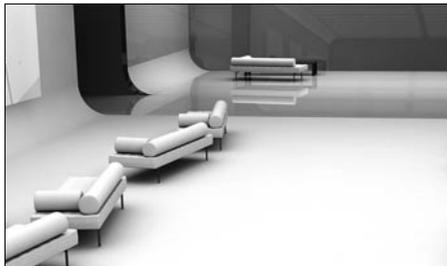




diseño de autor

G.I.C.

Ignacio Domínguez



Ignacio Domínguez-Adame, estudiante de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla, desarrolló para la Convocatoria de Diseño de Autor una ficción documental cuyo título fue *GIC: General Intellect Company*.

Cuanto más carreteras [...] construimos, menos tiempo parece que tiene la gente [...] Cuanto más énfasis se pone en el ahorro de tiempo, más se orienta el conjunto del sistema de transporte a servir las necesidades de los sectores más ricos de la sociedad.

La Contaminación del Tiempo
John Whitelegg

¿Cuál podría ser quizás el tema a través del cual pudiera hablarse de inteligencia colectiva y ciudad? El acceso (espacial y comunicativo). Quizás demasiado abstracto, pero un perfecto punto de partida en esta problemática.

Resulta que la mitad de las viviendas en Roma están deshabitadas, que Lagos va a convertirse en una megápolis del futuro donde ya hoy existe el mayor número de Mercedes por habitante del mundo, que internet es considerado un espacio público, pero hay que pagar por «acceder» a él, que el 90% de las playas en Italia son privadas, que hay en Holanda una ciudad que ha crecido tanto que en la periferia decidieron hacer una réplica del casco histórico para que sus habitantes no tuvieran que desplazarse hasta allí...

El espacio público se convierte así en el escenario donde van a librarse la mayor parte de las batallas en cuanto a la cuestión del acceso. Los ciudadanos estamos y vamos estar inmersos en esa lucha por parte de las entidades privadas de apropiarse de espacios públicos y mercantilizarlos. ¿Cabe la posibilidad de un mercado que respete en condiciones de igualdad el uso de esos espacios?

En este contexto surgió la necesidad de crear una ficción exagerada e irónica, que describiera los absurdos e inquietantes excesos que pueden llegar a llevar a cabo las grandes entidades financieras transnacionales. A modo de falso documental, la idea es reflejar el desarrollo de la GIC (*Generall Intellect Company*), empresa que a raíz de la caída de *Microsoft*, se apoderará de la mayor parte de recursos tecnológicos que en el futuro configurarán los espacios urbanos.

Fue necesario trabajar con imágenes que explícitamente describieran una situación irreal -para que el espectador fuera consciente- pero con aspecto de ser reales. Las imágenes narran el espacio central de exposición y puesta en escena de GIC: la primera *Mediateca Internacional*, que conectaría las bases de datos de la 3 grandes Bibliotecas Transnacionales, a través de la cual los usuarios, por el módico precio de 3 millones de euros al mes, tendrían «Acceso a toda la cultura». Un espacio aséptico, frío y aparentemente nada comunicativo: una ironía.

If you have an apple and I have an apple and we exchange these apples then you and I will still each have one apple. But if you have an idea and I have an idea and we exchange these ideas, then each of us will have two ideas.

George Bernard Shaw

Si tienes una manzana y yo tengo una manzana y las intercambiamos entonces seguiremos teniendo una manzana cada uno. Pero si tienes una idea y yo tengo una idea e intercambiamos estas ideas, entonces cada uno de nosotros tendrá dos ideas.

ACTIVIDADES AUDIOVISUALES

videoenrecreat



Videoenrecreat ha sido un juego experimental (materializado en un vídeo y una puesta en escena) sobre la creación colectiva, la manipulación y el metarrelato. Un grupo de cuatro creadores (**Blanca García, Pedro Jiménez, Rubén Díaz y Daniel Villar**, además de la colaboración especial de **Joan Carles Martorell y Francesc Felipe**) coordinados todos ellos por Felipe Gil, debían deconstruir y realizar en vídeo en no más de cinco minutos el fragmento de un relato en el que se narra la historia de un personaje que anhela encontrar una idea y pero nunca consigue llegar a ella. Ese alguien era de hecho el actor (**Emilio Rivas**) que cada uno de los participantes tuvo que utilizar forzosamente en sus fragmentos, como regla principal del juego y como garante de la unidad de la pieza final, que sería una recreación final de esos mismos fragmentos, además del resto de materiales existentes (entre los cuales se encuentra la música, creada al caso por **Fran MM Cabeza de Vaca**) editados por el coordinador, **Felipe Gil**.

El resultado final consigue representar la **polifonía amorfa y cambiante** que deviene de poner en contacto un grupo inconexo de metarrelatos sin un sentido concreto o un objetivo a cumplir. Supera su propio formato y siendo un simple relato lineal es capaz de llevarnos lejos, allí donde los actores se vuelven personas y donde los creadores se convierten en personajes de su propio guión. Consigue crear lo que en palabras de Anne Ubersfeld es «desde un punto de vista teórico, un enunciado, un texto que si bien tiene significación, no tiene todavía sentido. Adquiere sentido cuando deviene discurso, cuando vemos cómo se produce,

por quién y para qué es producido, para qué lugar y en qué circunstancia».

No es por tanto Videoenrecreat un vídeo al uso, en el sentido de que **no es sino un punto de partida, un espacio para la contradicción y la reflexión conjunta acerca de qué manera se crea colectivamente bajo ciertas condiciones**. Se adentra en esa nueva manera de cuestionar las relaciones creativas que están poniendo en entredicho las teorías post-industrialistas, diluyendo la distinción entre quienes «conciben» y quienes «ejecutan». Es lo que en palabras de Joël de Rosnay se conoce como la «intercreatividad», en la que «el futuro de la creación va a estar marcada por el hecho mismo de compartir», donde el individuo afirmará su yo a través de la asunción de convivencia resultante de reconocer la otredad como un principio de existencia.

Videoenrecreat supone en esta era de aceleración y sobredimensión de lo imaginario no ya un simple metarrelato sobre los creadores y sus circunstancias, sino una metalógica necesaria para aprehender la lógica del relato. Según el pensamiento de Goedel, «una metalógica es una recurrencia al infinito: entonces cada vez que se comprende una lógica con la metalógica, se recrea una lógica que necesita otra metalógica para ser comprendida a su vez». Por tanto, y citando de nuevo a Joël de Rosnay, «el pensamiento genial, creándose a la vez en el mundo, inmerso en el mundo y en la multidimensionalidad que abre un nuevo paradigma, nos incita a crear permanente, ya que siempre necesitamos una referencia diferente para comprender lo que ese mismo pensamiento nos ha abierto como si fuera una puerta».

