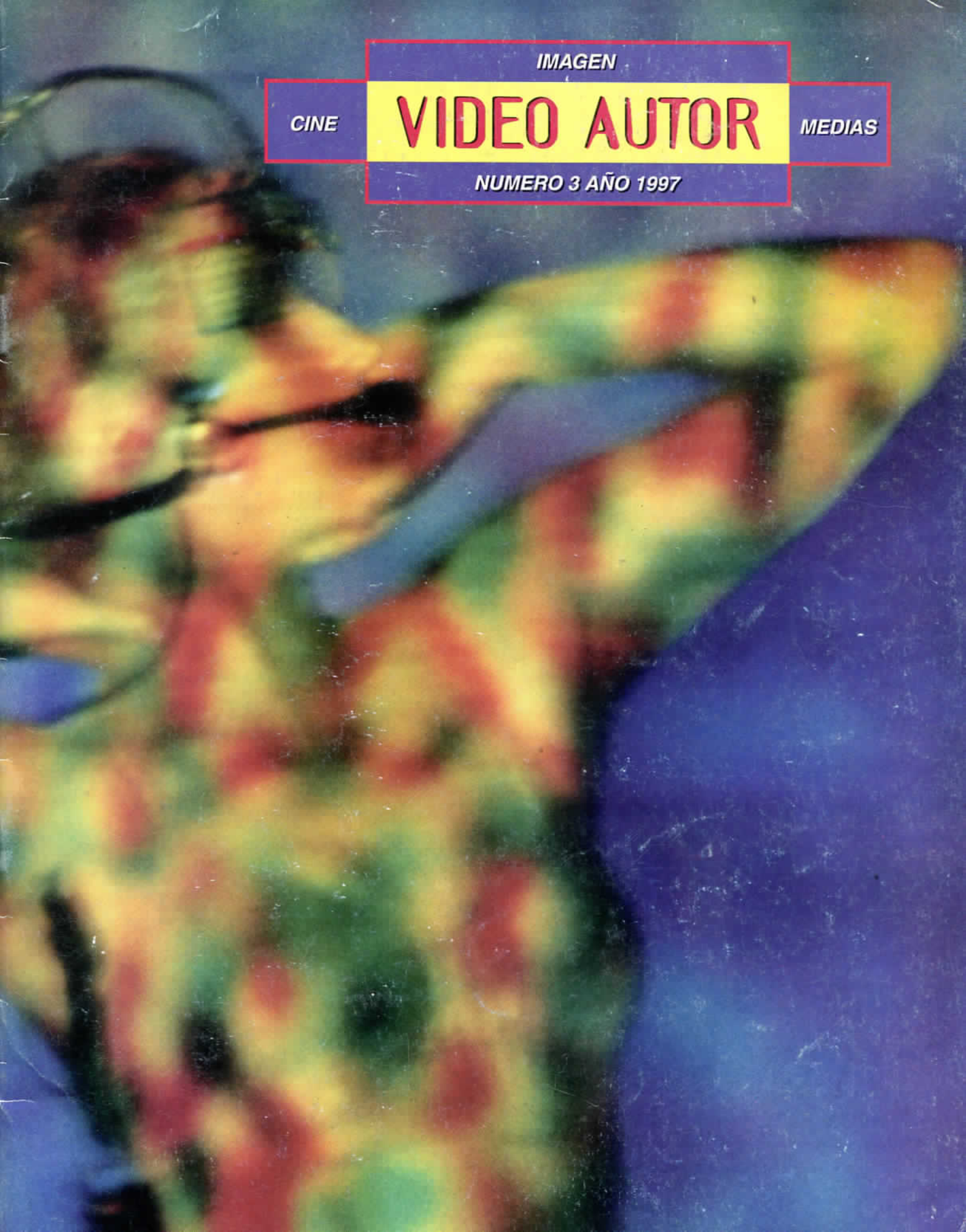


IMAGEN
CINE
VIDEO AUTOR
MEDIAS
NUMERO 3 AÑO 1997

VIDEO AUTOR es una publicación de la 3ª Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago rganizada por la Corporación Chilena de Video.

Director: Néstor Olhagaray, Secretario: Edgar Endress

Comité Editorial: Guillermo Cifuentes, Jean Paul Fargier, Arlindo Machado, Jorge La Ferla, Andrés Tapia Urzúa, Gianni Toti y Néstor Olhagaray.

Diseño y Diagramación: Mauricio Vico (269 3597), Post producción de Diseño: Alfredo Calderón

Imprenta: Servimpres Ltda. Pío Nono 110 A - Fono 735 5635

Dirección: Balmaceda 1215 - 3er. piso Fonofax: 688 4289

ESTE SUPLEMENTO DEL CATALOGO DE LA 3ª BIENAL DE VIDEO Y ARTES ELECTRONICAS DE SANTIAGO

FUE FINANCIADO GRACIAS A UN APORTE DE LA DIVISION DE CULTURA DEL MINISTERIO DE EDUCACION

EDITORIAL

"¡Consumo, luego existo!", la sentencia de Diamela Eltit resume largamente la catástrofe ecológica-cultural que vivimos en esta sociedad chilena de fín de siglo. En la convocatoria de la 3era Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago ´97 se dice: " El verdadero arte, la creatividad en general es parte de una dinámica social y cultural que implica a una sociedad entera. El artista se convierte en la instancia más sensible a los valores y principios humanos al interior de cada cultura. El arte por su naturaleza es abierto, diverso, independiente, plural, comunicativo y renovador; es entonces el mejor barómetro de los atentados a estos principios que él mismo necesita. La historia ha demostrado que el arte ha sido siempre un espacio de defensa de los derechos del hombre y de la dignidad de éste ".

Que la cultura del consumismo y del profitar no quiere entender que lo que llamamos la calidad de los individuos, depende no sólo de la cantidad de bienes de consumo, sino que esta calidad tiene que ver con las formas de relación con el entorno, con la interacción con los otros y con la profundidad de las experiencias, es porque más bien no le interesa. Por lo tanto no se le puede pedir peras al olmo. A pesar de que este marco institucional que se nos impone por osmosis domina la mayoria de la producción de los imaginarios colectivos, no significa dejar caer los brazos y dejar de denunciar este estado, ni tampoco abandonar el intento por abrir espacios a las prácticas culturas y artísticas a todo nivel, en aras de una ecología humana de calidad.

Pero tampoco puede transformarse a esta situación - me refiero a la miopía y atrofia de la cultura light orquestada por la TV - publicidad y su inmediatez de logros mezquinos como el reforzamiento de la auto getto dependiente conservador y sobre todo la ufana cultura del auto complacencia, - en enajenar todo intento de análisis critico a la imagen que creen que estamos supuestamente construyendo como individuos y como país.

Todo esto debe ser parte de una resistencia cultural, pero tampoco puede inmovilizar la creación. Ello no puede sólo sumergirnos en un lamento depresivo e inútil, no puede constituirse en un pretexto para la anorexia creativa. Creo que la mejor forma de hacerle frente a la cultura en peligro, es haciendo cultura, contraproponiendo obras, consolidando trabajos de autorías y trabajando solamente bajo los valores de la honestidad, la cabalidad y con el suficiente espíritu crítico para seguir ensanchando constantemente los posibles, incluso los propios, los de cada uno de nosotros.

MENU

4 FRANKEISTEIN, LO EXTRAÑO COMO UTOPIA. Por Ximena Narea

8 VIDEO HAÏKU A PROPOSITO DE LA OBRA DE ROBERT CAHEN. Por Didier Coureau

12 PERPLEJOS FRENTE A LA PANTALLA: LA COMPULSION VIRTUAL. Por Udo Jacobsen

14 LOS ORIGENES: PAIK Y VOSTELL. Por Jean Paul Fargier

15 GENESIS DE UN VIDEO.

16 DIPLOMADO UNIVERSIDAD DE CHILE.

18 VIDEO-CLIPEAME BABY. Por Néstor Olhagaray

21 VISION NORDICA. Por Juan Castillo y Marie Grönlound

22 PRESENCIA CANADIENSE.

FRANKEISTEIN, LO EXTRAÑO COMO UTOPIA.

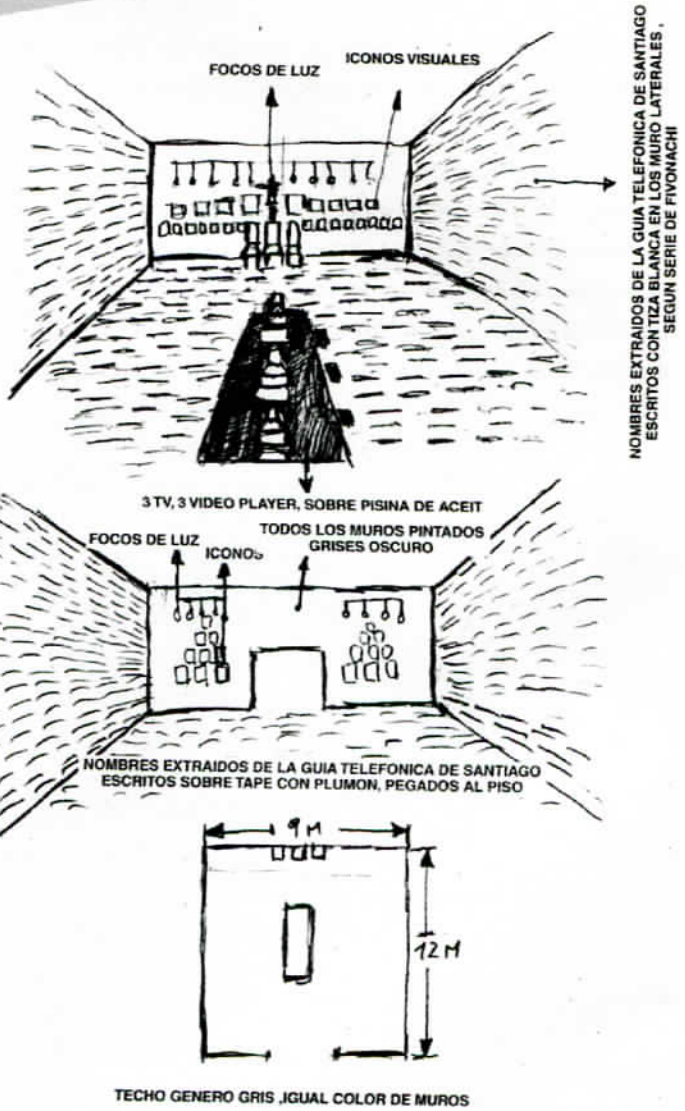
UNA INSTALACION DE JUAN CASTILLO

Por Ximena Narea

La base plástica del proyecto es la imagen de un hombre realizada con partes de rostros de personas de distintas razas, y que corresponden a los cinco continentes: Africa, Asia, Europa, Australia y Latinoamérica. El resultado no es el "monstruo" que horroriza al espectador, como el creado por Victor Frankeinstein , sino un hombre con una mezcla de rasgos tal vez un poco extraños, pero que en los albores de nuestro tercer milenio puede ser el vecino de cualquiera. No es casualidad que Juan imprima esta imagen sobre tarjetas postales enviadas de distintos continentes, es decir, de lugares donde existen etnias distintas a la europea y que hablan del encuentro con lo "extraño" y con el "otro".

Frankeinstein tiene dos dimensiones en su desarrollo: primero, la imagen-collage y segundo, las instalaciones.

