



**[un espacio y un tiempo
para la cultura audiovisual]**



Autoría-No Comercial-NoDerivados 2.0

Esta licencia permite:

- Copiar, distribuir, exhibir e interpretar este texto.

Siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- **Autoría-Atribución:** Deberá respetarse la autoría del texto y de su traducción. El nombre del autor/a y del traductor/a deberá aparecer reflejado en todo caso.
- **No Comercial:** No puede usarse este trabajo con fines comerciales
- **No Derivados:** No se puede alterar, transformar, modificar o reconstruir este texto.

- Se deberá establecer claramente los términos de esta licencia para cualquier uso o distribución del texto.

- Se podrá prescindir de cualquiera de estas condiciones si se obtiene el permiso expreso del autor/a.

Este libro tiene una licencia Creative Commons Attribution-NoDerivs-NonCommercial. Para ver una copia de esta licencia visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 559 Nathan Abbot Way, Stanford, California 94305, USA.

© 2004, los autores de cada uno de los textos.

© 2004, de la edición, Universidad Internacional de Andalucía y asociación cultural comenzemos empezemos

1ª edición: 1000 ejemplares
junio de 2004

Título:
zemos98_6 [un espacio y un
tiempo para la cultura audiovisual]

Autores de los textos:
Carles Ameller, Jon, Laura Baigorri,
María Cañas, Abel Carriga-Advocat, Sebastián Chaves
Rubén Díaz López, Xabier Erquiza, Evol, Felipe González Gil,
Pedro Jiménez Álvarez, Chiu Longina, Nelo Martínez,
Mia Makela, Joan Carles Martorell, Alejandro del Pino, Elena Romera,
Jéssica Romero, José Vicente, Daniel Villar Onrubia

Maquetación y diseño de la publicación:
Felipe G. Gil, Rubén Díaz, Daniel Villar y Pedro Jiménez.

Edición:
Universidad Internacional de Andalucía y
asociación cultural comenzemos empezemos

ISBN: 84-7993-031-4
Depósito legal: SE-3606-04



Agradecimientos

atodoslosquehanparticipadogracias!

zemos98
sexta edicion

a - A todos los cortometrajistas del encuentro, [en especial a José Ramón, a Miguel Ángel, Josevi&Alberto (Forza Lavapiés!), Simón, Azucena, Lucina, María y Guillermo.]
- Alberto Rojas - Alejandro Sosa - Alfonso Tierra - Alicia Pinteño - Antonio Morales - Antonio Sánchez - Arturo Morillo - **b** - Benito Herrera - Berio Molina - **c** - Casa Paco - Charo Andreu - Chiu Longina - Curro Aix - Curra Gámez - **d** - Damien Christéa - Dolores Álvarez - Dolores Peralías - **e** - Elena Fontana - **f** - Federico Guerrero - Frank Kalero - Francesc Felipe - Fernando Contreras - **i** - Isabel Blanco - Ignacio González - Isabel Ojeda - **m** - Mar Villaespesa - Manuel Lombardo - María Genis - María Rubín - María Luisa Onrubia - Mariano Dortona - Marisa Sánchez masu&polula - Miguel Benlloch - Miguel Nieto - Martín Rueda - **j** - Javier Gutiérrez - Jorge "Atarazanas" - Jesús de la Lama - Jesús Villar - Joaquín Vázquez - Joan Carles Martorell - José Antonio Jiménez - José Luis Tirado - José Lebrero - José Perez de Lama - Juanjo Fernández - Juan María Casado - José Ramón Rodríguez - **m** - Manuel Lombardo - **o** - Oscar Molina - **p** - Pablo Domínguez - Pilar Figueroa - Pak&Reb - **s** - Salud López - Santi Barber - Sebastián Chávez - Sebastián Talavera - Susana Collantes - Susana Santos - **t** - Toni Rubés - Toni Serra - Trini Rodríguez - **y** - Yolanda Romero - **z** - ...

zemos98_6

[un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual]

www.zemos98.org

Organiza. Asociación Cultural **comenzemos empezemos**

Coodinador General: **Pedro** Jiménez < pedro@zemos98.org >
Coordinador de Comunicación y Relaciones Institucionales: **Daniel** Villar < dvo@zemos98.org >
Coordinador Audiovisual: **Felipe** G. Gil < felipe@zemos98.org >
Coordinador Musical: **Benito** Jiménez
Coordinador de Fotografía: Daniel Villar
Coordinadora de Prensa: **Elena** Romera < prensa@zemos98.org >
Coordinador Publicaciones: **Rubén** Díaz < nerudl@zemos98.org >
Coordinación Tech: **Juan** Jiménez < comcinco@zemos98.org >
Tesorera: **Beatriz** Rodríguez < dvo@zemos98.org >

Comité de Zelección: Rubén Díaz, Daniel Villar, Pedro Jiménez y Felipe G. Gil
Gestión y programación database: Juan Jiménez

Comité de Proyectos: Elena Romera, Daniel Villar, Felipe G. Gil, **Joan Carles** Martorell y Concha de la Rasilla (RTVA).

Coordinación Encuentro: Daniel Villar, Felipe G. Gil y Elena Romera

Proyeccionistas Maratón: **Miguel** Domínguez, Rubén Díaz, Benito Jiménez, **Guadalupe** Jiménez, **David** Torres, Pedro Jiménez, Juan Jiménez, Pepe Segura, **Juanjo** García

Coordinación Maratón: Felipe G. Gil

Coordinación Talleres: Pedro Jiménez y Daniel Villar

Montajes y Desmontajes: **Eulogio** Franco, Benito Jiménez, Pedro Jiménez, Rubén Díaz y Juan Jiménez.

Coordinación Stand: Elena Romera

Stand: David Torres, **Pilar** Poyatos, Guadalupe Jiménez, Beatriz Rodríguez

Coordinación de alojamientos: Beatriz Rodríguez, Rubén Díaz y Felipe G. Gil

Alumnos de prácticas (Universidad de Sevilla): Pilar Poyatos, David Torres y Miguel Domínguez.

Transportes: Rubén Díaz, Beatriz Rodríguez, Pilar Poyatos y **Quique** Chinaa

Coordinación de Viajes: Beatriz Rodríguez y Rubén Díaz

Diseño de Autor: **Brain Runner**

Diseño Catálogo: Felipe G. Gil, Rubén Díaz, Daniel Villar y Pedro Jiménez

Programación Web: hapaxmedia.net

Sevilla y El Viso del Alcor, marzo 2004

staff

Índice

una vez más	9
qué somos	10
es cultura. sebastián chávez de diego (UNIA)	12
actividades zemos98_6	
prezemos98_6	15
actividades audiovisuales	16
Convocatoria Audiovisual	18
I convocatoria de proyectos audiovisuales de andalucía zemos98_6	19
Taller / encuentro de cortometrajistas / videoastas	20
Taller de VJ. El arte del Video	24
Mini taller de iniciación a Avid Xpress Pro	24
Presentación de Cádiz.doc: Los mundo que respiro	24
Sección oficial y dvd zemos98_6	25
actividades musicales	35
Xabier Erquicia	36
Evol	38
rec_overflow	40
Robin Rimbaud aka Scanner	40
DJ 2D2	40
Sr. Chinarro	41
VolubleDJ	42
Fibla DJ	42
actividades fotografía	43
Proyecta -colectivo ProyeccionesAtemporales-	43
Photolatente	45
actividades plástica	46
Rivelino Díaz	46
Manuel Benítez Brito y Jesús Aguilera Cana	46
remezclando la realidad con los narrative media	47
textos sobre las actividades	
Tatachari la videocreadora: Principios audiocisuales en un festival audiovisual	16
Diario del taller/encuentro. jéssica romero	20
Intermediación en el sonido. xabier erquizia	36
El ruido de las matemáticas. evol	38
Proyecta: tres convicciones y cuatro patas. juan valbuena	43

colectivo zemos98

Peatón Bonzo: el documental	55
Vídeo Bonzo: Convocatoria de vídeos de a pie	56
Crea.r tu videodanza	56
Transacciones.TV. Otra Televisión	57
zemos98_lab	58

textos_hipervínculos

Licencia aire incondicional -version 1.01-. abel carriga-advocat	65
Software libre, formatos y protocolos. jonhattan	67
NETLABELS -paraísos sonoros-. chiu longina	69
Por una comunicación contextual. La experiencia de video-nou / servei de vídeo comunitari. carles ameller	76
PLURALIA.TV Televisión Plural, Libre y Democrática. nelo martínez	81
Telepiés, El mediactivismo de a pie. josevi de telepiés	83
Los nuevos modelos narrativos audiovisuales. joan carles martorell	85
La verdad y su doble: algunas anotaciones sobre la experimentación audiovisual en la actualidad. maría cañas	87
De los dispositivos fotográficos a la cultura fotográfica. daniel villar onrubia	89
Falsas verdades y medias mentiras Una aproximación al falso documental. elena romera	92
El transmisor -directorio de información alternativa-. laura baigorri	97
El VJ Culture: From Loop Industry To Real Time Scenarios. solu	104

una vez más

El texto está aquí, siempre. Hacer sólo un catálogo de imágenes, hacer sólo un catálogo de vídeos o hacer sólo un catálogo de sonidos era tan fácil como hacerlo todo al mismo tiempo. Pero hacer, además, un catálogo de textos era mucho más fácil. Y verás por qué, esto que tienes en tus manos no es más que eso un catálogo de textos, de sonidos, de vídeos y de imágenes. Tan simple como la suma de potencias, deseos, cualidades, arraigos, calidades, y tiempos de todos y cada uno de los que estamos aquí en este lado, en el lado de la creación cultural, comprometida con la cultura como un derecho, una necesidad y un valor universal. Comunicación. Cultura. Educación. Esto es lo que hay aquí.

Para ser contributivo tendríamos que citar, uno por uno qué y quién son los responsables. Pero la verdad es que no hay responsables. Y eso es lo que nunca entenderán esos muchos otros, esos que saben bien ellos mismos quiénes son, porque siguen siendo los mismos de siempre.

No llamen al psiquiatra, somos complejos y enrevesados por naturaleza. Seguro que es una coraza. Pero la verdad (qué miedo de palabra eh!) es que después de tantos días y tantas horas y tantos e-mails, la cosa tiene que cerrarse y abrirse en 1/7 segundos.

Este catálogo, este DVD, este CD que aquí tienes no es más que el fruto del trabajo inmaterial, lleno de deseos complejos y dispersos de un grupo de personas que creemos que la cultura audiovisual necesita otro espacio, otro tiempo y mucha reflexión-comunicación-educación.

Como ya hemos dicho muchas veces, éste no es un festival de cortometrajes sino audio visual y no hace falta repetir que **estamos en un momento de crisis tecnológica, de cambio permanente en el que para sorpresa de muchos, y disgusto de otros tantos, es bastante difícil poner etiquetas y hacer delimitaciones.**

Y a veces se trata precisamente sólo de eso, de creer en algo increíble pero al mismo tiempo tan real. Zemos98_6 [un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual]

Pedro Jiménez
www.zemos98.org

qué zemos98 es un festival
somos audiovisual, con todo aquello
que de ambiguo e im-preciso
conlleven ambos términos.

La noción de festival, aplicada al propio zemos98, ha ido evolucionando y si ya desde un principio no se presentó como un festival de cortometrajes al uso, ha ido alejándose aún más de este concepto al integrar una serie de actividades paralelas a la muestra que han crecido en presencia e importancia, y que ahondan en lo audiovisual a través de las múltiples disciplinas artísticas que abordan este concepto.

Por tanto, la idea de festival ha acabado por concebirse como una serie de actividades dedicadas a la reflexión artística y teórica que se concentran en un espacio y un tiempo más o menos determinado y concreto. Y decimos "más o menos" porque las múltiples actividades de zemos98 no tienen lugar en un único espacio puntual, si no que tienen lugar en diversas sedes que ni siquiera se concentran en un único centro de población, sino que en un afán de translocalidad repartimos actividades entre un centro urbano de cierto tamaño, como es Sevilla, y una población mucho más pequeña, El Viso del Alcor. Experimentamos, no sin problemas, en el concepto de lo glocal, porque además de estas múltiples sedes físicas le damos gran importancia a internet como un espacio más en el que difundir y programar contenidos a través de nuestra web, nuestras listas y nuestros foros.

Por otro lado, también es complicado eso de situar todas las actividades en un momento determinado, porque a pesar de que el festival en sí se concentra en unos días determinados —que para la próxima edición serán del 1 al 6 de marzo de 2004— el resto del año también programamos actividades concretas que se agrupan en unos períodos que hemos venido en llamar pre.zemos y post.zemos.

Como ya hemos dicho, éste no es un festival de cortometrajes sino audio-visual. Y ante esta afirmación cabe preguntarse por qué audiovisual o qué es audiovisual.

Éste es el punto de partida y el referente constante en la reflexión que nuestro festival pretende fomentar. A lo largo de estos años hemos decidido calificar a la muestra resultante de la convocatoria como "audiovisual" porque es el término que, en su amplitud, mejor recoge la heterodoxia que la caracteriza.

La muestra de zemos98 está abierta a múltiples modalidades narrativas –cortometrajes, documentales, videoocreaciones, etc.- que tienen en común tres factores: han de ser audiovisuales, tienen que ser considerados como microrrelatos [es decir, deben ceñirse a una corta duración] y deben de estar realizados en soporte videográfico.

Esta muestra audiovisual es precisamente la que ha dado unidad y la que constituye el eje transversal a partir del cual se desarrollan el resto de actividades del festival, que poco a poco han pasado a tomar la misma importancia que la muestra en la estructura del festival, llegando a desarrollar sus propias áreas que gestionan sus actividades.

Estamos en un momento de crisis tecnológica, de cambio permanente en el que para sorpresa de muchos, y disgusto de otros tantos, es bastante difícil poner etiquetas y hacer delimitaciones. Frente a la especificidad de discursos y disciplinas que antes podía encontrarse en la génesis tecnológica de los mismos soportes, nos encontramos que ahora lo característico de los discursos audiovisuales se haya en una serie de prácticas asociadas en un momento determinado a unas tecnologías y que ahora se han extrapolado a otras nuevas tecnologías que les abren además nuevas vías de desarrollo, los lenguajes se deshacen de las tecnologías que los gestaron y se desplazan hacia otras.

Así pues, partiendo de esos lenguajes que se hibridan cada vez más zemos98_6 propone un espacio y un tiempo para la reflexión sobre la cultura y el arte audiovisual en el que se programarán múltiples actividades que se acercarán más o menos al cine, a la fotografía o la música pero que sin lugar a duda serán difíciles de etiquetar.

Daniel Villar Onrubia // www.zemos98.org

zemos98 es cultura. Si en otras latitudes eso sería una perogrullada, en Andalucía es una afirmación de peso. Una de las muchas definiciones de cultura la identifica con todo aquello que le permite al ser humano resolver sus problemas vitales. La tradición es la forma en las que los pueblos se aseguran la pervivencia de las soluciones a los problemas cíclicos. La tradición es por tanto cultura o, más bien, lo era. La aceleración de los procesos sociales en nuestro tiempo hace que los problemas sean en gran medida nuevos. La tradición hoy es una estrategia cultural pobre; la creación innovadora es la nueva referencia. Los andaluces eligen pobremente en tanto que apuesten mayoritariamente por la tradición. La llamada "sociedad del conocimiento" transmite la información por canales nuevos en constante construcción. La creación, el análisis y la reflexión en y sobre las formas de transmisión de las ideas exigen por tanto la frescura, perspectiva universal e inagotables dosis de libertad de pensamiento. Los que eso hacen con sensibilidad local se erigen en referentes. Lo dicho: zemos98 es cultura.

Sebastián Chávez de Diego

Universidad Internacional de Andalucía

actividades
zemos98_6





Off.post: expresión que se refiere a lo situado en el margen externo de lo interpretado como "dicho". Por entendernos, lo que se dice cuando apartas el micro para que no lo oiga la audiencia. En realidad esas suelen ser las revelaciones más interesantes. ¿Sería osado afirmar que una sociedad funcionaría mejor si aumentáramos los índices de **transparencia**? Entendiendo transparencia como concepto, claro. El caso es que nuestra comunicación, la que llevamos a cabo como individuos, pero también a nivel grupal, está conformada por una serie fragmentos, más o menos inconexos, más o menos transparentes que fluyen a lo largo de un tiempo y un espacio determinados.

zemos98_6 [un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual]. Un festival normal solamente duraría las 2 semanas que de hecho duró el nuestro. Pero hace tiempo que nos quitamos de encima el complejo de escribir, y por tanto constatar, que NO somos un festival normal. De hecho tendría que inventarse una palabra para definir lo que hacemos. **"El evento digital del sur de europa"**, dijo alguien una vez, pero no, aún tratamos de ser humildes.

Un festival normal no habría dedicado muchos de sus esfuerzos en apoyar iniciativas, proyecciones, performances, loqueseaaudiovisual en otros momentos del año, no correspondientes al tiempo que teóricamente habría que dedicarle (exclusivamente) al festival, y que encima no le reportan ningún beneficio económico (quizás sí en términos de difusión). Por tanto, estamos ante un colectivo (eso sí parece estar claro) cuyo eje central es el denominado festival, pero que además realiza otras actividades que se encarga de justificar a través del festival también. Mmm, de hecho, esa continuidad espaciotemporalANUAL, se conforma en **8 grandes bloques: pre.zemos // zemos // post.zemos**. Por cierto, se puede decir zemos, Zemos, zemos98, "los zemos", "festival zemos", "festival audiovisual zemos", "festival zemos98", "festival zemos98_6", sexta edición del zemos98...

En cualquier caso queda claro que no paramos en todo el año, que no consideramos la gestión cultural como una simple intermediación, sino con un compromiso con la producción y sobre todo, con la creación. Tengo un amigo que edita la que dentro de unos años será referencia crítica del panorama audiovisual (**redmagazine.net**) que dice que tendrían que existir alguien que premiara a los "festivales de autor", porque seguro que nosotros ganaríamos...

< audiovisual@zemos98.org >

AUDIOVISUAL

zemos98_6
[un espacio
y un tiempo
para la cultura
audiovisual]

1

Tatachari la video creadora
Principios audiovisuales en
un festival audiovisual.

<ruben@zemos98.org> y <felipe@zemos98.org>

Estaba yo en mi casa esperando a que empezara un aburrido pero instructivo documental de La 2 -para conciliar el sueño- cuando mi abuela vino a poner una cinta en el vídeo para grabar la novela que iba a empezar en otra cadena. Suceden 2 cosas: por un lado que la cinta que iba a utilizar mi abuela tenía más años que nuestro árbol genealógico entero y por otro que habría en el control central de la TV correspondiente un fallo que había hecho que la imagen quedase congelada. Lo cierto es que en realidad la cinta ya estaba grabando y mi abuela, creyendo que el fallo era de ella, comenzó un extraño ritual consistente en cambiar a toda velocidad -casi ininteligible para el ojo humano- de canal pensando que así solucionaría el problema. Ya os lo podéis imaginar, el resultado final -incluida la vuelta al canal de la novela y el inicio de esta- supuso un material valiosísimo. Toda una ¡videocreación! Claro que mi abuela no sabe qué es una videocreación ni le interesa. Alguna vez incluso pensé en mandarlo a ARCO por si colaba...

#

España, Alemania, Argentina, Brasil, Italia, México, Colombia, Estados Unidos, Francia, Australia, Bélgica, Países Bajos, Reino Unido, Portugal, Uruguay, Chile, Macedonia, Croacia, Perú, Noruega, Finlandia, Benin, Venezuela, Austria, Hungría, Bulgaria...países que formaron parte de la **convocatoria de cortometrajes zemos98_6**.

#

Mi amigo rubén acaba de marcharse a vivir a BCN:

rubén: joder tío, y lo mejor de todo es que aquí puedo salir de marcha a cualquier hora del día y cualquier día de la semana!

zemos98_6: y que hay de la oferta cultural??

rubén: uff, esto es la caña tío, está lleno de rollitos guapos, así audiovisuales y tal, tú sabes...barcelona es muy cool!

zemos98_6: sí, barcelona es un referente, supongo que la competencia allí es mucho mayor.

rubén: ostia tío, el otro día echando cuentas, a que no sabes cuánto me he gastado este año en correos enviando mi corto a los festivales???

zemos98_6: cuánto?

rubén: 3219'53 euros!!! te lo puedes creer???

zemos98_6: uff...es que cada vez hay más festivales...weno, y has conseguido rentabilizarlo?

rubén: que va tío, solamente gané una mención especial en el Festival de Torredembarra, pero lo impugnaron porque en el Jurado estaban mis 2 amigos de la distribuidora esta de Jaén.

#

VHS, DVD, MINI.DV, CD.ROM, VIDEO.CD, AVI, MOV, FLASH...formatos y archivos que se presentaron en la convocatoria de obras audiovisuales zemos98_6.

#

Extracto del boletín mundial más importante de noticias sobre video, de la WVSN (World Video Activist News www.wsnv.info) 3 marzo 2004:

Zemos98 pone en marcha una iniciativa sin precedentes: la maratón del corto. Durante la pasada edición del **zemos98_6 [un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual]** ninguna obra quedó excluida de las proyecciones (salvo obras que no cumplieran las bases o que resultaran ofensivas), por lo que todos los autores tenían la posibilidad de mostrar su obra. A pesar de no contar con premio en metálico, el festival que reside físicamente en Sevilla (que no es lo mismo que "sevillano") se produjeron más de 400 inscripciones y se proyectaron más de 300 cortometrajes. El valor sociológico de esta iniciativa reside básicamente en el reconocimiento por parte del festival de que no existen razones estéticas -legales, por supuesto sí- para decidir qué NO es válido para ser proyectado. Esto llegó a suscitar cierta polémica en algunos de los visitantes. Elena Fontana, directora del Espacio Meteora llegó a afirmar que "no puede ser un todovale, hay que seleccionar". Lo cierto es que la exquisita sección oficial (compuesta por 4 de las 60 horas de cortos recibidos al festival) constituye una muy buena respuesta a esa afirmación, máxime teniendo en cuenta que ahí sí se ejercen los criterios de selección de este "festival de autor" (Francesc Felipe, www.nochesblancas.com). Si bien es cierto que parte del sentido de la maratón quedó algo desvirtuada por estar segregada en 9 espacios diferentes con algunos horarios intempestivos, aparte de la falta de información sobre la misma que tuvieron muchos de los espectadores que acudieron a estos puntos... Aún así iniciativas como esta hacen plantearnos si como dijo R. Díaz, "¿otro video es posible?...educación y comunicación tienen que darse la mano".

#

Más de 30 proyectos de toda Andalucía se recibieron en la I **Convocatoria de Proyectos zemos98** que premiaba no a cortos realizados sino a proyectos de cortos..."Oye perdona...¿cuál es la web de eso?"

#

El otro día Patri me preguntó dos cosas: la primera fue: ¿qué es para ti la contrainformación?... la segunda fue: ¿qué es para ti el zemos?... si a la primera pregunta le contesté "wow", a ésta le contesté "uff". "es tu vida?" me inquirió de nuevo. Me acordé de la sección oficial del festival, sobre la cual pesan algunas dudas por el hecho de no contar con jurado, sino que somos nosotros mismos los que elegimos los cortos, a menudo bajo criterios que quizás podrían ponerse en duda...Supongo que no es sincero decir que uno va a ser sincero...pero así funcionan las cosas en el zemos...ni siquiera se nos puede catalogar como festival independiente (Benicassim en su día lo fue). No es que queramos estar al margen de la ley...ni tampoco muy dentro de ella, simplemente hacemos las cosas como las sentimos y... sentimos las cosas como las decimos.

Aunque supongo que eso lo hace todo el mundo, no? digo lo de sentirse representado en cada cosa que hace... -hasta que llega la contradicción, y entonces empiezas a perder pelo-

#

Consumo Audiovisual en Andalucía. Datos extraídos de fuentes (de agua) públicas.

El 37% de los andaluces dice saber lo que es un cortometraje.
El 9% de los andaluces dice haber realizado algún cortometraje.
El 0'1% de los andaluces ha presentado una película en Cannes.*
El 93% de los vocales de la RTVA creen que la institución para la que trabajan realmente fomenta la industria audiovisual andaluza.
El 67% de los andaluces dice no saber qué es la "industria audiovisual andaluza".
El 92% de los sevillanos cree que Sevilla es la mejor ciudad del mundo.
El 0'3% de los creen que hay otras ofertas culturales interesantes a parte de la Semana Santa y la Feria.
El 0'000986 conoce y está profundamente interesado en el festival audiovisual zemos98.

* José Val del Omar, de Granada, obtuvo en Cannes, en 1961 una "Mention spéciale de la Commission Supérieure Technique" por su cortometraje "Fuego en Castilla". Ahí y este año es centenario de su nacimiento.

#

Ikka Kalliomäki puede que fuese un pirao de las pelis. Le debía gustar tanto que se le ocurrió organizar los Tampere Short Film Days por el año 1.969, punto álgido del movimiento hippy con la celebración Woodstock, mientras en España se pretendía perpetuar una dictadura aislante y anacrónica con la designación del príncipe Juan Carlos como sucesor del caudillo post mortem. En Finlandia no creo que la iniciativa de Ikka fuese de lo más importante del año. Seguramente pasaría muy desapercibida más allá de a nivel local. No encuentro información acerca de cuántos cortos recibirían, pero el caso es que tuvo un cierto éxito...Al año siguiente el Ministerio de Educación finlandés, la Finnish Film Foundation y la Ciudad de Tampere, apoyaron esos días de cortos de 1.969 para que en 1.970 se iniciase el primer festival internacional de cortometrajes de Tampere, convirtiéndose en un evento cultural con gran relevancia local, que ya forma parte del atractivo incluso turístico de la zona. ¿Y no suena esto a ciencia-ficción en un país en el que las instituciones subvencionan incluso turístico de la zona. ¿Y no suena esto a ciencia-ficción en un país en el que las instituciones subvencionan incluso turístico de la zona. ¿Y no suena esto a ciencia-ficción en un país en el que las instituciones subvencionan con una mala gana vomitiva y que además, incluso turístico de la zona. ¿Y no suena esto a ciencia-ficción en un país en el que las instituciones subvencionan con una mala gana vomitiva y que además, si te quejas lo más mínimo por ello, te califican poco menos que de sacacuartos? Casi al mismo tiempo que nuestro festival, pero seguramente con algunos grados menos de temperatura, daba comienzo la decimocuarta edición del Festival Internacional de cortometrajes de Tampere, en Finlandia. ¿Será todo una cuestión de frío y calor?

#

En una iglesia audiovisual VJ Parroco habla a sus hermanos: "Pero sobre todo y lo último. La convocatoria, como el festival y como nosotros, sufre cambios. Estamos abiertos a sugerencias, tratamos de ser autocríticos. Si no fuera así, habría cosas que seguirían siendo igual...y quienes han ejercido su derecho a opinar...¡saben que les hemos tenido en cuenta! Porque nosotros no somos nada sin ellos, o sea, sin vosotros. Y el audiovisual necesita ser autocrítico y hacerse preguntas. ¡Y cambiar! Constantemente...¡aleluya hermanos! God save the scratch!"

1. Convocatoria Audiovisual

Vivimos inmersos en el mundo audiovisual. Desde hace unos años las obras audiovisuales de corta duración se han convertido en el campo donde se forman artistas, cineastas y poetas de la imagen.

Habitualmente los certámenes son un escenario circense donde, de forma extrañamente subconsciente, los premios se repiten, consiguiendo amortizar la producción cinematográfica de un 0'1% de los autores nacionales. Zemos98 apuesta por la democratización, apostando por el video y no por el encarecedor celuloide. Zemos98 apuesta por el arte y la innovación, porque no establece las habituales y castrantes distinciones temáticas de los certámenes clásicos (compiten al mismo nivel videocreaciones, con cortos de "ficción clásica", con documentales, etc...). Zemos98 apuesta por la multiculturalidad, porque su convocatoria es internacional. Zemos98 apuesta por el compromiso con la creación, porque impulsa las obras que dentro de su humildad, suponen dentro de la experimentación, un progreso del lenguaje y un uso creativo de las herramientas audiovisuales. Zemos98 apuesta por la crítica y el pensamiento, porque impulsa actividades dentro del ámbito académico y de reflexión de la propia actividad.

404 obras audiovisuales de 37 países diferentes se inscribieron en la Convocatoria Audiovisual zemos98_6 [un espacio y un tiempo para la cultural audiovisual]. Todas las obras presentadas que se ajustaban a las bases se proyectaron estructuradas en dos secciones distintas:



Maratón del Corto

En una iniciativa sin precedentes, zemos98 planteó y cumplió el reto de proyectar durante casi 2 semanas TODAS las obras recibidas que hubieran quedado al margen de la Sección Oficial, a través de una cuidada selección y a lo largo de 9 de los principales focos de producción cultural de la capital sevillana (Sala Endanza, Espacio Meteora, Facultades de Arquitectura, Comunicación y Pedagogía...etc.). En palabras de Rubén Díaz, director del apartado de Crítica Cinematográfica la revista de arte MU: "(...) sociológicamente es una idea muy potente...el hecho de poder ver todo lo que se está haciendo es muy enriquecedor. Pero sobre todo desde el punto de vista del autor: asegurar un visionado con un mínimo de calidad es todo un aliciente para los jóvenes creadores. Toda una oportunidad."

Además de esta parte expositiva, también se organizó un foro de debate con el objetivo de reflexionar sobre el audiovisual a partir de las experiencias personales de muchos de los participantes en la convocatoria, a los cuales se les proporcionó alojamiento gratuito:

Sección Oficial

En palabras de uno de los ilustres participantes de la presente edición e integrante de dicha sección con su cortometraje Revolution, Juri Staikov: "Supone todo un impulso para el futuro del cine independiente. En unos años, certámenes como zemos98 serán necesarios para entender una nueva forma de crear que está naciendo...". 37 cortos de 14 países diferentes. La sección oficial de zemos98 se compone de aquellas obras recibidas dentro de la convocatoria que para zemos98 representan los más creativo e innovador del panorama audiovisual independiente, entendido de la forma más heterogénea. Sin duda, una muestra de los mejores cortos del año, de los cuales el comité ha escogido 12 para que formen parte del DVD_zemos98_6, en el cual se incluirá también la obra que más gustó al público.

2. Primera convocatoria de proyectos audiovisuales de Andalucía zemos98_6: Premio RTVA a la creación audiovisual / Premio AVID-zemos98

Zemos98_6 [un espacio y un tiempo para la cultural audiovisual] en colaboración con la Radio Televisión Andaluza (RTVA) y el patrocinio de Caja San Fernando, y con la colaboración Avid Technology, convocó por primera vez una convocatoria destinada a facilitar la producción de una "pequeña" obra audiovisual de corta duración.

Y lo de "pequeña" no es una redundancia, sino que nuestra convocatoria está enfocada desde el principio a la producción de una obra pensada para ser realizada en vídeo y que no requiera de grandes presupuestos ni exija condiciones de producción muy complejas.

La convocatoria contempla dos premios destinados a facilitar la producción del proyecto seleccionado, por un lado mediante 2.400 euros -del "Premio RTVA a la Creación Audiovisual Andaluza con el patrocinio de Caja San Fernando"- y por otro lado mediante el premio "AVID-zemos98", que consiste en un software de edición Avid Xpress Pro y en la aportación de los medios necesarios para realizar la postproducción del proyecto.

De entre los 48 proyectos resultó ganador el proyecto Diez Secretos, de Daniel Cuberta.



Imagen del proyecto

"10 secretos son 10 piezas cortas de entre 30 segundos y dos minutos que, como digo se desarrollarán en secuencia como vídeo, una tras otra y podrán presentarse como un conjunto –obra- de diez micro instalaciones ocupando una sala. Son 10 secretos, diez juegos, estrategias, instrucciones. Para qué, para: provocar inundaciones; provocar terremotos; para escaparse de los manicomios; para pintar y luego borrar rayas en el cielo; para hacer volar palomas; para habitar casas encantadas; para construir puentes en medio del mar y así hasta diez..."

Daniel Cuberta

3. III taller/encuentro de cortometrajistas/videoastas

Esta actividad, que este año se ha realizado con el apoyo del Vicerrectorado de Extensión Universitaria de Universidad de Sevilla, se ha consolidado como uno de los referentes teóricos del ámbito audiovisual nacional. Ningún festival plantea una actividad como ésta. Durante una semana, los directores de la Sección Oficial participan en un taller donde además de presentar sus trabajos y realizar discusiones teóricas sobre el lenguaje y las herramientas audiovisuales, asisten a las charlas (relacionadas con los temas centrales del taller) llevadas a cabo por especialistas. Este año: **María Rubín**, Coordinadora del Departamento de Cortometrajes de Canal+ habló sobre "Producción y distribución: el corto y la televisión", **Manuel Lombardo**, profesor de Teoría e Historia del Cine de la Facultad de Comunicación y crítico de cine, habló sobre "Videoclip y nuevos lenguajes: la hibridación como fórmula creativa", **Sebastián Talavera**, ganador del Doc Amateur de Documanía habló de su experiencia con los formatos videográficos digitales más asequibles y **Joan Carles Martorell**, director de www.redmagazine.net y creador del proyecto multimedia www.nochesblancas.com que habló sobre "Los nuevos modelos narrativos audiovisuales".



2

Diario del taller/encuentro

jessica romero <jessicaromero@gmail.com>

Ajena a todo me adentré en un espacio reservado especialmente para iniciados, un espacio de reflexión, discusión y debate sobre la cultura de la imagen y sobre los procesos de financiación, producción, realización y distribución de los productos audiovisuales. Buscando respuestas a diversas preguntas que me había planteado desde el momento en el que acepté la propuesta que desde zemos98 me habían lanzado, llegué al Salón de Grados de la Facultad de Comunicación de Sevilla [lugar donde se llevó a cabo gran parte del encuentro], y sentada al fondo del salón, esperé a escuchar el pistoletazo de salida. Las primeras palabras pronunciadas por Daniel Villar y Felipe G. Gil ponían sobre la mesa los puntos a tratar durante los cuatro días que duraría el encuentro [del martes 2 al viernes 5 de marzo]. Desde ese momento, el espacio físico en el que alrededor de 30 personas nos encontrábamos se convirtió en un

espacio teórico y de reflexión en el que ideas, dudas y experiencias individuales de unos y otros comenzaron a bullir.

Muchas son las limitaciones que existen en el momento de llevar a cabo la realización de un corto o videoocreación. Limitaciones no sólo de índole económica sino de distribución y difusión de los proyectos. María Rubín [responsable del Departamento de Cortometrajes de Canal+] comentaba que en España se producen anualmente alrededor de 140 cortos con copias en 35 mm, lo que no parece plantear ninguna problemática en la fase de producción de las obras audiovisuales. Sin embargo, el quid del problema no reside actualmente en la producción de material de forma abundante, debido a la incipiente democratización de los medios técnicos conseguida por el uso del formato digital que abarata los costes de producción y realización frente al cine (hay quien auguró el fin del 35 mm dentro de 10 ó 15 años) que requiere una mayor inversión.

Al hablar de las limitaciones en la distribución y difusión de los productos audiovisuales se hacía referencia a éstos, las posibilidades, dependiendo de la perspectiva de unos y otros, son distintas: amplias o reducidas, independientes o comerciales, todo tiene que ver con la concepción que multinacionales y cortometrajistas tengan sobre las obras de corta duración y sobre la industria audiovisual en sí. Ante esto, muchas fueron las dudas que se plantearon: ¿qué entendemos por obras de corta duración?, ¿queremos que éstas se erijan y consoliden como un género en sí mismo?, ¿entendemos las obras de corta duración, dadas sus características, como una forma de creación experimental? ¿son el paso previo al largometraje?...Un sin fin de preguntas que me llevan a extraer dos conclusiones sujetas a la dicotomía existente entre lo comercial y lo independiente [conceptos que me parecen poco adecuados pero que utilizo porque están generalizados].

Por un lado, hay quienes creen en la naturaleza autónoma, originaria y experimental de las piezas de corta duración, considerándolo un género en sí mismo y creyendo en las posibilidades que éste, dadas sus características, ofrece dentro de los circuitos independientes. Lo cierto es que, poco a poco se ha ido formando una cultura del cortometraje, de la videoocreación y del documental, en las que se muestran otras formas de hacer cine, de tratamiento de imágenes, de experimentar una y otra vez con los medios que se tienen, primando el proceso creativo sobre cualquier otra fase del proyecto. De este modo, los canales tradicionales de exhibición de este tipo de productos audiovisuales, como son los festivales, son los espacios adecuados para que el cortometraje, el videoclip, hermano del corto según Manuel J. Lombardo [profesor de Historia y Teoría del Cine en la Universidad de Sevilla], y el documental, más difícil todavía: primo del corto según Sebastián Talavera [ganador del Doc'Amateur y realizador de Dueños de Nada] se erijan y asienten como géneros en sí mismos. Sin embargo, la idea de una cultura del corto propia que ende sus raíces en los festivales se queda coja, al menos eso pudimos comprobar durante los días del encuentro, ya que muchos de los videoastas y cortometrajistas no conciben esta cultura como tal.

Estrechamente unida a esta conclusión, surgía la segunda. Si por un lado podíamos concebir los canales de exhibición tradicionales de las obras de corta duración como algo positivo, casi como un rasgo más de este género, hay quien desea y ve necesario que el cortometraje, el videoclip y el documental sean exhibidos dentro de los canales comerciales, bien sean salas de cine o televisión; En cierto modo, se convertiría ésta en otra forma de crear una cultura del corto, puesto, que al entrar en el sistema de los mass media el consumo aumentaría. Sin embargo, esto que parece beneficioso para el desarrollo del corto, ya que supondría la entrada de éste en la industria audiovisual, con todo lo que ello conllevaría, podría poner en peligro los rasgos de autonomía y experimentación, señeros de las piezas de corta duración. De este modo, entrar en los circuitos comerciales supone estar sujeto a las normas del mercado: oferta/demanda, o lo que en este caso supone, vender ideas para poder verlas nacer, producirlas.

Sin embargo, la inclusión en los circuitos comerciales no es algo que esté normalizado. En televisión muy pocos son los espacios dedicados a la exhibición de obras de corta duración, que ayuden a crear una industria del corto lo suficientemente fuerte, solo algunos programas y cadenas prestan, o prestaron en su día, atención a este tipo de formato [Calle 13, Universal, Fox, Versión Española, La noche + corta] dándole cobertura a modo de concurso y cuyos premios suelen ser ayudas a la producción de un nuevo proyecto o la garantía de difusión por distintos festivales; premios insuficientes para la normalización del consumo de cortos. De hecho, el baremo para seleccionar los proyectos que participan en estos programas es complejo, ya que en primer lugar se mira el guión, la productora y por último la trayectoria del realizador que participa en el proyecto. Como podemos apreciar, se ofrecen pocos medios para que esta industria [o llamémosla mejor cultura] tome impulso por sí sola y cree su propio espacio dentro de los circuitos comerciales de forma paralela al mundo de los festivales.





No obstante, me gustaría cambiar el tono pesimista que he usado durante todo el discurso, porque lo cierto es que las tecnologías avanzan a un ritmo acelerado y desde 1997 con el desarrollo de Internet, los ordenadores gracias a los módems de alta velocidad son capaces de mostrar videos. Programas como Flash o Quicktime permiten crear y visionar películas directamente. Sin ir más lejos, Nora Barry [<http://www.druidmedia.com>], creadora de The Bit Screen, primer sitio web para películas realizadas para Internet, y de Streaming Cinema, primer festival en USA especializado en películas realizadas para Internet, comentaba dentro del taller de Narrative Media, cómo desde el 2000 las técnicas del cinemaweb han evolucionado rápidamente. Asimismo, las repercusiones de éste en el cine futuro, darán lugar a un cine en red, que permitirá el envío de largometrajes on-line. De este modo, el usuario podrá decidir qué es lo que quiere ver, generando así la convergencia perfecta: red y televisión en uno. Internet como solución ofrece aires nuevos al cine, ya que aumenta las posibilidades y las herramientas de producción.

Técnica versus creatividad

Sin embargo, no podemos pasar por alto el debate existente entre la homogeneización y la democratización tanto temática como técnica. Para ello, tendría que remontarme a otro debate menos reciente como es el de técnica frente a teoría [aplicable a todas las disciplinas existentes en el mundo]. Nunca encontramos el equilibrio perfecto entre ambas y acabamos polarizando dicho debate. Tal vez, en estos momentos, tengamos que centrarnos más e ir a la raíz del asunto en cuestión. Manuel Lombardo, en su conferencia "Videoclip y nuevos lenguajes: la hibridación como formula creativa", exponía que vivimos en la era de la imagen, de la intertextualidad, del neoespectáculo [considerando esto como un estilo en sí]... En definitiva, lo que acabó sugiriendo un nuevo debate: sensación versus narración. Esto nos lleva a una nueva reflexión en la que descubrimos que la realidad está mediada por numerosas y diversas capas de textos e imágenes. De hecho, podemos considerar

al videoclip como un híbrido de lenguaje y formas que se combinan de tal forma que en ocasiones unas priman sobre otras. Durante el encuentro pudimos comprobar cómo éste se consagra como un nuevo género audiovisual, legitimado principalmente por la industria del cine, gracias al denominado videoclip de autor [Spike Jonze, Chris Cunningham, Michel Gondry, Sofia Coppola pueden encontrarse entre los más destacados]. Ante este neoespectáculo nos planteamos diversas preguntas enfocadas esencialmente a la función narrativa del videoclip: ¿tiene éste suficiente capacidad para incluir contenidos?, o por el contrario ¿son las imágenes y la música lo único que tienen cabida en el videoclip?. La polémica está servida, lo que está claro es que no podemos obviar que el videoclip se nutre en sí mismo de sus múltiples procedencias [música, interpretación, combinación de texturas...] ofreciendo a la vez una completa interrelación entre los distintos niveles, y centrándose más en la atracción visual que en la propia narrativa.