Videoenrecreat es al fin y al cabo lo que supone hoy «ser». Una reflexión activa sobre las mutaciones con las que ha de enfrentarse un creador, que no siendo nunca todopoderoso con respecto a sus acciones, ha de reconocer sus limitaciones y además de enfrentarse a su propia historia como si de un espectador se tratara, tratar de representarse entre quienes junto a él buscan un lugar desde el que trazar su camino.

cuaderno de concepción nº 9

premio zemos98 - RTVA a proyectos audiovisuales 2005

Daniel Cuberta

«-¿Por qué dejaste de hacer películas, David?
-Porque todas las historias se han contado ya mil veces.»

Pocos audiovisuales inician su andadura de una manera tan contundente como esta: dos viñetas, un diálogo, conclusión. Si algo podemos decir de *Cuaderno de Concepción número 9* es que es un viaje personal, cargado con una poética audiovisual a la que rara vez estamos acostumbrados. Desde una honestidad y una sencillez expresiva inusual esta obra audiovisual nos narra y nos desvela secretos absurdos que a través de imágenes nos quieren emocionar, sonrojar, asquear, decepcionar. En definitiva, se trata de una pieza cargada con el uso de un lenguaje ávido de experimentar con la complicidad del espectador. Un cuaderno de bailes, de músicas fáciles, de sencillo y tierno montaje artesanal.

La estructura se divide en cápsulas en las que Daniel Cuberta nos invita a acceder a un mundo particular que le es propio pero que comparte a través de unas imágenes ora hirientes, ora sublimes, ora asépticas. Imágenes repletas de desazón hacia el cine, que no hacia al movimiento, ni al montaje, y que son plasmadas en los diferentes fragmentos del *Cuaderno de Concepción*. Piezas que tienen la extraña y paradójica habilidad de descentrar, relajar, evadir incluso liberar al espectador de la narración y de cierta tendencia al sentimentalismo arrastrando el audiovisual hacia algo tan simple como la plasmación en imágenes, cuando más

sencilla mejor. Una obra llena de originalidad, de intimidades, y de valor ante tanto adocenamiento en las actuales pantallas de nuestros sufrimientos.

Huevos, peonzas, zapatillas de andar por casa, flanes, mesas, guías telefónicas, tortillas, papeles, chinchetas, leche, músicas y un halo de desencuentros hay en el mundo que nos muestra Daniel Cuberta a través de sus imágenes. Secretos que salen a la luz y que tienen el gran valor de lo íntimo, de lo insustancial, de aquello vital e inasible que carece de pretenciosidad. Simplemente es real, o al menos, lo aparenta.

Pero, quizá, lo más logrado sea la doble intencionalidad de la búsqueda del nombre, verdadero *leit motiv* de sus 20 minutos de duración. Búsqueda, reencuentro y reescritura que presuponemos de la persona amada, pero al hilo de su inicio también para con el cine o con la narrativa. La escritura fragmentaria y precaria de un cuaderno de notas nos ofrece pistas oblicuas, sin personajes, sin principio, ni nudo, ni plot. Con un simple vaso de leche cayendo por delante de la lavadora, o con un cajón de mesa de escritorio lleno de chinchetas, se nos puede mostrar todo, es la vieja estrategia de lo simbólico que parecía perdida en los mundos de lo posmoderno, de lo banal y de la *coca-cola light* por favor.

Una ternura y una nueva inocencia llena de una apasionante lucha tan rebelde como estúpida e invisible que tiene el incalculable valor de no llegar a ninguna parte más que a la capacidad de imaginar por sí mismo, que es crear imágenes, verdadera esencia de las películas, también de ésta por supuesto. *Cuaderno de Concepción número 9* (¿sobran comentarios sobre el nombre no?), con el cual nos podemos sentir identificados y representados todos aquellos que en algún momento dejamos de amar el cine aunque abandonándole, sin saberlo, volviéramos a él.

Francesc Felipe | redaccion@redmagazine.net |

convocatoria audiovisual zemos98

convocatoria internacional de obras en vídeo de corta duración

430 obras inscritas | 33 países diferentes

sección oficial

La sección oficial estuvo compuesta por una selección de algo más de dos horas, repartidas en dos sesiones de proyección, en las que se incluyen aquellas obras que a juicio del equipo de coordinación de zemos98 resultan más innovadoras y representativas del panorama creativo actual. De entre estas obras se eligen aquellas que pasan a formar parte del DVD zemos98_7 (marcadas a continuación en azul).

Ciudad sin sueño Víctor Sarabia. 6 min. España
Digital León Siminiani. 6:30 min. EE.UU. & España
Sincope Christian Bermúdez 1:50 min. Costa Rica
Tuesday Thomas Wommelsdorf. 11:07 min. Alemania
Vrata (The Door) Vjekoslav Zivkovic. 6:14 min. Croacia
Condensate David Phillips & Paul Rowley. 2 min EE.UU.
Funk the wheel Eloy Enciso 7 min. Cuba
Formenflimmern (the flickering) Moritz Fehr & Theresa Schubert. 2:45 min. Alemania
Havanazephyr Nick Jordan. 8:50 min. Cuba
More Good Products Galina Myznikova & Sergey Provrov. 30 seg. Rumanía
Tele 5 Iván Schroeder. 2:04 min. España
Dies Irae Jean-Gabriel Périot. 10 min. Francia
Flow Takeshi Kushida 2:30. min. Japón
Los niños de Charlot Jorge Naranjo. 9:40 min. España
Sistema de objetos David Alonso. 3:05 min. España
War Set Eduardo Acosta. 4:20 min. España
Got Nup Miguel Á. Sánchez. 6 min. España
Latent heat David Phillips & Paul Rowley. 4 min. EE.UU.
Die innere notwendigket Grijel Savic Ra & Ana Zivančević Ra. 4:39 min. Serbia

En el patio Juan Domingo Ferris. 9:40 min. España
La imprenta Roberto Lorenzo. 4:21 min. España
Jil Simon Buettner 9:20 min. Alemania
Shellac. A minute. At action park Berio Molina. 4:34 min. España
_grau Robert Seidel. 10 min. Alemania
The end (Short version) Xenia Vargova. 50 seg. Austria

sección informativa

La sección informativa supone la proyección de aquellas obras que, a pesar de no formar parte de la sección oficial, poseen alguna característica que las destaca sobre el resto. Son muchas las buenas ideas, historias y reflexiones que recibimos en nuestra terminal de llegadas, pero no todo puede ser finalmente seleccionado para optar a entrar en el dvd zemos98_7. Es por eso que la sección informativa proyectó obras en hasta un máximo de dos horas por bloque entre el miércoles y jueves de la semana del festival.