La imagen-collage aparece en tres situaciones diferentes. Primero, proyecciones sobre carreteras, edificios y aguas corrientes, cuyas superficies cambiantes otorgan cada vez nuevos aspectos a la imagen. Segundo, incorporada a imágenes que describen distintas situaciones (los cuadros con tarjetas postales, impresión sobre tela, etc), resultando cada imagen una obra única. Tercero, en videos con filmaciones de las proyecciones. A simple vista, la filmación podría verse como la simple documentación de un hecho: las proyecciones del Frankeinstein, sin embargo, incorporada de una manera determinada (los televisores colgando, proyectando las secuencias sobre aceite quemado) les confiere una nueva dimensión, la de una imagen-de-imagen, paráfrasis.



Las instalaciones son composiciones realizadas con distintos aspectos de la imagen-collage y textos, por ejemplo, la cara de Frankeinstein cocida a mano sobre la reproducción fotográfica en colores de tres imágenes de la pantalla de un computador en tamaño A3; video con las proyecciones, cuadros con tarjetas postales, la cita << Todo límite es imaginario>> del escritor chileno Juan Luis Martínez, escrita con tiza infinitas veces sobre el piso y la descripción de las distintas razas sacadas de una enciclopedia (Eventa, Ekeby Qvarn, 1996).

El espacio en el que Castillo desarrolla Frankeinstein-canales de circulación- es de distinta índole: la naturaleza (proyección fija sobre el río Sena de París) y exteriores de edificios públicos (puerta principal de la catedral de Lund), situación que modifica el aspecto de los lugares, a la vez que rompe con las expectativas de los espectadores en la medida que aquellos no son canales tradicionales de circulación del arte. Desde luego, Frankeinstein también ocupa la Galería, canal de circulación institucionalizado (instalación en la Botkyrka Konsthall) y las redes de Internet, que rápidamente se han convertido en un lugar común, tanto para la difusión de la información del arte como en lugar de experimentación y de propuestas artísticas (Interacción en el proyecto de jóvenes de entre 13 y 16 años creando un Frankeinstein a partir de sus propios rostros — http://www.grace.se//bmc).

LO EXTRAÑO COMO UTOPÍA O LA UTOPÍA DE LO EXTRAÑO

Las imágenes-de-imágenes, de decir imágenes que tienen su punto de partida en otras imágenes, es un fenómeno común en la historia del arte. La repetición de los títulos es un signo importante de la intencionalidad del autor; el medio de la paráfrasis no es necesariamente el mismo de la obra referida, sino que puede ser cualquiera. Ejemplos hay muchos, entre los más conocidos están el cuadro *Las Meninas* de Picasso, basado en el cuadro de Velázquez, otro algo más contemporáneo es el comentario a la *Fontaine* de Marcel Duchamp realizado por Sherry Levine, o la paráfrasis al cuadro *Don Manuel Osorio* de Goya del fotógrafo norteamericano Joel-Peter Witkin.

¿Pero, cuál es el comentario a Frankeinstein que hace Juan Castillo?

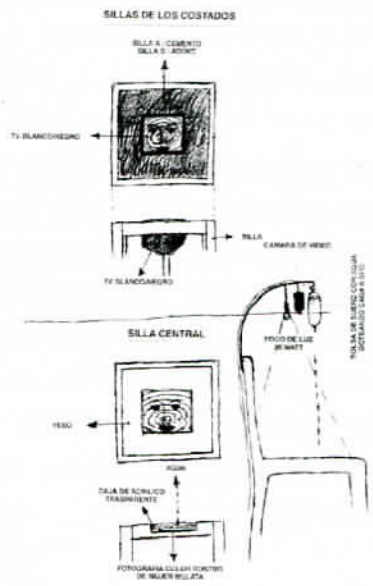
Como hemos visto, la imagen que sirve de hilo conductor de todo el proyecto es un collage con rasgos de distintas razas (no etnias). En la historia de Mary Shelley, el personaje Frankeinstein no es el monstruo creado de distintos cuerpos, sino su creador. El propio Victor Frankeinstein puede ser visto como un ingenuo que cree tener la capacidad de crear un ser <<puro>>, que funcione dentro de los parámetros de su entorno social; sin embargo, el resultado de su experimento le demuestra lo contrario, y lo paga caro. El monstruo nace puro, pero se <<corrompe>> con el contacto humano

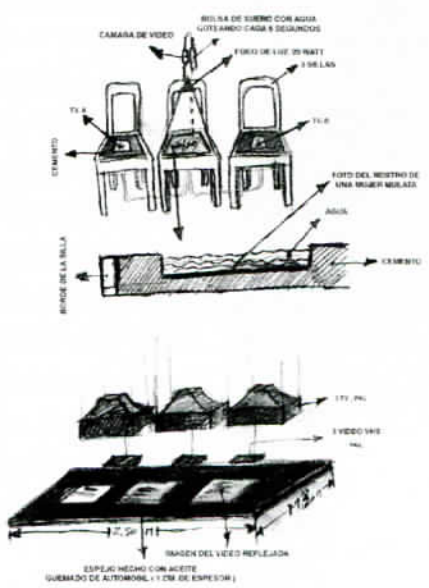
(Shelley conocía el *Emile* (1816) de Rousseau). En el rechazo de la sociedad hacia el monstruo hay dos aspectos que considerar: primero, el hecho de que el monstruo no coincida físicamente con sus congéneres y por eso era rechazado y segundo, que las reacciones violentas de la criatura eran respuestas a ese rechazo.

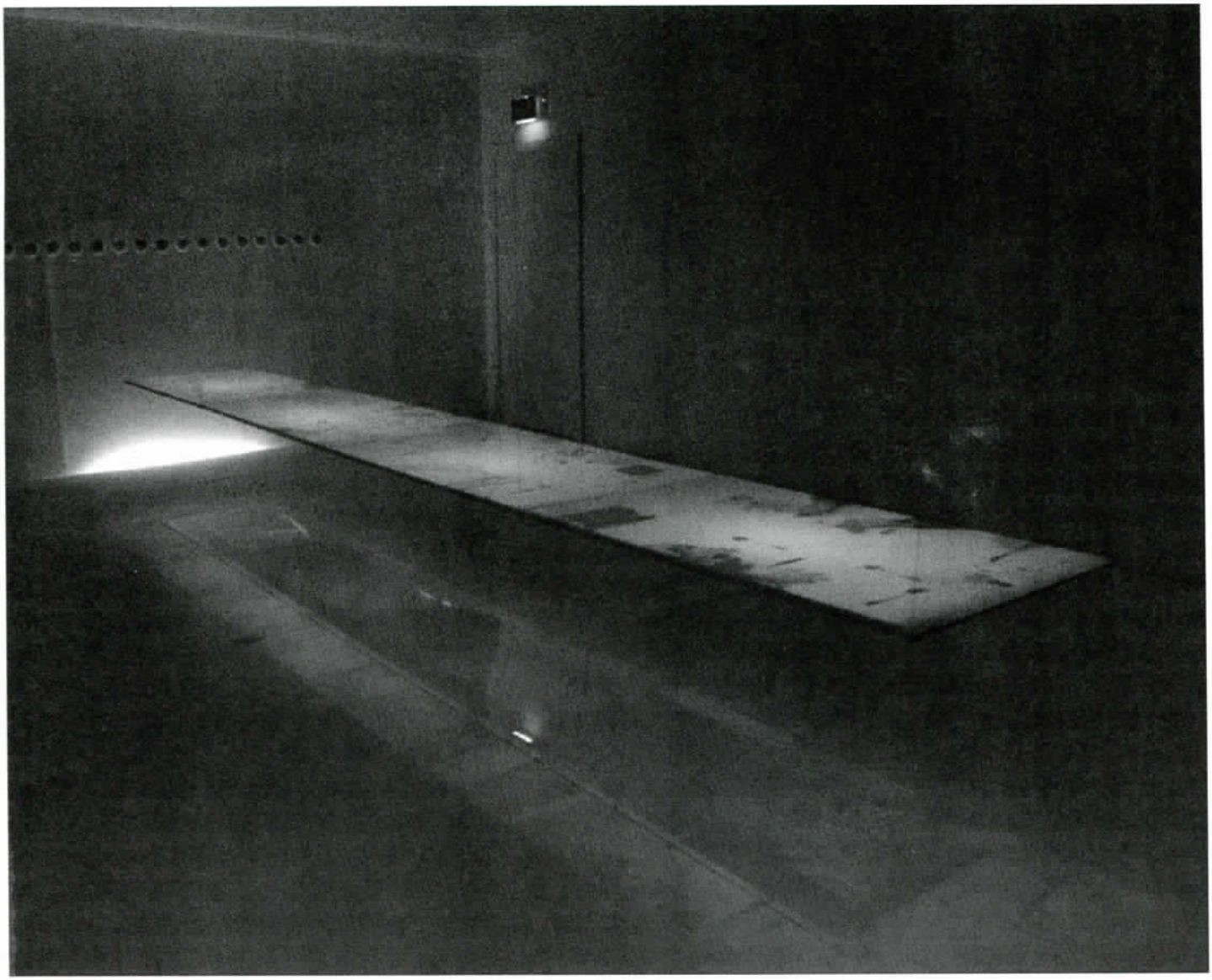
El Frankeinstein de Juan Castillo es el monstruo mismo, collage de las distintas razas; esta situación funciona con los personajes protagónicos de la historia de Shelley, dejando sin individualizar a un <<causante>> (Victor Frankeinstein en la novela). Causa y efecto están unidos en una sola imagen, que en el transcurso del proyecto va recorriendo todas las situaciones del quehacer social.
Queda por ver el papel de la sociedad, que en la novela es determinante en el desarrollo y desenlace de la historia.

Juan Castillo crea su Frankeinstein en un momento histórico muy especial, el de las migraciones desde y hacia todos los lugares del mundo. América (del norte y del sur) es uno de los últimos ejemplos de migraciones que cambian radicalmente la constitución étnica y racial de un continente (el otro es Australia). El caso de Africa, no tiene la misma característica, no hubo allí la inmigración ni la mezcla que en América. Más cercanos en el tiempo, a principios de este siglo, especialmente después de la Primera Guerra Mundial, América recibió oleadas de inmigrantes europeos que se instalaron a lo largo y ancho del continente. En las últimas tres décadas de este milenio hemos presenciado migraciones dramáticas causadas por sangrientas guerras civiles, como la emigración de los rwandeses hutus a Zaire, después de la toma del poder de los tutsies en respuesta a la masacre de los tutsies por los hutus; o la atomización de Yugoeslavia que parte con el bombardeo de Sarajevo y que provoca migraciones en masa de cristianos y musulmanes dentro de la misma Yugoeslavia y hacia afuera de sus fronteras (que ya no son las mismas). Emigraciones de tipo económico, como la de los balseros vietnamitas y cubanos, emigraciones causadas por inestabilidades políticas y golpes militares en América Latina y otras partes del planeta.

Con la <<aparición>> de personas venidas de otras latitudes y entornos socio-culturales, la sociedad occidental ha tenido necesariamente que, al menos, considerar el hecho y plantearse estrategias para enfrentarlo, más allá de la conversación de sobremesa en la que hasta ahora ha dominado el cliché de la multiculturalidad, sin que se haya hecho mucho una vez terminado el café. Lo que ha ocurrido es que la dirección de la migración se ha revertido, no son los europeos los que se han asentado en territorios lejanos, esta vez son los habitantes de las antiguas colonias los que se han dirigido a las metrópolis.
El contacto con lo <<extraño>> era asimilable mientras <<aquello>> no invadía el living de la casa (como expresó la antropóloga Kaisa Ekholm, catedrática de la Universidad de Lund, en un programa de televisión); es decir <<todo bien>> mientras trabajaba para fortalecer el bienestar del primer mundo, pero no así para <<convivir>> con él.







