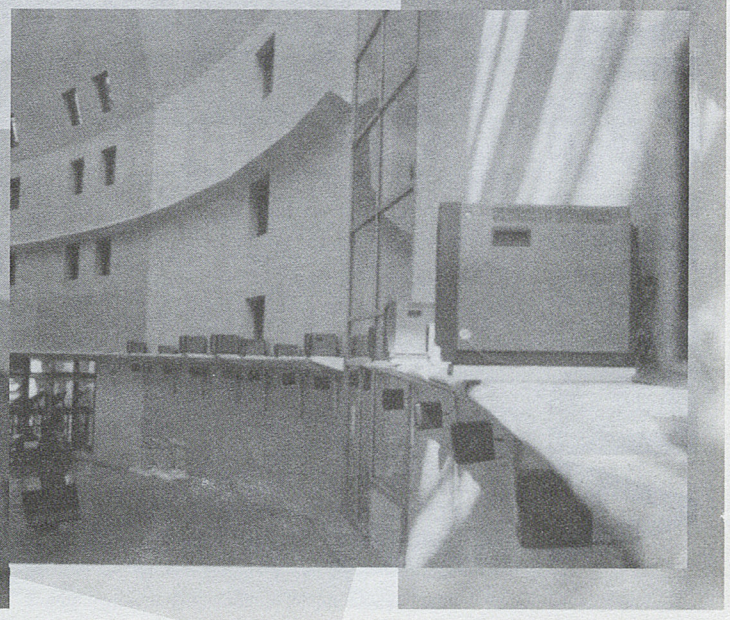
Robert Cahen

Conocido artista-video francés, muy ligado a nuestro medio videasta, propuso a principio de este año en la «ciudad de la Música" de París una interesante instalación.

No es casual que Cahen siga considerando, como natural y apropiado los espacios habitados por la música, y el sonido como cercanos al video. Cahen, con su formación de músico, siempre le ha sido indiferente trabajar con la electroacústica y la electrovisualidad. Aquí se trata de desplegar el flujo de una imagen que corresponde a un travelling desde un tren en movimiento, pero transformado en barrido espectatorial contínuo. Este despliegue necesitó de varios monitores dispuestos en un corredor mimando el recorrido secuencial de la vía férrea. Pero aquí antes de imagen se trataba de sonoridad, de explotar las características acústicas del pabellón de la «ciudad de la musica», de transformarlo en caja de resonancia que multiplica el volumen y la percepción de la cadencia del flujo-carril. Una vez más la visualidad transformada -gracias al video- en sonoridad con el concurso del común denominador que es el transcurrir temporal.







Convocatoria:

SANTIAGO, 26 de Agosto de 1996.

CORPORACION CHILENA DE VIDEO.
Convocatoria:
La Corporación Chilena de Video, te invita a concursar para participar en un Taller de Producción destinado a realizar Videos Autorales.
OBJETIVOS DEL PROYECTO:
1.- Contribuir a elevar el nivel de creatividad de los Videastas Nacionales.
2.- Apoyar el desarrollo del video de autor
3.- Dotar de herramientas operativas para solucionar problemas de concepción y realización de Proyectos Autorales.
REGLAMENTO:
1.- Se convoca a presentar Proyectos de Producción para los siguientes géneros:
- Video Cinta
- Instalaciones Video
- Performance Video

2.- Una Comisión Técnica definirá el carácter del aporte financiero de acuerdo a la naturaleza y factibilidad del Proyecto en las siguientes categorías:
a) Preproducción
b) Producción
c) Postproducción

3.- Los Proyectos seleccionados deberán someterse a un estudio de factibilidad, a un seguimiento vía tutorial y a participar, su autor, obligatoriamente en los Work-Shop, Seminarios y otra actividad propia de este Taller.
4.- Las obras seleccionadas deberán ser realizadas y terminadas en un plazo de tres meses a contar de su aprobación.
5.- Podrán concursar realizadores que hayan sido seleccionados en cualquiera de las dos versiones de la Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago.
6.- Cada Proyecto deberá ceñirse a la siguiente pauta:
a) Idea / motivo central:
Principio motor capaz de suscitar inquietudes temáticas y formales. (lugar, personaje, mini-trama, imágenes, etc.)
b) El punto de vista personal que explique las motivaciones y aprehensiones con ese motivo y justifique el tipo de TRATAMIENTO que desee aplicarle (plástico, gráfico, efectos, narratividad, montaje, etc.)
c) Material visual que de cuenta del nivel de conocimiento del motivo y del tratamiento arriba indicado.
d) El o los temas sugeridos y que se desprenderán de la suma de los puntos
a + b.
e) Un plan de relaciones imágenes / sonidos (indicando fuentes sonoras y musicales)
f) Breve reseña biográfica y videográfica del autor.

