

clave

019-97



Cine, arte, derechos y video

Un "efecto de cine" en el arte contemporáneo

//Philippe Dubois

Godard, creador multimedia

//Jorge La Ferla

Video: intriga y controversia

//Jane Simon

Software científico y la creación de Research Code

//Mark J Stock

Conversación con William Kentridge una línea entre Johannesburgo y Bogotá

//Lina Espinosa

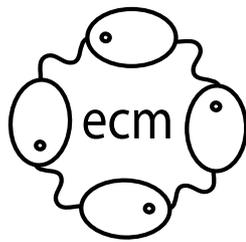
Los derechos al revés: arte y piratería

//Lucas Ospina

dvd clave 019-97 #4



clave #4
019-97



directora

Myriam Luisa Díaz

comité editorial

Claudia Montilla
Jorge La Ferla
Lucas Ospina
María Margarita Jiménez
Santiago Echeverry

coordinación editorial

Myriam Luisa Díaz

asistente editorial

Alvaro Alvarez

desarrollo gráfico

Lorena Kraus

corrección de estilo

Juana María Rey

traducción inglés - español

Inés Elvira Rocha

traducción francés - español

Camilo Sarmiento

portada e ilustraciones

Alvaro Alvarez

versión electrónica

<http://clave19-97.uniandes.edu.co>
ISSN 2011-4001

producción web

Alvaro Alvarez

dvd clave 019-97

ISSN 2011-3994
producción y diseño
Alvaro Alvarez

ISSN 2011-401X

#4 - 2011 - © de los autores y de la Especialización en Creación Multimedia
<http://creacion-multimedia.uniandes.edu.co>

Universidad de los Andes, Facultad de Artes y Humanidades, Departamento de Arte.
Cr 1. No. 18A-10 / Apartado Aéreo 4976, Bogotá, D.C., Colombia
Teléfonos: (571) 3324450 - 3394949, Ext.: 2636
<http://arte.uniandes.edu.co/>

Ediciones Uniandes

Cr. 1 No. 19-27, Edificio AU, Bogotá, D.C., Colombia
Teléfono: 3394949-3394999. Ext.:2133.Fáx:2158
<http://ediciones.uniandes.edu.co>
infeduni@uniandes.edu.co

Clave 019-97 es una publicación seriada anual de criterio independiente con un propósito académico. Los contenidos de los artículos y trabajos son responsabilidad exclusiva de cada uno de los autores.

Impreso en Bogotá, Colombia, 2011.

Diez años¹, tiempo prudente para señalar con razón que la creación multimedia es un territorio abierto, complejo y fascinante. Buscamos definirlo para poderlo abarcar, entenderlo en todos sus aspectos, dominarlo. Paradójicamente, al mismo tiempo, deseamos no definirlo y dejarlo que se manifieste con toda libertad de expresión, con todo el atrevimiento de sugerir y querer hacer lo imposible, de ir más allá de lo que conocemos, de pisar un terreno incierto, inestable pero el único seguro para conquistar nuevas narrativas, nuevos desarrollos técnicos, nuevas formas visuales, sonoras, táctiles, olfativas...y poder alcanzar nuevos terrenos mentales de comprensión, comunicación y creación. Ha sido un periodo enriquecedor y es un reto enorme.

Este cuarto número de Clave 019-97, publicación impresa y digital, muestra diferentes maneras de observar, analizar y abordar, el tema y el quehacer de la creación multimedia. Las conferencias recopiladas en el DVD evidencian la variedad de disciplinas y sus cruces, que integran la formación de los nuevos creadores especialistas en multimedia. Estas presentaciones se centraron en tres aspectos: la experiencia docente en este programa de formación profesional; el proceso de creación, exposición y recepción de obras multimediales; y el análisis de nuevas formas de pensamiento derivadas de la práctica y resultados de la creación multimedia.

En los artículos de este número, el cine, el arte, los derechos y el video aparecen como nodos sugestivos de reflexión y de discusión de lo que sucede en el arte contemporáneo con relación a la creación artística en este terreno. El cine en los sitios de exposición propios de las artes plásticas; artistas y cineastas creando obra en forma de instalaciones en las que el cine es el tema principal. El uso de software de investigación científica combinado con la experimentación artística genera imágenes solo posibles en este espacio de creación virtual. Algunos videoartistas controversiales en la historia del video arte norteamericano. El proceso creativo de un artista, su análisis y entorno político-geográfico. Los derechos legales de las obras y su relación con el ámbito académico.

Todos estos temas aportan desde su especificidad al complejo campo de la creación multimedia; su estudio, análisis e interpretación pretende contribuir a nuevos espacios de creación, reflexión y pensamiento.

Myriam Luisa Díaz

¹ El programa de estudios de posgrado, Especialización en Creación Multimedia, del departamento de Arte de la Universidad de los Andes, cumplió diez años en enero de 2011.

índice

Un “efecto de cine” en el arte contemporáneo 13
Philippe Dubois

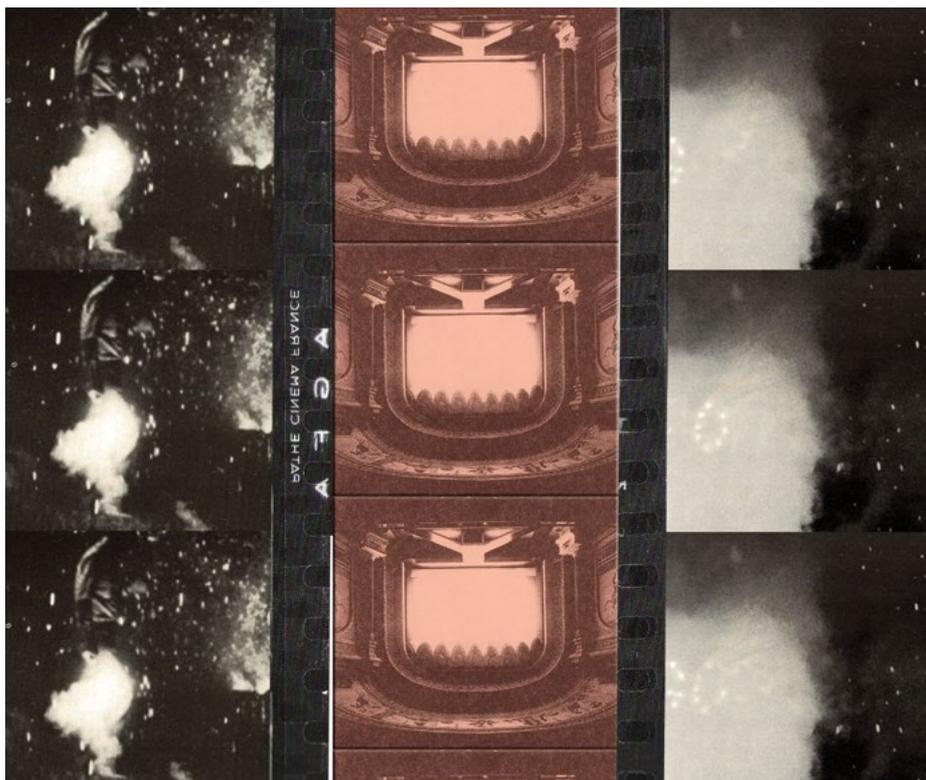
Godard, creador multimedia 31
Jorge La Ferla

Video: intriga y controversia 47
Jane Simon

Software científico y la creación de 57
Research Code
Mark J Stock

Conversación con William Kentridge. 79
Una línea entre Johannesburgo y Bogotá
Lina Espinosa

Los derechos al revés: arte y piratería 101
Lucas Ospina



Un “efecto de cine” en el arte contemporáneo

Traducido por Camilo Sarmiento

Philippe Dubois*

Resumen:

El fenómeno de la presencia del cine en el mundo del arte contemporáneo se observa a través de distintas categorías y formas variadas de obras de artistas que trabajan con el cine y cineastas que piensan o intentan el trabajo artístico. Este espacio de intercambios, transferencias, de elementos que migran entre estos dos campos permite observar una dinámica significativa en el campo de la creación artística. Es evidente que el efecto de cine está aquí y ocupa todas nuestras maneras de ver.

Palabras clave:

Cine, arte, dispositivo, espectador, efecto de cine, películas, exposición, apropiación, museo.

* Profesor, Vicepresidente de Relaciones Internacionales desde mayo de 2006 y director del Máster de Investigación en estudios cinematográficos y audiovisuales en la Universidad de París III-Sorbonne Nouvelle. Doctor en Filosofía y Letras (Bélgica). Acreditación para dirigir investigación (Francia) - Universidad París III-Sorbonne Nouvelle, en enero de 2000. Director de la colección “Arte y Cine”, De Boeck-Université. Colaborador de la Cinémathèque Royale de Bélgica, de la Revue Belge du Cinéma, etc. Co-director de la revista internacional “Cinéma & Cie”. Co-directo (con Jacques Aumont) de CRECI - Centro de Investigación de Cine y Audiovisual), Universidad de París III. Teórico, pensador y autor de innumerables publicaciones sobre fotografía, cine, video y cine y arte contemporáneo.

Abstract:

The phenomenon of the presence of cinema in contemporary art, can be seen through different categories and forms such as art works that involve cinema and filmmakers who reflect upon or try to make artworks. This space of exchanges, transfers, of elements that migrate between these two fields, allows us to observe substantial dynamics in the field of artistic creation. It is evident that the effect of cinema is present and occupies all possible ways of seeing.

Keywords:

Cinema, art, dispositiv, espectador, cinema effect, movies, exposition, apropiation, museum.

Resumo*:

O fenômeno da presença do cinema no mundo da arte contemporânea se observa através de diferentes categorias e formas de obras de artistas que trabalham com o cinema e com cineastas que pensam ou tentam desenvolver um trabalho artístico. Este espaço de intercâmbios e transferências de elementos que migram entre estes dois campos permite observar uma dinâmica significativa no campo da criação artística. É evidente que o efeito do cinema está aqui e ocupa todas as nossas maneiras de ver.

Palavras Chave:

Cinema, arte, dispositivo, espectador, efeito de cinema, filmes, exposição, apropriação, museu.

*Traducido por Antonio Lobato.

Dos exposiciones sintomáticas y simétricas del Centro Pompidou

Que el arte contemporáneo internacional esté actualmente «invadido» por lo que yo llamo un *efecto de cine* en todos los ámbitos y de todas las formas, es una evidencia contundente, molesta, «a la moda». Tan irritante como intrigante. Toda la actualidad artística es testigo de ello. Un solo ejemplo encarna perfectamente este fenómeno: el Centro Pompidou actualmente programa (ABRIL/MAYO de 2006) dos eventos importantes y significativos, cuya postura casi simétrica no se puede más que constatar: por un lado, la exposición «Le mouvement des images. Art, cinéma», concebida y curada por el historiador de arte Philippe-Alain Michaud. Esta exposición se definió como una *revisitación* de las piezas de las colecciones del Museo Nacional de Arte Moderno, a la luz de las formas y de los «pensamientos del cine», una luz al mismo tiempo real y virtual, literal y metafórica. La muestra se esfuerza por reflexionar sobre esta pregunta: ¿Cómo y en qué sentido se puede decir que «el cine» (con todas las comillas necesarias) les da forma, alimenta, influencia, trabaja, inspira, irriga (de manera más o menos subterránea) las obras (pinturas, esculturas, fotografía, arquitectura, instalaciones, performances, videos) de una serie de artistas plásticos del siglo XX (de Matisse a Picasso, de Barnett Newman a Frank Stella, de Bustamante a Robert Longo, de Chris Burden a Wolfgang Laib, etc.), que a priori no hubieran sido necesariamente puestos «del lado del cine»? Pregunta apasionante, abierta, audaz, que se organiza alrededor de cuatro configuraciones estructurantes, definidas como cuatro «componentes» del cine (la sucesión, la proyección, el relato y el montaje), y que evidentemente es muy sintomática de ese «efecto de cine» del que estoy hablando. La exposición está acompañada de una retrospectiva de películas experimentales, antiguas y recientes que también hacen parte de las colecciones del Museo y están programadas (en sala) temáticamente según las mismas configuraciones. Al mismo tiempo (o casi), no sabemos si por azar o por un acto voluntario, el Centro Pompidou también presenta otra exposición, muy esperada y que parece muy decepcionante, completamente concebida y elaborada por Jean-Luc Godard (con la ayuda de Dominique Païni). Esta exposición debería llamarse «*Collage(s)* de France. Arqueología del cine, según JLG» (para hacer referencia/reverencia al viejo sueño de Godard de entrar al «*Collège* de France»¹), pero finalmente el título que le dieron fue «*Voyage(s) en utopie, Jean-Luc Godard 1946-2006. À la recherche d'un théorème perdu*». Inscrita en la prolongación de la escenografía de las *Histoire(s) du cinéma*, se trata de una «exposición de cineasta», construida como una vasta instalación soñada e inacabada, una especie de obra cacofónica llena de huellas y de fragmentos

¹ El Collège de France es una prestigiosa institución educativa en Francia (N. del T.).

dispersos, de partes de textos, de imágenes y de sonidos (cine, pintura, literatura, música) presentados de todas las maneras posibles (maquetas en serie y hasta en abismo, pantallas más o menos miniatura en todas las posiciones, reproducciones múltiples, piezas abandonadas, etc). Estos elementos organizan una especie de collage de ruinas a partir de una visión del cine al mismo tiempo poética, metafísica y geopolítica atravesada por innumerables relaciones con el arte. Una exposición también acompañada de una retrospectiva (integral y en sala) de películas de (y sobre, y con) el autor. Entonces, dos grandes exposiciones, prácticamente simultáneas, en el mismo lugar simbólico del arte y que se responden como el derecho y el revés de una misma problemática examinada, la de las relaciones, complejas, entre cine y arte contemporáneo. Por un lado, tenemos el cine en el arte y por el otro, el arte en el cine. El arte como cine y el cine como arte. Es decir, el cine COMA (,) arte contemporáneo. Aquí la coma es esencial porque sirve como bisagra entre «cine» y «arte contemporáneo» y deja abierto, en todos los sentidos, el vínculo entre los dos polos.

Entonces, repito. No es nuevo. Nos remontamos al inicio de los años 90: el mundo del arte contemporáneo se encuentra cada vez más marcado por la presencia insistente de lo que se podría llamar un «efecto de cine». Un «efecto de cine» a la vez profundo y superficial, con frecuencia monumental y hasta fetichista, eventualmente poético, a veces inteligente, si no sensible. Un «efecto de cine» extremadamente diversificado y multiforme en todos los casos. Y que opera en todos los niveles: en el plano institucional, en el plano artístico y en el plano teórico (o crítico). En esta presentación introductoria, quisiera plantear las cosas y no entrar en análisis de uno u otro aspecto en particular, o profundizar en una u otra actitud singular (de un museo, de una exposición, de un artista, de una obra). No, quisiera solamente tratar este «efecto de cine» como un fenómeno de conjunto: ubicarme en una perspectiva panorámica y categorial. Por un lado, plantear un marco y localizar las grandes formas de este fenómeno y, por el otro, proponer algunas reflexiones sobre las razones y las apuestas, históricas y estéticas implícitas. De alguna manera, un texto de introducción y de presentación².

². Para mayor información, análisis o reflexiones, remito a numerosos artículos (especialmente en *Omnibus* y *Art Press*), catálogos (de todas partes) y obras sobre este tema, entre las cuales mencionaré especialmente los cuatro libros siguientes: Raymond BELLOUR, *L'Entre-images 1. Photo, cinéma, vidéo*, París, ed. La différence, 1990; Dominique PAÏNI, *Le temps exposée. Le cinéma de la salle au musée*, París, ed. de l'Etoile/Cahiers du cinéma, 2001; François PARFAIT, *Vidéo: un art contemporain*, París, ed. du Regard, 2001; Pascal CASSAGNAU, *Future Amnesia (Enquêtes sur un troisième cinéma)*, París, ed. Sept/Isthme, 2006.

¿Cine de exposición? ¿Post-cine? ¿Tercer cine?

Un problema de territorio, de identidad, de legitimación, de poder, de ganancia y de pérdida

Para empezar, en el plano institucional (o socio-institucional), en el cual no insistiré mucho más, es evidente que la imposición invasora de este fenómeno, si no su omnipresencia, plantea preguntas tanto al cine como al arte. Preguntas sobre los lugares (respectivos). Preguntas que no abordaré como problemas «de moda» (a la moda), sino como problemas del «medio del arte». Desde hace diez años prácticamente no hay ninguna gran bienal (Venecia, Documenta u otras), ningún museo (de cualquier tamaño, del centro Pompidou al MAC de la pequeña ciudad belga de Lieja), ningún centro de arte (como la Villa Arson en Niza, Le Fresnoy en Tourcoing, Le Consortium en Dijon), ni ninguna galería (más o menos «a la moda»), que no incluya sistemáticamente en su programación exposiciones u obras que impliquen de una cierta manera «al cine», es claro que hay intereses exteriores a las obras y a los comportamientos. Me parece que son intereses territoriales (y por lo tanto de cartografía de las artes y de geoestrategia), es decir, intereses al mismo tiempo de identidad (del cine y del arte) y de legitimación recíproca y por lo tanto, de poder simbólico.

Exponer obras que impliquen, de una manera u otra, «al cine». En esta oportunidad las comillas son especiales, a tal punto las identidades se vuelven inciertas, y las mezclas de reglas siembran la duda y la perturbación en torno a la pregunta sobre la «naturaleza» de los fenómenos a los cuales asistimos. En efecto, uno de los puntos centrales del problema es el siguiente: ¿Lo que vemos en las exposiciones es (todavía) «cine»? ¿Es cine que, como se ha dicho, «migró» abandonando sus salas oscuras por las más luminosas del Museo (por qué, con qué fin)? ¿O es el cine el que se negó, se desvió, se transformó, se metamorfoseó (en qué)? ¿Es un «más allá» o un «después» del cine, como si éste hubiera dejado de ser? La crítica, siempre pronta a reaccionar o a dramatizar, inventó además vocablos diversos para hablar de este fenómeno. Creo que Jean-Christophe Royoux fue el primero, en proponer en sus textos de la revista *Omnibus*, la expresión «cine de exposición» (esta formulación fue retomada por muchos otros críticos e instituciones, de Régis Durand a Françoise Parfait, de *Art Press* a *Art Forum*, de la Bienal de Venecia a la Documenta de Kassel, luego se dejó de lado) o incluso se habló del fenómeno con el vocablo «post-cine» (como se habla -estúpidamente- de post-doctorado!), juntándolo, con el de la digitalización galopante del mercado del DVD y de la difusión de películas por Internet. Pascale Cassagnau prefiere la expresión *Tercer cine*. Etcétera.

¿Cine de exposición? ¿Post-cine? Poco importan las etiquetas. Lo que está claro es que la pregunta planteada es sobre la identidad o la naturaleza «del cine», una naturaleza supuesta, por lo tanto, que se descubre o resulta hipotética (allí donde se creía segura de sí misma, sólida en su especificidad), una *naturaleza* que desde este momento se siente cuestionada, relativizada, quebrantada, transformada, tal vez traicionada, para no decir en vías de extinción (¿el cine, «*arte efímero?*»). Es evidente que esta incertidumbre identitaria es fundamental en el plano teórico (se podría estudiar en términos deleuzianos de «líneas de desterritorialización») pero, también lo es en el plano de las instituciones: traduce los intereses en términos de lo que Bourdieu llama la legitimación simbólica: en estas transferencias y deserciones, en estas migraciones y estos mestizajes, entre el cine y el arte contemporáneo ¿quién gana y quién pierde? ¿Y quién gana o pierde *qué?* ¿Un lugar en el sol? ¿Las puertas del paraíso? ¿Un descenso al infierno? ¿Qué le aporta o qué le quita cada una de estas entidades (arte, cine) a la otra? ¿En qué sentido se instalaron las relaciones (de fuerza)? ¿Cuál legitima o avala o libera a la otra? ¿Cuál se disuelve o se pierde en estas separaciones? ¿El cine encontrará en el museo una especie de vida nueva, un efecto de rejuvenecimiento (valorizador y renovador), una sublimación noble de su origen plebeyo (popular y comercial)? ¿O será por su parte, un signo de fatiga, de ahogo, de agotamiento: el «arte del siglo XX», tan visceralmente asociado a la idea de la recepción en la sala, con todo su ritual, sin saber dónde dormir, dónde acostarse, dónde poner la cabeza para sobrevivir diversificándose al borde del siglo XXI? Y el arte contemporáneo que, a veces, se creía un poco inexpresivo, abstracto si no abstruso, reseco o falto de sustancia, ¿con la llegada de imágenes fotográficas, en movimiento, luminosas, sonoras, podría recuperar un poco de realidad, de cuerpo, de vida, de alma, de aliento, de ruido y de furor? O por el contrario ¿se vería tan perdido y sin punto de referencia que buscaría aferrarse a cualquier efecto barato de espectacularidad para dar la impresión de estar vivo? Y luego, estos cambios de lugar, ¿son de orden simbólico o es una cuestión sociológica, de público o de audiencia? ¿Se trata de un problema económico de mercado, de *cuotas* de mercado? ¿Quién pierde, quién gana, y qué? No voy a continuar en esta dirección, pero seguramente habría qué cuestionar el fenómeno en estos términos. Esperemos que una tesis de doctorado responda a estas preguntas.

El problema del dispositivo y del espectador

Ahora, en un plano más artístico, sobre el cual me voy a extender más ampliamente, está claro que este fenómeno de un «efecto de cine» abre perspectivas extrema-

damente diversificadas.

Para empezar, en términos estéticos y para continuar con el tema que acabamos de exponer, diremos que el surgimiento del «cine de exposición» también se llevó a cabo sobre las variaciones del *dispositivo*. Claramente se plantea el problema del lugar del espectador: cuando las imágenes proyectadas abandonan «su» tradicional sala oscura para ser expuestas en las salas del museo de arte, se desplaza una serie de parámetros sobre sus modos de recepción supuestamente «específicos» y aparece una serie de interrogantes sobre su supuesta «naturaleza». Por ejemplo, ¿qué sucede (para el espectador de cine) cuando se pasa de la gran sala oscura y comunitaria, donde todo desaparece en la oscuridad para que el espectador adquiera una máxima concentración en el rectángulo de la pantalla, a una visión más individualizada, con frecuencia en pantallas simultáneas, y más «iluminada» que la película, en la blancura del espacio museal? ¿Se puede ver igual la misma imagen proyectada en la luz y en las tinieblas? ¿En qué diluiría este cambio el efecto de absorción y de fusión del espectador colectivo? ¿Esto contribuye a transformarlo en un sujeto aislado, dividido y errante? ¿Qué pasa cuando se pasa de la posición inmóvil y sentada en la sala de cine a la postura móvil y de pie del visitante de paso en la exposición? ¿El espectador hipnotizado puede convertirse en un paseante distanciado? ¿Qué experimenta cuando se pasa de la duración estándar impuesta por la reproducción continua y única de la película, a modos de visión más aleatorios, a menudo fragmentados y repetitivos (el efecto de repetición cíclica, *loop*) de imágenes que siempre están ahí, que se pueden ver y se dejan de ver a voluntad? Prisionero del tiempo durativo del cine, ¿el espectador se libera de él en el espacio de la exposición? ¿Se pasa de lo singularizador a lo repetitivo? A la inversa, para el museo, ¿qué pasa cuando hay que oscurecerlo todo y dejar al visitante avanzar a tientas en una habitación oscura? ¿Cómo dejar circular el sonido que no se puede localizar? ¿Qué implica sensorialmente el hecho de exhibir una imagen proyectada y luminosa, tan inmaterial como efímera, de gran formato y en movimiento, de una forma totalmente opuesta a las imágenes-objeto (fotografía, pintura) que podían tranquilizar a la percepción museal clásica? ¿Cómo administrar el «raptó» del visitante por parte del despliegue narrativo de imágenes que cuentan una historia? Etcétera. Podemos ver que existe un conjunto de modificaciones y de interrogantes que vuelven particularmente inestables las que hasta ahora podían considerarse categorías establecidas. Finalmente, es la idea misma de «cine» o de «arte» (en el sentido de obra de arte) la que se encuentra fuertemente relativizada. Y los interrogantes institucionales parecen también estéticos.

Un fenómeno generacional

20

Por otro lado, en términos de personas hay que constatar un fenómeno de generación: parece que un amplio grupo de artistas plásticos, en los últimos quince años, se apoderó por completo del objeto o del pensamiento del «cine» y lo incorporó a su práctica artística, como si se tratara de (*re*)animar el mundo del arte contemporáneo insuflándole una vida y un imaginario, si no nuevo, al menos rico histórica, cultural y estéticamente. Es un hecho objetivo, al menos cuantitativo. Y si no se trata de una «escuela» propiamente dicha, al menos es un movimiento que se puede afirmar es casi *generacional* (con excepciones notorias, es verdad, como Michael Snow o incluso Anthony McCall, cuyos trabajos pioneros se remontan a finales de los años 60 o principios de los años 70). Todos conocemos algunos de estos artistas, muchos de los cuales están en primera fila de la escena internacional actual, para citar sólo a algunos: Douglas Gordon, Pierre Huygue, Pierre Bismuth, Stan Douglas, Steve Mc Queen, Mark Lewis, Doug Aitken, Pipilloti Rist, Eija Liisa Ahtila, Sam Taylor Wood, Tacita Dean, Rainer Oldendorf, Philippe Pareno, Dominique Gonzales-Foerster, etc. A estas figuras, ya consagradas, hay que añadir un número extraordinariamente alto de artistas más jóvenes, desde luego menos conocidos, que contribuyen masivamente al efecto de invasión que hoy afrontamos. Me parece que esta emergencia generacional no puede pensarse sin su «pareja» del lado del cine. En efecto, se observa el mismo fenómeno pero a la inversa, que varios cineastas (patentados) se dieron vuelta, hacia el campo del arte para proponer, la mayoría de los casos en forma de instalaciones, algunas veces obras nuevas (hechas específicamente) o como «disposiciones en el espacio» (más o menos originales) de sus películas o de su universo destinadas a museos o galerías. Se trata de «instalaciones de cineastas» como las obras muy conocidas de Chantal Akerman (que ha hecho de ellas una suerte de especialidad estos últimos años), o las de Chris Marker (desde su *Zapping Zone* en Beaubourg, cuya primera versión data ya de 1990, a su reciente *Prelude: The Hollow Men del MoMA*, pasando por la magnífica *Silent Movie*), históricas y originales, e incluso las de Agnès Varda (su interesante *Triptyque de Noirmoutiers* y toda su exposición *Île et elle*), en pleno auge, sin olvidar las tentativas variadas y más o menos inventivas de Johan van der Keuken, Abbas Kiarostami, Atom Egoyan, Peter Greenaway, la pareja Giannikian/Ricchi Lucchi y, por supuesto, la ya referida exposición de Godard "*Voyages en utopie*". Muchas de estas instalaciones son hechas por cineastas de una generación muy anterior a la de los artistas del cine de exposición: Varda, Marker, Godard podrían ser sus padres -y de cierta manera tal vez lo son- ¡De la familia de los «cine-padres» a la generación de los «artistas-hijos»!