Desde cortometrajes más «clásicos» (y españoles) como *Diez minutos*, de Alberto Ruiz Rojo, al japonés *Kannon*, de Takeshi Kushida (quien también participara en la sección oficial), pasando por falsos documentales como el argentino *Atarashii*, de Fernando Livschitz o videoinstalaciones -en su origen, proyectadas aquí en monocal- como *Microfiche: diamond trade*, de los neoyorkinos David Philips y Paul Rowley. En total 28 obras de calidad que fueron proyectadas entra la Sala Taboo y la Sala Endanza.



maratón audiovisual [a-Z]

La maratón del corto este año ha supuesto una especie de transición hacia lo que realmente zemos98 quiere que sea esta actividad. Hasta esta edición (incluida), hemos insistido en nuestra voluntad de proyectar todas aquellas obras que recibiésemos (que se ajustaran a las bases y que no contuviesen deficiencias técnicas). Y dábamos varias razones que a nosotros nos han parecido más que suficientes: flujo continuo de proyección audiovisual, radiografía del momento actual de la producción videográfica independiente que llega a zemos98 o difusión de proyecciones por distintos espacios de Sevilla (en la sexta edición llegó a abarcar hasta 9 espacios distintos).

Este año se ha desarrollado íntegramente en la sala home cinema de la Facultad de Comunicación de

la Universidad de Sevilla, con un éxito muy moderado. Y nos ha hecho reflexionar y concluir lo que decíamos más arriba. Llegamos a un momento en el que es importante evolucionar hacia aquello que deseábamos desde un principio: ofrecer un catálogo de video a la carta con toda nuestra videoteca durante la semana del festival. Y eso será en la próxima edición.

En esta séptima se pudieron ver un total de 345 cortos de más de 30 países a lo largo de la semana del festival. Ordenamos alfabéticamente las obras para su orden de proyección, con la indicación de la hora y la fecha en que cada corto iba a ser proyectado.

En el CD zemos98_7 puede encontrarse la base de datos completa con las sinopsis y fichas técnicas de todas las obras inscritas en la convocatoria.

cuarto encuentro de videastas

Por cuarto año consecutivo se realizó el Encuentro de Videastas que reunió a todos aquellos participantes de la Sección Oficial que pudieron desplazarse hasta Sevilla, así como cualquier visitante que quisiera intervenir en las reuniones. El objetivo principal de los encuentros siempre ha sido, tal y como se describe en la web del festival, es el de «crear estos espacios de encuentro entre los creadores que al margen del habitual y poco acogedor ambiente que se respira en algunos festivales, para que puedan crear redes de conocimiento que fortalezcan la creación, la crítica y el desarrollo de la cultura».

Advertidos por la experiencia de años anteriores y por los consejos de otros participantes, el Encuentro de este año mantendría 2 nuevas particularidades: la primera, que ya no se desarrollaría durante toda la semana, sino solamente en los días viernes, sábado y domingo. Esta medida fue establecida para intentar captar al mayor número posible de creadores, y que esto no supusiera un quebradero de cabeza en sus agendas. La segunda, que abriríamos un tiempo para que los participantes explicaran su obra de la sección oficial, y otros trabajos suyos si así lo deseaban.

Hemos de reafirmarnos una vez más en la necesidad de crear estos vínculos, que aunque bien pudieran producirse de manera natural, siempre son más fluidos y sinceros si se producen con una mediación de estas características de por medio. No obstante, y haciendo quizás un poco de autocrítica, la reflexión entorno a este año ha sido que, desgraciadamente, no todo se puede dejar a la improvisación y a la capacidad de los autores para hablar sobre su obra, porque aunque hubieron algunas sesiones muy interesantes (las cuales contienen una reseña especial en www.zemos98.org/carta), y ellos mismos nos agradecieron la intención y el contenido (sobre todo en la parte en la que hablamos sobre propiedad intelectual e inteligencia colectiva) resulta conveniente hacer una programación más detallada de todos aquellos temas que se pretendan tratar.

Por último, queremos dar las gracias un año más a dos personas que han ayudado a contribuir a que nosotros seamos lo que estamos siendo, y que con su participación y presentación del proyecto integral de www.nochesblancas.com, ayudaron de nuevo a hacer de este un espacio realmente sugerente: Francesc Felipe y Joan Carles Martorell.

«Una actitud bastante generalizada en el mundo audiovisual es la de actuar con una pedantería desmesurada. Arqueadas de cejas y sonrisas de medio lado dan la bienvenida a un estrato social elevado: el de los creadores audiovisuales. Los demás son sólo seres inferiores poco dignos de comprender las sabias palabras gestadas por cerebros privilegiados y que emanan de bocas excelsas con el único fin de que sean escuchadas por aquellos que han aprendido el exquisito arte de codificar todo lo que dicen. (...) En el caso de los organizadores de eventos culturales (por ejemplo un concurso de videos) ellos son Dios, simple y llanamente Dios. (...) Pues bien, los organizadores de zemos98 no son Dios, pero por su amor al medio, por creer que otra cultura audiovisual es posible y por el milagro de llevar a cabo con tal éxito un Festival de estas características, bien se les podría beatificar. ¡Ánimo!». Extracto de una reflexión de Víctor Sarabia, de La Caja Negra Producciones, autor de Ciudad sin Sueño y participante del Encuentro de Videastas.

Si tienes alguna sugerencia para el Encuentro del año que viene, no dudes en escribirnos: info@zemos98.org. Y si eres un creador y crees que puedes participar, envíanos tu obra.



Today, the voice you speak with may not be your own.

Paul D. Miller aka Dj Spooky

Hoy, la voz con la que hablas podría no ser la tuya propia.