En Suecia, se han creado distintos programas para formar a suecos sin trabajo, que con el correr de los años se han vuelto <<expertos>> en el <<problema>> de los extranjeros: psicólogos para tratar la depresión de extranjeros sin trabajo, sociólogos para estudiar la criminalidad de los extranjeros, profesores de idioma para enseñar a los extranjeros a hablar bien el sueco, centros de encuentro para extranjeros para que aprendan a conocerse entre ellos, en definitiva, diversas actividades para entretenerse a sí mismos, sin tener mucho en consideración que el <<objeto>> de sus programas es también un <<sujeto>>. Aquí vuelve aparecer la figura de Victor Frankeinstein, con su pedante idea de moldear un sujeto a su imagen y semejanza, sin considerar las caracteristícas individuales de éste y de su desarrollo en la interacción con el medio.

¿Qué es lo extraño en realidad? ¿Son diferencias físicas radicales? La imagen de Castillo nos dice lo contrario, su Frankeinstein nos muestra un collage de razas cuyo resultado es un hombre que tiene un rasgo en el que se puede identificar cada raza y que, como he dicho, tiene el aspecto que puede tener el vecino. ¿Es lo extraño la conciencia — o falta de ella — de su existencia en el interior de la sociedad? La aparición del Frankeinstein en distintos contextos subraya ese hecho. Lo <<extraño>> es, en realidad, una utopía de ver al <<otro>> como extraño; de no aceptar rasgos no exactamente iguales a los propios, de no aceptar interpretaciones del mundo distintas a la propia, etc. En definitiva, de no aceptar que existen otros, además de YO.

(Nº 18 Revista Artes Visuales Heterogenésis, Suecia 1997)

VIDEO HAÏKU

A PROPOSITO DE LA OBRA DE ROBERT CAHEN

Por Didier Coureau

Un ojo se abre. Ojo sesgado. El ojo del otro que ve y es cogido al mismo por la visión.

Siete visiones fugitivas van a nacer. Siete visiones de China, dónde la lógica es un camino trazado bajo el signo de la concentración del sentido, en la concentración estética.

¿Proximidad secreta del proceso creador del Haïku?, poema que condensa lo macroscópico en lo microscópico; la eternidad en el instante; lo múltiple en una unidad siempre lista a reconvertirse en múltiple, para testimoniar de la pluralidad de sentidos escondidos en el seno de nuestro mundo. Haïku, trayecto que va del juego, de la ironía, del azar, a lo serio, a lo reflexivo, a lo definitivo- no como afirmación perentoria, sino más bien como hipótesis, lectura total del mundo en cada fragmento propuesto. Siete visiones fugaces de China en las cuales se revela la verdadera naturaleza del arte de Robert Cahen- plástico, músico, videasta- en una forma que nosotros nombraremos "Video Haïku", en el cual el Haïki, poema aislado, se encuentra encadenado a otros Haïku, a veces fundidos entre ellos, a veces bajo la forma de sobre impresión. Multiplicación de hipótesis en que la indagación de una forma de verdad nace de la alianza de la imagen y del sonido.

En las cintas videos de Cahen se juntan, por breves instantes imágenes que han sobrevivido al trabajo del montaje, las dimensiones espaciales de viajes a través del mundo, de Chile a China, del Hong Kong sobrepoblado a las extensiones glaciales desérticas, del mar a la montaña y las dimensiones temporales de la duración de los viajes. "Juste le temps" era un título particularmente emblemático, era justo el tiempo para recorrer el lugar lo suficientemente como para recordar no más que lo escencial. ESTA TRAVESIA TEMPORAL DEL ESPACIO EXISTE EN VARIAS DIMENSIONES. Una dimensión horizontal que coincide con el recorrido original que el montaje trizará, fragmentará, transformará, pero que a pesar de ello subsistirá a modo de filigrana la totalidad. Dimensiones verticales de varios órdenes. Superposición de estratos. Superposición de capas de realidad y capas del imaginario, de la ensoñación diurna y del sueño nocturno, del documental y de la poesía... como en el Haïku, la superficie esconde

profundidades en las que el espectador es llamado, literalmente, a sumergirse, a hundirse, y por lo tanto debe seguir las corrientes. Flujo de masas humanas de "Hong Kong Sounds", glacial que se metamorfosea en el río- "Montenvers et mer de glace" - movimientos de olas alrededor de un faro - "Dernier adieu" - entre lagos del fuego y del río en "La notte delle bugie", filmada en una Pisa mágica y mística.... todos estos flujos, torbellinos, a pesar de todo pueden congelarse de un solo golpe, como en esas fotografías de Jean Marc Tingaud que aparecen por sobre impresión sobre el mar en "Dernier Adieu". Interrupción del flujo, también, cuando las capas se hacen opacas, se transforman en bloque y no se dejan más atravesar con tanta facilidad, paisaje que, en un efecto osciloscópico, parece transformarse en algo tan infranqueable como un humo espeso en los vidrios del tren en "Juste le temps". Neblinas que sumergen montañas, como las acuarelas de la China tradicional, en "Sept Visions Fugitives". Rostro somnoliento de la mujer, pasajera en "Juste le Temps" dejándose ir en un sueño que nos es inaccecible. Con el movimiento y su interrupción, su glaciación, como en los bancos de hielo de "Voyage D'Hiver", todos los grados imaginables de transformación - deformación del tiempo y del espacio: Ralenti de movimientos, ritmos intermitentes, falsos steels, sobre imágenes o sobre rostros, estado de densidad que caracteriza, por ejemplo, el viaje de "Juste le Temps" y que le confiere su caracter extraterrestre .

Superposición de capas visuales, y de capas sonoras primordiales que completan o que crean por momentos el efecto de tránsito hacia otro mundo, hacia el lugar imaginario del onirismo puro. Efectos sonoros que dan cuenta de un comienzo caótico del mundo a traves de las trizaduras amplificadas de los hielos en "Voyage D´hiver", en un movimiento interior que traiciona la aparente rigidez de las placas. Profundidad de la vida humana contenido en los alientos que ritman en "Sept visions fugitives", música y gritos que hacen nacer la angustia en el seno del suspenso interiorizado de "Juste le Temps". Voces que conducen a la elevación espiritual, en la

música de Olivier Messiaen extraída de 20 miradas sobre el niño Jesús en el "Dernier Adieull", en las *Ancient Voice of children, music for a summer evening apparition* de George Crump que atraviesan las llamas de las velas y los fuegos de artificios de Pisa, en las melodías de una ceremonia budista en "Sept Visions Fugitives", o en el canto de una mujer en "Honk Kong song". Sonidos que refuerzan el trayecto visual, lo recortan, o que están a contratiempo, pero en todo caso que proponen una gama extendida que va desde la fluidez límpida a la opacidad más compacta.

Superposición, aún, de estratos artísticos que habitan la obra, que inscriben a ésta en una corriente histórica, a la vez fragmentaria y continua. Solarizaciones que evocan las fotografías de Man Ray. Efecto de relieves osciloscópicos que recuerdan las imágenes de Raul Ubac- Cuerpos prisioneros de la materia, o en Fosil de la Opera- . La atmósfera de "Juste le Temps", aproximación pictórica de las telas de Edward Hopper en el uso de colores vivos y fragmentados, como también por el sentimiento de distanciamiento que reina y teje los lazos entre los personajes que siempre se encuentran distantes el uno del otro. Sensaciones próximas de la pintura de Zao Wou Ki en los reflejos y en el agua en "Dernier Adiell". Zao Wou Ki llega a Francia con su cultura China. Robert Cahen va a Hong Kong y a China donde él encuentra un arte frente al cual el suyo es una respuesta occidental perfecta. Podríamos pensar en otro pintor influenciado por China, Olivier Debré, en el cual las categorías de "Signos personajes" y "Signos paisajes" podrían corresponder también al trabajo de Cahen, así como los efectos de fluidez y de superposición presentes en sus telas.

Las "Cartes postales", video de Cahen, son instantes visuales en los cuales se ponen en movimiento, simultáneamente, un elemento ínfimo de la imagen -la fina pata de un flamenco rosado, o de una rama de una palmera sometida al viento ...-, y un breve momento musical en sincronía o en contrapunto con la imagen, eran ya a su manera Haïku visuales -sonoros, congelados- movientes, resúmenes poéticos o irónicos de múltiples lugares: de Niza a Islandia, pasando por las Cataratas del Niagara. Si intentáramos resumir lo que se ve en estas cartas postales el resultado sería próximo al Haïku, puesto que también es cuestión de un sentido escondido que se revela de inmediato.

Si el signo musical y el signo pictórico se juntan en los videos de Cahen, no hay que olvidar tampoco las referencias a la historia del cine. Cahen activa, por ejemplo, a numerosas variaciones sobre *el tren*, figura simbólica desde los films de los hermanos Lumiere. "Los filmes avanzan como los trenes en la noche", decía Francois Truffaut. Tren con su llegada repetida en L´invitation au voyage, al interior de un naranjo, de rojo, de turquesa, al interior de una estación soñada. Tren al interior del cual se desarrolla el viaje misterioso de "Juste le Temps". Viejo tren chino tratado al osciloscopio, en la mitad del viaje de "Sept visions fugitives", como una lámina grabada sobre el metal. Tranvía de Hong Kong que evocan a aquellos de "El hombre de la cámara" de Dziga Vertov, mientras que los insert sobre un tren que se pone en marcha, hacen pensar al de Pacific 231 del film de Jean Mitry montado en sincronía con la música de Arthur Honnegger. Los videos de Cahen están cargados de memoria, sus viajes se hacen, ante todo, en los paisajes mentales, atravesando los estratos del cerebro donde se metamorfosea poéticamente las percepciones del mundo real. El espíritu de viaje inclusive cuando el cuerpo está inmóvil, cuando el cuerpo se adormece el movimiento perdura, perpetuo, mas allá del aparente fijación o lentitud.

Haïku Video son como dos extremidades de la historia del arte reunidas aquí después de haber viajado en todas las otras formas de expresión. Alusiones a la literatura en *L´Invitation au voyage* que hacen referencia a Charles Baudeaire, y a la música clásica de Schubert en *"Voyage d´hiver"*, pueden ser también mencionadas.