Los pasadores de imagen históricos: el cine experimental y el video-arte

Para completar el mapa, es importante decir, que en el espacio entre los dos universos, entre estos artistas-que-trabajan-con-el-cine y los cineastas-que-piensen-o-intentan-el-trabajo-artístico, existe un grupo, pequeño pero intenso, efervescente, hiperactivo, diverso y abierto, de los cineastas experimentales y de los videoartistas. Estos son los verdaderos *pasadores* entre los dos universos que nos ocupan. Cada uno de ellos tiene su trayectoria y autonomía, que no voy a reconstruir aquí. Por ejemplo, es claro que, en relación con la proyección clásica en sala, el cine experimental instauró la «instalación» (en el sentido amplio, *expanded*, para retomar el término de Gene Youngblood) como otra forma de existencia del cine (proyección en varias pantallas, sobre superficies que no son planas, en el espacio, etc.). También es claro que el video, sobretodo después de que pasó, a finales de los años 80, de su forma «videoescultura» (cuyo tótem era el monitor, ese cubo-imagen multiplicado, apilado, alineado) a su forma «videoproyección» (en pantalla grande, con calidad digital), introdujo la gran imagen en movimiento en el mundo de las galerías y de los museos de arte contemporáneo. Operadores históricos y una estética del pasaje entre arte y cine, lo experimental y el video pusieron en juego las formas mismas del encuentro entre estos dos campos mayores.

Las grandes figuras del efecto de cine: un embrión de categorización

Desde mi perspectiva de presentación introductoria, quisiera identificar y describir, de manera simple y con el apoyo de ejemplos, algunas de las grandes modalidades del efecto de cine. Aquí no hay una voluntad de exhaustividad, ni una tipología sistemática, ni un deseo de fijar lo que es inestable, sino de hacer un barrido rápido, sin análisis detallado y con un poco de racionalidad descriptiva, del terreno extremadamente diversificado del cual nos estamos ocupando. Propongo, entonces, un pequeño recorrido por cuatro figuras que son cuatro formas-tipo de esta relación entre cine y arte contemporáneo, cuatro figuras del efecto de cine entre otras muchas posibles, que le dan forma a la idea de *apropiación* ordenándola en el sentido de lo más literal (o explícito, o directo) a lo más metafórico (implícito, indirecto).

El principio de la apropiación

Sin ninguna duda, la idea de apropiación se impone a priori con mayor evidencia. En su sentido primario, este principio se concibe, como su nombre lo indica, mediante un gesto -un gesto efectivo, constitutivo de cada pieza de arte- de préstamo material

y físico de un(os) objeto(s) fílmico(s). Este gesto de apropiación puede tomar forma de muchas maneras: recuperación, reproducción, extracción, cita, referencia, inspiración, reapropiación, absorción, desviación, cambio, transformación, deformación, desfiguración, etc. Las apropiaciones pueden, como tales, ser integrales o fragmentarias, fieles o alteradas, directas o indirectas, etc. En general, primero se piensa en ellas cuando se habla de la presencia de un efecto de cine en el arte contemporáneo. Pero, no porque sean las más explícitas o las inmediatamente más visibles sus apuestas son simples o transparentes. Lejos de ello. Se pueden identificar varias maneras singulares de apropiación que le darán forma al principio en una cierta progresión.

La película expuesta

Se trata de la figura matricial del fenómeno. En efecto, pensamos en seguida, en el ejemplo emblemático en este campo: la famosa *24 Hours Psycho* de Douglas Gordon (1993). Cuando el artista se apropia de la película de Hitchcock para hacer una proyección de ella en video en pantalla grande, en medio de una sala de museo, *retoma* la película *Psicosis* (la arranca de su sala de cine) para *exponerla* (no solamente proyectarla) en un espacio y una institución de arte. La expone incluso *integralmente* (en su integralidad) pero no en su *integridad*, ya que la hace sufrir una distorsión fundamental, poniendo en cámara lenta extrema la imagen. La proyección completa de la película en versión Gordon, se extiende, 24 horas (en lugar de los 90 minutos habituales). Se experimenta en la duración de la recepción, la paciencia del espectador y las reglas de la institución, que todavía depende plenamente de la inspiración performativa muy «años 70». Pero, sobre todo, la lentitud de esta proyección metamorfosea completamente la *sensación visual* de la película, que se (re)descubre en sus más ínfimos detalles, en la plasticidad de cada uno de sus planos y de sus movimientos descompuestos. La experiencia es tanto plástica como temporal: tenemos la impresión de ver *Psicosis*, esa película fetiche que creíamos conocer de memoria, como si nunca la hubiéramos visto (*así*, al menos). Cada gesto, cada expresión del rostro, cada acción está *analizada*, «escrutada contemplativamente»: en ellos descubrimos mil facetas insospechadas, invisibles, que se nos revelan de esta manera en y por la densidad de la cámara lenta; sería interesante comparar esta pieza de Douglas Gordon con esa otra *apropiación* de la misma película de Hitchcock, esta vez en la forma de un *remake* plano por plano, realizada por Gus Van Sant. En su versión Van Sant, *Psicosis* no funciona, como una «película expuesta» sino como una «película instalada» (en otra película). Es una nueva manera de tratar la vieja cuestión del *remake* a la luz de

las prácticas del arte contemporáneo, y sin duda, Van Sant es hoy el cineasta más interesante en este sentido (en la misma perspectiva, se pueden ver su *Gerry* o su *Elephant*, como versiones en forma fílmica de problemas del arte contemporáneo.)

Me podría referir a muchos otros casos para ilustrar la figura de la «película expuesta», del mismo Douglas Gordon (para no decir nada de su «imposible» *FiveYear Drive-by* de 1995: *The Searchers* de Ford en «cámara lenta» con una duración de proyección virtual de cinco años, ¡la duración de la diégesis!), su otra instalación intitulada *Déjà vu* (2000). Se trata de la triple proyección, en tres grandes pantallas exactamente yuxtapuestas por el borde, de la misma película de cine negro hollywoodense *D.O.A.* de Rudolf Maté. Estas tres proyecciones sólo difieren en una muy pequeña unidad de tiempo (1 imagen/segundo). La película de Maté, entonces, se reproduce a 23 imágenes por segundo en la primera pantalla, a 24 en la segunda y a 25 en la tercera. A una pequeña causa, aparecen grandes efectos. Esta minúscula variación de velocidad, imperceptible al comienzo, poco a poco corroe la sincronía de las tres proyecciones, hasta hacer estallar la película en casi tres películas diferentes, que el espectador no puede coordinar bien con él mismo.

Otra manera recurrente de exponer una película en su integralidad pero no en su integridad, consiste en separar la banda sonora de la imagen. De esta manera, muchos artistas han logrado apartarse de la «parte visible» de la película original y sólo retener su continuidad sonora. Tal es el caso de algunas piezas de Pierre Huygue, *Dubbing*, que nos presenta en un plano fijo continuo de 90 minutos, a los dobladores (todo el equipo completo) enfrentándonos, mirando una pantalla invisible para nosotros y trabajando sin descanso en doblar una película que nunca vemos, pero cuyo diálogo en francés sí oímos (y leemos en los subtítulos que se despliegan en la parte de abajo de la imagen). También están los trabajos de Pierre Bismuth (*Post Script/The Passenger*, 1996, o *The Party*, 1997, por ejemplo), donde juega con el desfase entre sonido e imagen y ofrece, al mismo tiempo retranscripciones de las películas de partida (Antonioni, Blake, Edwards) escritas en tiempo real por una secretaria, que digita a máquina lo que oye de la película, sin verla.

Lo que destaco de los ejemplos mencionados es que nos ofrecen una versión («museal») de una película en un sentido similar al que muestra la historia del cine de «versiones múltiples». Aquí, lo que está en juego es la película y su exponibilidad -y cómo esta exponibilidad transforma, no tanto la película como tal, sino su recepción y su percepción por parte del espectador. Cada pieza de

un artista que trabaja una versión exponible de una película, resulta una experiencia analítica metaperceptiva donde el acto de ver imágenes es cuestionado como tal. Ver una «película expuesta» no es volverla a ver, es verla (u oír-la) de otra manera y, por consiguiente, es preguntarse sobre esta alteridad.

Las películas citadas

Esta segunda figura es muy diferente. Lejos de querer exponer *una* película, de ofrecernos una nueva versión (más o menos transformada) para llevarnos a una nueva experiencia de visión, el objetivo es buscar (un poco por todas partes), escarbar en la materia infinita de las películas, de toda clase de películas, corpus diversos, heterogéneos o constituidos, extraerles fracciones, pedazos, fragmentos seleccionados, para (re)componer algo «nuevo». Un trabajo de indagación, de búsqueda, de pesquisa, de acceso. Un trabajo de selección, de corte, y luego de descuartizamiento. Un trabajo de reorganización, de ensamblaje y por último, de montaje. Encontrar, desfigurar (re)configurar. Aquí la apropiación es menos un gesto de presentación (exponer) que un gesto de des/re-construcción. La operación no apunta a un objeto originario y original (la película matriz), sino más bien, a un imaginario cinematográfico más global o transversal.

Pensamos inmediatamente en una práctica establecida y reconocida que hace de este problema, el meollo mismo de su actividad: el *found footage*. Nos encontramos en la frontera entre cine experimental y prácticas de exposición, pues las películas de *found footage* pueden verse tanto proyectadas en una sala como en instalaciones en los lugares del arte. Cuando cineastas-artistas como los de la escuela austríaca contemporánea (Martin Arnold, Matthias Müller, Cristoph Girardet, Peter Tscherkassky, por ejemplo) vuelven a visitar el cine, en especial el cine narrativo hollywoodense, es para hacer películas o instalaciones que no solamente «acometen» la materia fílmica original (este descuartizamiento físico es muy marcado, por ejemplo, en Peter Tscherkassky, o también, de otra manera, en Martin Arnold), sino que también «recargan» estas películas-materiales como objetos culturales y trabajan el imaginario o la ideología que transmiten para ofrecernos una re-lectura ya sea crítica ya sea poética. De esta manera, *Home stories* (Matthias Müller, 1990) trabaja con las posturas narrativas y figurativas estereotipadas del melodrama hollywoodense de los años 50. *Alone* (1998) y *Pièce touchée* (1989) de M. Arnold, desmenuzan, con humor, el inconsciente gestual o postural de los cuerpos y de los personajes oculto en los pliegues de la imagen ordinaria. *Outer Space* o *Dreamwork* (Peter Tscherkassky, 1999 y 2000) reinventan modos propiamente figurales de narración

a partir de un mismo material original. En el mismo sentido global, me refiero a las películas de Giannikian y Ricchi-Lucchi (todas desde *Du pôle a l'équateur*), o las de Bill Morrison (*Footprints*), Al Razutis (y sus *Visual Essays*) o Mark Lewis (con su *Cinema in parts*), etc. Todas estas operaciones que juegan con la carne de las imágenes fílmicas, desmontan y remontan el cine para tomar de él ideas y sensaciones si no nuevas, al menos sí renovadas. Desde luego, la presentación «instalacionista» de estas cintas no siempre es prioritaria, pero podemos considerar que cada película es en sí misma y de forma bastante exacta, una instalación específica de fragmentos de otras películas. O adquiere dimensiones específicas como el dispositivo de *Silent Movie* de Chris Marker (1995), con sus cinco pantallas de video sobrepuestas en columna y su programa aleatorio de combinaciones infinitas de planos a partir de las imágenes grabadas en los cinco videodiscos. O como la disposición en tres pantallas situadas unas delante de las otras (en una especie de estratificación memorial) de Yervant Giannikian y Angela Ricchi Lucchi en *La Marcia dell'uomo*. O también, por supuesto, la exposición-instalación de Godard en Beaubourg, *Voyage(s) en utopie*, que es una obra infinita de citas múltiples.

Lo que queda de toda esta tradición de obras de arte compuestas por «películas citadas» es la idea general de que el cine es, por excelencia, el imaginario de imágenes que frecuenta nuestros espíritus, que ocupa la memoria visual contemporánea, nos guste o no. La imagen fílmica como materia y como espectro, como ficción de imagen en filigrana, como carne fantasma siempre ahí, fuerte y frágil a la vez. Todas estas instalaciones, de manera crítica, irónica, denunciadora o iconoclasta, no dejan de repetírnoslo: el cine, las películas, son, a finales del siglo XX, el telón de fondo de nuestra relación con la imagen y por lo tanto, con el mundo. Nuestro pensamiento visual es «cinematográfico».

La película reconstruida

Con esta tercera forma nos mantenemos en las figuras de apropiación, pero comenzamos a tomar distancia (con su dimensión literal) y ya no se trata de una apropiación material de la imagen, sino de una especie de apropiación en segundo grado, de una apropiación creadora de la idea formal de una película, es decir, de una *reconstrucción* (en el sentido en el que se habla de la reconstrucción de un crimen). La película reconstruida sería a la película (original, matricial) lo que el «cuadro vivo» es al cuadro. Se vuelve a hacer (*remake*), con actores (más o menos nuevos) y en un espíritu de relacionarse con el objeto de referencia, que participa

de todos los juegos dialécticos entre fidelidad e infidelidad, entre reproducción y transformación, entre lo mismo y lo otro. Estos juegos de semejanza y de diferencia, donde siempre disputan entre sí la parte de invención y la de reproducción, se sitúan en el centro de la operación -y de las obras que trabajan con este modelo.

Algunos ejemplos: *L'Ellipse* de Pierre Huygue (1998) es una instalación de tres pantallas que «inventa» un plano secuencia que «hace falta» en la película *L'ami américain* de Wim Wenders (1977). Las pantallas de la izquierda y de la derecha muestran una secuencia sucesiva de la película original en dos planos, que empalmaban con una elipsis (a la izquierda se ve el personaje interpretado por Bruno Ganz, en un apartamento de la *rive gauche* en París; a la derecha, se encuentra el mismo personaje en otro sitio, esta vez situado en la *rive droite*; la película de Wenders omitía lo que pasaba entre los dos planos gracias a una continuidad). Veinte años después del rodaje de Wenders, Pierre Huygue (re)filmó la elipsis exponiéndola: le pidió al mismo actor, Bruno Ganz, por supuesto envejecido, que recorriera de nuevo el trayecto entre los dos lugares. En 1998 lo filmó atravesando el puente de Grenelle en un plano secuencia de ocho minutos. Este plano secuencia se proyecta en la pantalla central entre los dos planos sucesivos de Wenders. Reconstrucción desfasada de una ausencia intersticial. Un hombre que camina -y que piensa- en un intervalo entre dos planos de época, que atraviesa un puente para unir dos lugares y dos momentos. Ida y vuelta de una memoria en el presente que se vuelve a hacer en la posteridad del recuerdo de una película perforada. Una distancia espacial reconstruida en una distancia temporal.

The Third Memory del mismo Pierre Huygue (2000), es un dispositivo reconstructor de tres capas. En «el origen», es un suceso que fue la comidilla de los periódicos: un fracasado atraco de banco en Brooklyn donde hubo toma de rehenes. La televisión estadounidense ya había filmado en directo una parte de la acción (el asedio del banco por parte de un policía que exageraba mucho). Después hubo una película famosa, *Dog Day Afternoon* (Sydney Lumet, 1975) que «lo puso en escena», interpretan este hecho policial (reconstrucción ficcional) donde Al Pacino hace el papel del asaltante. Por último, Pierre Huygue no solamente retoma este doble material de imágenes, que le sirve de contrapunto, sino que también elabora en estudio una reconstrucción minuciosa, del ataque al banco, con decorados esquemáticos, extras (empleados del banco, policías) y sobre todo -de hecho todo el proyecto parte de ahí- con el asaltante «en persona» (John Wojtowicz en el papel de sí mismo y envejecido), después de haber cumplido su pena, «(re)presenta la escena» para Huygue

donde puede pretender «ofrecer la versión verdadera de los hechos» al mismo tiempo que se entrega a una reconstrucción después de casi 30 años. De esta manera, es al mismo tiempo la persona y el personaje de este dispositivo de tres niveles, el actor y el héroe (que realmente fue), el autor (en sentido completo) y el director de escena (da las indicaciones, dirige a los extras) e incluso el comentarista distanciado en la posteridad (critica la «falsa» versión de Lumet/Pacino, etc.)

El trabajo de Constanz Ruhm, en su proyecto *X Character*, en particular su *X Characters/RE(hers)AL* (2003/2004) y su *Nana/Subroutine* (2004), también procede de la lógica reconstructiva, pero, desde otras perspectivas aún (remito a su texto en este número). En pocas palabras, se trata, gracias al enorme sentido de libertad de invención, de re-partir de personajes de la ficción cinematográfica, relativamente conocidos y ya instalados en nuestra memoria de espectador (la Nana del segundo ejemplo proviene de *Vivir su vida* de Godard; los siete personajes femeninos del primer ejemplo provienen de películas y de realizadores diferentes: Alma viene de *Persona* de Bergman, Bree de *Klute* de Alan Pakula, Giuliana de *El desierto rojo* de Antonioni, Hari de *Solaris* de Tarkovski, Laura de los *Los ojos de Laura Mars* de Kershner, Rachel de *Blade Runner* de Ridley Scott, etc. Las siete mujeres, ninguna de las cuales se parece físicamente a su modelo, se encuentran esperando en un aeropuerto estilizado...), considerándolos como personajes de una nueva ficción, pero que ya tienen un pasado y una vivencia cinematográfica, una identidad *que ya está ahí*. Las obras (complejas, que implican películas, fotos, libros, instalaciones) son mezclas muy abiertas de diálogos inventados en situaciones contemporáneas y de imaginarios cinéfilos más o menos evidentes; se combinan, con flexibilidad y sutileza, proximidad y distancia, semejanza y diferencia, reconstrucción e invención.

Figuras formales de un cine virtual

El movimiento de separación de la apropiación física continúa con esta nueva categoría de figuras pues aquí, la relación con el cine no se lleva a cabo en el ámbito de una (o de varias) película(s) en particular, sino en un campo más «abstracto» o más general, que el denominado las «formas fílmicas», tales como el campo/contracampo, la continuidad de la mirada o en el movimiento, el montaje alterno o paralelo, etc. Todas estas formas que forjaron el lenguaje cinematográfico van a servir, no sin ser «adaptadas», de modelo de puesta en escena para diversas instalaciones de artistas; se ve bien, de qué forma la disposición de estas obras es deudora de todas estas figuras bien establecidas de la escritura fílmica. En este campo, uno de los

principios recurrentes es la trasposición de las formas temporales del cine (en especial de toda la dinámica relacionada con el montaje), en una *disposición espacial* en la exposición y nos permite comprender la verdadera fascinación de los artistas del post-cine, por la figura de la *multi-pantalla*. La co-presencia en una galería, según ordenamientos específicos, de varias pantallas de proyección puede pensarse como una especie de trasposición directa en el espacio de las figuras de montaje del cine. Hay muchos ejemplos que no sólo cultivan la referencia a las formas, sino también los temas fílmicos tipo, constituyendo igual número de *topoi*, de motivos de base, de estándares del cine. Muchas son las instalaciones que presentan, por ejemplo, escenas de comida en el restaurante, escenas domésticas, momentos de reencuentro, o de declaraciones de amor, huidas, etc., entre dos protagonistas que el hábito del cine nos ha acostumbrado a ver en campo/contracampo o en montaje alterno, o mediante continuidades de movimiento, incluso en saltos de eje o en encadenamientos de ángulo o de gesto, etc. En Stan Douglas, en Sam Taylor Wood, en Steve Mc Queen, en Doug Aitken, en Rainer Oldendorf y en muchos otros, se (re)encuentran estas escenas instaladas en dispositivos multi-pantalla: el campo/contracampo del cine se convierte en una proyección simultánea sobre dos pantallas enfrentadas o sobre dos pantallas alineadas una al lado de la otra, o sobre dos pantallas dispuestas en ángulo recto que reproduce el ángulo de tomas de dos cámaras, etc. Globalmente, diremos que lo que el cine distribuye en la sucesividad de sus planos, la exposición lo pone en escena en la simultaneidad espacial de sus pantallas, jugando con todos los efectos de «continuidad» pero *en el espacio* (rimas visuales, simetría, inversión, retorno, etc.). Lo anterior nos hace pensar en el montaje vertical (por oposición al montaje horizontal) mencionado por Abel Gance a propósito, de todos los ordenamientos visuales que, según él, autorizaba su famosa triple pantalla.

Al final de esta lógica se plantea la pregunta sobre el relato. Algunos artistas la plantearon frontalmente (Doug Aitken, por ejemplo, o Steve Mc Queen, o Pipiloti Rist, o Eija-Liisa Ahtila) ¿Es posible y cómo, contar una historia en (y mediante) el espacio de una instalación? La multipantalla, en cuanto hace espacial la sucesión de los planos, se puede utilizar en este sentido, para responder a la organización del recorrido como tal del visitante en la exposición. Su trayectoria, que va de pantalla en pantalla, funcionaría como una progresión plano por plano en la historia de la película. La marcha es la que articula la narración. Figura del narrador-caminante. Camino luego soy (la historia). El trayecto puede ser lineal (es más bien raro) y con más frecuencia es complejo, múltiple, estallado, laberíntico o puede ser abierto o cerrado, rápido o lento, etc. Visitar la exposición se parece a «ver una película» y el espectador (inmóvil, sentado, etc.) se transforma en paseante (en el sentido benjaminiano).

Vemos, de esta manera, cómo avanzamos por zonas donde la pregunta sobre el cine en las obras de arte contemporáneo es cada vez más secundaria, virtual, abstracta, implícita, metafórica. Es evidente que se trata de un *efecto*. La exposición de Philippe-Alain Michaud en el Centro Pompidou presentada al comienzo de este texto, marca de cierta manera, el punto de llegada de este efecto. Lo que «se parece al cine» en algunas obras presentadas en *Le Mouvement des images* a menudo depende de una especie de virtualidad extrema: puede ser un gesto, una postura, una forma, un cuadro, un movimiento, un detalle –a veces incluso un simple juego de palabras (la fina *película* de leche seca que «se parece a un filme» en la *Pierre de lait* de Wolfgang Laib...). Es evidente que el efecto de cine está presente y ocupa todas nuestras maneras de ver.





Godard, creador multimedia

Jorge La Ferla*

Resumen:

Una lectura de los medios audiovisuales a través de la obra y el pensamiento de Jean-Luc Godard. Un recorrido por el uso y las combinatorias creativas, del cine, el video, las instalaciones y la imagen digital que nos permiten una visión de una praxis sobre la hibridez tecnológica del último medio siglo, que hace de Godard un creador Multimedia.

Palabras clave:

Pensar el audiovisual, medios analógicos, filme, TV, video, instalaciones, museo, hibridez, nuevas tecnologías, creación multimedia.

* Master in Arts, University of Pittsburgh, Pennsylvania, USA, 1985 ; Egresado del Programa Graduado del Centro de Estudios Latinoamericanos, University of Pittsburgh, Pennsylvania, USA, 1985 ; License d'enseignement, Université de Paris VIII, Vincennes. 1982 ; Director de proyectos de investigación en cine, video y multimedia.

Abstract:

A reading of the media through the work and thought of Jean-Luc Godard. A revisit across creative combinatorials, in film, video, instalation and digital imaging, which allow us to recall the practices on hybrid technology of the past half century, that determine Godard's role as a multimedia creator.

Keywords:

Thinking audio-visual, analogue mediums, film, TV, video, instalations, museum, hibridity, new technologies, multimedia creation.

Resumo*:

Uma leitura dos meios audiovisuais através da obra e do pensamento de Jean-Luc Godard. Trata-se de um percurso pelo uso e combinatórias criativas, do cinema, do vídeo, das instalações e da imagem digital que nos permitem a visão de uma práxis sobre a hibridez tecnológica dos últimos cinquenta anos, e que faz de Godard um criador Multimídia.

Palavras Chave:

Pensar o audiovisual, meios analógicos, filme, TV, vídeo, instalações, museu, hibridez, novas tecnologias, criação multimídia.

*Traducido por Antonio Lobato.

“El filme ha terminado. Es triste que nadie esté investigando sobre eso. Pero ¿qué se puede hacer? Y de todos modos, con los teléfonos móviles y lo demás, hoy todos pueden ser autores.”

J.-L. G.¹

CD ROM(e)

C'est Rome.

C'est Rome toujours.

C'est toujours l'église romaine.

Ça aurait pu s'appeler autrement mais ça s'appelle comme ça.

J.-L.G.²

Godard ha cumplido 80 años en el año 2010, una efeméride que marca la historia de las artes visuales y de las ideas, considerando una obra y un autor, que trascienden, como pocos, las categorías uniformes que rigen el consenso del espectáculo y el actual discurso sobre la globalización. En momentos particularmente críticos de preponderancia absoluta de la máquina digital, Godard mantiene una relación conflictiva con el mundo del arte, la academia y la cultura. Este disenso, irreconciliable, ha atravesado diversas fronteras que sólo unos pocos han transitado en el campo de la

¹. http://www.clarin.com/espectaculos/cine/filme-terminado_0_521948095.html 22.07.2011, *The Guardian y Clarín*.

². CD ROM(e). Es Roma. Es siempre Roma. Es la iglesia romana. Se podría haber llamado de otra manera, pero se llama así no más." Henri Béhar, Jean-Luc Godard Press Conference, Montreal Film Festival, 1995 (<http://www.filmscouts.com/scripts/interview.cfm?File=2800>).

creación audiovisual. Godard ha deambulado por diversas regiones de las artes y los medios ofreciendo un sofisticado sistema de pensamiento concentrado en los diversos pasajes entre el cine y los soportes audiovisuales, cuyo último film *Socialismo* (2010), se presenta como una notable síntesis. A lo largo de casi medio siglo de operatoria virtuosa con los diversos dispositivos audiovisuales, Godard produce a contracorriente del cine que sigue el modelo de representación institucional, del entretenimiento comercial al cine de autor, trascendiendo los espacios habituales en los que suele moverse un director de cine, circulado por amplios territorios del arte tecnológico, la academia, la cultura y los medios. Director de cine, video, televisión y multimedia, artista, crítico de cine, editor de libros, profesor, son los campos múltiples por los que se ha movido Godard. Fronteras porosas entre cuyos límites plantea un sistema de reflexión referencial sobre los dispositivos, los mecanismos ideológicos y los espacios de producción del audiovisual tecnológico. La referencia de esta praxis de Godard y su estudio, es un derrotero crítico que incluimos como materia de estudio desde el curso Arte Interactivo de la Especialización en Creación Multimedia.