ACTIVIDADES PERFORMATIVAS

accidents polipoètics

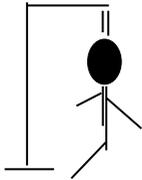
más triste es robar

recital de posía para gente que no lee poesía



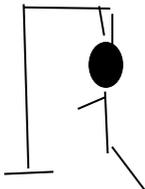
¡¡ CARRIL HORRRRRRRRRMIGONERA YA!!

Dentro de la hormigonera se escucha como el mundo da vueltas alrededor tuyo, sonidos en otra frecuencia, poesía farmacéutica catalana



ac_id_nt pol_poe_ics

En «la mano que mece a *Lali Puna*» se balancean los generosos organizadores con la sigilosidad de un virus



z_e m o s _ 9 _ 8

Asiste el público, cada año con más interés, a un espectáculo rico-lingüístico que a fans catartiza y a los menos fans, o desconocidos de los ataques de los maestros de la lengua desvirgada, *Accidents Polipoètics*, boquiabre dejando pasar a las moscas del genio y el ingenio.

Los hay que van al concierto y los que vienen de nuevo a la inauguración de la nueva edición de zemos98, festival nacido con la cultura bajo el brazo y la libertad de género y principio por bandera.

De repente, nos encontramos, *Teatro deLUX*, a cargo de la presentación del evento, inauguración y corte de cinta de este año. Nos dejamos llevar los payasos por los poderes del helio, e hicimos elevar nuestras mentes hacia los caracteres de unos *Kraftwerk* maniqueados o el cerebro de la perrita *Laika*, **creando un espasmo de inteligencia colectiva en pos del colectivismo individualizado**, donde la unión la crean tan solo unos pocos, tan pocos que casi el triunvirato deLUX poseemos manos suficientes para estrechárselas a los verdaderos protagonistas: zemos98. Y desde aquí agradecerles una vez más su esfuerzo y nuestra invitación.

Frido Tolstoi [director de la cía. Teatro deLUX](#)

burn station II

instalación y acción por el
derecho a una cultura libre
www.platoniq.net



Platoniq es una plataforma de selección y producción de proyectos que relaciona nuevas tecnologías y cultura. Así es como el colectivo Platoniq se define en su sitio web. Está formado por **Susana Noguero** (Barcelona, comisaria, programadora y directora multimedia); **Olivier Schulbaum** (Francia, comisario, realizador y redactor); e **Ignacio García** (Colombia, arquitecto).

Antes de comenzar con el proyecto *Burn Station* ya habían realizados otros proyectos. El *MEDIA_SPACE INVADERS: El arte y políticas de la e-democracia* fueron un ciclo de conferencias, videoproyecciones, acciones y un seminario organizado por el Goethe Institut Inter Naciones y Platoniq, donde proponían analizar Internet y los medios digitales. O el *Ciclo MK2: artes electrónicas y culturas mediáticas*, con conferencias y actividades conectadas con la historia y evolución del arte electrónico, realizado entre noviembre de 2001 y diciembre de 2002.

Llegaron el día antes de su exposición y ya se pusieron manos a la obra con el montaje de la *Burn Station* y de todas las herramientas que necesitaban. Ordenadores, *laptops*, cables, *TFTs*, pero sobre todo mucho Linux. Durante todo el miércoles 2 de marzo el colectivo Platoniq estuvo afinando en la Sala Endanza sus equipos. Desafortunadamente hubo problemas con la conexión a Internet y con el *software*, que se resistía a funcionar correctamente. Nada que al final no pudiera solventarse para que todo estuviese a punto al día siguiente.

A las 7 de la tarde del miércoles 3 de marzo la *Burn Station* estaba lista. Comenzaba así en la calle San Luis número 40, Sala Endanza, un **top manta legal y gratuito**.

El principal objetivo fue la visibilización de la producción y distribución libre de música de *net.labels* y programas de *net.radios*. Funcionó como un *self service* de distribución en espacios públicos. Además, se convirtió en un espacio de difusión de información sobre licencias libres de audio, formatos y redes colaborativas. Los usuarios convertidos en editores tuvieron la posibilidad de hacer una selección de archivos, grabarlos en CD-R y llevárselo.

La *Burn Station* se basa en el desarrollo de un *software* servidor propio. Se trata de una base de datos en local con MP3 y texto que automatiza el proceso de selección y grabación de archivos. En su web definen la *Burn Station* como **una instalación y una acción por el derecho a una cultura libre** que se basa en el desarrollo de un *software* para el sistema operativo GNU/Linux y un servidor local.

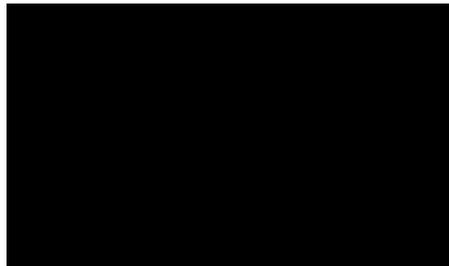
per-mutación4chddrop+dropII

www.coeval.org

¿Qué sucede cuando cerramos los ojos y pensamos? O, ¿qué sucede cuando la puerta está cerrada y tenemos que pegarnos a ella para escuchar qué sucede tras ella? ¿Y cuando algo nos intriga? ¿O cuando sucede algo que no vemos? Quizás que lo sentimos...y a ese sentimiento siempre lo acompaña un sonido: **la vida**. Eso fue lo que ocurrió en la experiencia acústica y sonora de Coeval.

100 personas, encerradas en un espacio de unos 50 metros cuadrados, a oscuras completamente y con unos equipos escupiendo sonidos a una potencia capaz de hacerte reflexionar sobre la integridad física en primer término, y sobre tu existencia misma, en segundo término. Dificilmente podía escaparse uno de hacer esta reflexión de lo que allí estaba pasando, y aunque fuera de manera esquiva, pues la disposición espacial requerida por el grupo (todo el mundo sentado en el suelo) así lo sugería, tarde o temprano había que enfrentarse a aquel maremagnum de sonidos.

Coeval dispuso la última variación de su álbum multicanal *per mutación 4chd drop+drop*, un trabajo compuesto durante los últimos tres años mediante la superposición y el montaje de múltiples grabaciones de campo realizadas en diferentes localizaciones urbanas. Toda la edición posterior, la distorsión, la reverberación, el error informático y el resto de intervenciones, situó al público en un extraño lugar con respecto al rol clásico de oyente. Al no conocer la forma física de



las fuentes que emitían aquellos sonidos, al no ver nada, la única posibilidad era pensar que aquellos sonidos formaban parte de nosotros.