Por otro lado, somos conocedores de las amplias posibilidades que "el audiovisual" ofrece, TELE-PIÉS es el ejemplo más claro que pudimos tener, ya que muestra la dicotomía existente entre la función artística y social que han de cumplir los medios y los creadores/productores/exhibidores de cultura. TELE-PIÉS es una forma de experimentar con el mensaje, sin que por ello pierda importancia, no tiene pretensión alguna de hacer obras maestras, pero sí de dar salida a multitud de proyectos que se agolpan bajo las faldas de este nombre [productoras, videoartistas, militantes...], con el último objetivo de plantear un juego en igualdad de condiciones entre emisor y receptor, cuya fin es conseguir que los receptores logren ser emisores activos; de esta forma se consigue que la línea entre emisor y receptor sea más difusa, apostándose por la democratización/popularización de los medios. Este proyecto, procedente del barrio madrileño de Lavapiés, dirige sus pasos hacia una experimentación comunicativa que rompa con la estructura fija a la que estamos acostumbrados, donde unos emiten y otros reciben, unos venden y otros consumen o/y en la que unos son activos y otros pasivos. Proyectos de este tipo, ponen de manifiesto la necesidad del uso colectivo de los medios y la responsabilidad individual como narradores tanto de realidades como de ficciones.

Realidad y ficción. Buscamos formas distintas de aproximarnos o alejarnos a la realidad, bien sea en el nivel de las sensaciones o de la narración, sin embargo, somos conscientes que una historia no llega a los receptores/espectadores/consumidores de la misma forma. Joan Carles Martorell [www.nochesblancas.com] llevaba a cabo en el encuentro una acercamiento hacia los nuevos modelos narrativos audiovisuales, destacando el uso del multimedia el cual ofrece diversos niveles de experimentación. Tal y como éste apuntó el uso de numerosos formatos permite el desarrollo de un código propio, una significación en sí, una forma de narrar propia. El multimedia agrupa diferentes proyectos sobre un mismo producto [libros, entrevistas, documentales, teatro, pinturas...], siendo cada proyecto autónomo pero mostrando, a la vez, no sólo mayor

significación sino un discurso mucho más completo y enriquecedor.

Como comenté en líneas anteriores, este encuentro/taller de cortometrajistas/videoastas tenía intención de ser un espacio de reflexión y de puesta en común de experiencias personales y conocimientos varios sobre el mundo del audiovisual. Cuatro días que dieron para repasar/crear debates y discursos que aluden tanto a las posibilidades como a las limitaciones compartidas por participantes procedentes de distintas ciudades españolas y europeas, apoyados por los trabajos de algunos de los asistentes. La cultura audiovisual está presente en el día a día, la consolidación de una cultura del corto está latente, se percibe, se huele, pero desgraciadamente no llega a palpase del todo. La solución: seguir creando.

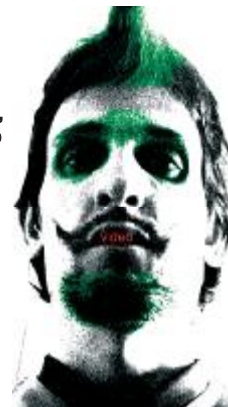


4. Taller de VJ. El arte del Video

Zemos98_6 organizó junto a Gnomá –Juanjo Fernández- un taller de iniciación a la cultura y práctica del VideoJockey, tuvo lugar en **ENDANZA – Lugar de Creación** – Y de forma gratuita el alumnado pudo conocer las herramientas mínimas de un set de VJ, el software más utilizado así como la particular visión que Juanjo Fernández, conocido en su faceta de VJ como videotone, tiene de esta práctica y cultura que se está convirtiendo en uno de los referentes de la sociedad del siglo XXI.

El VJ se presenta como el verdadero realizador de una nueva televisión que en directo es capaz de demostrar sus destrezas técnicas de sampling video y mix. Del taller, lo que más interesó a los alumnos fue la posibilidad y las diferentes características de las herramientas basadas en software. Sin duda estas nuevas herramientas tienen mucho que decir, para crear un nuevo y diferente discurso del vídeo en las prácticas del arte contemporáneo.

JUANJO FERNÁNDEZ aka VIDEOTONE es un experimentado creador audiovisual que ha actuado como VJ en numerosos eventos a nivel estatal como IFI2003 (Pontevedra), electrus03 (Vic, BCN), Puesta de corto (Rubí) y MotionGraphics, Guggenheim (Bilbao), entre otros... Este año vuelve a zemos98_6 para impartir este taller que ha sido desarrollado también en el conservatorio de Igualada (BCN) y en el Museo Guggenheim (Bilbao).



5. Mini.taller de iniciación a Avid Xpress Pro

Zemos98_6 organizó junto a **Avid Technology** un ciclo de mini-talleres de introducción a Avid Xpress Pro que tuvo lugar los días 1 y 2 de marzo en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

El ciclo se basaba en una clase introductoria de 2 horas de duración en la que se enseñaba a los asistentes los rudimentos básicos de la edición no lineal con Avid Xpress Pro.

Se organizaron ocho sesiones a lo largo de los dos días, y cada una de estas sesiones estaba dirigida a diez alumnos que contaban con un equipo de edición individual. El taller fue gratuito y lo impartió el profesor **Manuel Cerezo**.



4. Presentación de Cádiz.doc Los mundos que respiro

www.cadizdoc.org

Ocho "documentales" de corta duración que abordan el tema de la globalización desde diversas perspectivas sirvieron para presentar a este colectivo cuya actividad principal es la organización de una muestra de documentales independientes que vio nacer su primera edición en septiembre del pasado año, en Cádiz. **Cádiz.doc** es una asociación cultural formada por un grupo de personas procedentes de diferentes ámbitos del sector audiovisual que están interesadas en el documental y las nuevas vías de experimentación a través de este lenguaje audiovisual. El colectivo fue fundado por miembros del I Taller de Realización de Documentales, impartido por la Escuela de Cine y TV de San Antonio de los Baños (Cuba) en la Asociación de la Prensa de Cádiz en septiembre de 2002. En la actualidad acoge a todas aquellas personas interesadas en esta vía de expresión. Gracias al trabajo en red podemos coordinarnos desde diversos puntos de España y el extranjero para la organización de la Muestra del Documental Independiente Internacional, y para la producción, realización y exhibición de documentales en diversos puntos del mundo.

cádiz.doc



segunda muestra del documental independiente

El hombre y la cinta

argentina _ 2003
mini.dv _ 3 min

dirección _ Marcelo I Lagreze C

producción _ Adriel Zanetti

reparto _ Juan Manzi, Veronica Martínez

sinopsis _ Un hombre y su cassette. Una situación.



Superwoman Goes To Work

noruega _ 2001
mini.dv _ 4 min

producción _ Hege Dons Samset

dirección _ Hege Dons Samset

reparto _ Hege Dons Samset

sinopsis _ Vemos a superwoman de pie en la calle, esperando el autobús. Se enciende un cigarrillo, aburrida por la larga espera. Parece pálida y cansada. Por fin llega el autobús, se monta y desaparece.



1939

españa _ 2003
betacam _ 19 min

dirección _ Juan Antonio Barrero

producción _ Nuria Díaz

reparto _ Juan Diego, Pepa Terrón, Emilio Gavira

sinopsis _ La Guerra Civil Española ha terminado. Mario, Pepa y Anastasio pertenecen a una familia de circenses que ha sido víctima de los bombardeos. Hoy, como cada día, esperan a que llegue público para que pueda comenzar la función

Encounters

españa _ 2003
mini.dv _ 15 min

dirección _ Agustina Covián

producción _ Agustina Convián

sinopsis _ Cuatro hombres entrevistados por las calles de Nueva Orleans. A través de sus palabras y sus músicas tenemos una vista momentánea de cómo son sus vidas, sueños, fantasías y la realidad.



1951

españa _ 2003
mini.dv _ 5 min 30 seg

dirección _ José Ramón Martínez y Jaime Noguera
producción _ ACIBE producciones
reparto _ Alberto González

sinopsis _ 1951. Hitler celebra en Londres el décimo aniversario de la conquista de Gran Bretaña por parte del ejército alemán, victoria que le llevó a ganar la II Guerra Mundial



Encarna

españa _ 2003
betacam _ 9 min 33 seg

dirección _ Sam Ortí Martí
producción _ Sam Ortí Martí y Pablo Pelicer

sinopsis _ Encarna es una ama de casa que pierde los nervios al ver cómo los pilares de su vida se derrumban.



Por mi y por todos mis compañeros...

españa _ 2002
mini.dv _ 1 min 15 seg

dirección _ Patricia Maroto
producción _ Patricia Maroto
reparto _ Inmaculada Ortega

sinopsis _ Una mujer juega al escondite.

on the way

macedonia _ 2002
betacam _ 2 min 58 seg

dirección _ Irena Paskli
producción _ Irena Paskali

sinopsis _ Cómo vivimos los jóvenes de Macedonia en el medio de tres guerras: permanecer o largarse.





El niño viajero

españa _ 2003
dv _ 3 min 44 seg

dirección _ Juan Domingo Ferris
producción _ Juan Domingo Ferris

sinopsis _ El viaje como cambio de un estado a otro del ciudadano. Un hombre gigante se enfrenta a un recién nacido. El poder contra el débil recién iniciado dispuesto para la transformación, para el manipulado a la carta. Un golpe, a volar y a convertirse en una pelota sin aristas dispuesta a ser engullida por la maquina estomacal. Un ciudadano y su fin, convertirse en comida para perros. Mediante la imagen virtual de un niño, se realiza una crítica a la alineación y violencia a la que se ve sometida la sociedad. Imágenes en las que incide sobre los aspectos más hirientes de los procesos de socialización a que nos vemos sometidos

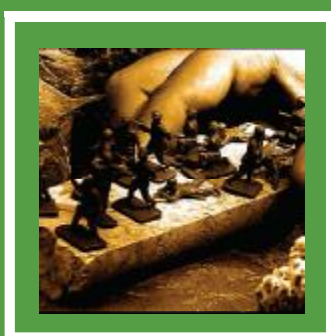
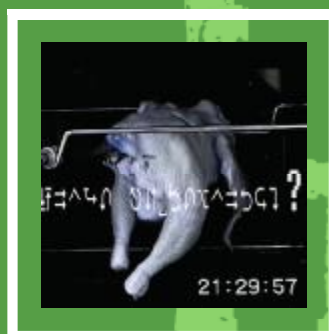
Revolution

bulgaria _ 2003
hi-8 _ 2003

dirección _ Juri Staikov y Toma Vasarov

producción _ doli

sinopsis _ El objetivo principal del proyecto es incluir la idea de la revolución imposible en un mix de imágenes de la cultura de masas que son en mayor grado fáciles de percibir para provocar una reflexión sobre la necesidad



Margaritas

españa _ 2003
mini.dv _ 4 min 30 seg

dirección _ José Luis Tirado
producción _ ZAP Producciones

reparto _ Ismael Morón, Daniel Morón, Patricia Araujo

sinopsis _ La guerra no sólo es una acción bélica, sino también un concepto cultural en el que nos educamos, un juego del que se obvian sus consecuencias.

Los carteles

españa _ 2003
mini.dv _ 4 min 03 seg

dirección _ María Cañas y Samuel Arquellada
producción _ Ediciones Acuarela

sinopsis _ Por todos es sabido que la felicidad y el progreso son algo muy relativo



Cóctel

españa _ 2003
mini.dv _ 12 min 48 seg

dirección _ Lucina Gil
producción _ ALMA-ATA International Pictures
reparto _ Andrés Lima, Alicia Mohíno, Coté Soler, Karola Escarola, Teresa Arbolí

sinopsis _ Una fiesta en la que se mezclan invitados no del todo contentos con el rol social que les ha tocado en suerte. Cuando el reloj dé las doce, algo cambiará para ellos.



Maldita Calle

españa _ 2003
mini.dv _ 31 min

dirección _ Juan José Ponce
producción _ Alicia Dobarco

sinopsis _ Un recorrido entre las calles y las declaraciones de unos tristes protagonistas: los niños de la calle de Tetuán y Tánger (Marruecos). Serán ellos los que nos descubran sus problemas y desgracias, sus sueños, sus miedos. Y una mirada vigila, habla, nos descubre los entresijos de la sociedad marroquí. Son los ojos y las palabras de alguien que fue niño de la calle, el escritor Mohamed Chukri. Autor para muchos maldito, para nosotros, bendita su obra.



OU! (clavándolo)

italia _ 2003
mini.dv _ 1 min 44 seg

producción _ Jaime Palomo Cousido
dirección _ Edu Crespo y Jaime Palomo Cousido
reparto _ Emilio Fonseca, Andrea Curiazi, Jaime Palomo, Nicola Linardi

sinopsis _ Basado en hechos reales





Security fugue

Estados Unidos _ 2003
betacam _ 4 min

dirección _ David Phillips & Paul Rowley
producción _ David Phillips & Paul Rowley

sinopsis _ Imágenes de rescate contrastadas con la amenaza del daño personal. Un helicóptero se mueve a través de un lado de la pantalla con un movimiento de exagerada lentitud, mientras en el otro lado vemos vistas aéreas del equipo del hospital esperando abajo. La banda sonora está tomada de la entrevista con Patty Hearst mientras discute sobre la vida en un estado de cautiverio bajo una sociedad cercada.



Portal Mortal

españa _ 2003
mini.dv _ 9 min

dirección _ Aritz Moreno y Sergio Prieto
producción _ Ion Sacristán y Aritz Moreno
reparto _ Martxelo Rubio, Koldo Losada, Nerea Garmendia, Paco Sagarzazu, Jose Luis Rebordinos

sinopsis _ Un no muy avisado vecino se verá involucrado de forma involuntaria en una serie de acontecimientos mortales en el interior de su portal... mortal.

Premio del Público

L'œil lourd du voyage mécanique

francia _ 2003
mini.dv _ 3 min

dirección _ Augustin Gimel
producción _ Augustin Gimel

sinopsis _ Un paisaje que rota, una postal animada, el lago Anosy en Antananarivo (Madagascar) considerado como un espacio a dirigir por sus propias características.



El nudo de Escher

españa _ 2003
mini.dv _ 10 min

dirección _ Francisco Gutiérrez Sarazá
producción _ Francisco Gutiérrez Sarazá
reparto _ Nacho Blanes, Rafa García y Jesus Ruiz

sinopsis _ El soldado Raymond Escher viaja en una batalla imposible que nunca conseguirá ganar. Cortometraje inspirado en la obra de perspectivas engañosas del pintor holandés MC Escher



Le rêve de Baptiste

bélgica _ 2003
mini.dv _ 7 min

dirección _ Rafaël
producción _ Rafaël

sinopsis _ la secuela de "Morning storm"...



Cuando vuelvas vamos a ir a comer a Cantón

argentina _ 2001
dv _ 2 min

dirección _ Andres Denegri
producción _ Andres Denegri

sinopsis _ Una postal de amor susurrada y sensual

Fury

reino unido _ 2003
mini.dv _ 5 min 5 seg

dirección _ Nick Jordan
producción _ Nick Jordan

sinopsis _ Fury es un cortometraje sobre insectos, la muerte y la quietud del cine a 24 cuadros por segundo. La fusión de dispositivos sónicos, cinemáticos y pictórico han sido utilizados para ilustrar el presagio de un tiempo que pasa cuadro a cuadro.





Aviri

españa _ 2003

mini.dv _ 14 min 30 seg

dirección _ Leseriff

sinopsis _ palabras rotas. sueños despiertos. vidas ajenas. corazones que suenan. laten en uno. luz, siempre luz en las sombras. mísero ladrón de instantes.

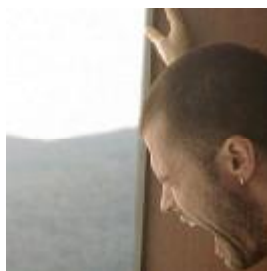
Gris

españa _ 2003

mini.dv _ 10 min

dirección _ Álex Montoya, Raúl Navarro

sinopsis _ Tras un año de retiro, Marc inaugura una exposición con su nueva obra fotográfica. Allí irá a buscarle Enrique, un amigo íntimo, lo que revivirá en Marc recuerdos enterrados en lo más profundo de su atormentada psique.



El Desván

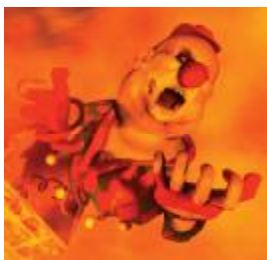
españa _ 2003

mini.dv _ 19 min

dirección _ José Corral

producción _ José Corral

sinopsis _ En un Desván abandonado surge una historia de amor entre criaturas condenadas a la soledad. Celos, odios, amores y desamores entre juguetes pasados de moda



Estrella

españa _ 2003

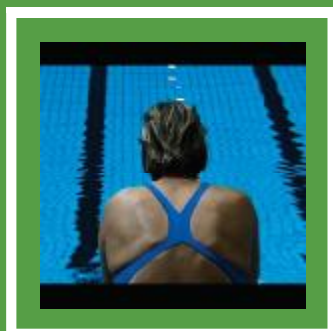
mini.dv _ 15 min 10 seg

dirección _ Roberto Pérez Toledo

producción _ Pablo García Cuadrado y María Regueiro Portos

reparto _ David Velduque, Rosa Puga Davila y Mon Ceballos

sinopsis _ Un día del mes de agosto. El termómetro roza los cuarenta grados. En lo alto de un edificio de un barrio cualquiera de una gran ciudad, dos amigos, Diego y Willy, pasan la tarde sin nada mejor que hacer. En la azotea también está Estrella, una vecina que fue violada hace unos meses. Diego siente mucha curiosidad por la chica, a la que idealiza desde que eran pequeños...



La Nadadora

alemania _ 2003
mini.dv _ 4 min 47 seg

dirección _ Celia Caturelli
producción _ Celia Caturelli

sinopsis _ Una mujer madura entra en una piscina olímpica y se prepara para el salto. Luego del salto mortal, nada una y otra vez yendo y viniendo de manera rítmica y concentrada. La nadadora es una reflexión sobre el momento de morir -el bardo para las religiones budistas- y un homenaje a Graciela B., una amiga que se fue temprano y sin aviso.

Una mirada a Dani

españa _ 2003
mini.dv _ 15 min

dirección _ Alberto García Ortiz
producción _ Alberto García Ortiz

sinopsis _ Documental sobre la vida de Dani, un niño de origen Chino que vive en Lavapiés, en el centro de Madrid.



De Tripas y Corazón

españa _ 2002
betacam _ 12 min

dirección _ Juan Pablo Etcheverry
producción _ Juan Pablo Etcheverry

sinopsis _ Deseo y voluntad. Un personaje partido por la cintura. En el pecho vive un conejo y en la cadera una serpiente.



I pianeti girano pure

italia _ 2003
mini.dv _ 14 min 20 seg

dirección _ Jaime Palomo Cousido
producción _ Jaime Palomo Cousido y Paolo Marzoni
reparto _ Anna, Leonardo, Antonio

sinopsis _ Anna está aprendiendo a montar en bici. Antonio es un jubilado que arregla bicicletas en el centro de Bologna. Leonardo devuelve la vida a las bicis que se encuentran abandonadas como forma de terapia.



Deaf Eric

españa _ 2003
mini.dv _ 5 min 10 seg

dirección _ Gudrun Bittner
producción _ Gudrun Bittner

sinopsis _ Flat Eric, la mascota de la empresa Levi's Strauss es sordomudo. En un monólogo en la idioma de signos nos cuenta ingenuamente sobre su vida. Sobre su mejor amigo George y sobre sus experiencias sexuales en su país de origen China.

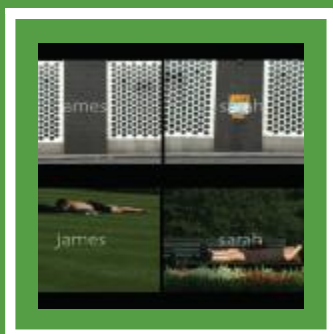
A Vó

brasil _ 2002
mini.dv _ 7 min

dirección _ Valentina Homem
producción _ Valentina Homem

sinopsis _ La relación de la nieta con su abuela enferma. La presencia de la muerte y la tentativa de recuperar a la vida. un ejercicio de memoria.

Premio a la Mejor Autora Iberoamericana



The Perfect Life of James and Sarah

brasil _ 2003
mini.dv _ 10 min

dirección _ Nelson Eno
producción _ Nelson Eno

sinopsis _ Cuán predecible puede ser la vida. El modelo de "felicidad". En 10 minutos, podemos ver la vida de James y Sarah al completo sin sorpresa alguna - y ésta es la idea -, estamos siendo empujados a un modo de vida pasivo tan obvio que puede ser contado durante tal corto espacio de tiempo. ¿Cuántas personas alcanzan ese estilo de vida?

Una escalera con vistas II

españa _ 2002
mini.dv _ 7 min

dirección _ María Ibarretxe
producción _ María Ibarretxe
reparto _ María Ibarretxe

sinopsis _ La danza con un viaje, con sus paradas y sus puestas en marcha, con distintos destinos y desconocidas estaciones. Así es cómo descubrimos una nueva ciudad.



Mortal Kombat

colombia _ 2002
mini.dv _ 30 seg

dirección _ Victor Garcés y Johny Benjumea
producción _ Victor Garcés y Johny Benjumea

sinopsis _ Mortal Kombat entre dos alumnos a las puertas de la facultad de bellas artes de la universidad nacional de colombia, en Medellín.



Inside

croacia _ 2003
mini.dv _ 1 min 30 seg

dirección _ Branko Pasic
producción _ Branko Pasic
reparto _ Mislav Cavajda



Exprés

españa _ 2003
mini.dv _ 4 min

dirección _ Daniel Sánchez Arévalo
producción _ Santiago Oliver
reparto _ Ana Wagener, Natalia Mateo

sinopsis _ Una madre lo haría todo por su hija. Casi todo.





MÚSICA

La música, el audio, el sonido en zemos98_6 es sin dudarlo, por esfuerzos y por programación, uno de los compartimentos más importantes de nuestro festival multidisciplinar. El área sonora de zemos98_6 plantea dos líneas de programación bien diferenciadas pero que se mezclan entre sí. Todo está en el mix, decía Dj Spooky. De un lado tenemos la programación de conciertos y DJ's y del otro lado el proyecto experiencias sonoras.

Las experiencias sonoras se autodefinen, son pequeñas, pero contundentes, dosis de experimentación sonora, normalmente electrónica, expresión de lo que algunos han venido a llamar era post-digital. Este audio es acompañado de visuales según cada caso. Esta música bebe, en los proyectos que realmente nos interesan, de las fuentes de la experimentación sonora "clásica". Apostamos por la investigación científico-musical (que definen un nuevo paradigma en la creación artística y en el acercamiento del hombre, la máquina y la ciencia). Aquí surgen multitud de tendencias y nodos de trabajo a nivel mundial que van desarrollando a nivel de software y de hardware entornos sonoros alternativos y maravillosamente inclasificables por la prensa y especialistas. En zemos98_6 han estado cuatro proyectos diferentes tanto geográfica como conceptualmente, sólo queremos aportar algunos canales para una expresión artística diferente.

1. Xabier Erkizia, (Navarra, audiolab de arteleku.net) cerró la inauguración de zemos98_6, celebrada en las Reales Atarazanas de Sevilla, con un concierto en el que las masas sonoras prevalecen sobre los ritmos o sobre los propios loops, un trabajo pausado, complejo, con mucho sentimiento, denso y sobre todo muy hondo.

Su trabajo se basa en la búsqueda y profundización en las diferentes direcciones de la música y el sonido. Tanto en formato de instalación, como en actuaciones en solitario, improvisaciones colectivas o demás proyectos, su proposición es una mezcla de ideas, gentes, sonidos y materiales.

Ha colaborado de diferentes maneras con artistas y proyectos tan dispares como gutarikobat, Voodoo muzak, Eddie Prévost, Mark Wastell, Margarida Garcia, Josh Abrams, kobak, miztura, Juan Mari Beltrán, cafe teatro, xabier montoia, tv pow, alejandra&aeron, tzesne, Iban Urizar, Rosy Parlane, mattin, Joel Stern, Nishide Takehiro, Enrique Hurtado & Thor Magnusson (ixi-software), Convolution, Mark Cunningham.. Pero también con artistas de otras disciplinas como Ricardo Vicente, Jon Benito (literatura), Isabel Herguera (animación), Jorge Llorella, Xabier Ubeda y Asier gogortza (fotografía) o Juan Aizpitarte (video)..

Además de su trabajo artístico, Erkizia es responsable del festival internacional de música experimental ERTZ, que en junio de este año ha celebrado su quinta edición en la localidad de Bera, Navarra...

www.ertz.net

En estos momentos combina su trabajo como músico, productor, y columnista en varias publicaciones, con la dirección del departamento de sonido del centro artístico ARTELEKU, en Donostia-San Sebastian.

www.arteleku.net

Intermediación en el sonido

Xabier Erquiza <xabierk@ertza.net>

En su aportación al libro colectivo SITE OF SOUND (Errant bodies, 1999), el artista sonoro estadounidense Loren Chasse, habla de su percepción del elemento sonoro como intermediario directo de sus acciones. Chasse defiende, lo que él llama la "intermediación" entre objetos como la base de su proceso creativo, pero también como generador universal de sonido. En este sentido son los objetos, sean de la naturaleza que sean, los que al entrar en contacto entre ellos generan sonido y por consiguiente dotan de gran valor a los elementos intermediarios, muchas veces invisibles para nosotros, que hacen posible dicho fenómeno.

"pequeños espacios, minúsculas cavidades que guardan interesantes sonidos secretos" - Loren Chasse

Podríamos decir que el suyo es un acto de economía del sonido y de las herramientas, desde el momento en el que se dispone a trabajar con elementos sonoros naturales (piedras, madera...) intentando buscar sonidos relativamente conocidos para nuestros oídos, pero que generalmente resultan ignorados o pasan desapercibidos.

Por consiguiente, la belleza de su obra habita en gran parte no sólo en el ámbito estrictamente sonoro, sino en la investigación y en la búsqueda de estos sonidos y objetos que ya existen e incluso conviven entre ellos en la naturaleza.

Pero de la misma manera que trabaja ese diálogo o lo que él define como intermediación entre objetos, también propone un contacto entre los objetos y el sujeto, la persona. Antepone su subjetividad, su personalidad, su búsqueda, a la simple puesta en práctica de los métodos de producción utilizados actualmente en la música contemporánea. Y aunque, a primera vista el ejercicio que propone Chasse puede parecer inofensivo e incluso evidente, ya que son muchos los artistas que han trabajado bajo similares premisas durante los últimos años, creo que cobra especial interés en el marco actual en el que vivimos.

Los cambios que hemos visto suceder durante las últimas décadas, nos han llevado a una situación inédita desde el punto de vista sonoro.

El sonido, no sólo como música, parece gozar de un interés que hasta ahora no ha tenido. El arte sonoro, por ejemplo, disciplina casi olvidada durante muchas décadas, ha entrado definitivamente en los museos y centros artísticos y las producciones de música experimental o investigación sonora crecen

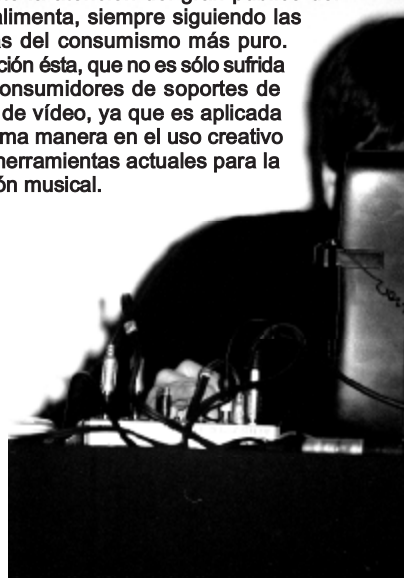
espectacularmente cada día. Por supuesto la carrera tecnológica ha tenido mucho que ver en este proceso, ya que ha redimensionado las posibilidades de la creación musical.

De una manera o de otra, el sonido está más presente en nuestras vidas cotidianas, hasta tal punto que cada día, la mayoría de veces sin darnos cuenta, vivimos situaciones sonoras desconocidas e inéditas. Dicho de otro modo, el mundo nunca ha conocido ni tanto ruido, ni tal cantidad de sonido, y esto indudablemente cambia constantemente el paisaje en el que vivimos, y por consiguiente nuestra percepción del mismo. Y es ahí, donde reside la importancia de la intermediación del artista que propone Chasse.

"Estamos 'buscando' sonidos y respuestas asociadas a ellos en vez de crearlos desde el pensamiento, prepararlos y producirlos. Esta búsqueda se lleva acabo en el marco del sonido y el mismo músico está en el corazón del experimento'. Eddie Prévost

Ante esta nueva situación sonora, varias son las respuestas o las reacciones que estamos viendo suceder.

Por su parte, la hasta ahora omnipotente industria musical, consciente del gran poder comunicativo del sonido y de la música, ha sabido manejar y manipular hábilmente la atención del gran público del cual se alimenta, siempre siguiendo las consignas del consumismo más puro. Manipulación ésta, que no es sólo sufrida por los consumidores de soportes de sonido o de vídeo, ya que es aplicada de la misma manera en el uso creativo y en las herramientas actuales para la producción musical.



Seguramente, una de las mayores aportaciones, por no decir la mayor, que han traído estas nuevas herramientas digitales respecto al creador, es la de superar la acción física de tocar un instrumento y poder trabajar el sonido de un modo más conceptual. Esto, indudablemente supone anteponer el proceso de pensar al de tocar, por tanto antepone el artista al medio.

En ese sentido, y ante el temor de saturar el mercado de propuestas musicales independientes en todos los sentidos, las grandes compañías han condicionado la evolución de estos instrumentos electrónicos y han creado herramientas relativamente limitadas.

Por tanto, entendemos que la industria manipula ambos parámetros por igual, el del consumidor oyente y el del usuario de los instrumentos (como bien se ha demostrado en el binomio audio-cd / cd-r). Ha establecido unos cánones de uso para estas máquinas condenando al usuario a trabajar bajo las condiciones y licencias de software limitado y claramente dirigido al uso único y previsible de éste. La industria, consciente de las ventajas de estas nuevas herramientas digitales, ha sabido engañar otra vez al usuario y le ha privado de estas virtudes, evitando ese diálogo inteligente comentado anteriormente, en favor de la automatización y la homogeneización. Tanto, que a día de hoy la aportación personal de cada creador queda relegada a un segundo plano.

La manipulación del usuario es tan grande que hoy podemos observar y confirmar tranquilamente que, en la práctica, resulta mas fácil para cualquier niño realizar una pieza sonora experimental que un cuadro o un dibujo a lápiz. Simplemente, tiene que pensar menos.

Y aunque la diferencia entre una herramienta y la otra es todavía palpable, sobre todo técnicamente, debemos recordar que ya conocemos las primeras generaciones digitales, y que por tanto pronto seremos testigos de una sociedad totalmente digital.

Por consiguiente somos testigos de una realidad en la que, en muchos casos, las estéticas o estándares musicales propuestos por los fabricantes de herramientas sobrepasan y pisan las aportaciones personales, el trabajo o todo el concepto que ha llevado al ser humano a desarrollar la música.

Pero si aceptamos que eso es así, ¿cuál es la relación que mantenemos respecto a las herramientas?, ¿dónde está el secreto que hace personal cada trabajo?

Seguramente se encuentra en esa intermediación de la que hablábamos al principio, en el diálogo libre entre las herramientas, el sujeto que las utiliza y el resultado final; en toda la experiencia y el background sociocultural que rodea al creador, en esa curiosidad

innata que empuja a dibujar al niño.

Las herramientas aparecen y desaparecen constantemente, pero son las ideas las que perduran y las que nos hacen crecer y evolucionar.

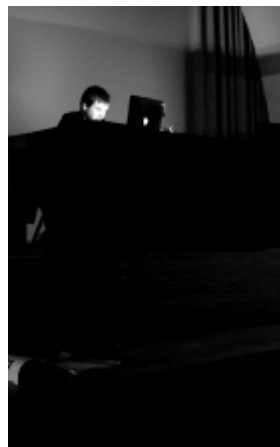
Deberíamos ser más conscientes de las ventajas y las desventajas que nos ofrecen los avances tecnológicos, en vez de seguir sus consignas ciegamente. Deberíamos trabajar más la relación que mantenemos con las herramientas. Deberíamos preguntarnos más a menudo por qué hacemos lo que hacemos.

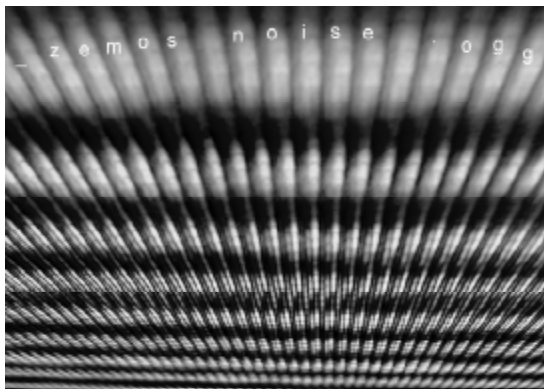
Quizás la respuesta esté en la búsqueda de esas minúsculas cavidades que pregona Chasse, o en la experiencia experimental que reivindica Prévost. Por tanto, seamos más personas y menos máquinas. Intentemos buscar cada uno nuestra pequeña resonancia. Dibujemos sonido.

BIBLIOGRAFIA:

AAVV: Site of sound: of architecture and the ear Comisionado y editado por Brandon LaBelle y Steve Roden (Errant Bodies Press, 1999)

Prévost, Edwin: No Sound Is Innocent: Amm and the Practice of Self-Invention Meta-Musical Narratives Essays, Copula | matchless recordings, 1995.





2. EVOL, (Barcelona, alku), ha sido uno de los grandes retos sonoros de zemos98_6. Este grupo se presenta como uno de los proyectos más interesantes de la escena barcelonesa, con una importante y dilatada trayectoria, que parece que por fin editan su preciado disco en el sello austríaco mego.at. EVOL supuso para la noche del sábado, en la primera planta de la casa de la cultura de El Viso del Alcor, toda una demostración del terremoto de frecuencias durísimas, a la vez que inspiradora, que llevan dentro sus dos ibook's. Aunque parezca complicado, su música no deja de tener un punto de diversión, ¿o quizás de perversión? sin duda fue un concierto intenso para nuestros oídos.

Su escueta discografía es la prueba decisiva de su peculiar modo de ver y entender la música, en el

que cantidad no es sinónimo de calidad. Aun así, sus obras se han dejado ver en los catálogos de sellos de prestigio internacional como Mego (Austria), Scarcelight (USA), Fals.ch (Austria), Diskono (UK), Antifrost (Grecia), Lucky Kitchen (USA) y su propia discográfica, Alku.

Tras el impacto del apocalíptico Super Punani (una pieza de hora y media de duración publicada en el sello online Fals.ch el pasado año), Punani Shell, su reciente EP para Scarcelight Recordings y Magia Potagia, el esperado álbum para el sello vienés Mego, recogen sus más recientes experiencias sonoras: esculturas de audio abrupto donde las piruetas de síntesis digital cobran forma de afiladas armas de tortura.

4

El ruido de las matemáticas

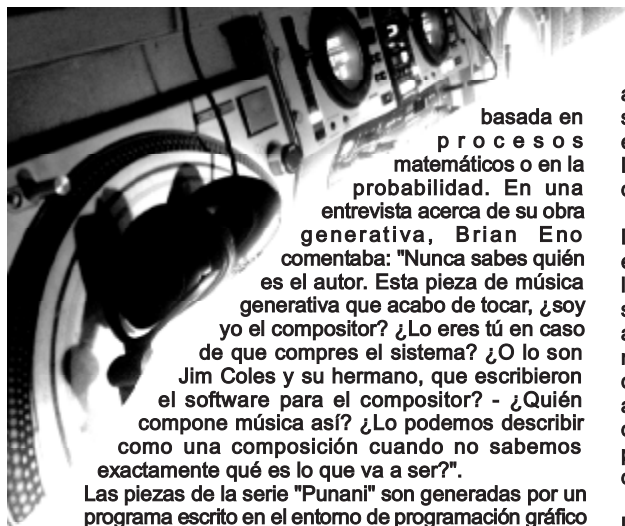
Evol <principio@ilimit.es>

Punani Shell, un CD-EP editado en el sello norteamericano Scarcelight Recordings (<http://www.scarcelight.com>) es parte de una serie de composiciones, la serie "Punani", en la que hemos trabajado a lo largo de los últimos dos años y que de alguna forma es por ahora el cuerpo central de la obra de Evol. La serie consta de piezas largas (la más larga, "Super Punani", de 90 minutos, editada en el sello online Fals.ch), compuestas enteramente a base de síntesis digital. Cada entrega de la serie lleva en su título la palabra "punani" (en jerga jamaicana, "coño") y otra, elegida de forma más o menos aleatoria. La próxima parte de la serie verá la luz en el sello Edition (de Atlanta, USA) en un 12" compartido con el artista británico JLIAT. Pronto se editará también el CD de Evol en Mego (<http://www.mego.at>), titulado "Magia Potagia", y que contiene otra obra-Punani. Pese a que el objetivo primordial de Evol ha sido y sigue siendo el sonido y la forma por encima del proceso, hay algunos rasgos significativos relativos a los métodos empleados en la creación de esta serie de composiciones que podemos analizar desde un punto de vista técnico y para-musical: básicamente su naturaleza generativa y fractal. Así, podemos decir que, aunque sumergida en un segundo plano, la relación entre ciertos juegos matemáticos y el audio es una de las fuerzas motrices de la producción de Evol.

<http://www.mego.at/evol.html>
<http://personal.ilimit.es/principio>
<http://scarcelight.com/slr/evol.html>
<http://imbecil.net>

Para empezar, tal vez sea necesario explicar mejor la idea de música o audio generativo (nosotros preferimos referirnos a nuestra producción como "audio"). Alterando los conceptos tradicionales de composición e interpretación, la llamada música generativa establece una relación muy especial entre el audio y el programa informático, que de algún modo está a ambos extremos del proceso. Una vez ejecutado, el código informático es a la vez compositor, intérprete y audio resultante.

Aunque no existe una única e inalterable forma de audio generativo ni de los programas que lo producen, podemos decir que, por lo general, se trata de programas mínimamente autónomos (con mayor o menor interacción por parte del intérprete humano) en los cuales ciertos parámetros (ya sea de la estructura, el timbre, las melodías o cualquier otra característica de la pieza) están sujetos a procesos matemáticos, en vez de depender del "toque humano". El toque humano del compositor tiene lugar antes, en la fase de concepción y programación. Esta tendencia que se remonta a los experimentos de autores como Lejaren Hiller (1924-1994) o Iannis Xenakis (1922-2001), ha llegado hasta nuestros días de la mano de una extensa escena de programadores y artistas sonoros que tratan de expandir los límites de la composición algorítmica,



basada en procesos matemáticos o en la probabilidad. En una entrevista acerca de su obra generativa, Brian Eno comentaba: "Nunca sabes quién es el autor. Esta pieza de música generativa que acabo de tocar, ¿soy yo el compositor? ¿Lo eres tú en caso de que compres el sistema? ¿O lo son Jim Coles y su hermano, que escribieron el software para el compositor? - ¿Quién compone música así? ¿Lo podemos describir como una composición cuando no sabemos exactamente qué es lo que va a ser?".

Las piezas de la serie "Punani" son generadas por un programa escrito en el entorno de programación gráfico Max/MSP (<http://www.cycling74.com/products/maxmsp.html>) que, una vez ejecutado, sintetiza el sonido y compone la estructura con cierto margen de libertad. No es inteligente, pero sí autónomo (el intérprete humano puede interactuar con él, pero si no lo hace, el programa actúa por su propia cuenta). Tardamos alrededor de un año para escribir el programa (en la jerga de Max, el "patch"), que genera todas las piezas de la serie, usando como base dos pequeños sintetizadores FM (ver http://www.sfu.ca/sca/Manuals/fm/FM_Tutorial.html para una introducción a la síntesis FM). Cada una de las piezas es el fruto de la suma de varios fragmentos generados por el patch, editados y en algún caso ligeramente procesados dentro o fuera de Max/MSP.