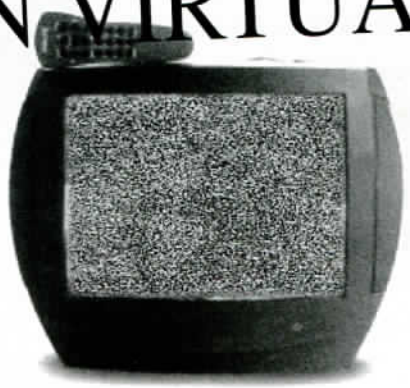
A diferencia del poeta de Haïku, sabio alejado del mundo, Robert Cahen es un creador del mundo actual, de nuestra era planetaria. Los videos dan entonces a saber, aparte de su propio mundo interior, los mundos exteriores e interiores del otro, lejano, en que los gestos - del barbero en *"Sept visions fugitives* "- , las músicas - el canto de "Hong Hong Song" - , los ritos - el entierro en *"Sept visions fugitives"*- son portadores de una irreductible diferencia, incluso si la poesía de un vuelo de pájaros negros en el cielo es una visión universal. Cahen viaja a través del hombre, sea éste una simple mancha naranja casi abstracta en los bancos de hielo - como si fuera el color en una tela en *"Voyage d´hiver"* - o un paseante con la mirada inquieta captado en una calle de un villorio chino en *"Sept visions fugitives"*. En un instante, y sin explicación, es cogido el ser solitario, en el seno de la naturaleza o en el seno del gentío. Soledad atravesada aquí y allá por instantes de encantamiento. Rostros de niños que se iluminan jugando con la llama de una vela en *"La notte del bujie"*, o con un carrusel de ángeles que gira bajo el efecto del calor en *"Denier adieu"*. Encantamiento póetico, cuasi - impresionista, presente en la obra de Cahen. Una obra alejada de los ejercicios de estilo pretenciosos que se evadían muy seguido en el campo de la creación video, y que, en su profundidad contiene la vida, la muerte y todos los pasajes imaginarios que, dentro de nuestros espíritus, los unen.

El video de Cahen explora todavía los lugares integrándolos, como en *"Lille-Euralille"* -en la proximidad del tren y de sus salidas posibles-, o instalándose provisoriamente, como lo hizo recientemente en la *"Cite de la musique"* -como una vuelta a los orígenes- de París. En fin, Cahen, videista a veces se convierte en fotógrafo, y trabaja la materia "Explosiva - fija" en la cual subsiste el movimiento y, también pareciera, el eco de una música ausente que se hace extrañamente oír.

(Publicado en Cinelight junio1996)

Perplejos frente a la Pantalla:

LA COMPULSION VIRTUAL



"La compulsión virtual es la de existir en potencia, en todas las pantallas y en el centro de todos los programas, y se transforma en una exigencia mágica".

Jean Baudrillard

Alterar, cambiar, mutar, ésta es la condición *sine qua non* de la imagen sintética. La función del artista ya no es captar el mundo en una infinidad de visiones, es crear un mundo que se encuentra en permanente flujo, un mundo distinto, cuyo referente - si es que lo tiene - se pierde en uno de los nudos de innumerables transformaciones. La misma noción de creación ya no es lo que era antes porque ahora se trata de "explorar todas las virtualidades de un programa", como dice Baudrillard ("Videosfera y Sujeto Fractal", en *Videoculturas de Fin de Siglo*, Cátedra, 1990). Es el operador al servicio del instrumento. La imagen, el sonido, las palabras, alterados hasta perder su condición textual; *work in progress* ad infinitum en manos de múltiples operadores.

¿Podemos seguir hablando de creadores? ¿Podemos seguir hablando de espectadores o auditores? ¿Podemos seguir estableciendo una diferencia entre ambos? El ordenador no es sólo el instrumento que me permite acceder a herramientas de aspecto milagroso que me hacen creer que estoy creando, es también el soporte sobre el que puedo observar los resultados y cambiarlos. Básicamente, no hay diferencia notable entre el ordenador que me ayuda a generar las imágenes, los sonidos y las palabras, de aquel que me permite percibirlos. La distancia entre el creador - operador y el espectador - usuario es mínima y difusa.

El artista virtual, el computador y el usuario entran en un circuito impuesto por las condiciones del programa. Por un lado, el operador del programa, creador de imágenes, sonidos y palabras, conforma un mundo de acuerdo a posibilidades de elección mínimas impuestas por series preestablecidas de relaciones numéricas. Por el otro, el espectador que pulsa con la visión - contacto del mouse y repropone las secuencias una y otra vez. Se trata, en realidad, de dos terminales del mismo programa. Uno (cree que) propone, el otro (cree que) recrea. Lo cierto es que se produce un encuentro, ya no en la obra, sino en un espacio de interacción a distancia. En la misma conciencia del usuario desaparece la autoría para dejar paso a una obra sin autor. Quizás nunca antes haya tenido tanto sentido el desprendimiento de la obra de su autor.

La noción de realidad adquiere una nueva dimensión (quizás media dimensión) puesto que es paradojalmente real y virtual al mismo tiempo. Esta interacción es ilusoria y limitada y no ocurre en un espacio físico. Es el espacio de la pantalla donde confluye un otro tiempo (percibido como suspensión y no regulado por las convenciones). El usuario frente a la pantalla (inmerso en ella) ya no tiene distancia. En esta confusión de operadores lo que adquiere importancia es la prótesis; mi cuerpo integrado a través de los periféricos de mis sentidos.

El ejercicio con el computador es quizás similar al que pretendían en el cine experimental algunos autores como Stan Brakhage que proponían integrar la cámara al cuerpo, como una extensión de éste, en vistas a registrar de una manera más próxima a como percibe el hombre (limitaciones y adquisiciones técnicas mediante). Pero podemos suponer que la experiencia aquí se extiende más allá al considerar los avances de la tecnología que buscan crear los instrumentos que me permitan, en tanto usuario, vivir la imagen sintética como se vive la realidad cotidiana; cascos de Realidad Virtual, guantes, etc. que permiten integrar visión, oído y tacto, y quizás en no mucho tiempo más paladares y olfatos sintéticos, siguiendo en este sentido la búsqueda del espectáculo total propuesto ya desde los inicios del audiovisual (recordemos la explosión de esta búsqueda en los años 50 con el Cinerama, el Hodorama y otros tantos).

Sin embargo insistamos en la diferencia. No se trata sólo de proponer un nuevo modo de percibir (o una manera de percibir cercana a la realidad); se trata de colocar al espectador en un lugar donde puede

manipular la materia y hacer suyo, en parte, el discurso del autor (o, por el contrario, rechazarlo y adecuarlo a su perspectiva). Ingresamos a un terreno inseguro y cambiable donde es difícil regular su funcionamiento y que ya ha dado dolores de cabeza a quienes quieren legislar sobre derechos de propiedad intelectual.

A su vez, Arlindo Machado (Revista *Vídeo Autor* #2, 1996), respecto de la fotografía, anota que "la tendencia actual consiste en encarar el registro fotográfico efectuado por la cámara como la mera obtención de materia prima que deberá ser posteriormente trabajada y transformada por algoritmos de tratamiento de la imagen. Fotografía es ahora el nombre que se le da al resultado de un proceso de edición y no a la marca dejada por la luz sobre una superficie sensible".

Lo que resulta interesante de esto es el desplazamiento operado en la práctica estética. El computador se vuelve la herramienta central, capaz de emular los instrumentos tradicionales a la vez de crear nuevos instrumentos. Gracias a sus cualidades puedo decidir el objeto estético en cualquier etapa de su producción. Puedo, incluso, transformar su aspecto hasta hacerlo parecer otra cosa, distinta de su referente a tal punto de volverse no representativa.

Pero puede llegar también a "deteriorar" otros momentos de la creación, antes vitales. Operar sobre el "error"; corregir se constituye en especificidad de los procesos digitales. En la práctica del vídeo esto ya se había previsto de alguna manera. El videísta toma la imagen de un referente (a veces un referente cualquiera) para, por medio de tratamientos tecnológicos cambiar su aspecto, recrearlo y articularlo en función de un discurso dirigido, la mayoría de las veces, hacia el propio medio.

Es en realidad la tradición del experimentalismo que propone y testea estos hallazgos en función de logros formales. Esta es quizás una de las razones por las que el contenido de estos audiovisuales es a veces menos relevante; porque es antes que nada el tratamiento de las imágenes, los sonidos y las palabras su propio contenido.

En este sentido, la computación aparece como el recurso lógico. A la distanciación producida por la intervención del artista se agrega la separación total del referente que el programa me permite. La manipulación de los contenidos se vuelve lo específico, la práctica del artista es la búsqueda, la obra adquiere una cualidad heurística que pareciera no tener límites ni metas definidas. Cabría preguntarse por el sentido de esta búsqueda.

Por otro lado, sería inútil pensar que el arte se vuelve sólo sobre sí mismo. En la experimentación formal se pone en cuestión el propio procedimiento. La propuesta se alimenta de la experiencia social con el medio. Más aún si tomamos como eje el vídeo, cuya incrustación social en los últimos años es innegable, tanto en cuanto medio productivo como de consumo.

El mismo consumo de la obra ha sufrido desplazamientos importantes. El museo, la galería, la sala de muestras han perdido paulatinamente su status como enclave de las artes. ¿Dónde ubicarse en este contexto? Ya los medios masivos han otorgado espacios (aunque mínimos, puesto que su misión está definida por intereses económicos antes que artísticos).

¿Qué sucede con el arte en este espacio? "Los espacios tradicionales para la actividad artística parecen haber perdido su poder, mientras nuevos sitios para el arte se vuelven poderosos. Hemos estado buscando el arte en lugares equivocados", responde Brian Eno.

El mismo término sitio (Internet) alude al problema. Sitio visto como fortaleza; más que un lugar, es el nudo estratégico desde y hacia el cual confluyen los usuarios como los comerciantes que llegan a transar sus bienes intelectuales. Curioso fuerte indefendible donde sólo poseo parte del control. El mismo Eno nos advierte que "la gente tiende a pensar en control total o sin control. Pero lo interesante se encuentra en medio de esto".

Así surge una concepción del arte híbrida, un terreno en medio de todo. Opuesto a la especificidad material, en contra de la pureza, un arte ambulatorio y proteico que se siente cada vez más como experiencia y que se diferencia menos de otras manifestaciones sociales y económicas, buscándose al interior de la "hiperdemocracia" informática en numéricos y numerosos nexos.

Se trata en definitiva de nuevas relaciones para las que se requiere nuevas categorías que permitan aproximarnos a la producción y el análisis de los productos sintéticos. La obra ya no es totalmente mía y tampoco es ajena a mí. Cuando lanzo una imagen o un sonido o palabras al ciberespacio es como si de alguna manera abandonara a un niño en medio de la selva y luego me dedicara a observar cómo va siendo modelado, cambiado, metamorfoseado por multitud de interventores.

Este desprendimiento es además reflejo de un desprendimiento social mayor, de una cultura donde el desecho se ha vuelto el valor predominante. Depreciación de los objetos, de las relaciones, del mundo. La obra abandonada a su suerte, el artista como observador distante, el usuario impelido a intervenir. Pero es también la apertura a nuevas maneras de producir la obra y de relacionarse con su público. No podríamos juzgar estos cambios más que en relación a categorías tradicionales por el momento. Pero se hace cada vez más evidente la necesidad de establecer nuevas categorías que nos permitan acercarnos con justeza a fenómenos tan nuevos como inéditos.

Udo Jacobsen Camus
Comunicador Audiovisual
Docente en Instituto Profesional ARCOS

Los orígenes: PAIK y VOSTELL

El video arte y el video instalación nacen en los años 60 de las provocaciones de un Coreano y de un alemán perteneciente al movimiento Fluxus.

Por Jean Paul Fargier.

Todo comienza en Wuppertal (RFA), en 1963. Con la exposición, en la galería Parmass, de 13 televisores repletos de imágenes abstractas. En vez de provenir de una cámara o de un magnetoscopio, estas imágenes eran generadas en el tubo catódico, por 13 sonidos pulsados por 13 sintetizadores. "Yo inventé la televisión abstracta", se exclamaba Nam June Paik, un joven coreano de 31 años, que había venido a Alemania para realizar estudios musicales con Stockhausen. Cansado por el simplismo de la composición de la electro acústica, Paik se interesa por la descomposición de la imagen electrónica, fuertemente más complicada. Y más insólita. Nadie entonces se había aventurado.