Esta paradoja es desconcertante, y nos traslada de forma inverosímil a lugares extraños cuando ya estamos inmersos en el flujo. Nuestra vida está llena de sonidos, que si bien no puedan llamarse música no dejan de ser la banda sonora que nos acompaña. Por eso, las similitudes o parecido de muchos de los sonidos que allí podían escucharse, obligan a quien escucha a hacer un ejercicio de abstracción e imaginar exactamente dónde quiere situarse mientras escucha. Ya lo dijeron, entre otros Hans-Robert Jauss a finales de 1960 con su *Teoría de la Recepción* y los estudios que otorgaban más valor a la capacidad de libertad y elección del oyente: podemos afirmar que no hay una única manera de interpretar la experiencia sonora de Coeval. Aquel día, como mínimo, hubo 100.

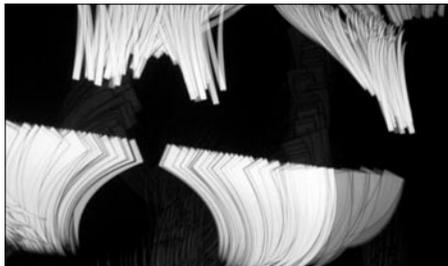
«Dondequiera que estemos, lo que escuchamos es, en su mayor parte, ruido. Cuando lo ignoramos, nos perturba. Cuando lo escuchamos, lo encontramos fascinante. El sonido de un camión a 50 millas por hora. Estática entre las emisoras de radio. La lluvia. Queremos capturar y controlar esos sonidos, para usarlos no como efectos de sonidos, sino como instrumentos musicales» Si esto lo dijo John Cage en el año 1937, **¿qué más podemos decir nosotros ahora?**

laptop music + visuales

www.cronica-electronica.org

www.at-c.org

www.zemos98.org/portugal



La experiencia sonora y visual de @c + Lia durante zemos98_7 -después de la propuesta acusmática de coeval- refuerza la idea de que las imágenes, ya sean sonoras o visuales, forman parte de una misma cosa, son un mismo discurso. En este caso, forman parte de la ciencia, de los algoritmos y sus errores provocados, del diseño y sus interfaces imposibles y, por supuesto, del pensamiento contemporáneo y las ideas de la remezclas colectivas en vivo y en directo, con los instrumentos que concentran lo de hoy y lo de ayer: el *laptop*.

La experiencia que estos portugueses presentaron por primera vez en Andalucía nos hizo sobrevolar en torno a los murmullos que el país bañado por el Atlántico trae a la cultura electrónica de Europa y el mundo. No en vano, *crónica-electrónica* -su sello y escudería sonora- está muy bien situada en la escena artística contemporánea y, por ejemplo, la revista *Wire* le dedica espacio (líneas+audio en sus CDs). Algunos de sus artistas han sido premiados en el festival *Ars Electrónica*, caso de Lia.

Sin duda, las librerías de sonidos son más frías y calculadoras de lo que en un principio parece. Llenas de una exquisitez propia del acto consciente, si hubo improvisación -como se marcaba en el programa- fue una improvisación muy controlada y ciertamente avanzada.

Cuando la música electrónica es adornada con visuales, en el peor sentido del término, parece

obligado encontrarnos con un torrente infinito de *loops* sostenidos en una línea de tiempo efectista y rimbombante, sin apenas espacio para la reflexión. Cuando la música electrónica conecta y se reconecta con visuales surgen momentos de tensión, y al mismo tiempo de calma, propios de un interés reflexivo y hasta cierto punto pausado, que invitan a un consumo relajado como las imágenes propuestas por la artista austríaca Lia.

Un diálogo visual y sonoro que lo hacen un mismo discurso, lleno de contradicciones posibles pero que convierte al espectáculo en un catálogo controlado, en todo momento, por los tres responsables de lo que allí ocurría, algo sin aspavientos, con mucha tranquilidad, sin prisas, como desarrollando poco a poco -y con ayuda de los visuales- la idea de que el audio puede convertirse en más espacio de lo que ya de por sí es.

Decía Chiu Longina en el dossier especial sobre la escena Portuguesa que preparó para >>*Forward*, la revista digital de zemos98.org, que «la escena portuguesa es una colección de grandes voluntades...». Sin dudarlo, podemos decir claramente que el trabajo de @c+Lia está en esa línea de aunar discursos y contar nuevas/viejas ideas para un mundo que siempre necesita evolucionar.

jahbitat

live set + session

www.supaseed.net



Elefunk es una sala agradecida. Simon Williams y Junior, los dos componentes de Jahbitat aprovecharon esta cuestión para empezar su sesión a cuatro manos con unos beats más pausados, menos tralleros, pero igualmente rítmicos. Muchos samples e influencias del hip-hop y todo su entorno. El hip-hop electrónico e instrumental sigue siendo un gran desconocido, aunque tanto en Sevilla como en el resto de España hemos tenido grandes nombres, ahora desaparecidos o en *standby*. Jahbitat demostró a los platos que hay vida más allá de los mc's y sus pantalones anchos. Y la sesión evolucionó en bpm's (*beats per minute*). Todo un gusto poder escuchar los ritmos que estos venezolanos afincados en la ciudad condal trajeron a esta fiesta zemos98. Que llenó el ambiente.

Ambos demostraron que el estar criados en medio de la mezcla cultural y medioambiental que es Caracas, que ellos mismos han definido como «un lugar donde la creación se nutre de la lucha constante entre el caos del concreto y la belleza de la naturaleza», no es óbice para entender qué es posible hacer con dos platos y muchos discos, **más allá de presumir de técnica hay que potenciar el eclecticismo musical y cultural**. La figura del dj ya está instalada en nuestro imaginario colectivo. Ahora nos quedan las ganas de escuchar *Tonadas EP* en directo, el trabajo personal de Jahbitat. Suerte desde estas líneas a este su proyecto de producción y promoción independiente, colectiva y centrada en los nuevos sonidos y aproximaciones a la cultura electrónica y digital.

después de nunca + stephane abboud

nuestro falso cielo

www.ailimitada.com

www.zemos98.org/despuesdenunca



Presentados como grupo de rock, *hecho y derecho*, Después de Nunca es uno de esos proyectos que el malagueño, vecino de Azkoitia (Guipúzcoa), Carlos Desastre, ha ido retomando con el día a día, de su devenir constante: tres discos en la calle y unos cuantos conciertos por recorrer. En esta ocasión, Carlos estuvo acompañado de una nueva banda, con nueva sabia, y con nuevas cosas que contar sobre las mismas historias de siempre. Un clan, un equipo de trabajo, aquí unos amigos, que desgarran en el escenario toda su potencialidad de imágenes sonoras y visuales.