A modo de paréntesis, una breve nota sobre "Formatissimo", una pieza reciente de Alku (nuestro colectivo-sello desde 1997) que ahonda de forma más directa en los procesos generativos. "Formatissimo" es una obra de Alku para el sitio web británico rand()% (<http://www.rand.org>), un pequeño servidor dedicado enteramente a la música generativa. Se trata de un programa escrito en el entorno Pd (<http://pure-data.iem.at>) que lleva al máximo la idea de audio generativo en un guiño al clásico dilema del huevo y la gallina. Desde 1998 Alku ha incidido periódicamente en el uso de datos digitales no-sonoros (archivos de texto, imágenes, aplicaciones, etc.) como fuente sonora, reproduciendo estos datos como audio mediante pequeños y sencillos trucos informáticos. "Formatissimo" vuelve sobre esa misma idea, solo que los datos que reproduce se generan sobre la marcha, ya que lo que el programa lee como audio es un archivo de texto en el que se van almacenando varios valores obtenidos del análisis de la salida de audio del programa. Es decir, el programa lee (reproduce) un documento que hace un momento (antes de la ejecución del programa) no existía, y que contiene información sobre el audio que genera el mismo programa al leer ese archivo. Sin el archivo de texto, el programa no reproduce audio (porque el

archivo es lo que lo genera), pero al mismo tiempo, sin el audio resultante, el archivo de texto permanece en blanco, y por lo tanto no da lugar a ningún texto. De ahí la citada relación con el entrañable paradigma del huevo y la gallina.

De vuelta a la serie Punani, hay otra característica extra-musical que podemos destacar si analizamos las composiciones desde un punto de vista técnico: su naturaleza fractal. Los fractales, un fenómeno ampliamente explotado en el terreno gráfico, tienen muchas otras posibles aplicaciones, desde la compresión de datos digitales hasta la música. Para aquellos que no se hayan planteado jamás la realidad de los fractales más allá de los pósters de aire psicodélico, quizás sea también necesaria una pequeña definición.

Un fractal es una forma geométrica fragmentada que puede ser subdividida en partes, cada una de las cuales es (al menos, de forma aproximada) una versión reducida del total. Es el principio que se conoce como auto-similaridad, y que también está presente en la naturaleza en formas como las caracolas de mar, las coliflores, las formaciones tormentosas o los copos de nieve, entre muchas otras. En el plano de las matemáticas existen también varios tipos de estructuras fractales: el triángulo de Sierpinski, el copo de Koch, la curva de Peano o, por supuesto, el set de Mandelbrot, que recibe el nombre de su "descubridor", el matemático polaco Benoît Mandelbrot, padre del universo fractal. Mandelbrot creó la palabra "fractal" partiendo de los vocablos latinos "fractus" y "frangere", "romper" o "crear fragmentos irregulares". Esas dos ideas, la de la fragmentación y la irregularidad, definen perfectamente la naturaleza de los fractales. Y no solo los gráficos. Una de las cualidades definitorias de las piezas de audio de la serie "Punani" es precisamente su estructura auto-similar. Cada parte de la serie es ligeramente distinta de la anterior, y eso se debe a que todos los parámetros de los módulos de síntesis son aleatorios y por lo tanto generan siempre frecuencias y timbres distintos. Pero la estructura es, a grandes rasgos, idéntica en todas las composiciones (algo que se difumina con la edición posterior).

Una de las ideas detrás de varias obras de Evol es lo que nosotros llamamos anti-clímax: una estructura auto-similar constante con micro-cambios constantes, que de alguna manera refleja la naturaleza fractal de la misma forma que algunos de sus paralelos naturales, como las líneas de la costa en un mapa o el ya citado set de Mandelbrot. Piezas como "Jiggerypokkery", editada en el sello griego Antifrost (<http://www.antifrost.gr>) es un buen ejemplo de esa estructura-bloque, sin altibajos generales -que empieza igual que termina-, pero que a lo largo de la pieza ofrece innumerables micro-cambios de timbre y frecuencia, al estilo de los tradicionales fractales de Mandelbrot.

3. rec_overflow (Madrid / plataforma-ltw / Spa.RK) Tras la experiencia de EVOL, este grupo nos demostró que el ruido y los clicks&cut's, pueden ser modulados y sintetizados para generar atmósferas electrónicas más paisajísticas y bailables, evocadoras también fueron las imágenes que acompañaron a la música de este músico madrileño muy activo.

Rec_Overflow es también conocido por su faceta de DJ como Mix-Overflow, es miembro del grupo madrileño Error con el que lleva a cabo el proyecto web www.plataforma-ltw.com. Ha editado tres Lps en solitario (Lptpvrlw, Prsnl Cmptr Wrks, Live at Klubben) y este año sacará en Spa.RK una remezcla a Fibla y su Lp (de título Madrid). Ha editado otras tres referencias junto a Bleizes como Error (rrr, Delicatessen, Microscop'a), en diferentes sellos.

Como Error trabajan desde el año 98 en diseño gráfico, web y en videoproducción por computadora aparte de la experimentación musical. Tratamiento errático de imágenes, perfecta sincronización y control de modulación a tiempo real de todo esto con hasta cinco laptop en algunos de sus directos, al zemos98_6 se trajeron tres. Rec_Overflow ha actuado en salas y festivales como Circulo de Bellas Artes, Colegio San Juan Evangelista, Kathmandú, Benicassim 01/03, Campus Party 03, Arco'01/03, Recycled Sound, After Arco 01/02/03, Tendencias Post-digitales, Klubben, Festival Internacinal de Música Electroacústica, Soma Club, Sala Apollo, La Casa Encendida, Daf Lab, KlangMaschine, Sónar 2004...

www.plataforma-ltw.com

4. Robin Rimbaud aka Scanner (Londres, scannerdot.com) que iba a suponer la clausura, en el Refectorio del Monasterio de la Cartuja de Sevilla, del Taller de Narrative Media y del Festival Audiovisual zemos98_6, tuvo la mala suerte de estar programado el 12-M un día después del atentado de Madrid. La actividad musical, lamentablemente, se suspendió. Hacemos aquí link con el resumen que de la charla y audición tuvimos con Robin el 12 de marzo de 2004.



En esta edición el plantel de conciertos y DJ's ha contado con tres importantes actividades, concierto de **Sr. Chinarro** en el Café Pop de El Viso del Alcor, la fiesta en el Elefunk de Sevilla, con el **DJ 2d2** y la anticipada clausura con **Fibla DJ** en el cielo II de El Viso del Alcor.

5. DJ 2D2 (Barcelona – Fat Products) abrió el programa sonoro de zemos98_6 y sí que fue un auténtico éxito. En ELEFUNK fueron muchos los que disfrutaron con las extravagantes y al mismo tiempo divertidas mezclas de este catalán. ¿Quizás el mejor DJ del país? Lo que está claro es que pocos se atreven con el Hip hop underground (del más bailable al más experimental), funk, rare groove, reggae, jazz en una sesión de más de 5 horas.

2D2 es un Dj de formación radiofónica, lleva desde el 96 dedicándose a pinchar. Desde el 99 ha ido apareciendo en las listas de los mejores dj's del país, en diferentes publicaciones especializadas (Rockdelux, Go Mag, Nochemanía...).

Ha pinchado en casi todos los clubs de la ciudad condal: Moog, Apollo, La Paloma, La Boîte, Fonfone, Discotheque, Dot, Daf, Razzmatazz, Mond Club, Moviedisco... Lleva la dirección artística de los bares Gusto y Clase, situados en el barrio de Gràcia. Es residente de las noches de hip-hop, del prestigioso chiringuito Lasal de Mataró y ha participado en eventos deportivos, normalmente relacionados con el skateboard. Apasionado del arte del scratch, ha colaborado con bandas y músicos de todo tipo: Fibla, 12Twelve, Jahbitat (escuchad track que se acompaña a este catálogo), Preto, ego:tRip, Felicidad Blanch...



Actualmente es el dj de directo en Europa de Prefuse 73, artista del prestigioso sello Warp. Ha compartido cabina y escenario con: Dj Vadim, Jamie Lidell, Dabrye, Beans, Howie B, Krust, Fabio, Kemal (Konflikt), Paul Arnold (Certificate 18), Beta Bodega Coalition (Seth P. Brundel, Manuvers y Supersoul), Tim Love Lee, Dj Grazzhoppa, Kumo & Mc Mao, Dj Greedy Boy, Dj Doubles, Jota Mayúzcula, Dj Griffi, Mucho Muchacho, Skratch Commando, Angel Molina, Oscar Mulero... Nosotros diríamos que sí es el mejor.

6. Sr. Chinarro (Sevilla – Acuarela) realizó un concierto en el que una vez más se demostró por qué la música y las palabras de Antonio Luque (vocalista y alma mater del grupo), son inclasificables y coherentes, surrealistas y poéticas. Un concierto muy esperado en el que no defraudó ni a propios ni a extraños, el local a rebosar cerró la primera gran noche de zemos98_6 en El Viso del Alcor.

Sr. Chinarro son o es, según los críticos de la revista aB, el grupo más importante de la pasada década. Rock de Lux considera a Antonio Luque un personaje imprescindible para entender la independencia de los años noventa. El Viso del Alcor y el INDIE-pendientes sabemos de primera mano qué significa eso.

El porqué de mis peinados figura entre los mejores discos en castellano de la pasada década en las listas de la prensa especializada. Con el El Ventrílocuo de sí mismo sigue la racha goleadora de Antonio Luque.

Algo habrá hecho, aparte de declaraciones descreídas, ingeniosas e irónicas y canciones de pop raro que podrían ser comerciales pero que nunca acaban siéndolo. Aires meridionales, vueltas de tuerca a los tópicos populares, los refranes, las canciones infantiles, la religión y el escapismo, los personajes pintorescos de la Andalucía más secreta... unas letras entre el surrealismo limpio y el costumbrismo sucio sobre novias malcaradas, barrios periféricos, viajes hacia ninguna parte y olivares perdidos. Todo eso y mucho más son y serán Sr. Chinarro.

A una prensa que reconoce y difunde las virtudes de su obra se unen sus compañeros de generación: Los Planetas (rendidos fans de Sr. Chinarro), Flow, Migala, Hidrogenesse, Javier Aramburu, Fernando Alfaro, Beef, Nacho Vegas o Astrud han dado muestra en variadas ocasiones de su admiración por el inclasificable artista sevillano.

Muchas cosas se han dicho sobre su estilo como letrista y compositor. No en vano uno puede buscar y encontrar ecos de Paolo Conte, Silvio, Robert Smith, Kiko Veneno, Ian Curtis, el flamenco, Kafka, "Armarios y Camas", Gómez de la Sema, el Mediterráneo, Red House Painters (o los "poromponpeinters", como los llama Luque) las ferias populares y el triste sin vivir de los que no saben contar chistes ni bailar sevillanas.



En su último trabajo que presentó en zemos98_6 no se detiene su vena inspiradísima y vuelve a pluriemplearse (se encarga el sevillano de todos los instrumentos, salvo las baterías y algún bajo) en un disco (y confirmamos que un directo también) que adquiere tonalidades ocre, amargas, verdosas.

Ambientado en meses vacíos de fiesta, alejado de las playas sucias de otras veces de las barracas de feria; mucho menos grave sin llegar, nunca, a ser festivo, estas canciones de Sr. Chinarro están localizadas en las cocinas y en los salones, en las trastiendas y los locales polvorientos (que fueron salas de fiestas o casas de putas). Algún día funcionará: www.acuareladiscos.com/srchinarro

7. VolubleDJ (Sevilla – voluble.net). Estuvo cerrando la primera noche uno de los habituales de zemos98. Este año volubleDJ indagó en los sonidos más negros de su maleta, ¿buscando el movimiento?. La verdad es que este DJ funciona como sujeto errante de fiestas imprevisibles y ésta no pudo dejar de serlo. Una selección sonora exquisita al mismo tiempo que volátil. En esta ocasión no estuvo acompañado de visuales. Acción sonora ya!!
www.voluble.net

8. Fibla DJ (Barcelona – Spark Releases), conceptualmente uno de los músicos más interesantes del panorama electrónico del país, supuso la clausura del zemos98_6. Con una sesión tranquila, experimental pero accesible, que invita a la atención en los que combinó la electrónica, el hip-hop abstracto y una suave metodicidad arrítmica, amable.

Además, Fibla ha publicado en el muy respetado sello belga Sub Rosa / Quatermass, y colaborado en otros sellos internacionales como Expanding, Benbecula, Worm Interface (Gran Bretaña); Couchblip! (Australia); Klangkrieg (Alemania), Cosmos (Barcelona) o colectivos como Plataforma LTW o El Otro Lado del Telescopio (Madrid).

También es co-fundador del sello spa.RK, ubicado en Barcelona y dispuesto a promocionar la electrónica a todos los niveles, siempre lejos de la música de baile, tanto de artistas nacionales como extranjeros. Además, ha estado llevando a cabo el proyecto "D-Fuse + Fibla remix Koyaanisqatsi live" junto al colectivo británico D-Fuse, estrenado en el festival OneDotZero en el ICA londinense el año pasado y representado también en el AV Festival en Newcastle o en el Mercat de les Flors de Barcelona.

Electrónica profunda, evocadora y de regusto cinematográfico. Una intensa presencia internacional que le acreditan como uno de los valores electrónicos más interesantes del país y cabeza de un movimiento que se ha dado en llamar "electrónica emocional". Aunque el sonido de Fibla pueda parecer más cercano a las escenas británica o alemana, hay algo más, pequeños detalles que indican que este chico es de un sitio donde el sol nunca se olvida de brillar...

<http://www.sparkreleases.com/>

FOTOGRAFÍA

Para Zemos98_6, el área de fotografía ha programado dos actividades que parten de lo fotográfico para subvertir y ampliar este concepto, huyendo de los usos tradicionales de la fotografía y apostando por usos más experimentales de este medio de creación. Es significativo que ninguna de estas dos actividades fuese una exposición.



Inauguración zemos98_6 en la Reales Atarazanas

1. Proyecta -colectivo ProyeccionesAtemporales-

En la inauguración del festival, que tuvo lugar el día 2 de marzo en la Reales Atarazanas, pudimos ver nuevas formas de difusión de propuestas fotográficas a través de una actividad del colectivo Proyecciones Atemporales.

La esencia de Proyecciones Atemporales queda resumida en su propio nombre: la difusión de las acciones de este colectivo independiente se hace en forma de proyección y tiene ocasión en cualquier momento y lugar.

Este colectivo surgido en 2003 reúne la obra de diversos autores en torno a ejes temáticos como la ciudad, la mentira, lo íntimo o las obsesiones... retomando el viejo concepto de diaporama, e hibridando imagen fija e imagen en movimiento, imagen fotográfica e imagen de síntesis, música y textos.

5

proyecta: tres convicciones y cuatro patas

Juan Valbuena <jvalbuena@hotmail.com>
coordinador de proyecta

La esencia de ProyeccionesAtemporales queda resumida en su propio nombre: la difusión de las acciones de este colectivo independiente se hace en forma de proyección y tiene ocasión en cualquier momento y lugar.

La presentación de la programación de PROYECTA es mensual y tiene lugar en unos billares del centro de Madrid cada primer jueves de mes.

A partir de esa programación estable se busca la multidifusión e itinerancia permanente de la misma: en cualquier lugar, en cualquier momento...

UN CONCEPTO/CINCO PROYECCIONES/CINCO PROYECTANTES/UNA RÁFAGA DE PROYECTILES

Una convicción:

La Fotografía no tiene nada que ver con la realidad, la Fotografía será un proyecto personal o no será nada:

Proyecciones Atemporales se limita a la gestión de proyectos hechos en total libertad, sin censuras ni prejuicios, una vez abandonada la idea de lo objetivo cada proyectante asume su propia mirada, su propio proyecto y se implica en todo el proceso: desde su nacimiento hasta su difusión pública.

Otra convicción:

La Fotografía debe conquistar nuevos espacios de difusión: ProyeccionesAtemporales busca espacios no convencionales o, al menos, no fotográficos: bares, teatros, cines, túneles, calles y azoteas. Así la ecuación NUEVOS AUTORES + NUEVO SOPORTE + NUEVO ESPACIO = NUEVO PÚBLICO se convierte en recurrente en todas nuestras acciones.

Y otra más:

La Fotografía no es lo único proyectable.

ProyeccionesAtemporales programa proyecciones, nada más y nada menos. Muerte a los fotógrafos, a

a los diseñadores y a los grafiteros...PROYECTANTES somos todos y a ti te encontraremos en la calle.

PRIMERA PATA) La independencia económica: Autoproducción y autogestión, son las palabras clave y el único camino que garantiza la absoluta libertad.

La asunción de riesgo económico en la creación artística es un paso indispensable para vencer la resistencia del entorno, todos sabemos que las circunstancias no ayudan, pero no podemos convertirlas en una excusa para permanecer parados. Las relaciones públicas y el mercado, la búsqueda de dinero y medios de producción, también forman parte del trabajo del artista de nuestros días, no nos engañemos.

De todos modos, el esfuerzo de ProyeccionesAtemporales en el proyecto PROYECTA se centra más en el contenido que en el continente. Así, la repercusión (mucho o poca) que el proyecto esté teniendo ha sido porque ese cuidado contenido ha rebosado al endeble continente, ya que en ningún momento se ha hecho campaña de publicidad: la forma básica de difusión ha tenido lugar por dos medios gratuitos, la web y el boca a boca.

SEGUNDA PATA) La amplitud de miras:

Si con PROYECTA03 conseguimos escapar de la forma tradicional de mostrar y ver fotografía. Con PROYECTA04 escaparemos definitivamente de la fotografía en sí: proyectaremos todo lo proyectable, sin atender más que a la implicación personal del proyectante y al interés general de lo proyectado: fotos, video, música, animaciones, acciones, diseño.

Apostamos, por tanto, por un nuevo producto. No producimos exposiciones, ni editamos libros ni discos, ni tan siquiera montamos instalaciones, nuestro medio de difusión es la proyección digital: IMÁGEN+SONIDO. Ni más ni menos. Y aprovecharemos la movilidad del producto que hemos elegido para no renunciar a ningún espacio y a ningún público, nos mostraremos sin pudor y nos mezclaremos sin miedo, **TERCERA PATA)** Los proyectantes:

Son ellos, los proyectantes, el esqueleto del proyecto PROYECTA. La implicación personal en su propia obra se ha visto acompañada, en casi todos los casos, de una generosa implicación en la dinámica colectiva del proyecto. Todos los proyectantes se encuentran agusto en un espacio abierto donde son importantes (se les informa de todo y sus opiniones son consideradas); y son capaces de trabajar, e incluso de renunciar a su dinero, para que el proyecto siga adelante.

Así, todo proyectante es, en la práctica, un embajador de PROYECTA, y ha sido a través de ellos como

nuestra idea ha podido extenderse y ser conocida: contactos con otros futuros proyectantes, búsqueda de espacios de difusión alternativos...

CUARTA PATA) La lucha por la visibilidad:

La batalla más dura es por la visibilidad, a la habitual y generalizada pregunta ¿dónde está el público para nuestra obra?, nuestra respuesta no es una reflexión, es una acción. Una acción que viene a decir: no sabemos dónde está el público, pero vamos a ir a buscarlo. Y, cuando lo encontremos, se lo vamos a poner fácil pero sin tratarle como si no fuera inteligente, vamos a usar todos los recursos a nuestro alcance para hacer comprensible nuestro discurso, pero sin renunciar a él.

Todo esto constituye el ideario de ProyeccionesAtemporales, que es llevado a la práctica con modestia pero con firmeza, sin miedo al fracaso y con la certeza de que si permanecemos juntos nada puede pasarnos.

Prueba de ello es la prevista sesión PROYECTA04 del 3 de junio llamada FRACASOS en la que se reivindicarán en forma de proyección unos cuantos proyectos imposibles hermanos del nuestro (revistas, festivales, iniciativas colectivas) en los que la gente se deja la piel en el intento.



2. Photolatente

Oscar Molina estuvo presente con su proyecto Photolatente por partida doble.

En primer lugar, el miércoles 3 tuvo lugar una “Conferencia/mesa redonda Photolatente” en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, en la que participaron también Ignacio González –director de la revista Photolatente- y Alejandro Sosa –fotógrafo e investigador en el Centro de Tecnología de la Imagen de la Universidad de Málaga-. En esta conferencia se explicó en qué consiste el proyecto Photolatente, que investiga sobre los procesos de creación y recepción a partir del medio fotográfico, y que se articula en torno un momento del proceso fotográfico que se conoce como imagen en estado latente: el momento en que el papel fotográfico está impresionado por la imagen del negativo proyectado sobre el mismo y que sin embargo aún no ha pasado por los líquidos de revelado y fijado.

En segundo lugar, el día 4 realizó una “Sesión Photolatente” en la Agencia Cobertura. La diferencia en la conferencia y la sesión es que mientras que en la primera únicamente informa y explica el proyecto, la sesión forma parte del proyecto e invita a los asistentes a participar en el mismo una vez finalizada. De hecho, la sesión es el punto de partida del proceso

del proyecto, ya que en ellas Oscar invita a los asistentes a participar mediante un rollo de película, que los participantes se comprometen a disparar y enviar por correo junto a contrato de cesión de derechos. Una vez llegan los carretes a Oscar, positiva cada uno de los fotogramas en un único papel fotográfico, y después destruye el carrete. Cada uno de esos papeles impresionados es distribuido de forma individual en forma de ediciones, la primera fue producida por la revista Photovisión, y la segunda está en preparación, y será producida por la revista La más bella, y distribuida por su Bellamátic. La persona que adquiere un sobre no sabe cómo es la imagen latente que va en su interior, no conoce al autor ni el lugar en que la ha tomado, automáticamente, con la compra la persona que adquiere el sobre adquiere también todos los derechos sobre la imagen.

El proyecto involucra a cientos de participantes en todo el mundo y se va desarrollando sin límite de tiempo ni de cantidad de fotografías o participantes.

Más información sobre Photolatente en:

El número 32 de la revista Photovisión

www.photovision.es
www.photolatente.com



PLÁSTICA

Las áreas plástica y escénica han pasado por un pequeño bache en la programación de zemos98_6. En el caso de escénica, por cuestiones operativas y económicas, han tenido que suspenderse las previsiones. Nos hemos encontrado con un problema de coherencia con la propuesta que queríamos realizar y para no cometer errores o hacer las cosas por hacer nos hemos visto abocados a suspenderlas. Tampoco a ayudado mucho la pérdida en las dos áreas de las personas encargadas a la producción de las mismas. No obstante esto supone un reto para futuras ediciones.

El área plástica sí que ha mostrado tres proyectos de jóvenes artistas residentes en Sevilla. Quizás la sorpresa más grata ha sido encontrarnos con la respuesta por parte del público, que ha respondido bastante bien ante las propuestas.

Rivelino Díaz (México). Acción – Video Performance en ENDANZA. trabajó el concepto del vídeo de una forma muy peculiar. Su acto convertido en vídeo-performance supuso una de las actividades más concurridas y aplaudidas de zemos98, quizás por su desarrollo: amable, humilde, con bastante misticismo y ante todo muy divertido. Todo consistió en convertir una cinta de vídeo VHS en un macetero para cactus.



Manuel Benítez Brito y Jesús Aguilera Cana (Sevilla). Instalación – Exposición en Zona Franca. Estos jóvenes creadores sevillanos se han planteado una reflexión sobre la aceleración que han obtenido el progreso comunicativo y a su vez los medios tecnológicos. De aquí surgen algunas conclusiones que se exponen a modo de imágenes y esculturas en esta exposición. Instalada hasta el 30 de abril ha ampliado el rango de fechas de zemos98.



alejandro del pino
resúmenes taller narrative media

Desde la Antigua Grecia hasta el mundo del siglo XXI, las narrativas dominantes han formulado y configurado el imaginario simbólico y el discurso moral e identitario de los pueblos. En la sociedad de la información y de la revolución cibernética, marcada por la aparición de internet y por el avance de las nuevas tecnologías de la comunicación, las nuevas narrativas dominantes están moldeadas y condicionadas por los medios y soportes digitales que se utilizan durante todo el circuito de elaboración, distribución y recepción de los mensajes. Para tener capacidad de leer y escribir en esos nuevos medios, es necesario poner en marcha un proceso de alfabetización específico (lo que podría denominarse una alfabetización digital o media alfabetización) que nos permita interpretar y, en última instancia, transformar, la compleja realidad que habitamos y vivimos. Una realidad mediada por la industria de la comunicación (que es, a su vez, controlada por los gobiernos y las corporaciones transnacionales) en la que lo virtual se entrecruza y confunde con lo físico, y lo ficticio se apodera de lo "real" (y viceversa).

Celebrado entre el 8 y el 12 de marzo de 2004 en el Aula del Rectorado de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) dirigido por Fran Ilich y coordinado por Pedro Jiménez, Remezclando la realidad con los narrative media presentó una serie de proyectos narrativos que se acercan desde diversos planteamientos críticos y enfoques metodológicos a la compleja realidad contemporánea. Desde el teatro del oprimido que puso en marcha en la década de los 60 el brasileño Augusto Boal a las experiencias de "realidad virtual" de Andrea Zapp, pasando por las películas hechas para internet de Nora Barry, las obras de net.art de Olia Lialina o los experimentos sonoros digitales de Scanner.

Más allá de su diversidad formal y conceptual, todos estos proyectos tienen algo que los unifica: la búsqueda de una dinámica narrativa crítica que intenta romper las fronteras que separan a emisores y receptores.

Teatro del oprimido, Julián Boal

En la primera sesión de Remezclando la realidad con los narrative media, el traductor y cineasta Julián Boal analizó el contexto histórico, político y cultural que dio origen al Teatro del Oprimido durante los años 60, así como su expansión en las dos décadas posteriores en Francia y su situación en la actualidad, con decenas de grupos repartidos por diversos puntos del planeta



que se declaran herederos de este método. A juicio de Julián Boal, su expansión y diversificación ha conducido a una frecuente desactivación de su potencial subversivo y emancipador, dándose el caso de proyectos que aplican las técnicas y planteamientos del Teatro del Oprimido para mejorar la rentabilidad de ciertas empresas o con fines meramente terapéuticos.

En conexión con la idea de Jean Luc Godard de que su intención no es realizar películas políticas sino hacer "políticamente cine", el creador del Teatro del Oprimido, Augusto Boal, cree que para llevar a cabo auténtico teatro político hay que intentar transformar radicalmente las convenciones que dominan el mundo de la representación escénica. Augusto Boal considera que la separación entre actores y espectadores responde a un presupuesto ideológico que otorga a unos pocos el derecho a la palabra, la acción y la luz,

mientras condena a los demás al mutismo, la pasividad y la oscuridad. Por todo ello, Boal propone una ruptura de ese reparto de roles, permitiendo que los espectadores puedan intervenir activamente en la representación, ya sea aportando soluciones a los conflictos argumentales, planteando nuevas situaciones o dando indicaciones a los actores y al director. "De esta forma, escribe Fran Ilich en un texto que repartió durante la primera sesión de Remezclando la realidad con los narrativos media, el Teatro del Oprimido cumple las promesas de interactividad a las que aspira la narrativa digital, y aunque no siempre alcanza la sofisticación que la tecnología nos brinda, posee el plus de ser una disciplina tangible que logra eludir las trampas de la virtualidad para anclarse dentro del mapa de lo físico".

El Teatro del Oprimido surgió en un contexto histórico y político -finales de los 50 y principios de los 60- en el que el Partido Comunista Brasileño (PCB) había alcanzado ciertas cotas de poder social y el apoyo explícito de la mayor parte de los intelectuales y artistas de la época. Pero sus presupuestos no se alejaban demasiado del programa nacional-desarrollista que había puesto en marcha el presidente Getulio Vargas. De hecho, en algunos documentos oficiales, el PCB aseguraba que el obrero brasileño sufría más por el retraso del desarrollo económico del país que por la explotación capitalista. Al mismo tiempo, propugnaba una alianza de carácter patriótico entre los diversos sectores sociales y económicos brasileños, diluyendo la lucha de clases en beneficio del crecimiento global de la nación.

Más allá de la utilización propagandística del concepto de pueblo, el PCB consideraba que las "masas populares" eran incontrolables, irracionales y manipulables, una actitud elitista que, de algún modo, también se reflejaba en las piezas de agitación y propaganda que se representaban durante aquellos años en los Centros Populares de Cultura. Creados e impulsados por un ex-miembro del grupo Arena (colectivo teatral dirigido por Augusto Boal), los Centros Populares de Cultura desarrollaron una amplia y variada producción creativa entre 1961 y 1964 que incluyó desde la realización de varias películas a la edición de revistas y libros, pasando por la puesta en marcha de numerosas obras escénicas. Sus propuestas recurrían al didactismo y a la inmediatez, tratando de transmitir contenidos políticos explícitos (y plenamente dirigidos) a través de una recuperación forzada de ciertas manifestaciones expresivas populares. El hecho es que la actividad de estos centros fue muy apreciada por amplios sectores de las clases medias (sobre todo intelectuales y estudiantes), pero nunca logró atraer al público popular. Para Julián Boal, la razón última de ese rechazo derivaba de que los creadores y gestores de estos centros tenían una visión condescendiente y despectiva del arte popular, al que

en su manifiesto fundacional dedicaban calificativos como primario, evidente, inhábil, grosero o trivial.

Por aquella misma época, Paulo Freire empezó a aplicar su influyente método de alfabetización, primero en el estado de Pernambuco y después en el resto de las regiones brasileñas. Hasta que en 1964, tras el golpe de estado contra el presidente João Goulart, tuvo que exiliarse a Chile, donde continuó desarrollando su programa pedagógico y alcanzó reputación internacional. El método de alfabetización de Freire no tenía exclusivamente un propósito funcional -esto es, enseñar a leer y a escribir-, sino que pretendía que los alumnos aprendieran a descifrar, intervenir y transformar el entorno que les rodeaba. De ese modo, propiciaba una relación dialéctica y horizontal (no vertical y jerárquica) entre profesores y alumnos, cambiando radicalmente los roles vigentes en el ámbito educativo. "Según la Pedagogía del Oprimido, señaló Julián Boal, la tarea del enseñante no consiste en llenar la cabeza de los alumnos con el contenido de su narración (como si estuviese realizando una transferencia bancaria), sino en promover un aprendizaje crítico y constructivo". Augusto Boal desarrolló los principios y métodos del Teatro del Oprimido a partir de una experiencia escénica que tuvo con campesinos peruanos en el marco de una campaña de alfabetización inspirada en la metodología de Paulo Freire.

Desde finales de los años 60, el Teatro del Oprimido tuvo una extraordinaria acogida en Francia, un país con una extensa comunidad de exiliados latinoamericanos y una poderosa corriente escénica militante que encontró en el método de Augusto Boal un nuevo impulso para seguir desarrollándose. Ya en 1968, Boal había contactado con diferentes colectivos teatrales izquierdistas y en 1971, el grupo Arena participó en el Festival Internacional de Nancy. Un año después, Boal dirigió a un extenso y ecléctico grupo de actores franceses y latinoamericanos y en 1977 se publicó la primera traducción al francés del libro Teatro del Oprimido. En cualquier caso, Augusto Boal también tuvo que hacer frente a ciertas reacciones negativas, como la de un sector de la crítica teatral francesa que nunca vio con buenos ojos su metodología escénica.

A lo largo de las tres últimas décadas, el Teatro del Oprimido ha alcanzado una gran expansión internacional, contabilizándose en la actualidad más de 140 grupos repartidos en unos 40 países. "Pero es muy probable, advirtió Julián Boal, que sean bastantes más, ya que existen numerosos colectivos amateurs que, por su propia naturaleza, no se conocen fuera de sus restringidos ámbitos de influencia". Sólo en Francia, Julián Boal puede confirmar la existencia de unas 20 agrupaciones, con estructura, objetivos y temáticas completamente diferentes: desde colectivos de extrema izquierda o asociaciones

alternativas que trabajan en colaboración con comunidades locales hasta grupos que organizan sesiones de Teatro del Oprimido para mejorar la convivencia y rentabilidad en empresas e instituciones, pasando por troupes profesionales con un extenso repertorio dramático.

A juicio de Julián Boal, en muchas de estas actualizaciones contemporáneas de las enseñanzas del dramaturgo brasileño, pueden encontrarse dos elementos que contribuyen a desactivar su potencial emancipador. Por un lado, las propuestas de muchos de estos grupos caen en un exceso de idealismo, ya que presuponen la existencia de una especie de naturaleza humana eterna y fija que condiciona los pensamientos y pasiones de los individuos, con independencia de sus posiciones económicas y sociales. A partir de esa premisa, sus montajes dramáticos suelen centrarse en cualidades de orden moral y psicológico -y no en cuestiones ideológicas y socio-económicas- de modo que las intervenciones de los espectadores apelan a aspectos emocionales y sentimentales, en vez de denunciar las injusticias y desigualdades de las estructuras sociales.

Por otro lado, la profesionalización de algunas de estas troupes genera ciertas contradicciones muy difíciles de resolver. Hay que tener en cuenta que el Teatro del Oprimido surgió con la intención de luchar contra la especialización en la producción cultural, proponiendo que los espectadores pudiesen intervenir activamente en la representación escénica y cuestionando la idea de que los actores son mediadores ideológicamente neutrales. Además, la dependencia profesional hace que estos grupos acepten cualquier encargo que les hagan, ya sean campañas antitabaquistas o sesiones contra el alcoholismo, la violencia doméstica, el desempleo o la convivencia cívica en las escuelas.

En estas circunstancias, se corre el peligro de que la metodología del Teatro del Oprimido pase de ser una herramienta revolucionaria en manos del pueblo a convertirse en un instrumento que utiliza el poder para neutralizar el potencial amenazante de ciertos conflictos y problemáticas sociales y culturales. Su objetivo final se tergiversa, pues, en vez de estimular a los espectadores a que protagonicen un proceso real de transformación social, termina adquiriendo un carácter meramente terapéutico y no tiene ninguna repercusión fuera del foro donde se produce. Julián Boal considera que este tipo de tergiversación no afecta únicamente al Teatro del Oprimido, sino que responde a una estrategia más global del poder para reapropiarse de los discursos divergentes. Por ejemplo, el análisis semiótico surgió como una herramienta que desenmascaraba los dispositivos normativos que se articulan a través de los mensajes mediáticos, pero ahora se utiliza para elaborar de una forma más efectiva

y sofisticada dichos mensajes". En cualquier caso, señaló Julián Boal, siguen existiendo muchos grupos herederos de las propuestas de Augusto Boal que realizan un trabajo cargado de sentido crítico y de potencial emancipador, tanto en Francia como en Brasil y otros países.

Narrativa y network, Andrea Zapp

En la segunda sesión de Remezclando la realidad con los narrative media, Andrea Zapp, editora del libro *Networked Narrative Environments as imaginary spaces of being*, presentó tres de las propuestas de narrativa digital que ha realizado durante los últimos años. *A body of water* (1999), una instalación interactiva que llevó a cabo en la región industrial alemana de Rhur -que por aquel entonces estaban sufriendo un profundo proceso de reconversión- donde, entre otras cosas, se emitían imágenes de empleados de las minas sobre cortinas de agua. *Little Sister. A 24 hr online surveillance soap* (2000), su particular construcción de un experimento de tele-realidad y tele-vigilancia mediante la utilización de una serie de webcams repartidas por distintos puntos del planeta. Y *The Imaginary Hotel* (2002-2004) que a través de



internet permite a los navegantes re-decorar la habitación de un hotel, y después proyectar esas intervenciones en espacios reales.

Especializada en teoría cinematográfica y de los nuevos medios, Andrea Zapp trabaja en la creación de plataformas interactivas en las que articula una serie de experimentos narrativos que se sitúan en la intersección entre realidad y ficción, mezclando elementos y escenarios creados por ordenador con objetos y espacios físicos.

A partir de una concepción de las redes tecnológicas como un entorno que pueden habitar y transformar sus usuarios, las propuestas de Zapp traspasan los límites de la pantalla del ordenador y proponen una intervención en espacios públicos "reales". "Frente a la dimensión asincrónica de la experiencia cinematográfica, señaló Andrea Zapp, mis propuestas

pretenden configurar un escenario arquitectónico abierto y dinámico (e intencionadamente teatralizado) que permite que cada visitante realice su propio recorrido, generando así una multiplicidad de historias y narraciones impredecibles".

Andrea Zapp, que se autodenomina artista de la investigación, introduce en su trabajo estructuras dramáticas formales herederas de la narrativa clásica, pero reconstruyéndola desde un enfoque dinámico y abierto que asume la perspectiva fragmentada de la experiencia contemporánea y juega con la multiplicidad de identidades que propician las nuevas tecnologías. De este modo, la creadora-investigadora alemana explora las nuevas relaciones que se establecen entre identidad y cuerpo (y entre lo temporal y lo espacial) en la era de la información digital, tratando siempre de adaptar sus propuestas narrativas a los contextos físicos, políticos, sociales y culturales en los que se desarrollan y/o presentan.

Su proyecto más reciente es The Imaginary Hotel (<http://www.azapp.de/hotel/indexallg.htm>) donde monta una habitación virtual cuyos visitantes (todos aquellos que acceden a la dirección web) pueden transformar, eligiendo tanto el decorado como el mobiliario. "Este proyecto, explicó Andrea Zapp, pretende crear un escenario virtual con el que los usuarios interactúan en la misma medida que lo harían si penetraran en un espacio arquitectónico físico". En una habitación "real" de un hotel de Graz (Austria), Andrea Zapp llevó a cabo una versión específica de The Imaginary Hotel (<http://www.azapp.de/graz.htm>). En una de las paredes de la habitación colocó una pantalla sobre la que se proyectaban distintas imágenes cotidianas de la ciudad austriaca que iban aportando los espectadores (reales y virtuales) de la instalación. De este modo, Andrea Zapp creaba un entorno escenográfico virtual a partir de objetos y escenarios reales, en el que la intervención on-line de los visitantes de la web (procedentes de distintos puntos del planeta y con identidades "flotantes") permitía transformar un espacio físico concreto y, simultáneamente, generar un relato colectivo que rompía la dinámica lineal y el papel pasivo de los espectadores de las narraciones clásicas.

La implicación e imbricación de distintos entornos locales es uno de los elementos claves de Little Sister. A 24hr online surveillance soap (<http://www.azapp.de/littlesister/>), un sitio en Internet que enlaza con una serie de webcams y circuitos cerrados de tv situados en distintos rincones del mundo (Irlanda, EE.UU, Austria, Alemania, Finlandia...) durante las 24 horas del día. Little Sister, que puede interpretarse como una reapropiación irónica del formato televisivo que se popularizó con el estreno de Big Brother (Gran Hermano), escoge 26 web cams que muestran espacios propios de las telerres (cocina, salón, peluquería, bar..., incluso una iglesia).

Pero más allá de la hipócrita interactividad que ofrecen los programas de tele-realidad, Little Sister permite que cada usuario diseñe su propia narración, combinado entre sí las distintas micro-historias que registra cada web cam.

Little Sister materializa la idea de la aldea global de McLuhan, intentando hacer una cartografía del mundo a través de una conexión permanente con un conjunto de lugares connotados por su rotunda normalidad. Cada cámara es como un espejo que nos muestra un trozo de mundo sin aura, un rincón ordinario en el que casi ni siquiera se puede apreciar una singularidad geográfica y cultural. A su vez, los usuarios de esta web construyen su propio e intransferible periplo narrativo a partir de la elección de una cámara u otra y de la relaciones que establezcan entre las mismas. "La idea era, recordó Andrea Zapp, que este proyecto evolucionara por sí mismo creando un microcosmos, sin tiempo y sin espacio, sobre el que yo no tuviera control". Little Sister también pretende cuestionar la presunción de verdad que se otorga a lo que aparece registrado por una cámara de vídeo. Hay que tener en cuenta que programas de televigilancia como Big Brother fomentan la falacia de que muestran la realidad sin mediaciones, pero detrás de ellos hay siempre una construcción narrativa, tanto por la selección de imágenes como por el montaje escenográfico o por la misma actitud condicionada de los participantes.

En el marco de la exposición colectiva Connected Cities, Andrea Zapp realizó junto a Paul Sermon A body of water (<http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/herten/>), una instalación interactiva que reflexionaba sobre el pasado reciente y el futuro posible de Rhur, una región alemana que vivió un profundo proceso de cambio industrial y cultural tras el cierre en 1997 de sus antiguas minas de carbón. Igual que The Imaginary Hotel y Little Sister, este proyecto trataba de responder a las características específicas del espacio local en el que se insertaba y proponía un discurso metafórico sobre la volatilidad del cuerpo y de la identidad humana en la era digital. Para ello, construía un complejo entorno virtual que conectaba las dependencias de las minas de Herten con una sala del Wilhelm Lehmbruck Museo de Duisburg. Los visitantes de A body of water podían interactuar con unas pantallas de agua en las que se proyectaban tanto imágenes documentales sobre la vida cotidiana de los antiguos mineros de la zona como otras capturadas en vivo de las audiencias que en ese momento visitaran ambos espacios expositivos.

"La idea de A body of water, recalcó Andrea Zapp, era poner en marcha un entorno híbrido (a la vez virtual y real) a partir de la presencia e intervención de personas físicas que interactuaban con un escenario ficticio donde se mezclaban imágenes pasadas y actuales".

El entorno tecnológico que crea Andrea Zapp en todos estos proyectos cumple la función de un marco arquitectónico en el que los flujos de información que circulan por su interior (y que se van generando con la participación voluntaria e involuntaria de agentes externos), no sólo tienen efectos virtuales, sino también físicos. Se propicia así una narrativa colectiva, abierta e impredecible que juega con la multiplicidad de identidades que caracteriza el universo digital. Una narración muy alejada del discurso cerrado que se articula en otras propuestas telemáticas supuestamente interactivas (como los cd-roms) en las que, bajo una aparente imprevisibilidad, hay un abanico restringido de posibilidades dramáticas. En las obras de Zapp, la conectividad tecnológica permite la incorporación de infinitas micro-narraciones, ya sea dentro de un espacio originariamente físico (A body of water), on-line (Little Sister) o de una fusión de ambos (la extensión del proyecto The Imaginary Hotel en la ciudad austriaca de Graz).