No lejos de ahí en el mismo momento, un alemán, Wolf Vostell, que ya habia puesto en escena televisores en entornos provocantes, concluye que se puede transformar aquellas imágenes con el gesto más simple: Desajustando los comandos. Obteniendo así toda clase deformaciones que Vostell nomina TV des-collages. La imagen salta, oscila, se pliega. Consecuencias: la locutora se desajusta, el ministro vacila, la vedette se debilita. El poder tiempla en sus propias bases. Vostell registra todos estos desajustes políticos, igualmente estéticos, en 16 mm. Y con su film *Sun in your head* se hace aplaudir en un festival de cine.

El "video arte" nace dos veces. Dos veces salió de las entrañas de la televisión. Cortando el cordón que la unía a lo real. La televisión, es lo real en tiempo real. Con sus TV Des-collages, Vostell pone lo real en duda y a la deriva y al tiempo entre paréntesis. El disuelve la verdad de imagen al mismo tiempo que su estabilidad. Con sus televisores abstractos Paik se desentiende del real para salvaguardar no más que el tiempo real. Aboliendo el realismo catódico, cortándolo de todo real representado. Ya no es más lo real y genera la imagen sino un sonido, es decir una señal. Una señal engendra otra señal, ¿será esto todavía televisión? Sí, puesto que la operación guarda la instantaneidad. Así la televisión se convierte en una función liberada de su funcionalidad.

La vía está abierta. Doblemente. El gesto de Vostell muestra que se puede modificar la televisión desde el exterior, y el de Paik prueba que no es inútil hacerlo desde el interior. Una banda de artistas puede entonces ahora ampararse de la (función) televisión y obtener, bajo la apelación de "video arte", toda clase de obras. Incluso algunas "no abstracta".

Paik pronto ya no se contenta más con sus abstracciones - borrón cuenta nueva. El busca instrumentos capaces de reconstruir, pero de otra forma, la imagen con la cual él se ha amparado por su gesto radical. Con ayuda del ingeniero japonés Chuya Abe, él fabrica un sintetizador video, el primero en su género, capaz de generar colores y formas. Cuando Sony saca el portapack, el primer magnestoscopio portable, Paik se compra uno en Tokio y desembarca en Nueva York, en 1965. Reencuentra a Vostell.

Paik y Vostell continúan en América lo que habían comenzado en Europa: desviar la televisión hacia las acciones de vanguardia. Ellos se apoyan sobre el movimiento Fluxus, del cual son miembros fundadores. ¿Qué quiere Fluxus? Extender la vida e incluso la concepción del arte proclamado por Marcel Duchamp a través de sus ready made. Deben ser considerados como objets trouvés metamoforseadas inmediatamente en objetos de arte: todo gesto, toda acción, toda situación, todo ruido, toda música, toda imagen...La organización de fiestas, de conciertos, de eventos bajo el nombre de happening, donde cada uno se entrega a la vanalización chocante (o a la apropiación) de tal o cual gesto, permite a Fluxus aplicar su programa post-duchampiano. Paik organiza un campeonato del meado-el-más-largo. Una sinfonía de penes. El, al igual que sus amigos, rompe algunos pianos, violines, hace vaciar sobre las cabezas del público paquetes con partituras a modo de concierto. Paik se apropia incluso del sueño: él duerme sobre su piano en vez de tocarlo. Vostell se apropia del betón: encementa automóviles, televisores. Christo comienza ya a envolver objetos, entre ellos un piano de Paik. George Maciunas, el pensador - fundador de Fluxus, inventa, inspirado en Duchamp, los cofres de artistas. En estos cofres, cada uno va a depositar sus pequeños recuerdos, sus desechos íntimos, sus restos de performances.

La televisión es a la vez una caja y una anti-caja. Una bomba anti ready made. Imágenes y sonidos redoblan como sangre en el sistema nervioso. Es un cuerpo. Un cuerpo capaz no solamente de engendrar (figurar) cuerpos, sino también de reengendrar cuerpos (de la figuración). Y, expropiada por Paik, por Vostell, luego por otros, Acconci, Nauman, Wegman, Campus, Emshwiller, Violan, Kumtzel, ella va a ganar ahí donde sólo la "performance neodada" había fracasado a fuerza de mantenerse en la continuidad de Duchamp. La "televisión negativa", como Paik designa su invención, no es solamente la negación de la televisión oficial, cotidiana, comercial. Es también la negación de la esterilización del arte por el duchampismo generalizado, sino por Duchamp él mismo.

Sorprendente ferticulidad del "video arte". No hay más que ver el florecimiento de instalaciones que ha producido, donde se cuentan por centenas las obras sobresalientes. Y una buena docena de obras maestras del siglo XX.

GENESIS DE UN VIDEO

tupac amauta (premier chant)

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

(extracto del guión de "Tupac Amauta")

réalisation
Gianni Toti
VideoPoèmOpéra
France
1997
PAL
53'18"

production
CICV Pierre Schaeffer
Montbéliard Belfort
BP 5 - 25310 Hérimoncourt
Tél : 03 81 30 90 30
Fax : 03 81 30 95 25
email : ole@cicv.fr

avec la collaboration de
José Carlos Mariategui III

et la concréa(c)tion de
Patrick Zanoli
et Gilles Marchési

et l'assistance-interlocution de
Elisa Zurlo
Sandra Lischi

Gilles Marchési

distribution non commerciale
Heure Exquise ! Distribution
Le Fort
Avenue de Normandie
BP113
59370 Mons-En-Baroeul
Tél : 03 20 432 432
Fax : 03 20 432 433

FICHE TECHNIQUE

Musique Pré-Colombienne
LES CHIMUCHINES
Claudio MERCADO,
José Perez
ARCEM,
Guillermo ASTE
VON BENNEWITZ,
Victor RONDON,
Norman VILCHES,

Montage et effets spéciaux
Patrick Zanoli

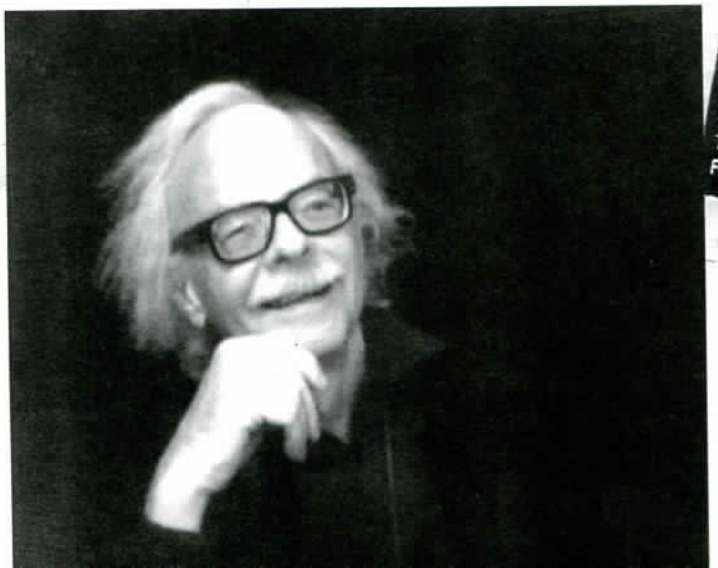
Mixage
Gilles Marchési

Direction de production
Yasmina Demoly

SYNOPSIS

"Tupac Amauta" était le descendant du dernier prince Inca. Neuf ans avant la révolution française il déclenche la grande insurrection des "Los Indios" non seulement du Pérou contre la domination espagnole mais aussi la guerre pour l'indépendance du continent LatinoAmerIndien. "Amauta" - mot qui dans la langue quechua signifie "le sage" ou l'intellectuel Inca - était le nom de plume et de bataille idéal avec lequel los indios appelaient José Carlos Mariategui, le plus génial penseur politique de l'AmériqueLatine.

"Tupac Amauta" qui est le premier chant de LA VIDEOPOEMOPERA TOTIENNE (suivront "GRAMSCIATEGUI" et "PACHACUTI") s'offre comme le dernier poème électronique d'une trilogie sur les rêves-évolutions de notre époque, sur les terribles holocaustes de la conquête, sur cinq cent années de domination sur de merveilleuses civilisations. La musique expérimentale est des compositeurs et musicologue chiliens "LES CHIMUCHINES"



CICV.
Centre de Recherche
Pierre Schaeffer.
BP5
25310 Hérimoncourt.
Tél : (33) 81 30 90 30
Fax : (33) 81 30 95 25

Diplomado U. DE CHILE

INTRODUCCION

Hoy, al margen de la opinión que nos merezca, el cine, la TV, el video y ahora la computación, constituyen, de manera abrumadora, los principales soportes de nuestra relación con el mundo y con nosotros mismos. Ellos son los grandes responsables de la configuración de nuestros imaginarios individuales y colectivos. Ellos han provisto e impuesto las imágenes con las cuales nos han explicado el mundo y sus relaciones con él. Ellos nos han dictado la apariencia, conductas y valores que acompañan al hombre actual. Estos medios han producido también obras de artes indispensables para comprender la creatividad y el genio humano.

El marco tecnológico, expresivo y mediático que caracterizará la producción y la creación de imágenes de comienzo del siglo XXI, ya esta definido en este fín de siglo y le ha correspondido a las prácticas audiovisuales electrónicas y computacionales, reunir a su alrededor al conjunto de las prácticas creativas visuales. Convirtiéndose así, el video y la computación en los soportes más consecuentes para interpretar y proyectar los aires de los tiempos que vivimos.

En nuestro país, el video se ha convertido en una actividad masiva, practicada con fines tan diversos como la educación, el turismo, la comunicación empresarial, la TV y el arte. En términos cuantitativos es la expresión audio-visual mas recurrida por los jóvenes. En las últimas décadas hemos asistido al desarrollo de los soportes electrónicos audio-visuales. Jamás se había visto, al interior de las culturas visuales, tanta versatilidad plástica para manipular imágenes. Nunca habíamos tenido tantos fabricantes de imágenes, instrumentos tan amables, dúctiles y versátiles. El video como instrumento de expresión plástica podemos apropiárnoslo y convertirlo en la extensión de nuestro imaginario individual. Al video lo podemos transformar en nuestro escriba personalizado, en el sensor más preciso de las inflexiones de nuestros discursos privados y locales. Es el territorio de las prácticas autorales por excelencia.

El video arte a pesar de constituir una producción creativa que definitivamente se ha sumado al espacio del arte, y que su corta pero copiosa historia, ha desarrollado una cultura y una estética del video y las artes electrónicas, en nuestro país se presenta como un espacio frágil. La actividad autoral e institucional dedicados al área, posee un nivel de desarrollo precario e insuficiente. Este constato hace necesario un reforzamiento del nivel creativo y conceptual del medio, como reforzar el conocimiento del video de creación a nivel nacional.

ANTECEDENTES

En la construcción de una cultura y una estética del video han colaborado algunos autores y ciertas instituciones académicas. Podemos indicar también, que el video se ha beneficiado en las últimas décadas de la irrupción de las nuevas teorías de la comunicación y del habilitamiento en centros universitarios de unidades académicas avocadas a la comunicación en general y a la comunicación audiovisual en específico. Nuestro país, no ajeno a estas orientaciones ve aparecer los años 80 una serie de centros de estudios especializados en la comunicación audiovisual. Pero aquí en Chile, este espacio de formación, siguió funcionando bajo el tutelaje tradicional de la cultura cinematográfica, en cambio en el extranjero asistimos a la creación de toda una nueva visión mediática ante los avances de la electrónica y la computación.

