

injuve

Colaboran

ICI
CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA
BUENOS AIRES

INSTITUTO GOETHE



Festival de Video de Navarra
Nafarroako Bideo Jaialdia

Universidad
Rey Juan Carlos



MINISTERIO DE TRABAJO
Y ASUNTOS SOCIALES
INSTITUTO DE LA JUVENTUD



Vértigos: artes audiovisuales on-line/off-line

Sala

S

A

Amadis

Directora General

Elena Azpiroz

Subdirectora General de Programas

y Actividades

Irene García

Jefe del Servicio de Programas Culturales

Coordinador de la Sala

Jorge Díez

Gestión Técnica

Begoña Fernández

M.ª José Henares

Comisaria

Karin Ohlenschläger

Jurado del Certamen de Vídeo Injuve

Jorge Díez

Fernando Méndez Leite

Antoni Mercader

Karin Ohlenschläger

Josu Rekalde

Domingo Sarrey

Montaje

Jesús Moreno & Asociados

Producción de Catálogo

Carmen Sánchez

Diseño Gráfico

Alcorta/Gelardin

Traducción

Rafael Llavori

Fotos Videogramas

Pinteño Fontecha

Imágenes cubierta

Tetsuo bound to fail, de Sergio Prego

Agradecimientos

Laura Baigorri, Sabine Beiz, Xavier Berenguer, Theresa Berger, Maite Cajaraville, Pedro Chaparro, Sonia Díez Thale, Francisco Felipe, Ana Herrera, Antoni Mercader, Juan Millares, Sylvia Molina, Sergio Morales, Christa Noak, Herman Nöring, Roc Parés, Raffaella Pagani, Teresa Picazo, Josu Rekalde, Luis Rico, José Carlos Ruiz, Fernando Suárez Cabeza, Yoonah y Zush.



Primera edición, 1999

© Instituto de la Juventud

C/ José Ortega y Gasset, 71

28006 Madrid (España)

Teléfono 91 347 77 00

© Textos y fotografías, los autores.

Fotomecánica e impresión

Artes Gráficas Grupo, S.A.

ISBN: 84-89582-54-8

NPO: 208-99-027-X

DL: M-42.749-1999

Índice

| | |
|--|----------|
| Presentación |7 |
| Certamen de Vídeo Injuve |9 |
| Modalidad de reportaje, documental y ficción |11 |
| Colectivo Biru Ippon, Francisco J. Gutiérrez, Gonzalo López-Gallego, Alvaro Merino, Fernando Villena. | |
| Modalidad de videocreación, grafismo electrónico e infografía |23 |
| José M. Arranz/Lola Portellano, César Cabañas, Xavier Carbonell, Sergio Prego, Virginia Villaplana. | |
| Muestra de Vídeo Argentina |35 |
| Florencia Acevedo, Camilo Ameijeiras, Jorge Castro, Mariano de Rosa, Andrés Denegri, Gaston Duprat/Mariano Cohn, Gustavo Galuppo, Gabriela Golder, Ian Kornfeld, Diego Lerman, Iván Marino, Pablo Rodríguez Jáuregui, Pablo Romano, Juan Seoane. | |
| Festivales de Vídeo |53 |
| VIII Festival Internacional de Vídeo de Canarias. |54 |
| Festival de Vídeo de Navarra 1998. |58 |
| European Media Art Festival 1999 Osnabrück (Alemania). |62 |
| Vértigos: artes audiovisuales on-line / off-line |67 |
| On-line |73 |
| Daniel G. Andújar, Roberto Aguirrezabala, Ricardo Echevarría, Gabriel González, Ricardo Iglesias, Jodi, Daniel Julià Lundgren. | |
| Off-line |89 |
| Jodi, Ramón Parramón, Proyecto Oigo rom (Joan Leandre, José M. Palmeiro y Toni Serra), Luis Eugenio Romero, Leonor Soto y Amelia Valderas, TA-ART (David Arcega y Carmen Hernández), Taller de cd rom Facultad de BB.AA. U. Complutense de Madrid. | |
| Ponencias |105 |