Este interés en la obra de Jean-Luc Godard nos ofrece un discurso que se ha desplazado al campo del cine expandido, el cual se define en el uso combinado de los soportes del cine con el video, el multimedia y las instalaciones. El pensamiento de Godard nos resulta apropiado, pues releva como ninguno, las problemáticas que rompen con las categorías uniformes que aún rigen entre las artes y los medios tecnológicos, en momentos particularmente críticos de preponderancia absoluta de la máquina digital. El audiovisual mantuvo a lo largo de su historia una conflictiva relación entre sus diversos soportes y con el mundo de las artes. Estas diferencias, en apariencia irreconciliables, han sentado fronteras que unos pocos han transitado. A lo largo de casi medio siglo de operatoria virtuosa con los diversos dispositivos audiovisuales, Godard produce obras inclasificables, si nos remitimos a las categorías que imperan en el medio académico de los estudios visuales. Ponemos en foco el caso de Godard pues toda su obra trasciende estos espacios habituales en los que suele moverse un artista o realizador audiovisual.

“¿Rodamos? ¿Cómo es posible que sigamos utilizando la palabra rodar? Cuando exista el registro digital, entonces será todavía mucho más ridículo decir rodar, porque ya no va a haber nada que dé vueltas. Con el video, todavía podemos decirlo porque hay una cinta que gira, ¿no?” J.-L. G.³

Estas frecuentes *boutades* ironizan sobre un estado de situación que nos remite

³ Godard/Sollers; L'Entretien, Jean-Paul Fargier, 75. Francia. 2006.

al cine, pasa por la TV y el video, y culmina con las instalaciones y las nuevas tecnologías. Recordemos que habiendo sido Godard uno de los primeros en aproximarse al video, fue también significativa su temprana incursión en la imagen digital. La antológica serie *Historia(s) del cine* (1988/98) realizada a lo largo de una década, es la culminación de una lectura de lo cinematográfico que surge de la fragmentación de lo filmico, desde su soporte tecnológico, sus discursos e historia(s). Material infaltable de análisis en el curso de arte interactivo, ya sea en el rubro hipertexto, como en su hibridez a partir de sus orígenes en el cine a un desarrollo anunciado en obras digitales preinteractivas. Es el cierre de una cierta idea, una afirmación sobre el cine pero, a partir de la máquina informática. Godard piensa el cine fuera del cine escribiendo una historia imposible de realizar con su dispositivo. Como en su momento lo había propuesto con sus videos, Godard vuelve a establecer, un discurso paralelo al cine mismo.

El cine y el video son casi lo mismo. La mayor diferencia, quizás, sea la luz. Es la misma diferencia que hay entre la filosofía y la ciencia. La ciencia es el video y la filosofía es el cine. El cine tiene una vida casi humana; digamos unos cien años como máximo. Después necesitó tener hijos. Los tuvo: la televisión en lo cultural y lo político, y el video en lo técnico y lo estético. Estos hijos, en mi opinión, no han amado mucho al cine aunque sea su padre y su madre.⁴

Godard nos permite considerar una antropología audiovisual con base en los soportes analógicos que predominaron durante el siglo XX, pues comenzaría a investigar con los primeros cruces entre los dispositivos extracinematográficos a principios de los años setenta. El video, que había surgido en el mercado televisivo a mediados de la década del cincuenta y en los años sesenta se consolidaba como posibilidad de manipulación fuera de los canales de televisión, fue pronto materia de trabajo para Godard. Su obra en video es poco conocida en su totalidad en los ámbitos del cine y sigue circulando por circuitos ajenos a las multisalas y locadoras. La disyuntiva entre los sistemas clásicos de representación audiovisual y las vertientes experimentales del cine y del video se mantienen en Godard como dos historias cruzadas, con pocos antecedentes de directores que hayan incursionado significativamente en ambos sentidos. En la mitología que se ha generado alrededor de Godard como director de cine, este aspecto de su obra no consigue en la crítica, estudiosos y acólitos, la trascendencia de su labor fílmica, por más que tenga más de cuatro décadas.

⁴ Pérez Ornia, José Ramón. El arte del video, Madrid, Serbal/RTVE, 1991.

A fines de los años sesenta, Godard ya se apartaba de la narrativa tradicional del formato de 35 mm y del largometraje de ficción. Es cuando produce las películas militantes del grupo Dziga Vertov.⁵ Esta variable, en el campo del cine testimoniaba el corrimiento que lo apartaba de lo documental y donde la idea de ensayo ya estaba latente reafirmandose con *Ici et ailleurs*, de 1974, un proyecto fílmico, que combinaba por primera vez en Godard la tecnología del video con el cine. La imagen electrónica era el intersticio, el entre-imágenes⁶, que intervenía los vestigios de la mediatización de lo real.

A este primer cruce del cine con el video le siguen dos propuestas específicamente televisivas. Las series *Six fois deux* (1976) y *France / Tour / Détour / Deux / Enfants* (1977) se estructuran sobre la base de la palabra oral, sustentada en esta posibilidad electrónica de la simultaneidad, del registro en directo, del audio junto a la imagen. Seis veces dos propone once coloquios con diversos entrevistados, aunque el quinto, "Nosotros tres", son 52 minutos enteramente mudos. La opción en la puesta de Godard es el mute, un incordio para el directo televisivo. La señal de video, a diferencia del cine, permite la transmisión simultánea e instantánea de sonido e imagen, pero aquí Godard se desplaza de este uso normativo no poniendo información sonora. El síndrome de la TV, de ser una radio con imágenes, incapaz de generar un discurso diverso, se asienta en la posibilidad del sonido como parte dominante de su mensaje. El protagonista del capítulo está solo y es acosado por la policía. En su cautiverio se comunica a través de la escritura. Es el texto sobre la memoria del otro distante, amado y cómplice en el delito. La separación provoca la necesidad de comunicación. Son dos contraplanos imposibles, por no estar los personajes en la misma locación. En el cine, podrían estar unidos por el montaje paralelo pero éste no es el caso; la imagen electrónica combina las dos imágenes por el efecto *wipe* y superpone una carta, con una tipografía que simula la letra cursiva como valor de imagen. El resto de la serie propone diálogos y reportajes centrados en la palabra oral. Pero este capítulo, sin sonido, comentaba en la escena televisiva la cuestión del guión como instancia previa al rodaje, la acción de escritura como concreción de la primera estructura de la historia.

Estos pasos no eluden la propia tecnología, en su materialidad y programación. Godard solicitaría con elocuencia al dueño de la empresa Aaton, Jean-Pierre Beauviala, la construcción de una cámara especial. En ese momento, el mercado no ofrecía ninguna tecnología que considerara el planteamiento de J-L.G. en su necesidad de filmar con una cámara de cine profesional, pero liviana y portátil. Así, surgió

⁵. Viento del Este/ Le Vent d'Est (1970), codirigido con Jean-Pierre Gordin; Luchas en Italia/lotte in Italia, 1970.

⁶. Bellour, Raymond. Entre imágenes. Buenos Aires, Colihue, 2009.

la primera versión de la Aaton 35/8, cámara que podía operar una sola persona y que pronto permitió la sincronización digital con el grabador de sonido *Nagra*. El cine, sólo visual en la etapa de registro, ya simulaba el sonido directo del video y la versatilidad de las *camcorders*, las pequeñas cámaras de video. Godard realiza el largometraje *Prénom Carmen* (1982) película con escenas en locaciones muy pequeñas, donde el cine se mimetiza con las posibilidades de los equipos de video. Aquellas discusiones de Godard con Beauviala son una pieza de retórica inédita en la historia de las tecnologías cinematográficas⁷, que podemos recordar como un intercambio socrático entre dos discursos divergentes. Además, estamos frente al caso de un realizador, que produce un paso conceptual e ideológico inédito pues ya no es el acto de apropiarse y desviar el programa de una máquina, como pregonaba Vilém Flusser, sino que se trata de estar al inicio de la fabricación de un modelo de cámara de cine, que se salió de todos los parámetros conocidos.

Durante los años ochenta, Godard continúa con estos pasajes entre el cine y el video iniciando una serie única en la historia del audiovisual. *Guión de la película Pasión* (1982) es un video que realiza luego de finalizar su largometraje *Pasión* (1982) para pensar en la concepción del film. Godard se pone en el cuadro, pero de espaldas a la cámara y frente a una pantalla blanca. Esta elección hace que la cámara se dirija en el mismo sentido que la mirada de Godard. En profundidad de campo, pasan los textos, las imágenes y los sonidos que circundan aspectos de la realización del film, cuya temática principal es el problema de la representación de la pintura en el cine. El video vuelve sobre esta cuestión en el largometraje, aplicando recursos de la escritura electrónica mediante la manipulación del cuadro en un nivel vertical. Los enlaces o vínculos se superponen en la pantalla simultáneamente, eludiendo el montaje clásico horizontal que determina el orden y la jerarquía de las tomas; por corte de toma ofrece una visión conceptual, más cercana a un hipertexto. Esta escritura se ofrece como un guión (en video) que desvía precisamente el sentido y la funcionalidad operativa del guión cinematográfico, así como ese género anecdótico de los *making off*. Esta rareza, sólo practicada hasta el momento por Godard con varias de sus películas, es un ensayo sobre el proceso de concepción y puesta en escena de un film. Una inédita puesta en abismo, a nivel diacrónico y sincrónico, en los procesos de construcción de una película.

Nacimiento de la imagen de una nación es el nombre de un workshop que hizo Godard con su productora Sonimage en Mozambique, durante el primer gobierno independiente. J-L.G. dicta un seminario en esa tierra arrasada, la ex colonia portuguesa,

⁷ Genesis of Camera: Jean Pierre Beauviala and Jean Luc Godard. Camera obscura, Vol. 5. Nro. 13/14 , spring-summer 1985, p. 163-193.

la cual debía comenzar a escribir su historia audiovisual como nación. Estas experiencias de Godard al frente de opciones de enseñanza son variadas y es posterior a la experiencia de sus clases en la Escuela de Cine de Montreal, cuando ofrece una visión de la historia del cine comparada con sus propias películas, que sería uno de los orígenes de *Histoire(s) du cinéma*. A partir de la transcripción de esas conferencias, se publica el libro *Introducción a una (verdadera) historia del cine*⁸, una lectura alejada del recorrido cronológico y de la visión enciclopédica. Las habituales digresiones atribuidas a la transcripción de las clases son el eje discursivo de Godard, que luego se vincula con los ocho capítulos de sus *Historia(s) del cine*. Los innumerables fragmentos de largometrajes utilizados son intervenidos digitalmente, modificando su velocidad, textura y montaje originales. Estas combinatorias se basan en aquel proceso de incrustación que Godard había utilizado en su obra anterior. Esa superposición de imágenes constituía la diferencia expresiva y conceptual, del corte lineal y la lógica argumentativa del montaje –dos características de la escritura cinematográfica clásica–, construyendo electrónicamente un *collage*, que una vez más, podemos pensarlo como un ensayo⁹ que se acerca a la idea de un hipertexto, a pesar de no ofrecer interacción. En su forma final, las *Historia(s) del cine* son imposibles de concebir en celuloide. El soporte del cine se extraña a sí mismo cuando se trata de reconstruirlo en su historia e historia(s). Esta obra completa le lleva a Godard una década y desde hace poco tiempo comenzó a circular resumida, diez años después de terminada, en celuloide y como un largometraje¹⁰ a través del *transfer digital to film*¹¹. El soporte digital vuelve al efecto cine por simulación, un verdadero híbrido tecnológico y discursivo. Primero, fue el cine en su forma pura, cuando lo filmado iba al laboratorio, se positivaba, se montaba en moviola y se proyectaba. La paradoja del soporte digital, en los tiempos de la muerte del cine, es pretender prolongar este efecto¹².

Estos pasajes de Godard hacen referencia a ese modo de elaborar conceptos sobre el cine, en soportes no cinematográficos desde los cuales se construye una máquina comparativa de la(s) historia(s) del cine, en lo que sería un elaborado y complejo hipertexto, preinteractivo.

8. Godard Jean-Luc. *Introducción a una verdadera historia del cine*. Madrid. Ed. Alphaville, 1980.

9. Weinrichter, Antonio(comp.). *La forma que piensa tentativas en torno al cine-ensayo*. Pamplona, De Vista, Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra, 2007.

10. *Moments choisis des Histoire(s) du Cinéma*, Jean-Luc Godard, 90', Francia, 2004.

11. Hace precisamente una década, dos académicos de referencia que han visitado la Universidad de los Andes recientemente, Siegfried Zielinski y Philippe Dubois – presente en el coloquio que festejó los diez años de la ECM – presentaron en el Centro Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires, junto a Arlindo Machado y David Oubiña, cuatro lecturas magistrales de las Historias(s) del Cine. Las profesoras Myriam Luisa Díaz y Claudia Gianetti también participaron de la VI Muestra Euroamericana de cine, video y arte digital, Buenos Aires, 2001.

12. Cerchi Usai, Paolo. *La muerte del cine*, Barcelona, Laertes, 2005.

Los frecuentes corrimientos de Godard llegarían recientemente a otra zona de intervención en el ámbito del arte. La entelequia del término “artes audiovisuales” no alcanza a relevar la magnitud de los campos enfrentados. Las exposiciones de Godard *Collages de Francia* (2006) y *Viajes a la utopía* (2008) que tuvieron lugar en el Centro Pompidou de París, pusieron nuevamente en crisis los límites de una autorreflexión que se desplazaba ahora de la sala oscura a otros territorios de exhibición. La entrada de Godard al museo confronta los límites de ambos campos y la tendencia en la búsqueda de legitimidad en los espacios propios del arte.

Godard quería ofrecer un seminario en el Collège de France, que vinculara la historia del cine con la historia del siglo XX. Esa propuesta, que no se concretó, se traslada nominal, semántica y corporativamente hacia la exposición Collage(s) de Francia, Arqueología del cine según Jean-Luc Godard,¹³ que se convierte tras una serie de negociaciones, en “una exposición de cine” para la galería sur del Centro Pompidou¹⁴. Los primeros croquis presentados generaron una maqueta proyectual realizada a mano artesanalmente por J-L.G., de nueve salas con diversos modelos de objetos, máquinas e instalaciones. Nuevamente, era el recorrido histórico por el cine y su memoria, producido para el contexto de la galería. Cada una de esas nueve salas contenía un tópico que remitía a la ontología de la historia del cine, el mito (alegoría), la humanidad (la imagen), la cámara (metáfora), la(s) película(s) (deberes), la alianza (el inconsciente, tótem, tabú), los estúpidos (parábola), lo real (fantasía), el asesinato (sésamo, teorema, montaje), la tumba (fábula)¹⁵. Dominique Païni, curador de la muestra y pensador notable de los ámbitos del audiovisual y del museo, hacía referencia al proyecto que Henri Langlois hizo para el museo del cine en el Palacio Chaillot de París, por haber combinado tempranamente el archivo y los objetos con la mítica sala de la Cinemateca Francesa. Un concepto sobre dos mundos distantes y extraños, cuya vecindad implicaba imaginar nuevas opciones que Godard concibe bajo la forma de instalaciones. Païni, propulsor de la exposición y uno de los pocos pensadores sobre esta temática¹⁶, quedaría en una situación incómoda al no coincidir Godard con los criterios del montaje de su propuesta. Aquella primera versión de la exposición terminaría siendo desautorizada públicamente por Godard en su desarrollo final y se exhibiría inconclusa, debido a

13. “Collège” (colegio) se convierte en “collage”.

14. “Porque se trata efectivamente de un acontecimiento, con el carácter a la vez inédito y decisivo que esa palabra supone. Desde hace un siglo el cine flirtea con los museos, y al cine le gusta también filmar los museos por mil razones [...] Eso no impide que en Francia estemos dando un giro iniciado desde hace una quincena de años por un importante teórico y gestor cultural, Dominique Païni, quien le dio un gran impulso a este movimiento desde el Louvre, la Cinemateca, el Beaubourg y a través de sus libros “Conserver, montrer”, de 1992 (Yellow Now) y de manera especial, *Le Temps exposé*, (Éditions Cahiers du cinéma, 2002)”. Frodon, Jean-Michel, *Cinéma et musées*, Cahiers du cinéma, Nro. 611, Abril, 2006, p. 8-10.

15. Païni, Dominique “Jean-Luc Godard en el Centro Pompidou”, 7.2..2006. (<http://www.zinema.com/textos/segunjlg.htm>), Cahiers du Cinéma, Nro. 611 (www.cahiersducinema.com).

16. Païni, Dominique. *Le temps exposé, Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, Éditions Cahiers du cinéma, 2002.

cuestiones de escala en el armado de las salas que no respondían a su idea original. Esta muestra inédita terminaría poniendo en la escena del museo la exposición fallida de un proyecto debido a problemas específicos de montaje y por ende, de las relaciones artista-curador-institución. Esta nueva frontera entre el cine y las artes plásticas, entre el productor y el curador es recorrida por Godard en apariencia de manera conflictiva, aunque este diferendo hace referencia a los habituales desvíos que suelen ocurrir en los extensos derroteros proyectuales que hacen a una exposición de arte. Desde su origen como maqueta, ese objeto artesanalmente construido por Godard, se convirtió en testimonio de la transición que requieren los procesos de montaje.

Ese pequeño modelo concentraba todas las combinaciones escenográficas y tecnológicas que no pudieron ser trasladadas a la escena de la galería, como obra tridimensional conformada por diversos objetos, aparatos, pantallas. Godard se ubicaba con soltura como artista, alejándose de la tendencia de algunos directores de cine, que amplían el universo de sus películas a simples formas de proyección en el espacio museal, ignorando la especificidad de las instalaciones como obras artísticas¹⁷. Godard evita el dislate que, con frecuencia, se observa en las galerías, en las bienales de arte, cuando se piensa en una obra en forma de escenografías de objetos, pantallas y máquinas dispuestas en el espacio y el tiempo. El espectador fue testigo de esta primera versión del proyecto. La decisión de realizar igualmente la exposición -con rezagos apilados de los materiales, de su tecnología y de las piezas que no llegaron a construirse- redundó en la exhibición de un proceso acabado a medias, del cual se ofrecían los vestigios. Las autoridades del Centro Pompidou y la crítica especializada se hicieron cargo de analizar el supuesto fracaso del evento. Sin embargo, su estado incipiente, inacabado, interrumpido era el aspecto más genuino que hacía referencia a las circunstancias, y a los atenuantes, de todo proceso de montaje artístico. *Voyages en utopie* Jean-Luc Godard 1946-2006, que se realizaría dos años después, en 2008, siempre en la galería sur del Centro Pompidou, ya presentaba una versión mejorada de aquel proyecto pero quizás perdiendo su elocuencia. Al ser un montaje terminado y legitimado por todas las partes, tal vez tergiversaba el eslogan para esta exposición: "Lo que se puede decir no se puede mostrar". Los pocos directores de cine que han cruzado esta frontera incursionando en el campo de las exposiciones artísticas han vinculado ambos campos con soluciones estéticas virtuosas¹⁸, pero es Godard, quien ha evidenciado estos cruces, poniendo en

¹⁷. Ver el estupendo documento sobre la maqueta que realiza para la exposición del Centro Pompidou, Godard Jean-Luc y Miéville, Anne-Marie: Reportage amateur (maquette expo), Jean-Luc Godard, 47'. Francia/Suiza, 2006.

¹⁸. Podemos mencionar a Chantal Akerman, Douglas Gordon, Peter Greenaway, Abbas Kiarostami, Chris Marker, Agnès Varda, Apichatpong Weerasethakul. En América Latina es significativa la obra de Lucas Bambozzi, Kiko Goifman, Cão Guimarães, Fabián Hofman, María Paz Encina, Mariana Rondón y Eder Santos, quienes vienen incursionando en el largometraje y en las instalaciones.

cuestión la legitimidad de las formas de exhibición artística y los diversos procesos para realizar una obra en el ámbito museal.

Desde hace medio siglo J-L. G. nos propone una discusión sobre la legitimidad y especificidad de las tecnologías, los lenguajes y las formas expresivas que sustentaron el audiovisual en su historia y que ahora se presenta como un banal debate sobre la muerte del cine, los medios analógicos acompañado por el cyber entusiasmo. En su anticipado tránsito crítico por los diversos soportes, Godard traspasó todas las fronteras que hoy se presentan como una forzada novedad, básicamente entre el cine y el digital y sobre lo audiovisual, dentro del ámbito de las artes y del museo que me parecen fundamentales de repasar como acceso a una visión comprensiva de las artes interactivas, algo central para nuestro módulo de la Especialización en Creación Multimedia.

En sus inicios, el cine no tuvo establecido el hábitat para la exhibición pública. El invento de Edison y el de los hermanos Lumière, similares en la formación de la imagen a través de la cámara, no lo eran para la propuesta de su consumo. La cámara de los Lumière era también la máquina para exhibir el positivo. El haz del proyector atravesaba la película y la imagen se producía en el lugar donde el rayo colisionaba con la tela o la pared blanca. Esta imagen, maquina a ultranza, encontraría más tarde su lugar definitivo en la sala de cine durante la segunda década del siglo XX. Un territorio exclusivo y cerrado como la sala oscura, la butaca con un espectador sentado, observando estático la pantalla blanca. Un rito que se mantiene hasta la actualidad. Esa proyección se desplazaría más tardíamente, en varios momentos de la historia, hacia otros territorios; el espacio expositivo de la feria de atracciones, de las exposiciones y el museo¹⁹. Citemos como una referencia, aunque no fue la primera experiencia, a Nam June Paik, cuando en los años sesenta creó la obra *Zen for Film*²⁰. Un proyector cargado con película 16 mm transparente, es decir, sin información, pasaba sin fin. El haz de luz terminaba sobre una pantalla en el ámbito de una galería. De esta obra a la instalación sólo le faltaba el videoprojector, cuyo antecedente fue cubierto por el monitor de TV portátil, que brindaba una imagen, no por proyección, sino por transiluminación²¹. Esa propuesta de Paik, relacionada con el concepto de ejecución del silencio de John Cage, constituye una referencia porque la obra incluye la proyección y la imagen de luz -la esencia del cine- y el mismo proyector en el espacio expositivo²². El desplazamiento de la ima-

¹⁹. "Las virtualidades de la imagen panorámica", André Parente en La Ferla, Jorge y Reynal, Sofía (comp.): Territorios Audiovisuales, LavrAria, Buenos Aires, 2011.

²⁰. Nam June Paik, *Zen For Film*, EE.UU. 1962/1964.

²¹. En el tubo de rayos catódicos el haz de luz se origina detrás de la pantalla.

²². Exhibición en el Fluxhall, loft de George Maciunas en la calle Canal de Nueva York, 1964.

gen proyectada, de la sala teatral a la región del arte, es un antecedente histórico de un tipo de instalación, que testimoniaba aquel incipiente cruce de fronteras entre el cine y el museo, por más que esta relación existiera desde tiempo antes, considerando toda la historia de los panoramas.

En estos últimos años, la mayoría de los trabajos finales de la Especialización en Creación Multimedia se presentan bajo la forma de instalación, autogenerativa y/o interactiva, planteando serias cuestiones con respecto a su proceso proyectual, el diseño del espacio, los recorridos potenciales y su recepción, la programación y diseño de interfaces, su exhibición y conservación, este último, un tema aún no resuelto. Los proyectos de exposición de Godard en el Centro Pompidou son en sí mismos, con todo su desarrollo y desaciertos, una instancia admirable para tener en cuenta sobre las maneras de pensar un proyecto integral de instalaciones para el espacio de una galería.

Asimismo, recordemos que fue en 1929, cuando se da inicio a una historia del cine en vecindad con el espacio museístico. Alfred Barr convocó desde el Museo de Arte Moderno de Nueva York, a Iris Barry para crear el departamento de cine del MoMA. Este llamado para formar una nueva área en el museo trascendía la creación de un archivo fílmico pues extendía la idea de conservación y curaduría. El acervo del cine era considerado como un arte para ser exhibido en el auditorio de la institución, como una programación periódica que debería responder a criterios concretos de lectura de la historia del cine a partir de la consideración de estilos y corrientes estéticas. Poco tiempo después, a mediados de los años treinta, Georges Franju y Henry Langlois creaban la Cinemateca Francesa. En 1948, Langlois, figura central de la historia del cine, funda en París el Musée Permanent du Cinéma en la Avenida Messine. Bajo la dirección de Langlois, ambas instituciones convivieron largo tiempo en el Palacio Chaillot, para instalarse luego en la actual sede posmoderna de Bercy construida por Frank Gehry, inicialmente para otros fines. La preocupación inicial por conservar el cine mudo, en peligro de desaparición frente a la imposición del cine sonoro, buscaba un concepto diverso en el mandato recibido por Barry y en la praxis que iba a establecer Langlois. La actitud corporativa de los museos de las metrópolis en materia de conservación proponía una acción más selectiva de interpretación de trayectos estéticos. Esto era puesto en la escena de la exhibición en sala. La propuesta de programación era el resultado conceptual de la conservación²³ en algo que podemos asociar al trabajo de un curador. La entrada del cine al museo contemporáneo generó la creación de archivos, menús de proyección en sala

²³ Recordemos que Godard siempre ha reivindicado a la Cinemateca Francesa como su escuela, como el lugar donde aprendió cine.

y publicaciones que los justificaban. A partir de los años sesenta, la inclusión del cine se amplía a los espacios expositivos del museo, incorporando el audiovisual como obra de arte para ser exhibida fuera de la caja negra del auditorio. La imagen proyectada en toda su inmaterialidad se convertía en una pieza para ser “montada y colgada”²⁴. Las dos exposiciones de Godard en el Pompidou –*Collages de Francia* y *Viaje a la utopía*– reflexionaban sobre este traslado bajo la forma de instalaciones, evidenciando el corrimiento de un director de cine ahora conduciendo la construcción de una obra audiovisual en un espacio de arte. Si bien, la forma de la instalación ya estaba incorporada en las exposiciones, no evita el dislate y los lugares comunes, que han llevado a propuestas banales sin fundamento, que justifiquen con propiedad la elección de una instalación partiendo de sus potencialidades expresivas, distintas de la uniformidad predominante de un audiovisual sólidamente instalado en el ámbito del museo, de las galerías y de las bienales.