Algunos se hicieron muchas preguntas ¿qué hace un grupo como este en un sitio como este? ¿acaso no iba esto de modernidad? Muchos tuvieron miedo a una respuesta, y abandonaron la sala, los que nos quedamos tuvimos la respuesta en forma de historia poética sobre la necesidad de que **la música y las imágenes hablen de libertad, además de que sean libres**. Después de Nunca no está hablando de una utopía imposible, llena de obyecciones y vejaciones, no, están construyendo un mundo donde cohabitar de manera más amigable, donde la palabra sea conocimiento, y esa es la verdadera cultura libre, la que hace libertad aunque sea en *el país de los sueños*.

El sonido no fue el deseable y la voz quizá se perdió un poco en la inmensidad de los instrumentos, la poesía es algo que flota más allá de la palabra, y tampoco está mal no relajarse para conseguir escuchar lo que está encima del escenario. Los momen-

tos finales valieron a muchos como resumen. Las imágenes de Stephane Abboud hicieron el resto.

La puesta en escena fue simple al mismo tiempo que eficaz: una guitarra con sus pedales y una voz, sin duda protagonistas y coordinadoras de todo el ambiente, una potentísima batería y un bajo sinuoso, a veces imperceptible y otras desgarrador. Encima de ellos Abboud marcando el tiempo, cambiando los ritmos y elaborando las nuevas tesis sobre el espacio interior. A veces como contrapunto, a veces como seguimiento, esta vez, el trabajo de Abboud ha sido más relajado, más lejano, más metafórico y narrativo. Quizás el interfaz-herramienta ordenador y un software de vj le ha permitido trabajar con menos elementos pero con más calidad formal en cada uno de ellos.

Todos somos expertos, y la música no debe tener etiquetas y así de claro lo tienen Después de Nunca: «etiquetas son jaulas de las que todo animal quiere zafarse; pero si etiquetas son huellas con las que acercarse o referirse: rumba hardcore rock libre hardrock rock and roll soul ambient folk pisedelia free jazz ruido flamenco música libre que se encierra en canciones para explotar otra vez con las emociones que las parieron.»

dj spooky

rebirth of a nation

remix de *el nacimiento de una nación*

www.djspooky.com



En relación con tu trabajo, ¿qué piensas sobre el concepto de «inteligencia colectiva»?

Para mí, el concepto de «inteligencia colectiva» es tan importante justo ahora para el siglo XXI porque en los últimos treinta años del siglo XX ha habido una especialización, todo el mundo se ha vuelto muy concreto y pienso que, por esta razón, se ha perdido una visión general de lo que ha sido la evolución general de la cultura, los medios digitales y el impacto que estos han tenido en la cultura adolescente y en la siguiente generación. Por eso, lo que hago con mi película, con mi música y con mis escritos, por ejemplo la remezcla que estoy haciendo o que hice con la película de Griffith, es una ampliación de la filosofía de la que hablo en mi libro *Rythymn Science* y hace referencia a que la gente debe pensar en usar los medios digitales como un acto creativo. Pero eso implica un continuo diálogo entre las comunidades, que está relacionado exactamente con vuestro festival...

¿Por qué crees que la remezcla es un concepto tan importante hoy en día?

La idea de la remezcla es importante porque implica una cierta conversación con el individuo y el medio que le rodea. De esta manera, se crea una cierta interpretación personal del entorno, esto es información y el medio un tipo de economía de la información. Así, en vez de ser un consumidor pasivo, que mira fijamente la pantalla, se debería estar

en la imagen cambiante, uniendo cosas... porque esto crea una visión personalizada de las cosas y pienso que eso es increíblemente importante. Por esta razón, la remezcla es una herencia de muchos aspectos del arte: si miras la historia del collage, la historia de *El Objeto Encontrado* de Marcel Duchamp, o el trabajo que estaba haciendo Andy Warhol con la apropiación de imágenes... Ahora eso ha pasado a ser la esencia de la cultura adolescente. Así, el arte del siglo XX se ha convertido en la imaginación del siglo XXI.

¿Cómo explicarías el Dj Spooky's «Rebirth of a Nation»?

Creo que las remezclas que he hecho con la película de Griffith *El nacimiento de una nación* son una forma de cuestionar la historia, porque es la primera película estadounidense que intenta crear la idea de los clichés raciales, cómo debería ser vista la cultura afroamericana, un sentido profundo del racismo cinematográfico y también los roles de las mujeres y de la corrupción en la política. Todas estas cosas, si se mira a las últimas elecciones de Bush del 2000 y 2004, son cuestiones muy actuales. Si has visto la remezcla de mi película, se ve que es más una metáfora de temas actuales que del pasado. Por eso, aplicar las técnicas de Dj al cine significa que la cultura Dj ha asimilado muchas de las ideas del cine: la idea del corte, luego el mezclar, tomar diferentes cosas, editar... Todo esto es ahora parte de los medios digitales y la cultura Dj es la base esencial para eso.

¿Qué importancia tiene la música en tu espectáculo?

La importancia de la música reside en la forma de crear una atmósfera cinematográfica. Para ello, lo que he hecho es una remezcla de las ideas sobre blues de Robert Johnson, principalmente de los años veinte y de final de siglo, bueno del siglo pasado, hasta el blues digital, electrónico y el hip hop, samples de discos viejos de blues... Por eso, la importancia está en crear una sensación de actualidad. Estoy influenciado por compositores minimalistas como Steve Wright y Philip Glass, pero también por compositores conceptuales como Brian Enno y autores de jazz como John Coltrane. Bueno, volviendo a lo digital... soy un hombre orquesta, suena como cuando oyes una banda sonora con todos esos instrumentos, violines, chelos, todas esas cosas, pero son simulaciones, todo está en los medios digitales, *software* y programas para componer.