7.- Fecha de recepción: hasta el 1° de Octubre de 1996

Lugar : Balmaceda N°1215, 3er. Piso
Publicación de los resultados : 15 de Octubre.
NOTA:
Reunión suplementaria de información
Lunes 23 de Septiembre a las 18 horas,
Balmaceda n° 1215, 3er. Piso.
SANTIAGO, 26 de Agosto de 1996.
CORPORACION CHILENA DE VIDEO.

ADMISION

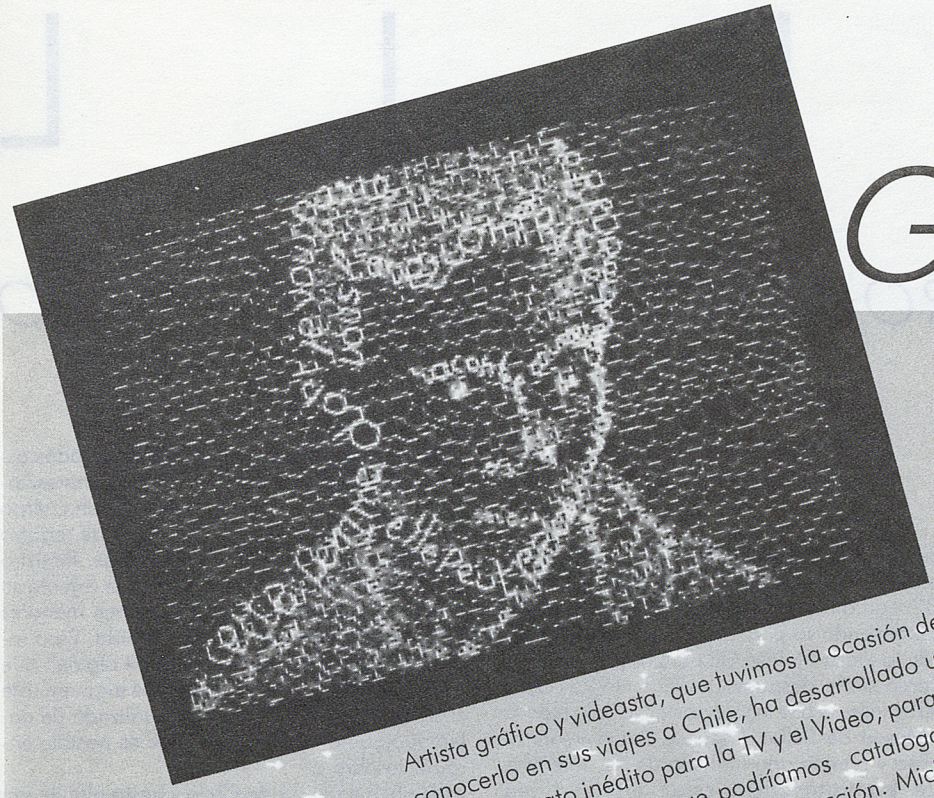
arcos
INSTITUTO PROFESIONAL
DE ARTE Y COMUNICACION