Algunas referencias bibliográficas

- Benjamin, Walter: «El narrador. Consideraciones sobre la obra de Nicolai Leskov» y «Sobre algunos temas en Baudelaire», *Sobre el programa de la filosofía futura*, Barcelona, Planeta-Agostini, 1986; «El narrador», *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*, Madrid, Taurus, 1998.
- Debord, Guy: *La sociedad del espectáculo*, Madrid, Castellote, 1976. Disponible en el Archivo Situacionista Hispano <<http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/86666>>. Versiones castellanas recientes: Valencia, Pre-Textos, 1999; Bilbao, Asociación Félix Likiniano, 1999.
- Expósito, Marcelo: «Retornar de la Historia. Apostillas a mi diario de navegación a través de Immemory de Chris Marker», *Kalías*, nº 17/18, Valencia, IVAM, semestre II 1997.
- Huyssen, Andreas: «Alexander Kluge. An Analytic Storyteller in the Course of Time», en *Alexander Kluge. Theoretical Writings, Stories, and an Interview*, Stuart Liebman (ed.), October, 46, Fall 1988.
- Jameson, Fredric: *Teoría de la Postmodernidad*, Madrid, Trotta, 1996.
- Kluge, Alexander, Negt, Oskar: *Public Sphere and Experience. Towards and Analysis of the Bourgeois and Proletarian Public Sphere*, Minneapolis/London, University of Minnesota Press, 1993.
- Leutrat, Jean-Louis; Liandrat-Guigues, Suzanne; Jean-Luc Godard, Madrid, Cátedra, 1994.
- Müller, Heiner: *Alemania. Muerte en Berlín*, edición de Jorge Riechmann, Hondarribia, Hiru, 1996.
- Roger, Jean-Henri: «Il Y a t-il une Histoire du Cinéma?», en Jenaro Talens, Santos Zunzunegui (eds.): *La enseñanza de la Historia del Cine*, Valencia, Universidad Internacional Menéndez Pelayo, edición ciclostilada, 1996.
- Talens, Jenaro; Zunzunegui, Santos: *Rethinking Film History. History as Narration*, Valencia, Episteme, Colección Eutopías, 1997.
- White, Hayden: *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*, Barcelona, Paidós, 1992.

Ricardo Iglesias

www. un mundo sin referencias

“De un plano a otro, se anudan enseguida relaciones, redes, tales que comprendemos mejor las diferencias entre esos planos, pero entonces procederemos tratando todo sobre el mismo plano: alguien que pasa, un nómada que parte la conquista de algo”.

Gilles Deleuze

En el workshop de Antonio Abad 121 (1997) se nos proponía como objetivo final la presentación en Internet de pequeñas animaciones que encerrasen la máxima información posible. Me interesaba trabajar con material de la ciudad donde nos encontrábamos, Sabadell, y con la posibilidad de lenguajes de símbolos que no necesitan traducción, ya que se pretendía emitirlo por la red, así que grabé en vídeo diferentes recorridos de la ciudad remarcando las señales de tráfico para, posteriormente, digitalizarlo y pasarlo al ordenador. El resultado final consistió en ocho pequeños loops mostrando la ciudad de día y de noche, introducidos por imágenes donde aparecía algún tipo de señalización. Las imágenes podían pertenecer a cualquier ciudad del mundo.

A partir de este trabajo comencé a interesarme por el concepto de “recorrido” entendido, por un lado, como recorrido físico y espacial, como trayectoria real entre dos o más puntos, como viaje y cruce de caminos, y por otro, como recorrido existencial, vital, como forma de adquirir experiencia y conocimiento, como abandono de la propia seguridad, de lo ya sabido en busca de lo otro, de iniciación y peregrinación donde el final es el principio y el principio encierra el final.

En esta investigación ha surgido el concepto de laberinto como metáfora de todo recorrido. En la lengua alemana existen dos acepciones que corresponden a nuestro término “laberinto”:

– Labyrinth (laberinto clásico), nace en la Grecia mítica y se desarrolla a través de los mosaicos romanos, para culminar en los códices, los manuscritos pseudo científicos y las iglesias medievales. En este tipo de laberinto aparece un único camino que nos conduce hasta el centro, pero cuyo diseño se va complicando con las épocas. Encierra varios significados, como el juego, la iniciación, la pubertad, la lucha, la muerte, el renacimiento, la salvación.

– Irrgarten (laberinto múltiple), aparece a principios del Renacimiento y madura en los complejos jardines barrocos, donde existen diferentes caminos que se cruzan entre sí para alcanzar el centro. Su significado viene ligado a la aparición del hombre renacentista como individuo dentro de una sociedad; y al hecho de la elección como necesidad.