Sin duda, una etapa nueva para Godard, pero relacionada con su praxis con los soportes audiovisuales. El cine mantiene dos opciones de fuerza en su historia, el documental y la ficción. Vimos cómo Godard los combina creando un nuevo género –como lo es la forma de ensayo bajo la cual analiza la historia del cine, y la de sí mismo como realizador– pero rechazando cualquier lógica de narrativa cronológica o recorrido enciclopédico. El cine es revisitado a través de otros soportes. Estos dispositivos extraños son los que permiten elaborar otra historia del cine. También nos enfrenta y nos hace tomar posición frente a este estadio contemporáneo que impone la completa digitalización del audiovisual. El traslado de lo analógico a bases de datos nos conduce además, a la problemática de la interpretación de toda esa información. Los archivos ofrecen el desafío, aún poco encarado, para establecer programas de lecturas comparativas –la denominada metadata– que Godard concibe como intermedios para considerar la historia del cine.

Su último film, *Socialismo*, continúa con esta retórica y praxis de contravención ideológica, donde Godard propone un producto audiovisual donde el origen de los soportes, los discursos y las citas es confuso y se configuran como una propuesta híbrida de ficción y documental, que remiten a la pérdida de los ideales de cambio sociales. Las imágenes de cine, video digital e internet se combinan en un laberinto de situaciones en que el relato fragmentado de acciones en el espacio de un cruce-ro por el Mediterráneo, ofrece una lectura de la historia y las utopías concentradas en la entelequia de Europa. La referencia a variados textos y sus citas, revisa una retórica sobre el cine reconfigurando ideas, palabras y escenas, desde Jean-Daniel

24. Païni se refiere a esta acción con la expresión, difícil de traducir, “L’Appel des cimaises” (algo así como “el llamado de la exposición”): cimaise alude actualmente al dispositivo para colgar cuadros en una galería o museo y por extensión, a la pared donde se cuelgan y también a un lugar destacado en ella.

Pollet a Agnès Varda, pasando por Patti Smith hasta Alain Badiou. Un acompañamiento crítico y conceptual que pone en escena la poética del desacuerdo a ultranza con el cine clásico, el entretenimiento mediático, el cliché del cine independiente de autor, el masaje retiniano y el discurso del consenso político a través de la televisión e internet²⁵. *Socialismo*, incluso va más allá, poniendo en evidencia todo el sistema de comercio, que subyace en las políticas de copyright, sostenido por las empresas o los mismos artistas. El derecho de autor, como lo propone Godard, es un deber ético que no otorga derecho de propiedad sobre los materiales y las ideas. Godard traspasó todas las fronteras que hoy se presentan como una forzada novedad entre el cine y las nuevas tecnologías, la sala oscura teatral y el museo, entre las ideas de cambio y la obsecuencia del pensamiento político. Estas incursiones crearon una serie de géneros inéditos que interpretamos como ensayos sobre esos desplazamientos –desde y hacia el cine– y que han dado como resultado una obra crítica de los territorios clásicos del modo de representación institucional del relato de ficción y el documental y de las prácticas artísticas convencionales. Productos de un sistema que incansable, ofrece nuevas formas de consenso en tiempos de la desaparición del Estado protector, de la globalización financiera y de un aparente fin de la historia con el audiovisual y la política, convertidos en mera mercancía.

La televisión, el video, las nuevas tecnologías aún siguen siendo considerados medios ajenos al cine. Sin embargo, estos límites marcados por el coto cerrado del film, fueron atravesados por otras tecnologías, mediante una simulación: que parezca cine aún con los otros medios. Pero, estos cruces no resultan significativos puesto que se basan en la apropiación de otros aparatos pero con un resultado final que debe proyectarse en la sala o consumirse en un soporte cerrado como cine. Una de las excepciones la constituye precisamente Godard, elaborando un discurso premonitorio sobre las artes y los medios audiovisuales y cruzando las segregaciones establecidas en las fronteras del denominado séptimo arte. Esto ha ido produciendo un discurso subyacente, el cual resulta extranjero en cualquier clasificación, como artista y realizador audiovisual, a partir de estrategias de creación que comentan la conflictiva confluencia y los usos de los dispositivos de registro, exhibición y exposición que exceden el marco del cine y que se pueden explicar desde la hibridez de soportes. Recordemos cómo Godard ha sido excesivamente estudiado en estas décadas, pero el discurso uniforme es ya un cliché, porque continúa analizando y comentando su obra desde el campo “incontaminado” del cine, prácticamente ignorando la praxis que ha venido cruzando las fronteras establecidas por “lo fílmico”. Esta práctica y este discurso expandido sobre el aparato de base del cine, la

²⁵. ... film y socialismo juntos para sustraer al cine y al socialismo del envenenamiento que han contraído y a partir del cual sus nombres quedaron manchados. Pero salvarlos no es suficiente. Se trataría más bien de recuperar a una buena salud nietzscheana, si la hay, una salud política, poética, imaginaria, sensual y vital que en su momento esos términos sugirieron. Film y socialismo, dicho de otra manera: cine, porvenir, pensamiento combinados para una realidad del mundo. Curnier Jean-Paul, en Jean-Luc Godard: Film Socialisme, carta a J.L.-G. 9.11.2009. P.O.L., París, 2010.

supuesta especificidad, sus códigos, géneros y lugar de exhibición, fueron derivando hacia otras zonas y entelequias que ya comentaban un nuevo estatus para las artes mediáticas audiovisuales y la combinatoria de tecnologías, para un campo que podemos nominar, con toda la amplitud y propiedad del término, como creación multimedia.



Video: intriga y controversia

Traducido por Inés Elvira Rocha

47

Jane Simon*

Resumen:

El videoarte fue difamado por los críticos cuando apareció por primera vez a finales de 1960 y 1970. A pesar de su humor y su naturaleza divertida, muchos teóricos no sabían dónde colocar a este medio -o nuevo medio - en la canónica vertiente teórica del arte occidental. Hoy en día, el videoarte goza de un puesto importante entre artistas y curadores, pero los video artistas aún siguen luchando la falta de comprensión de sus trabajos. Sólo en el último año, la obra de Christian Marclay y el fallecido David Wojnarowicz se encontraban en el centro de dos controversias. En el caso de Marclay, un gran museo establecido utilizó su último trabajo para atraer a los donantes de alto nivel. Esto iba en contra del contrato de 24 páginas que el artista firmó antes de la venta de la obra. El Trabajo de Wojnarowicz, fuego en mi vientre, fue atacado por la Liga Católica por la indecencia y fue retirado de una exposición de exploración de la diversidad sexual en nuestra cultura contemporánea.

Palabras clave:

Video arte, Christian Marclay, David Wojnarowicz, Fire in my Belly, controversia en el arte, medios, nuevos medios, cultura contemporánea, prejuicios.

* Jane Simon trabaja como curadora del Museo de Arte Contemporáneo en el Contemporary Art Museum at the University of South Florida, donde también es profesora de Estudios Museales. Anteriormente, fue curadora de exposiciones en el Madison Museum of Contemporary Art, donde organizó exposiciones como: T.L. Solien: Mitos y Monstruos y el retorno de la función. Simon también ha ocupado el cargo en el independent Curators International y MASS MoCA.

Abstract:

Video art was maligned by critics when it first emerged in the late 1960s and 1970s. Despite its humor and sometimes playful nature, many theorists did not know where to place this medium—or new media—in the teleological stream of western art. Today, video art enjoys a primacy among makers and curators, but video artists struggle with misconstrued understandings and presentations of their work. Just in the past year, the work of Christian Marclay and the late David Wojnarowicz were at the center of two controversies. In the case of Marclay, a large, established museum used his latest work to attract high-level donors. This worked against the 24-page contract the artist had assembled before the sale of the work. Wojnarowicz's work, *Fire in My Belly*, was targeted by the Catholic League for indecency and was pulled from an exhibition exploring sexual diversity in our contemporary culture.

Keywords:

Video art, Christian Marclay, David Wojnarowicz, *Fire in my Belly*, controversy in art, medium, new media, contemporary culture, indecency, curator.

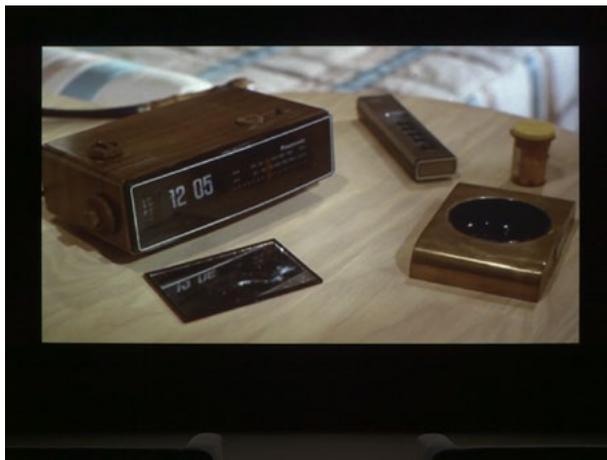
Resumo*:

O vídeo-arte foi difamado pelos críticos quando apareceu pela primeira vez no final de 1960 e 1970. Apesar de seu humor e de sua natureza divertida, muitos teóricos não sabiam onde colocar este meio - ou novo meio - na canônica vertente teórica da arte ocidental. Hoje em dia, o vídeo-arte goza de um lugar importante entre artistas e curadores, mas ainda continuam lutando contra a falta de entendimento de seus trabalhos. Só no último ano, a obra de Christian Marclay e do falecido David Wojnarowicz se encontravam no centro de duas controvérsias. No caso de Marclay, um grande museu estabelecido utilizou seu último trabalho para atrair aos doadores de alto nível. Isto ia contra o contrato de 24 páginas que o artista assinou antes da venda da obra. O trabalho de Wojnarowicz, *Fogo em Meu Ventre*, foi atacado pela Liga Católica por causa da indecência e foi retirado de uma exposição de exploração da diversidade sexual em nossa cultura contemporânea.

Palavras Chave:

Vídeo-arte, Christian Marclay, David Wojnarowicz, *Fire in my Belly*, controvérsia na arte, meios, novos meios, cultura contemporânea, preconceitos.

*Traducido por Antonio Lobato.



Christian Marclay- The Clock (2010).

En su corta vida como medio artístico, el video ha sido el centro de una buena cantidad de críticas, controversias e intrigas. Comenzando en la década de 1970, como el medio de experimentación, humor e irritabilidad, hoy se ha convertido en un campo muy competido entre artistas, que luchan por su derecho a determinar las condiciones de su trabajo y su libertad política. Muchos artistas han optado por los medios basados en el tiempo para hacer sus experimentos – en colaboración o en solitario, narrativos o incluso formalistas. Para este artículo, quisiera rastrear los orígenes del video como un medio divertido pero incomprendido, hasta sus problemas actuales y potenciales. Mi objetivo es defender la relevancia del video entonces y ahora, para los museos y galerías, para los públicos sofisticados y novatos por igual.

Poco después de trasladarse a California a principios de la década de 1970, el artista William Wegman decidió comenzar a hacer ensayos con equipos de video. Se filmó a sí mismo y algunas veces, a su perro, en cortos segmentos de video estacionario en blanco y negro. Para uno de ellos, roció un tarro de desodorante en su axila. En otro, Man Ray, su astutamente bautizado Braco de Weimar, se despertaba al sonar la alarma del despertador. Wegman se reunió con su perro frente a la cámara y corrigió un examen de ortografía imaginario realizado por el can. Como un padre, Wegman le explica las diferencias entre palabras similares (beech y beach). Wegman escribe en un cuaderno mientras Man Ray ladea su cabeza rogando su perdón. Estos videos sin duda abrieron el camino para la prolífica carrera de Wegman. Man Ray tan solo fue el primer perro enfocado por sus lentes; le siguieron muchos más en proyectos artísticos y comerciales presentados en Plaza Sésamo y dando origen a toda una parafernalia canina. Aunque dichos esfuerzos pueden parecer simplemente capitalistas u oportunistas, los primeros videos de Wegman son considerados de vital importancia. Su formato –el breve período en que se desarrollaba un drama sencillo– señalaría la destreza de un artista que exploraba, no solamente el medio sino también un período de la cultura americana que comenzaba a descubrir su lugar, en un mundo saturado por los medios. Antes de que nos obsesionáramos con Facebook o YouTube, Wegman sabía que la naturaleza de la cámara y la cinta de video darían origen a discusiones, simpatías y humor.

También presagió nuestra creciente percepción de que los perros y tal vez los animales nos conocen mejor que nosotros mismos. Sé que la tendencia a ‘antropomorfiar’ puede ser peligrosa, pero lo que es importante en los videos de Wegman es la función del video de reflejar nuestra inclinación por ser curiosos y actuar frente a la

cámara¹. Por ejemplo, en un segmento de *Reel 2* (el tercer video hecho por Wegman), Wegman busca crear un comercial para la vieja poltrona de su estudio. Admira esa silla. Se sienta en ella y la golpea con un bate de beisbol para simular movimiento, mientras ensalza las virtudes de una silla de masajes. Wegman se burla de los comerciales y el consumismo pero también nos muestra que con sólo una cámara, un trípode y algunas ideas, un artista puede hacer comentarios irónicos y relevantes sobre nuestro mundo contemporáneo.

En un tono más serio, Acconci, el poeta convertido en artista, también creó una serie de videos cortos pero conmovedores sobre el diálogo entre el artista y el observador, el creador y la musa. Aunque Acconci es mejor conocido por masturbarse debajo de una rampa en la Sonnabend Gallery para su obra *Seed Bed*, el uso del video para dar serenatas al espectador es legendario. En uno de 1973, titulado *Theme Song*, Acconci intenta compenetrarse con el observador. Fuma, toca música popular como The Doors y camina hacia el espectador, amorosa y seductoramente. Dirige sus pensamientos al observador –masculino o femenino– con el fin de provocar una respuesta. Asumiendo que el espectador es una mujer vulnerable a sus insinuaciones, Acconci trastorna uno de los grandes supuestos sobre el arte occidental – el humano que posee el poder de ver es masculino y el objeto de esa mirada es una mujer². En este video, el objeto es el artista masculino. Sucio, inteligente y atento, Acconci juega con el género al tiempo que subraya el maleable rol del observador.

Yendo aún más lejos, en la documentación de otro *performance* de la misma época, Acconci intenta controlar físicamente a una mujer, su novia en ese momento, Kathy Dillon, quien comúnmente era el sujeto o colaboradora en varios de sus videos. Ella aparece como una atractiva mujer. En el video, Acconci trabaja muy cerca de Dillon intentando una y otra vez hacerla abrir los ojos. Ella se resiste de varias formas y la dinámica –entre el artista y su colaboradora, amantes masculino y femenino– es tanto erótica como fastidiosa. Vi esta obra recientemente en una exposición de la colección en el Museo de Arte de Miami y, aunque disfruté la tarde viendo obras de George Segal y Do Ho Suh, cuando ingresé a la sala donde se exhibía a Acconci en una simple televisión, quedé fascinada. Observé y observé cada vez más haciéndome consciente de la creciente incomodidad a medida que la tensión en el video progresaba. Encerrado en ese escenario, sentí afinidad con Acconci y Dillon, complicando los patrones de visión binarios normativos. Años después de

¹. Para más información sobre los peligros de los supuestos culturalmente determinados sobre los animales, véase Baker, Steve, *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*, Manchester: Manchester University Press, 1993 y Thompson, Nato, *Becoming Animal: Contemporary Art in the Animal Kingdom*, North Adams, MA: Massachusetts Museum of Contemporary Art, 2005.

². *Ibid.*

la colaboración de Dillon y Acconci, él repitió este acto con otra amante, específicamente el video *Rough House* de Julia Loktev, comprobando a mis ojos y mente curatorial, que las tensiones entre amantes, hombres y mujeres en general, serán siempre el alimento de la exploración artística. Para mí, con las cámaras listas y tan solo unos granos de voyerismo, el video parece ser el medio capaz de capturar nuestros cimientos emocionales, humanistas y determinados por el medio. El video constituye el espejo de nuestras profundas, oscuras y subconscientes mentes.

En 1976, durante los años de surgimiento del video como medio, Rosalind Krauss escribió un reporte crítico del video actual para la revista *October*, revista que contribuyó a fundar en 1976. El artículo de Krauss hablaba de la explicación psicológica del video y su separación de lo físico. Se refería a numerosos trabajos en video de aproximadamente la misma época de *Pryings* de Acconci y los primeros rollos de Wegman. Menciona *Centers* de Acconci, una colaboración entre Richard Serra y Nancy Holt llamada *Boomerang* y otro video de Lynda Benglis titulado *Now*. Todos ellos involucran formas simples de retroalimentación, en las que algún tipo de tecnología le anuncia la grabación del sujeto al sujeto. Warhol arregló un escenario similar en su película de Edie Sedgwick titulada *Outer and Inner Space* pero debido a que esa incluía tecnologías filmicas, Krauss no se refirió a ella en este artículo. En este temprano ensayo de *October*, Krauss se pregunta si la calidad de retroalimentación de esos videos podría convertirse en un sustituto del yo psicológico. Específicamente, atrincherado? Esta pregunta trae implícita la idea de que el auto-reflejo y la reflexividad se refieren a lo mismo —que ambas son casos de la conciencia volviendo sobre sí misma con el fin de realizar y retratar una separación entre formas de arte y sus contenidos, entre procesos de pensamiento y objetos³.

En un estilo típicamente Greenbergiano, Krauss intenta desesperadamente formular teorías sobre la tecnología (los objetos), la imagen plana (la pantalla) y los artistas mismos. Enfocándose en lo objetual de estos materiales, ella afirma que el enfoque en la cosa es reminiscente del desplazamiento objeto-líbido a ego-líbido o, en términos freudianos, el narcisismo. Ella continúa esbozando el método de Jacques Lacan para manejar pacientes narcisistas, que son especialmente difíciles de tratar. Dice Krauss del modelo lacaniano: “El proyecto analítico es entonces uno, en el cual el paciente se desconecta de la ‘estatua’ de su yo reflejado y, por un método de reflexividad, redescubre el verdadero tiempo de la historia”⁴. Prosigue escribiendo sobre los esfuerzos de uno de los artistas pioneros del video, Peter Campus, para involucrar al observador en el descubrimiento del potencial como espejo del video:

³. Krauss, Rosalind, “Video: The Aesthetics of Narcissism”. *October*, Vol. 1, primavera 1976, p. 50-64.

⁴. *Ibid.*, p. 58.

en *mem*, Campus graba al espectador cuando él o ella ingresa al espacio y los re-proyecta al mismo tiempo. En lugar de ver la situación creada por Campus como algo revelador o terapéutico, la separación del observador de la construcción de la obra la hace menos poderosa para Krauss. Al mismo tiempo, Krauss celebra la obra de Robert Rauschenberg, quien logra fusionar los objetos encontrados y las imágenes en un solo plano pictórico que se “psicologiza y distiende temporalmente”⁵.

Aunque Krauss es, sin duda alguna una, de las mejores historiadoras del arte del siglo XX, me entristezco por ella. Me entristece pensar como con todas sus herramientas teóricas y analíticas se enfocara erróneamente en sólo un momento de la historia del arte en video y descuidara ver los reflejos sociales en esas tempranas obras. Y, cuando ella se ató a la apropiación mediada de las imágenes culturales, que no haya podido ver el trabajo del futuro artista Christian Marclay.

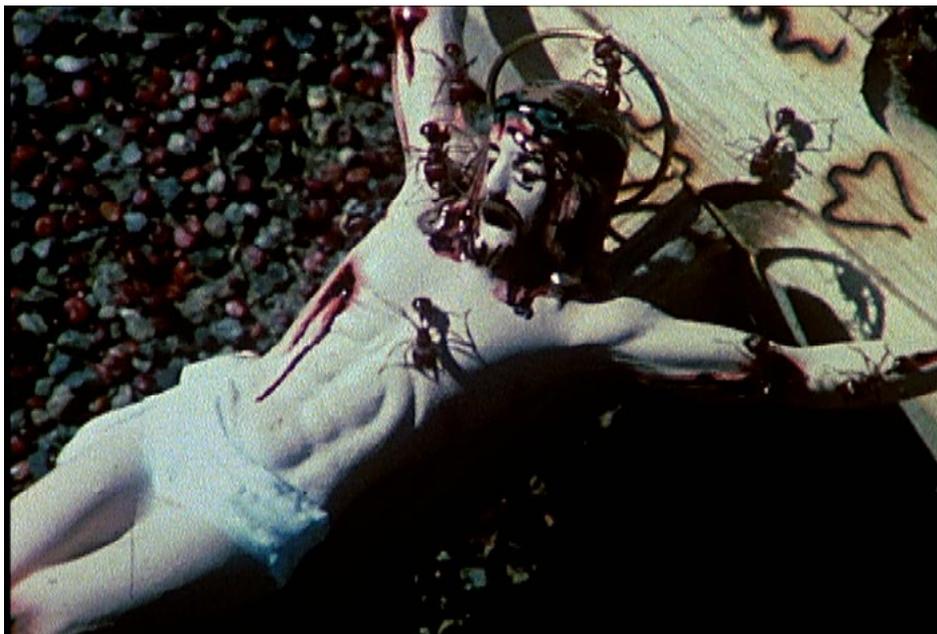
Nacido en California pero criado en Suiza, Marclay ha hecho carrera combinando la música y las artes visuales. Sus primeras piezas de video mostraban guitarras arrastradas por furgonetas o variadas imágenes ensambladas de actores usando el teléfono. La obra de video más reciente de Marclay, apropiadamente titulada *The Clock* (El reloj) utiliza imágenes y tiempo real para comentar nuestro mundo saturado de medios y nuestra relación con la obra de arte. Marclay trabajó con seis asistentes para seleccionar imágenes de la historia del film pero él mismo unió meticulosamente estos segmentos. Cuando se proyecta, coincide con el tiempo local. La crítica del *New York Times*, Roberta Smith denominó esta obra “*un romance de tiempo completo con las películas*”⁶. Smith deliró de emoción con esta obra e incluso explicó que le costaba mucho trabajo dejar de verla aún después de horas. En una conferencia este verano, varios curadores me comentaron que este importante y monumental trabajo era, de lejos, su favorito del año. Desde luego, los tiempos han cambiado y los críticos y académicos ya no usan el video como chivo expiatorio, pero sigue habiendo problemas. Varios museos quisieron comprar la obra para sus colecciones a pesar de su precio de USD\$450.000. Una de dichas instituciones, el Museo de Bellas Artes de Boston, realizó una proyección de la obra como incentivo y premio a sus grandes donantes. Enfurecido, Marclay hizo una declaración afirmando que el museo había incumplido el contrato de 24 páginas escrito para la compra de la obra. El debate continúa pero Marclay ha dicho que esta bifurcación entre sus intenciones y la vida de la obra podría ser la causa de que no haga más videos. Creo que fue Mies van der Rohe, el arquitecto, quien popularizó la frase “Dios está en los detalles”. Si Mies tenía razón, y la atención de Marclay a las

⁵. *Ibíd.*, p. 62.

⁶. Smith, Roberta, “As in Life, Timing is everything in the movies”, *The New York Times*, febrero 3 de 2011.

fuerzas culturales y económicas es correcta, entonces nosotros como curadores y espectadores debemos insistir en la visión específica del artista y más nada. Finalmente, el mundo del arte sufrió otro episodio extraño e inquietante. David Wojnarowicz estuvo representado en una exposición colectiva en la National Portrait Gallery titulada *Hide/Seek: Difference and Desire in American Portraiture* (Jugar al escondite: Diferencia y deseo en el retrato americano). Las protestas de la Liga Católica causaron pánico y el subsecretario del Smithsonian retiró la obra de la exposición. Siguió con vigiliyas, manifestaciones, declaraciones y escándalos del mundo del arte. Se hicieron presentaciones clandestinas de la obra y los críticos se valieron de internet e impresos para condenar el absurdo acto de censura. Como lo explicó emotivamente Holland Cotter en el *New York Times*, Wojnarowicz no estaba atacando a la Iglesia católica sino reconstruyendo los efectos del espiritualismo y la represión, la enfermedad y la reflexión, tras perder a su pareja enferma de SIDA y recibir un diagnóstico igualmente letal.

Como curador y estudiante de historia del arte, me llama la atención lo conmovedoras y relevantes que son estas piezas y su recepción. Nos hablan –como lo hacían hace años– sobre lo que es importante y lo que no, lo que podemos digerir y aquello que tan solo podemos adivinar. Usan tecnología de nuestro mundo cotidiano y capitalista para sumergirnos en ambientes controlados y bien afinados. Su objetivo es educarnos y hacernos reflexionar. Algunas veces causan un escándalo o críticas pero, con seguridad, serán las cosas que nuestros hijos querrán estudiar para aprender más sobre nosotros y nuestra época.



David Wojnarowicz, *A Fire In My Belly* (Film In Progress) y *A Fire In My Belly Excerpt*, 1986-87. Super 8mm film transferido a video (blanco y negro y a color, mudo), 13:06 min. and 7:00 min. Cortesía de The Estate of David Wojnarowicz y P.P.O.W Gallery, New York y The Fales Library and Special Collections/ New York University.



Software científico y la creación de Research Code

Traducido por Inés Elvira Rocha

Mark J Stock*

57

Resumen:

Research Code es una obra de arte visual creada usando dos piezas de software de investigación científica y cuyo resultado es una única combinación de forma y espacio, imposible de lograr en la realidad. La imagen pretende evocar el caos, confusión y trabajo involucrado en la creación y uso de esos mismos programas. Como trabajo de arte algorítmico es, fundamentalmente, un producto de cálculo. Pero, cuando los algoritmos adoptan las matemáticas y la física –como estos lo hacen– se convierten en parte de un área de juego virtual para formas antes imposibles. Este artículo resume cómo los computadores pueden simular fenómenos naturales –el tipo de programas que considero más útiles e inspiradores– y cómo utilicé esos programas para crear Research Code y otras obras.

Palabras clave:

Arte visual, ciencia, investigación, caos, simulación, naturaleza, luz, geometría, algoritmos, dinámica de fluidos.

* Mark J. Stock es Artista independiente en Newton, Massachusetts, EUA.

Abstract:

Research Code is a work of visual art created using two pieces of scientific research software and resulting in a unique combination of form and space, unrealizable in reality. The image is meant to evoke the chaos and confusion and labor involved in creating and using those very same programs. As a work of algorithmic art, it is mainly a product of computation. But when algorithms embrace mathematics and physics, as these do, they become part of a virtual playground for once-impossible forms. This paper summarizes how computers can simulate natural phenomena, the types of programs that I find most useful and inspiring, and how I used those programs to create *Research Code* and other works.

Keywords:

Visual Arts, science, investigation, chaos, simulation, nature, light, geometry, algorithms, fluid dynamics.