Cinema Online, Nora Barry

Creadora de The Bit Screen, el primer sitio web de películas realizadas explícitamente para internet, Nora Barry comenzó a trabajar en la red con la intención de desarrollar una propuesta narrativa en torno a las peculiaridades del proceso de contar historias en los nuevos medios digitales. Con experiencia previa en el campo audiovisual -fue guionista y productora de un programa infantil de televisión-, a mediados de la década de los 90 Nora Barry empezó a intuir las numerosas posibilidades creativas que brindaba este nuevo soporte tecnológico.

En esta tercera sesión de Remezclando la realidad con los narrative media, la autora estadounidense asemejó la estructura narrativa de las Mil y una noches con uno de los funcionamientos potenciales de Internet. "El hilo conductor de las Mil y una noches, recordó, es la historia de una joven princesa que consigue evitar su muerte al mantener activado el interés de su marido -un cruel sultán despedido que tiene la costumbre de asesinar a sus esposas el día después



de casarse con ellas- contándole cada noche una historia diferente". Con sus proyectos online, Nora Barry -presidenta de la red de páginas webs sobre cine Druid Media (<http://www.druidmedia.com>)- pretende crear una especie de marco narrativo general que, al modo del argumento transversal de las mil y una noches, aloje y conecte múltiples microhistorias que van sucediéndose unas a otras.

Nora Barry parte de la certeza de que existen motivos argumentales que tienen carácter universal pero que, a la vez, adquieren rasgos específicos en los distintos espacios culturales y geográficos en los que se desarrollan. A juicio de Nora Barry, la fluidez, el continuo cambio de flujos informativos que se genera dentro de internet, lo convierte en un entorno propicio para intentar recuperar y reinventar los temas narrativos universales que comparten casi todas las culturas. Además, Nora Barry cree que el ciberespacio es un escenario idóneo para la experimentación, como demuestra su influencia en otros medios. Así, las grandes cadenas de televisión norteamericanas (como la CNN) han adoptado los esquemas compositivos y de distribución de contenidos de las páginas webs.

Cualquiera puede tener un lápiz y escribir. Pero eso, al menos hasta el momento, no ocurre con las herramientas digitales, pues siguen existiendo importantes barreras (sobre todo de carácter económico, aunque también conceptual) que impiden una verdadera democratización de las nuevas tecnologías. Su acceso y uso está reservado a ciertos sectores de la población. Por ello, Nora Barry cree que, tanto por cuestiones económicas como culturales, queda aún muy lejos la vieja utopía de Alexander Astruc sobre un futuro en el que todo el mundo tendría y utilizaría cámaras de cine, del mismo modo que, ya en su época, cualquiera podía usar plumas estilográficas.

Cuando en ciertos festivales especializados (Dvdays, Beta Berlín...) se plantean posibles modelos de distribución del cine digital, muchas participantes aseguran que no hay espacio en el mercado actual para este tipo de producciones, salvo para los trabajos de unos cuantos autores consagrados (como Peter Greenaway). Para Nora Barry eso es sólo una situación provisional pues, según ella, las grandes productoras y distribuidoras audiovisuales están empezando a invertir en películas digitales de forma cada vez más decidida. Hay que tener en cuenta que este nuevo formato se puede presentar y difundir con más rapidez y agilidad y, a la vez, hacer llegar a un público potencial mucho más amplio (y sin limitaciones geográficas, aparte de las derivadas de la brecha digital). "Además, añadió Barry, las grandes compañías cinematográficas, inmersas en la vertiginosa dinámica consumista del capitalismo global, tienen necesidad de re-alimentar continuamente su oferta si quieren sobrevivir".

En los años 60 y 70, se consolidó una comunidad cinematográfica independiente gracias a la existencia de una extensa red de cine-clubs alternativos con ramificaciones en numerosos rincones del planeta. Según Nora Barry, para que el cine digital independiente alcance una situación parecida, es conveniente que también se difunda en ciertos entornos "físicos" (festivales, organizaciones públicas de proyecciones...) que propicien el contacto y la creación de comunidad, sobre todo en zonas y regiones que disponen de escasos recursos tecnológicos.

Desde ese punto de partida, Nora Barry empezó a organizar en el año 2000 Streaming Cinema, uno de los primeros festivales del mundo especializado en la emisión en streaming de películas y propuestas audiovisuales digitales. La intención era dar a conocer una serie de proyectos que carecían de distribución y difusión más allá de círculos muy restringidos, ya que, en esa época, el acceso a Internet (sobre todo con conexión de banda ancha) era aún minoritario y el cine digital estaba dando sus primeros pasos. Actualmente, la aceptación del cine online es muchos mayor, incluso algunas películas han entrado en museos y galerías de arte o se han difundido entre audiencias muy amplias. "Esa profunda evolución, precisó Nora Barry, hace que los organizadores de Streaming Cinema nos hayamos planteado la disolución del festival".

Durante su intervención en Remezclando la realidad con los narrative media, Nora Barry presentó una de las últimas iniciativas que ha producido y organizado: Story Stream, un proyecto colectivo de cine online en tiempo real que explora las semejanzas y diferencias de un argumento narrativo universal -el héroe clásico que se pone en camino y debe sortear una serie de obstáculos- en distintos contextos culturales. A partir de este planteamiento narrativo básico y reconocible (en el que se basan, entre otras cosas, la Odisea de Ulyses, la mayoría de las novelas de aventuras o cuentos como Caperucita Roja) se realizaron tres breves películas digitales sin diálogos: Fast food (de Fran Ilich, México D.F.), Midwinter ballad (de Jeannette Lambert, Montreal) y Ulyses a la deriva (de Pierre Wayser, París).

En Fast food, Fran Ilich nos relata la historia de una joven (aparentemente de clase media) que deambula desesperada por las calles de ciudad de México en busca de comida. Durante su periplo, se encuentra con una especie de hada madrina que le da dinero para que pueda tomar algo, pero poniéndole una condición: no puede gastarlo en un establecimiento de "comida rápida". Por su parte, Jeannette Lambert narra en Midwinter ballad la aventura llena de obstáculos y desvíos de una mujer que ha perdido sus guantes en una fría mañana invernal. Desde un

planteamiento más teórico y con cierta influencia del cine mudo (especialmente de Chaplin), en la tercera de las piezas, Pierre Wayser reinterpreta el personaje de Ulyses en clave cómica a partir de la historia de un hombre que se despierta sin saber dónde está y tiene que buscar el camino de vuelta a casa. Sin haberlas visto con anterioridad, las películas fueron remezcladas en tiempo real por un realizador-vj (el venezolano Carlos Gómez de Llarena) que se encontraba en Philadelphia (EE.UU), surgiendo así un cuarto relato en el que los tres protagonistas y los tres hilos argumentales se superponían y fundían en uno sólo.

En Story Stream, el experimento narrativo (la recreación de un hito argumental universal desde distintos contextos culturales, y su posterior fusión en una nuevo relato) estaba íntimamente ligado a una exploración de las posibilidades y limitaciones de las nuevas tecnologías de la información. En este sentido Nora Barry aseguró que fue un proyecto muy complejo y costoso a nivel tecnológico, pero que permitió explorar la potencialidad de internet para recuperar y reinterpretar mitos narrativos universales. "No hay que olvidar, advirtió Nora Barry, que la globalización mediática ha provocado que de las más de 800 versiones que existían de La Cenicienta, ahora sólo nos queda la de Disney". Internet, según ella, puede contribuir a la recuperación y reinención de la pluralidad cultural que tiende a desaparecer con el avance de la globalización capitalista.

Storytelling en el net.art, Ollia Lialina



Autoejerciendo de crítica de su propia obra, Ollia Lialina distinguió durante su intervención en la cuarta sesión de Remezclando la realidad con los narrative media tres etapas fundamentales en su producción creativa como net artista. En un primer momento, sus proyectos de net.art articulaban una serie de narraciones con una estructura dinámica y abierta que jugaba con el carácter interactivo del ciberespacio. En una segunda etapa, reutilizó las características y herramientas de los navegadores (barra de direcciones, barra de estado, texto alternativo...) como un elemento clave de sus narraciones. Y en una tercera fase (en la que sigue

película flash (diseñada por Auriea Harvey & Michael Samyn) hasta la reproducción de una acuarela de Masha Boriskina, pasando por diversos ficheros de vídeos (Marton Fernezelyi, Vika...), gifs animados (Mike Konstantinov) o documentos de texto (Roman Leibov, Edmund Yu...). Last Real Net Art Museum dispone además de un apartado en el que se especifican todos los ficheros utilizados en el diseño de la página (con la posibilidad de descargárselos), así como los enlaces a las distintas "urls" a las que se hace referencia.



Enmarcados en la tercera fase de su producción creativa, los trabajos más recientes de Olia Lialina recrean la estética y el espíritu de los primeros años de expansión de internet, antes de que la obsesión por la profesionalización y la normalización condicionara la evolución de la red. Hay que tener en cuenta que cuando la mentalidad profesional comenzó a extenderse por la web, se impuso una estética mucho más elegante, ágil y sofisticada (pero también más aburrida y homogénea) que eliminaba los elementos considerados demasiado amateurs (gifs animados, recursos ornamentales, imágenes de fondo...). En este sentido, Lialina recordó que la popularización de Macromedia Flash (un programa de desarrollo web que permite crear páginas dinámicas visualmente muy atractivas) ha generado un enorme cambio en el net.art. "En vez de explorar y repensar las potencialidades y limitaciones de internet y de la cultura digital, subrayó Olia Lialina, numerosas propuestas de net.art se han convertido en vanidosos ejercicios decorativos y superficiales (en muchos casos realizados con una clara intencionalidad comercial) que sólo pretenden demostrar la habilidad visual y/o técnica de su autor".

Frente a la obsesión actual por disponer de dominios cortos y fácilmente memorizables, la netartista rusa utiliza en Some Universe una dirección pretendidamente larga e ilegible: <http://de708.teleportacia.org/~james.larin/stellastar/>.

El objetivo de esta web es conservar y mostrar algunos de los fondos de pantalla de diseño futurista que proliferaron en Internet a mediados de los 90 y que, ahora, están en vías de extinción. A su vez, en su serie de cómic on-line *Zombie & Mummy* (<http://www.zombie-and-mummy.org>), Olia Lialina lleva a cabo un irónico ejercicio de revival cibernético a

partir de una reinterpretación de la estética kitsch del internet amateur, con su profusión de figuras ornamentales (botones animados, recursos visuales superfluos...), su extensa gama de colores y su desordenada variedad tipográfica. Los 19 episodios (más dos capítulos especiales) que, hasta el momento, componen este divertido trabajo de net.art parten de un esquema compositivo tan básico como sugerente: en un pequeño marco se inserta una historia de cómic de formato tradicional (dibujo en blanco y negro con seis viñetas) protagonizada por dos entrañables monstruos (Zombie y Mummy); de fondo, se aplican distintos estilos de diseño web que hacen referencia al tema de cada historia (formar una banda de hip hop, ir a una piscina, celebrar una fiesta de cumpleaños...).

Música electrónica y Narrativa, Robin Rimbaud aka scanner ☞

Lamentablemente la vorágine del 11 de marzo de 2004, el caos institucional y el luto oficial decretado supuso el fin prácticamente definitivo del taller de Narrative Media en la UNIA. Se suspendió el que iba a ser el concierto de clausura (viernes 12 de marzo) del taller. No obstante, en la mañana, se desarrolló un encuentro - audición del material sonoro de Robin Rimbaud aka Scanner.



Scanner, en un tono distendido y bastante divertido, estuvo hablando de su particular relación con la creación sonora. Su nombre artístico - Scanner - tiene una explicación en una de sus primeras herramientas de trabajo, el Scanner de ondas capaz de recoger conversaciones de teléfonos celulares de 4 kilómetros a la redonda. Comentó que esto era como descubrir el deseo de mucha gente que quería escuchar lo que decían otros pero al mismo tiempo ellos no querían ser escuchados. Es como si cada uno deseara mirar pero nadie quisiera ser la persona observada. Planteaba la cuestión de que, con el advenimiento del reality show "Big Brother" estábamos ya consumiendo la cultura de la usurpación de las intimidades. Este interés paisajístico posmoderno en su trabajo, le llevó

a usarlo en los conciertos y en sus primeras grabaciones. Pero él mismo se cansó de usarlo a en la segunda mitad de los 90, aunque bien es cierto que gracias a estas prácticas ha sido conocido por el mundo y ahora mismo es uno de los músicos electrónicos más reclamados y quizás también uno de los más coherentes.

Nos mostró parte de su trabajo que a él le gusta definir, siempre, en el contexto. Se extendió en explicar cómo y por qué surgen tales o cuales piezas en Australia, en Londres o en otras ciudades. Esta preocupación por el contexto le lleva a que la mayoría de los trabajos que produce, tanto en audio como en video forman parte de una metáfora que relaciona en cierto modo las esferas del espacio ítimo, personal e individual con el público y global.

Su trabajo se desarrolla en soportes y formatos de presentación muy diversos ya sean en clubs, instalaciones, CDs, internet, bandas sonoras de filmes o conciertos en directo. En su búsqueda diaria prefiere adaptarse al presente para conocer en cada momento cuáles son las condiciones y posibilidades de manipulación. Es algo que le parece muy importante.

Otra característica que definió en su trabajo, es la relación con el audio narrativo, comentó que es una cuestión que le parecía clave y que precisamente en su etapa actual era algo que le importaba mucho. Ahora, según explicó y escuchamos, está trabajando en varios proyectos que conectan directamente su idea del sample (la captura, la muestra) con sus posibilidades narrativas. Presentó su trabajo con la voz de Andy Warhol que le ha permitido reconstruir los trabajos de otros artistas. Reapropiándose de los textos sonoros de otros.

En este mismo sentido, las conversaciones telefónicas que en un principio usó tenían una importante componente de narrativa y por supuesto de reapropiación en un espacio público / privado. Lo que está claro es que el scanner a Scanner le proporcionó una ventana anónima en la realidad. Una realidad que en su trabajo es inmensamente urbana. En la actualidad sus samples los recoge de localizaciones (práctica muy extendida entre los Paisajistas Sonoros), de ciudades, de voces, de radio, de la televisión, intentando una vez más poner los oídos en el contexto y en la realidad.

Una realidad que es remezclada gracias al propio uso del sampling, del muestreo. Para Scanner, la técnica del sampling es algo subjetivo (recordemos que el sampling es la base en cierto modo de la revolución que la música electrónica ha desarrollado desde hace ya muchos años). Es un tema personal de cada músico pero al mismo tiempo es algo que genera muchas polémicas (sobre los límites legales o cuestiones de

copyright) al mismo tiempo que se ha convertido en un fenómeno masivo. No obstante declaró que él todavía disfruta al encontrar un sonido, ese sonido concreto que le permite, operar, modificar, remuestrear y torcer con la tecnología para convertirlo en algo fresco, nuevo y diferente.

Este encuentro con Scanner, breve y distendido, nos dejó a todos con un buen sabor de boca y con una sensación triste, quizás provocada por el propio contexto en el que se estaba desarrollando y por las consecuencias que tuvo todo aquello. Y él, que percibió toda esta cuestión que estábamos viviendo escribió en su website personal (www.scannerdot.com) lo siguiente:

Abril 2004

Hello

My life once again is evolving into a travel diary, capturing moments in cities, sometimes in the blink of a eye. Arriving in Spain, just hours after devastating bombs ravished a country and eroded an innocent optimism, my concert was cancelled and I compulsively watched the live tv broadcasts, as a country mourned the loss and millions converged on city centres to unite. [...]

Abril 2004

Hola

Mi vida está una vez más evolucionando hacia un diario de viajes, captando momentos en la ciudades, a veces en un abrir y cerrar de ojos. Llegando a España, tan sólo unas horas después unas bombas devastaron un país y mermaron un optimismo inocente, mi concierto fue cancelado y me dispuse a ver la televisión compulsivamente, mientras un país lloraba esa pérdida y millones de personas se dirigían a los centros de las ciudades para unirse. [...]

nota [*] < Resumen de sesión con Scanner escrito por Pedro Jiménez - coordinador de Remezclando la Realidad con los Narrative Media >

www.narrativemedia.org

colectivo
zemos98





zemos98_the crew

zemos98 es un colectivo que trabaja desde diversos frentes en el ámbito de la cultura audiovisual. El festival es una de las actividades más importantes, sin embargo, además de esto, durante todo el año el colectivo desarrolla otros proyectos de creación diversa índole: producciones audiovisuales, convocatorias permanentes en colaboración con otros colectivos, investigaciones, actividades formativas...

Y la mayor parte de estas actividades se organizan en torno la Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos zemos98, un espacio virtual de creación / investigación / formación que surge en 2004.

A continuación resumimos lo más destacado de 2003-2004.

Peatón Bonzo: el documental_

Peatón Bonzo es un fenómeno social de carácter multiforme, anónimo y por tanto bastante disperso en el espacio tiempo. Tanto es así que, si tenemos una visión amplia e integradora del concepto Peatón Bonzo, nos daremos cuenta de que hay muchos ciudadanos que son peatones bonzo sin siquiera saberlo, como aquella vecina anciana e intrépida que se arroja al paso de cebra sin supeditar su paso al hecho de que algún vehículo se disponga a trazar con sus neumáticos la tangente de las líneas del paso de peatones.

Ahora en serio, Peatón Bonzo se basa en acciones que con un tono irónico-festivo incitan a la "desobediencia peatonal": pasarelas con los superhéroes / superpeatones bonzo, bailes sobre un coche o la difusión de todo un aparato gráfico diseñado a partir de este concepto.

Y ante este fenómeno tan heterogéneo llegamos nosotros -zemos98- y decidimos hacer un documento audiovisual, ¿"documentarlo"?

Frente a un panorama en el que el "mockumentarismo" y la no-ficción parecen haberse puesto de moda, dando lugar a un paradójico bucle para el universo de la representación audiovisual, nos encontramos con que estas prácticas se normalizan y el espíritu de denuncia de esta subversión del lenguaje pierde fuelle.

Frente a historias, presentadas con tono documental, de individuos que se dedican a destapar botellas de Coca-Cola con la nariz o cuya profesión es domesticar caracoles, lo que nos interesa son las historias que reflexionan sobre los propios lenguajes de representación que usan, y especialmente aquellos que establecen un diálogo con la "realidad". Peatón Bonzo -el documental- juega con una historia que no se limita a los 12 minutos que dura más o menos, sino que empezó antes y continuará mucho después en cada una de las acciones en que se materializa este fenómeno.

Esa retroalimentación entre personajes ficticios basados en acciones reales, y acciones reales a propósito de la grabación es lo que más nos interesó del asunto.

Obra Premiada en el Certamen Audiovisual Injuve 2003.
www.zemos98.org/pb

Convocatorias permanentes

Las convocatorias permanentes de zemos98 son una extensión de un proyecto mucho más amplio: la video.teca.zemos98. La intención de este proyecto es ofrecer un espacio de consulta permanente y temático.

Actualmente hay dos convocatorias permanentes en funcionamiento, y forman parte del flujo de colaboración con otros colectivos.

Vídeo Bonzo: Convocatoria de vídeos de a pie

Queremos vídeos hechos a la altura de quien camina, pensados en la calle, junto al asfalto y el cochepapote. Envíanos el día a día y sus maravillas, mira tu calle como habla, ponte en medio y crea algo.

Never Deadline // Formato de recepción: videoCD, MiniDV, DVD, VHS // Duración agradecida no más de 5 minutos // convocatoria abierta a todos los peatones del mundo, sin distinción.

www.peatonbonzo.net // <envios@zemos98.org>



Crea.r tu videodanza

Hace ya tres años que estamos involucrados, participando, en este proyecto en colaboración con el espacio de creación Endanza, en Sevilla. Crea.r tu videodanza es un proyecto que intenta poner al servicio del movimiento, de la danza, del baile, las herramientas y las posibilidades de expresión audiovisual.

Fieles a nuestros propios intereses este proyecto se ha basado en el uso de posibilidades técnicas reducidas que fomenten la creatividad. Además, crea.r tu videodanza cuenta con algunas restricciones en este sentido. Las producciones no durarán más de 90 segundos y serán comprimidas para poder ser vistas por Internet.

Con esta intención se abre una convocatoria permanente de carácter internacional de obras cortas de videodanza que se irán recopilando para hacer proyecciones sucesivas en Endanza y en otros festivales amigos como el Festival Internacional de VideoDanza de Uruguay (FIVU). Este proyecto está coordinado por zemos98 y endanza – lugar de creación -. Sitio web oficial del proyecto: www.endanza.org/videodanza



Transacciones.TV. Otra Televisión.



Esto es algo que siempre hemos querido, hemos pensado y hemos soñado hacer, transacciones / fadaiat se proponía entonces cubrir ese polo de deseo que el Laboratorio Zemos98 siempre ha tenido. Hemos estado en Tarifa trabajando duro.

Transacciones TV nació como un proyecto posible dentro del cúmulo de propuestas de contenido y tecnológicas que las reuniones de coordinación de Transacciones fueron poco a poco desarrollando. Desde el principio el entusiasmo y la capacidad de trabajo de Mar Villaespesa es la que nos llevó a idear el proyecto que finalmente desarrollamos.

Transacciones TV automáticamente pasó a tener una importante relevancia en nuestro grupo, aunque nunca supimos bien cómo íbamos a poder afrontar el reto técnico y audiovisual de poner en programación más de 15 horas de televisión durante dos días.

Y la cosa sucedió. La otra televisión la pusimos en marcha, con nuestra tecnología doméstica y con la cobertura técnica de la televisión municipal de Tarifa. Sobre el canal 40 UHF hemos estado emitiendo los contenidos de transacciones / fadaiat ¿Otra Televisión?, ¿Una televisión contra la frontera?, ¿Una televisión para la reflexión? ¿Una extensión más de este cyborg de la multitud Transacciones / Fadaiat?

El archivo Transacciones (una recopilación imágenes, vídeos, textos y audios de acciones artísticas en el ámbito de la frontera y centradas en la inmigración) ha sido íntegramente emitido por la televisión, las presentaciones, ponencias y mesas de trabajo han sido emitidas al completo y en directo sin interrupción... y además, gracias al trabajo de hackitectura y psand.net todo este material ha sido puenteado y lanzado a la red Internet en diferentes formatos de vídeo.

Pero Transacciones.TV ha sido otra televisión, que se configura y reconfigura en directo, en donde la improvisación es un valor, que no invisibiliza los procesos de producción televisiva y que gracias a la contribución colectiva del resto de compañeros de Transacciones / Fadaiat se ha puesto en emisión una video-encuesta a la ciudadanía tarifeña, así como un video-matón-micro-libre a la ciudadanía que habitaba el castillo / transacciones / fadaiat y lo más importante, hemos sido capaces de responder al instante con la emisión de una visión diferente en las llegadas de las pateras esos días.

El balance tiene que ser positivo, porque a veces que la cosa suceda ya tiene el valor que se merece, pero a su vez es positivo porque el proyecto, de gran envergadura, ha puesto en solfa la necesidad de otra comunicación posible sobre el problema en la frontera, si algo queda claro es que la inmigración ilegal no es el problema, las personas que cruzan son y serán siempre las víctimas de su propia Historia.

Creemos que en un medio local, la reflexión, la programación y la puesta en escena de otros contenidos debe ser el objetivo principal. Si somos capaces de demostrar que con tecnologías domésticas y low tech es posible emitir televisión, tenemos que ser conscientes de que el trabajo no queda ahí, ese es el objetivo número 1, ya está demostrado. El objetivo número 2 es acercar esa televisión al debate, a la visibilización verdadera y coherente del conflicto.

Por tanto, poco tiempo nos queda para seguir dándonos palmaditas en la espalda. Hay mucho por hacer.

Transacciones.TV ha estado formado por:
Juan Jiménez, Felipe G. Gil, Daniel Villar, Guadalupe Jiménez, Elena Romera, Benito Jiménez, Rubén Díaz, Pedro Jiménez y José Luis Tirado.
Coordinación Transacciones / Fadaiat: Mar Villaespesa
Producción: BNV Producciones
Enlace TV: Paco Montoya, Ángeles Rondón.
Streams: Chaser y Mike Harris.

www.zemos98.org/transacciones





El Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos es una nueva actividad/agenciamiento cultural de la asociación cultural comencemos empezemos. Este laboratorio de medios es una construcción social y en red, se constituye con la intención de construir alternativas comunicacionales y educativas a través del uso consciente, consecuente y crítico de los Medios de Comunicación, los de ahora y los de antes.

No somos unos obsesos de las tecnologías y más bien intentamos integrar en cada proyecto o producción lo que nos hace falta, nunca supeditamos el contenido a la tecnología o herramienta a usar. El contenido sí es algo que nos preocupa. Contar cosas, comunicar, llegar y hablar es algo importante dentro de nuestros objetivos.

A nivel estructural no es más que una redefinición del concepto de Asociación Cultural, de modo que, este grupo se compromete a desarrollar un programa de actividades e investigaciones cuyos principales beneficiarios son ellos mismos con la intención de revertir y socializar esos conocimientos en talleres, video-forums, debates y otras formas de acción en la sociedad-red.

El laboratorio, conformado como tal desde finales del año 2003, ha sido presentado en el taller de la UNIA "Remezclando la realidad con los narrative media", celebrado en marzo en la sede de La Cartuja de la UNIA en Sevilla; forma parte del "network internacional de laboratorios de medios" narrativemedia.org (junto a AutoLabs de Río de Janeiro, Limbo de Buenos Aires, y de México DF); ha recibido el reconocimiento y apoyo de la Comisión Europea, concretamente en el Programa Acción 3.1 de Iniciativas de Grupo de Juventud y cuenta con la colaboración del Ayuntamiento de El Viso del Alcor, el IES Profesor Juan Bautista y la comisión de UNIA artepensamiento.

El Laboratorio pondrá en marcha en septiembre de 2004 el I Taller de Cine Interactivo para Adolescentes y un Taller de Lectura de Imágenes y Cultura Audiovisual. Otras actividades previstas ya se han desarrollado como la intervención Transacciones.tv en el evento Transacciones / Fadaiat celebrado en Tarifa / Tánger en Junio de 2004.

se distribuye, entonces, como un espacio de educación no formal, de producción audiovisual y sobre todo de reflexión y acción crítica de y en los medios de comunicación, con especial interés en las nuevas formas de producción de contenidos y conocimiento.



actualmente), está llevando a cabo una recreación salpicada de ironía (pero también de nostalgia) de los primeros años de internet, cuando abundaban las webs personales y amateurs (con sus toscas animaciones y sus colores chillones) y aún no se había puesto en marcha el proceso de profesionalización que trajo consigo la "revolución de las punto.com".

Olia Lialina, que está considerada como una de las pioneras y fundadoras del net.art, había realizado algunas películas y páginas web para cineclubs y colectivos cinematográficos rusos antes de aterrizar, a mediados de la década de los 90, en el mundo del arte en la red. "Aunque parece que todo se ha transformado vertiginosamente en los últimos nueve años, advirtió Olia Lialina, nada sustancial ha cambiado en la gramática de internet (ni el funcionamiento de los navegadores, ni el sentido de los motores de búsqueda), y eso hace posible que aún se puedan ver sin demasiados problemas mis primeros proyectos".

Uno de esos trabajos seminales es *My boyfriend came back from the war* (<http://www.teleportacia.org/war/>), que data de 1996, en el que la creadora rusa recurre a las posibilidades interactivas de la red para proponer una historia sobre el amor y la soledad. Esta obra de Lialina establece un diálogo emocional con el espectador que va decidiendo -dentro de un abanico restringido de posibilidades- el desenlace de una narración cargada de romanticismo y sensualidad.

A diferencia de *My boyfriend came back from the war*, que puede verse perfectamente sin necesidad de estar conectado (si anteriormente te has descargado todos sus ficheros), para profundizar en los contenidos de *Anna karelin goes to paradise* (<http://www.teleportacia.org/anna/>) es imprescindible estar siempre online. Presentada como una comedia en tres actos con un epílogo, *Anna karelin goes to paradise* recupera al personaje de Tolstoi para embarcarlo en una aventura virtual tras la pista de los términos "amor", "tren" y "paraíso" en algunos de los principales motores de búsqueda que existían en los inicios de Internet: magellan, altavista y yahoo. La idea es que cada visitante de la web, encarnando durante su navegación la identidad de esta Anna Karenin virtual, realice su particular recorrido por las entrañas de Internet a través de distintas páginas que hablan de amor, de trenes y de paraísos. Todo esto se completa con un epílogo en el que, tras un extraño diálogo entre Anna y los buscadores, aparece la imagen de un tren en un paisaje espectacular. "En la actualidad, subrayó Olia Lialina, este proyecto es un auténtico cementerio de la Red, pues muchas de las páginas con las que enlaza han desaparecido y los tres buscadores seleccionados han sido engullidos por el todopoderoso Google".

Alojada en distintos servidores y con múltiples referencias a la emergente cultura digital, *Agatha Appears* (<http://www.c3.hu/collection/agatha/>) se encuadra ya en la segunda etapa de la producción creativa de Olia Lialina. A partir de una estructura dramática lineal, Lialina usa los textos alternativos (los que aparecen cuando el cursor pasa por encima de una imagen) y las herramientas periféricas de las ventanas de los navegadores (barra de dirección y barra de estado) para contar una larga historia de seducción y amor entre dos personajes contemporáneos: un administrador de sistemas y una temerosa chica de pueblo, Agatha, que se convierte, a lo largo de la narración, en una apasionada de la red.

Con la idea de hacer lo más ágil posible la navegación, Lialina utiliza un diseño esquemático y ligero, con imágenes poco pesadas, colores básicos y recursos gráficos sencillos pero sumamente eficientes (como los "motivos" informáticos que adornan los "vestidos" de los dos personajes protagonistas). La utilización que Olia Lialina y otros netartistas hacen de las herramientas de los navegadores y de la lógica interactiva de Internet (enlaces a otras webs, empleo de bases de datos y de servidores externos...) resultó muy problemática cuando algunas galerías, museos e instituciones artísticas intentaron mostrar ciertas obras de net.art en eventos y proyectos expositivos "reales". Ya fuera por motivos estéticos o para evitar que los espectadores visitaran otras páginas, los comisarios de estas primeras exposiciones de net.art, integraban las obras en un marco web que escondía cualquier huella técnica (barra de direcciones o de desplazamiento, botones externos...). De esa forma, muchas piezas quedaban gravemente mutiladas, como *Agatha appears* que perdía gran parte de sus recursos narrativos. "Eso sí, ironizó Olia Lialina, resultaban mucho más artísticas, pues la ventana del navegador (sin la incómoda presencia de sus toscas y feas herramientas) parecía el marco de un cuadro".

Con la intención de explicar sus ideas sobre cómo se deben coleccionar, exhibir y vender obras de net.art, Olia Lialina puso en marcha en 1998 *First Real Net Art Gallery* (<http://art.teleportacia.org/>), la primera galería on-line dedicada exclusivamente al arte en la red. Además de albergar algunos de sus trabajos, la galería (cuyo diseño web llama la atención por su enorme extensión horizontal) incluye una serie de textos teóricos (de ella y de otros autores) en torno a las prácticas de exhibición y difusión del net.art.

En la misma línea, se inscribe *Last Real Net Art Museum* (<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>), un proyecto de archivo web en el que Olia Lialina invitó a otros artistas a que realizaran una versión o interpretación de su pieza *My boyfriend came back from the war*. Este archivo digital incluye desde una

[unespa
cioyun
tiempo
paralacu
lturaaudi
ovisual]

textos_ hipervínculos



abel carriga-advocat <abel@icab.es>
en colaboración con Platoniq <http://www.platoniq.net>

Esta licencia ha sido especialmente realizada para la exposición Aire Incondicional, la emergencia de estrategias comunitarias y migratorias en Europa del Sur [2], llevada a cabo en el Centro de Arte Shedhalle (Zürich) [3] y aplicada a una serie de contenidos dentro de la exposición y a otros realizados durante el tour de presentaciones en Suiza. La licencia Aire incondicional ha sido redactada desde el principio en español y desde el marco legal de España, en vistas a que sea fácilmente entendible, modificable y expandida por las personas y grupos de habla hispana que la quieran utilizar en sus contenidos y conociendo que no existen apenas iniciativas de este tipo que no sean en lengua anglosajona.

1. preámbulo

El objetivo de este texto es regular de forma eficaz (eficaz en el sentido de legal) las condiciones en las que el trabajo creado por el autor puede ser reproducido, distribuido, comunicado públicamente y transformado, libremente.

Este texto habla el lenguaje de los derechos de autor, de la Ley de Propiedad Intelectual, usa sus palabras y sus términos, sólo que dice cosas que normalmente no se oyen. Si el derecho de autor, o la propiedad intelectual, o el copyright son herramientas para preservar, proteger y promover el conocimiento, este texto utiliza la misma herramienta con el mismo objetivo, pero de forma distinta. Utiliza otro camino para llegar al mismo sitio al que originariamente se dirigía la propiedad intelectual.

En otras palabras, no pretende la negación de los derechos de autor tal como están concebidos actualmente, sino que parte de esta misma regulación: la que concede la propiedad de la obra al autor por el solo hecho de su creación. Nadie puede ceder lo que no tiene, y en este caso el autor es titular de la obra porque la ley así se lo reconoce. A partir de aquí, el autor escoge libremente, en uso de la autonomía de la voluntad, la forma en que permitirá el uso de su creación. Y este texto explica de qué modo el autor

permite usar su obra. Este texto tiene por tanto vocación legal, en el sentido que pueda ser eficazmente invocado ante un juez si se considera que se ha utilizado la obra contraviniendo lo dispuesto en él. Por supuesto no nace de la nada: bebe de las ideas y textos de otros y añade algo más, que a su vez será transformado, incorporado interpretado y deglutido por alguien más. Se inscribe en definitiva en lo que se puede llamar copyleft, que es el intento de aplicar las reglas de reproducción, distribución y transformación del software libre a otro tipo de obras.

Se alimenta básicamente de las licencias GNU de la Free Software Foundation, de las licencias de Creative Commons y de las licencias de la Electronic Frontier Foundation, creadas en el ámbito anglosajón de los derechos de autor, y concretamente el norteamericano, y pretende trasladar el mecanismo de funcionamiento y los principios que tratan de alcanzar, al derecho continental y concretamente, al español.

2.manifestaciones

a. El autor manifiesta que es la persona que ha creado la obra o trabajo y no ha cedido en exclusiva los derechos de explotación de la misma, y que es el titular exclusivo y con el alcance con que los cede, de los derechos sobre la obra.

b. La obra no infringe ningún derecho de propiedad intelectual, propiedad industrial marcas o cualquier otro derecho.

3. objeto y alcance de la cesión

El autor cede la explotación de la obra por tiempo indefinido y durante el tiempo que estos derechos de explotación mantengan su vigencia de acuerdo con la legislación en vigor y hasta que no pasen a dominio público por transcurso del plazo legalmente establecido para cada obra o soporte, para ser ejercitados en todo el mundo, de forma no exclusiva, gratuita y mediante la utilización de cualquier medio técnico de fijación, reproducción, distribución comunicación pública o

transformación que actualmente se conozca o que en un futuro se invente, entendiéndose por explotación:

a. Reproducir la obra, entendiéndose por tal la fijación de la obra de forma que se permita su comunicación -percepción por terceros-, y la obtención de copias de toda o parte de ella.

b. Distribuir la obra, entendiéndose por tal poner a disposición del público del original o copias de la obra.

c. Comunicarla públicamente, entendiéndose por tal el acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas.

d. Transformar la obra, entendiéndose por tal la modificación de la misma en su forma de la que se derive una obra diferente, tales como su traducción, adaptación y cualquier otra actividad comprendida en la definición anterior.

4. condiciones de ejercicio

El ejercicio de cualquiera de los derechos anteriores, en la forma y con el alcance concedidos se sujetará a todas y cada una de las siguientes condiciones:

a. Quien ejercite todos o alguno de los derechos reconocidos se obliga a reconocer expresamente la autoría de la obra. En consecuencia, el resultado del ejercicio de cualquiera de los derechos autorizados deberá incorporar de forma visible la identificación del autor y del título de la obra de acuerdo con la manera usual de exponer esta información en el respectivo soporte o medio en el que se exprese la obra.

b. Solamente pueden ejercitarse los derechos de explotación en los términos establecidos en la presente licencia y solamente si se incorpora al trabajo resultante, estas condiciones de explotación en toda su integridad. La reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de la obra deberá incorporar las presentes condiciones de cesión, de forma íntegra y sin variar su forma o contenido. En consecuencia, quien ejercite todos o alguno de los derechos concedidos se compromete a su vez a conceder los mismos derechos y en la misma extensión, obligándose a incorporar el texto de esta licencia en el resultado del ejercicio de estos derechos cualquiera que sea su formato, y en el modo en que usualmente se incorporan las condiciones de explotación en este formato. No se podrá variar ni en la forma ni el contenido las condiciones de ejercicio concedidas mediante esta licencia.

c. El adquiriente de este producto se obliga a utilizar la obra, en las formas permitidas, sin ánimo de lucro y sin obtener beneficio económico o comercial, de forma directa o indirecta con ella. Se entenderá que

no hay beneficio comercial si el acceso al acto de comunicación pública de la obra da lugar al pago de una cantidad que no exceda de lo necesario para cubrir los gastos de funcionamiento de este acto. Se prohíbe expresamente la utilización de la obra o de alguna de sus partes o elementos en cualquiera de las formas expresadas como elemento integrante o único de un signo identificativo o distintivo de algún producto o servicio en el mercado, sea tanto realizado con ánimo de lucro como si no. Queda expresamente prohibido la utilización de la obra con fines directa o indirectamente publicitarios, así como cualquier uso de la obra que suponga un beneficio directo o indirecto para este usuario u otros. El intercambio de la obra mediante sistemas que permitan compartirla con otras personas (file-sharing) no se considerará usada con ánimo de lucro excepto si lleva aparejado el pago de alguna cantidad por algún concepto relacionado con el intercambio de la obra.

d. En el caso de incorporar esta obra a una obra en colaboración o una obra colectiva, deberán seguirse respetando las mismas obligaciones impuestas en esta licencia para la obra en colaboración o colectiva, de modo que la obra resultante deberá contener las mismas condiciones de explotación que la obra objeto de esta licencia.

El ejercicio de cualquiera de los derechos otorgados supondrá la aceptación automática de las condiciones de su ejercicio.

5. resolución del contrato

a. El incumplimiento de cualquiera de las condiciones de ejercicio de los derechos cedidos supondrá automáticamente la resolución del presente contrato y supondrá en consecuencia la revocación de los derechos concedidos y la abstención de su ejercicio, y en su caso dará lugar a la correspondiente acción de reclamación de daños y perjuicios en su caso.

b. Esta resolución operará únicamente sobre la persona que haya realizado el incumplimiento, de modo que los usuarios de las copias, del trabajo derivado, de la obra colectiva o en colaboración en los que el presente obra haya intervenido, podrán seguir ejercitando los derechos concedidos sobre la obra siempre y cuando cumplan con las condiciones de su ejercicio.

6. ley aplicable

La presente licencia se somete al derecho español.

notas

- [1] http://www.platoniq.net/aireincondicional_licencia.html
- [2] <http://www.platoniq.net/aireincondicional>
- [3] <http://www.shedhalle.ch/>

Software libre, formatos y protocolos

Jonhattan <jonhattan@riseup.net>
((())) canarias / ((())) madiaq

¿Qué es el software libre?

Un ordenador sin software es análogo a un televisor sintonizado a un canal muerto: no nos vale para nada. El software es un conjunto de instrucciones que hace que los ordenadores funcionen. Este conjunto de instrucciones normalmente es escrito por los programadores en un lenguaje de programación de alto nivel, y traducido posteriormente por un programa especial (compilador) al lenguaje que entiende la máquina (binario, unos y ceros). Al código que escribe el programador se le llama código fuente y al código generado para que sea entendido por la máquina código binario.

El software libre se diferencia del software propietario o cerrado en que enfatiza la necesidad de disponer de ese código fuente, estudiarlo, modificarlo, redistribuirlo libremente y hacer lo que uno quiera con él (incluso venderlo) menos apropiárselo. Esto se garantiza mediante un tipo de copyright denominado copyleft. Que es básicamente un prohibido prohibir el uso del código fuente. All rights reversed.

A un/a usuario final, la disponibilidad o no del código fuente, no le afecta para poder usar un ordenador dado que utiliza los programas en formato binario. Pero esta disponibilidad realmente es crucial pues permite a los programadores conocer qué hace el programa internamente, descubrir fallos y arreglarlos, añadirle mejoras o comprobar que no es ningún tipo de software que atente contra nuestra privacidad (puertas traseras...).

Si ejecutamos un programa directamente en un ordenador ¿hace realmente lo que nos han dicho que hace? ¿hace sólo lo que vemos por pantalla? Para saber qué hace realmente un programa es necesario disponer del código fuente. Un usuario normal no podrá descifrarlo, pero es tarea de programadores el controlar que el software hace exactamente lo que dice hacer y que lo hace bien.