Como Herman Kern indica en su libro *Labyrinth*, cada tipo de laberinto nos ofrece una experiencia diferente en su recorrido. En el primero, el sentido de la orientación es irrelevante; lo importante es concentrarse en uno mismo, en el camino que se tiene por delante, en llegar hasta el final. En el segundo, en cambio, la concentración es exterior, radica en las diferentes elecciones que realizamos ante cada bifurcación, en no perderse y en volver atrás para retomar una senda olvidada. Durante este proceso comencé a trabajar en diferentes instalaciones físicas que pudiesen recrear un laberinto y a la vez aportar una experiencia vital al sujeto que las recorriese. Una de estas instalaciones tenía como punto principal el amor, considerando su importancia como elemento de creación en los laberintos barrocos (*lieben irrgarten*), y entendiendo que el recorrido amoroso se compone de muchos caminos con bifurcaciones, callejones sin salida, vueltas atrás y búsqueda constante del centro, la posesión del objeto amado. Posteriormente, estas ideas se han ido depurando y se han concretado en otros planteamientos más cercanos a Internet, el laberinto de nuestros días.

Por otro lado surgen nuevos conceptos que han ido tomando fuerza en el trabajo, como son los procesos caóticos y los sistemas de fractales. A partir del s. XVIII y hasta el s. XX las ciencias naturales explicaban los procesos físicos gracias a las leyes de la mecánica y a los sistemas lineales. Estos nos permiten calcular con exactitud la situación de un objeto en un momento dado si conocemos previamente la posición original y las fuerzas a las que se encontraba sometido. Las mismas leyes rigen para varios objetos cercanos entre sí. El problema surge cuando tiene lugar sucesos que escapan a este tipo de explicaciones, por ej., cuando dos pelotas que parten de posiciones cercanas y son sometidas a parecidas fuerzas dentro de un río, no responden a las posiciones finales que eran calculadas. Aparece un elemento nuevo que se consideraba azaroso o caótico, y que no permitía un estudio de este tipo de procesos. Son procesos que no han estado sujetos a reglamentación mientras no han aparecido dentro de la matemática las herramientas que podían convertirlos en objetos de estudio: los fractales y los números negativos.

Por último, existe un elemento que juega un papel muy importante dentro de nuestras inquietudes y que está íntimamente ligado a los conceptos de caos y fractales: el todo y las partes. Husserl llama todo a “un conjunto de contenidos que están envueltos en un fundamentación unitaria y sin auxilio de otros contenidos”. Los todos se componen de partes, pero las partes son distintas de acuerdo con la función que desempeñan en el todo. Sobre el concepto del todo nacen las teorías organicistas y holísticas, que, con una marcada pauta biológica, consideran los órganos individuales como entidades “holísticas”, en las cuales los organismos no son sencillamente la suma de sus partes, sino que poseen entidad propia. Frente a estos planteamientos aparecen las teorías reduccionistas o atomistas, que defienden que el todo sólo es la suma de las partes y que, por tanto, cualquier todo puede ser analizado en sus partes componentes.

A esta concepción del mundo se opone, a su vez, la teoría recursiva D. R. Hofstadter entiende recursividad como “la definición de algo en función de versiones más simples de ello mismo, en lugar de hacerlo explícitamente”. Justamente es en este punto donde se distingue la recursividad de un mero atomismo. El conocimiento no se reduce a un análisis pormenorizado de una serie de (últimas) partículas, sino a los “mismos” elementos, que están ubicados en niveles diferentes dentro de una cadena de conocimiento (¿¿nuevamente los fractales??). Estos elementos no son exactamente los mismos, sino que mantienen unos rasgos constantes fundamentales en medio de muchos aspectos diferenciales. De aquí surgen los problemas, en la neurología actual, para explicar a partir de qué momento las células dejan de comunicarse entre sí a través de meros impulsos nerviosos y saltan a la creación de pensamientos más o menos complejos. Estas explicaciones son fundamentales para los estudios de Inteligencia Artificial. Pero estamos alejándonos del tema central: los recorridos laberínticos e Internet.

En el espléndido artículo de Arlindo Machado “Hipermedia: el laberinto como metáfora” se establece una comparación entre la actual situación del concepto de hipermedia y, por ende, de Internet, y el concepto del laberinto. En este ensayo se señalan tres puntos claramente comunes a ambos conceptos: el primero es que el sujeto es invitado a realizar una exploración que no puede ser rechazada; el segundo, la inexistencia de un mapa o una guía para realizar dicha exploración; y el tercero, la utilización por parte del sujeto de una inteligencia astuta para alcanzar el final.

Estos tres puntos son, para mí, fundamentales para la comprensión del proceso de creación actual dentro de los nuevos medios digitales. Por una lado, y heredando el concepto de obra abierta, consolidado en los setenta con la performance, el sujeto tiene que participar de una forma activa en la construcción de la obra (interactividad): son las decisiones que realiza el usuario cuando toma un “sendero u otro” las que originan diferentes lecturas de la misma obra, o la completan cuando se exige no sólo una elección de “derecha” o “izquierda” sino una construcción con una serie de elementos proporcionados por el artista, ya sea en Internet, en CD-ROM o en instalaciones. Por supuesto, los niveles de interactividad (término que comienza a desvalorizarse por su excesivo uso) pueden ser tan variados o limitados como las tecnologías nos lo permitan y la intención del artista y lo desee.