Resumo*:

Research Code é uma obra de arte visual criada usando duas peças de software de pesquisa científica e cujo resultado é uma única combinação de forma e espaço, impossível de conseguir na realidade. A imagem pretende evocar o caos, a confusão e o trabalho envolvido na criação e no uso desses mesmos programas. Como trabalho de arte algorítmica é fundamentalmente um produto de cálculo. Mas quando os algoritmos adotam a matemática e a física – como estes o fazem – convertem-se em parte de uma área de jogo virtual para formas antes impossíveis. Este artigo resume como os computadores podem simular fenômenos naturais – o tipo de programas que considero mais úteis e inspiradores – e como utilizei esses programas para criar *Research Code* e outras obras.

Palavras Chave:

Arte visual, ciência, pesquisa, caos, simulação, natureza, luz, geometria, algoritmos, dinâmica dos fluidos.

*Traducido por Antonio Lobato.

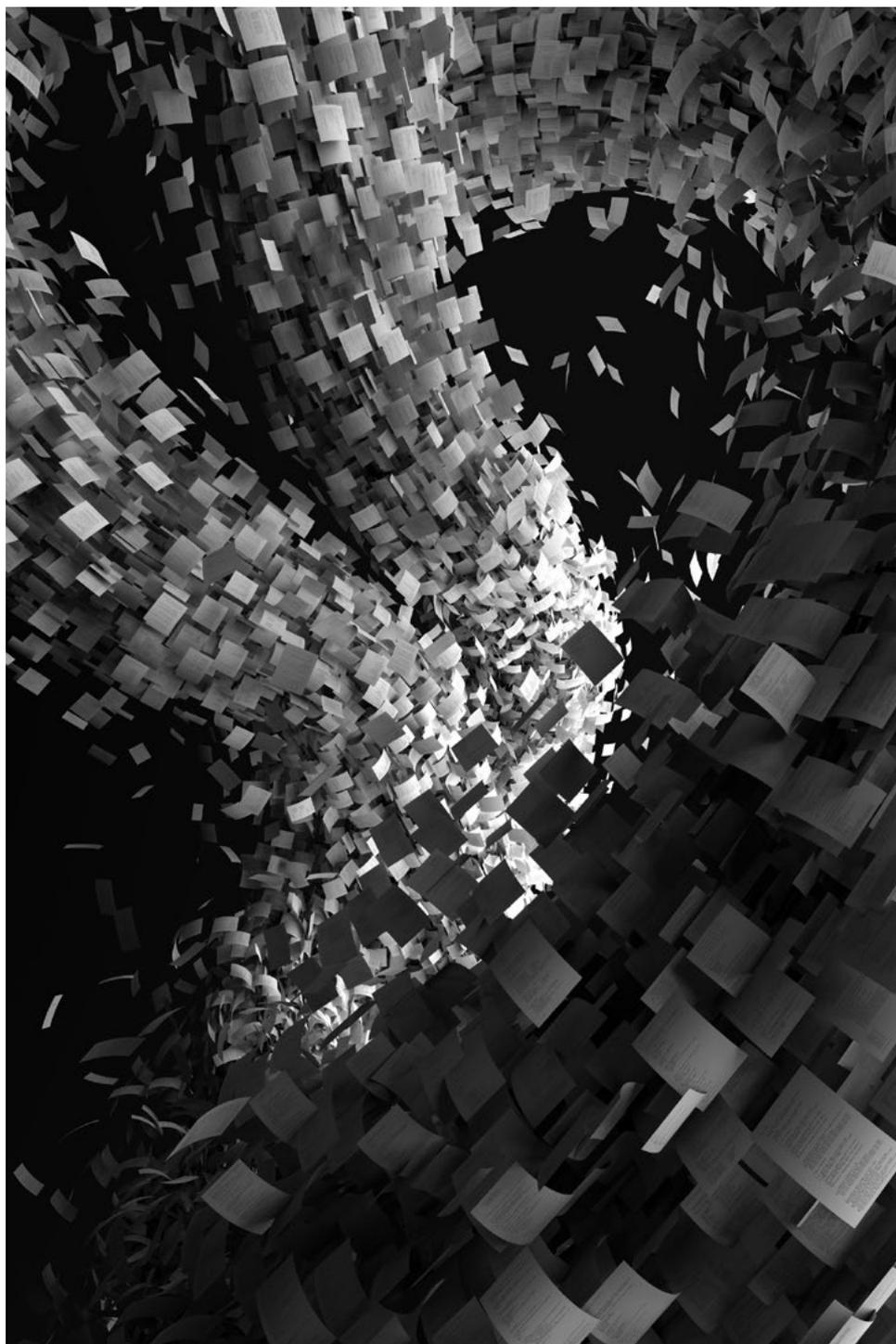


Figura 1: *Research Code*. (c 2009, M. Stock).

1. Introducción

En 2000, me encontraba depurando una pieza de software de simulación de fluidos que no estaba funcionando correctamente. En lugar de buscar un “+1” mal ubicado o algún otro error de sintaxis en docenas de páginas de casi incomprensibles códigos, decidí visualizar los elementos computacionales de los resultados de simulación errados. En esa época, la renderización era uno de mis intereses paralelos, así que estaba familiarizado con un avanzado software de visualización arquitectónica llamado Radiance. Decidí renderizar los elementos computacionales –en este caso filamentos de vórtice– como sólidos cilindros blancos en una habitación blanca. Le pedí a Radiance que simulara la inter-reflexión de la luz en toda la escena y generara una imagen con los nuevos datos. Esperaba ver una lámina plana triangular o, en el peor de los casos, una lámina enrollada de cilindros de radio uniforme. La imagen de la Figura 2 fue el resultado.



Figura 2: Sin título/*untitled*. (c 2000, M. Stock).

Esta fascinante imagen no solamente me ayudó a ubicar el error en el código del programa de simulación, sino que quedé inmediatamente fascinado por la relativa facilidad de convertir la representación digital de un proceso efímero en una forma escultórica sólida y visceralmente realista. Desde entonces he estado explorando el uso de éstas y otras herramientas de la física computacional para generar imágenes artísticas.

2. ¿Cómo puede un computador simular la naturaleza?

Es poco práctico intentar rastrear y simular el movimiento de cada átomo o partícula en un sistema físico a escala humana. En su lugar, los científicos normalmente agrupan grandes cantidades de partículas cercanas y con propiedades similares en macropartículas (o elementos), y luego rastrean ese grupo como si fuese una entidad individual. Naturalmente, las reglas que gobiernan las interacciones entre estas nuevas y mayores entidades diferirán de las de sus partes constituyentes. Sin embargo, si se proyecta adecuadamente, los errores causados por estas aproximaciones no afectarán significativamente el resultado final.

Por ejemplo, si quisiéramos predecir la forma en que una pelota de caucho rebota en una habitación, sería útil aproximar todos los átomos de la pelota como un objeto individual rastreable. Las propiedades y comportamiento de este objeto no son las mismas de los átomos que lo conforman pero, en su lugar, reflejan las propiedades macroscópicas de una pelota de caucho.

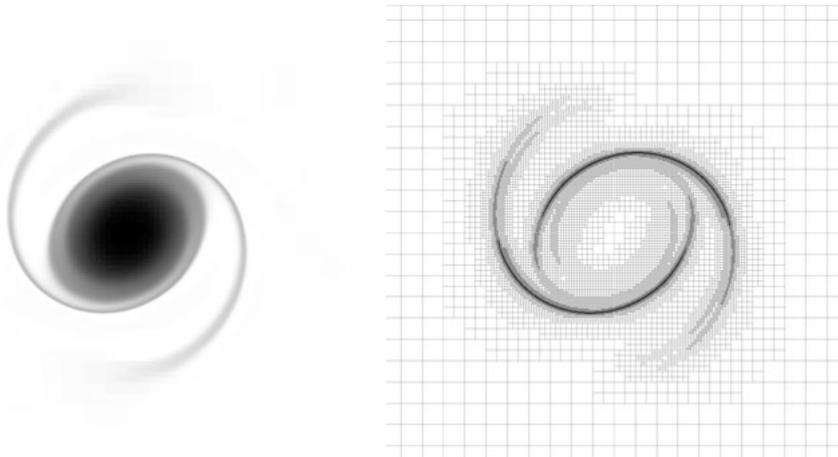


Figura 3 - Solución (izq.) y cuadrícula computacional adaptativa (der.) para una simulación bidimensional de un parche asimétrico de vorticidad. Nótese la mayor resolución cuando la solución cambia más. (©2008, M. Stock).

Conociendo las propiedades de la pelota, su posición inicial y velocidad, las leyes de la dinámica newtoniana y una completa descripción del espacio por el que se moverá la pelota, podemos escribir un programa de computador que realice una integración numérica para aproximar la posición de la pelota en cualquier momento futuro. La precisión de esos resultados dependerá mucho de los numerosos niveles de aproximación hechos, tanto en el modelo como en el cómputo. A pesar de su dificultad, las aproximaciones como estas son muy comunes e increíblemente útiles en casi todas las áreas de la ciencia y la ingeniería.

La mayoría de las simulaciones numéricas de fenómenos físicos complejos se desarrollan en los tres pasos siguientes. Primero, el sistema físico que se estudiará se 'discretiza' o descompone en elementos diferenciados, cada uno con un comportamiento similar pero capaz de mantener propiedades diferentes. Estos elementos podrían ser partículas, segmentos de un filamento, triángulos en una malla, cuadrados o cubos en una cuadrícula, o alguna otra forma relevante. Por ejemplo, la Figura 3 ilustra un paso de una simulación de flujo simple y los elementos computacionales que se están usando. Luego, las ecuaciones fundamentales (normalmente ecuaciones diferenciales) deben pasarse a un formato que los computadores digitales puedan manejar con facilidad. Eso implica convertirlas en ecuaciones diferenciales discretas que relacionen las propiedades de uno y otro elemento. Hirsch (1988) describe en detalle ambos tipos de discretización. Finalmente, el grupo resultante de ecuaciones diferenciales y transformaciones geométricas se convierte en código de computador utilizando uno o más algoritmos. Todas las escogencias hechas en esos pasos pueden tener un gran impacto en la velocidad y precisión de la simulación, y hay áreas enteras de investigación (física computacional, y métodos numéricos, para nombrar solo dos) dedicadas a encontrar soluciones óptimas.

La simulación numérica usando computadores digitales nos permite entender fenómenos físicos que son difíciles o imposibles de comprobar en el laboratorio. Usar estas herramientas para la creación de obras de arte me provee de un laboratorio virtual en el cual experimentar con novedosas líneas y formas en un espacio diseñado por mí. Las siguientes secciones de este artículo presentan y describen dos métodos computacionales frecuentemente usados por ingenieros y diseñadores para simular fenómenos físicos, dos métodos que fueron de vital importancia en la producción de *Research Code*: la radiosidad y la dinámica de fluidos.

3. Radiosidad y luz

La radiación no es solamente una aterradora consecuencia de las estaciones nucleares; la palabra se refiere a toda la energía que viaja en línea recta (radia) desde su origen. Las artes visuales son normalmente asociadas con la luz visible, que es un tipo de radiación. Toda superficie refleja alguna fracción de la luz que recibe, y esa luz continúa viajando en línea recta hasta encontrar otra superficie que, a su vez, refleja parte de ella, etc. La luz continuará rebotando hasta escapar o hasta que su energía sea absorbida por una superficie (u otro medio activo tal como la niebla). Esta inter-reflexión de luz se da de forma casi instantánea y sirve para dar indicaciones visuales tridimensionales de vital importancia, tales como distancia y proximidad del objeto (Madison et al, 2001). La Figura 4 ilustra la ventaja de incluir un cálculo de inter-reflexión cuando se visualizan el tipo de escenas complejas y no-intuitivas típicas de las simulaciones de la dinámica de fluidos.

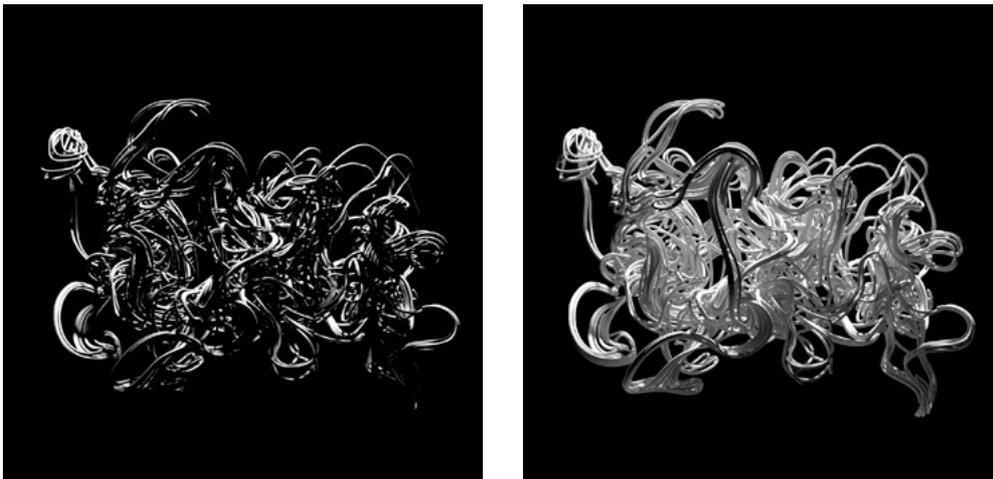


Figura 4 – Desarrollo tardío de un vórtice turbulento, visualizando el núcleo del vórtice como un filamento sólido, simulado con un método de viscosidad de vórtice regulado, renderizado en Radiance sin (izq.) y con (der.) inter-reflexión. (©2000, M. Stock).

Los métodos de radiosidad son algoritmos computacionales que pueden ser usados para determinar el balance de la radiación energética entre sistemas de superficies y originada en el campo de transferencia de calor radiactivo. Cuando la radiación aprovechada es luz visible, los resultados de tales cálculos pueden ser renderizados como imágenes artificiales de escenas virtuales (Goral *et al*, 1984). Dependiendo de la calidad y detalle del modelo virtual, tales imágenes pueden ser muy realistas.

Los métodos de radiosidad normalmente involucran los siguientes tres pasos: discretizar la escena en parches pequeños y regulares, cada uno de los cuales se considerará que tiene una radiosidad uniforme; ensamblar la matriz de radiosidad que es una selección de factores de formas geométricas y reflexividades de los parches de superficie; resolver la ecuación de la matriz usando el álgebra lineal para la radiosidad desconocida de cada parche.

El Radiance Synthetic Imaging System (Larson y Shakespeare, 1998) es un paquete de software que calcula la reflexión de la luz en una escena y renderiza una imagen de los resultados. Es utilizado por diseñadores de iluminación e ingenieros para validar sistemas de iluminación para edificios energéticamente eficientes. Utiliza una técnica de seudoradiosidad para calcular la inter-reflexión: en lugar de dividir las superficies en parches definidos, genera automáticamente partículas virtuales en las superficies incluidas y calcula la radiosidad en esos puntos. Donde se revelan cambios fuertes en la radiosidad, se generan nuevos puntos; esta resolución espacial aumentada reduce el margen de error de la solución.

Aunque Radiance tiene muchos usos prácticos tales como calcular los niveles de iluminación de los espacios de trabajo, normalmente es un sistema utilizado para crear imágenes realistas de escenas virtuales. El software funciona de forma muy similar a una cámara virtual. Mientras un fotógrafo moderno en su estudio controla todos los ajustes de su cámara, escena e iluminación, un 'fotógrafo' que trabaja con Radiance puede usar cámaras imposibles, grabar escenas que desafían las leyes de la física, tener control total de todas las superficies y propiedades de luz y, con los parámetros de renderización, cambiar incluso el comportamiento de la luz misma. O, en el sentido opuesto, como se muestra en la Figura 5, las limitaciones de la fotografía pueden ser influenciadas para incrementar el sentido de realismo, a pesar de la evidente naturaleza artificial de la geometría.

Yo uso Radiance debido al control que me ofrece, como una herramienta que me

ayuda a generar mucho de mi trabajo artístico. Existen otros programas para renderizar imágenes de escenas virtuales pero, hasta hace poco, solo Radiance podía incluir de forma rápida y precisa los efectos físicamente realistas de la inter-reflexión de la luz. Sigo usándolo a pesar de que ya están disponibles nuevos programas porque estoy familiarizado con el sistema, por su habilidad para automatizar escenas muy complejas, la pureza de usar software científico de simulación en toda mi línea de producción y porque sigue siendo gratis y de código abierto.



Figura 5: *sin título*. (c 2011, M. Stock).

4. Dinámica de fluidos

La *dinámica de fluidos* es el estudio del movimiento de los fluidos, sean líquidos, gaseosos u otra materia condensada. La mayoría de los fluidos con los que interactuamos a diario se comportan de acuerdo con las ecuaciones de Navier-Stokes —una

serie de cinco ecuaciones diferenciales que relacionan los cambios en la velocidad, presión, densidad y temperatura con el tiempo. Son ecuaciones no lineales y solo se han encontrado unas pocas soluciones analíticas. Aun así, dichas soluciones cubren tan solo situaciones de flujo muy específicas y no turbulentas. Los flujos más interesantes solo pueden simularse usando métodos de aproximación y esto solo en computadores muy poderosos. El campo de la física computacional se ocupa de la recreación del comportamiento de los fenómenos físicos en un computador. Específicamente, la mecánica de *fluidos computacional* (CFD) consiste en resolver las ecuaciones de movimiento de los fluidos (las ecuaciones de Navier-Stokes o versiones simplificadas) en un sistema de elementos discretos con el fin de generar una aproximación del flujo real.

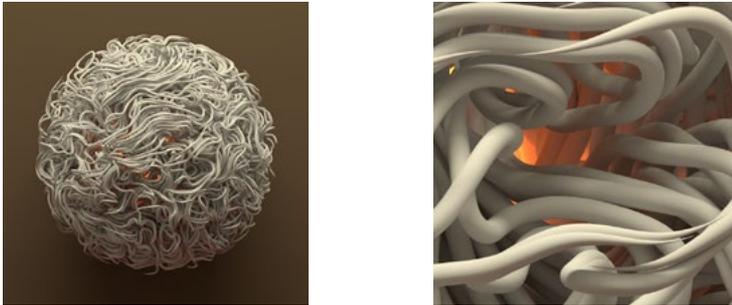


Figura 6 - *Dinamo* y detalle. (©2006, M. Stock).

La CFD es utilizada en muchas áreas científicas y de la ingeniería y, ahora, unos pocos artistas están usando sus métodos para crear obras de arte generativas e interactivas. Se han creado una variedad de métodos y algoritmos para resolver el movimiento de los fluidos, cada uno de ellos con ventajas y desventajas relacionadas con su precisión, facilidad de programación y potencial estético. Las aplicaciones, métodos y sus derivaciones son analizados por Wesseling (2000).

Los *métodos de vórtice* son métodos de la mecánica de fluidos computacional que consideran que el medio fluido está compuesto de parcelas de circulación independientes o vorticidad, y rastrean el movimiento y las propiedades de esos elementos a medida que evolucionan en el tiempo. La *circulación y vorticidad* son medidas

cuantitativas del componente rotacional de un flujo. En un flujo bidimensional son solo números escalares, pero en el flujo tridimensional tienen magnitud y dirección. Estas parcelas de circulación son representadas en una simulación por partículas, tubos o láminas del vórtice. Por ejemplo, la Figura 5 muestra los tubos del vórtice de una simulación renderizada como objetos sólidos, mientras que en la Figura 8 las láminas del vórtice aparecen como capas de vidrio curvado. Los métodos de vórtice tienen casi un siglo de existencia (Rosenhead, 1931) pero la mayor parte de su desarrollo se ha dado en los últimos treinta años (Cottet y Koumoutsakos, 2000).

Una simulación utilizando métodos de vórtice progresa por etapas. En cada etapa la nueva velocidad en la ubicación de cada partícula o elemento se calcula adicionando la influencia de todos los otros elementos del sistema. Este algoritmo se denomina método de los N-cuerpos y es usado comúnmente en la astrofísica para calcular la aceleración de grandes cantidades de masas bajo la influencia de la influencia gravitacional newtoniana de cada uno. Las representaciones gráficas de la influencia gravitacional de una masa y la influencia rotacional de un vórtice aparecen en la Figura 7. Las ecuaciones para cada una de estas influencias son de fácil acceso y están resumidas en trabajos anteriores (Stock, 2011).

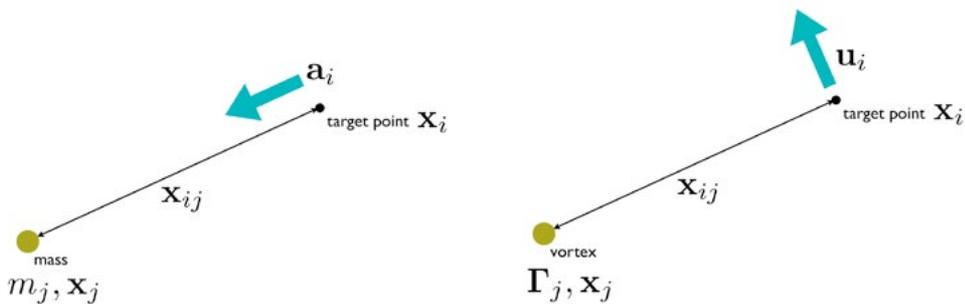


Figura 7 - Izquierda: influencia gravitacional de la masa j en el punto i que produce aceleración en el vector entre los puntos. Derecha: influencia del vórtice de la partícula j del vórtice en el punto i que produce velocidad perpendicular en el vector entre los puntos.

Mi trabajo anterior se ha apoyado fuertemente en los métodos de vórtice para su inspiración y contenido geométrico. Mi tesis (Stock, 2006) fue la primera en ofrecer un código para simular filamentos continuos del vórtice, y eso me llevó a mis primeros trabajos (como el que aparece en la Figura 4). Ese código evolucionó hasta uno que fuera capaz de manejar el perpetuo estiramiento y plegamiento de las láminas del vórtice, permitiendo la creación de las superficies y curvas intrincadas y superpuestas ejemplificadas en *The Trouble With Algorithmic Art* (Figura 8). Como investigador científico de postgrado, contribuí a desarrollar varios códigos de método de partículas de vórtice. En esos programas, los elementos computacionales eran simplemente partículas esféricas de diversos tamaños (representadas en la Figura 5 como bloques rectangulares). Como no tenían ninguna conectividad y, por tanto, no podían representar ninguno de los elementos tradicionales de las artes visuales, para algunos trabajos decidí trazar senderos en el área de flujo e instanciarlos. *Dynamo* (Figura 6) es un ejemplo de mi trabajo de ese periodo. Más recientemente, me he interesado en el arte en tiempo real y el video. En los computadores de hoy día es posible correr pequeñas simulaciones (de menos de 1000 elementos) en tiempo real. La Figura 9 muestra una imagen de muestra de una instalación construida usando mi propio código y corrida en tiempo real en mi computador.

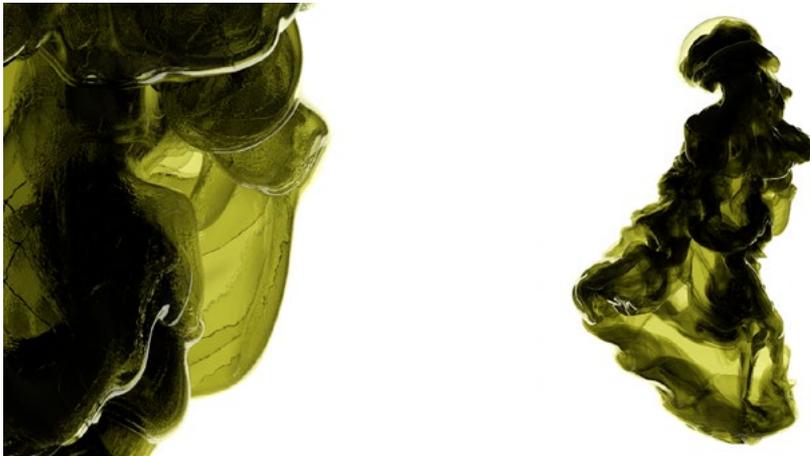


Figura 8 - Izquierda: detalle de *The Trouble With Algorithmic Art*; Derecha: imagen completa (©2009, M. Stock).

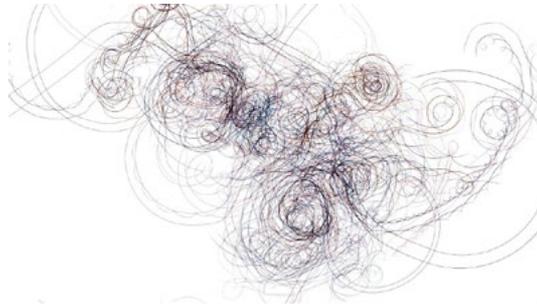


Figura 9 - Encuadre de Rota9_8, un método de vórtice bidimensional con 170 partículas de vórtice. (©2010, M. Stock).

5. La creación de Research Code

El concepto de *Research Code* surgió cuando comprendí que mi propia interface con mi trabajo —el código del computador mismo— estaba ausente en el trabajo final. Mientras un pintor goza del beneficio de la observación directa y continua del progreso de su trabajo, un artista que trabaja con software de simulación científica generalmente no tiene ese privilegio. Mi proceso consiste en crear montañas de notas manuscritas que contienen matemáticas y algoritmos, y observar una pantalla de computador llena de símbolos textuales que representan la sintaxis de C o Fortran. Solo después de un gran desarrollo se dispone de prototipos visuales del resultado final.

El código que generó la dinámica es un método para partículas de vórtice viscoso que desarrollé mientras estaba en Applied Scientific Research, Inc. (Stock y Gharakhani, 2010). En la sección anterior se presenta un resumen general del algoritmo. El flujo inicial era el de dos anillos de vórtice entrelazados y con vectores de momento perpendicular — una situación que sería muy difícil de crear en la vida real pero que el código maneja sin problema. Este flujo en particular es similar al presentado por Brady *et al* (1998) pero con un anillo de núcleo grueso compuesto por una nube de partículas del vórtice en lugar de un tubo hueco y triangular. Mientras la simulación corría, a intervalos regulares de tiempo de simulación, el estado del sistema (la ubicación y propiedades de cada partícula del vórtice) se guardaba en un archivo. Los datos en esos archivos muestran el desarrollo del flujo

(Figura 10). Al igual que el fotógrafo que espera el momento perfecto para tomar una fotografía, yo examiné los archivos y escogí uno que contenía formas de gran y mediana escala agradables.



Figura 10 - Varias etapas de la evolución de dos anillos de vórtice entrelazados. La etapa final mostrada es la fuente de los datos usados en *Research Code*. (©2009, M. Stock).