Sistema operativo

El sistema operativo es el programa que se ejecuta cuando arranca el ordenador y que sirve como base para, sobre él, ejecutar otros programas. Es el núcleo básico, la capa básica que interactúa con los distintos periféricos. Sobre él corren los programas a modo de funcionalidades que añadimos al ordenador. Ejemplos de sistema operativo: linux, macos, windows.. Qué no es parte del sistema operativo: Office/Word, Outlook, Photoshop, MSN, etc.

Formatos y protocolos

Dos puntos importantes y no obvios para el funcionamiento de las máquinas y su interoperabilidad son los formatos y los protocolos.

Un formato es un conjunto de normas sobre la representación de datos, es decir, la forma en que se guarda la información internamente en la máquina, no a nivel de representación gráfica o sonora tal y como la interpretan los usuarios. Ejemplos de formatos son el html de las páginas web, el mp3 para sonido, imágenes jpg, el avi para vídeo, etc.

Un protocolo es un idioma con el que las máquinas se hablan y se entienden. Son reglas de comunicación entre dispositivos físicos (ordenadores, routers, móviles...) ó lógicos (programas). Ejemplos de protocolos son el tcp/ip que se utiliza en internet, el smtp para envío y pop3 para recibir correo-e, http para navegar por la web, ftp para descargar ficheros, etc.

Al igual que ocurre con el código fuente en los programas, los formatos y protocolos abiertos son los que tienen una especificación conocida y libre, que permite a los programadores estudiarlos, adaptarlos y hacer programas que los utilicen. Ejemplos de formatos abiertos son: png(imagen), ogg(audio), ogm(video), rtf(texto), html, pdf...

En cambio, los formatos y protocolos cerrados son aquellos que son secretos o que, a pesar de ser

conocidos, debido a que están patentados, no se puede hacer programas que los utilicen libremente. Por ejemplo: doc, ppt, gif, mp3, los de realplayer, flash, windows media.

Interoperabilidad

Los formatos y protocolos abiertos son imprescindibles y es inaceptable que alguien tenga algún tipo de control sobre las formas de comunicación o representación de información, al igual que con los idiomas humanos, todos debemos tener las mismas oportunidades de usarlos y aprenderlos, y nunca debemos dejar que nadie imponga idiomas que no todo el mundo pueda usar en iguales condiciones.

El uso de software libre, aunque lo consideremos absolutamente necesario, toma una posición secundaria cuando hablamos de formatos y protocolos, pues se trata de poder comunicarnos e intercambiar información sin ningún tipo de restricción independientemente del sistema operativo que se quiera usar. Y aquí es donde está la verdadera batalla por la libertad del conocimiento.

Desgraciadamente, el esfuerzo de muchas compañías por extender formatos y protocolos que ellos controlan de alguna manera es muy grande. Para poder avanzar en otros aspectos que requieren que el conocimiento se redistribuya libremente como precondition, debemos luchar contra esta tendencia restrictora y potenciar los formatos y protocolos abiertos, públicos, que no controle ningún organismo privado.

Migración de sistema

Llevar estas ideas a la práctica viene condicionado por varios aspectos, entre ellos: el hábito creado en el uso de software propietario, la relativa dificultad de la migración a sistemas de software libre y la pérdida de interoperabilidad. Para sortear estos asuntos sólo podemos hacer dos cosas: lanzarnos a la piscina, y animar a otros a que lo hagan.

Existe un sinnúmero de programas de software libre que realizan las tareas que muchos están acostumbrados a llevar a cabo con programas propietarios. La lista es muy grande y no tiene sentido reproducirla en este espacio. A continuación citaré algunos recursos interesantes y animo a todos a probar pues es la única forma de alcanzar el cambio que, asumo, es lo que queremos :)

<http://madiaq.indymedia.org/news/2003/12/2160.php>

10 pasitos para ir abandonando el imperio del software. Indicación de programas libres que sustituyen a los que se suelen usar en tareas cotidianas (procesador de texto, navegador...)

<http://sourceforge.net>

Sitio web de desarrollo de software libre con cientos de proyectos. Mediante su buscador podrás encontrar los programas que necesites. Muchos de ellos funcionan en plataformas MS Windows®.

<http://gnuwin.epfl.ch/>

Sitio web dedicado a recopilar software libre específicamente para windows, artículos y ayuda online.

<http://www.dynebolic.org>

Es un live-cd, es decir, un cd autoarrancable, que carga un sistema operativo desde el cdrom a la memoria, sin usar el disco duro y por lo tanto puedes usarlo sin necesidad de instalarlo. En concreto dynebolic es un sistema orientado a la producción multimedia, con varias aplicaciones específicas para editar audio y video, hacer stream (emisión de audio/video por internet), retoque digital de imágenes, etc. Como su autor dice, no es un live-cd con aplicaciones para hacer arte sino una obra de arte en sí mismo.

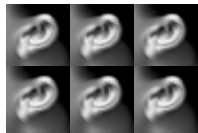
<http://knoppix.org>

knoppix es también un live-cd pero con una idea algo distinta a la de dynebolic. La diferencia es que knoppix es más una recopilación extensa de programas software libre de uso general, con posibilidad de instalarla al disco duro. Está basado en debian (<http://debian.org>, una de las mejores distribuciones de software libre) e incluye 2'5GB de programas comprimidos en el cdrom.

<http://www.x-evian.org>

X-evian está a su vez basada en knoppix. Es el mismo sistema base pero incluye aplicaciones que no consumen muchos recursos del ordenador. Además, viene empaquetado junto a 300 MB de material copyleft para la socialización de las tecnologías y el conocimiento.

chiu longina < www.longina.com > < www.sinsalaudio.com > < www.audioespacio.com > < www.sinsalradio.com >
artista y activista sonoro



Antecedentes

Parece poco probable que se solucionen los problemas que sufren actualmente las discográficas tradicionales y, por descontado, todo el árbol que se despliega bajo ellas; tiendas de discos, distribuidoras y toda una industria que se resiste a asimilar una nueva era que hace un tiempo amenazaba pero que ahora es una realidad palpable. Y es que la naturaleza no atiende a razones, y natural es el adjetivo más idóneo para explicar el fenómeno de los netlabels que se han convertido en el paradigma de una guerra inútil contra lo inherente. En 1973 Joseph Beuys presentaba su obra Teléfono de tierra, un teléfono que le comunicaba directamente con la madre tierra, en la que sugiere la necesidad de no perder la comunicación ni con lo natural ni con sus estructuras inamovibles. En la anterior edición de la Transmediale de Berlín, un artista colocaba una instalación en el exterior del edificio acristalado en la que se podía ver un ordenador viejo y maltratado tirado en el suelo, completamente destartado pero todavía vivo y funcionando, en su monitor se podía leer con dificultad la frase "una limosna para un músico en paro". Esta instalación representaba la asimilación del lenguaje binario como herramienta de trabajo de un músico del presente y también el nacimiento de una generación de artistas que han crecido a la par que la tecnología, tan cerca que no conciben de otra manera la creación musical.

Y estas dos obras sonoras me sirven para introducir que los soportes tradicionales de audio (CDs, vinilos y demás), han dejado de ser los estándares para contener esa materia indescifrable que es el audio. Y

es que la era del fetiche se ha agotado y la posesión del objeto que contiene la obra sonora ya no tiene mucho que ver con el CD o el vinilo. La objetivización del hecho sonoro ha dejado de estar ligada al soporte tradicional y actualmente el portátil se ha convertido en una fuente sonora para nuestro imaginario, un icono que representa, entre otras muchas cosas, lo mismo que un violín o un piano en un escenario. El laptop es un icono de nuestro tiempo cuya contemplación nos evoca automáticamente audio y video. El músico subido a un escenario con la cara iluminada por el brillo de la pantalla de su portátil se ha convertido en ese nuevo icono que ya es comparable al de un músico tocando una guitarra o interpretando una obra al piano, (hablando de iconos, Gordon Monahan afirmaba, hace ya algunos años, que el altavoz se había convertido en "el oráculo universal profano que suplanta el órgano de la iglesia de la música cristiana" *[monahan]. Por otro lado los dispositivos físicos de registro y reproducción de sonido son ahora elementos de composición y ya es posible expresar poéticamente potencial sonoro (obras que no suenan, pero que contienen una imagen sonora), colocando un ordenador portátil encima de un pedestal, apagado. Un portátil es, por tanto, (citando literalmente a Javier Ariza): "una escultura sonora latente", porque presenta una capacidad potencial de producir sonido, "una escultura sonora activa", porque puede emitir sonido, y una escultura sonora interactiva, porque también puede programarse para que así se comporte *[esculturas sonoras].

Volviendo al asunto del fetiche y su significación, en 1989 se presenta en Berlín la exposición Broken Music en la que Christian Marclay, el conocido turntablista, sustituye las baldosas del suelo de una habitación por vinilos colocados a modo de tarima flotante. Para contemplar el resto de la obra del artista, el público debe pisar sobre esa tarima, la única vía de avanzar al interior de la sala. Esta obra era un elemento de provocación para un público que se resistía interiormente a pisar los discos, un material que no solo es frágil, sino que contiene una significación muy compleja asociada a la idea de intimidad humana, a

momentos muy personales y el hecho de pisarlos supone romper con la significación de este objeto tan personal, de no respetar lo respetable, de atentar contra uno de los valores más importantes de la existencia humana; la intimidad, el espacio vital. Pero la obra tenía un efecto contrario y sorprendente, cuando el público los pisaba, superaba esta asociación imaginaria, se liberaba y era capaz de ver en los discos su condición material, es decir, que no son más que plásticos de color negro que pueden utilizarse como material para construir un suelo funcional. Al fin y al cabo, el audio no muere al morir el soporte. Y es evidente que ha habido una evolución entre las primeras esculturas sonoras de este tipo y las que hemos visto recientemente. Esta evolución podría resumirse en una limpieza estética; sirvan como ejemplo las primeras esculturas realizadas con elementos sonoros potenciales, esto es, objetos que evocan sonido aunque no lo emitan explícitamente, como las de Joseph Beuys (Stummes Grammophon, en 1958, en la que aparece un brazo de giradiscos hecho con un hueso), o las de Sarkis (instalaciones con montañas de cinta de cassette).

Las compararé con las instalaciones de Alva Noto o las Feedback installations de Tommi Grönlund y Petteri Nisunen o las de Mika Vainio en el festival Frequencies HZ en Austria, que aunque utilizaban los mismos motivos, la limpieza estética, en las últimas se corresponde con el concepto que trato de introducir, que de nuevo tiene que ver con lo natural, comentado antes. Una limpieza acorde con el orden y la filosofía del artista que trabaja con materiales binarios, es decir, con tecnología (binomio artista-ciencia, un concepto en el que ha sido pionero el artista sonoro Takis en los años 60). Y precisamente esta estética que acompaña y forma al artista al utilizar este tipo de tecnología, a la que únicamente es posible acercarse viviendo de esta manera (vamos a llamarle estilo de vida laptop), es la que siente la necesidad natural de distribuir su obra a través de los medios con la que fue creada, y es aquí en donde entran los netlabels como indiscutibles protagonistas de una vida-laptop, el nuevo modo natural de consumir audio y video. Es fácil caer en discursos ideales, sufrir idealismo, pero en el caso de los netlabels y la producción de música experimental existe una confrontación de la teoría y la práctica, y una actitud experimental que huye constantemente de la artesanía y del virtuosismo para apostar por ocupar esa delgada línea que separa lo establecido de lo romántico. Nam June Paik declaraba en los años 60, (refiriéndose a su deseo de encontrar un hueco en el mundo de la creación):

“me sentía inferior a los pintores e inferior a los compositores. Un alemán que estudió radar durante la guerra me dijo que las ondas del radar crean interesantes pinturas, y tuve una idea: ¿Porqué no pasar de una música electroacústica a una pintura electrónica creada

con televisores? No estaría compitiendo con los grandes Jasper Johns y John Cage. Encontraría algo nuevo, la pintura en movimiento, con sonido”

**[nam June]*

Y es este, el mundo del audio-streaming, un nuevo modo de crear y comunicar, (es necesario apuntar aquí la opinión que Walter Legge, uno de los grandes productores del siglo pasado, tenía sobre la obra del pionero Arnold Schoenberg. Pensaba que sus “excentricidades” provenían de que el compositor era consciente de su “incapacidad para escribir una línea melódica natural y original” **[legge]*). El tiempo ha hablado sobre este tema, así que omitiré mi juicio porque pienso que se sobreentiende). Siguiendo en esta línea de defensa del audio como “significado” y no como “significante”, ya en 1965 el pianista Stephen Pruslin explicaba que en Debussy “la sucesión de sonidos ya no representa el significado, sino que es el significado”, **[pruslin]* algo así podemos decir del sonido en estos momentos.

El choque de las culturas

Sabiendo el riesgo que se corre al tratar de alejar generaciones, de separarlas, es importante comentar algunas de las características que diferencian los dos modos de acercarse al fenómeno del sonido actual, sin ánimo de hacer juicios de valor o defender algunos de los dos lados, pero eso sí, tratando de acercarse en lo posible al modo en que lo ven los artífices del audio-streaming y, en general, la comunidad de la que hablamos en este artículo. Para ello citaré literalmente un extracto de la conferencia que ofreció José R. Alcalá, director del MIDE de Cuenca, en Valencia a finales del pasado año **[alcalá]* y que a su vez era una cita a uno de los míticos ideólogos y teóricos de los nuevos lenguajes digitales, me refiero a Roy Ascott. Según Ascott, lo que difiere o divide a una generación a la que llama antigua de una que considera actual es que la antigua “representa” mientras que la actual “construye”; a modo de resumen sería así: antigua=plano figurativo, actual=pattern; antigua=perspectiva, actual=inmersión; antigua=objeto, actual=proceso; antigua=contenido, actual=contexto; antigua=recepción, actual=negociación; antigua=iconicidad, actual=bionicidad; antigua=naturaleza, actual=vida artificial; antigua=observación, actual=acción; antigua=automatismo cerebral, actual=mente distribuidora; antigua=paranoia, actual=telenoia.

Este modo “actual” de estar en el mundo es uno de los principales elementos de la estructura de la que hablamos.

NETLABELS el último eslabón de la cadena 'archivos sonoros'

La Red Latinoamericana de Archivos Sonoros y la Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales (IASA) son dos de los más importantes organismos que aglutinan una buena parte de los archivos de sonido e imagen en el mundo. Se trata de organizaciones gubernamentales que gestionan estos patrimonios a los que, en la mayoría de los casos, no es fácil acceder. Muy pocos tienen digitalizado-colocado sus fondos en la red y los que lo tienen exigen unas condiciones muy especiales para poder acceder a ellos (comunidad universitaria, estudios de tercer grado, investigación, etc.) con lo que se limita mucho su consulta. Este es el caso de la British Library National Sound Archive, uno de los más ricos, la Bibliothèque nationale de France. Département de l'Audiovisuel, el Archivo Fonográfico de Viena y de Berlín, El Archivo de la Canción Popular Americana, las bibliotecas nacionales de Australia, Canadá, Alemania, Suecia, España (que en nuestro caso es también el depósito legal para la protección de los derechos de autor) y un largo etcétera que guardan con demasiado celo sus fondos y, en otros casos, cobran impuestos por consultarlos (por poner un ejemplo del contenido de estos fondos, la British Library gestiona los primeros cilindros de cera que Edison utilizó para efectuar las primeras grabaciones de la historia). Para consultas musicológicas también existen muchos centros corporativistas de documentación (RISM, New Grove), que exigen suscripción, en muchos casos cara. En este nivel también incluyo las televisiones y radios nacionales, que en muchos casos gestionan los fondos audiovisuales nacionales.

Bajando un poco (o subiendo, según se entienda) en ese árbol jerárquico formado por los centros que contienen sonido e imagen, están los museos de arte o los centros especializados que se han hecho con un fondo importante de obra que ahora ofrecen al público para consulta. Algunos tienen digitalizados sus contenidos y los ofrecen, mediante suscripción, por red (el caso del IRCAM-GRM francés, el Grame, MIT, etc.), pero no son lugares públicos en el sentido literal de la palabra (aunque si se comportan de esta manera en el caso de las propuestas NetArt, casi siempre accesibles sin ningún tipo de restricción, como es el caso del departamento de NetArt del Museo Whitney de Nueva York o muchos otros centros de este tipo que ya son muchos (en España, por ejemplo, Hangar, Mide, CCCB, Mediateca La Caixa, etc.).

El siguiente escalón lo representan los organismos no gubernamentales que tienen su sede (en la mayoría de los casos), en las universidades o centros asociados a ellas. Y es aquí cuando entramos en un mundo realmente interesante, desprejuiciado y con una actitud

muy propia de la comunidad universitaria: libertad, apertura, bajo precio y democracia pura. Son estos, precisamente, los ingredientes esenciales (caldo de cultivo) para el nacimiento de los archivos audio/visuales libres, abiertos, públicos y más experimentales, como es el caso de www.ubu.com, el mayor archivo de poesía sonora, fonética, arte sonoro, etc. que actualmente ofrece la red (totalmente abierto) o, y por fin llegamos al lugar que nos interesa, el caso del mega_tera_archivo www.archive.org, desde EEUU. El epicentro más importante en la génesis del fenómeno Netlabel y uno de los lugares más democráticos de la red mundial, defensores del software libre (que no gratis), del audio libre de derechos (asunto del que hablaré a continuación), y espacio común de vida digital. Muchos de estos net_archivos no son más que discos duros de gran tamaño en los que no es importante su lugar de ubicación, sino su acceso y apertura pública. (Como ejemplo, es posible que un netlabel esté localizado en un país concreto y su servidor, el lugar en el que están alojados los archivos, en cualquier otro).

Son muchos los archivos sonoros que han quedado fuera en esta pequeña introducción, por la imposibilidad material de nombrarlos a todos. Destacar en este nivel final, el que llamo último eslabón, la Web www.scene.org que ofrece espacio ilimitado muy orientado al mundo netlabel y en nuestro país el lugar "Arte Sonoro" que gestiona José Antonio Sarmiento desde la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Cuenca (www.uclm.es/artesonoro), que aunque pequeño y limitado, ha dado lecciones de ilusión y ética o el proyecto "modisti" (<http://modisti.com>) que gestiona el trío que lidera José Iges. También se incluyen aquí las net-radios que son muchas y me gustaría nombrar la de la Universidad Autónoma de Madrid, "Radio Autónoma" (<http://www.uam.es/ra>) que crece, crece y crece.

Los derechos de autor, la propiedad intelectual

Asunto crucial y muy bien resuelto, por cierto, para sacar de las catacumbas a esta comunidad y para que se convierta en algo más que regalar audio en internet.

La clave está en las licencias Creative Commons (dentro del movimiento Copyleft, el frente común contra el Copyright), una iniciativa respaldada por un buen puñado de juristas (a la cabeza Lawrence Lessig, profesor de derecho en Harvard, abogado en casos cruciales sobre propiedad intelectual como la célebre ley Sonny Bono y autor de manuales de referencia como El futuro de las ideas o El código. La revista Scientific American le escogió en su lista "50 visionarios" por su "explicación del copyright como obstáculo para el avance de la sociedad de la información"). Según este abogado, las leyes de propiedad intelectual sirven hoy día para defender los intereses de las

multinacionales y no los de los propios creadores. En el caso de la música, los músicos perciben entre un 8 y un 15% del precio que pagan los mayoristas por un CD: el resto es para las discográficas. Ante esta situación (y con las facilidades de la reproducción digital), los consumidores se han rebelado, por ejemplo, creando comunidades P2P, es decir, compartiendo música. Lawrence Lessig también recuerda que el propósito de la propiedad intelectual no es otro que contribuir a la promoción de la ciencia y las artes útiles, que esa es su finalidad última, y que tal y como han ido evolucionando las cosas, se ha convertido en todo lo contrario (importante recordar los parches que se han puesto a esta ley, como el canon en los soportes vírgenes o casos tan extremos como el Proyecto ReplayTV 4000, buscando que sea ilegal ver un programa de televisión saltándose los anuncios). En la primera ley estadounidense de 1790 (que sí tenía la finalidad de promocionar la creación), el periodo de aplicación del copyright se limitaba a 14 años. Esto servía de incentivo a los creadores, asegurándoles un cierto tiempo de explotación comercial exclusiva y a su vez la sociedad podía beneficiarse en un plazo breve de las reelaboraciones de este trabajo. Desde 1998 el periodo aumentó a 70 años después de la muerte del autor y a 95 en el caso de obras de corporaciones. Todas las creaciones intelectuales están sujetas "por defecto" bajo la protección de las leyes de copyright, con las limitaciones que esto supone, sobre todo para la persona que quiera utilizar una obra y debe buscar a su autor y además, en muchas ocasiones, pagar royalties por su uso y en otras muchas, paralizar estas nuevas creaciones por falta de presupuesto, en definitiva, una ley-freno para la creación. ¿Quién no ha sentido alguna vez una fuerte inspiración al escuchar una obra sonora clásica? ¿Y utilizando esa idea, podría contar algo que me preocupa en el presente?. Todo dependerá del presupuesto y la posibilidad de utilizar esa obra para contar otra cosa, es decir, un freno.

Antonio Córdoba publicaba hace unos meses un artículo sobre este tema en el elmundo.es, y respecto a la historia del copyright contaba: [*\[córdoba\]](#)

"A fin de cuentas, esta perversión del concepto del copyright viene desde su origen. En las dos últimas décadas los historiadores han demostrado con claridad que la propiedad intelectual y el copyright no surgen como una afirmación de los derechos individuales de los creadores sobre sus obras. Se trata, por contra, del resultado de una campaña de la Industria del libro para asegurar sus privilegios de explotación comercial. La defensa del autor es puramente táctica. Así, los juristas que en el s. XVIII elaboran o, más exactamente, inventan en Inglaterra unos derechos que los autores pueden vender sus editores por tiempo ilimitado, lo hacen tan sólo para apoyar el monopolio de

los impresores de Londres en su lucha contra los del resto del país."

¿Y si el fin último de las leyes de derecho de autor es promocionar la creación y a los autores, y no se ha conseguido de este modo? Es necesario resetear el sistema para comenzar de nuevo, y es aquí en donde entran en escena las licencias CC.

Creative Commons ofrece un sistema internacional de licencias (se está desarrollando en casi todos los países del mundo, en España es la Universidad de Barcelona la que se encarga de la traducción y adaptación), también proporciona un sistema que automatiza la búsqueda de contenidos "de propiedad común" (facilita software para "marcar" las obras que circulan por internet), a través de un buscador. Al licenciar su obra, el creador establece condiciones generales que quedan incorporadas digitalmente a la obra (más abajo describimos estas condiciones). Cuando licenciamos una obra a través de una licencia de tipo CC, estamos entrando en esa fantástica rueda de creación conjunta. Y es en los medios de comunicación masivos (televisiones en general), en donde se buscará el beneficio.

Licencias Creative Commons

Utilizo para esta explicación un artículo bajo licencia "Atribución y Compartir por igual" publicado en la Web Suburbia y que aclara con precisión los distintos tipos de licencias (seguimos hablando del Copyleft). Estas licencias son aplicables a cualquier disciplina de la creación. La propia organización se define asimismo de esta manera: "una organización sin ánimo de lucro basada en el hecho de que no todos los titulares de propiedad intelectual quieren ejercer todos sus derechos sobre ella".

[*\[suburbia\]](#)

Explicando las licencias de Creative Commons

Dado que en numerosas ocasiones estamos hablando de las licencias de Creative Commons como licencias alternativas bajo las cuales poner trabajos artísticos, música, imagen, vídeo, donde algunos (o ningunos) derechos quedan reservados. Desde Suburbia consideramos necesario traducir cual es el espíritu de esas licencias, aquí os lo dejamos con la esperanza que muchos de vuestros trabajos empiecen a usarlas.

Eligiendo una licencia

Ofrecer tu obra bajo una licencia de Creative Commons no significa renunciar a tus derechos. Significa dar algunos de ellos a cualquiera y sólo bajo ciertas condiciones.

¿Qué condiciones? En nuestro sitio podrás valorar y

elegir entre esas condiciones a partir de la lista de opciones que aparecen abajo. Hay un total de once licencias Creative Commons de donde escoger.

Atribución. Permites a otros copiar, distribuir, exponer e interpretar tu obra protegida- y los trabajos derivados de ella- pero solo si (¿te nombran como autor/a?) figuras en los créditos

Ejemplo: Jane publica su fotografía con una licencia de Atribución, porque quiere que todo el mundo use sus fotos siempre y cuando figure en los créditos. Bob encuentra su fotografía en la Red y quiere mostrarla en la página principal de su sitio Web. Bob pone la foto en su sitio Web pero indica claramente que la autora es Jane.

No comercial. Permites a los otros a copiar, distribuir, exponer e interpretar tu obra- y los trabajos derivados de ella- pero sólo para usos no comerciales.

Ejemplo: Gus publica su fotografía con la licencia No comercial. Camille incorpora una parte de la imagen de Gus en un collage. Camille no tiene permiso para vender su collage sin el permiso de Gus.

Sin trabajo derivados. Permites a los otros copiar, distribuir, exponer e interpretar sólo copias textuales de tu trabajo, pero no se pueden generar trabajos derivados de tu obra.

Ejemplo: Sara pone una de sus canciones bajo la licencia de Sin trabajo derivado. A Joe le gustaría usar la pista de Sara y mezclarla con una suya propia para crear una nueva canción. Joe no puede hacer esto sin permiso de Jane (a menos que su canción esté bajo las excepciones del copyright)

Compartir por igual. Permites al resto de personas distribuir trabajos derivados sólo bajo una licencia idéntica a la que tiene tu obra.

Note: A license cannot feature both the Share Alike and No Derivative Works options. The Share Alike requirement applies only to derivative works. **Nota:** Una licencia no puede ser a la vez Compartir por igual y Sin trabajo derivado. Los requisitos de Compartir por Igual se aplican sólo a las obras derivadas.

Ejemplo: La foto que tiene Gus en la Red está bajo una licencia No comercial y Compartir por igual, Camille es una artista principiante y coge la foto de Gus para usarla en uno de sus collages. Esta licencia Compartir por igual hace que Camille tenga que poner su obra bajo una licencia No comercial y Compartir por igual. La obliga a ofrecer su obra al público en los mismos términos que Gus se la pasó a ella.

Escogiendo una licencia

Cuando hayas decidido que opciones escoger, tendrás la licencia correcta definida de tres maneras:

1. Escrito es lenguaje común. Un resumen de la licencia simple, en lenguaje sencillo, completo y con los iconos correspondientes.
2. Texto Legal. El impreso adecuado que necesitarás para estar seguro que tu licencia es válida en un juicio.
3. Código maquina. Una traducción a lenguaje de máquina de la licencia que ayudará a los buscadores y otras aplicaciones identificar tu trabajo en su términos de uso.

Uso de la licencia

Deberías incluir el botón de Creative Commons "Algunos derechos reservados" en tu sitio Web, al lado de tu trabajo.. Este botón estará enlazado al texto en lenguaje común, para que todo el mundo pueda entender los términos de la licencia. Si descubres que tu licencia está siendo violada, puedes tener hechos para apelarla bajo una infracción del copyright.

Puedes visitar la página internacional en español de Creative Commons donde tendrás acceso a la lista de correo, y en especial te recomendamos que le eches un ojo al borrador de la licencia adaptado a la legislación española

Traducido para Suburbia por:
markros@sindominio.net y carolina@sindominio.net

Esta publicación está bajo la licencia creative commons, ello no evita la publicación de otros materiales en otro tipo de licencias libres. Por tanto, se permite difundir, citar y copiar literalmente sus materiales, de forma íntegra o parcial, por cualquier medio y para cualquier propósito, siempre que se mantenga esta nota y se cite procedencia. Suburbia no asume ninguna responsabilidad por los comentarios y artículos que envían los participantes en este sitio. Toda la responsabilidad para verificar la veracidad y los derechos de reproducción de un envío corresponden al autor/a que lo publica. Al publicar material en este sitio, el o la autora del envío asume que puede ser redistribuido libremente.

Link a la versión española de la licencia:
<http://creativecommons.org/projects/international/es/translated-license>

nota

Actualmente se está desarrollando una nueva licencia llamada "de collage y sampling" muy orientada al mundo de la música electrónica que permitirá mezclar la obra con esa licencia con cualquier otra sin alterar ninguna de ellas por separado

Y los netlabels

Ya solo nos queda hablar de algunos de estos netlabels que como hemos visto hasta ahora: han asimilado un nuevo soporte para el audio (el no-soporte), pertenecen al más rabioso presente, sirven de archivo sonoro público y creen en la necesidad de "compartir para avanzar" en el mundo de la creación, todo ello amparado por una fuerte corriente teórica y social que defiende la libertad (y no gratuidad) en el desarrollo tecnológico y creativo.

El principal portal para informarse es el proyecto Internet Archive (www.archive.org), cuyo "acerca de IA" reza: "Archivo de Internet es un lugar público no lucrativo fundado para construir una biblioteca digital en Internet, con el propósito de ofrecer acceso permanente a investigadores, historiadores y estudiosos de colecciones históricas en formato digital. Fundado en 1996 y localizado en San Francisco, el IA ha recibido el apoyo y donaciones de Alexa Internet (hosting) y muchos otros organismos públicos y privados. A finales de 1999, la organización creció construyendo nuevas colecciones digitales multidisciplinarias" y un largo etcétera con detalles de organismos colaboradores.

Desde esta Web, que contiene terabytes de información (programas libres —open source—, audio, video, textos, etc.), se puede acceder a la sección de NETLABELS en la que ofrece la posibilidad de escuchar, bajar o subir archivos de todo tipo, mediante suscripción gratuita.



Pero hay una Web que centraliza los links a los netlabels que operan hasta el momento, y ofrece también la posibilidad de registrar nuevos proyectos para que todo el mundo pueda conocer estos sellos, esta Web es www.netlabels.org, según esta Web, la definición de netlabel, para acceder al registro, es la siguiente:

"Así es como nosotros definimos un netlabel. Si quiere adherirse a este portal registrando su proyecto, respete esta definición. Si usted piensa que su sello reúne estas condiciones, por favor, suscríbase

Un Netlabel es un Netlabel cuando...
... hay más de un artista en el sello.
... se permite bajar gratuitamente el audio.
... hay más de dos descargas en línea.
... la música se codifica con una calidad mínima de 128kbps.

Como todo en la vida, hay excepciones claro".

En casi todos ellos destaca una simpleza de infraestructura muy propia de la vida digital, diseños Web muy atractivos y en muchos casos una coherencia radical con la filosofía que defiende esta corriente: archivos de audio en formatos no propietarios (ogg, etc.), diseños con herramientas open source como Movable Type, ayuda para usuarios de exploradores abiertos como Mozilla y trucos e información para usuarios de Linux así como links a organismos de este tipo.

Fred Gaisberg, uno de los primeros productores de la historia de la grabación, de los primeros en utilizar la tecnología para registrar audio a principios del siglo pasado, citaba a Bruno Walter para hablar de la música grabada: "la música enlatada", decía Walter "tiene algo del sabor al metal que la conserva. No es fruta fresca, pero, aun así, es una gran bendición" *[[gaisberg](#)]. Podemos actualizar estas declaraciones diciendo que la música de los netlabels tiene sabor a byte y esto es precisamente fruta fresca, una gran bendición.

Manual para crear un netlabel...

Generalizando: un laptop, una buena conexión a Internet, algo de pericia en la programación de páginas webs, y lo más importante, un buen servidor sin cortapisas, esto es, sin límite de transferencia y espacio (que ofrecen organismos como o el propio). El otro ingrediente esencial es la actitud y la filosofía, de la que ya hablamos. Estas son las herramientas para poner en marcha una compañía de discos y llegar a todos los rincones del mundo (eterno tópico). Y es evidente que esa infraestructura está al alcance de todos, porque el laptop se ha convertido en una religión, las conexiones rápidas a Internet las facilitan universidades, centros sociales y demás lugares públicos (o se la paga uno mismo en casa, que no es más cara que un curso de natación) y los servidores baratos sin límites se pueden construir fácilmente o se contratan por muy poco dinero (el caso de aruba que ofrece registro de dominio, transferencia y espacio ilimitado por algo menos de lo que cuesta un disco o un video, en un único pago anual). Y es que es para quedarse en casa, como comenta Fernando Millán, uno de los pioneros en España, con Julio Campal, de la inocente y arrolladora poesía fonética-sonora-visual:

"Yo he dicho en alguna ocasión que si en la actualidad, en vez de acercarme a la vejez,

tuviera veinte años, correría el peligro de encerrarme en mi casa con mi equipo informático y olvidarme de salir a la calle. La informática abre un espacio de libertad casi ilimitado para la imaginación. Es el no va más para un poeta que quiso ser científico"

*[lápiz]

Concluyendo, situación actual

El pasado mes de abril se celebraron las segundas jornadas sobre Copyleft en Barcelona. Casi simultáneamente Richard Stallman (el creador del concepto) ofrecía una conferencia sobre el tema en Bilbao y una semana más tarde se debatía el tema en Asturias. Al mismo tiempo la SGAE emitía un comunicado de prensa a varios medios detallando las supuestas pérdidas por piratería y redes P2P. La batalla sigue abierta.

A modo de resumen, en Barcelona han destacado:

- La SGAE no permite "ceder" los derechos de autor, como así lo hace el Copyleft. En vez de
- Actualmente no es viable una entidad gestora de derechos Copyleft defenderlos los limita.
- Las redes P2P han sido interpretadas como una amenaza, y no como una puerta abierta al presente o un nuevo modo de entender la creación, a pesar de que han permitido a los grupos tener mayor alcance con sus obras. Se ha intentado criminalizar este asunto, (a principios del siglo pasado ocurrió lo mismo con la presentación del fonógrafo).
- Las licencias en nuestro país son del tipo "bloque", es decir, no puede haber excepciones (no podemos elegir a quién regalaremos nuestra obra).
- Las obras licenciadas bajo Copyleft plantean y proponen nuevos modos de repartir derechos (se comenta la propuesta de Xavi Caballé).
- Se llega a la conclusión de que únicamente los jueces pueden solucionar en este momento los problemas que puedan ocasionar los trabajos licenciados bajo este tipo de licencias.
- En España toda obra queda protegida automáticamente por las leyes de protección de derechos de autor. Entidades como la SGAE exigen un 15% de esos derechos. Es, por tanto, un tapón que responde a intereses puramente económicos.
- Firmar un contrato con la SGAE (registrarse como autor) supone una atadura de por vida. No es posible darse de baja de esta entidad y el único modo de conseguirlo es a través de un juicio.
- Se ha discutido sobre el "privilegio medieval" que supone la actual legislación sobre derechos de autor.

Parece que algo ha quedado claro después de estas jornadas, y es que la música es hoy un servicio, que no nos conviene, como creadores, pertenecer a ninguna entidad de gestión de derechos y que el viento sopla a favor de los que creen que la creación en un bien común y de la que debemos beneficiarnos todos.

SELECCIÓN DE NETLABELS

<http://www.kikapu.com/>
<http://www.8bitpeoples.com/>
<http://www.autoplate.org/>
<http://20kbps.sofapause.ch/>
<http://camomille.genshimedia.com/>
<http://www.comfortstand.com/>
<http://www.monotonik.com/>
<http://www.observatoryonline.org/>
<http://www.soulseekrecords.com/>
<http://www.subsource.de>

notas:

*[esculturas sonoras] Ariza, Javier: Las imágenes del sonido (Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003). Pág. 122

*[alcalá] Alcalá, José Ramón: "Web/net.art (o el net.art contra la web.art)". (<http://www.ucim.es/mide/alcalanetart.pdf>, última consulta abril 2004)

*[córdoba] Córdoba, Antonio: "PROPIEDAD INTELECTUAL, Comienza la andadura de 'Creative Commons' Surge un modelo de difusión y licencia que reescribe el concepto de propiedad intelectual" (<http://www.elmundo.es/navegante/2002/05/20/empresas/1021879870.html>, última consulta, abril 2004)

*[suburbia]. Artículo extraído de la Web Suburbia. Este texto está bajo la licencia Creative Commons y concretamente: atribución-compartir por igual: http://www.sindominio.net/suburbia/article.php3?id_article=108

*[lápiz] Carpio, Francisco: Las otras poesías, entrevista a Fernando Millán, Revista Lápiz nº202, abril 2004, Págs.62-75

*[nam june] Gardner, Paul: Tuning in to Nam June Paik, Art News, Vol.81, nº5, Mayo 1982, Pág.67 (citado por Ariza, Javier: Las imágenes del sonido (Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003). Pág. 128

*[monahan] Monahan, Gordon: Kinetic Sound Environments as a Mutación of the Audio System, Musicworks nº63, 1995. Pág. 7 (citado por Ariza, Javier: Las imágenes del sonido (Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003). Pág. 128

*[gaisberg] Day, Timothy: Un Siglo de Música Grabada (Madrid: Alianza Editorial, 2002). Pág. 48

*[legge] Day, Timothy: Un Siglo de Música Grabada (Madrid: Alianza Editorial, 2002). Pág. 50

*[pruslin] Day, Timothy: Un Siglo de Música Grabada (Madrid: Alianza Editorial, 2002). Pág. 164

Por una comunicación contextual. La experiencia de video-nou / servei de vídeo comunitari

carles ameller <55ameller@ub.edu>

profesor de cine, vídeo y arte electrónico Universidad de Barcelona

En más de un siglo y medio se han desarrollado gran cantidad de tecnologías de información y de comunicación. De hecho, los precedentes más importantes se crean en el siglo XIX con la industrialización de la prensa y con la fotografía. Pero aquí no se trata de narrar una historia de estas tecnologías. Sabiendo que los medios de comunicación se forman en la confluencia con la disponibilidad de determinadas tecnologías, y que se organizan y adoptan determinados usos hegemónicos según se den en la sociedad unas estructuras de poder político y económico, trataré de mostrar que tenemos a nuestra disposición una serie de ideas y experiencias de comunicación que se han manifestado críticamente con respecto a las organizaciones y los usos hegemónicos, y que, a diferencia de éstos, producen una comunicación contextual y heterogénea que quiere reducir e incluso eliminar la separación-distinción entre emisor y receptor.

Justo es decir que en un artículo no se puede hacer un análisis completo de la cuestión anunciada. Por ello, me propongo tan solo presentar algunos de los precedentes y de las actualizaciones que considero muy relevantes, y narrar la experiencia concreta de Video-Nou / SVC, ya que además de ser poco conocida, es a la que contribuí que existiera en su momento y, por tanto, aclara (al menos en parte) el lugar desde el que hablo.

Breve genealogía de la comunicación contextual

Es precisamente durante la primera época de la URSS (1922-32) cuando se organiza Kino-Pravda impulsado por Dziga Vertov. Su labor no estaba basada en un progreso individual ni en la creación de obras de autor, sino en la organización colectiva de la producción cinematográfica para conseguir representar “desde dentro” la revolución social comunista. El modo de producción tenían muy en cuenta dos vectores: el de lugar y el de velocidad. La noción de “lugar específico” ya parece estar presente entonces, en el sentido de producir el hecho fílmico con las gentes y los paisajes propios de cada lugar. Eso mismo, llevó a la utilización

de camiones y trenes equipados como un laboratorio de cine completo, y así poder “acelerar la distancia” entre producción y exhibición. Por otra parte, la cámara fue considerada como un instrumento transformador de la realidad y no como una forma de dar testimonio de los hechos. Estas cuestiones están desarrolladas en los manifiestos y escritos de Dziga Vertov reunidos bajo el lema “Cine-Ojo”, y por supuesto en las películas que nos han llegado, por desgracia bien pocas. [Dziga Vertov, *El cine-ojo*. Madrid, Fundamentos, 1973]

Bertolt Brecht, en su teoría de la radio (1927-32), reflexiona sobre cómo se está constituyendo lo que será la forma de radio hegemónica. Con gran agudeza, se manifiesta en contra de lo que él denomina “los medios de distribución”. Lo que hace es denunciar (es el primero en hacerlo) que, al eliminar la facultad de todas las radios para convertirse también en emisores, se está convirtiendo al público en “audiencia”, por tanto, pasiva. Reclama pues: una socialización de la radio, que no sería tanto un problema tecnológico sino político. [Bertolt Brecht, “Teoría de la radio”, en *El compromiso en literatura y arte*. Barcelona, Península, 1973]

Roberto Rossellini, como sabéis fue el cineasta más destacado del cine neorrealista. Menos conocido es su trabajo para la televisión y la concepción que de ella tenía como medio de transformación social. [Roberto Rossellini, *Un espíritu libre no debe aprender como un esclavo*. Barcelona, Gustavo Gili, 1979]

Guy Debord —con los situacionistas— desarrolla una contundente crítica de “la sociedad del espectáculo” (1967). [Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires, La Marca, 1995; con ediciones actualizadas de Pre-textos, Valencia y Asociación Félix Likiniano, Bilbao]

El “Grupo Dziga Vertov”, liderado por el cineasta Jean-Luc Godard, practica durante un tiempo la producción de intervenciones videográficas en Francia y en África. [Jean-Luc Godard y el grupo Dziga Vertov: un nuevo cine político. Edición e introducción a cargo de Ramón

Font. Barcelona, Anagrama, 1976]

Los grupos de “guerrilla television” y de “vídeo comunitario” inician en 1971 su intensa actividad en Estados Unidos, Canadá y en diversos países de Europa. Más concretamente Radical software, revista impulsada en los EUA por Michael Shamburg y el colectivo Raidance, que también editaron un manual: Spaguetti City Manual. [Eugeni Bonet, Joaquim Dols, Antoni Mercader, Antoni Muntadas, En torno al vídeo. Barcelona, Gustavo Gili, 1980]

Y la experiencia más cercana de dos acciones de comunicación local de Antoni Muntadas en Cadaqués, Cadaqués Canal Local, 1974; en la plaza Palau de Barcelona, Barcelona Districte I (con Benet Rossell), 1976.