Por razones de políticas editoriales y dependencias culturales, en Chile los parámetros teóricos de estas nuevas prácticas mediáticas han llegado de Francia, España y en menor medida de EEUU. La influencia francesa es fácil de explicar por una cierta tradición en nuestros medios intelectuales y artísticos, aunque resulta decisiva la política de difusión cultural que la embajada de Francia emprende durante el régimen militar, inaugurando el espacio con las sucesivas versiones de los festivales franco-chilenos de video arte. Fue en estos festivales que se conocieron una diversidad de teóricos franceses que ofrecían un respaldo conceptual a estas prácticas. Decisivas fueron las visitas de Jean Paul Fargier, crítico ligado a la revista "Les cahiers du cinema ", donde mantiene un espacio de comentarios sobre el video. Incluso un número especial de esa revista, dirigida por Fargier, aparece exclusivamente concentrada sobre el Video.

Este mismo festival significó tomar contacto con otros festivales, especialmente franceses, y entre ellos con el CICV (Centro Internacional de Creación del Video) de Montbelliard que crea una línea editorial (Chimera) que empieza a difundir monografías sobre artistas y aportes teóricos. Siempre en Francia debemos mencionar la publicación de una serie de números especiales de la ya famosa revista "Comunications" de la Haute Ecole de Sciences Sociales, sobre el video. Es así como se empiezan a conocer los nombres de Raymond Bellour, Michel Chion, Anne Marie Huguet, Paul Verillaud y otros.

En relación a España debemos indicar las actividades del ICE en nuestro país a través del Centro Cultural de España que nos permitió conocer los trabajos de artistas de video españoles. Pero sobre todo de España nos llegan los libros de consultas más accesibles para el especialista chileno, por el idioma. Es así como podemos conocer elementos teóricos sobre el video a través de: "En torno del video" de Eugeni Bonet, "El arte del video" de J. Perez Ornia y "Videoculturas de fin de siglo" (varios autores) de Ed. Catedra.

No podemos dejar de mencionar también esfuerzos hechos por el Goethe Institut, especialmente trayendo al videista Klaus Vom Brucch. La influencia americana, es más personalizada al realizarse exclusivamente por estudiosos y creadores que participan de convenios de intercambio y becas en Universidades americanas. En este sentido cabe mencionar los centros más conocidos en nuestro medio que son Carnnegie Mellon de Pitsbourg y Syracuse University.

En Chile, esfuerzos institucionales por mantener un espacio de preocupación por la investigación y la teoría sobre las prácticas audiovisuales electrónicas se reducen a manifestaciones muy parciales al interior del Departamento de Teoría del Arte (Margarita Scultz) de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, la Mención Video de la Carrera de Comunicación Audiovisual del Instituto Arcos (Nestor Olhagaray), el desaparecido proyecto de CINEUC de la Facultad de Arquitectura y Artes de la UC (Ignacio Aliaga) y algunas otras iniciativas esporádicas. La creación de la revista "VIDEO-AUTOR" y los seminarios realizados durante las diferentes versiones de las Bienales de Video y Artes Electrónicas de Santiago cierran esta lista de instancias dedicadas a la reflexión y fortalecimiento de una cultura y una estética del video en nuestro país.

Cabe hacer mención expresa y destacada al Seminario intitulado "Taller-seminario de Video creación para jóvenes realizadores" que se llevó a cabo durante la 2a versión de la Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago, actividad financiada por Fundación Andes, y donde tuvimos la oportunidad de traer y contar con conferencistas de alto prestigio como son Martha Rosler, videasta y docente universitaria de New York, Gianni Toti, videasta y poeta romano de reconocida trayectoria y Andrés Tapia Urzúa, videasta y docente chileno que reside y trabaja en Pitsbourg (USA).

PROYECTO

TITULO: "Diploma en Comunicación y Estética del Video y la Imagen Digital"

ORGANIZA: Departamento de Post Título de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile y Bienal de Video y Artes Electrónicas de Santiago.

PATROCINA: División de Cultura - MNEDUC y Departamento de Teoría del Arte Universidad de Chile.

AUSPICIAN: Fundación Vitae (Brasil), Centro de Cooperación Cultural de España y Universidad de Syracuse (USA).

DURACION: 120 Hrs.

LUGAR: Museo de Arte Contemporáneo de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

FECHA: Del 3 de octubre de 1997 a marzo 1998.

OBJETIVOS

1.- Consolidar aspectos teóricos y prácticos de la Cultura y Estética de las Artes Electrónicas de fin de siglo.

2.- Desarrollar instrumentos estéticos y conceptuales operativos para abordar análisis, concepciones y producciones de obras sobre soporte electrónico.

3.- Favorecer una práctica de autoría en este dominio, en especial entre los jóvenes realizadores.

AREAS CURRICULARES

A.- Protocultura mediática de la imagen electrónica.

B.- Estética y Lenguajes de video y la imagen digital.

C.- Procesos creativos y metodologías de producción.

Video-clipeame baby

Por Néstor Olhagaray

Más que seguro un nuevo vocablo habita nuestro cotidiano, dando cuenta de la instalación de uno de los soportes más populares de nuestro imaginario contemporáneo. En pocos minutos, un chorro ininterrumpido y sostenido, de múltiples capas visuales y sonoras, con una fuerza vital frente al cual es imposible quedar impune, nos coge en lo más íntimo de nuestra emotividad: el clip nos propone una orgía de sexo, ecología, fantasía, política, consumismo, etc., que refleja con exacta complejidad al palimsesto de nuestro tiempo.

El surgimiento del formato (a esta altura del artículo me produce bochorno hablar de género, espero al final de éste haber acumulado la argumentación necesaria para otorgarme el coraje necesario para ello) video-clip no puede explicarse solamente por motivos comerciales y mediáticos; estos aspectos que son los habitualmente esgrimidos no agotan la riqueza del fenómeno, todo lo contrario, lo minimizan y banalizan. Creo que hay que ir a buscar su razón de ser en la cultura y la estética que ha generado el video y en especial el video arte (término que molesta mucho por su ambiguedad y pretensión, pero que posee la capacidad instrumental para designar, a falta de otro vocablo, una práctica video que se requiere consecuente con su soporte, su expresión.

EL CLIP, hijo pródigo del VIDEO e hijo putativo de la TV

1. La extrema capacidad de manipular las imágenes:

La posibilidad de intervenir, o más que eso, de generar inclusive imágenes, hace del video el lugar más propicio para operar con ellas e investirse con plena autoridad en el espacio para tratar de imágenes, con imágenes, a propósito de imágenes y todo lo que ello conlleva: visión, visualidad, artes visuales, plástica, gráfica, fotografía, comic; constituyéndose en el parámetro obligado, hoy en día, para la producción y creación visual contemporánea.

El cine, u otros soportes, son ricos en posibilidades de manipular imágenes, pero el acoplamiento del video a la computación y a toda la alta tecnología electrónica de punta lo hace insuperable en este dominio. De este contexto se deriva una serie de consecuencias y pertinencias a la práctica del video, pero las dos más espectaculares serían: por un lado el dominio de la fase de post-producción en la confección de un video. Este aspecto es una de las más grandes diferencias con el cine, en este, la etapa de producción, el rodaje lo es casi todo, solo queda posteriormente en el montaje articular secuencialmente las tomas, pero sin entrar a desnaturalizarlas.

En cambio, para el video la imagen lograda durante el registro no es una imagen terminal, todo lo contrario, todo está recién por comenzar. Durante la postproducción se va a parir algo de esa materia prima bruta, es solo aquí que va a comenzar una labor de sumar, restar, multiplicar, dividir, anamofosear a través de operaciones de collage e incrustaciones.

La otra característica, y en consecuencia de lo anterior: El gran dilema al que se desafía al video: Puesto que la imagen se enriquece con esta intervención ¿Para que derrochar y desperdiciar esta posibilidad, produciendo imágenes con la lógica empobrecedora de la analogía y la representación? ¿Usar la morfología videográfica instrumentalmente, solo funcionalmente, como puro soporte para dar cuenta de un modelo externo, perteneciente a otra dimensión y realidad? ¡Si para ello ya está el cine! Es así como el dominio real del video en relación a la imagen es la aniconicidad, una imagen desprendida de la tiranía del dato real. Este aspecto es sumamente pertinente para posibilitar un tratamiento de autoría, de imágenes que responden al imaginario sensible de un individuo, o simplemente para trabajar imágenes que sepan ajustarse, moldearse, a los caprichos fantasistas de una letra de canción.

Es al interior de este cúmulo de argumentos que aparece la sentencia, de que el referente de una imagen video no sería el real, sino otra imagen, otro artificio, que alude no más que a un inmenso banco de imágenes ya mediatizadas, sin jamás poder tocar la epidermis del real. Otros autores prefieren explicarlo echándole la culpa a que el video nos propone una imagen prisionera de un mueble-pantalla, que no tendría la facultad proyectiva del fuera de campo (condición básica en el cine para dar la sensación que lo que está mostrando la pantalla no es más que una parcela de realidad,

el resto lo "tapan" los límites de la pantalla, y de ahí la necesidad de una sala oscura).

El fuera de campo, en video, compite con el fuera de cuadro del mueble televisor, sería una imagen sin fuera de campo delatándose como una simple imagen que evoluciona sobre un plano bidimensional.

¿Para qué entonces aquellos esfuerzos para proponernos imágenes de alta fidelidad?, en todo caso no es un asunto que necesita el video-arte.

2. Si bien comencé hablando la visualidad e imagen, dejando la impresión de una omnipresencia de éstos en el video, la verdad que no es tal.

¿No es sospechoso que los comienzos del video arte hayan estado dominados por músicos, tales como Nanam Jum Paik, Vostell o Robert Cahen?, ¿Por qué todos ellos en sus empresas creativas, en sus indagaciones y experimentaciones con materiales sonoros electroacústicos, tuvieron que dirigirse casi por osmosis, fatamente, en un momento u otro, pero en forma irresistible, al espacio de la videografía?

Creo que las razones de esto hay que buscarlas en los rasgos básicos de las articulaciones tecno-expresivas de la expresión videográfica. Me refiero a la proyección de los gestos mínimos que regulan la génesis del flujo electrofluorescente que emerge de la pantalla del monitor.

Concretamente me refiero a las pulsaciones emitidas por las células fotoeléctricas excitadas por los estímulos lumínicos que transitan por el lente de la cámara, y que vienen a golpearse contra la epidermis sensibilizada del tubo catódico o de la placa CCD. Estas variaciones de la excitabilidad serán capturadas por las ondas electrónicas que no cesan jamás de recorrer y analizar esta presencia convulsionada. Es la perfomance de esta excitación la que es enviada a depositarse después de un viaje por conductores, sobre la cinta electromagnetizada, que podrá ser decodificada y restituida como señal analógica a las imágenes de su punto de partida, situado adelante del lente de la cámara. Este proceso creacional está sometido a una peridiocidad dinámica, a una cadencia rigurosa y acompasada realizada cada 25avos de segundos en forma intermitente, pues la lectura es alternada, línea por medio sobre un principio binario.