DISEÑO GRAFICO
FOTOGRAFIA PROFESIONAL
COMUNICACION AUDIOVISUAL

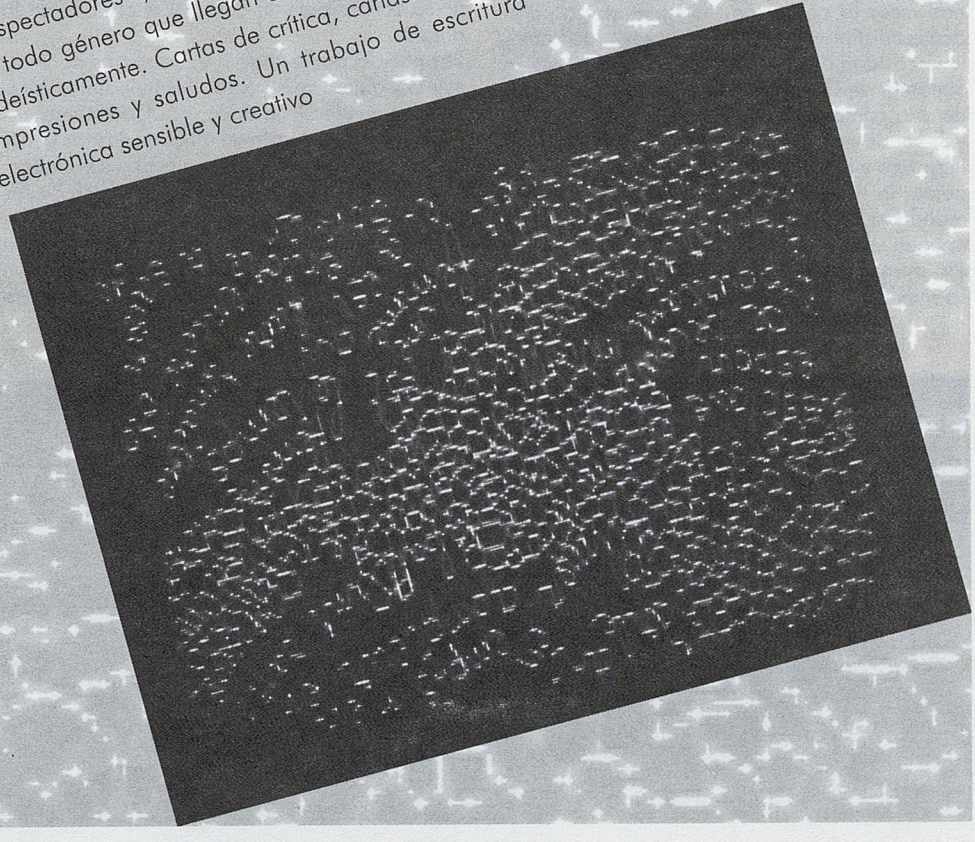
Mención en Video
Mención en Cine
Mención en TV

INFORMACIONES:
Fonos: 204 5095 - 204 4985 Fax: 225 2540
Campo de Deportes 121 - Ñuñoa

Michael Gaumnitz



Artista gráfico y videasta, que tuvimos la ocasión de conocerlo en sus viajes a Chile, ha desarrollado un nuevo formato inédito para la TV y el Video, para el canal 7 de Francia y que podríamos catalogarlo dentro de los esfuerzos de la interacción. Michael está a cargo de la sección Correo de los telespectadores" y ha asumido responder las cartas de todo género que llegan al canal; pero lo hace videísticamente. Cartas de crítica, cartas de amor, impresiones y saludos. Un trabajo de escritura electrónica sensible y creativo