La experiencia de Video-Nou / SVC

Desde la perspectiva actual, se puede definir Video-Nou como el primer colectivo de vídeo independiente del Estado español que trabaja en el campo de la intervención social potenciando el uso contextual de los medios de comunicación electrónicos. Video-Nou inicia sus actividades en 1977, coincidiendo con la campaña política de las primeras elecciones democráticas (después del franquismo). Funcionamos como colectivo informal durante dos años, y luego nos constituimos como una sociedad civil que denominamos Servei de Vídeo Comunitari. El SVC funcionó desde 1980 hasta 1983.

Los miembros del colectivo teníamos en común la voluntad de participar en el medio social y político del momento, valorando la oportunidad que teníamos los ciudadanos de apropiarnos de los medios de producción de información, en nuestro caso de información audiovisual, para lo cual el vídeo era el medio más idóneo, trabajando en la gestión y creación de situaciones de comunicación que impliquen a los participantes en la circularidad del proceso comunicativo. Intervenir en la comunicación social venía a significar la posibilidad de construir auténticamente un nuevo espacio público que desarrollara una profundización o intensificación de la democracia –en ese tiempo que queda reabierta su conquista.

Constituirnos como una “comunidad de productores de medios” (Brecht / Enzensberger) fue nuestro objetivo. [Hans Magnus Enzensberger, Elementos para una teoría de los medios de comunicación. Barcelona, Anagrama, 1972] Para ello es necesario desarrollar un conjunto de prácticas mediales y políticas capaces de dar autonomía a la esfera pública. Se trata por tanto, de crear dispositivos de interacción social que induzcan a las personas a practicar modos de comunicación más directa, menos “mediada” –hoy lo identificaríamos con las ideas y prácticas “postmedia”.

Digamos ya ahora que este proyecto supera, en dimensión y en la profundidad de los cambios que implica, las voluntades y capacidades de un grupo de personas como las reunidas en torno al SVC. Es de suponer que si se hubieran constituido en el territorio de las Españas otros grupos de trabajo similares, podría haberse profundizado más en esta experiencia. Pero estos futuribles no aclaran gran cosa, más bien suelen ser síntomas de frustración. Lo cierto es que sólo un grupo de Madrid denominado La Mirada Electrónica estuvo trabajando durante el año 1978 en el barrio de Vallecas.

Lo que creo puede ser interesante para el lector es conocer las condiciones y métodos que empleamos en ese tiempo. Y si así lo pienso es porque actualmente hay una renovada sensibilidad y preocupación por estos asuntos. Si son de algún interés, desde luego no es porque ahora se relaten, sino sobretudo porque hay quien los comprende, es decir, los convierte en presente.

No creo que esté de más conocer las diferencias de origen de las personas que formamos Video-Nou y el SVC. Cabe desglosarlas en diferencia de clase social y en diferencia de formación cultural, aunque entre ambas hay vínculos más o menos sutiles. Hay que tener en cuenta que en esa época, entre los “progres”, las diferencias de clase no se tomaban como principio discriminatorio –estaba muy mal visto lo contrario. La diferente formación era un factor no sólo de enriquecimiento cultural, sino sobretudo de capacidad de resolución de las distintas propuestas. Había entre nosotros: una socióloga (Marga Latorre), un economista (Pau Maragall), un arquitecto y fotógrafo (Xefo Guasch), una licenciada en derecho (Lluïsa Ortínez), un licenciado en bellas artes y grafista (Carles Ameller), una maestra (Lluïsa Roca), uno con estudios de medicina y de periodismo (Albert Estival), y otro con estudios de ingeniería (Joan Úbeda), uno con formación en (anti)psiquiatría (Esteban Escobar), y también una urbanista (Maite Martínez); ya en los últimos tiempos del SVC se adhirieron principalmente Núria Font, Josep M^a Rocamora y Francesc Albiol. La verdad es que formábamos un equipo que había reunido un conjunto de circunstancias muy difíciles de determinar racionalmente, pero que si alguien se lo hubiera propuesto, seguramente no habría encontrado mejor composición-intersección de conocimientos para llevar a cabo el trabajo que nos propusimos.

Ahora bien, digamos también que dedicábamos cierto tiempo a hacer terapias de grupo, una especie de psicodrama permanente, cosa que a cierta edad asumes como parte del propio proceso de formación. Los motivos desencadenantes de esas “terapias” eran las cuestiones de organización y las razones económicas en relación con la apreciación que hacía

cada uno de la dedicación al trabajo de los demás. Por supuesto, la libido también generaba alguna tensión. Por otra parte, creo que las cuestiones de poder no llegaron a anteponerse nunca. Se creó la figura del coordinador, que en una primera época fue quien suscribe estas líneas y luego fue Joan Úbeda.

Aunque a nivel personal algunos de los componentes del colectivo fueran “compañeros de viaje” o simpatizantes del PSUC o del PSC, nunca era participando en las estructuras internas de esos partidos, cosa que marca una gran diferencia respecto al funcionamiento de lo que había sido el precedente de la producción de “cine militante”.

Lo nuestro era más una autoorganización espontánea que se produce en unos años de fuerte eclosión social y que en el fondo desconfía del funcionamiento de los partidos políticos.

El SVC se relacionó con la administración de la Generalitat de Catalunya (en la época de Josep Tarradellas) y sobretudo con la del Ayuntamiento de Barcelona (en la época de Narcís Serra). Teníamos pues, relación con agentes de partidos políticos (PSC-PSOE y PSUC), pero siempre dentro del marco de las responsabilidades de la administración de lo público. Creo importante señalar que para que este trabajo pudiera darse era imprescindible la existencia en la sociedad de organizaciones asociativas y sindicales que ofrezcan y desarrollen alguna estructura al disperso tejido social. En concreto, nos relacionábamos con: la Federación de AA.VV de Barcelona, las AA.VV. de algunos barrios, la CNT/AIT, la UGT, los Ateneos y Centros Cívicos, etc.

Video-Nou / SVC recoge la experiencia desarrollada sobretudo en Francia de la “animación sociocultural”, subproducto del Mayo francés (1968). Nos coge esa “ola”, que conlleva un doble proceso: el de la intensificación de las relaciones sociales y el de la política de integración. El proyecto de la animación sociocultural tiene una formulación ambigua con la que nos sentíamos algo incómodos, y de hecho, en el documento del proyecto del SVC nos manifestamos críticos con respecto a él, lo que no quiere decir que lo grásemos superarlo.

Se realizaron, entre otras, dos experiencias de intervención social que pienso que son los mejores referentes para este tipo de trabajo: Can Serra (1977) y Ateneus (1978). En ambas se pueden destacar dos factores generales:

1. organizar el trabajo teniendo en cuenta las dinámicas sociales propias de cada comunidad,
2. seguir la realidad del contexto con sus variaciones de intensidad.

Como en realidad eres un visitante del lugar, se hace

importante contactar dentro de la propia comunidad con quién(es) puede(n) ayudarte, sea por concienciación política y social o sea por la simple curiosidad con respecto a la mediación del vídeo que se está produciendo. Se necesita que alguien del lugar o con relaciones continuadas con el lugar participe con interés en el proyecto. Y esto es así porque toda intervención de un foráneo en una comunidad es recibida con muchas prevenciones o incluso con rechazo. Por otra parte, lo anterior no exime de tener que explicitar el lugar desde el que hablas o actúas. Entonces es cuando la gente empieza a saber de qué vas y queda abierta la posibilidad de una comunicación dialógica. De lo contrario, pasa lo que en las encuestas: la gente calla, miente o dice medias verdades.

También forma parte del trabajo saber cómo están organizadas las estructuras de poder en ese lugar. Y el cómo te relaciones con el poder establecido tendrá un efecto decisivo sobre tu identificación como agente social. De hecho, esto que estamos hablando tiene que ver también con la posibilidad de que algunos grupos sociales de la comunidad se autoexcluyan, o, en caso de estar organizados, puedan dedicarse a boicotear la intervención.

Aunque siempre hacíamos un plan de trabajo, éste siempre se modificaba sobre la marcha y nunca llegábamos a concluirlo totalmente. Pero es necesario decir que trabajábamos en procesos que no “terminan” sino que pasan de un estadio a otro. De todas formas digamos que lo que planificabas en el proyecto para un mes se convertía fácilmente en el doble de tiempo.

Concretamente, en el caso de Can Serra se hizo lo siguiente:

-Primero, nosotros hicimos un documental con tono periodístico sobre el estado sociourbanístico del barrio en el que se entrevistaron a todas las partes implicadas.

-Segundo, a partir del debate en sesión abierta con motivo de la presentación de ese documental, en un proceso de feed-back con los participantes y personas del barrio, surgían los temas que producían más fricción de intereses.

-Tercero, se organizaba un taller de vídeo en el que participaban personas, generalmente jóvenes, del lugar.

-Cuarto, se producían los reportajes de vídeo sobre los temas que más destacaron en el debate para así ser tratados monográficamente, realizados por los participantes del taller y asesorados por algunos de los componentes de Video-Nou.

-Luego, éstos reportajes tienen que difundirse entre los diversos colectivos o grupos sociales que están de alguna forma afectados por la temática que se

desarrolla en cada reportaje; y la idea era hacer esta difusión tanto en ese barrio como en otros barrios con situaciones similares, cosa que muy pocas veces se logró.

Tenemos pues, un ejemplo de que este tipo de procesos de comunicación no terminan realmente. A nosotros nos hubiera gustado que continuara, que a iniciativa de las asociaciones o grupos sociales de barrio se siguieran este tipo de acciones. Pero entonces la cuestión que aparece es quién financia el trabajo —a no ser que se asuma como trabajo voluntario. El proyecto de intervención en Can Serra fue financiado por la Fundació Serveis de Cultura Popular (donde estaban trabajando Olaguer Sarsanedas y Jordi Font), que consideraron su interés como experiencia piloto, por tanto, sin asegurar su continuidad.

Ya en la etapa del SVC, se logra establecer un convenio con el consistorio de Barcelona que financiará durante dos años el trabajo realizado en los barrios y una parte de la estructura básica de funcionamiento del Servei. Pero en 1983 no se consiguió renovar dicho convenio. Muchas cosas están cambiando en esos años: los socialistas, que ya gobiernan el Estado, están más interesados en absorber las iniciativas sociales quitándoles su posible autonomía; el movimiento asociativo entra en crisis; al “desencanto” hay que añadirle una crisis económica y un individualismo exacerbado, para nada solidario, que se incrusta críticamente en la espiral del sistema capitalista; algunos componentes del colectivo quieren profesionalizarse, encontrando una buena ocasión en la creación de TV3 (1983-84).

Los problemas de la distribución de los vídeos en esa época eran muy importantes, y todavía está pendiente encontrar una solución en el Estado español. La cuestión no ha avanzado porque no se han creado las estructuras pertinentes que vehiculen las diversas producciones hacia el encuentro con su público potencial. Ahora hay videotecas o mediatecas pero ninguna distribuidora. Se trata de unas estructuras que ciertamente —ha quedado demostrado por las experiencias realizadas en los países donde sí que funcionan las distribuidoras— no pueden funcionar sin financiación pública.

Con todos los inconvenientes de la falta de estructura real, el SVC concebía y articulaba la distribución de la forma siguiente:

- Utilizando los vídeos documentales y de intervención en otra comunidad con situaciones sociales parecidas a las que dieron origen a aquellos.
- Creando una Videoteca de consulta y editando un catálogo de los fondos disponibles.
- Estableciendo convenios de difusión y/o distribución con otros colectivos o centros de vídeo comunitario de otros países, promoviendo así intercambios de

cintas que se alquilaban a precios muy bajos. Lo que limitaba el correcto funcionamiento de la distribución era el no haber conseguido un capítulo específico para su financiación, a lo que se sumaba el escaso equipamiento técnico, cuestión ésta más grave en esa época que ahora, ya que hacer una exhibición de una cinta de vídeo suponía llevar todos los aparatos al lugar —como en los primeros tiempos del cine.

Notas para una actualización de la comunicación contextual

Me parece que es justo mencionar primero una experiencia que fue la continuadora del proyecto utópico explicado más arriba.

Al cerrar el Servei de Vídeo Comunitari a finales de 1983, el material y los fondos videográficos se ceden a Intervisual, dado que está dirigida por antiguos componentes del SVC y que su proyecto supone de alguna manera una continuación de los objetivos básicos de aquel. Intervisual fue una sociedad concebida con una estructura más sencilla y ágil, basada en dos oficinas de gestión de proyectos: una en Barcelona, llevada por Pau Maragall y Marga Latorre, y otra en Madrid, llevada por Maite Martínez. Desarrollaron un trabajo, a mi entender, muy interesante. Consistía en la organización de cursillos de vídeo-televisión local y un trabajo de asesoramiento a entidades culturales y/o sociales. Esto confluía en la realización de experiencias de lo que podríamos denominar “TV Local Eventual”, que aprovechaba las estructuras de eventos culturales, del tipo de “Cabueñes”, “Semana de la Juventud de Madrid”, y otros, para realizar los talleres y producir intervenciones televisivas de ámbito local que funcionaban esporádicamente, siguiendo la lógica de las prácticas sociales de comunicación que ya se han relatado, pero aprovechando las condiciones del flujo televisivo y sus necesidades de “programación”.

Más actualmente, se están produciendo nuevas experiencias que retoman algunas de las cuestiones tratadas aquí. Como la que el artista Marcelo Expósito está haciendo en Villaneuve de Grenoble utilizando la “desactivada” TV por cable de éste barrio, y la que prepara para Bilbao en un proyecto producido por Consonni con la participación de la televisión local TV Bizkaia. Por otra parte, en este caso sin basarse en la mediación electrónica, es muy interesante el trabajo del colectivo “La Fiambrera” [] en el barrio de Vallecas de Madrid. Lo que vendría a mostrarnos que las prácticas sociales y culturales de comunicación que consideran fundamental la valoración del contexto en el que se producen vuelven a activarse —en realidad me pregunto ¿han parado alguna vez?

Pero además, ¿cómo interpretar una parte de la

actividad comunicativa que se está produciendo en Internet sino es desde la perspectiva de lo que venimos denominando “comunicación contextual”?

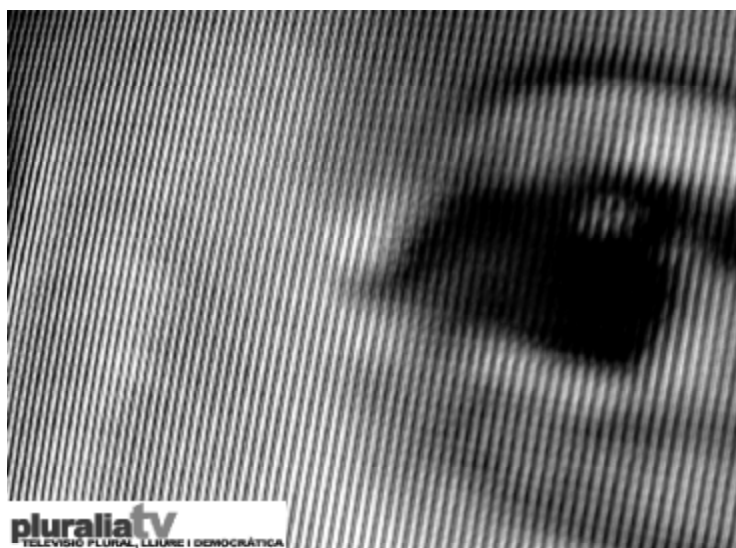
Video-Nou / SVC, mantuvo intercambios con: Fantasy Factory (Londres), John Hopkins; Vidéographe (Québec), Joanne Birnie; Video Inn / Satellite Video Exchange (Vancouver), Shawn Preus, Andy Harvey; Vidéo Animation Languedoc, VAL (Montpellier), Daniel Bégard; CRAV St. Quentin-les Evellines (Francia); INA (Francia), Enri Dumolié; TV local de Grenoble, Guy Milliard; Soho TV (New York), Jaime Davidovich; The Kitchen (New York), Dimitri Devyatkin. Entiendo que estos intercambios ejemplifican la importancia de funcionar en red.

Entre 1977 y 1983, Video-Nou / SVC realiza numerosos talleres de aprendizaje del vídeo como medio de comunicación. Además de los que hace en sus locales o a raíz de las intervenciones sociales, se hacen talleres en las localidades de Pamplona, Bilbao, Valencia, Prada de Conflent, Sevilla, Girona, Alacant, San Sebastián.

nota

texto publicado en Banda Aparte nº 16 año 1999

nelo martínez. <television-cooperativa@myrealbox.com>
presidente del consejo rector de Pluralia televisión cooperativa valenciana- <www.pluralia.tv>



¿Quién decide lo que vemos?

Las constantes fusiones y concentraciones mediáticas están configurando un desolador panorama comunicativo en el que empresas cada vez más grandes deciden casi en exclusiva lo que podemos ver y lo que no. Frente a ellas, ciudadanos y organizaciones sociales aparecen como irrelevantes, y quedan desprovistos de cualquier influencia sobre esa realidad televisada que va configurando día a día nuestro imaginario colectivo.

Cada vez somos más los que estamos llegando a la misma conclusión: para conservar nuestra autonomía, nuestra libertad, nuestra capacidad de decisión, las cuales constituyen la esencia misma de nuestro modelo de convivencia, necesitamos urgentemente unos medios no sometidos al control de esas inmensas

corporaciones. Necesitamos nuestros propios medios de comunicación: unos medios populares, abiertos y democráticos; unos medios de todos y no de unos pocos.

Una televisión ciudadana, plural y popular

Para cada uno de nosotros, Pluralia Televisión Cooperativa representa una oportunidad de participar activamente en la construcción del mundo. Sin intermediarios, en primera persona; con el derecho a voto que se adquiere junto a la condición de socio. Son esos votos, reunidos en asamblea, los que deciden la orientación de los contenidos que se emitan. Y todos los votos valen lo mismo: el mayor de los asociados, ya sea un partido o un sindicato, no tiene más poder de decisión que el último socio en incorporarse.

Para una entidad cuyo programa incluya de alguna manera participar en esa construcción del mundo, PluraliaTV puede ser una vía para llevar su mensaje al conjunto de la ciudadanía. Nos guste o no, la televisión es el medio con la mayor audiencia y con la mayor capacidad de influir sobre ella. En consecuencia, toda acción o movilización, toda iniciativa que no cuente con un trabajo previo de sensibilización televisiva no será más que una gota de agua en el río revuelto de la actualidad mediática.

Las organizaciones sociales han empezado a comprender que ningún otro instrumento reivindicativo tiene una eficacia y una rentabilidad comparables, si las medimos en términos de transformación de la realidad. Se han dado cuenta, al fin, de que las actuaciones puntuales no pueden competir en la atención de la gente con una programación televisiva sin ningún tipo de escrúpulo, cuyo único objetivo es atraer esa atención y que para lograrlo pasa por encima de lo que haga falta.

Una televisión diferente

PluraliaTV quiere demostrar que es posible hacer otra televisión. Que lo entretenido no tiene por qué ser zafio. Que lo importante también puede ser entretenido. Que la gente no es tan banal como algunos creen. Naturalmente, sabemos que habrá que competir por la audiencia y que esto requerirá una programación de calidad: creativa, inteligente, con humor. No pretendemos hacer televisión experimental; no queremos romper moldes en los formatos, sino en los contenidos. Y para eso necesitamos una programación atractiva, que logre conectar con la gente y transmitirle ideas y valores.

Una televisión de todos y para todos

La asamblea general de socios y asociados será la que determine qué ideas y qué valores se transmiten. Y para garantizar que PluraliaTV sea de verdad la televisión de todos, las decisiones sobre los contenidos requerirán una mayoría reforzada de dos tercios. Cuando no se consiga ese amplio margen de acuerdo, el tema en cuestión no se incluirá como tal en la línea editorial. Lo que se hará es someterlo a debate público: partidarios y detractores tendrán ocasión de exponer sus argumentos ante las cámaras, y será la audiencia la que saque las conclusiones.

En comparación con los programas más en boga, nada más esto —que se expliquen las cosas, que la gente tenga la necesidad de pensar— implica ya un componente ideológico de primer orden. Más aún: quizá la función primaria de PluraliaTV no sea tanto transmitir nuevos mensajes como ofrecer a la audiencia un remanso de sosiego y reflexión, un refugio en el que sepan que no se intentará apelar a su lado más

oscuro ni venderles nada.

Una televisión cercana y honesta

PluraliaTV se financiará —además de con las aportaciones de sus socios y asociados— con publicidad del comercio local, de pequeñas y medianas empresas, de cooperativas como ella. El artículo 7 de sus estatutos establece como objetivo de PluraliaTV “presentar como alternativa a la proliferación de multinacionales i grans superfícies una reivindicació de models econòmics més humans: comerç tradicional, xicotetes i mitjanes empreses, cooperatives”.

Por supuesto, no se emitirá cualquier tipo de publicidad. La asamblea general podrá fijar requisitos con respecto a los anunciantes, los productos o los contenidos (o las formas: no se aceptaría, por ejemplo, la publicidad irresponsable que reproduce un canon de belleza tan alejado de la mujer real). Una comisión delegada analizará los anuncios que se propongan y determinará, caso por caso, su aceptabilidad.

¿Quieres que PluraliaTV también sea tu televisión? Tu participación activa y tu apoyo económico son fundamentales para que PluraliaTV empiece a emitir cuanto antes. Al tratarse de un proyecto eminentemente voluntario y desinteresado, requiere de grandes dosis de trabajo y de entusiasmo. Nada de esto les falta a los socios de PluraliaTV, que están esperando que te unas a ellos. Hay muchas cosas que hacer. Seguro que tu capacidad, tu formación y tu experiencia pueden ser valiosas en una u otra área.

Para hacerse socio de la cooperativa y participar en la toma de decisiones sólo has de suscribir la aportación obligatoria al capital social, establecida en 20 euros. También puedes efectuar aportaciones voluntarias como las que hacen las entidades asociadas, reembolsables en un plazo no inferior a tres años. O desembolsar una cuota periódica, no reembolsable, con el importe y la frecuencia que desees.

Josevi de telepiés < josevi@sindominio.net >
media-activista y participante encuentro zemos98_6

Telepiés es un nombre que dimos a nuestro invento porque suena bien (no sabemos como huele). Recoge una serie de "gracias" que nos dan una nota rápida de lo que quiere ser el proyecto. Es una consigna "dale una patada a la tele: Telepiés". Es la unión de dos ideas: la imagen de algo moderno, rápido y tecnológico que suele ir unida a la palabra "tele" (tele5, telepizza, teletuby) con todo lo contrario: la noción de lo antiguo, lento, "esto es lo que hay" unida a la palabra "pies". Frente a las otras teles que van en motobici, la nuestra va a pie: te la encuentras por la calle, está cerca (puedes ir a pie a verla o a hacerla). Con ello tenemos un nombre que alude a nuestro enraizamiento en un barrio de Madrid muy conocido, Lavapiés, pero que, a la vez, nos deja una puerta abierta para salir por pies.

¿Cuál es el origen de este invento?

Comenzamos el 22 de mayo de 1995 haciendo un programa en Tele K, que es la televisión local de Vallekas, un barrio de Madrid, que nos daba total libertad para emitir lo que quisiéramos. Los primeros programas eran quincenales de media hora y llevaban la cabecera "INSU-EMISION". Esta cita con la tele la hemos mantenido hasta el día de hoy con diversos altibajos: desde unos momentos en que hacíamos programas semanales a otros, como el actual, que lo hacemos mensual de cuarenta minutos, de momentos de no parar de hacer directos a momentos como el actual que son todo pregrabados en formato documental.... La elaboración de este programa ha permitido que muchas cosas no se quedasen en el aire, que nos marcásemos un ritmo de trabajo, que diésemos una elaboración final acabada a muchas ideas y, por supuesto, que mucha gente vea lo que hacemos. Ese primer programa, del que no continúa ninguna de las personas que lo elaboraron, era una encuesta-entrevista a diversos colectivos alternativos de Madrid y gente espontánea de la calle sobre de qué hablarían, cómo sería un programa de televisión si ellos tuviesen la posibilidad de hacerlo. El nombre de la cabecera surgió de que la gente que lo hacía estaba en el movimiento de insumisión al ejército. Durante varios años se hicieron muchos programas, en su mayoría directos, en que se hablaba de insumisión, música, okupaciones, inmigración, liberación animal, zapatistas, movimiento vecinal contra

la especulación y por las infraestructuras sociales, mujeres de negro contra la guerra... Durante ese tiempo se publicaron tres VHS que se vendían en distribuidoras alternativas (tiradas de 100 a 150 copias): uno sobre los Zapatistas, otros dos sobre las acciones-jornadas "Rompamos el silencio 7 días de lucha social" de 1998 y 1999.

La ocupación del "Laboratorio" en la plaza de Cabestreros de Lavapiés en enero de 1999 traería cambios a "INSU-EMISION". Varias personas que participaban en esa okupación se incorporaron a la elaboración de ese programa y se creó un colectivo de vídeo, "Deyavi", con la intención de abrir aún más las experiencias audiovisuales, los debates, las prácticas... La idea era hacer menos contrainformación y más investigación audiovisual, en forma de documentales, que aportasen otras perspectivas. Además, a mediados del 2000 empezamos a vislumbrar la nueva era del vídeo digital. Para nosotros las nuevas tecnologías sí han significado democratización, acceso a la creación audiovisual gracias a que podemos tener cámaras y ordenadores propios que nos dan suficiente calidad y tiempo de elaboración. Antes teníamos acceso a las cámaras y las mesas de edición de la televisión local de Vallekas. Para hacerse una idea del cambio que supuso el acceso a la tecnología digital, hace tan solo cuatro años disponíamos sólo de ¡cinco horas de edición a la semana!

Muchos programas tenían que ser por esto en vivo y en directo, con lo que esto suponía de corsé: locutores, entrevistas en directo... Desde esta perspectiva hicimos también una apuesta colectiva y estética que consiste en utilizar materiales procedentes de cámaras u ordenadores diversos, "caseros" o no, con diferentes tipos de calidades.

Eso necesitaba también una red creada para coordinar el uso de esta infraestructura colectiva mediante una lista de correo electrónico y desde ahí el intercambio, préstamo y reciclaje tanto de máquinas como de conocimientos. En esto la tecnología, internet, nos vino a ayudar una vez más, haciendo posible que lo colectivo no requiriera la presencia física; facilita la posibilidad de coordinarnos, debatir, intercambiar información, etc mediante listas de correo.

Viajamos a El Ejido para conocer la experiencia de organización de los inmigrantes tras la razzia racista in situ y realizar un documental que publicamos en VHS. Organizamos video-matones, que consistían en acotar en la calle un espacio donde podías contar a la cámara lo que quisieras acerca de un tema que proponíamos y que luego emitíamos o veíamos juntos.

Empezamos a incluir en los programas videoocreaciones nuestras, a realizar proyecciones públicas en la calle o en los centros sociales. Realizamos un video "la tecnología nos hará libres o no será" una introducción al tema del software libre. Y también participamos en encuentros internacionales de televisiones comunitarias: en Bruselas en diciembre del 2000, en Marsella en mayo del 2001, en los encuentros de Indymedias... El 15 de junio del 2002 hicimos la fiesta de la luz en la calle Lavapiés: se trata de una iniciativa de un colectivo de París que consiste en reapropiarse una noche del espacio público apagando las farolas y convirtiéndolo en un espacio de experimentación utilizando fachadas, escaparates, ventanas, sábanas suspendidas para proyectar cife, video, diapositivas, sombras chinas, espectáculos de calle y otras iluminaciones creativas.

Y en Septiembre del 2002 lanzamos la propuesta de Télepies. Se trataba de juntarse con muchos otros colectivos de Madrid y, sobre todo, de Lavapiés, y otras personas individuales que estuvieran interesadas en hacer una tele de barrio pero con perspectivas metropolitanas.

La filosofía con la que partimos para el proyecto que ahora nos traemos entre manos y que recoge mucho de las experiencias anteriores no es la búsqueda de una estética audiovisual novedosa ni el intento de dar al espectáculo televisivo un contenido para huir del vacío o de darle un sentido a nuestro deambular posmoderno. Partimos de un contexto, de unas luchas que son las que ya dan sentido. Nos movemos con nuestras cámaras de vídeo en la mano, en el centro histórico de Madrid, un barrio que se puede considerar como un experimento único en Europa de convivencia multi e intercultural, un barrio «mundializado» desde abajo, a pesar de que se le etiquete en la opinión pública de barrio «degradado», idea que ignora su riqueza potencial y singular. Un lugar de convivencia compleja atravesada por modos de vida precarios pero también por un tejido social bastante importante en que se encuentran centros sociales, redes de vecinos, asociaciones de inmigrantes, colectivos artísticos tanto del ámbito de la música como de las artes plásticas o de teatro, una vida pública importante, un gran número de locales con propuestas muy diversas, bibliotecas autogestionadas, colectivos de software libre, radios... Partimos con nuestra caja de herramientas audiovisuales (una televisión de barrio, un intento de construir un medio de comunicación

horizontal y participativo) en un intento de generar un análisis sobre la realidad del barrio, de facilitar un acercamiento entre los y las habitantes del mismo, entre colectivos, comunidades y asociaciones de Lavapiés, de producir un discurso desde abajo sobre la vida cotidiana del barrio y sus problemáticas, de potenciar intercambios de conocimientos y experiencias de cooperación.

Pero no es una tele de barrio porque su punto de vista está necesariamente anclado en lo global: Lavapiés es, en la metrópoli, una isla marcada por grandes contradicciones (diversidades étnico-culturales, generacionales e, incluso, con el proceso de rehabilitación-especulación ya muy avanzado, de recursos) que viven cotidianamente enlazadas por sus diferencias.

Nos movemos en el espacio de la comunicación con el fin de reinventarlo como espacio público: emitir en la calle, en los centros sociales, en los espacios públicos, usar la televisión y las imágenes como herramientas de autoanálisis, de autorepresentación, de cooperación nos permite hacer frente al flujo impuesto informativo en una sola dirección emisor-receptor y resistirnos al consumo dirigido.

Una de las últimas experiencias en las que estamos participando es en la creación de redes ciudadanas de wireless. En concreto, en Lavapiés está en marcha una de esas comunidades que se llama "Lavapiés Wireless", de la que nos sentimos parte. Se trata de conectar nuestros ordenadores por todo Lavapiés en una red inalámbrica, de tal modo que podamos intercambiar información de forma gratuita entre nosotros y a un volumen de más de diez megas por segundo, que nos permita incluso transmitir vídeo a calidad y a tiempo real. En base a esa red, se trataría de implementar más adelante usos libres como televisión, radio, telefonía, intercambio de archivos....

Apostamos por ella por ser una red de comunicación que se autoconstruye, que teje ella misma, de modo literal, su propia red inalámbrica. Es un tejer cooperativo y que busca la puesta en común de los saberes. Una red que sale del ámbito de lo comercial, de la medida del dinero y que pone en práctica las posibilidades de democracia y comunidad que abre la técnica más reciente. Para nosotros es una inversión en un laboratorio comunicativo donde experimentar la comunicación televisiva, multimedia, rompiendo la jerarquía emisor/receptor de la televisión actual. Es abrir la posibilidad de que cada una de las personas de la red puedan hacer en común una emisión multimedia, una red de emisores-receptores, una redacción de televisión distribuida por múltiples nodos y en contacto inmediato.



'Noches Blancas' (2002), de Joan Carles Martorell y Francesc Felipe [www.nochesblancas.com]

joan carles martorell <jc@thelittlebluefilms.com>
productor multimedia y ponente encuentro zemos98_6

Con la entrada del nuevo siglo ha llegado una avalancha de cambios y novedades que están impactando en el terreno de la comunicación audiovisual. Muchos son los factores responsables de estos nuevos fenómenos, pero ahora nos centraremos en las cuestiones más bien formales y tecnológicas, o de lenguaje, sin olvidar que éstas están de alguna manera íntimamente ligadas a nuevos contenidos.

Cabría destacar tres fenómenos clave. Por una parte la consolidación del vídeo digital como alternativa al soporte químico tradicional, así como claro sustituto de éste en un futuro a medio plazo. Otro fenómeno es la creciente expansión de internet, que a pesar de estar todavía en un periodo muy primitivo, ya empieza a dibujar una nueva mentalidad comunicativa basada

en el hipertexto y la hiperimagen. Finalmente cabe destacar una cuestión muy reciente: la progresión geométrica de estudiantes de audiovisuales, escuelas de cine y festivales de cortos que están inundando el panorama, generando así una producción de contenidos, más homogéneos de lo que nos gustaría, hasta hace poco inimaginable (se podría decir que hay directores de cine y "audiovisualeros" hasta en la sopa).

Entonces, es en este contexto en el que inevitablemente aparecen una serie de manifestaciones que, aunque ya se conozcan desde hace tiempo, encuentran su momento oportuno ahora. Y estamos hablando del multimedia, la convergencia de diferentes soportes para expresar una idea de una manera mucho más

rica, profunda e interactiva. Rica porque la multiplicidad de puntos de vista (ficción, documental, música, literatura, videojuegos, etc...) sólo puede facilitar una experiencia más entendedora. Profunda (y pedagógica) porque la posibilidad de realizar un "viaje audiovisual" mucho más amplio y complementario (no sólo unidireccional) le permite al espectador descifrar mejor el uso de nuevos lenguajes narrativos (multimagen, densidad del plano, tramas paralelas, sofisticación visual, etc...). E interactiva porque es la clave de lo que vendrá, la películas ya no terminarán en la pantalla del cine.... La industria del videojuego se está imponiendo claramente y su matrimonio con la ficción cinematográfica ya es una realidad. Además no hay que olvidar una idea puramente económica: vender el mismo producto, al fin y al cabo, con diferentes envoltorios.

El multimedia ya se ha llevado a la práctica tanto en industria más comercial con producciones como The Matrix o El Señor de los Anillos como en la más vanguardista: The Tulse Luper Suitcases de Peter Greenaway (tres largometrajes, CDROM, web, serie de TV y exposición itinerante) o La Pelota Vasca de Julio Medem (documental, serie de TV, libro, website con montaje interactivo y foro, DVD de siete horas y largometraje de ficción). Aun así las "evoluciones" son siempre lentas y queda mucho por investigar, sobre todo con el DVD, un soporte apenas explotado pero que podrá permitir infinitas posibilidades.

Pero no sólo los soportes ofrecen nuevas perspectivas sino también las narrativas que estas tecnologías nos pueden facilitar. De alguna manera se podría establecer un paralelismo entre el incipiente lenguaje audiovisual contemporáneo con la lenta pero importante evolución que sufrió la música en la Edad Media. Se trata del paso de la monodia a la polifonía, de una sola melodía a una compleja arquitectura musical con múltiples instrumentos, movimientos y líneas melódicas. Quien haya usado alguna vez cualquier programa de edición de vídeo por ordenador podrá entender gráficamente a lo que me refiero: del montaje puramente horizontal, es decir, por corte, un plano tras otro pasamos a un montaje vertical, en donde varias capas se superponen. Este hecho abre infinitas puertas narrativas en el momento en que la película adquiere una densidad antes inexplorada de formatos, multimágenes y multicámaras, por ejemplo. Hasta ahora estos recursos han sido utilizados, sobre todo por la publicidad, como una fórmula puramente estética. Pero es probable que poco a poco vayan generando usos más ambiciosos.

El concepto de CINE se amplía, se vuelve más complejo y multidisciplinar. Existen nuevos soportes y tecnologías, nuevos espectadores mucho mejor educados audiovisualmente y capaces de un desciframiento de códigos narrativos mucho más sofisticados. Pero, sobre todo, seguimos teniendo

nuevas historias: 11S, conspiraciones, globalización, mentiras, crisis de la democracia, nuevos conceptos de familia, revolución biotecnológica... ¿Acaso la realidad contemporánea no nos ofrece muchas, muchas cosas que contar? ¿Acaso la complejidad de estos sucesos no requiere también un tratamiento audiovisual equivalente?



La verdad y su doble: algunas anotaciones sobre la experimentación audiovisual en la actualidad

maría cañas < atomoos@yahoo.es >
creadora audiovisual y participante encuentro zemos98_6

En el momento en que escribo este texto (abril de 2004), al introducir en el buscador Google la palabra "documentary" (documental) se nos ofertan 7.280.000 links relacionados.

Si por el contrario buscamos la palabra "mockumentary" ("mofumental", falso documental) encontraremos 42.900 links referentes al tema.

A la vista de estos datos, especulemos:

¿Distingue internet entre realidad verdadera y realidad falsa? ¿O la verdad pasa por tantos filtros que al final termina desdoblándose? ¿O no es más que otra variable económica sometida a los designios del mercado, condicionada por los intereses de los grupos políticos, financieros y mediáticos cuyas cambiantes alianzas crean un contexto fuertemente manipulador de la realidad?

Para no caer en discusiones bizantinas, digamos que si el documental implica la interpretación de la realidad, el falso documental inventa la misma; y en la red, catalizadora y liberadora de información, casi todo, es búsqueda y experimentación. Un lugar donde plantear el proceso de trabajo como práctica creativa de acciones híbridas entre lo real y lo virtual ficticio.

En un panorama como el actual en el que la información se constituye como el principal valor totémico de la sociedad, es natural que lo ficticio emerja con toda su fuerza en un gesto creativo y / o político.

Tomemos algunos ejemplos ilustrativos sobre cómo lo irreal se fricciona con la realidad:

Desde que Michael Born fuera a la cárcel por falsear documentales que compraban emisoras de televisión hasta que The New York Times tuviera en plantilla un periodista falsificador de noticias.

Mark Lewis utilizando los costosísimos recursos técnicos de las superproducciones cinematográficas, en obras audiovisuales extrañas, evocadoras y no

integradas en el circuito de películas comerciales.

El videoclip Smack my Bitch Up de The prodigy creando confusión con un comportamiento femenino que socialmente se identifica con lo masculino, subvirtiendo los roles tradicionales de género.

Microsoft embarcándose en un proyecto de adaptación de su programa Windows XP en inuktitut, la lengua de los inuits que habitan en las regiones árticas.

Ahora que la publicidad es casi lo más interesante de la programación, algunos anuncios ideados principalmente para convencernos de que consumamos, como el de Glazer de Levis donde dos jóvenes corren desesperadamente atravesando paredes y trepando árboles hasta encontrarse en el infinito, provocan grandes emociones.



Jorgen Leth y Lars von trier en The five obstructions dándose un lujurioso banquete en medio de la India más hambrienta, y además enterneciéndonos con su celebración de la amistad.

Un videoclip de Sigur Ròs íntegramente protagonizado por dulces discapacitados mentales.

La serie de TVE Planeta encantado dirigida por Juan José Benítez incurriendo en mentiras y fraudes al televidente.

Dibujos animados humanos mutando a otros mundos con el rotoscoping en *Waking Life* de Richard Linklater.

Roman Coppola, con su versión light del situacionismo extremo del yippie Abbie Hoffman, en una cínica maniobra que cuestiona la industria del videoclip: tira por los aires en una estación de metro, el presupuesto millonario destinado a la realización de un videoclip, y la grabación de la reacción de la gente recogiendo billetes por los suelos es el mismo videoclip.

La epidemia de telerrealidad que asola la televisión mundial. "Bumfight", un programa estadounidense ambientado en el mundo de los mendigos que, aplicando las reglas de Gran hermano, fomentó expresamente la violencia entre sus protagonistas.

Spike Jonze y Beastie Boys pioneros en editar un DVD en el que con el mando a distancia el espectador decide cómo contemplar los clips, con diferentes ángulos de visión y opciones de sonido, pudiéndolos combinar entre sí en tiempo real.

La criogenización, un negocio de oro, y sus sectas del Alcor alcanzando beneficios millonarios a pesar de no tener fiabilidad científica alguna.

El director Brian Fleming en *Nothing so strange* reconstruyendo el supuesto asesinato de Bill Gates.

Daniel García Andújar con su proyecto informativo en la red Phoney, concebido como una base de datos de armas informáticas (programas y virus) al servicio de cualquier persona que decida hacer uso de ellas.

La bisabuelita Agnès Varda haciendo una película-ensayo como *Las espigadoras*, un discurso personal desligado de las exigencias mediáticas del cine y la televisión, un "work in progress" muy barato y humano. Campos ya cosechados donde parece que no hay nada pero aún guardan tesoros.

Los experimentos audiovisuales certeros y consecuentes, de Jay Rosenblatt, Gustav Deutsch, Fiona Tan o Errol Morris entre otros.

Galavisión emitiendo cursos de dogma (yoga para perros).

David Pallol en su libro, *Ladrón y el colectivo activista Yomango.org* enseñándonos el arte del mangoneo.

Que en internet existan cibermendigos y puedan vivir de la mendicidad virtual.

"Todas las historias del mundo" (parafraseando a Dora García) contadas en asequibles e interesantes blogs (diarios en red con actualizaciones directas).