Debido a que mi investigación me exige no solo tomar notas a mano sino también leer y escribir informes de investigación, decidí que la mejor forma de presentar el código en la pieza final sería instanciar cada partícula del vórtice en la simulación con un pedazo de papel en el que está escrito el código de simulación mismo. Quería que la imagen final reflejara el caos y los abrumadores sentimientos que experimenté para terminar mis proyectos de investigación y sabía que hacer flotar las páginas en el espacio me daría mucha oportunidad para que el software renderizador agregara profundidad y dimensionalidad a la escena. Tuve que hacer cerca de una docena de renderizaciones de prueba para encontrar el tamaño, densidad y curvatura del papel apropiados para la escena –varias de ellas aparecen en la Figura 11. Al final, solo se usó un subgrupo de las 259910 partículas originales, resultando 34536 páginas –una gran cantidad de todas maneras. Cada página se curva alrededor del eje de la vorticidad local (el eje de rotación local del flujo), y la geometría de cada página consiste en 48 triángulos (para un total de 1.6M de triángulos en la escena).

Hasta este punto en la creación de *Research Code*, yo me había comportado únicamente como creador y escultor. Pero a medida que la geometría final se establecía, asumí el papel del fotógrafo de estudio: controlar la ubicación del sujeto y la iluminación, así como encontrar un punto de vista y un encuadre adecuados. Siendo

un modelo virtual, pude usar software para visualizar y manipular la geometría con el fin de encontrar un punto de vista que acentuara el amplio movimiento de las estructuras a gran escala del vórtice y revelara la tridimensionalidad intrínseca del sujeto. Usé tanto Para View (Henderson, 2007) como objv (Klibanov, 2011) para previsualizar la geometría y escoger la vista adecuada. Para evitar sombras fuertes, iluminé la escena con una luz alta, aproximadamente un 25% mayor que la geometría misma. No quería que el fondo fuera totalmente oscuro así que ubiqué toda la escena en un salón alto, cilíndrico, con paredes muy oscuras (pero no negras). Una vista de perfil de esta escena aparece en la Figura 12. Logré ajustar la ubicación del sujeto y los vectores de punto de vista con varias repeticiones de *rvu* en el previsualizador de Radiance.

Para mapear el código de computador a la geometría final, escribí primero un script para leer todos los archivos de código fuente en el programa e imprimir cada página (576 en total) como una imagen en escala de grises. Estas imágenes fueron ensambladas después en una gran imagen de aproximadamente 50000 por 60000 pixeles que fue usada como mapa de imágenes en Radiance. La Figura 13 muestra una página de muestra y el gran mapa de imágenes final. Cuando quedó lista la geometría de papel final, se escogió una página al azar y se guardaron sus coordenadas en el mapa en la descripción geométrica. La Figura 14 ilustra el resultado final del mapeado del texto de la imagen del conjunto a una página individual en el trabajo final. Muchas de las páginas del código que aparecen en la impresión final son legibles sin necesidad de ayudas.

El principal programa de renderizado de Radiance, *rpict*, aceptó como insumo los 408MB de la geometría y los archivos del mapa de imágenes y generó la imagen raw de 3.2GB, 36000 por 24000 pixeles, en 4 días usando 4 núcleos de mi terminal. Debido a que Radiance crea archivos de imagen con punto flotante y valores exponenciales de pixeles, la imagen cruda se abrió con Cinepaint (Misc., 2011) para fijar la exposición e incrementar el contraste antes de aplanarla a una codificación lineal de 8 bits por canal.

La imagen final fue redimensionada a 10000 por 6667 pixeles e impresa en 122 X 81 centímetros en papel Hahnemuhle Photo Rag 308 de Imagekind, Inc., usando una impresora de 8 tintas (3 niveles de negro) y formato ancho. La impresión flota en un marco profundo de madera negra sin vidrio (debido a su tamaño).

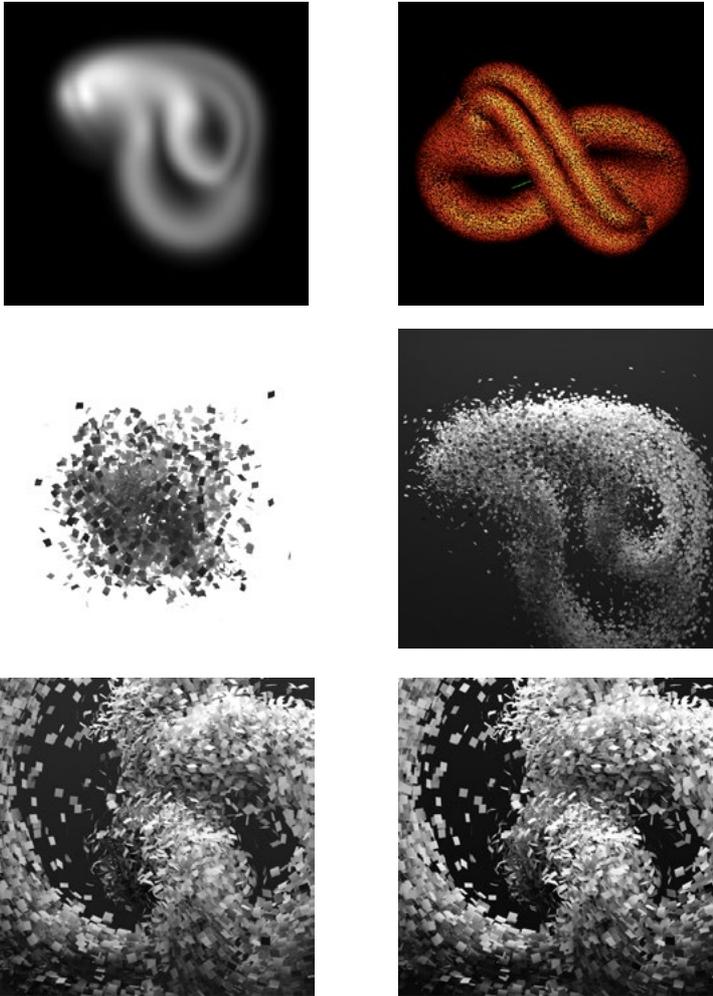


Figura 11 - Imágenes de prueba creadas durante la producción de *Research Code*. Partiendo de la esquina superior izquierda: nube volumétrica de circulaciones de elementos del vórtice, fortalezas de las partículas clasificadas en colores en Para View (Henderson, 2007), primera prueba del método partícula-a-papel con curvatura, convirtiendo partículas de simulación en papeles, prueba del punto de vista, prueba de los parámetros de renderización. (©2009, M. Stock).

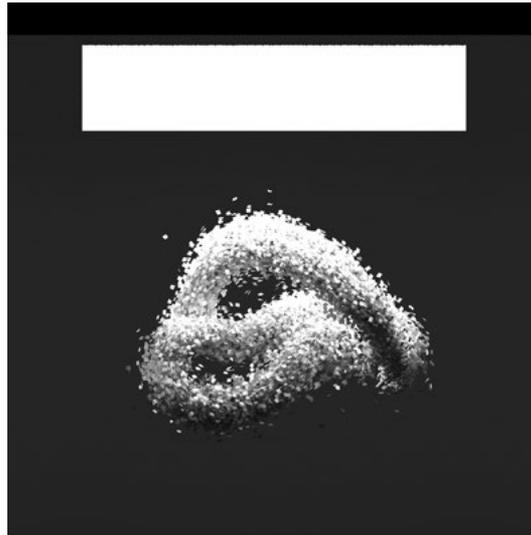


Figura 12 - Vista proyectiva paralela de la escena e iluminación para *Research Code*. (©2009, M. Stock).

Ha sido expuesta en la muestra COLLOSION: XV en Axiom Gallery en Boston, MA, en 2010 y en Electronics Alive IV en la Galería Scarfone/Hartley de la Universidad de Tampa en 2011.

Conclusión

Un artista digital de 3D tiene que ser a la vez escultor y fotógrafo de estudio, disciplinas que exigen un entendimiento innato del comportamiento físico de sus medios. Usar, o mejor, crear herramientas de cómputo que imiten ese comportamiento físico da al artista digital un poder inmenso para crear obras que vayan más allá de los límites de cada disciplina. Yo utilizo mis habilidades como científico, artista y programador para hacer tales herramientas y para generar imágenes de cosas que o no pueden existir o normalmente pasan desapercibidas. Hacer *Research Code* fue catártico porque finalmente fui capaz de revelar –en la imagen misma– algo del intenso trabajo técnico que se hace antes incluso de trazar el primer pixel.

Agradecimientos

Quisiera agradecer a Santiago Echeverry por su estímulo e invaluable retroalimentación; al resto del profesorado y personal de la Universidad de Tampa por invitarme a exponer mi trabajo; y al Doctor Gharakhani de Applied Scientific Research por permitirme usar los códigos allí desarrollados para mis propios fines creativos.

```
endfilenumb = 0
if (print_obj)
  sprintf(filename, 'temp_164_164d_0b7', n+1);
  sprintf(filename, '%10d', n);
  write_obj_geometry (data.F, n, filename);
}

keep_going = TRUE;
while (count <= max_steps && keep_going) {
  // read keep_going, assuming that this is the last step
  keep_going = FALSE;

  if (save_obj_output_files) {
    save_obj_output_files (data.F, n);
    if (print_obj)
      sprintf(filename, 'temp_164_164d_0b7', n+1);
      write_obj_geometry (data.F, n, filename);
  }
  n++;
}

if (save_obj_output_files) {
  save_obj_output_files (data.F, n);
  if (print_obj)
    sprintf(filename, 'temp_164_164d_0b7', n+1);
    write_obj_geometry (data.F, n, filename);
}
n++;

// did enough happen to warrant us to keep going?
if (count >= 10)
  keep_going = TRUE;
if (count >= 100)
  keep_going = TRUE;
// finished this step
return (count);
}

n = 0;
// end while (this)

// set time limits
while (count <= 1000)
  time_research = (FLOOR)after_research - (FLOOR)before_research;
if (time_research < 0.0)
  time_research = 0.0;
//print(stdout, "research complete after %d steps", count);
//print(stdout, "research time to go until", time_research);
//print(stdout, "research complete after %g sec", time_research);
//flush(stdout);
return (count);
}
```



Figura 13 – Una página y 576 páginas del código de computador colocadas en las hojas flotantes en *Research Code*. (©2009, M. Stock).

Bibliografía

- Brady, M., Leonard, A. y Pullin, D.I. (1998) Regularized vortex sheet evolution in three dimensions. *Journal of Computational Physics* 146, 520-545.
- Cottet, G.-H. y Koumoutsakos, P. (2000). *Vortex Methods*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Goral, C. M., Torrance, K. E., Greenberg, D. P. y Battaile, B., “Modeling the Interaction of Light Between Diffuse Surfaces”, *Computer Graphics*, vol. 18, no. 3, pp 213-222, 1984.

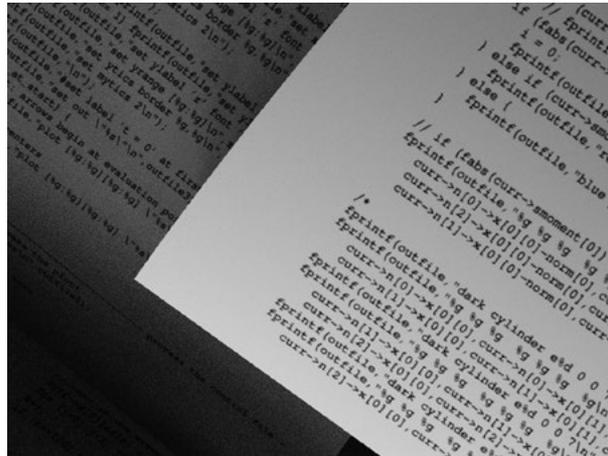


Figura 14 – Primer plano de Research Code en el que se ve la sintaxis de C en la geometría de la página curva. (©2009, M. Stock).

Henderson, A. (2007). ParaView Guide, a Parallel Visualization Application. Kitware Inc.

Hirsch, C. (1988). Numerical Computation of Internal and External Flows. Nueva York, NY: John Wiley & Sons.

Klibanov, S. (2010). objv (computer software). Comprado al autor, diciembre 2010.

Larson, G.W. y Shakespeare, R.A. (1998). Rendering with Radiance: The Art and Science of Lighting Visualization, San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.

Madison, C., Thompson, W., Kersten, D., Shirley, P. y Smits, B. (2001). Use of inter-reflection and shadow for surface contact. Perception and Psychophysics, 63(2):187-194.

Misc. (2010). Cinepaint (computer software). Version 0.22.1-19 instalado del paquete RPM.

Rosenhead, L. (1931). The Formation of vorticies from a surface of discontinuity, Proc. Roy. Soc. London Ser. A, 134, 170-192.



Figura 15 - Primer plano de Research Code mostrando la inter-reflexión de la luz y características de escala media. (©2009, M. Stock).

Stock, M. (2006). *A Regularized Inviscid Vortex Sheet Method for Three Dimensional Flows With Density Interfaces*, tesis de Doctorado, University of Michigan, Ann Arbor, Michigan, USA.

Stock, M. y Gharakhani, A. (2010). *A GPU-accelerated Boundary Element Method and Vortex Particle Method*. AIAA 40th Fluid Dynamics Conference and Exhibit, 28 jun-1 jul 2010, Chicago, IL.

Stock, M. (2011). *Algorithmic fluid imagery*, Bridges Conference on Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture. Coimbra, Portugal.

Wesseling, P. (2000). *Principles of Computational Fluid Dynamics*, Nueva York, NY: Springer-Verlag.



Conversación con William Kentridge.*

Una línea entre Johannesburgo y Bogotá**

Traducción: Patricia Torres

Lina Espinosa***

Resumen:

William Kentridge es un artista clave para dilucidar las relaciones entre arte, política y tecnología. En esta conversación con Lina Espinosa, Kentridge habla sobre sus carboncillos animados, el uso de la improvisación y los procesos que dan lugar a la obra de arte. Se establecen relaciones entre la historia de Sudáfrica y Colombia y se plantean interrogantes sobre lo que significa hacer y enseñar arte hoy en día.

Palabras clave:

Arte, dibujo, animación, apartheid, política, Colombia, Sudáfrica, Palacio de Justicia, memoria.

*William Kentridge estudió en la Fundación de Arte de Johannesburgo y en la Escuela Jacques Lecoq de París. Fue uno de los miembros fundadores de la Cooperativa de Cineastas Libres en 1988. Dentro de sus exposiciones individuales más importantes están las realizadas en Palacio de Bellas Artes en Bruselas (1998), en el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago, (2001), en el MoMA de Nueva York y el National Museum of Modern Art Tokio (2010). Kentridge ha participado en numerosas bienales internacionales y en la Documenta X (1997) y XI (2002). Ha sido galardonado con distintos premios como el Premio Kaiserring (2003), Premio Carnegie Internacional (2000), Kyoto Price, (2010), entre otros.

** Transcripción Simultánea: Sally Station.

*** Artista plástica y profesora asociada del departamento de Arte, de la Universidad de los Andes, Bogotá. Estudió Arte en la Universidad de los Andes en Bogotá y una maestría en pintura en The School of the Art Institute of Chicago. Ha participado activamente en muestras individuales, la más reciente: Through the Body, Flatfile Galleries, Chicago, Illinois, 2008. Su obra ha participado en exposiciones nacionales e internacionales en Estados Unidos, Puerto Rico, Mexico, Argentina, entre otros. Su trabajo ha recibido menciones en varios eventos.

Abstract:

William Kentridge is a key artist to understand the relationships between art, politics and technology. In this conversation with Lina Espinosa, Kentridge talks about his animated charcoals, the use of improvisation and the different processes that come into play when making a work of art. This article establishes the relationships between the history of South Africa and Colombia, and explores the meaning of making and teaching art in today's context.

Keywords:

Art, drawing, animation, apartheid, politics, Colombia, South Africa, Palace of Justice, memory.

Resumo*:

William Kentridge é um artista chave para elucidar as relações entre arte, política e tecnologia. Nesta conversa com Lina Espinosa, Kentridge fala sobre seus carboncillos animados, o uso da improvisação e os processos que dão lugar à obra de arte. Estabelecem-se relações entre a história de África do Sul e a Colômbia e se propõem interrogantes sobre o que significa fazer e ensinar arte hoje em dia.

Palavras Chave:

Arte, desenho, animação, apartheid, política, Colômbia, África do Sul, Palácio de Justiça, memória.

*Traducido por Antonio Lobato.

William Kentridge es sin duda, uno de los artistas contemporáneos más reconocidos del momento. Sus singulares animaciones y producciones multimedia que reconstruyen parte de la historia de su natal Sudáfrica, han recorrido los principales escenarios del arte contemporáneo. Solamente en el 2010, su obra se mostró en los escenarios más prestigiosos del arte contemporáneo: el MoMA de Nueva York, el Museo del Louvre, La Scala de Milán, El Albertina Museum en Viena, el National Museum of Modern Art en Tokyo, el Hiroshima City Museum en Japón, el Jeu de Paume en París, La Ópera de Nueva York, entre otros importantes espacios. A mediados de ese mismo año recibió el Kyoto Prize y fue nombrado miembro honorario de la Academia Americana de Artes y Letras. En el 2010 su retrospectiva en el MoMA de Nueva York fue casi simultánea con exposiciones en varios Museos de Estados Unidos como el MOCA de Chicago, el MOMA de San Francisco y de Los Ángeles.

La historia que Kentridge anima y nuestra desanimada historia se conectan en varios puntos. ¿En qué se fundamenta la fuerza poética de su obra y cómo logra Kentridge atravesar episodios históricos desde la simplicidad de lo cotidiano? ¿Qué relaciones se pueden establecer entre la historia de la Sudáfrica posterior al Apartheid y la historia reciente de Colombia? El compromiso de Kentridge es con la construcción de la memoria histórica de su pueblo. Sus finas y críticas observaciones sobre la lucha que se desarrolló durante el apartheid y durante la época posterior a su abolición, se convierten en trazos móviles, animados, llenos de carácter y contundente sentido crítico. Dibujos que se desdibujan en el tiempo y crean un fino tejido de emociones y sorpresas en el espectador.

William Kentridge juega con verdaderos dibujos animados a hilar los hilos de la conciencia en el escenario de la historia. Hace preguntas desde los medios tradicionales y los actualiza a través de la imagen en movimiento, con estrategias elementales que van desde la animación cuadro a cuadro hasta el uso del tiempo invertido y la cámara lenta. El error no es un pecado sino un pretexto, la incertidumbre y el accidente del proceso participan en la obra. Su obra enfatiza la importancia de la manualidad demostrando que la precariedad en los medios alude también a otras condiciones de la cultura. La obra es el proceso pareciera decirnos Kentridge: el dibujo se construye mientras se borra constantemente. Dibujos en movimiento, películas dibujadas¹, son muchas las denominaciones que se han acuñado sobre su magnífica obra. Superpuestos, borrados, estos carboncillos animados son dibujos en el tiempo que aluden a la construcción de la memoria colectiva en constante

¹ Lillian Tone, la curadora de su retrospectiva en el MoMA de Nueva York, se refiere a estas obras como a una suerte de dibujos en movimiento o filmes dibujados, mientras los asocia con un *palimpsesto que contiene la memoria de una secuencia*. <http://artarchives.net/artarchives/liliantone/tonkentridge.html>, consultado en Octubre de 2011

transformación. Estos dibujos metamórficos no quieren transmitir contenidos sino hacer preguntas. Si bien existe una literatura extensa sobre su obra, no necesariamente encontramos en ella las respuestas y conexiones buscadas. La necesidad de establecer vínculos con la historia de Colombia y en particular establecer conexiones con las formas de hacer, pensar y enseñar arte hoy aquí, son el origen de esta conversación que se llevó a cabo entre Bogotá y Johannesburgo el 15 de Julio del 2010.

WK: William Kentridge

LE: Lina Espinosa

LE: ¿Alguna vez ha estado en Bogotá?

WK: No, nunca he estado en Bogotá pero creo que uno de mis montajes estuvo una vez en Bogotá. Y un amigo muy cercano está en Bogotá en este momento, haciendo una película sobre la toma del Palacio de Justicia y el juicio al coronel que estuvo implicado en la toma y que se está desarrollando por estos días.

LE: La toma del Palacio de Justicia, ocurrida en 1985 es tal vez uno de los momentos más delicados que vivió Colombia en el siglo XX. Recuperar la memoria de lo que sucedió ese día, establecer responsabilidades sobre la tragedia ocurrida sigue siendo una tarea muy importante. ¿Cómo se llama su amigo?

WK: Angus Gibson.

LE: Hay dos temas sobre los que quisiera preguntarle: tengo curiosidad por conocer el papel que ha jugado el teatro en su obra actual y también quisiera saber sobre las relaciones que se pueden establecer entre la historia de Sudáfrica y la historia de Colombia. Más adelante podemos volver sobre eso.

Comencemos hablando del efecto que tiene el arte sobre la sociedad. Por ejemplo, la forma en que su obra afecta la conciencia y la sensibilidad de la gente. ¿Cree usted que el arte puede cambiar la forma de pensar de la gente?

WK: No se trata que el arte pueda cambiar la forma de pensar de la gente. Es que tenemos que entender que estamos hechos, en una altísima proporción, por las cosas que hemos oído, las cosas que hemos visto, los libros que hemos leído, las

películas que hemos visto, la música que hemos oído, y que eso compone en gran medida la materia de la que estamos hechos. No es que nosotros seamos algo de antemano y el arte pueda añadir algo a eso. Lo que sucede más bien es que el arte puede ser uno de los componentes fundamentales de lo que somos. Y no creo que el arte pueda servir como instrumento para afectar a la sociedad o provocar la indignación pública o algo así, pero creo que a nivel individual, el arte es absolutamente fundamental en lo que somos. Y esa es la base para entender la importancia del trabajo o de seguir trabajando. En el teatro ocurre lo mismo: podemos pensar en algunas películas o libros o imágenes o cuadros que no sólo nos han transformado sino que han consolidado lo que somos, cosas que son como firmes impulsos que recibimos en determinada época. Podemos entender lo importante que es el arte y dada su importancia, sentir que no hay necesidad de explicarlo todos los días sino sólo aceptar que el arte es fundamental.

LE: Usted acaba de recibir el Premio Kyoto, uno de los reconocimientos más importantes del mundo a la “gente que ha hecho aportes significativos para enriquecer la civilización humana”. Este premio busca “individuos que tengan un liderazgo ético basado en la conciencia humana...”. Esas son palabras muy imponentes. ¿Cómo se siente al respecto?

WK: Yo diría que esas son palabras que emplearon las personas que escribieron la convocatoria del premio, no palabras que yo usaría. A mí me interesa la brecha que existe entre la simplicidad y algunas veces la estupidez del trabajo cuando lo estás haciendo, o la actividad de hacer arte, de hacer una obra y el poder y el significado que esa obra puede tener después, cuando está terminada. Así que la cosa no es que cuando uno está trabajando piense: “esto que estoy haciendo es para la humanidad, para traer la paz, para transformar el mundo”. No, esas ideas jamás cruzan mi mente. Pero al final, cuando la obra está terminada, es evidente que afecta a mucha gente de maneras diferentes. Una cosa importante que descubrí cuando comencé a hacer arte –o no cuando comencé sino cuando estaba a medio camino– es que necesitaba tener mucha más confianza en el hecho de no saber qué era lo que estaba haciendo, en el hecho de no conocer el significado, de no saber cuál era la razón para hacer distintas cosas. Aprender a trabajar con la incertidumbre y la duda, sabiendo que al final lo que resulta revela lo que eres y no siempre es estúpido o carece de significado, pero para mí, comenzar con un mensaje, siempre es un desastre.

LE: ¿Cómo se puede conciliar esto con los requerimientos del arte contemporáneo, cosas como escribir una propuesta o diseñar un proyecto?

84

WK: Básicamente porque yo nunca voy a escribir una propuesta. Cada propuesta que he escrito en la vida ha sido un completo fracaso. En primer lugar, nunca han tenido éxito recaudando fondos y, en segundo lugar, nunca creo en las propuestas; las propuestas siempre me parecen mentiras. Así que le digo a la gente que voy a hacer una obra pero no voy a escribir una propuesta y cuando hago mis películas, tampoco escribo un guión ni hago guiones artísticos. Hago todas esas películas sin guión porque los guiones que hago no todos, pero la mayoría de ellos, son estúpidos y carecen de interés. La única esperanza de la película es que la narrativa y el significado surjan en el proceso de hacerla, en la conversación que se da en la mente del artista, entre la imagen que él o ella tienen en la cabeza y lo que aparece en la hoja de papel. Y si el plan que tienes en la cabeza es demasiado estricto o demasiado directo, entonces ese plan termina por dirigir lo que está sucediendo en el papel de una manera que evita que ocurran accidentes, conexiones inconscientes y toda la clase de materiales espontáneos que anhelamos los artistas. Así que no escribo nada; esa es la primera razón por la cual no escribo guiones ni propuestas. Y la segunda razón es que todas las cosas que han sido interesantes en la obra que hasta ahora he hecho han surgido a través de fracasos, a través de cosas que resultaron ser lo contrario de lo que yo esperaba o había planeado. Así que ahora trato de dejarle mucho espacio a las cosas que surgen cuando uno trabaja de esa manera, cosas que no son exactamente coincidentales pero que tampoco son programadas; y yo confío en el fracaso como en un aliado cercano. A pesar de eso, a veces surgen cosas interesantes. En términos de la respuesta de la otra gente, el premio de Japón, la gente que quiere ver mi trabajo o las comisiones que recibo, tengo que entender que, aún cuando trabajo de esta forma indirecta, todavía es posible generar significado, generar un conjunto de asociaciones con las cuales la gente pueda conectarse, cosas que pueda entender.

LE: Usted tiene mucha suerte al poder trabajar de esa manera y eso también resulta un buen consejo para otros artistas y estudiantes de arte.

WK: Por supuesto que entiendo que es fácil decir: "no escribas propuestas", cuando tú no tienes que escribir propuestas... Entiendo la estructura en la que los estudiantes y tantas otras personas tienen que justificarse tienen que escribir defensas de los proyectos que están haciendo, tienen que escribir propuestas para describir lo que

están haciendo. De hecho, ellos deberían decir que tienen un impulso para trabajar, o “tengo una idea acerca de una imagen particular con la que quiero trabajar, pero no les puedo decir cómo va a ser al final porque eso la destruiría”. No se puede escribir eso en una propuesta, eso lo sé. He trabajado duro para crear un espacio donde proteger el arte, donde dejarle espacio al arte y a la incertidumbre.

LE: Creo que los espectadores pueden percibir eso en su trabajo. Por ejemplo, en la serie “Seven Fragments for Georges Méliès” tuve la impresión que usted estaba en ese escenario y estaba comenzando a improvisar, como quien hace improvisaciones de teatro. Pero antes de improvisar, usted tiene que estar seguro de algo, ¿cierto?

