

IDEARIOS Y LENGUAJES DEL VIDEÍSMO DE LOS 70'
EN LA REVISTA *RADICAL SOFTWARE*

Tesis para optar al grado de Licenciatura en Cine

José Manuel de la Parra Hormazábal

Profesor Guía: Guillermo González S.

*“TV dinner by the pool
 Watch your brother grow a beard
 Got another year of school
 You're okay, he's too weird
 Be a plumber
 He's a bummer
 He's a bummer every summer
 Be a loyal plastic robot
 For a world that doesn't care
 That's right”*

Brown Shoes Don't Make It - F.Z. (1967)

*“...that's right but right is only half of what's
 wrong.
 [...]
 You know you pick me up from where
 some try to drag me down”*

Old Brown Shoe - G.H. (1969)

CONTENIDOS

Introducción 5

Situación actual del concepto vídeo.....9

 Representación numérica-discreta.....10

 Modularidad.....12

 Automatización.....15

 Variabilidad.....17

 Transcodificación 20

Principios del neobarroco. Crítica al régimen de la imagen. 23

 El gesto barroco frente a lo clásico 23

 Verdad variable y nómade 25

 Tres lógicas del exceso 29

Problematización y basamentos de Radical Software 35

 Del poder del Hardware al poder del software 36

 Basamentos para reconfigurar la videosfera.....39

 Tres valores de Fluxus 40

 Diálogo computarizado entre McLuhan y Youngblood 44

Apropiación, relectura e innovación en la revista *Radical Software*.....53

 Apropiación tecnológica como vía para creación: Problemas y Oportunidades .54

 Ámbitos de innovación en la revista Radical Software 61

 Imagen procesual electrónica 61

 Lo audiovisual como elemento de acceso público 71

Conclusiones 81

Bibliografía.....85

Anexos.....89

Introducción al primer número de Radical Software.....90

Más allá de la tecnología.....93

El medio óptico-místico 97

Vídeo-Retroalimentación corporal 101

Tres proposiciones, dos marcos de trabajo y una acusación.....104

INTRODUCCIÓN

La investigación que desarrolla este trabajo de tesis parte desde los pensamientos plasmados en la revista *Radical Software*, para llevarlos hacia un análisis desde una perspectiva actual, con el objetivo de aproximarse a un entendimiento sobre la relación entre el desarrollo de las tecnologías del vídeo en los inicios de la década de 1970 y su relación con los lenguajes y discursos formulados a partir de éstas.

Radical Software fue una revista publicada en los Estados Unidos de Norteamérica, consistente de once números, los cuales aparecieron entre los años 1970 y 1974. Fue la primera revista especializada en el vídeo (Bonet, Dols y Mercader 81) y se constituyó como un punto de reflexión sobre los cambios y oportunidades que la aparición que este tipo de imagen haría repercutir en los planos de lo estético y lo discursivo, estableciendo un diálogo crítico hacia un sistema cultural y político que vivía profundas y a veces violentas transformaciones. Arraigada en los márgenes de la cultura norteamericana, esta revista es también un buen indicio de la relación entre grupos de acción social y políticos, con las vanguardias artísticas que se desarrollaron en los Estados Unidos durante la década de 1970.

Influenciada por estas corrientes, quienes participaron de la revista –donde podemos encontrar nombres destacados como Frank Gillete, Nam June Paik, Gene Youngblood y hasta el chileno Juan Downey- proponían replantear el los sistemas de comunicación y su relación con la sociedad, aprovechando la revolución tecnológica que se estaba produciendo con la aparición de cámaras de vídeo para consumidores domésticos, ejecutando pensamientos y acciones que pretendían renovar la relación que se tenía con la imagen, rompiendo con el modelo centralista que existía en ese momento, donde la televisión comenzaba su expansión y dominio definitivo por sobre los demás medios de comunicación, de la mano de la transmisión vía satélite y las redes de televisión por cable, colocándose como una pieza clave de la hegemonía política, asociada con la renovación de los modelos económicos neoliberales. En líneas generales, la gente

de *Radical Software* proponía que los avances tecnológicos debían estar al servicio de la gente común, enriqueciendo sus relaciones interpersonales y facilitando la organización horizontal entre quienes se comunican, a partir de esto un cambio de conciencia que abarcaba lo individual y lo colectivo.