Sobra todo comentario. ¿Hay un método o unos límites ante tanta extravagancia?

Como fuente clave de algunos de estos experimentos insólitos, imagen paralela a la verdad oficial, que se ubican entre las variadas injerencias de lo ficticio en nuestro mundo: leyendas urbanas, teorías de la conspiración, supersticiones, obras literarias, sensacionalismo y rumores de los media (tan bien mostrados en publicaciones de A. Ortí, J. Sampere, J. H. Brunvand, M. Ibáñez, R. Ramsay, S. Brünzels, colectivo Q y muchos más de la guerrilla cultural); arquetipos del inconsciente colectivo que corren rápido de boca en boca, incitan al debate y nos alegran la vida.

Como expresa Nora Barry "Internet, es un entorno propicio para intentar recuperar y reinventar los temas narrativos universales que comparten casi todas las culturas".

Toda esta actividad inusitada puede parecer sin demasiado sentido, un retroceso para unos y un progreso para otros. Pero es una realidad que cuestiona la estructura misma de la situación; lo que hace esta metaficción, es provocar algún tipo de reacción. Acción que se ve acrecentada por la revolución de la libre circulación de la cultura por internet, espacio para la experimentación y el trabajo colectivo.

El trueque como forma económica, fenómenos como el "hágalo usted mismo", y "el hoy por ti y mañana por mí", están teniendo un momento significativo en todo el mundo y especialmente en Internet.

Intentar convertir las dificultades en oportunidades es la filosofía de vida en el ciberespacio, y la mayor barrera a la que nos enfrentamos es la democratización de las nuevas tecnologías. Y considerar el campo experimental esencial para encontrar fórmulas de resistencia frente al espectáculo de los nuevos bufones mediáticos.

Al menos hoy, nos quedan otros modos y lugares en los que contar.

De los dispositivos fotográficos a la cultura fotográfica

daniel villar onrubia < dvo@zemos98.org >
laboratorio zemos98



Qué es la fotografía, o qué entendemos por fotografía en estos días, y cuáles son sus perspectivas de subsistencia tal y como la hemos concebido hasta hace muy poco, han sido probablemente dos de las cuestiones –y una lleva a la otra– que más se han repetido en los últimos años en diversos foros de debate que cruzan desde el ámbito artístico hasta el industrial/comercial.

Se han desarrollado una serie de nuevas tecnologías que han asumido una serie de usos y “programas” - siguiendo la terminología de Vilem Flusser- de funcionamiento gestados en otras tecnologías caracterizadas por sus propias peculiaridades técnicas y rasgos ontológicos. Sin embargo, estos rasgos han sido heredados sólo parcialmente por las tecnologías de los nuevos dispositivos. Y la cuestión que surge a propósito de esta situación es si la especificidad de la fotografía se encuentra ligada a una serie de aspectos

relativos a la génesis tecnológica que había caracterizado a los dispositivos fotográficos hasta la irrupción de las tecnologías digitales, como apuntaba Bazin [1], o si por el contrario la especificidad de la fotografía se halla ligada con más fuerza a los ‘usos’ que se han hecho con anterioridad de esos dispositivos.

Jaime Munárriz concluye en un artículo, en el que ahonda sobre la naturaleza de la fotografía digital que “...la fotografía digital es fotografía, y que su aparición ha puesto en evidencia las características más esenciales de ese medio de construcción de imágenes que denominamos fotografía. Podemos hablar, por tanto, de distintos tipos de fotografía, atendiendo a su procedimiento (...) Tenemos que destacar asimismo a la fotografía digital como uno de los casos posibles de imagen digital. De este modo, queda puesta en evidencia su doble naturaleza: por un lado, su carácter fotográfico, en cuanto al modo en que se forma la

imagen (partiendo de la luz reflejada en una escena real y utilizando la cámara óptica), y, por otro, su carácter de imagen formada por pixels, infinitamente manipulable y combinable con otros tipos de imagen de naturaleza digital.”^[2]

Sin embargo, es muy posible que la noción de ‘lo fotográfico’ no se haya desarrollado simplemente vinculada a elementos tecnológicos como son las cámaras, sino que lo haya hecho también a partir del uso de esos dispositivos tecnológicos.

Exponiendo sus criterios a la hora de hacer una historia de la fotografía, Joan Fontcuberta indica que “más que procedimientos, técnicas o estatutos semióticos, lo que debe importarnos es la «cultura fotográfica» o la «visión fotográfica», de la que se vuelven ahora depositarios otros sistemas”^[4].

Esta noción de «cultura fotográfica» nos remite a unos paradigmas, en el diseño y uso de los dispositivos fotográficos, vinculados a un “programa” concreto que rige la fabricación de las cámaras fotográficas y que nos lleva a su vez a conceptos desarrollados por el ser humano mucho antes que la fotografía. Esta “programación” es la que ha fomentado esa confusión entre la indiciabilidad y la iconicidad, confusión que ha llevado a que se atribuya la indiciabilidad a la fotografía como si fuese su cualidad intrínseca y específica, cuando en realidad la semejanza visual entre la representación y lo representado no es más que una contingencia, ya que lo único que la fotografía nos asegura o nos proporciona es lo que Barthes ha calificado de “certificado de presencia” —al menos cuando el concepto de fotografía estaba ligado unívocamente a la noción de huella óptico-química—.

Las cámaras fotográficas han estado fabricadas desde siempre para que las personas que las utilicen obtengan una imagen que se parezca a lo que ven, o mejor dicho, que se parezca lo máximo posible a lo que se ha establecido que es lo que más se parece a lo que ven —un consenso por otro lado que ha avanzado y mutado junto al desarrollo tecnológico—. Los otros usos que se hayan hecho de estos dispositivos para propósitos diferentes a éste son desviaciones o subversiones de este “programa” a partir del cual han sido diseñados.

Volviendo a Flusser, la configuración de este “programa” tiene que ver directamente con el hecho de que las imágenes fotográficas sean representaciones de tercera generación —metacódigos de textos que “no designan el mundo de afuera, sino textos”— ^[4]

Y al fin y al cabo, nos encontramos con que las

nociones de ‘lo figurativo’ y ‘lo realista’, como categorías estéticas que alcanzan el estatuto de mito y suponen un punto de referencia al menos en el desarrollo de la cultura occidental, son el centro de esos textos que las imágenes fotográficas designan.

“Si la fotografía es considerada como un registro perfectamente realista y objetivo del mundo visible, es porque se le ha asignado (desde el origen) unos usos sociales considerados ‘realistas’ y ‘objetivos’. Y si se ha presentado inmediatamente con las apariencias de un ‘lenguaje sin código ni sintaxis’, en resumen de un ‘lenguaje natural’, es ante todo porque la selección que opera en el mundo visible es totalmente apropiada a su lógica, a la representación del mundo que se impuso en Europa desde el Quattrocento.”^[5]

No podemos olvidar que la fotografía se constituye como una de las metas, alcanzadas por la modernidad, en lo que respecta a la representación de la realidad encaminada a conseguir representaciones visuales lo más parecidas posibles a sus referentes. Y supone por tanto un punto de inflexión en la historia de las representaciones visuales dirigidas a la representación de la realidad.

Por tanto, a partir de este punto de ruptura en el paradigma de la representación que supone la fotografía, llegamos al concepto de ‘fotorrealismo’, como sinónimo de la representación visual figurativa y realista más perfecta que se puede obtener.

Así pues, para el desarrollo y obtención de representaciones infográficas de síntesis figurativas y altamente realistas se ha tomado como punto de referencia ese concepto de “fotorrealismo”. Parece por tanto que hemos llegado a fabricar un concepto de ‘realismo’ cimentado en la imagen artificial, y es que la idea de ‘realismo’ se forma a partir de imágenes que nosotros hemos creado. Me atrevería por tanto a decir que éstas se pueden considerar casi como representaciones de cuarta generación, ya que nos remiten a su vez a unas representaciones que “no designan el mundo de afuera, sino textos”. Del mismo modo, encontramos una corriente pictórica que fija sus propias normas de figuración y realismo a partir de este fotorrealismo, es el hiperrealismo.

Evidentemente, a la hora de adoptar esta noción de ‘visión fotográfica’ como un criterio a la hora de desarrollar categorías para el estudio historiográfico no nos podemos olvidar de ‘hiperrealismo’ y ‘fotorrealismo’. Fontcuberta manifiesta que “si lo que rige nuestros criterios sobre la materia a historiar es esta noción de «visión fotográfica», todo el apartado de la fotografía hecha a mano, de la que el pintor Antonio López es su más insigne representante, debe

tener cabida aquí también^[7].

Nos encontramos en un momento en el que en unas condiciones hipotéticas podríamos llegar a obtener dos imágenes exactamente iguales, obtenidas por procesos completamente distintitos (la cámara fotográfica por un lado y la recreación digital por otro) pero guiados siempre por esa 'visión o cultura fotográfica':

"¿Hay algo que mejorar en las imágenes de arquitectura que se obtienen con los programas de visualización más avanzados? Es difícil encontrar en ellas defectos desde un punto de vista técnico. Los algoritmos de irradiancia y seguimiento de rayos combinados simulan un modelo físico de iluminación, de materiales y de texturas casi perfecto. En algunos casos, las imágenes sintéticas del edificio no pueden diferenciarse de fotografías tomadas en las mismas condiciones de iluminación y punto de vista."^[7]

Sin embargo, nos encontramos con una serie de usos de los dispositivos fotográficos empleados con la intención de subvertir su programa y planteando por tanto una desviación de esa norma implícita en la 'visión fotográfica', éste es de hecho el punto de referencia que ha guiado a buena parte de la fotografía con aspiraciones artísticas, creativas, plásticas o estéticas; porque el uso de los medios fotográficos enfocados a la experimentación ha intentado desligar el concepto de 'iconicidad' del de fotografía.

Es muy probable que poco a poco, la noción de imagen visual cobre importancia a la hora de establecer categorías historiográficas y de estudio, y que le demos cada vez más importancia a las intenciones y a los objetivos que a los medios usados para su desarrollo, obviamente sin dejar de tener en cuenta que la reflexión sobre la naturaleza de los propios medios es una de las vías de investigación que más interés despiertan.



notas

[1] Bazin plantea en La ontología de la fotografía , en ¿Qué es el cine? , que el proceso de plasmación de la imagen es lo que define la esencia misma de lo fotográfico: "La solución no está en el resultado sino en la génesis".

[2] Munárriz, Jaime: La naturaleza desnuda de la fotografía , en el número 2 de la revista Universo fotográfico , de la Universidad Complutense de Madrid. Abril de 2000. p.60. <http://www.ucm.es/info/univfoto/>

[3] Fontcuberta, Joan: .p.387, en La Fotografía en España : de los orígenes al siglo XXI . Madrid: Espasa-Calpe (Summa Artis : historia general del arte; 47) 2001.

[4] Flusser : Una filosofía de la fotografía . Madrid, Ed. Síntesis, 2001. p.18

[5] Bordieu, Pierre : Un art moyen (París, Minuit, 1965, págs. 108-109.) citado en DUBOIS, Philippe: El acto fotográfico: de la representación a la recepción . Barcelona, Paidós, 1994. p.37.

[6] Fontcuberta, Joan: De la posguerra al siglo xxi , .p.387. En La Fotografía en España : de los orígenes al siglo XXI . Madrid: Espasa-Calpe (Summa Artis : historia general del arte; 47) 2001.

[7] Fernández de Valderrama, F. Gonzáles: ¿Hay vida después del fotorrealismo? , Arquitectura , 316 (1999), pp. 96-101. Se puede consultar el artículo íntegro en <http://www.soft.es/pages/documentos/articulos/FOTORREALISMO.HTM>

FALSAS VERDADES y MEDIAS MENTIRAS

Una aproximación al falso documental

elena romera <klepsidra@zemos98.org>
laboratorio zemos98

"La verdad es un tema escabroso; la verosimilitud, en cambio, nos resulta mucho más tangible y, por supuesto, no está reñida con la manipulación. Porque, hay que insistir, no existe acto humano que no implique manipulación [...]. La manipulación por tanto está exenta perse de valor moral. Lo que si está sujeto al juicio moral son los criterios o las intenciones que se aplican a la manipulación. Y lo que está sujeto al juicio crítico es su eficacia."

Joan Fontcuberta [1]

Desde que los medios de comunicación surgieran hasta que se consagraran como vehículos de la no verdad ha pasado suficiente tiempo como para que el espectador se cuestione la verosimilitud de determinados acontecimientos históricos. La radio, la prensa, la fotografía y la televisión se convierten habitualmente, por su poder institucional, en filtros de la gran mentira, llegando a transformar enormes falacias en hechos capaces de desencadenar conflictos bélicos y enfrentamientos políticos.

Setenta años después de que la radio anunciara la invasión de una nueva forma de civilización procedente de otro planeta y habiendo comenzado un nuevo siglo, los medios de comunicación continúan hoy ejerciendo su poder de convicción para hacer llegar al espectador todo aquello que quiera ser bautizado como verdad. Así pues, la idea de Orson Welles de adaptar la novela de ciencia ficción ideada por H.G Wells, trascendería en los radioyentes hasta el punto de crear un verdadero caos social, provocando una histeria colectiva difícilmente controlable y jamás vista anteriormente. Welles, que aún hacía sus pinitos en el medio radiofónico, observaría en primera persona la repercusión de un programa que, aprovechando la víspera de Halloween, decidiría homenajear al autor de La guerra de los mundos. Cuál sería su sorpresa al advertir que la improvisada dramatización, había trascendido más allá de la mera anécdota y llegaría incluso a convertirse en un punto de inflexión en la historia de los medios. La radio, con dos décadas de vida, se consagraba entonces no sólo como medio de comunicación de masas, también como instrumento legitimador de la verdad.

La fotografía, admirada por proporcionar el único acceso a un conocimiento fiable del mundo, dará muestras de su poder tergiversador de la realidad cuando grandes dictadores como Mao Tse Tung y Stalin hicieran desaparecer ocasionalmente los sujetos que les acompañaban en las fotos.

El "fotoestalinismo" (1924-1937) como ha venido a llamarse, supuso la mostración de un intento de cambiar la historia a través de la fotografía. Stalin no contento con el solo hecho de ejecutar a sus enemigos políticos, se valdría de un montón de trucos para convertir cualquiera de las fotografías que certificaban la presencia de determinados sujetos en ciertos momentos históricos, en valiosos fotomontajes. En éstos se observaba la desaparición paulatina de los miembros que le acompañaban, hasta el punto de encontrarse dos o tres versiones de la misma instantánea, en las que el dictador pasaba de estar rodeado de tres personas, a la más absoluta soledad. Mao Tse Tung, por su parte, continuaría las líneas marcadas por su camarada ruso y eliminaría de sus fotografías a hombres como Peng Chen, alcalde de Pekín, con el que mantendría una estrecha amistad hasta las purgas políticas de la Revolución Cultural.

Observamos pues, que al igual que la prensa y la televisión, la fotografía ha hecho uso de su poder comunicador para maquillar la mentira con grandes dosis de realismo, de ahí que determinadas obras (la foto del monstruo del lago Ness, el miliciano republicano de Robert Capa...) hayan desfilado, durante un determinado espacio de tiempo, por libros, prensa y televisión como verdaderos documentos históricos.

La televisión, por su parte, se consagrará desde sus orígenes como una tecnología al servicio de la verdad, hasta que en 1991, con motivo de la guerra del Golfo y la extrema necesidad de la CNN de "canonizarse" como medio transmisor de la verdad más inmediata, se inicie un arduo debate sobre la veracidad de los acontecimientos transmitidos. La era de la sospecha [2], tal y como la ha definido Ignacio Ramonet, supone una nueva etapa en el espectador que por primera

vez desconfía y se vuelve escéptico ante determinados documentos audiovisuales, en un contexto en el que la verdad y la falsedad han perdido cualquier validez. El excesivo consumo de imágenes pone de manifiesto la sospecha de la no autenticidad de todo aquel producto transmitido a través de las pantallas y el telespectador se vuelve inmune ante lo que es calificado como verdad.

Sin embargo, somos testigos de que el poder legitimador de los medios no es únicamente propio del periodismo, éste se traslada también al cine, que desde su nacimiento a finales del siglo XIX con las primeras películas de los hermanos Lumière, ha respaldado la objetividad [3] de muchos de sus géneros, siendo el máximo representante de éstos el documental.

En el documental la cámara ha sido considerada durante mucho tiempo como el ojo capaz de transmitir la realidad y certificar la verdad de la manera más objetiva posible, así pues se le ha atribuido, en ocasiones, la intención de registrar los hechos ocurridos sin apenas mediación.

Bordwell [4] y Thompson en su libro *El arte cinematográfico* sostienen que a menudo la diferencia entre una película documental y una de ficción es “el grado de control que se ha ejercido durante la producción”, entendiendo que el documental no implica apenas manipulación ni planteamientos previos para la obtención de lo que se quiere llegar a transmitir, sin embargo sabemos que la objetividad en el documental es inexistente. El proceso de ordenación de ideas y el montaje conllevan una interpretación personal que aleja nuevamente la obra de cualquier atisbo de objetividad, no obstante la objetividad como intención última siempre subyace en la mente del creador. Llorenç Soler apoya esta tesis al sostener que “el compromiso del documentalista con la realidad pasa por un tamiz artístico, al querer simular la realidad de la manera más fiel... atendiendo que la objetividad es imposible... sin embargo, sí el acercamiento al afán de objetividad” [5].

El documental lleva implícito un punto de vista difícilmente desligable del resultado, el autor imprime un sello, una intención y construye la realidad a su antojo mediante una serie de técnicas. No obstante, no podemos obviar que la suerte de objetividad que ha sido atribuida al documental ha sido aprovechada frecuentemente convirtiendo este género de no ficción en uno de los instrumentos propagandísticos de regímenes como el nazi- las películas de Leni Riefenstahl o de la propia dictadura franquista- los noticieros durante y después de la guerra civil. El documental ejerce aquí de experto manipulador de la opinión pública más que como mera radiografía del contexto histórico.

Desde sus comienzos el documental ha sido un género

no ambiguo pero sí carente de delimitación, según Miquel Francés [6] no es más que “la consecución de una historia a partir del mundo real y su concreción en un discurso audiovisual debidamente estructurado”.

En sus inicios y tal como apunta John Grierson en *Postulados del documental*, éste se asociaba al cine sobre viajes y a los films de naturaleza, su condición descriptiva lo convertía así en el mejor aliado de los documentales etnográficos, y sociológicos, sobre todo por la constante atribución al género de una capacidad de observación directa de la realidad inexistente en otros. El documental debía ser testigo directo de los hechos y tal como decía Flaherty “representar la vida bajo la forma en que se vive” [7]. Más tarde estaría estrechamente ligado a obras cuyo propósito sociopolítico sólo podía llegar al espectador mediante el uso de las técnicas propias de este género.

Lo cierto es que no podemos negar su importancia a lo largo de la historia del cine, siendo escogidas las técnicas propias de este género en movimientos como el cine directo, el *cinéma du réel*, el *cinéma vérité* y el *free cinema*... en los que la obsesión por el tratamiento de los ambientes y la representación de las situaciones de la manera más realista posible han coincidido. En el documental la realidad se nos muestra aparentemente transparente, pura, sin manipulación, a diferencia de la ficción cinematográfica, de ahí que sea considerado al igual que los noticieros como un género de no ficción. Lo cierto es que éste siempre ha caminado a caballo entre la ficción y la no ficción, usando alternativamente técnicas de ambos bandos, pero siempre bajo el estatuto del documental. Sin embargo la convivencia del documental y la ficción dentro del cine moderno han desbordado las fronteras éticas y estéticas de ambos géneros, retroalimentándose hasta el punto de no saber donde acaban los límites de la realidad y la ficción.

El falso documental, se consagra en la actualidad como una de las últimas manifestaciones de la hibridación entre documental y ficción. Consiste en la mostración de acontecimientos falsos con las técnicas y mecanismos propios del género documental, generando astutas parodias que cuestionan la objetividad y los rasgos esenciales de este conocido género. Al igual que ocurre con el *metacine* ironiza sobre sus propios procesos constructivos hasta el punto de confundir al espectador con un continuum de hilarantes críticas que atacan sus rasgos identificadores. Se convierte así en un juego en el que la ficción se disfraza de realidad con técnicas tan conocidas como la argumentación con fotos, la mirada a cámara o el encuadre frontal como marca de objetividad.

Pero, ¿dónde se encuadra el falso documental? El documental o mockumentary [8] como ha venido

llamarse es un género de no ficción, una manifestación de la hibridación experimentada por el cine posmoderno, en el que la realidad se disfraza de ficción y viceversa. Tiene la capacidad de impregnarse de las técnicas de los documentales clásicos y se vale de ellas para engañar al espectador y filtrar determinadas construcciones audiovisuales por un embudo de realidad.

En él el lenguaje cinematográfico ahonda en sus propias técnicas, parodiando la autenticidad de sus códigos y poniendo en tela de juicio su sistema de representación. Es ante todo un género confuso que bebe de la inestabilidad de un mundo en el que la imagen verdadera o falsa carece de absoluta validez, por ello sitúa al espectador en un estado de incertidumbre que le hace plantearse la autenticidad de aquello ante lo que se encuentra, este se vuelve escéptico pero a la vez duda de la veracidad, sin embargo las pistas del falso documental le llevarán a descubrir su propia pirueta.

El mockumentary se instala pues en una posición privilegiada, se ofrece un aparente acceso a la verdad mediante el uso de las técnicas propias de los documentales. Las distintas modalidades expuestas por Bill Nichols (expositivo, interactivo, observacional, reflexivo, performativo y poético) son empleadas de la misma manera que se hace con los documentales aunque no de forma pura. La mayoría de éstos combinan los elementos más representativos de cada una de ellas, por ejemplo la voz en off epistémica, la argumentación con imágenes, la apariencia de cámara oculta, la incursión del documentalista como seña de veracidad... con la última intención de legitimar la obra, aunque más tarde o más temprano, la casualidad y el exceso descubrirán la existencia de la mofa.

Uno de los más claros ejemplos de mockumentary es Zelig (1983), conocida como una de las pioneras dentro de este género de los falsos documentales. La original obra de Woody Allen cuenta la historia de Leonor Zelig, un peculiar hombre cuya capacidad camaleónica le lleva a mimetizarse y convertirse en todo aquello que le rodea. Aparece en la prensa y la televisión junto a personajes de diferente índole como los presidentes Hoover y Coolidge, forma parte del escuadrón de Hitler en Nuremberg, toca jazz junto a Duke Ellington... Es sin duda un personaje peculiar y omnipresente. La historia comienza con los testimonios de personajes (Susan Sontag, Eudora Feltcher...) que han investigado el extraño caso Zelig y que van argumentando, al igual que la voz en off las imágenes. La parodia que se vale de fotografías, fragmentos de periódicos, imágenes de archivo y demás material fonográfico, deja entrever en todo momento su naturaleza ficcional, lo que convierte la obra en una absoluta comedia. Zelig es ante todo un documental de compilación, en que la recuperación de distintos materiales llevará a la reconstrucción de este caso tan peculiar. La ficción

de este falso documental reside no sólo en lo insólito del protagonista sino también en la aparición de actores consagrados como Woody Allen y Mia Farrow.

En Peatón Bonzo (2003) la parodia adquiere su nivel máximo y pone en entredicho la veracidad de los hechos. Los testimonios de expertos (un periodista, un peatón bonzo, un policía y un profesor de universidad) que analizan y cuentan de primera mano el fenómeno social de los que reivindican el papel del peatón frente al coche van contando, con el apoyo de material de archivo, la historia de un movimiento cuyos orígenes se remontan al grupo Reclaim the Streets. En Peatón Bonzo se entremezclan distintos tipos de técnicas, a excepción de la colosal voz en off, se utiliza los rasgos propios del documental expositivo, en el que el contenido de las entrevistas, tanto de los expertos como de la gente de la calle, están perfectamente apoyadas con fotografías (imágenes de las calles de Sevilla con pintadas de los peatones, pegatinas), videos caseros (material de los peatones: zapatillas, carteles...). Se establece toda una retórica persuasiva que trata de enganchar al espectador y se dan pequeñas muestras de la modalidad observacional con videos al estilo cámara oculta (comunicado, imágenes del baile encima del coche) o el video rescatado del sistema de seguridad de una entidad bancaria. Esta modalidad presente en obras como Los vendedores de Biblias (1969), huye de cualquier subjetividad y se sitúa como testigo directo de los hechos. En Peatón Bonzo sin duda la exageración y la constante ironía descubrirán la broma aunque a veces el espectador puede caer en el propio juego del mockumentary y dudar o no sobre la veracidad de las imágenes.

Algo parecido ocurre en obras como Very important perros (1999) en los que la crítica y ridiculización de la clase media americana se convierten en una absoluta parodia no sólo de la sociedad sino también de las posibilidades del falso documental. Un concurso canino será el pretexto para iniciar la radiografía social de un grupo de norteamericanos cuyo nexo en común es la obsesión por los perros y el intento de que sus mascotas resulten las ganadoras del concurso Mayflower. Su director Christopher Guest enmascara la obra bajo la apariencia de falso documental, aunque no siempre las técnicas propias de este género se hacen presentes. Un supuesto entrevistador será el guía que seguirá a los participantes y los interrogará con la intención de conocer a sus mascotas. La parodia que acaba convirtiéndose en una magnífica comedia combinará distintas modalidades documentales, desde el expositivo con entrevistas con encuadre frontal, símbolo ineludible de objetividad, pasando por el observacional, en el que los personajes, se muestran naturalmente como si no estuviera presente la cámara. Very important perros hereda también las técnicas de realización del cine y la televisión, el plano-contraplano

en el concurso ilustra las emociones de los participantes. La ironía y el sarcasmo se evidencian en la constante ridiculización de los personajes (el matrimonio que acude al psicólogo, el marido cuya esposa tuvo una promiscua juventud...) y sobre todo cuando el perro menos preparado y el dueño menos agraciado se consagran con la estatuilla.

La historia natural de la gallina (2000) empleará las mismas técnicas que este cómico falso documental, ahondando en la ridícula sociedad norteamericana, y su obsesión por tratar a los animales como si de humanos se tratase.

Pero si en algo profundiza el falso documental es en poner de manifiesto los escasos límites que han existido siempre dentro del documental entre la ficción y la no ficción. La obsesión por la persecución constante de la objetividad crea un juego en el que todo puede llegar a ser verosímil. En La verdadera historia del cine (1995), Peter Jackson se presenta a sí mismo como el descubridor de un genio del cine. El autor del fake elabora toda una ficción en torno al personaje de Colin Mckenzie, un héroe cinematográfico que ha permanecido a la sombra durante muchos años. Peter Jackson, que casualmente es vecino de su viuda, descubre en una vieja cabaña un montón de películas que iniciarán su investigación y que tratarán de alzar a Mckenzie como lo que se merece, un héroe cinematográfico. Para ello el cineasta entrevista a familiares, y distintos personajes que hablan sobre las hazañas del neozelandés, todo ello perfectamente argumentado con fotografías y las pequeñas películas, eso sí bastante estropeadas por el paso del tiempo, rodadas por Mckenzie.

Resulta curiosa la inteligencia con que se cuidan cada uno de los detalles, la utilización varias veces de las mismas fotografías alude a la inexistencia de material de todas las acciones del joven Mckenzie, lo que apoya la veracidad de los hechos. Cada uno de los testimonios está perfectamente justificado, como Sam Neill o Leonard Maltin en representación de la industria cinematográfica... La presencia de la viuda de Colin puede llegar a resultar extraña dada la fecha de que datan las obras del neozelandés, sin embargo más tarde descubriremos que se trata de su segunda esposa, testimonio pues, de primera mano, para contar la verdadera historia.

Sin embargo la "extraña" coincidencia entre la imagen de la muerte de Colin y la del miliciano de Robert Cappa, los originales métodos inventados por Mckenzie, y toda la parafernalia en torno a la película épica Salomé y la construcción de una supuesta ciudad-escenario descubrirán la verdad. Esta ingeniosa falsificación ha puesto en tela de juicio los orígenes del cine, suscitando todo un grupo de seguidores en la supuesta tierra natal de McKenzie.

La verdadera historia del cine parte en cierta medida del found footage o metraje encontrado, las cintas reconstruirán la historia, todo ello respaldado por la presencia del director del documental que se consagra como descubridor. Así pues se introduce la modalidad performativa que añadirá un punto de subjetividad, suficiente para guiarnos por la supuesta verdad sostenida por el director. Esta modalidad tan presente en otros documentales como Bowling for Columbine, acerca la historia, la hace más natural y sobre todo imprime en primera persona la opinión del creador, algo que se ha tratado de evitar en los documentales en aras a esa supuesta objetividad propia del género.

La obra de Michael Moore pone de manifiesto que entre el documental y la ficción no hay fronteras y que toda construcción lleva implícita una manipulación que no hay que temer, las historias se confeccionan de acuerdo a un propósito, y aquí la "manipulación" está completamente justificada. El director sale a la calle y pregunta, la cámara observará sus movimientos y será testigo directo de la verdad, un contexto complejo y una situación que denunciar y sobre la que hay que reflexionar.

La técnica de emprender una ardua investigación con la intención de contar y deconstruir un hecho histórico se manifestará en El otro lado de la luna (2002), en el que trata de contar la verdadera historia de la colonización del satélite. Se pretenderá destapar la compleja trama emprendida por Richard Nixon, con el apoyo del director Stanley Kubrick, para hacer creer a todo el mundo que el hombre llegó a la Luna. Para ello el falso documental contará con la presencia de personajes de la talla de Christiane Kubrick, la viuda del cineasta, Donald Rumsfeld, secretario de defensa de Gerald Ford y George Bush y Henry Kissinger, secretario de estado de EEUU durante este período. Los personajes reales se convertirán en el testimonio de un relato ante todo rocambolesco. La historia perfectamente argumentada con material de archivo, convence absolutamente al espectador aunque determinados hechos como la desaparición en extrañas circunstancias de todos los que intervinieron en el rodaje o el testimonio no menos chocante de los indígenas van dando pistas sobre la veracidad del documento. Al final la falsificación se descubre a sí misma con unas tomas falsas absolutamente divertidas, aunque la propia ironía y la perfecta documentación histórica de la obra dejan abierta la sospecha sobre los acontecimientos históricos.

El otro lado de la luna se fundamenta en el testimonio de personajes reales, políticos en los que el espectador deposita su confianza, sin embargo la pretensión del autor del mockumentary es implantar la ambigüedad, por un lado se habla de hechos históricos perfectamente documentados, por otro la ironía y la parodia enrarecen la información. La excesiva cantidad

de datos desconocidos por el espectador le hace imposible distinguir la veracidad, sin embargo los constantes excesos descubrirán el juego.

El falso documental dentro del cine español ocupará un lugar merecido gracias a las obras de Basilio Martín Patino. La seducción del caos (1990) es ante todo una obra experimental que ironiza y critica los modos de construcción propios de los telediaros y supone una mirada a la ficción como constructora de realidades. La obra que en ningún momento puede pasar por un documental, dada la celebridad de los actores que participan (Adolfo Marsillach, Kity Manver, María Galiana), ahonda en los distintos mecanismos propios de los géneros televisivos. Para ello se construyen diversas ficciones que se complican en un entramado de niveles, desde la serie en proceso de elaboración Las galas del emperador protagonizada por Hugo Escibano, pasando por el contenido de la misma, a la vez que cada uno de los programas televisivos, existentes en la historia de la televisión española.

La seducción del caos es una obra sobre todo autorreflexiva, da muestras de los propios procesos constructivos y aleja el documental de ese estatuto de objetividad, se trata pues de la ficción dentro de la ficción. Para contar la historia se acude a testimonios: vecinos, familiares allegados, compañeros de trabajo, escritores..., e imágenes de archivo (fotografías de la infancia, vídeos caseros...). Lo que pone en entredicho la veracidad de los acontecimientos son las perfectas reconstrucciones de telediaros, y programas del momento, sin embargo la presencia de actores de la talla de Adolfo Marsillach, evidencian que nos encontramos ante una ficción

El falso documental se convierte pues en una de las manifestaciones más evidentes de la crisis audiovisual de la posmodernidad, en la que la realidad desaparece bajo construcciones ficcionales, convirtiéndose en una señal de identidad de la manipulación propia de la consabida era de la sospecha. La verdad ha muerto, solo permanecen códigos bajo los cuales ésta parece asomarse ocasionalmente, pero ni siquiera consigue engañarnos, nada de lo que se nos muestra es real, ni siquiera Flaherty por mucho que quisiera convencernos transmitió la realidad, dado que el montaje y la construcción audiovisual siempre estarán a expensas de la subjetividad del autor.

Atrás quedan aquellos que sostienen la objetividad del documental por sus rasgos y técnicas expositivas, lo importante es que la crisis evidencia que seguimos construyendo nuevas formas de representación, o al menos reconstruyendo las que existen desde siempre.

notas

- [1] Fontcuberta, Joan (1997): El beso de Judas, Ed. Gustavo Gili, Barcelona. Pág. 154
- [2] Quintana, Ángel (2003): Fábulas de lo visible, Ed. Acanalado, Barcelona, Pág. 258
- [3] Romaguera I Ramio, J; Alsina, H (1998): Textos y manifiestos de cine, Ed. Catedra, Madrid, Pág. 126
- [4] Nichols, Bill (1997): La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental. Ed. Paidós, Barcelona. Pág. 42.
- [5] Francés, Miquel (2003): La producción de documentales en la era digital, Ed. Catedra, Madrid. Pags 20
- [6]. Francés, Miquel (2003): La producción de documentales en la era digital, Ed. Catedra, Madrid. Pág. 29.
- [7]. Romaguera I Ramio, J; Alsina, H (1998): Textos y manifiestos de cine, Ed. Catedra, Madrid, Pág. 152
- [8]. Sánchez Navarro, J; Hispano, A (2001): Imágenes para la sospecha. Ed. Glenat. Barcelona. Pág. 13

Bibliografía:

- FONTCUBERTA, JOAN (1997): El beso de Judas. Ed. Gustavo Gili, Barcelona
- FRANCÉS, MIQUEL (2003): La producción de documentales en la era digital, Ed. Catedra, Madrid
- LEDO, MARGARITA (2004): Del cine-ojo a Dogma95. Ed. Paidós, Barcelona
- QUINTANA, ANGEL (2003): Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades. Ed. El acantilado, Barcelona
- NICHOLS, BILL (1997): La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental. Ed. Paidós, Barcelona.
- ROMAGUERA I RAMIO, J; ALSINA, H (1998): Textos y manifiestos de cine, Ed. Catedra, Madrid
- SÁNCHEZ NAVARRO, J; HISPANO, A (2001): Imágenes para la sospecha. Ed. Glenat. Barcelona
- STAM, ROBERT (2001): Teorías del Cine. Una Introducción. Ed. Paidós, Barcelona
- WEINRICHTER, ANTONIO (2004): Desvíos de lo real. El cine de no-ficción. Ed. T & B, Madrid

Artículos:

- CATALÁ, J. MARÍA (2003): "Andalucía, un siglo de fascinación. Basilio Martín Patino".
<http://www.serviart.com/web/tercererojo/pagina.asp?0=3&1=346302&3=25444>
- FONT, DOMENENC (2001): "Jean Luc Godard y el documental. Navegando entre dos aguas". Revista Anàlisi 27, pags 91-100. (www.tercer-ojo.com)
- LA FERLA, JORGE (1996): "Variaciones sobre lo documental, desde Lumière al Video Arte" dentro de Comunicación Educativa en la Sociedad de la Información, Ed. UNEd, pags 183-191.
- NAVARRETE, J. LUIS (2003): "Una aproximación al metacine". Catalogo Festival Audiovisual Zemos98.5, Sevilla, pags 92-94. (www.zemos98.org)
- TRESSERRAS, MIQUEL: "Pensamiento Único y Aldea global". www.ccu.es/ind/miguel%20treserras.pdf
- UREÑA, JURGEN: "La realidad cinematográfica y sus máscaras (II parte)", <http://www.docupolis.org/historiayteoria/ensayos01.htm>
- YAÑEZ, MANUEL: "Sobre el derrumbe de la frontera entre el documental y ficción", http://www.miradas.net/articulos/2004/0404_realidadficcio1.html

El transmisor <directorío de información alternativa>

laura baigorri. <interzona@interzona.org>

profesora titular de vídeo de la Universidad de Barcelona. Asesora de arte en red para la Mediateca CaixaForum

El transmisor es una herramienta de trabajo destinada a facilitar tanto la libre circulación de la información, como el acceso a determinadas informaciones difícilmente asequibles y cuya difusión no interesa a las corporaciones mediáticas. Consta de 5 grandes secciones subdivididas a su vez en otras más concretas: [activismo] - [contrainformación] - [propiedad y privacidad: sistemas operativos gratuitos, copyright / anticopyright y vigilancia] - [arte crítico: espacios, obras y exposiciones] - [hackers].

Esta iniciativa está especialmente dirigida a estudiantes, artistas, críticos, profesores, hackers, activistas, y, en general, a todos aquellos que desconfían de las informaciones únicas -"objetivas y verídicas"- que difunden los intereses de los Estados y de las grandes empresas a través de sus medios de comunicación de masas. Su objetivo es ser útil a esta comunidad.

Este directorio surgió como una respuesta a las dificultades que suscita cualquier tipo búsqueda temática sobre propuestas alternativas. En la mayoría de directorios, los handicaps más habituales con los que tropieza el usuario tienen que ver con criterios de selección basados en la cantidad y con un problema de indefinición; es decir, la mayoría de directorios ofrecen un ilimitado registro clasificatorio que, paradójicamente, sólo facilita crípticos URL. En realidad se tratan de listados ciegos donde el usuario navega sin brújula.

Respecto a los motores de búsqueda y bases de datos de empresas comerciales Geert Lovink comenta: "Debe desconfiarse de sus motores de búsqueda, ignorarlos, despistarlos. Serán las redes persona-a-persona las que le conducirán a buen puerto, no las bases de datos o las corporaciones/estados. Los ordenadores generan datos inútiles, no información contextualizada". "Comprensión de la cibereconomía: antes del encuentro entre las artes y los medios."

En ese tipo de búsquedas automatizadas, el caos imperante en Internet viene dado por el desbordamiento y la saturación de información, que nos hace perder mucho tiempo intentado encontrar algo interesante en

medio de un montón de basura. Por otra parte, si la ausencia de jerarquías fuese cierta todavía nos reportaría alguna ventaja porque nadie estaría condicionando nuestra selección; pero todos sabemos que aparecer en las primeras páginas de un motor de búsqueda exige "pagar un precio" (sic). Se trata, por tanto de poner un poco de orden y criterio; es decir, de contextualizar la información.

Mi filosofía de trabajo ha sido siempre <máxima información / mínimo peso> y eso es también aplicable al diseño, que por otra parte he intentado que estuviese en consonancia con el proyecto. (el transmisor, por ejemplo, recupera la idea de radio como "emisor").

El precedente de "el transmisor" fue ARTE EN RED, una experiencia que se mantuvo online desde abril del 97 hasta abril de 2000 en la web del Instituto Universitario del Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.

info: <http://www.interzona.org/baigorri/proyectos/artenred.htm>

ARTE EN RED era un directorio especializado en arte electrónico que se definía como una herramienta de trabajo destinada a aquellos que están interesados en el arte electrónico y en las propuestas más alternativas del arte contemporáneo. Estaba planteado como una selección comentada de las mejores direcciones que se pueden encontrar en la red; desde proyectos artísticos -pensados específicamente para Internet- hasta textos y debates sobre arte electrónico, pasando por los principales centros de formación e investigación multimedia y las publicaciones más vanguardistas. El directorio constaba de 12 secciones genéricas subdivididas: autores y obras, centros, formación e investigación, difusión, museos y galerías, revistas, música, directorios, guerrilla, sites, textos y sobre la red.

Cuando finalizó esta experiencia independiente y los contenidos pasaron a la web de la Mediateca de Caixaforum bajo la forma de un nuevo directorio titulado DATA.ART, me planteé continuar con la edición de la

sección "guerrilla", corregida y aumentada. Fue entonces cuando surgió el transmisor, tal y como ahora está concebido.

Por su parte, DATA.ART es un directorio on line sobre arte y nuevas tecnologías concebido también como una herramienta de trabajo que ofrece un acceso interrelacionado y múltiple a partir de una selección de enlaces comentados y una navegación opcional por buscador y descriptores. Se organiza en tres sectores -crear, explorar y pensar- determinados por el interés del usuario. Toda la información es de libre acceso y se facilita en tres idiomas: catalán, castellano e inglés.

A continuación reproducimos Tiempo de Guerra, una selección de enlaces publicada en el Transmisor de Laura Baigorri.

tiempo de guerra

[<http://www.interzona.org/transmisor/guerra.htm>]

Madrid 11 de marzo de 2004
Vosotros hacéis la guerra.
Nosotros ponemos los muertos.

El Mundo tras el 11 de Septiembre.