WK: Voy a explicar cómo funciona esa improvisación. Estaba interesado en lo que sucede cuando el tiempo va hacia atrás, es decir cuando pones a retroceder una película y la proyectas en reversa. Hay ciertas cosas que son obvias, algo se cae, volverá a tu mano. Hay cosas que no son sorprendidas pero hay otras cosas que sí son una sorpresa. Una de las cosas que no pude prever fue la sensación de perfección utópica que existe cuando el tiempo se devuelve. En otras palabras, tú arrojas algo al otro extremo de la habitación, una docena de objetos, y cuando proyectas la cinta hacia atrás, atrapas cada uno de los objetos, todas las veces; todos regresan a tus manos. Llamé a mi hijo, que creo que tenía nueve años cuando comencé a hacer esto, y le di una caja llena de objetos y le dije: “muy bien, camina por la habitación hacia atrás y ve arrojando los objetos a tu alrededor”. Y lo filmé. Luego le mostré la cinta en reversa, de modo que se veía caminando hacia adelante y a medida que caminaba iba agarrando esos objetos que volaban hacia él desde todas partes de la habitación. Y él se puso feliz. Dijo: “¡soy muy bueno! ¡Soy muy bueno! ¡Mira cómo agarro las cosas! ¡Es fantástico!”, lo cual ejemplifica, más o menos, la euforia de esa pieza que invierte el tiempo. Entonces dije: “Sí, vamos a jugar con eso, vamos a hacer eso...”, y la segunda cosa, que tiene que ver con la improvisación, es el trabajo con la gramática de la forma. No es suficiente proyectar la película en reversa. Hay una gramática particular en la forma como actúas hacia atrás de manera que puedas proyectar la cinta a la inversa. Y eso puede implicar el ángulo al cual caminas cuando vas hacia atrás, para que te veas como si estuvieras caminando hacia adelante. ¿Debes hacer una pausa antes de arrojar un objeto o después de que arrojas un objeto, de manera que parezca como si estuvieras atrayendo algo hacia tu mano, algo que está en otra parte? Y de una extraña manera, estos refinamientos acerca del modo en que funciona la forma es donde tiene lugar el verdadero trabajo del ciclo de proyecciones sobre Méliès y otras cintas similares.

LE: En algunas de las piezas de esta serie dedicada a Méliès, usted se refiere al proceso de creación como un resultado final, cuestionando al espectador acerca de la percepción del tiempo, acerca del proceso y desde luego, acerca de estas dinámicas de creación. Usted usó material en vivo y estrategias tales como editar, cortar, moverse hacia atrás, tal como usted nos acaba de explicar, o correr la cinta en reversa y por supuesto, dibujar y borrar, o derramar algo y limpiar. Usted nos hace sentir incómodos con nuestra propia percepción del tiempo y el espacio. ¿Puede explicarnos un poco más acerca de cómo experimenta usted el proceso que antecede a la creación de una pieza?

WK: La pieza surgió luego de mirar las cintas de Georges Méliès y entenderlo como artista. Él mismo hacía las pinturas, en su estudio, en frente de la cámara. Así que es una especie de drama de la cámara, el artista y sus pinturas y el telón de fondo. Fue como continuar esa forma de juego que hacemos cada día, decir ensayemos algo distinto; agarrar los libros corriendo la cinta hacia atrás fue una película o caminar por el estudio. Si el escenario es el estudio, si el terreno de la película es el estudio, cualquier cosa que esté sucediendo en el estudio puede convertirse en parte de la película y la película pueden ser acerca de la actividad que tiene lugar antes de que ocurra la obra de arte. ¿Cuál es la clase de pensamiento o no pensamiento que tiene lugar? ¿Cómo es el tiempo que transcurre antes que comience el proceso de dibujar? Y así, las películas consisten principalmente en filmarme a mí mismo caminando hacia atrás y hacia delante alrededor del estudio, a veces era la filmación del movimiento real en el estudio y a veces una representación de este. Pero la pregunta más amplia sobre la creatividad o la visión, esas son cosas que uno ve en el trabajo cuando lo hace. Hasta cierto punto, yo simplemente quería copiar algunas de las técnicas de Méliès y ver dónde nos llevaba eso. Y, al final de la realización de la serie de fragmentos comencé a trabajar en la película "Journey to the Moon". Entonces me impuse la regla que, para hacer esa cinta, sólo podía usar elementos que ya existieran en las otras películas. Las tazas de café habían aparecido en una película, las hormigas habían sido filmadas para otra película y se volvieron parte de la narrativa de "Journey to the Moon". Estoy interesado en la parte del trabajo que si bien no es ciega, al menos no ve lo que está haciendo. Pero las películas son hechas de esa manera y luego las reúno y digo "Vamos a ver qué hay aquí". "¿Funcionan como una conversación interesante entre distintas imágenes que se ven en el mismo estado?". Supongo que formalmente mi interés, ahora que lo recuerdo, era lo siguiente: Yo pensé: "En una sala de exposiciones es muy común mostrar siete u ocho pinturas, una junto a la otra y uno no necesita que tengan una

conexión narrativa pero todas habitan un mundo similar, si se trata de la exposición de la obra de alguien". Así que la pregunta es: ¿se puede hacer una exposición de proyecciones de la misma manera en que se hace una exposición de pinturas? En otras palabras, ¿se pueden exhibir siete u ocho o en este caso, nueve proyecciones en un solo salón, como si estuvieras ese desafío formal más que el desafío del significado. Pero luego, obvio, en las películas tiene que pasar algo. No querrías tener sólo una proyección en negro. Y ahí es cuando se produce la combinación de ideas, imágenes, impulsos y lo que tú eres.

LE: Eso se podía ver en la instalación de "Seven Fragments for George Méliès" expuesta en el Museo de Arte Contemporáneo, de Chicago, en mayo del 2010². Es muy interesante percibir todas las piezas al tiempo, en especial porque todos los audios suenan de manera simultánea.

Tengo curiosidad acerca del proceso que usted usa de manera recurrente, el de dibujar y borrar. Este se puede ver en "Invisible Mending", aunque usted también recurre al rasgado -rasgar el papel- en el autorretrato. Hay una constante: la idea de mostrar construcción y deconstrucción, una idea que se amplía con el recurso de la inversión del tiempo. ¿Se podría decir que usted usa eso como estrategia para referirse a la construcción de la memoria?

WK: No lo uso con esa intención pero sí se refiere a eso. Me gustaría más que se pudiera ver lo borrado. En las películas animadas tienes algo que ha sido borrado pero puedes ver el trazo de lo que ha sido borrado. Y como se está moviendo a través del tiempo, se trata de hacer visible el tiempo, que es algo parecido a hacer visible la memoria. Esa es una de las cosas que he notado a propósito de las sociedades con gran carga política, ya sea Colombia o Sudáfrica. Uno es mucho más consciente del mundo como proceso que como dato estático. Seas como seas, todo tiene raíces históricas y el lugar donde uno se encuentra en el momento tiene un viaje histórico detrás. Y por esa razón supongo que, para mí, hacer cine se volvió un medio muy cómodo en el cual todo es provisional. Todo puede cambiar y de hecho cambia. Esto tiene que ver con los temores de la sociedad y también, como tú dices, es una pregunta sobre la memoria y la dificultad de la memoria. Cuando las cosas se borran, más que hablar sobre la persistencia de la memoria, se está diciendo algo sobre la manera en que desaparece la memoria y lo duro que es apegarse al recuerdo.

² Esta obra hizo parte de la exposición Production Site: The artist studio inside out, realizada en el MOCA de Chicago, en la primavera del 2010.



William Kentridge en su estudio. Foto cortesía de Miguel Salazar.

LE: Como colombianos entendemos muy bien lo que significa vivir en un país con largos y profundos conflictos sociales y políticos. ¿Cómo ha afectado su trabajo y su vida la situación socio-política de Sudáfrica?

WK: No conozco mucho sobre los detalles de la actual situación política de Colombia, sólo lo difícil que ésta ha sido durante muchos, muchos años. En Colombia es más complicado por la forma en que los carteles de la droga sin duda afectan también la política. De modo que allá hay elementos que nosotros no hemos tenido. En Sudáfrica los asuntos políticos son mucho más sencillos, mucho más directos, en cierto sentido. Y también hay un gran abismo, un gran cambio entre la época anterior a 1990 y la época posterior a 1990: antes de 1990 parecía imposible que el sistema del apartheid llegara a su fin, aunque cada día se volvía más difícil para el gobierno sostenerlo y desde 1990, comenzaron los pasos difíciles, o como dirían algunos, los pasos fáciles hacia la democracia y los años difíciles para continuar la democracia. Así que soy consciente de algunas cosas que deben sentirse de forma muy similar en Colombia y algunas otras que deben parecer muy distintas.

He tenido dos vidas como artista. La primera tuvo lugar hasta que cumplí más o

menos 25 años y luego la segunda comenzó cuando tenía 30. Durante varios años suspendí completamente mis actividades como artista. Trabajé en otras áreas. No hice dibujos. Y luego regresé al dibujo pero regresé de una manera muy distinta. La obra con la que ustedes deben estar familiarizados es todo el trabajo que he hecho desde que regresé al dibujo. La obra que hice antes, hasta 1980, es decir los primeros dos años después de terminar la universidad, estaba involucrada en política de una manera mucho más directa. Eran afiches para sindicatos, piezas de teatro para movimientos políticos. En cierto momento llegó a haber un abismo tan grande entre el arte que hacía para mí mismo y el arte que hacía para los demás, que decidí que no podía seguir trabajando en nombre de otra gente; no sentía que fuera yo mismo. Así que suspendí mis actividades artísticas durante varios años. Me fui para una escuela de teatro en París para convertirme en actor. Y ahí descubrí que no podía ser actor así que regresé a Sudáfrica y trabajé en la industria del cine por un tiempo y luego, después de varios años, regresé a hacer dibujos en mi estudio. Y entonces comencé a hacer mis imágenes de estudio de la manera en que las describí anteriormente: sin tener un programa, sin mensaje, sin una propuesta.

LE: Así que decidió trabajar guiado solamente por sus propios intereses.

WK: Decidí trabajar diciendo que haría primero la obra y después haría las preguntas. Antes yo siempre decía: “¿Cuál es la imagen que hay que hacer?” ¿Qué imágenes necesita el mundo? ¿Qué necesita el sindicato? ¿Qué necesita la lucha?” Y luego trataba de cumplir con esa tarea. Y los dibujos se quedaban atascados; no podía seguir trabajando. Cuando regresé fue muy difícil volver al dibujo, pensé que si iba a empezar a dibujar, no debía cuestionarme. Si había una imagen que quería dibujar, la dibujaría y no diría “¿qué significa esto?” o “¿por qué necesita estar ahí?” Sino que le daría a la imagen el beneficio de la duda. Y de una forma extraña descubrí que al trabajar de esa manera, los dibujos comenzaron a estar más conectados con lo que estaba sucediendo. Se volvió mucho más fácil tener una manera de representar o mostrar la sociedad, cuando la imagen no tenía que estar ahí. Toda la obra que se ha divulgado es la obra de la segunda fase, la fase principal de mi trabajo con ella. Entendí el valor de permitir la existencia de un espacio para algo que no es coincidental –no es al azar que surgen las cosas– pero que tampoco es algo que se entiende de antemano, un espacio que para mí parece corresponderse de manera muy íntima con una parte de lo que significa ser un ser humano. Es la brecha entre saber lo que uno piensa, saber lo que uno va a decir, dejarse sorprender y ser consciente de todas esas otras tormentas que tienen lugar en nuestro

interior y son parte de nosotros y reconocer que esa es la manera en que vamos por el mundo.

LE: Eso suena muy cierto. ¿Cuándo llegó su familia a Sudáfrica y cuál era la situación en los sesentas, cuando usted era niño y la política del apartheid todavía estaba vigente?

Wk: Al igual que la mayoría de las familias judías de Sudáfrica, mi familia llegó de Lituania. Hace cerca de 110 años, hacia 1900 fue cuando mi familia llegó a Sudáfrica; hubo una gran emigración hacia Sudáfrica desde varios países de Europa del Este, Latvia, Lituania y Rusia [...] Yo nací en 1955, así que en los sesenta, entre 1960 y 1972, estaba en la escuela. Este fue el período de mayor represión en Sudáfrica. Fue la época de la masacre de Sharpeville, donde fueron asesinadas por la policía, 70 personas. A lo largo de estos años, yo vivía muy consciente de lo que estaba sucediendo en Sudáfrica porque mis padres eran ambos abogados y los dos estaban relacionados con los casos políticos de la época. Así que también fui consciente, desde una edad muy temprana, de vivir en una sociedad muy poco natural.

LE: Su padre es abogado pero no sabía que su madre también fuera abogada.

Wk: Sí, los dos son abogados. Abogados importantes.

LE: ¿Y estaban involucrados en procesos a favor de los derechos humanos?

Wk: Sí, claro. Mi padre fue uno de los abogados de Nelson Mandela y el abogado de la familia de Steve Biko cuando éste fue asesinado. También fue abogado de las familias de la gente que murió en la masacre de Sharpeville, así que estuvo muy involucrado en los principales juicios políticos de la época. Y estoy seguro que eso cambió mis percepciones del mundo en el que estaba creciendo. Día tras día, en la casa se respiraba la rabia de mis padres hacia el mundo que los rodeaba. Y supongo que la fuerza productiva de la rabia era bastante evidente en la gente que me rodeaba cuando era niño.

LE: ¿Dijo usted que su hijo tenía nueve años por la época de sus experimentos con el cine y las improvisaciones?

WK: Cuando yo estaba comenzando las cintas sobre Méliès tenía nueve años, pero ahora tiene 17. Y mis hijas tienen 25 y 22.

LE: Tiene usted una familia grande. ¿Alguno de ellos está interesado en seguir sus pasos en el arte?

WK: No sé si mi hijo esté realmente interesado en seguir mis pasos pero ciertamente hace muchos dibujos. A esa edad nadie puede decir qué es lo que va a hacer con su vida. Mis hijas son las dos escritoras o practican la escritura [...], pero están en el área de las humanidades. No van a ser artistas visuales. Así como yo no iba a ser abogado.



William Kentridge en su estudio. Foto cortesía de Miguel Salazar.

LE: ¡Por supuesto! Ahora regresemos a la historia de Sudáfrica. ¿Cómo ha cambiado la situación después de dos décadas de democracia? Y esta puede parecer una

pregunta muy sencilla, pero ¿cómo percibe usted ese cambio a lo largo de estos veinte años?

92

WK: Esa es una pregunta más difícil de lo que uno piensa. En ciertas cosas, la vida diaria ha cambiado poco antes y después del fin del apartheid. Y la clase media blanca privilegiada que antes gozaba de privilegios, todavía sigue gozando de privilegios. Ahora se les ha sumado una clase media negra que también goza de los mismos privilegios. Pero si eres un chico negro de clase trabajadora, un chico negro del campo, tu futuro todavía es muy, pero muy difícil. Si eres un chico negro inteligente y entras a una universidad, de repente hay una enorme diferencia en tus posibilidades. Para algunas personas el mundo ha cambiado por completo, para algunas ha cambiado menos de lo que uno esperaría. Por otra parte, en el país se vive una atmósfera muy distinta; todavía es una combinación del optimismo posterior a la transformación y pesimismo ante el aumento de la corrupción y el hecho de ver cómo distintas partes del gobierno se paralizan y dejan de funcionar. Para mí, la única manera de vivir es no ser pesimista ni optimista, sino entender que estos dos futuros se desarrollan al mismo tiempo. No es un asunto de elegir entre uno y otro; en tu cabeza tienes que tratar de mantener las dos visiones.

LE: Hablemos sobre teatro. Usted comenzó esta entrevista mencionando su participación como director de un montaje que trajeron a Bogotá. Probablemente se trata de *Woyzeck on the Highveld*, de la Handspring Puppet Company que se presentó en el VI Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá en 1996. En ese momento, usted introdujo cambios significativos en el tiempo y los personajes para actualizar la obra de George Buchner. Algo similar ha ocurrido en su referencia al Rey Ubú, el personaje de Jarry que personifica la irracionalidad y la extravagancia de los tiranos y los gobernantes. ¿Qué relación estableció usted entre la Comisión para la Verdad y la Reconciliación de Sudáfrica y el Rey Ubú?

WK: Creo que la puesta en escena de *Woyzeck* ya tenía tres años cuando fue a Bogotá y en los últimos años ha sido revisada; se va a presentar otra vez este año y el próximo y aún sigue vigente. Las marionetas siempre se ven iguales pero quienes las manipulan tienen veinte años más que cuando empezamos. La producción de *Ubú* toma obviamente una combinación del personaje burlesco de la escritura de Jarry y la mezcla con la sobria evidencia obtenida por la Comisión para la Verdad y la Reconciliación evidencia de los abusos cometidos contra los derechos humanos que tuvieron lugar durante la era del apartheid. En el escenario, lo que teníamos

que hacer eran dos cosas: ver si se podía combinar una clase de personaje que era esta especie de bufón, lo grotesco de Jarry, con la naturaleza documental de la evidencia suministrada por los testigos ante la Comisión. Y a nivel visual, combinar el material de archivo de esa época, imágenes de noticieros y cosas como esas, con una animación muy cruda. Trabajar con textos e imágenes de archivo, y textos y personajes animados. Y encontramos, o lo que esperábamos encontrar y que encontramos, es que de hecho podíamos poner las dos cosas muy cerca y las distintas formas terminaban por reforzarse mutuamente. No es que el hecho de poner una animación al lado de una pieza formada por imágenes de archivo devaluara las imágenes de archivo; lo que sucedía era que, de hecho, eso te hacía ver las imágenes de archivo con una frescura que no tendrías si sólo vieras una cinta documental conformada por imágenes de archivo.

LE: Así que eso también fue una estrategia para recontextualizar...

WK: El personaje de Ubú y el personaje de Woyzeck eran en cierta forma, sólo una excusa para trabajar sobre temas sudafricanos específicos. De modo que los personajes que aparecían en la producción de Woyzeck eran personajes sudafricanos y el Ubú que hicimos es un Ubú sudafricano. Pero se trata en parte de tomar la tradición de esos personajes e historias y darles una mirada diferente y hacer que la gente que conoce esas historias vuelva a comprender súbitamente lo que esas historias pueden querer decir y lo contemporáneas que son [...] aunque no necesitas conocer las historias para que te atrapen. Puedes descubrirlas por primera vez y ellas no tendrán el peso de la tradición, pero siguen siendo sólidas piezas de escritura con las que puedes trabajar, la obra de Jarry y de Buchner.

LE: Hace un par de años se creó en Colombia la Ley de Justicia y Paz la cual estableció comisiones para recuperar la memoria del conflicto y buscar la reparación de las víctimas. ¿Cree usted que en esta clase de conflictos se puede alcanzar la verdad política?

WK: No conozco nada sobre las condiciones de la Comisión en Colombia pero en Sudáfrica el asunto era muy claro: el establecimiento de la Comisión para la Verdad y la Reconciliación fue parte de las negociaciones entre el gobierno saliente y el nuevo Consejo Nacional Africano. Y había una opción: tratar de tener una especie de juicios estilo Nuremberg en los cuales la gente sería acusada por sus actos y si había cometido actividades criminales podría ser castigada. Esa era una

alternativa. Pero luego se descubrió que iba a ser imposible averiguar la verdad y hacer justicia. Así que la otra opción era crear la Comisión; eso fue lo que tuvimos e implica una paradoja. La paradoja es que puedes averiguar la información, pero el precio por averiguar lo que sucedió es concederles una amnistía a los perpetradores. De modo que ofreciéndoles la única manera de lograr que la gente dijera lo que había hecho era ofrecerles amnistía. En otras palabras, no había justicia. Había que elegir entre dos opciones: tratar de hacer justicia pero a sabiendas de que no se averiguarían muchas cosas u obtener la verdad pero a cambio de la justicia. Esa es la paradoja que llevó a situaciones éticas bastante complicadas en Sudáfrica. La paradoja es que a medida que la gente revelaba, cosas cada vez más terribles sobre lo que habían hecho cada vez se acercaban más a una amnistía.

LE: Es sorprendente cómo algunos aspectos de la situación son muy similares en Colombia.

WK: ¿De verdad? ¿Sucede algo parecido allá en Colombia?

LE: Aquí tenemos paradojas similares.

WK: Muchas personas necesitaban saber qué había ocurrido con sus familia. Y estoy seguro que a algunas personas les habría gustado que la gente que les hizo cosas terribles a sus familias la hubieran llevada a juicio y a prisión, o la hubieran ejecutado, o les hubieran dado la retribución que querían, pero cuando vieron que eso no sucedería, para mucha fue un gran alivio simplemente saber que ocurrió. Pero la otra cosa más importante que eso –porque creo que a nivel individual hay mucha gente que no se sintió reconciliada al saber lo que había ocurrido con miembros de su familia que fueron asesinados o torturados– fue que, durante los dos años que estuvo funcionando la Comisión, el país entero recibió todos los días información acerca de cómo había sido nuestra historia. De modo que nadie pudiera decir después “ay, yo nunca supe” o “Caramba...”. No fue como en Alemania, donde estos procesos comenzaron 30 ó 40 años después, o en muchas partes del mundo, donde ni siquiera han comenzado, donde la gente no ha asumido la responsabilidad por su historia. Eso significó que reconocer nuestra propia historia fue parte de la vida diaria de todos, no sólo de unos cuantos comisionados. El tema estaba en la radio, en la televisión. Fue un evento social muy público y difundido.

LE: Creo que nosotros también estamos en un proceso similar.

WK: En Colombia, en Bogotá, durante el año 2010, según creo, tuvo lugar el juicio a uno de los generales o coroneles que participaron en el caso del Palacio de Justicia. Y entiendo que lo condenaron.

LE: Sí, usted se debe referir al caso del coronel retirado Alfonso Plazas Vega por los hechos ocurridos en el Palacio de Justicia hace 25 años.

WK: Me preguntaba si ese juicio fue un gran evento en Colombia o una cosa pequeña que sólo siguieron unas cuantas personas.

LE: En general los medios de comunicación lo siguieron y también fue uno de los temas que se mencionó durante los debates de la pasada campaña presidencial. Desafortunadamente, el tiempo se nos acaba y quisiera preguntarle un par de cosas antes de terminar. El teatro de marionetas parece ser una referencia importante en muchas de sus obras, como espacio de representación. En piezas como "Black Box / Chambre Noire", el escenario alude al teatro y algunas veces al circo, en mi opinión. Eso me recuerda el circo de Calder, pero coloreado con humor "negro". Sin embargo, esta pieza está relacionada con un hecho histórico específico: la rebelión y el genocidio del pueblo Herero a comienzos del siglo XX. ¿Qué nos puede contar acerca de esta pieza y acerca del papel que juega el humor en su obra?

WK: Yo no sé cuál es el papel que juega el humor en mi obra. Siempre espero poder hacer una comedia pero por lo general, mis amigos me dicen que no son comedias. Me interesa el teatro y creo que una de las cosas que sin duda hace el circo de Calder –me encanta su circo y ciertamente lo tenía en la cabeza, según creo, cuando estaba pensando en la pieza "Black Box" –, una cosa que hizo y que hicieron muchas obras de los grandes dadaístas, es que al tiempo que eran una referencia de una visión del mundo, por ejemplo, una referencia de mundo imposible de la Primera Guerra Mundial, al mundo de los dadaístas, también le abrieron todo un lenguaje formal, una manera de entender el mundo. Un ejemplo de esto es el hecho de que Calder hizo dibujos tridimensionales, dibujos lineales del mundo, en sus objetos, para mostrar lo sencillos que pueden ser los materiales. Uno puede mostrar cómo se hace algo y aún así lograr que ese algo todavía retenga una magia fascinante. Uno ve cómo Calder está operando los diversos objetos de su circo pero siguen siendo los objetos los que hacen cada número. Uno todavía cree en ellos. Y esa también es la naturaleza del teatro de marionetas. Uno puede ver cómo la marioneta es manipulada pero no puede evitar atribuirle una psiquis a la marioneta. Y esa es una

de las cosas importantes del teatro de marionetas: hace que la actividad de mirar u observar una representación sea un acto consciente. Tenemos conciencia de estar mirando ese objeto de madera y creer que es una persona real. Uno sabe que eso es ridículo pero no puede evitarlo. Eso vuelve aparente el placer del autoengaño. Es una de las cosas que el arte puede lograr. También nos hace conscientes de lo mucho que construimos el mundo. Uno es muy consciente que se trata de un objeto, una pieza de madera que alguien está manipulando, pero nos encontramos a medio camino con esa pieza de madera que alguien está manipulando y nos sintonizamos con ella, le damos credibilidad a sus actos, al mismo tiempo que sabemos que sólo es una pieza de madera que alguien está moviendo. Ahí es cuando el trabajo se vuelve interesante, como en el circo de Calder y en "Black Box", donde puedes ver que es un objeto mecánico pero de todas maneras todavía tiene una carga emocional o hay un interés en lo que está haciendo.

LE: Hablemos sobre las técnicas que usted usa. Usted ha trabajado con todos los medios imaginables, desde el dibujo al carboncillo que aprendió muy joven, hasta el grabado, la pintura, la animación y el video. En la pieza "Jackson Pollock pinta a Robert Ryman" (de la serie 5 Temas), usted alude al estilo de los dos pintores del expresionismo abstracto norteamericano, mientras "desdibuja" poéticamente la estrategia de Pollock de salpicar y hacer manchas para transformarla en la simplicidad de Ryman. ¿Cómo ubica su obra dentro de las tradiciones de la historia del arte? ¿Y cómo llegó a los llamados dibujos para proyección?

WK: Esas son dos preguntas. Voy a contestar primero la segunda, porque es fácil. Yo ya estaba haciendo dibujos al carboncillo, así que la forma de los dibujos precedió a las películas. Y luego quise ver cómo se veían los dibujos mientras estaban en proceso de creación. Puse una cámara para filmar la actividad de hacer el dibujo. Descubrí que podía seguir haciendo el dibujo cuando estaba terminado y que este se convertía en esas animaciones, así que... No comencé diciendo: "¿Cuál es esa imagen que quiero mover?... Ah, ensayemos con un carboncillo". Fue más bien: "Estos son los dibujos que ya estoy haciendo; veamos qué hacen los dibujos cuando se mueven". Así fue como surgieron las animaciones de carboncillos... y estaba trabajando con carboncillo porque soy incapaz de trabajar con color. Las imágenes tienen que ver con la falta de capacidad; no es una decisión moral, sólo se trata de las cosas que uno puede hacer -al igual que algunas personas pueden cantar de manera afinada y otras no. Algunas personas pueden lograr que los colores se asienten uno junto a otro con un significado y belleza; yo no puedo. Así que no lo

hago. Eso responde la segunda pregunta.