SYBIL BRINTRUP

LOS ROMANCES CON VIDEO O GENEALOGIA DE UNA OBRA EN VIDEO

"Estos elementos me hicieron conocer el mundo allá.
Aquí esos elementos me hacen conocer ni habla" (Sibil Brintup sobre vacas, ovejas, fardos de pasto, lechugas y tractores).
Un plato, un cuchillo, una peña de piures. La cámara enfoca a una mujer vestida de blanco que toma el cuchillo y comienza la faena. Con decisión corta uno los extremos del peñasco y extrae, obscenamente con un dedo, el interior carnoso. Pone el piure en un plato y repite varias veces la operación, mientras el ojo paladea en distintos planos las texturas orgánicas y la viscosidad del molusco Comienza la Tercera Sinfonfia de Gustav Mahler. La faena ha cesado y la cámara recorre lentamente los despojos: varias peñas decabezadas sobre un chaco negruzco y el dramático plano de piures. Enseguida, la mesa dispuesta y dos mujeres saboreando la cena conseguida, hasta que al fin la imagen se pierde en una pantalla que registra esa misma cena.
La mujer que faena los piures es Sybil Bintrup y la descripción corresponde a video la Comida, que ella (junto a Magali Meneses) realizó en 1982, como una primera incursión en el género, obteniendo sorpresivanente el Premio Video Art de la Plaza Mulato Gil de Castro.
Catorce años después -febrero. 1996- Sybil Brintrup ingresa a la instalación en la Sala Blanca del Museo de Bellas Artes, se sienta frente al público y prende una maletita de luz, mientras once pantallas dispuestas en un línea semidiagonal, reproducen su video Los Romance. Ella y las ovejas.
También realizado con Maga Meneses y técnicamente mejor resuelto, este nuevo video dialoga hora con su entorno instalacional y se articula solidariamente con la performans de la autora.
¿Es posible dar sentido a estos gestos de Sybil, sujeto y objeto en su obra, desde la única perspectiva el video? sin duda, no, Cualquiera entrada disciplinaria ofrece muchos riesgos sobre todo cuando la autora no ha hecho sino desarticular la especificidad material y técnica de sus «realizaciones». En la pintura y en la gráfica en lo envíos postales y en los libros como ahora en las performances Sybil ha puesto las claves que obligan también a leer su videos en el contexto de toda su obra.
Como una sola obsesión que recorre todas estas manifestaciones y como un acto imprescindible (a objeto de darse a sí misma «un cuerpo plástico y una voz poética»), la idea de registro prescribe casi toda sus fomulaciones. Registro aparentemente desintencionado que ostenta su propia simpleza al situarse en temas menores como la preparación de una comida. Pero registro suspicaz a la vez como el de alguien que registra buscando en el interior de algo, en este caso de su propia biografía, visualizada de antemano como un terreno donde es posible enraizar la obra .
Sybil nace en el sur de Chile y hasta allá llegan muchas de sus búsquedas.
Estudia Artes en la Universidad Católica y el año 83 parte Bélgica con su familia. Allí comienza el trabajo de Los Romances.
Concebido como una serie, el proyecto Los Romances tiene como tema la relación amorosa que una un sujeto femenino con cinco objetos (ovejas, vacas, lechugas, fardos de pasto y tractores). Su inicio, en pequeñas acciones que involucran a estos objetos, quedó consignado en envíos postales a artista y amigos chilenos. De regreso al país, y con la idea ya asentada, realizó otros envíos comunicando nuevos «adelantos»; Ella vio en Santiago otro camión lleno de fardo de pasto, decía, por ejemplo, una de las postales.
Fue así como entre los años 84 y 90, Los Romances fueron sólo un asunto de correos. Sin embargo, la necesidad de trabajar separadamente con cada uno de los motivos comenzaba a tomar cuerpo.
A principios de los 90 realiza varios estudios pictóricos y gráficos de vacas buscando depurar, en cuanto fuera posible, el ícono. En este proceso de depuración se asoma también la voz poética y se expresa a través de una fuerte vocación por el sentido gráfico de la palabra.
Su primer ensayo de poeta legitimado por la consumación editorial confirma ese propósito. El librillo Vaca Mía (Ediciones Bobenrieth & Brintup) es, antes que nada, una obra plástica en la que la autora combina gráficamente el dibujo de su propio nombre con los elementos representativos de la vaca, ensayando muy condensadamente una metáfora poética («rumiante hembra lechera, ascética, erótica»).
Consciente de la proveniencia de su lenguaje, Vaca Mía no fue presentado con una ceremonia literaria, sino con un instalación en el Museo de Arte Contemporáneo. Un rectángulo de pasto, una mesa de luz y una proyección fotográfica que mostraba de modo intermitente una piedra con fondo de pasto grabada con los puntos cardinales del lugar de origen de la obra y esa misma piedra sobre fondo blanco articulaban esa intalación complementada con fragmentos de Chilam Balam de Tomás Lefever, que parecían traducir el clamor y el forcejeo de las vacas entrando al establo.
Los. Romances. Ella y las ovejas, segundo momento del proyecto de realizaciones, responden a la metodología ensayada en Vaca Mía, en cuanto la gravedad objetual de la palabra, pero da cuenta también de una mayor comodidad en los terrenos del verso. El libro (Cuarto Propio, 1995) recoge una investigación sobre la fonética elemental (del alfabeto) y tiene una estructura que sigue constatando la composición plástica. Sin embargo, la voz poética se ha inflamado y el objeto (la oveja) aparece presidiendo un verdadero ceremonial de homenaje entre lo pagano y mítico, que nos revela una autora, ya no la lacónica sino poseída por su habla («a mis queridas poseídas/oveja, luminosas/Amante constantes/carne de mi carne Por los siglos de lo siglos/me inclinaré lentamente»).
Creo que sólo haciendo este recorrido por la genealogía de la obra de Sybil Bintrup, es posible enunciar, con el debido cuidado, el video Los Romances. Ella y las ovejas que se presentó simultáneamente con el libro, en el Museo de Bellas Artes. ¿Qué vemos en él?
El rostro de un mujer en primer plano que luego de emulsionar su boca con labial rojo, comienza a deletrear abecedarios, en distintos ritmos y tonos mientras la boca funde con otras imágenes evocativas de campos de pasto mecido por el viento, ovejas rebosantes y charcos de agua quieta, por los que atraviesan fragmentos escritos del poema. Todo esto encajado en el Adagietto de la Quinta Sinfonía de Mahler.
La mujer que vocaliza el abecedario, lo pronuncia, lo funda y lo cana con labios, lengua y paladar es Sybil Brintrup. La misma que entra a la sala donde once pantallas reproducen el video y dos sillas esperan, una al equipaje luminoso y otra a la cantante, que se dibuja públicamente por primera vez, iniciando el viaje hacia la construcción de la imagen de un hablante femenino.
¿Es que la obra está proyectada para corregir la memoria, al tiempo de construir este hablante y artista? ¿En la performance, el video, o en otras palabras, el cuerpo, la voz y la imagen, la salida posible para este proyecto?
El destino de Los Romances queda interrogado de esta forma.
Ana María Risco N.