"200 millones de personas han sido asesinadas en este siglo. No tenemos derecho a decir que otros siglos fueron salvajes. Somos el siglo más salvaje de la historia. Y la organización que hace esto posible es el Estado"

Martin van Creveld, experto militar, en una entrevista de la televisión holandesa el 18 de Octubre de 1995. guerras pasadas, presentes,... y futuras

"Es el momento para agarrar nuestras habilidades, nuestra imaginación, nuestras redes de trabajo y realizar una respuesta colectiva en contra de la guerra, presente, pasada y futura".
the wartime project

Joesér Alvarez. WarGame [http://www.enter-net.com.br/linealvarez/WarGame/WarGame_.htm]

Este artista brasileño nos propone un sencillo juego de ordenador donde nosotros podemos elegir el arsenal de armas con que atacar o defender al mundo. También nos da opción a enviarle un mail al autor o a varios jefes de estado de diferentes países. La página principal de Joesér Alvarez convoca a una huelga en protesta por el impune ataque israelí a Palestina. [<http://www.enter-net.com.br/linealvarez/>]

Anti-War Web Ring

[<http://artcontext.org/antiWar/index.php>]

Este espacio se opone a la idea de que las guerras resuelven los problemas. Está concebido como una colección de websites que se manifiestan en contra de guerras concretas y contiene un forum para todos

aquellos interesados en el pacifismo y el militarismo, con la intención de comprender porqué la guerra es cíclica, porqué es un fenómeno que se auto-perpetua. Cada uno de los proyectos participantes coloca un link en sus páginas hacia este web-ring, de manera que todos se encuentran interconectados. Quien desee participar en este movimiento, no tiene más que registrarse en la página y compartir sus ideas y sus informaciones con los otros miembros.

Jean Baudrillard

"La Violencia de lo Global".

[http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=386]

En este texto, Baudrillard reflexiona sobre el terrorismo aplicado a conceptos de globalización y universalización en CTheory (2003): "El apoyo al terrorismo no sólo se basa en la desesperación de aquellos que han sido humillados y ofendidos. También se basa en la desesperación invisible de aquellos que han sido privilegiados por la globalización, sobre nuestra propia sumisión ante una tecnología omnipotente, ante una realidad virtual aplastante, ante un imperio de redes y programas que probablemente están en proceso de redibujar los contornos regresivos de toda la raza humana, de una humanidad que se ha vuelto "global".

"El espíritu del terrorismo". Le Monde, 2/11/2001.

[http://www.lemonde.fr/rech_art/0,5987,239354,00.html]

"Todo el juego de la historia y del poder se ha trastocado, pero también las condiciones de análisis. Es necesario tomarnos nuestro tiempo. Porque mientras los acontecimientos se estancan, es necesario anticiparse e ir más deprisa que ellos. Pero cuando éstos se aceleran tanto, es necesario ir más despacio. Aunque sin dejarse sepultar bajo el farrago del discurso y la nube de la guerra, y guardando intacto el fulgor inolvidable de las imágenes". A partir de aquí, Baudrillard nos presenta un análisis lúcido de las condiciones, motivaciones, estrategias y consecuencias del terrorismo.

BEA. Boletín Electrónico Antimilitarista

[<http://www.uv.es/%7Ealminyan/bea.html>]

En él puedes encontrar un archivo de todos los artículos y ensayos publicados sobre la Insumisión y el antimilitarismo, desde enero del 98 hasta agosto del 2001. Está editado por el servicio de información del MOC (Movimiento de Objeción de Conciencia de Valencia), un movimiento que tiene sus raíces en la lucha no violenta contra la guerra y sus preparativos, y por tanto, contra los ejércitos y el militarismo.

Noam Chomsky. On The Bombings

[<http://textz.com/index.php3?text=chomsky+bombings>]

Un devastador texto de Noam Chomsky que expone algunos de los peores "ataques terroristas" perpetrados por los EEUU incitándonos a elegir: podemos permanecer pasivos o reaccionar contra las mentiras. permanecer pasivos o reaccionar contra las mentiras.

Dialogue

<http://www.dialogue.ws>

Espacio público dedicado a obras de arte crítico, político y social. Presenta trabajos que inciden especialmente en el conflicto con Oriente Medio y en la necesidad de expresar un punto de vista en torno a ambas posturas. Participan Andy Deck, Mark Tribe, John Klima, Mouchette, Mark Tribe, Valery Grancher, Jaka Zeleznikar, RSG, Simon Biggs, Shu Lea Cheang, Joseph Rabie y Doro Golan, que comisaria el proyecto e incluye su propia obra Ddialogue [<http://www.dialogue.ws/dialogue/doron/ddialogue/index.html>], un proyecto mediático sobre Oriente Medio y el conflicto con el mundo árabe que pretende el mutuo respeto, el entendimiento y el progreso a través del diálogo.

Joy Garnett. The Bomb Project

<http://www.firstpulseprojects.net/bombproject/Index.html>

Este espacio es un increíble compendio de enlaces, imágenes y documentación sobre Energía Nuclear, concebido específicamente como un recurso para artistas que trabajan con los nuevos media, desde el net.art, al cine, el vídeo, las intervenciones y las instalaciones. Contiene enlaces a imágenes (fijas y películas), documentos históricos, noticias actuales, información sobre ONGs y otras organizaciones activistas, así como laboratorios gubernamentales y tratados armamentísticos. También da acceso a archivos desclasificados y documentación gráfica producida por la propia industria nuclear, lo que le convierte en un extraordinario contexto para realizar estudios comparativos y análisis, ... y también para la creatividad...

Hiroshima Archive

<http://www.lclark.edu/%7Ehistory/HIROSHIMA/index.html>

Proyecto conmemorativo del 50 aniversario de la bomba atómica que se constituye como un espacio educativo y de investigación dedicado a su estudio. Inspirado en el trabajo fotográfico "Hiroshima", del fotógrafo japonés Hiromi Tsuchida, este trabajo se expande en un directorio de enlaces relacionados con el tema y en una galería fotográfica. Serio y exhaustivo. Para no olvidar.

The Hiroshima Project

<http://www.xs4all.nl/%7Eakkefall/err.org/akke/HiroshimaProject/>

La artista holandesa Akke Wagenaar ha vuelto a publicar online este proyecto artístico concebido en 1995 como un espacio de información acerca del bombardeo de Hiroshima. La web permite el acceso a varias secciones: una visita guiada por la red visitando los espacios que contienen información sobre la bomba atómica; una base de datos offline dedicada a investigar este tema a través de la literatura, el cine y las artes plásticas; una instalación interactiva de Akke Wagenaar, Masahiro Miwa, Michael Hoch y Matthias Melcher titulada "VbodyRbody" y un archivo con referencias a libros, películas, vídeos y websites relacionados con la bomba atómica.

Imágenes de un bombardeo. Julián Álvarez

<http://www.idep.es/juliansite/bombardeo/>

Este trabajo artístico y documental da constancia de una serie de hechos dramáticos sucedidos en Barcelona durante la Guerra Civil Española. Básicamente, se formula a partir de datos históricos y documentos fotográficos de los bombardeos de 1938 y de la definición de los términos "bombardeo", "bombardear" y "bomba" de la Real Academia Española de la Lengua. A partir de estos datos, el autor elabora gráficamente los carteles de la época, proponiendo una visión artística sobre hechos (documentos) concretos. Imágenes sobre una guerra casi-olvidada.

Imperial War Museum Collections Online

<http://www.iwmcollections.org.uk/>

Base de datos de documentos, películas, fotografías, libros y archivos sonoros sobre la guerra en el siglo XX. Desde la web se pueden consultar las diferentes secciones temáticas de la colección: Guerra en tierra, Guerra en el mar, Guerra en el aire, Guerra y Paz, Prisioneros, Civiles,... y un interesantísimo apartado titulado Verdad y Propaganda que analiza las campañas propagandísticas que se llevaron a cabo a través de los media utilizadas para elevar la moral de los combatientes y minar la del enemigo. Esta sección se divide a su vez en significativos sub-apartados como Caricatura y Comedia, Deshumanizando al enemigo, Mitos y Héroes, Por qué combatimos y Censura.

Infowar. A Guide to Information Warfare

<http://www.futurewar.net/>

Esta es la página de Marko Kulmala, un estudiante finés que basó su tesis en cuestiones relacionadas con la tecnología militar, las estrategias de información, la seguridad, la defensa y la guerra de la información, y que ha puesto a libre disposición del usuario un ingente material relacionado con el tema. Se trata de una valiosa fuente documental que contiene bibliografía referencial y una sección de enlaces a artículos y comunicaciones tales como "The Information War", de Peter Lamborn Wilson y "What is Information Warfare?" de Martin Libicki. Posee también un completísimo glosario sobre la guerra de la información, buscadores especializados y algunos directorios temáticos, tales como Inteligencia: enlaces relacionados con los servicios de inteligencia y los servicios de seguridad de todo el mundo. Militar: sección reservada a todo tipo de informaciones sobre las unidades militares de todo el mundo. Tecnología: compañías relacionadas con los avances tecnológicos militares.

La comunidad hacker contra las guerras

<http://sindominio.net/guerra/>

Espacio de Sindominio que aglutina varios textos y declaraciones de hackers, escritores y periodistas en torno a la guerra. Contiene la famosa carta del Chaos Computer Club, condenando los ataques contra los sistemas de comunicaciones tras el 11 de Septiembre de 2001, las reacciones en Internet tras esa fecha y

la guerra de Afganistán, y la Intifada en Palestina.

Negotiations

<http://creativeresponseweb.net/negotiations/index.html>
Una respuesta creativa. Acontecimiento Cultural multidisciplinar que tendrá lugar en Toronto, Canada, entre el 19 de junio y el 26 de julio de 2003. Su objetivo es crear espacios públicos alternativos donde se pueda participar y asumir una común responsabilidad para la coexistencia entre Palestinos e Israelíes a través de diversas iniciativas de activistas, académicos y artistas.

Not In Our Name Project

<http://www.notinourname.net/>

El nombre de este espacio proviene del título de una de las cartas enviadas por familiares de los masacrados el 11 de septiembre de 2001 en el World Trade Center de Nueva York. Pero este lema se ha hecho extensivo a otras luchas sociales derivadas del ataque terrorista y de la posterior política de avasallamiento del gobierno de Bush, dando cabida a tres secciones específicas: NO War on the World – Por el fin de la Ocupación; NO Police State Restrictions – En defensa de las libertades civiles y NO Detentions and Roundups – Basta de ataques a inmigrantes.

Josh On. Antiwar Game

<http://www.antiwargame.org/>

"USA ha sido atacada. Los extranjeros son sospechosos. Y nosotros vamos a responder a la agresión" Con estas frases simplistas, pero desgraciadamente reales, se abre un juego que nos propone convertirnos en presidente de los EEUU a través de los personajes "Tío Sam" o "Tía Samantha". Así veremos como nuestra popularidad aumenta o disminuye en función de las decisiones que tomemos a la hora de administrar un presupuesto dividido entre gastos militares, gastos sociales y ayudas a los extranjeros. Ni que decir tiene que cualquier aumento de estos dos últimos conlleva al derrocamiento.

subleva-Rte. asalto visual

<http://www.sindominio.net/sublevarte/>

Espacio alojado en sindominio que construye contenidos a partir de elementos gráficos y sonidos. Arte Anti-guerra.

Philip M. Taylor. Enlaces

<http://www.leeds.ac.uk/ics/phillink.htm>

La página de este profesor de la Universidad de Leeds (Inglaterra)-especializado en comunicación internacional, relaciones entre los media y los militares, y operaciones psicológicas e información sobre la guerra- está repleta de textos y enlaces que hacen referencia a las últimas guerras del siglo XX y al papel que vienen desarrollando los media en ellas. Además de sus ensayos, la web contiene excelentes secciones críticas como: Operaciones Psicológicas contra Irak, Guerras Olvidadas, o La Propaganda de la Guerra y la Guerra contra el Terrorismo, que se abre con un

texto de Taylor titulado "El rol de la propaganda en la "Guerra contra el Terrorismo".

Terrorism and Evil

<http://www.wickedness.net/ejv1n2.htm>

Vol 1 de la revista electrónica inter y multidisciplinar Perspectives on Evil and Human Wickedness concebida como un forum de discusión para facilitar la comprensión y el intercambio respecto a las temáticas de la maldad y el sufrimiento. Este excelente número, encabezado por una sección completa dedicada a Chomsky, "The War on Terrorism", aborda todos los aspectos éticos, estéticos, antropológicos, sociales, políticos,... del terror, el terrorismo y las guerras de estos últimos años. A destacar el artículo Cartografía del terror: Estudio para un guión interactivo de Raul Ferrera Balanquet que conecta el pasado reciente de Cuba -años 60- con la actual barbarie estadounidense a través de un emotivo y duro testimonio personal.

War on Terror

<http://www.zmag.org/terrorwar/TerrorWars/TerrorWars.cfm>

Esta sección de la revista de información alternativa Znet que comenzó siendo una respuesta a la Guerra contra Afganistán, como represalia por los atentados del 11/9, se ha convertido en una página dispuesta a recoger los análisis y opiniones críticas en oposición a la reciente Guerra contra Iraq... y las sucesivas. Contiene números artículos especializados y ensayos de prestigiosos analistas como Stephen Shalom y Michael Albert -Q&A On Intervention, Afghanistan and Iraq-, Noam Chomsky -Terror and a Just Response-, Arundhati Roy -War is Peace-, o Robert Fisk -The Awesome Cruelty of a Doomed People-.

the >wartime< project

<http://offline.area3.net/wartime/>

Reflexiones y reacciones de los artistas de la red en contra de las guerras pasadas, presentes y futuras. Esta iniciativa se presenta como un esfuerzo colectivo de artistas digitales y de la red internacionales que pretende concienciar a su audiencia en torno al horror y capacidad de destrucción de la guerra. Alrededor de cincuenta artistas, de manera individual o en grupos, se han organizado través de Internet y han contribuido con piezas que reflexionan, meditan, o reaccionan en contra de las guerras, su pasado, presente y futuro; y otros tantos artistas se encuentran actualmente registrados para contribuir en el futuro. El proyecto esta diseñado para ser visitado en la red y a la vez con capacidad para ser presentado en directo al público como instalación o performance. >wartime< es una iniciativa conjunta del grupo internacional de artistas digitales OFFLINE y la asociación de eventos artísticos digitales de South London open_digi. Inglés, alemán, italiano, portugués, español, francés y suomeksi. en contra de las guerras, su pasado, presente y futuro; y otros tantos artistas se encuentran actualmente registrados para contribuir en el futuro. El proyecto

esta diseñado para ser visitado en la red y a la vez con capacidad para ser presentado en directo al público como instalación o performance. >wartime< es una iniciativa conjunta del grupo internacional de artistas digitales OFFLINE y la asociación de eventos artísticos digitales de South London open_digi. Inglés, alemán, italiano, portugués, español, francés y suomeksi.



otro Bush, otra guerra

fase 1 "oilwar": George Bush - 1ª Guerra contra Irak
fase 2 "oilwar": George Jr. Bush - 2ª Guerra contra Irak

America under Attack

<http://www.interzona.org/America.html>

"Debido al ataque del 11 de septiembre sufrido por los EEUU y al desbordamiento mediático padecido por el resto del mundo occidental, nos planteamos este espacio de forma subjetiva, desgranando opiniones entre la multitud de cartas, enlaces e imágenes que iban apareciendo en la red. No se trata de una selección cuyo campo de visión quede reducido a los acontecimientos del 9/11. Con esta iniciativa pretendemos ubicar la acción en un contexto temporal y espacial más amplio que contemple las relaciones de poder (económico) y las guerras de EEUU, y responder a esa pregunta que tantos estadounidenses se han hecho estos días por primera vez en su vida: ¿Por qué nos odian?. El directorio de páginas y cartas que aquí se incluyen, son una especie de diario, un testimonio lateral (lateralidad obligada por la naturaleza altamente televisiva que ha tenido la cobertura de la catástrofe-espectáculo) de opiniones, puntos de vista, contextualizaciones históricas, miedos y momentos vivenciales. Son el diario de esos treinta días en que se respiraba un clima bélico, pero en los que, de alguna forma, la guerra era aún una espera". Laura Baigorri y Job Ramos.

The Alarm Newspaper. Especial 9/11

<http://www.tao.ca/%7Emayworks/911/>

El primer número de esta publicación independiente de Santa Cruz, California, aparece como respuesta al

ataque contra el World Trade Center y el Pentágono y como respuesta a las efusivas expresiones públicas y a los disturbios racistas y al pseudopatriotismo ciego y belicista que se han producido en EEUU y que han difundido los medios oficiales. Numerosos artículos críticos y análisis exhaustivos. Excelente ilustración de portada. Inglés y algún artículo en español.

Noam Chomsky. "Ambiciones Imperiales"

<http://www.zmag.org/Spanish/0703chomsky.htm>

Entrevista de David Barsamian donde Chomsky reflexiona sobre las implicaciones de la invasión y ocupación de Irak, sobre la implantación de la "Guerra de Anticipación" como nueva doctrina, sobre la "Violencia Imperial" y sobre las consecuencias de estas acciones en la vida y en la política de las naciones ocupadas o "en proceso de ocupación". En Znet Magazine.

Glimpses. The World After 11 September

<http://softknot.gr/glimpses/>

En noviembre de 2001, Glimpses propuso a varios artistas europeos este proyecto en el invitaban a comentar el acontecimiento del 11 de septiembre y sus consecuencias. Pero a pesar del tiempo transcurrido, los mass media continúan haciendo conjeturas acerca de nuevos actos terroristas y demostrando su intransigencia por la diversidad cultural que se encuentra más allá de "la frontera del mundo occidental". Los trabajos de estos artistas son una respuesta creativa al obsesivo espectáculo mediático y pretenden ser un punto de partida para un discurso constructivo que evidencie las causas del terrorismo. Proyecto coordinado por Dimitris Dokatzis.

Graphic Disobedience

<http://www.declarations.ca/antiwar>

Un almacén de herramientas y estrategias mediáticas en contra de la Guerra en Irak. Este duro proyecto nos recibe con una ADVERTENCIA: "Las siguientes páginas contienen material gráfico que nos puede impresionar, puesto que se trata de imágenes reales de la guerra que, en determinados casos, han sido censuradas. Estos posters son una respuesta a esta ridícula y trágica invasión. Hemos decidido utilizar estas imágenes para reaccionar a los peligrosos oximorons de la Administración Bush; el uso de palabras como "libertad", "liberación" y "cambio de régimen" están escritas sobre las vidas de gente inocente, como sucede aquí con nuestras imágenes. Aproximadamente el 50% de la población iraquí es menor de 15 años. El gobierno americano ha iniciado una guerra contra una NACION DE NIÑOS".

Historias de Afganistán

<http://www.restlessculture.net/>

Sección de restlessculture.net/discourse, un espacio que se define como una red internacional que propicia el diálogo crítico sobre temas que afectan a la comunidad global. Artículos de Robert Fisk y textos

de RAWA (The Revolutionary Association of the Women of Afganistan) [<http://www.rawa.org/>], así como documentación diversa y algunas cronologías sobre la historia y las guerras del país.

Antonio Mendoza. Day One

<http://www.subculture.com/nowar>

Bush, Blair, Aznar, Sadam, Bin Laden ¿quién es el verdadero criminal?. Todas las obras de este artista cubano afincado en EEUU se podrían definir como un cóctel epiléptico que aborda de la manera más ácida posible todas esas referencias y acontecimientos globales que desbordan nuestras vidas. Imposible eludir, por tanto, el acontecimiento global por excelencia, ese que fue utilizado localmente por el poder norteamericano para activar el "patriotismo" —léase "industria armamentística"—, pero de una repercusión política, económica y mediática sin precedentes en la historia. Antonio Mendoza aborda la Guerra contra Afganistán en South Beach Disco [<http://www.subculture.com/disco/>] y la reciente Guerra contra Irak en esta página. Pero también hace una referencia a la guerra -a todas las guerras- en Axis of evil tour 2003: Total Annihilation.

no + war

<http://www.zemos98.org/forosevilla/no+war/>

Desde la asociación cultural sevillana Comenzemos Empezemos han editado esta página anti-guerra contra Irak con las informaciones que han ido enviando los usuarios: textos, poemas, posters, fotos, vídeos, audios, noticias, peticiones, manifiestos, bromas, enlaces...etc. Su grito "de guerra" : la cultura nos tiene que hacer libres joder!

No To War

<http://resist.tao.ca>

Stop Operation Infinite Injustice. Directorio sobre el 9/11 organizado en tres secciones: artículos, enlaces y recursos. Contempla temáticas específicas como Historia, Afganistán, Anti-Racismo, Media, Religión, Industria Militar, Anti-belicismo,...

Osama Bin Laden. Entrevistas

<http://www.angelfire.com/ak2/binladen/interviews.html>

Directorio de entrevistas realizadas a Osama Bin Laden desde 1996 hasta 1999 y publicadas en diversos medios, como la CNN o el ABC News. La página también da acceso a una extensa biografía, varios retratos, un texto sobre Al Qaeda y extractos de diversos medios sobre terrorismo.

Peace, No War

<http://www.peacenowar.net/>

Espacio anti-belicista que presenta las últimas noticias e imágenes sobre la Guerra en Afganistán. Información sobre los refugiados afganos, sobre las campañas anti-belicistas en EEUU y las acciones pacifistas, pero también sobre la histeria anti-árabe, la censura de los

media, sobre los gastos armamentistas y la violación de los derechos civiles que EEUU ha cometido bajo la excusa de "combatir el terrorismo".

RAWA. The Revolutionary Association of the Women of Afganistan

<http://rawa.false.net/index.html>

Asociación Revolucionaria de Mujeres de Afganistán que se formó en Kabul, Afganistán, en el año 1977, como una organización política independiente de mujeres afganas en lucha por los derechos humanos y por la justicia social en Afganistán. Las fundadoras fueron un grupo de mujeres intelectuales bajo el liderazgo de Meena, que fue asesinada en 1987 en Pakistán. Su objetivo es involucrar al mayor número posible de mujeres afganas en actividades sociales y políticas encaminadas a conseguir los derechos humanos para las mujeres y contribuir a la lucha por el establecimiento de un gobierno basado en los valores democráticos y laicos en Afganistán. Este espacio contiene imágenes (fotos y vídeos) y textos sobre ejecuciones públicas de mujeres afganas por parte de los talibanes y numerosos artículos y entrevistas sobre la actual guerra escritos desde Afganistán. También tiene una página en español [<http://rawa.false.net/spanish.htm>]

Mikel Reparaz. Buy Bush a PlayStation 2 Campaign

<http://www.evilninja.net/buybush.htm>

Proyecto que propone recoger fondos para comprarle a George Bush una consola de PlayStation con la que desahogar su agresividad y ansias de guerra; eso sí, con un mando extra para que también lo utilice el Vicepresidente Cheney. Asimismo, su autor nos insta a firmar una petición contra la guerra [<http://www.petitiononline.com/buybush/petition.htm>] y a visitar el espacio Not In Our Name.

Salam Pax "¿Dónde está Raed?"

http://dear_raed.blogspot.com

Salam Pax -paz en árabe y latín- tiene 29 años, vive en Bagdad y montó un diario online para contar la guerra día a día describiendo los ataques que sufre su ciudad: "La gente (y apuesto que las "fuerzas aliadas") estaban esperando que las cosas fueran mucho más fáciles. No hay masas de personas dando la bienvenida a los estadounidenses ni se están rindiendo por miles. Están haciendo lo que todos nosotros, se sientan en sus casas esperando que una bomba no caiga sobre ellos y manteniendo sus puertas cerradas". Crítico de estadounidenses e iraquíes, se ha convertido en personaje de culto, aunque por supuesto, su identidad fue puesta en duda por EEUU.

Stop the War

<http://struggle.ws/stopthewar.html>

Publicación anarquista en contra de la guerra contra Afganistán tras los atentados del World Trade Center. Su completísima página presenta tres secciones principales: artículos generales sobre la guerra,

la postura anarquista frente a la guerra y el terrorismo, y un especial sobre Noam Chomsky y la guerra. Además, un exhaustivo directorio de enlaces sobre el tema que analizan la realidad de Afganistán, la producción de petróleo en Asia Central, la respuesta de los media al ataque, o la relación entre EEUU y los talibanes, entre otros.

Andrej Tisma. Remember Crimes

<http://www.webheaven.co.yu/usa/remember.htm>
Entre todas las obras críticas pertenecientes a la serie American Nightmare de Andrej Tisma [<http://members.tripod.com/%7Eaaart/>] destacamos esta por su elocuente acidez. Aunque también vale la pena echar una ojeada a cualquiera de los proyectos artísticos o textuales [<http://www.pcpages.com/justart/>] de este artista, crítico y comisario yugoslavo que atenta contra MacDonals y contra la Coca-cola, contra los regalos de Navidad y contra los christmas, contra los cuestionarios, contra los daños colaterales, contra... En fin, contra ese estilo de vida típicamente americano.

Videos contra la Guerra

<http://elviajero.org/paz/>

Espacio organizado por un grupo de ciudadanos que se sienten horrorizados ante la inmoralidad de nuestros gobernantes y que quieren contribuir a las manifestaciones realizadas en contra de la guerra con una recopilación de testimonios. Para ello han colocado en la red doce videos -la mayoría de descarga gratuita- sobre las manifestaciones y eventos ocurridos en Madrid en contra de la guerra en Irak, entre los que se incluyen uno de Michael Moore, el director de Bowling for Columbine.

Webcam in Iraq

<http://www.webcaminiraq.org/>

Irak no es un videojuego! "La pasada guerra del Golfo fue mostrada a la opinión pública de todo el mundo como una guerra espectáculo que llenó las pantallas de los televisores de luces de colores como si se tratase batallas de videojuego. Los muertos nunca aparecían en los telediaros. Los iraquíes no aparecen jamás, parecen no existir". Como reacción a esta situación el proyecto Webcam in Iraq proponía colocar una webcam en las calles del centro de Bagdad para que se puedan ver a la gente paseando, comprando y sobreviviendo al embargo y a la amenaza constante de la guerra. Su finalidad es que estas imágenes fueran proyectadas en las fachadas de edificios de todo el mundo a tamaño natural, en escaparates de grandes almacenes, salas de actos: "Cuando les conozcan nadie podrá llamarles DAÑOS COLATERALES, sino sencillamente SERES HUMANOS amenazados por una maquinaria de guerra que no atiende a razones". El proyecto no pudo realizarse pero ahora pretenden volver a Bagdad tan pronto como sea posible, volverá para enseñar lo que le están haciendo a la mal llamada "Ciudad de la paz". "Cuando Irak deje de ser noticia, esta webcam volverá

a intentar mostrar esas caras y esas gentes que en estos momentos nos gustaría abrazar para decirles que nosotros sabemos que no se llaman daños colaterales, sino Amal, Thuraya, Mazim, Nada, Nuha, Selwa...".

Waiting for Webcam in Iraq

<http://www.waitingforthewebcaminiraq.org/>

Debido a las dificultades en que se encontraba el proyecto Webcam in Irak, se pensó en una programación alternativa basada en la proyección de reportajes, fotografías, videos... que permitiesen conocer la situación real de Irak y mostrasen la repulsa ante la posible nueva guerra y también ante cualquier otro enfrentamiento bélico. Artistas y activistas colaboraron con diversos materiales -videos, fotografías y mensajes- con la intención de ser retransmitidos en los momentos en se produjesen cortes en el suministro de luz y problemas en las comunicaciones. Ahora han quedado como un testimonio disponible en esta página web, que ofrece entre otras interesantes informaciones la versión on line íntegra y gratuita del libro "Hijos de la guerra" de Magda Bandera, la principal promotora del proyecto en España.

fase 3: ¿Siria?,... ¿Cuba?...

La cultura de los VJs: de la industria del loop a escenarios en tiempo real

solu <www.solu.org>
agitadora visual y activista cultural*

artículo escrito para Repellent (Nueva York)

2003 fue el año del despegue de la cultura VJ y el éxito parece que continúa. Este año, D-FUSE y Lumens publicarán un libro importante sobre los VJs, canonizando la tendencia en tinta sobre papel. Las comunidades de VJs están creciendo, construyendo sus propias redes y organizando festivales de VJs en los que se reúnen artistas para mostrar sus últimas obras y debatir acerca del futuro del VJ en mesas redondas. Si bien la mayor disponibilidad de sedes y de medios para las actuaciones hacen que el futuro parezca brillante y cercano, la novedad de la cultura hace que aún no hayamos sobrepasado el concepto de lo contemporáneo.

En los primeros días de la MTV, caras nuevas-llamadas video jockeys - presentaban videos musicales de las últimas estrellas del pop. Algunos de ellos se hicieron famosos presentando sus propios programas de televisión. La ascensión de la MTV, al pasar de ser una iniciativa empresarial de éxito a un producto cultural, colocó el término VJ en el American Heritage Dictionary. Actualmente, el término VJ hace referencia a artistas de video que crean visuales en directo en tándem con diferentes estilos de música en diversos ambientes.

El VJ Benton C. Bainbridge, que vive en Nueva York, explica la transición del mundillo de las modas, al de los artistas.

"Casualmente, en el año 2000 me di cuenta de una explosión del interés por el video en directo y lo visual en general. Antes de 2000, cuando le contaba a la gente que hacía video en directo, me miraban con cierta cara de incompreensión. Ahora le digo a alguien que hago video en directo y me contesta, "claro, entonces eres un VJ".

Si bien ha sido recientemente cuando el término se ha hecho conocido en este contexto, las representaciones audiovisuales surgieron al principio de la cultura humana. El VJ Flunchpunkt reivindica que incluso las cavernas de Lascaux son básicamente

restos de raves prehistóricas, fiestas con elementos visuales previos a la tecnología. Más recientemente, las proyecciones trippy, los espectáculos de luz de Mark Boyle en el UFO club de Londres en los sesenta y las sesiones psicodélicas de los setenta desempeñaron una función formativa en la cultura underground. Aparentemente, el hombre ha sentido desde antiguo el interés por las imágenes proyectadas, revertiendo el acto de ver, o haciendo realidad sus sueños.

Las diversas aproximaciones a la manipulación visual en directo refleja la historia y diversidad de las prácticas individuales de arte. Los estilos abarcan desde los altamente técnicos y refinados a los más simples y de baja fidelidad, ya que los intérpretes utilizan para sus proyecciones desde consolas de videojuegos y portátiles a complicados escenarios en miniatura. A pesar de esta variedad, ha surgido un cierto léxico colectivo de imaginaria, tema y técnicas. Las VJ normalmente movilizan la mirada, implicando continuos movimientos de cámara para producir una sensación de desplazamiento y experiencias alucinógenas mímicas con abstracción no lineal, apilando y manipulando imágenes como si se tratara de sonidos. Los VJs proyectan las historias de la cultura contemporánea, yuxtaponiendo fragmentos extraídos de la televisión, videos, películas, revistas, animaciones, videojuegos, videoarte, política, etcétera, para alimentarse de ellos y recontextualizar la gran manipulación visual que experimentamos en nuestra vida cotidiana.

El acceso a más herramientas y más fáciles de transportar permiten que una amplia variedad de artistas entren en esta forma de contar historias y ha contribuido a la expansión y proliferación de la comunidad de VJs. "El despegue de los VJs se debe en parte a la accesibilidad de herramientas cada vez más potentes y baratas, como las cámaras digitales y las aplicaciones para portátiles a tiempo real" afirma Benton. El cambio de lo analógico a lo digital también ha permitido que los VJs viajen más ligeros de equipaje.

El equipo pesado, como reproductores de VHS, tablas de mezclas de vídeo, monitores y proyectores, ha sido sustituido por portátiles y algunos cables, y la mayoría de los clubes ya han instalado la infraestructura necesaria para las performances visuales.

Junto con portátiles más pequeños y rápidos, existe también una amplia variedad de programas informáticos para VJs entre los que elegir. Audio-visualizers, uno de los mayores portales de internet para VJs, tiene en su listado cerca de cien aplicaciones. El estilo de un VJ va en consonancia con el programa. Las aplicaciones básicas como Arkaos o Resolume utilizan el teclado para alternar entre una galería de videoclips o fuentes externas y añadir algunos efectos funky. Recientemente se ha producido el cambio a aplicaciones modulares más complejas, como Nato.0+55, Jitter o Puredata que permiten a los VJs programar sus propios efectos y mezclar y alterar los denominados video-objetos. Esta variedad de programas aproximan al VJ al diseño digital o de informática permitiendo a los artistas generar elementos visuales sin datos externos. El software de redes como Keyworks permite a participantes distantes enviar imágenes que pueden ser mezcladas en directo en una sesión jam visual.



Como resultado de este desarrollo de las comunicaciones electrónicas, las sesiones jam y la interacción se han convertido en actividades esenciales de la cultura de los VJs. Las comunidades de VJs, como SAT en Montreal, invitan a VJs de varios países a que envíen imágenes por internet y posteriormente las reemiten en tiempo real en cualquier PC con acceso a internet. También han colaborado con universidades como la UPC de Barcelona para experimentar con internet2, cuya mayor amplitud de banda es más adecuada para transmitir vídeo. Las sesiones jam también han encontrado su sede en el neoyorquino club Share, donde los creadores de sonido y visuales se reúnen semanalmente para pinchar e improvisar juntos.

Este cambio transcontinental ha producido interesantes resultados. "Como la cultura de los VJs ha pasado a ser un movimiento global, irónicamente nos estamos acercando más a nuestras pequeñas sub-escenas y regiones, dividiéndonos en estilos casi como sucede con la música electrónica. "He observado que ciertas estéticas dominan en determinadas zonas, las normas de la imaginería del mundo real en los visuales de

Londres o Berlín tienden a ser mínimas, periféricas y urbanas, mientras que en la zona de San Francisco frecuentemente son psicodélicas, arremolinadas y coloristas" explica Benton.

Naturalmente, se ha producido un desarrollo paralelo entre la estética visual y la música a la que acompaña el VJ. En los clubes, los visuales a menudo funcionan como videos musicales realizados en diálogo en directo con un DJ. Los gráficos sexy y de moda tienden más a la música house, mientras que el tecno y electro sugieren imágenes más duras y minimalistas. Los VJs de club asumen el reto de intercambiar visuales con un sonido ambiente desconocido y una pista de baile impredecible, limitando a menudo la comunicación entre el VJ y el DJ a cuestiones de estilo.

En respuesta, algunos VJs emergentes han formado grupos con músicos. Estos colectivos audiovisuales producen performances donde la interacción entre imagen y sonido llega a niveles más elevados. 242.pilots de Nueva York, Farmers Manual de Viena, Visual Kitchen de Bruselas o Slub de Londres efectivamente desdibujan la división entre sonido e imagen, con aclamación de la crítica y éxito entre el público. Esta tendencia no deja de aumentar frente a las performances audiovisuales. El año pasado 242.pilots ganó el Golden Award en la categoría de imagen en el media festival Transmediale de Berlín. Otros festivales de video y cine han añadido categorías experimentales para incluir DVDs y actuaciones en directo en sus programas. El público reclama nuevas experiencias audiovisuales, pero los artistas siguen precisando sitios con el equipamiento técnico necesario para mostrar su obra. En Bruselas, Nico Wierink, el promotor y fundador de Cimatics, organiza eventos especiales para representaciones audiovisuales que satisfacen estas necesidades:

"La idea de organizar un festival de VJs era bastante simple; teníamos algunos buenos VJs belgas y ninguna plataforma específica aquí en Bélgica. Pioneros del VJ, como Coldcut, Hexstatic o Visual Kitchen me dieron un gran impulso. Y me impresionaron mucho los espectáculos en directo de Exceeda. Queríamos montar juntos un programa que pudiera ofrecer una visión global de la cultura VJ en todo el mundo — montajes DJ/VJ, performances A/V, cine en directo, screenings, talks, etiquetas DVD y talleres. El proyecto ha sido bien recibido desde el principio, lo que ha sido una excelente motivación. Creo que había una gran demanda de los artistas".

La DJ norteamericana Samira respalda el optimismo de Wierinick al explicar el ímpetu por añadir una sección de VJ a SisterSF, una página web dedicada a promocionar las DJs femeninas:

"Me di cuenta hace poco de que no conocía a ninguna

mujer VJ; además, no podía recordar haber visto a ninguna mujer que hiciera los visuales en los clubes o parties, a pesar de haber asistido a tantos. Sé que existen, pero al igual que ocurre con los DJs, hay menos mujeres que hagan de VJ que hombres. Y a mi me gustaría comenzar a trabajar con alguna VJ y hacer posible que las VJs femeninas muestren su talento. La nueva sección de VJ de SisterSF es el principio de eso".

El colectivo de diseño con sede en Londres D-Fuse tiene la intención de publicar un libro sobre los VJs este año, que espera introducir a la cultura VJ en las principales corrientes artísticas y contribuir al surgimiento de una comunidad más profesional y organizada. Dina argumenta que esta clase de publicaciones es necesaria para el futuro de los VJs:

"Hay gran expectación por las representaciones Audio/Video actualmente. El campo de los VJs ha crecido con velocidad, especialmente en el Este de Europa y en Japón. Ahora se ha introducido en el mundo de la publicidad. Pero el problema es que este escenario está gestionado por aficionados, y salvo que desarrolle una plataforma sólida, todo se podría venir abajo. Lamentablemente hay demasiados VJs improvisados y desorganizados. Pero esto sucede en todos los ámbitos, el pez grande en un estanque pequeño. El circuito de los VJs tiene que trasladarse a las principales tendencias para poder expandirse. Tenemos la sensación de que este libro es importante, dejará una imprenta y establecerá el escenario."

A pesar del aumento de la actividad y la publicidad, muy pocos VJs se ganan la vida con ello. La mayoría de VJs reconocidos internacionalmente llegan a adquirir notoriedad como artistas o diseñadores inicialmente. Incluso en Japón, donde los VJs han captado un notable interés del público en general, surgen muy pocos artistas reconocidos de un terreno amplio y competitivo. Como virtualmente no existe un mercado para las mezclas en DVD, los VJs, que a diferencia de los DJs no pueden vender cintas o CDs con sus mezclas, sólo cuentan con las actuaciones en directo para compartir su obra con el público.

No obstante, la comunidad de los VJs ve su futuro con optimismo. En AVIT, el festival audiovisual en Brighton, Inglaterra, el VJ Anyone habló de los VJs como de una religión, un lugar donde los jóvenes de un futuro próximo se reunirían para sus ceremonias. El VJ Johnny DeKam, de hecho, ha vendido su programa de VJ a grupos religiosos del sur de los Estados Unidos. Los free parties de varios días de duración que se celebran en España suscitan comparaciones espirituales, indicando que los VJs y DJs han comenzado a desempeñar funciones de sacerdotes y chamanes para la generación post-MTV.

Sin embargo, con el desarrollo cada vez más rápido, los roles apenas permiten que esto solidifique. Nico, de Cimatics, prevé que los MJs, (Media Jammers o Malabaristas) que controlan tanto el audio como el video, sobrepasarán a los VJs. Benton reclama una interacción física de las herramientas visuales como las tecnologías inmersivas de proyección. Prosigue: "lo que ahora denominamos VJ se transformará en una habilidad básica que todo el mundo maneje un poco, como garabatear, aprender a tocar un instrumento o escribir un diario. Aunque en ese punto, el VJ se parecerá más a un jugador de videojuegos en una sesión de chat. Me atraen las posibilidades del VJ como comunicación diaria y expresión propia; una evolución natural para los niños de hoy, que aprenden a manejar el ordenador antes que a leer o a escribir. Una niña de nueve años que se sentó a mi lado me dió el análisis más acertado de mi obra tras verme trabajar durante quince minutos en mi portátil.

Las afirmaciones de Johnny y Nico pueden ser un poco ambiciosas, pero durante un taller reciente en Barcelona, más de 20 personas se reunieron alrededor de una gran mesa manteniendo la corriente de imágenes y sonidos durante horas. Nadie tuvo tiempo de darse cuenta de si había o no público, y además no importaba realmente, la representación conjunta en directo ya era bastante sensación.

<http://www.vjcentral.com>
<http://www.audiovisualizers.com>
<http://www.avculture.net>
<http://www.avit.org.uk>
<http://www.cimatics.com>
<http://www.boups.com>
<http://www.visualkitchen.org>
<http://www.sat.qc.ca>
<http://www.exceeda.co.uk>
<http://benton-c.com>
<http://www.dfuse.com>
<http://www.kloma.co.uk>
<http://share.dj>
<http://sistersf.com>
<http://www.node.net>
<http://www.slub.org>
<http://www.solu.org>

*SOLU es una agitadora visual y activista cultural afincada en Barcelona. Ha actuado en directo en el festival SONAR de Barcelona, Transmediale en Berlín, la Bienal de Música de Zagreb, el Cimatics Festival de Bruselas, el Museo de Arte Contemporáneo de Helsinki, el barco de Greenpeace Rainbow Warrior y otros escenarios y eventos. Mas info:

<http://www.solu.org> | solu@solu.org

[unespa
cioyun
tiempo
paralacu
lturaaudi
ovisual]

colaboradores
y patrocinadores





patrocinadores



Instituto Andaluz de la Juventud
CONSEJERÍA DE LA PRESIDENCIA

colaboradores



Centro Andaluz de Arte Contemporáneo
CONSEJERÍA DE CULTURA



Avid



Solinfor.net

Visomotor

Zeca Producciones

colaboradores de áreas

**Proyecciones
Atemporales**

photolatente.com

zazoo

fat products

alku

festival ertz

plataforma-itw

gnoma.org

voluble.net

adf-photo.org

espacios colaboradores



medios





No caerse es lo difícil
Lo fácil es editar en DV

/ Prueba con Avid Xpress \

www.avid.es



make manage move | media™ **Avid.**



www.zemos98.org