Las características descritas, no sólo demuestran que esta materia así conformada, no se distingue en nada de cualquier otra de carácter electrónica y por lo tanto, se la puede modular y conformar como si fuera una señal electroacústica cualquiera; sino que además -ya lo constatamos en la descripción - sus características son más cercanas a los parámetros que ofrecen las artes de la temporalidad que aquellos de la visualidad.

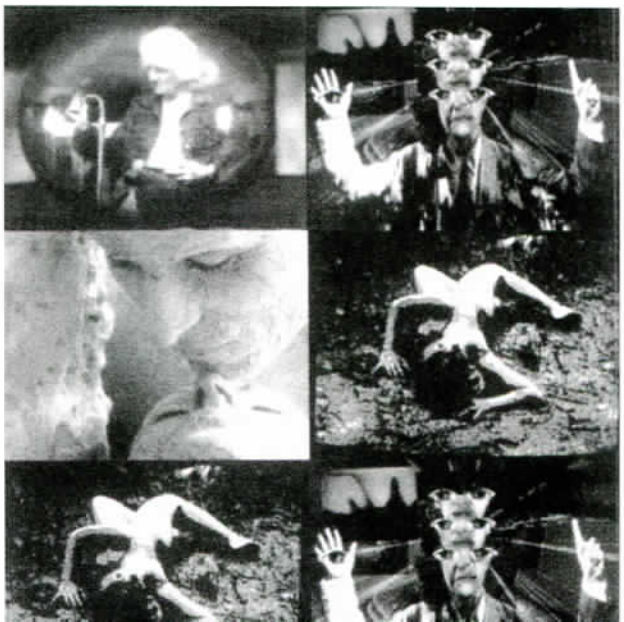
Flujos, peridiocidad, cadencia, son características propias del transcurrir temporal.

Habría que señalar otro aspecto que permite estrechar las diferencias entre sonoridad y visualidad en la práctica del video y que tiene que ver con el orden descrito de la visualidad.

Ya se ha detectado profusamente la vocación del video arte por la imagen anicónica. Este ha logrado una decisiva performance al proponerse una imagen que se desprende del dato real, liderando así la imagen de su "deber" de representación y por lo tanto, permitiéndose significar por si misma. De este modo, esta imagen que no obedece a las articulaciones del real, deben autosustentarse en la escritura de su propia realidad... como siempre lo ha hecho la música, si exceptúasemos los empeños defraudados de la música "ilustrativa".

Sería falso afirmar que el video arte inaugura una interpelación entre visualidad y sonoridad, pues se trata de una comunicación que ha recorrido un gran trecho. Y no me refiero a los aspectos técnicos de la sintaxis plástica, ni mucho menos a ese esfuerzo formalista de asimilar, al menos, al nivel de la terminología -muchas veces con gran gratuidad-, los parámetros de la composición plástica visual con los de la música. Términos tales como tono, ritmo, dinámica, contrapunto, armonía, se emplean indistintamente en ambos espacios. Pero, más que remitirnos al concepto mismo operan como tropos metafóricos, de tal manera, continúan habilitando la intrusión de los parámetros musicales en los de la visualidad.

Leer la imagen como música y el sonido como visualidad; concebir la imagen-sonido como una arquitectura temporal; la imagen gana en profundidad, en densidad: el tiempo se estructura y cobra volumen. Esculpir el tiempo, modelar el transcurrir, modular el campo visual. He aquí una vocación que ha sabido inaugurar el video arte.



3. El video se constituye sobre una tecnología electrónica sofisticada. Una cámara video es una excelente ejemplificación del alto desarrollo alcanzado por la aplicación de los espectaculares avances científicos, de esta segunda mitad de siglo. Esta compleja tecnología que podría espantar a cualquier ignorante como somos la mayoría de los videastas, paradojalmente, y gracias a esta

cualidad, de sofisticada, es que este dispositivo tecnológico está diseñado para liberarnos de él.

Esta característica posee una trascendencia enorme en el uso mediático del video, es decir, en cómo influye en nuestra relación con el entorno y cómo lo usamos para incidir e éste:

Prácticamente se hace inútil auxiliarse de un asistente, gracias a las funciones automáticas, la no necesidad de una infraestructura de apoyo debido al tamaño reducido de la cámara, liviandad y energía en baterías incorporadas, el control directo e inmediato sobre la grabación por la facilidad de corregir o regrabar. Todas estas características y otras que no he señalado en esta lista, crean, propician un condicionamiento, una actitud, generan gestos que determinan la forma de apropiarme del medio como de los propósitos de su uso. Estas pertinencias mediáticas podrían ser suficientes para hacer reposar en sólo ellas la gestación de una cultura video autónoma.

La consecuencia mayor consiste en la apropiación personalizada del instrumento video, de constituirlo en una prolongación de sí mismo, en una prótesis, en un medio de expresión espontáneo capaz de traducir estados catárticos e improvisaciones.

Se transforma en un instrumento de escritura automática; inaugura nuevos formatos, nuevos géneros espontáneos, rápidos: los video notas, los video croquis,... los video clips...

Pero la mayor trascendencia del aprovechamiento de estas cualidades inciden en la práctica de autoría, que posibilita la apropiación. Y la complicidad que hacemos del video lo transforma en nuestra escritura individual, nuestra habla, nuestro argot particular, nuestro intérprete y traductor de nuestro imaginario. No es casualidad que en el video creación dominen los temas narcisistas. ¿Y entonces por qué no usar este prodigioso traductor de sentimientos, ideas e imaginación para la letra de una canción...?

Es sintomático cómo el video se constituye en un soporte de expresión privilegiado de minorías militantes; precisamente por poseer la capacidad de dar cuenta de la inflexión de discursos privados.

4. Hay todavía otro rasgo en el video que explica y soporta al clip. Se trata de su vocación multimediática. Jamás habíamos asistido a presenciar tan generosa variedad de usos y manifestaciones de un soporte como el video. Tampoco se trata de tratarlo como panacea o un potpourri oportunista. Se trata más bien de explotar al video dentro de grandes tendencias actuales: hoy vivimos la desintegración de géneros y artes, se trabaja con la lógica fractal y de marginalidad. El relativismo, el pensamiento mutante y metamorfeseado hacen su ley. Las expresiones artísticas hacen lo mismo. El video tiene éxito en este aire del tiempo porque ofrece ductilidad, agilidad, movilidad, estructuras complejas, plasticidad mutante, le es fácil instalarse en la lógica del mosaico y explotar sus performances hasta tensionar los límites, es capaz de tratar las unidades temporales por debajo del segundo o ralentizarlo por sobre lo normal. Así el video participa de esta vorágine a título no de invitado sino de protagonista funcional, el video se ha constituido en la mejor forma de explotar la experimentalidad de expansionismo multimediático dadas sus posibilidades tecnológicas, mediáticas y expresivas. El clip, tanto como objeto audiovisual, como objeto mediático es una de las mejores ilustraciones de nuestro tiempo, no hay más que asistir a un concierto pop para ver como la pantalla gigante ordena a su alrededor la escena y el espectáculo.

5. Pero lo más específico al clip no lo he dicho: Los tratamientos videos homologan la lectura del texto escrito. Se dice que la televisión no es más que una radio ilustrada. Esto es singularmente cierto cuando en nuestro hogar nos paseamos de sala en sala manteniendo la TV prendida y solo dando de vez en cuando una ojeada a ésta. El video y la TV imponen un trabajo al oído que se puede comparar a la lectura de textos, es decir, basada en la comprensión inmediata en conceptos-imágenes como lo hace el clip. En el cine la intelegibilidad de las ideas deben recorrer el mismo trecho que en la realidad, en el video se avanza a la velocidad de un abrir y cerrar de labios, pero entregando acompasadamente y vertiginosamente, como es la velocidad propia de las asociaciones de ideas y la imaginación.

Este vibrar, este pestañeo convulsivo alcanza entonces la rapidez del texto leído, se transforma en univisible a escuchar o al mismo tiempo lo contrario; una escucha visible. "La imagen se agita como una boca" dice Michel Chion (L'audiovisión-Nathan-Paris 1990).

El video clip es el éxito más estruendoso del video en la TV. Como género, es propio a la TV, es en el Clip que la TV encuentra su máxima explotación: sojuzgar al expectador por la sonoridad, retribuyéndole con la imagen y ofreciéndole el espejo de su imaginario.

MUESTRA SUECA INVITADA

Telia Fax From:46 8 6523110 ++ KJ ART AN A4->A4 03/09/97 23:10

(TEXTO PRESENTACIÓN)

VISION NORDICA

Nos hubiera gustado viajar más, conocer a los artistas que seleccionamos, ver su trabajo global, etc, pero en Escandinavia las cosas resultan como en toda provincia, por un lado lentas y difíciles, por otro , sobra entusiasmo; a pesar de las dificultades burocraticas, esta selección existe fundamentalmente por los numerosos artistas que sometieron su trabajo a nuestra selección y al apoyo de las organizaciones suecas: Konstnärsnämnden, Statens Kulturråc y VS-IKC

En los criterios de selección, estuvo siempre presente la necesidad de abrirse a los diferentes lenguajes audiovisuales que recibimos, en definitiva zambullirnos en la diversidad, antes de privilegiar una tendencia. Consideramos que era la mejor forma de representar este caldo de ideas que fueron el conjunto de las obras enviadas.

Hemos dejado que cada artista presente brevemente su obra, en vez de un comentario nuestro.

La mayoría de los trabajos seleccionados fueron realizados originalmente para exhibirse como video instalación, la banda de video experimental aislada, casi se ha dejado de producir un Escandinavia desde principio de los años 90, la mayoria de los artistas Nórdicos optan hoy por crear videos y determinar su exibición= video instalación.

Elegimos los trabajos que además se pudieran sostenerce como bandas, en acuerdo con sus realizadores, dadas las caracteristicas materiales do esta muestra y como una forma de seguir rompiendo el aislamiento que a caracterizado a la producción Nordica.En la práctica Escandinavia no es Europa, o por lo menos , no lo es todavia.

Un proyecto de instalación por sugerencia nuestra fue seleccionado por los organizadores de la bienal.

Nos parece interesante confrontar la experiencia electrónica Nordica, con los trabajos provenientes a la Bienal. De norte a sur compartiendoun aire perisferico que la Internet no a podido hacer desaparecer; total ya sabemos : todo es centro y perisferia simultaneamente.

Juan Castillo - Marie Grönlund
CURADORES

art press 208

DÉCEMBRE 95

Various sites

17-24 September 1995

This sixth International Symposium of Electronic Arts was remarkable for both the scale and the quality of its conference, exhibition and events. It marks the coming-of-age of electronic art based on a new relation to time, space and the artwork.

As Bruce Sterling pointed out

Osmosis, Char Davies' virtual reality installation, comprised five "elements:" a tree and its leaves, a clearing, water, the computer code and text (poetry, etc). Movement was achieved using the body: leaning forward, backwards or sideways to move horizontally, breathing in our out to go up or down.

Osmosis is the "reality" of the Other's ideas and thought processes. Because it is not "realistic," this world is even more intensely present in its strangeness. We feel weightless, as if afloat. We are in

Isabelle Choiniere

Divers lieux

17 - 24 septembre 1995

Ce 6e Symposium international des arts électroniques a manifesté ampleur et une qualité ex nelles tant en ce qui con conférence et l'exposition spectacles. Il a consacré

DANSE

Coup d'œil sur le XXI[e] siècle

COMMUNION

Concepteurs: Isabelle Choinière, Jimmy Lakatos, Alexandre Burton et Michael David Smith. Interprète: Isabelle Choinière. À L'Espace Tangente, du 29 mai au 1er juin dernier.