William Kentridge en su estudio. Foto cortesía de Miguel Salazar.

En cuanto a la otra pregunta. Estoy interesado en aquellas trayectorias del modernismo que no terminaron con Ryman o Pollock. Esa tendencia en modernismo que llegó incluso a novelas del tipo kafkiano y Max Beckman o que pasa en Rusia a través del constructivismo y las cintas de Dziga Vertov, la era figurativa del modernismo, supongo. Soy muy consciente de la clase de trayectoria que va del expresionismo a Pollock y luego de la clase de pintura ostentosa que hay en alguien como De Kooning; quisiera

poder trabajar como él. Y esa es la manera de alguien que ha pasado a través del expresionismo abstracto pero cuyo nombre se me acaba de escapar...

LE: ¿Qué clase de trabajo hace ese artista?

WK: Comenzó como expresionista abstracto, pero terminó pintando a todos los hombres con túnicas y capuchas puntiagudas y zapatos grandes y cigarrillos.

LE: ¿Philip Guston?

WK: ¡Sí! La obra de Philip Guston. Lo cual no quiere decir que no haya lecciones que aprender de lo que ocurrió en los cincuenta, pero que esas lecciones pueden manifestarse de una manera que no tiene que terminar sólo existiendo a la manera greenbergiana. El verdadero tema de la pintura no siempre es la pintura. Es cierto que la pintura es parte de la materia prima con que trabajamos, pero no tiene que terminar ahí.

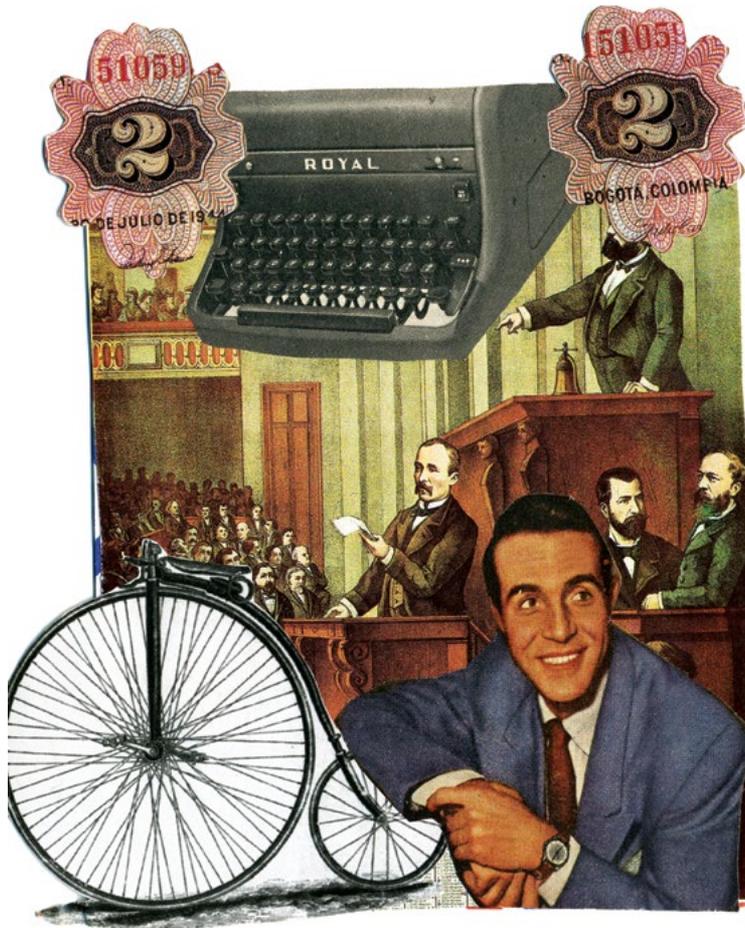
LE: Permítame aclarar algo sobre esto: lo que usted acaba de decir es que no está de acuerdo con Greenberg en lo que tiene que ver con la manera como él define la pintura, a través de sus características únicas, sino que usted la define de otra manera. ¿Podría especificarnos cuál sería esa manera?

WK: Para mí tiene que ver con el hecho de que la pintura o el dibujo son una membrana entre nosotros y el mundo, entre nuestras vidas internas y el mundo objetivo que está fuera de nosotros. Cuando tienes un dibujo, una forma sobre la tela, esa forma no está tan sola, como si no hubiera algo que ocurriera dentro de nosotros cuando la vemos. Una parte de nosotros mira esa forma y no podemos contenernos; sucede lo mismo cuando miramos la marioneta y no podemos evitar ver a una persona en la marioneta. Cuando miramos la tela, el dibujo o la proyección, no podemos contener el impulso de reconocer cosas. La categoría del reconocimiento, la categoría de la asociación, el hecho de que las cosas sugieren otras cosas, la sensación de conexión, la sensación de resolver enigmas, todas las cosas que Greenberg diría que son una mala observación. Él dice: "anula eso, ponte en un estado de apertura Zen en el cual lo único que ves es la forma y la forma es todo y es lo único que necesitas". Para mí, esa es una especie de deformación de lo que es ser un ser humano y la deformación de lo que es la observación. Y esa clase de pureza me parece completamente horrenda. Creo que uno tiene que defender

las enormes impurezas de los orígenes y las visiones que tiene así como la manera como nos movemos por el mundo.

Agradecimientos

Esta entrevista fue posible gracias a la colaboración de la Fundación Inamori, el Estudio de William Kentridge y al apoyo de la Facultad de Artes y Humanidades y el Departamento de Arte de la Universidad de los Andes.



Los derechos al revés: arte y piratería

Lucas Ospina*

Resumen:

La piratería supone nuevas formas de comprender las relaciones culturales y comerciales. En el artículo, la frase de la directora argentina Lucrecia Martel resume esto de forma clara: “La piratería resultó un prejuicio para la gran industria pero un beneficio para los autores, yo he ido a muchos lugares donde mis películas sólo se han visto en la versión pirata, entonces ¿qué voy a estar en contra de la piratería?”. De esta manera el artículo busca mediar entre las necesidades de una industria por hacerse cada vez más rica y la posibilidad a nivel global de adoptar un nuevo sistema donde la producción cultural sirva principalmente a fines educativos y cuya difusión no sea apocada por fines comerciales.

Palabras clave:

Arte, educación, piratería, Youtube, derechos de autor, autor, cine, Lucrecia Martel, Hitler.

*Lucas Ospina, artista, profesor asociado y actualmente director del Departamento de Arte de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes. Master in Fine Arts de la universidad Temple, Tyler School of Art, Philadelphia (2003).

Abstract:

Piracy involves new ways of understanding the cultural and commercial relations. In the article, the words of director Lucrecia Martel Argentina expresses this in a clear idea, “ Piracy was a bias for the big industry but a benefit to the authors, I have been to many places where my films have only been seen in the pirated version, then why am I going to be against piracy? “. Thus, the article seeks to mediate between the needs of an industry becoming ever richer and in a larger scale the possibility of adopting a new system where cultural production mainly serves the purpose of education and that its dissemination is overshadowed commercial ends.

Keywords:

Art, education, piracy, Youtube, copyright, author, cinema, Lucrecia Martel, Hitler.

Resumo*:

A pirataria supõe novas formas de compreender as relações culturais e comerciais. No artigo, a frase da diretora argentina Lucrecia Martel resume isto de forma clara: “A pirataria resultou um preconceito para a grande indústria, mas um benefício para os autores. Eu fui a muitos lugares onde meus filmes só se viram na versão pirata. Então por que que vou estar contra a pirataria?”. Desta maneira o artigo procura mediar entre as necessidades de uma indústria por fazer-se cada vez mais rica e a possibilidade a nível global de adotar um novo sistema onde a produção cultural sirva principalmente a fins educativos e cuja difusão não seja opacada por fins comerciais.

Palavras Chave:

Arte, educação, pirataria, Youtube, direitos de autor, autor, cinema, Lucrecia Martel, Hitler.

*Traducido por Antonio Lobato.

Piratear a los piratas

A partir de Octubre, Youtube, el sitio de video en internet, dejó a Hitler en paz: permitió que los usuarios dejaran montadas las secuencias¹ de las rabinetas que aquejan al dictador cada vez que recibe una mala noticia: que Ricky Martin es gay, que Mockus tiene más amigos en Facebook que él y Uribe juntos, que Alemania perdió contra España en el mundial, que Telmex no arregla ni cancela su suscripción a banda ancha; entre otros muchos de los cientos de detonantes que hacen que el Führer, en su bunker, haga implosión y regañe a los militares de su círculo más íntimo

En abril Youtube había borrado² muchos de estos videos pues Constantin³, la compañía alemana que tiene los derechos de exhibición de la película "La caída", alegaba una violación a su propiedad: el intenso dramatismo de la secuencia de tres minutos cincuenta segundos del largometraje y la fama del infame se prestaron para que creadores de todo el mundo usaran la escena pirateada. Una de estas creaciones incluso daba cuenta del hecho⁴: "los videos tienen los subtítulos cambiados y usted aparece diciendo güevonadas" le decía un militar a Hitler antes de que el solemne megalómano montara en cólera.

Pero no todos los alemanes carecen de humor y el director de "La caída", Oliver Hirschbiegel, se tomó en serio⁵ las parodias: "He visto 145 de ellas. Tengo que quitarles el audio en alemán cuando las veo. Muchas veces las líneas son tan divertidas que me río a carcajadas. No podría tener un mejor cumplido como director. Si recibiera derechos de autor por ellas sería aún más feliz."

Es diciente que el creador de la puesta en escena de La caída tenga una visión opuesta a la de los "creadores" de la película: mientras uno está fascinado por el virus de la creación, los otros le temen a esta epidemia digital; mientras uno le da al espectador facultades de editor, los otros quieren un receptor pasivo.

Sobre esta paradoja, Lucrecia Martel directora de cine argentina, ha dicho⁶: "La piratería resultó un prejuicio para la gran industria pero un beneficio para los autores, yo he ido a muchos lugares donde mis películas sólo se han visto en la versión pirata, entonces ¿qué voy a estar en contra de la piratería? Pero creo que debemos de modificar el mercado para que el poder de la piratería sea a favor de la industria cultural, quizá se trata de un asunto de eliminar a mediadores para que el dinero llegue directamente a los creadores, tal vez esa es la transformación que se necesita."

1. http://www.youtube.com/results?search_query=hitler+se+entera&aq=f

2. <http://www.youtube.com/watch?v=JoqgLYfSXXl>

3. <http://www.youtube.com/watch?v=kBO5dh9qrlQ>

4. http://www.youtube.com/watch?v=dTW_oElduV8&playnext=1&list=PL9FA2D340FF0995B0&index=18

5. http://www.nymag.com/daily/entertainment/2010/01/the_director_of_downfall_on_al.html

6. <http://www.escribiendocine.com/entrevistas/lucrecia-martel-me-queda-una-sensacion-de-que-soy-afortunada>

Luis Ospina, cineasta colombiano, ha participado de este proceso: en un viaje reciente a Lima, dejó copias de sus películas en una de las mayores bahías de piratas de Latinoamérica, una invocación al pirateo de bajo precio pero de alta calidad.

“No es de dónde tomas las cosas, es adónde las llevas”, dijo Jean Luc Godard al invocar la racionalidad del arte: el autor antepone la realidad extraña de la creación a los feudos solipsistas y mercantiles de los que abogan dogmáticamente por los “derechos de autor”, le deja la rabieta a otros, lo suyo es el camino abierto de la creación.

En Colombia, el Programa Antipiratería de Obras Cinematográficas envía cartas a algunas universidades privadas en las que manifiestan, que ellos representan los intereses del Estado y los derechos de los productores y distribuidores del material audiovisual que reposa en sus bibliotecas y advierten sobre un uso delictivo: señalan que los discos de películas no se pueden prestar para uso externo y aseveran, sin adjuntar prueba alguna, que las instituciones están haciendo circular copias “no autorizadas” o “piratas”; aclaran que esta práctica de préstamo no puede continuar en las actuales condiciones.

Como las bibliotecas de las instituciones privadas permiten el acceso a su material como un servicio implícito en el pago de una matrícula, el Programa Antipiratería de Obras Cinematográficas parece considerar que esto involucra una transacción monetaria, que las pone al mismo nivel de una tienda de alquiler tipo Blockbuster. Sin importar que el propósito de las bibliotecas es la enseñanza; la “reproducción, exhibición, venta o alquiler” son señaladas como acciones prohibidas sin la debida autorización, (por ejemplo, a los jardines infantiles de Irlanda se les cobró⁷ por mostrarle a sus párvulos películas de Disney).

Analfabetismo y Piratería

El Programa Antipiratería de Obras Cinematográficas no discrimina entre la práctica pirata del que copia películas y las vende en un agáchese en la calle, o en los alrededores⁸ de la misma universidad, y la universidad privada –sin ánimo de lucro– que compra este material de forma legal y lo proyecta o presta a los usuarios de sus bibliotecas para que lo lleven a sus casas, se asume que ambos actos se desprenden de la misma raíz criminal y deben ser fiscalizados.

El problema para las bibliotecas de las instituciones educativas privadas está en

7. <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/ireland/article4882658.ece><http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/ireland/article4882658.ece>

8. <http://espanol.upiu.com/view/post/1276701034783/>

que no hay figura legal para cancelar el tributo o adquirir la licencia que se les exige. Algunas universidades han hecho caso omiso de la advertencia del Programa Antipiratería de Obras Cinematográficas y ante un posible caso legal están listas a defender su posición, justificando el uso académico de las películas como “material para la enseñanza”; otras, después de consultarlo con sus plantillas de abogados, se han reunido con los miembros del Programa Antipiratería de Obras Cinematográficas y con la Dirección Nacional de Derechos de Autor para llegar a un acuerdo local, que los exonere a ellos y a todos los otros sistemas de bibliotecas de hacer pago alguno –pues donde pague uno, pagan todos–.

El posible acuerdo al que se llegue, luego de ser revisado y perfeccionado por las plantilla de abogados de los diferentes estamentos criollos, será traducido para ser presentado a las casas matrices de los intermediarios que tienen los derechos internacionales de comercialización del material audiovisual, tal vez ellos antepongan sus intereses –y los intereses de los tratados de libre comercio o acuerdos de comercio de sus Estados–, y comprendan lo que es la educación; tal vez estos consorcios que viven del lucro de la intermediación consideren que este caso merece una excepción que beneficie a los usuarios de las bibliotecas de las universidades privadas de una lejana república africana, perdón, suramericana. Al menos, cierta porosidad de estas ideas ya se ha visto en altas instancias, así lo demuestra –aunque con cierta ambigüedad– Francis Gurry, Director General de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual, en la conferencia El futuro del derecho de copia⁹ que dio a comienzos de este año: “necesitamos hablar menos en términos de piratería y más en términos de la amenaza financiera que se cierne sobre la cultura en el siglo XXI, porque es esto lo que está en riesgo si no somos capaces de tener una política del derecho de copia efectiva y balanceada”. Sin embargo, una cosa es lo que dice este funcionario y otra cosa es lo que piensan los representantes directos de los dueños del negocio, por ejemplo, Greg Frazier, vicepresidente de la MPAA (Motion Picture Association of America), al ser interrogado sobre iniciativas de código abierto para la producción intelectual, afirmó¹⁰: “si estamos hablando de democratizar la cultura, eso no está en nuestros intereses. En verdad no me interesa”.

Mientras ese trámite incierto cumple su proceso algunas instituciones educativas han tomado la medida cautelar de cancelar el préstamo del material filmico y darle acceso sólo a los profesores que lo necesiten por unas cuantas horas para sus clases (se advierte que el Programa Antipiratería de Obras Cinematográficas

⁹. http://www.wipo.int/about-wipo/en/dgo/speeches/dg_blueskyconf_11.html

¹⁰. <http://www.enter.co/otros/%E2%80%9Cdemocratizar-la-cultura-no-hace-parte-de-nuestros-intereses%E2%80%9D/>

tomará nota del uso de este material en clase y puede contemplar que este tipo de uso es el mismo que hacían muchos cineclubes que fueron perseguidos, suspendidos y finalmente clausurados en las universidades. Es de esperar que ante esta orfandad fílmica algunos miembros de las universidades privadas se impacienten y recurran a otras vías de hecho para suplir lo que parecía garantizado pero ahora se les niega (y que además ninguna plataforma digital legal ofrece de forma “efectiva y balanceada”). Desde aquí les hacemos un llamado: estudiantes, su educación audiovisual no es algo primordial, confórmense con leer libros y fotocopias y siéntanse afortunados, por ley¹¹ ustedes no pueden sacar libros de las bibliotecas o fotocopiar material alguno (pero ese reclamo legal queda para más tarde, primero está el tanteo con las películas, luego, cuando sea el momento, vendrán otras¹² acciones jurídicas).

Estudiantes, por ahora limítense a lo que ofrece la cartelera de cines de su multiplex más cercano, o a los “estrenos exclusivos” que los productores y distribuidores autorizados harán en los centros culturales universitarios, como una estrategia de mercadeo para promocionar las películas de temporada ante el target juvenil de público cautivo. Estudiantes, vayan a los supermercados e intenten pescar algún título entre las góndolas de ofertas (Buscando a Nemo es una gran película), busquen películas en discotiemendas, hagan la inversión, paguen un precio que supera en decenas de miles el del mercado negro. Estudiantes, exploren la oferta televisiva nacional y vean con juicio lo que ofrece, o adquieran paquetes de televisión por cable y encuéntrale el arte al Discovery Channel y caigan encantados¹³ ante el virtuosismo de Cesar Millán, el encantador de perros. Estudiantes, confíen en las autoridades, ellas ya está tomando cartas en el asunto, por ejemplo, han expedido un proyecto de ley¹⁴ que busca penalizar con cárcel y multas el uso y tráfico de cualquier archivo que genere reclamos de derechos de autor, esto es por el bien de todos (incluso podrá ser beneficioso para uno que otro autor); también, desde el Estado se ha propuesto una reforma educativa¹⁵ que busca fomentar que haya universidades con ánimo de lucro para que en un futuro no sólo sea la razón la que funde la universidad sino que sean la oferta y la demanda las que depuren el sistema educativo, sobre todo hay que librar la carga académica de todo eso que ofrecen las artes, las humanidades, la filosofía, algunas ciencias sociales y el cine visto como arte, estos devaneos son un lujo que sólo pueden ser ofrecidos¹⁶ por una educación de élite¹⁷.

11. <http://www.lasillavacia.com/elblogueo/lospina/17498/la-universidad-ilegal>

12. <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/03/boycott-harpercollins-publisher-limits-library-e-book-lending/71821/>

13. http://www.youtube.com/watch?v=mjHaem6a9qY&feature=player_embedded#!

14. <http://guatsamaralapapaya.blogspot.com/2011/04/los-mejores-vinculos-sobre-la-llamada.html>

15. http://www.razonpublica.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1990:la-reforma-santos-a-la-educacion-superior-dos-paradigmas-una-sola-sociedad&catid=20:economia-y-sociedad&Itemid=29

16. <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2011/apr/10/art-schools-funding>

17. http://www.elmalpensante.com/index.php?doc=display_contenido&id=818

Coda

La comunidad educativa que pretenda eclipsar su analfabetismo audiovisual y todo el que desee ejercitar su mirada e intente tener acceso a este material por otras vías, NO debe hacer lo siguiente:

1. NO tenga un computador a la mano con conexión a banda ancha.

2. NO descargue e instale un programa de descarga de ficheros o “*torrents*” para intercambio de archivos por Internet, puede ser cualquiera de los 28 que aparecen en esta página:

<http://www.softonic.com/s/programas-para-descargar-torrents>

NO se sugiere usar *utorrent*:

<http://utorrent.softonic.com/>

3. NO abra su navegador y NO acceda a páginas donde se puede acceder a “*Torrents*” de lo que usted está buscando, puede ser cualquiera de los 21 que aparecen en esta página:

<http://www.comodescargar.com/programas/torrent/como-buscar.php>

NO se sugiere usar *The pirate bay*:

<http://thepiratebay.org/>

4. En el cuadro del buscador de alguno de estos programas NO escriba el nombre de lo que usted está buscando; por ejemplo, algo raro, como la película *If* de Lindsay Anderson.

5. NO haga clic en el enlace y NO haga clic en “*download this torrent*”.

6. Si hizo caso omiso a lo anterior el “*torrent*” quedará en su carpeta de descargas, NO vaya al programa de descarga de ficheros, por ejemplo *Utorrent*, y en archivo o “*file*” NO seleccione “*abrir*” ni “*open torrent*”.

7. NO contemple como se descarga el archivo en su computador. NO se recomienda verlo en un programa de reproducción como lo puede ser *VLC player*:

<http://www.videolan.org/vlc/>

NO lo descargue ni lo instale y si lo hace NO abra archivo o “*file*” ni seleccione “*abrir*” para ver lo que descargó.

8. En caso de que quiera ver la película con subtítulos, pues muchas se consiguen en DVD legal pero sin la opción del subtítulo en español, puede encontrarlos gracias a la labor de anónima

y no remunerada de algunos usuarios, NO vaya a una página de búsqueda de subtítulos como puede ser:

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

NO descargue el archivo, usualmente con terminación “.rtf”, NO le cambie el nombre para que coincida con el nombre del archivo de video que descargó (pero dejando la terminación “.srt”; por ejemplo, si se trata de la película *If*, los archivos serían “*if.avi*” de video y “*if.srt*” de subtítulos). NO ponga ambos archivos en la misma carpeta. NO abra *VLC*, ni archivo, ni seleccione abrir el archivo de video, tampoco vaya al menú “*video*” y en “*subtítulos*” active los subtítulos.

9. Finalmente: NO vea la película.

Estudiantes, NO pirateen y menos aun pirateen a los piratas; por ejemplo, NO se les ocurra descargar en su computador la película *IF* y copiar e interpretar el famoso final alegórico que marcó a algunos de sus padres y abuelos en el tumultuoso y antiautoritario 1968.

NO, NO, NO lo hagan...

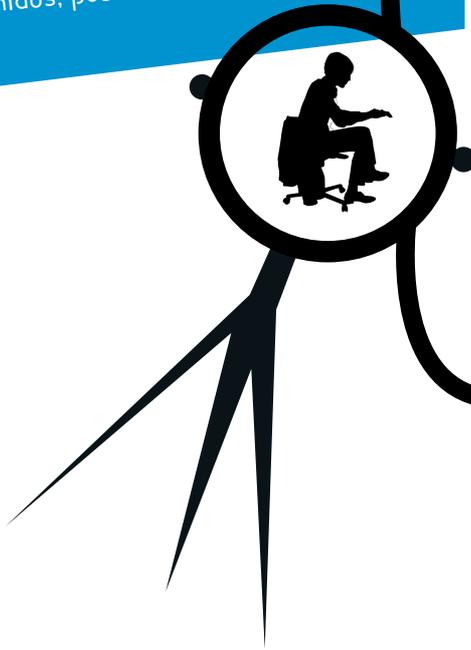
● Especialización en Creación Multimedia ●

Internet - Interactivos - Instalaciones

La Especialización en Creación Multimedia plantea, en un ambiente multidisciplinario, una inmersión cabal y responsable en diferentes tecnologías digitales para la experimentación y el desarrollo de propuestas en Internet, instalaciones interactivas y de nuevas imágenes, contenidos y narrativas.

La convergencia de distintas disciplinas igualmente asegura una aproximación integral y completa de lo que implica la producción de proyectos multimediales. Cubre, con sus cursos y talleres, aspectos creativos, teóricos, metodológicos, filosóficos, legales, de marketing, de programación y de responsabilidad en contenidos, posibles usos e impacto social.

Título: Especialista en Creación Multimedia.



Departamento de Arte

Area de Medios Electrónicos y Artes del Tiempo

Un año académico
estructurado en cuatro
módulos.

Laboratorio multimedia
con computadores Macintosh de última
generación equipado con cámaras,
micrófonos, tabletas de dibujo, tarjetas
electrónicas basadas en
microcontroladores, entre otros.

Tiempo parcial
6 p.m.-9 p.m.
lunes a viernes
y sábados en la mañana.

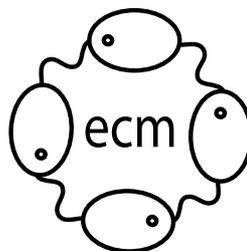
II promoción

Está dirigida a profesionales de todas las disciplinas.

Universidad de los Andes
Facultad de Artes y Humanidades

<http://creacion-multimedia.uniandes.edu.co>
cremulti@uniandes.edu.co

Tel/fax: (57) (1) 332 4450 Conm.: (57) (1) 339 4949
ext. 2636/2626/2604
A.A. 4976 - Bogotá - Colombia - Sur América.



dvd clave #4 019-97

El cuarto DVD Clave 019-97 contiene las conferencias de los tres días de la celebración del décimo aniversario del programa Especialización en Creación Multimedia, en las que participaron los ponentes: Philippe Dubois, Jorge La Ferla, Santiago Echeverry, Rejane Cantoni, Tiberio Hernández, Plinio Barraza, Carlos Mansilla, Manuel Hernández, Sergio de Zubiria, Nelson Remolina, Gloria Cortés y Francisco Urdaneta.

También incluye el registro de algunos de los proyectos de grado seleccionados de la promoción X - 2010 de los alumnos de la Especialización en Creación Multimedia del Departamento de Arte de la Universidad de los Andes.

Día I: Territorio Híbrido

//Claudia Montilla
//Myriam Luisa Díaz
//Philippe Dubois
//Jorge La Ferla
//Santiago Echeverry

Día II: Zona de Experiencia

//Rejane Cantoni
//Plinio Barraza
//Tiberio Hernández
//Carlos Mansilla

Día III: Creación Multimedia

//Manuel Hernández
//Sergio de Zubiria
//Nelson Remolina
//Gloria Cortés

Proyectos de Creación Multimedia

Proyecto Público

//Nadya Calderón
//Juan Felipe Clavijo
//Alejandro Rojas
//Mauricio Laguna
//Zamira Paéz Cure

Proyecto 3CO

//Nicolas Camacho
//Diego Andrés López
//Francisco Ramírez
//Catalina Ramírez

Bogotá Viral

//Emilio Zapata
//Juan Ricardo Rincón

Alucinaciones Digitales

//Guillermo Pacheco
//Sebastián Pedreros
//Santiago Nuñez
//Diego Acosta
//Leonardo Perico

Corazonada

//Andrés Murcia
//Paola Albao
//Danilo Arias
//Angie Ruiz

Agradecimientos

Santiago Echeverry

Carolina Mazo