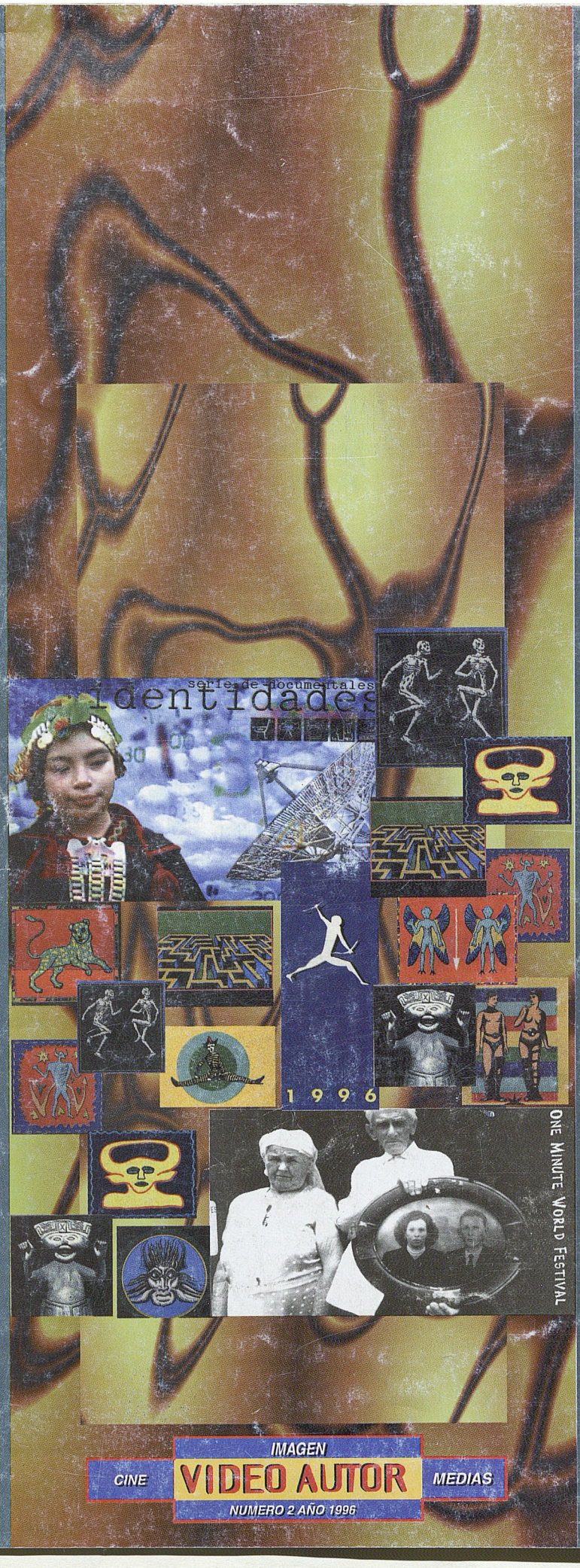


IMAGEN
CINE
VIDEO AUTOR
MEDIAS
NUMERO 2 AÑO 1996