¿Qué piensan en tu país de tu espectáculo?

Los Estados Unidos se encuentran en una encrucijada extraña en estos momentos. Esperaba que mi remezcla de la película suscitara mucha más polémica, pero en lugar de esto, creo que con la respuesta emocional a las dos últimas elecciones en los Estados Unidos, la gente se dio cuenta de que había cierta amnesia que continúa hoy y que está relacionada con los roles de América como potencia mundial y con el rol interno del arte político en América. Por eso, la gente ha mostrado más apoyo del esperado. En este sentido la película no se ha convertido en una metáfora de todos esos temas que la gente consideran como un problema en los EEUU, sino que la polémica reside más en el enfrentamiento de los conservadores con lo progresivo y liberal, y mi película es progresiva y liberal... Los conservadores, ya sean Bush o cualquiera de esas figuras políticas... son otro mundo... Lo que estoy intentando es hacer música, arte y escribir para que la gente vea que la derecha en EEUU está creando un tipo de propaganda vacía de contenido, sobre la guerra y sobre valores culturales.

¿Preferes mostrar tu trabajo en EEUU o en el resto del mundo?

Mi trabajo es global. Realmente respeto y me relaciono con muchas, muchas culturas diferentes; ese es otro problema de los EEUU, el que la gente no viaje mucho, y que descansen en entornos geográficos pequeños muy concretos. Normalmente se quedan en casa y en un área muy pequeña o si viajan sólo lo hacen por los EEUU, no hablan otros idiomas, cosas de ese tipo. Por eso soy un Dj global, pero también trabajo en los EEUU, para mí es muy importante trabajar allí, pero también hacer cosas en Japón, Australia, China, España...

¿Qué hay de otros proyectos?

Mis otros proyectos son básicamente mi libro, que se llama *Rythymn Science* y que se puede ver en www.rhythmscience.com. Va sobre la cultura Dj en el arte contemporáneo y reflexiona sobre la herencia del collage en la cultura contemporánea y sobre los medios digitales como una herencia de dicho collage. Después, mi próximo álbum es con los chicos de Slayer y Public Enemy y se llama *Drums of Death*, y es hip hop y rock, más batería y ese tipo de cosas. Y mi próximo proyecto artístico va a ser el hecho de que la película *El Nacimiento de una Nación* pueda descargarse de mi web www.djspooky.com y pueda remezclarse, eso sucederá en septiembre, quizás noviembre. Y eso para el resto del año, y viajar, actuaciones... En fin, libro, disco, música, sin descanso...

Entrevista: Rubén Díaz
Traducción: Elena Romera

He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me.

Thomas Jefferson

Quien recibe una idea de mí, recibe instrucción sin disminuir la mía; igual que quien enciende su vela con la mía, recibe luz sin que yo me quede a oscuras.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Creación e inteligencia colectiva

ciclo de conferencias en la UNIA

laura baigorri | jorge cortell | david casacuberta | atonio orihuela | platoniq

www.zemos98.org/creacioncolectiva



«Sociedad de la información y sociedad del conocimiento son conceptos derivados de la revolución tecnológica en la que estamos inmersos, una revolución que abarca todos los ámbitos de la vida y que deviene en una nueva forma de organización social, en la que cobra gran relevancia la inteligencia colectiva». Así comenzaba el folleto de inscripción para este Ciclo de Conferencias sobre Creación e Inteligencia Colectiva, que tuvo como invitados principales a Laura Baigorri, Jorge Cortell y David Casacuberta, y a los que se les unieron las presentaciones de una de nuestra últimas producciones: *Videoenrecreat*, el colectivo Platoniq y su *Burn Station* y, por último, Antonio Orihuela y su libro *X Antonio Orihuela*.

Durante los días 2, 3 y 4 de marzo de 2005 se desarrollaron en la sede de La Cartuja (Sevilla) de la Universidad Internacional de Andalucía estas conferencias y presentaciones. Hacemos una brevísima reseña, ya que cada invitado tiene un texto personal más adelante en este mismo libro:

Miércoles 02

Laura Baigorri, partiendo de su investigación más reciente *-GAME as CRITIC as ART-* navegó por la red visitando diversos juegos tan críticos como *Metapet*, de la *media.artist* Natalie Boockchin, *Buy Bush a PlayStation 2 Campaign* -un proyecto de Mikel Reparaz- o *Super Kid Fighter*, por los grupos activistas *Carbon Defense League* y *Critical Art Ensemble*. Con

la presentación de Felipe Gil - co-organizador de zemos98 - sobre *Videoenrecreat*, el debate derivó fundamentalmente en torno a los conceptos de autoría y colectividad.

Jueves 03

Con Jorge Cortell tuvimos la oportunidad de hablar sobre propiedad intelectual, licencias *Creative Commons*, información, conocimiento, inteligencia colectiva, patentes, copyleft, protección y un largo etcétera de interesantísimos conceptos en torno a la creación. Justo después, los miembros de Platoniq nos contaron su experiencia con el proyecto de la *Burn Station*, que ellos mismos denominan como un «top manta legal y gratis».

Viernes 04

Con un sugerente título: «Cada hombre, un artista. La creación colectiva y el arte digital», David Casacuberta reflexionó sobre la evolución del papel de las tecnologías a lo largo de la historia reciente a través de ejemplos de *artivismo* (arte + activismo), enmarcado en el campo de la creación colectiva y el arte digital. Antonio Orihuela concluyó con la presentación de «su» novela *X Antonio Orihuela*, adaptación, remake o, como él lo llama, «borrado de una novela folletinesca del far west», reconvertida por el «autor» en una novela sobre el LSD. La versión en .pdf puede descargarse desde www.zemos98.org/orihuela

El arte del vídeo en directo

taller en el CAAC

solu | juanjo fernández

www.zemos98.org/vj



La práctica del vídeo en directo y en particular la figura de los llamados VJ (*videojockeys*) se está extendiendo desde hace algún tiempo en diversos ámbitos. El abaratamiento de la tecnología y su desarrollo, manifestado a través de la aparición de herramientas digitales que permiten trabajar con imágenes en tiempo real, son algunos de los principales factores que suscitan la inclusión de vídeo en directo en numerosos eventos y la proliferación de nuevos espacios donde acoger estas propuestas, con el acercamiento a un cada vez mayor número de personas.