ANDRÉE MARTIN

Il n'existe pas véritablement de langage et de rhétorique pour parler du travail d'Isabelle Choinière et de ses collaborateurs. Présentée dans le cadre de la série «Le Corps électronique» à Tangente, cette poésie scénique digne du XXIe siècle nous met en contact avec un monde et une imagerie résolument futuristes, une sorte de cinquième dimension où le corps est mis à l'honneur. Brisant l'opposition historique et ontologique entre l'être humain et la machine, ce spectacle pour le moins multidisciplinaire — réelle fusion entre la danse, la vidéo, l'infographie et le son — propose une expérience visuelle et sensorielle unique. Par l'utilisation particulièrement réussie de la technologie, non pas comme simple complément du corps dansant mais comme extension directe de celui-ci, les artistes

LE DEVOIR

CONSEIL DES ARTS ET DES LETTRES DU QUÉBEC

Isabelle Choinière. Dirige y protagoniza el espectáculo "Communión" que forma parte de una serie intitulada "Le Parttage des Paux" del grupo "Le Corps Indice".

Se trata de una puesta en escena coreográfica y transmedial, en que la virtualidad es su razón de ser. Isabelle, la performista, desaparece transmutada en / entre imágenes electrónicas. La embriaguez que significa la pérdida de referencialidad, en que modelo, imagen, simulador, actunte y figurante son la misma cosa. Este espectáculo es un indicio del desarrollo que pueden lograr este tipo de experiencias transmediales electrónicas, y así alertarnos y predisponernos a asumir una actitud abierta, sumadora y transdisciplinaria para enfrentar los desafíos todavía incalculados de la interacción entre imágenes y cuerpos con el desarrollo de las nuevas tecnologías.

Choinire dança com imagens

ANA FRANCISCA PONZIO

especial para a Folha

O 11º Videobrasil apresenta hoje, às 22 horas, no Centro de Convivência do Sesc Pompéia, zona oeste de São Paulo, o espetáculo "Le Partage des Peaux 2", da coreógrafa canadense Isabelle Choinire.

Associando tecnologia e dança, Choinire desenvolve um trabalho único, em que contracena com as imagens virtuais dela mesma.

a percepção.

"A tecnologia também proporciona à dança um caráter ritual", ela acrescenta, referindo-se às relações que as imagens virtuais podem criar com os antigos espíritos xamânicos.

Embora "Le Partage des Peaux 2" seja fundamentalmente abstrata, Isabelle acredita que o espectador pode imaginar uma história, ao captar o encontro entre corpos reais e irreais.

Para Isabelle, a tecnologia traz novos desafios, por causa da mudança de percepção que provoca. "Como dançarina, tive que redefinir a linguagem coreográfica e descobrir uma nova maneira de colocar meu corpo em cena."

Isabelle salienta que a tecnologia não se sobrepõe à dança.

putador), me convidou para trabalhar com ela, com o objetivo de melhor compreender os movimentos do corpo", lembra.

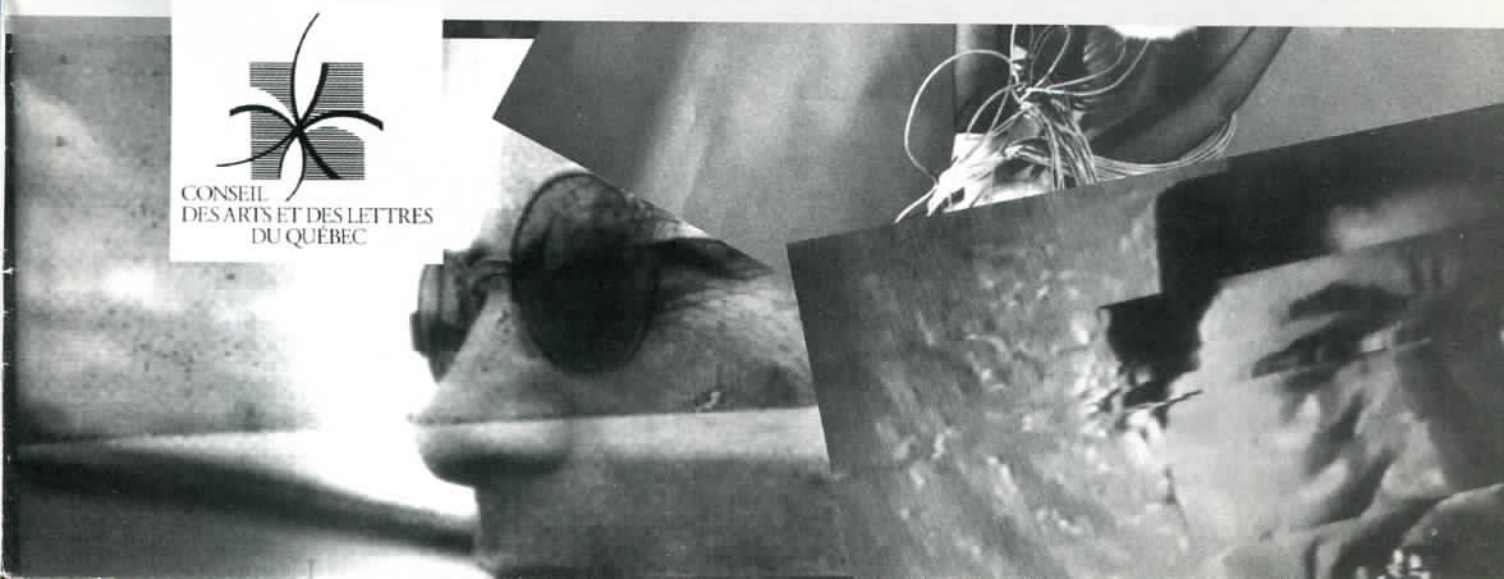
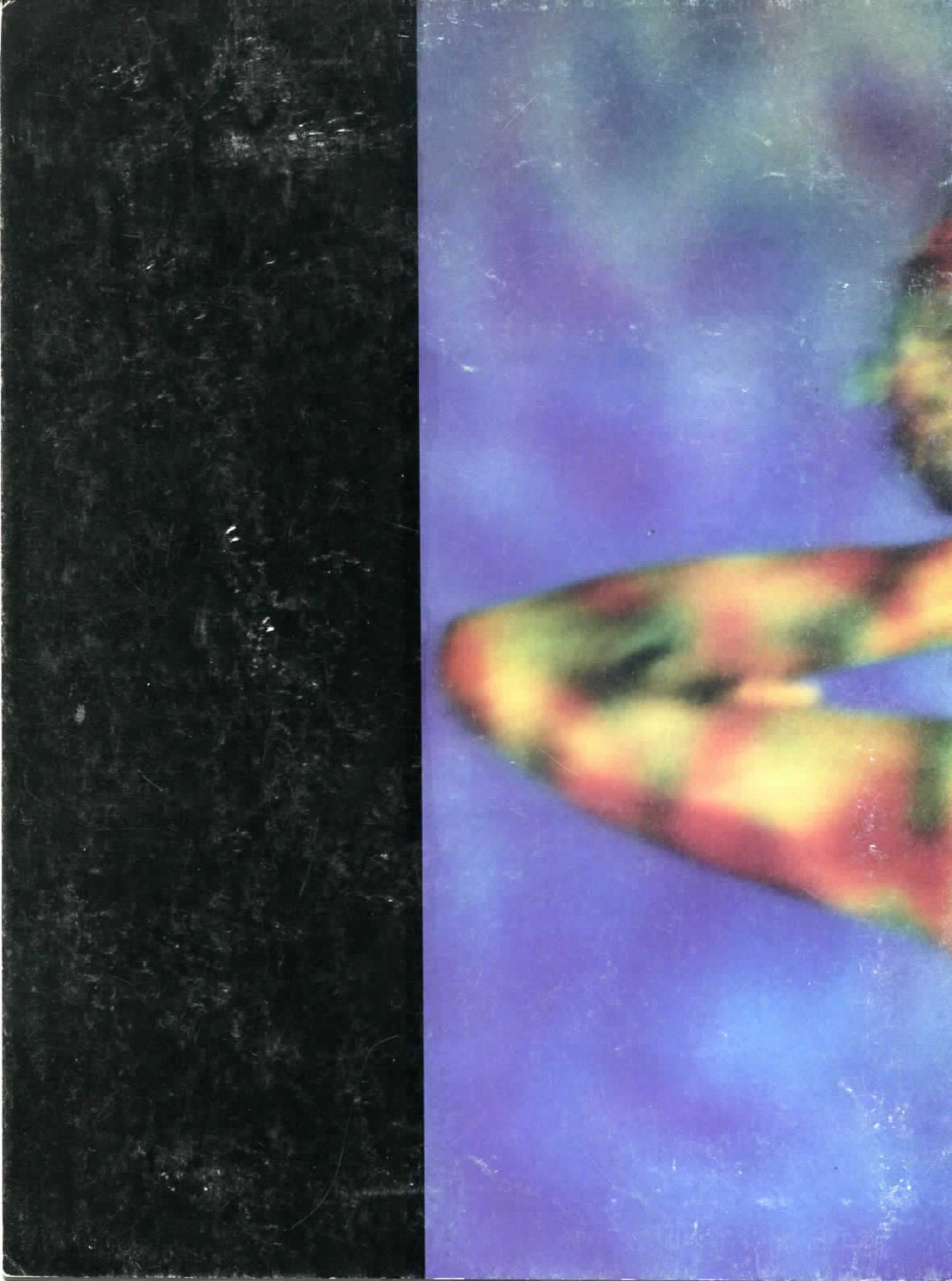
Hoje, para desenvolver seus espetáculos multimídia, Isabelle conta com a colaboração de Jimmy Lakatos, responsável pela cenografia dos vídeos, e o músico Michael David Smith, que pesquisa computação gráfica e meios interativos.

Workshop com Clyde Morgan

O bailarino norte-americano Clyde Morgan realiza um workshop sobre dança afro-brasileira de hoje até 19 de novembro, no Sesc Consolação (rua Dr. Vila Nova, 245, zona central de São Paulo, tel. 256-2322, r. 223 e 233).

Antigo solista da companhia de José Limón, um dos mais importantes coreógrafos da dança moderna americana, Morgan viveu

Luc Burdon, es uno de esos visionarios de nuestros tiempos con los pies bien puestos sobre la tierra. En este mundo de Mutancia tecnológica y de permutadores de la creación, lo que está en cuestión es lo de siempre en el arte, el favorecer los imaginarios sensibles en este caso por medio del video y las artes electrónicas. Luc, dirige la SECCION DE VIDEO DEL NUEVO FESTIVAL DE CINE Y NUEVAS MEDIAS DE MONTREAL. Escena sintomática: julio 97, Bd St. Laurent, convertida en calle peatonal. Un inmenso telón asechado por un centenar de curiosos. ¿Qué se proyecta?, ¿Cine? no, ¿video? no. SINO la RED WWW que en esta ocasión ha sido ofrecida a la navegación de obras de artista exclusivamente creados para ella.

Manon, Patrick, y Luc se dan cita en nuestra bienal para presentar el VIDEO ARTE DE MONTREAL.

CONSEIL
DES ARTS ET DES LETTRES
DU QUÉBEC