En el segundo aspecto, muchas veces, no sólo se da el hecho de la ausencia de un mapa o guía en nuestro recorrido, sino que el usuario desconoce el nuevo lenguaje que está utilizando; no tenemos puntos de referencia. Para poder entender mínimamente este tipo de obras es necesario un periodo previo de análisis y aprendizaje del lenguaje de símbolos que se está proponiendo; el conocimiento de las nuevas tecnologías es fundamental. Hoy en día todo el mundo sabe para qué sirve un botón, podemos encender o apagar un

aparato eléctrico, cambiar de programación, elevar o disminuir el volumen, modificar colores, etc., etc. El funcionamiento del botón es siempre el mismo, sólo varían los usos que le adjudicamos; pero para conocer esos usos ya hemos clicado por lo menos una vez.

Finalmente, se apela a la inteligencia o astucia del sujeto, a la que yo añadiría un hecho más: el divertimento. En la búsqueda del objetivo final no sólo influye el grado de astucia que tiene el usuario, sino el elemento de diversión y de sorpresa que encierra la obra. Cuando entramos en Internet por primera vez nos encontramos con este mundo por explorar, con un lenguaje propio, a veces confuso, y queremos utilizar todos nuestros recursos a la vez que divertirnos.

La obra que propongo se llama referencias, justamente porque en Internet carecemos de las referencias físicas y espaciales que nos vienen dadas en el mundo real, e intenta apoyarse en todos los conceptos de los que hemos hablado anteriormente. La pantalla home es confusa, desestructurada y caótica (la palabra caos viene del griego *Xacç*, que significa abertura y es justamente a través de esta abertura donde comienza nuestra experiencia); a la vez nos encontramos con una serie de imágenes y animaciones que se irán repitiendo a lo largo de todo el recorrido, como un hilo de Ariadna que nos muestra el camino para volver en caso de que los deseemos o para ir mas lejos todavía.

Una vez dentro pasamos por un laberinto y que nos presenta diferentes historias independientes entre sí, que tiene un concepto (el tiempo, el espacio, el el lenguaje, la sociedad, el orden, el caos) y un sentido propio. Vamos como Alicia por el País de las Maravillas, descubriendo un mundo de mariposas convertidas en fractales o fractales convertidos en mariposas, como le ocurrió a Chuang Tzu 300 años a. C.: "Chuang Tzu soñó que era una mariposa. Al despertar ignoraba si era Tzu". Una serie de imágenes de caras humanas distorsionadas se van empequeñeciendo hasta escucharse un grito, ¿nacimiento o muerte? Un juego de palabras-conceptos fundamentales que explican, en un hipertexto, cosas que todos damos por sabidas. Realizamos un recorrido por ochenta ciudades del mundo sin salir de casa, sólo dando un clic y saltando de un servidor a otro, de un país a otro, en el que lo importante no es lo que vemos sino dónde estamos. Intentamos observar cómo se va modificando cada cierto tiempo la luz solar, cómo es nuestro reloj biológico... Todas estas historias forman parte del laberinto borgiano en el que todos nos encontramos, pero no tiene sentido explicarlas, es necesario comenzar el recorrido, realizar la experiencia y en la medida de lo posible divertirse. Las pretensiones originarias son muy altas y, al final, todo queda reducido a unas cuantas pantallas, mucho trabajo y un poco de diversión.

Ricardo Iglesias

Bibliografía

- Borges, Jorge Luis. Ficciones. Alianza, Madrid, 1991
Delueze, Gilles. Curso del 14/05/73.
www.imagnet.fr/deleuze/TXT/ESP/140573.html
Hopfstadter, Douglas R. Gödel, Escher, Bach. Metatemas. Tusquets. Barcelona 1998.
Huici, Adrián. El mito clásico en la obra de JL Borges. El laberinto. Alfar Universidad, Sevilla, 1998.
Kern, Herman. Labyrinth. Prestel, München, 1995
Machado, Arlindo. Hypermedia: The Labyrinth as Metaphor.
www.pucsp.br/~cospuc/arlindo/hypermed.htm
Mandelbrot, Benoît. Los objetos fractales. Metatemas. Tusquets. Barcelona, 1996
Satarcangeli, Paolo. El libro de los Laberintos. Siruela. Madrid, 1997