Actualmente, estas prácticas constituyen un vasto y activo caldo de cultivo en el cual conviven múltiples aproximaciones en constante desarrollo, alimentadas día a día por los nuevos avances tecnológicos y la integración de elementos procedentes de las artes plásticas, el cine, la televisión, el teatro, la animación o la música... fuentes que (re)alimentan y hacen crecer en variedad y cantidad eso que en conjunto podríamos denominar «vídeo en directo».

Como consecuencia de este auge están surgiendo actividades en torno al fenómeno: creación de *websites*, comunidades, publicaciones, festivales y encuentros dedicados a analizar y mostrar las diversas propuestas existentes.

zemos98, un festival abierto e implicado con la creación audiovisual en sus más diversas formas,

ofreció en el marco de las actividades educativas y complementarias a su programación, un taller denominado *El arte del vídeo en directo*. Una actividad organizada en colaboración con el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC), pensada con el objetivo de facilitar a los interesados una introducción a los conceptos básicos, métodos y herramientas de trabajo presentes en este campo. Una propuesta que por el gran número de solicitudes recibidas, amplió su número de plazas hasta 20, y que aún así, lamentablemente, no permitió que todos los interesados pudieran acudir.

Si bien algunos de los asistentes ya habían realizado algunas actividades como VJ, la mayoría de ellos no tenían experiencia estricta como tal y el conjunto destacó por su heterogeneidad, con una manifiesta diversidad tanto en origen geográfico como profesional y académico, con gente procedente de la fotografía, el diseño, la arquitectura, las bellas artes, el cine, la *performance* o la música... diferentes intereses, bagajes y objetivos se dieron cita en este encuentro materializados en cada uno de sus participantes, lo cual es buena muestra de lo atractiva que resulta en estos momentos la creación visual en directo para personas procedentes de distintas disciplinas.

El taller tuvo lugar durante las tardes del 7 al 11 de marzo y se estructuró en torno a la idea de la preparación de un set concreto a realizar por los asistentes al taller el último día. Las actividades se desarrollaron en el CAAC, situado en la Isla de

la Cartuja; un entorno agradable y atractivo que sin duda sumó energía a la experiencia. La buena disposición de profesores (Juanjo Fernández *aka videotone* y Mia Makela *aka solu*) y organizadores posibilitó el encuentro en las instalaciones habilitadas para el taller también por la mañana, lo cual multiplicó sin duda el flujo de trabajo y los intercambios entre los asistentes.

Tras una introducción histórica a la creación visual en tiempo real, el denominado *live cinema* y algunos de sus antecedentes históricos, se comenzó con las actividades prácticas que constituyeron el taller y que comenzaron con la captación de material para su posterior edición y análisis, tras lo cual el tiempo se centró en el uso del *software Isadora*, una de las diversas herramientas de concepción modular existentes actualmente, que permiten la creación de entornos virtuales específicos creados por el usuario para el trabajo con material audiovisual. Unas herramientas que ofrecen un amplio abanico de posibilidades tanto en la mezcla y procesado de vídeo, como la interacción con audio o el uso de diversos interfaces para controlar los elementos y parámetros involucrados en estos procesos, entre otras muchas prestaciones.

Durante el taller fue realizándose una introducción a las diversas parcelas de trabajo: preparación del material, creación de efectos, modos de mezcla, interacción con audio, diseño del interfaz virtual, uso de mesas de mezcla analógicas, MIDI, el empleo de cámaras en vivo, etc.

El acto de clausura tuvo lugar la noche del viernes

día 11 en la Iglesia de Santa María de las Cuevas en el Monasterio de La Cartuja. Seis proyectores de vídeo inundaron sus paredes junto al set sonoro del colectivo *voluble.net*, con la participación de todos los asistentes al taller, que emplearon el material creado durante la semana y algunos materiales de sus trabajos anteriores, que se procesaron y mezclaron en tiempo real con las herramientas creadas para la ocasión y que sumaron el uso de medios adicionales, como por ejemplo la integración en el montaje en vivo de objetos manipulados sobre una mesa de luz captados a través de una cámara de vídeo.

Una experiencia calificada como intensa y emocionante por público y participantes, que sirvió de magnífico colofón para lo que fue una semana enriquecedora y positiva para todos los implicados, ejemplo de una iniciativa interesante y necesaria para promover y desarrollar campos interdisciplinares y en pleno desarrollo como el de la creación audiovisual en directo.

Creo que la buena aceptación y resultados de esta iniciativa deberían servir como motor para la organización de actividades similares en otros ámbitos y lugares, con el propósito de introducir en este campo a la gente interesada, así como la creación de contextos más específicos que sirvieran como punto de encuentro para artistas involucrados en estas prácticas, lo cual abriría seguro vías alternativas de comunicación y desarrollo, como un paso más allá de la pura exhibición de trabajos.

Pablo Sanz Almoguera | pablo@20020.org |





Digital

León Siminiani. Estados Unidos & España

Síncope

Christian Bermúdez. Costa Rica

Vrata (The Door)

Vjekoslav Zivkovic. Croacia

Condensate

David Phillips & Paul Rowley. EE.UU.

Funk the wheel

Eloy Enciso. Cuba

Tele 5

Iván Schroeder. España

Dies Irae

Jean-Gabriel Périot. Francia

Los niños de Charlot

Jorge Naranjo. España

Sistema de objetos

David Alonso. España

War Set

Eduardo Acosta. España

Jil

Simon Buettner. Alemania

_grau

Robert Seidel. Alemania

The end (Short version)

Xenia Vargova. Austria

+ documental sobre zemos98_7

dvd zemos98_7

Este DVD, co-editado con la Universidad Internacional de Andalucía y el Instituto Andaluz de la Juventud, nace de la selección de los trabajos más destacados de la Sección Oficial de zemos98_7. Un total de 13 obras de 5 países diferentes, subtituladas en francés, inglés y español.

This DVD, co-published by the International University of Andalusia, comes from the selection of the most outstanding works from the Official Section of zemos98_7. A total of 13 works from 5 different countries, subtitled in French, English and Spanish.

Ce DVD-ci co-édité en collaboration avec l'Université Internationale de l'Andalousie est né du choix des travaux les plus détachés de la Section Officielle de Zemos 98_7. Un total de 13 œuvres de cinq pays différents sous-titrés au Français, Anglais et Espagnol.

para informarte sobre cómo conseguirlo puedes escribir a dvd@zemos98.org