Hoy en día muchos de los lenguajes planteados por *Radical Software* son una realidad. La televisión ha dejado de ser el gran medio por el cual la imagen nos habita. La imagen de vídeo, vinculada con procesos informáticos, ha permitido crear simulaciones cada vez más realistas en los videojuegos o comunicar con imágenes en directo a dos personas a un nivel cotidiano; ha permitido tener contacto instantáneo con nuestras redes de amigos a través de interfaces amigables y ha democratizado la creación de imágenes de alta definición con asombrosa facilidad. No solo tenemos más imágenes circulando a más alta velocidad, sino que las imágenes, o más bien los procesos que las sustentan, están aprendiendo con rapidez a leer la realidad e intervenir en ella. Lo que en los 70' se pudo considerar un argumento de ciencia ficción, o un campo de experimentación, hoy se materializa, a través cámaras que detectan formas en el espacio tomando decisiones a partir de ellas o lentes que añaden al espacio visto nueva información obtenida de Internet.

A través de la lectura de *Radical Software*, se puede percibir claramente un conjunto de problemáticas que hoy se manifiestan a un nivel transversal. La amplia penetración de dispositivos y tecnologías de vídeo e informática, ha trascendido a un punto en que su uso está totalmente integrado en gran parte de las actividades que desarrollamos en nuestro quehacer personal y social. Permeando y a veces decretando conductas que van desde las esferas desde lo íntimo a lo comunitario y lo político, abriendo el debate sobre la relación entre los discursos y los lenguajes en donde se desenvuelven estas nuevas tecnologías.

Las tecnologías de vídeo, patrimonio de estudios experimentales dentro de una centralidad durante gran parte del siglo XX, se liberan a finales de los años 60' con productos destinados principalmente al uso doméstico, asegurando – supuestamente- la división entre el “profesionalismo” de las cadenas de televisión y la industria cinematográfica con esta nueva y limitada posibilidad. Sin perder tiempo, esta generación de creadores, hizo un ejercicio de apropiación de estas tecnologías, abriendo desde su marginalidad posibilidades de expresión y comunicación totalmente nuevas. Muchos de estos avances, ya sean tecnológicos o metodológicos, iban fuertemente asociados a discursos que especulaban sobre los cambios que provocarían la introducción de estos nuevos lenguajes en la sociedad, los cuales abrazaban miradas discurrían sin jerarquía alguna entre la estética, la política y el esoterismo. Sin el apoyo ni la planificación de estos idearios e iniciativas, con los años este movimiento se iría replegando en lo que

conocemos como *vídeoarte* o *arte medial* —entendiendo esto como un entorno social más que como una disciplina, quedando constreñido como una rama del arte contemporáneo, adoptando sus protocolos y sus vicios, impidiendo de alguna forma su desarrollo en espacios de una incidencia más directa en la sociedad. Años después, sería la industria la que se apropiaría de estos lenguajes, disociándolos completamente de sus discursos y sometiénolos a una lógica de mercado, en donde los vemos manifestados de forma masiva en la actualidad. A partir de esas inquietudes nace la siguiente problemática para esta tesis:

¿Qué factores disociaron los lenguajes de los discursos del videísmo de la década de 1970, de los grupos que transitaban por la revista Radical Software?

A partir de ese problema, la hipótesis es la siguiente.

Los factores que disociaron los lenguajes de los discursos en el videísmo de la década de 1970, tienen como denominador común su antagonismo frente a un poder centralista que ya había cambiado su lógica y poseía los elementos para neutralizar y absorber sus planteamientos e iniciativas.

Para explorar en la interrogante, primeramente se hace una revisión de los principios técnicos de los lenguajes de los nuevos medios audiovisuales según el teórico ruso-californiano Lev Manovich, describiendo el estado actual de la imagen de vídeo y de la imagen informática; luego se profundiza en algunos aspectos denominadores de la estética y el discurso del vídeo, basado principalmente en el concepto de *Neobarroco* de Omar Calabresse, apoyado por Gilles Lipovetsky y aproximaciones al concepto de *Rizoma* de Gilles Deleuze.

En la segunda parte, se explica de qué manera los medios de comunicación, las tecnologías del vídeo y la informática tomaron un lugar privilegiado en la sociedad de posguerra, la cual comenzaba a cambiar sus lógicas económicas, sus mecanismos culturales y de hegemonía. A partir de esto, se estudian corrientes de pensamiento y movimientos artísticos contemporáneos, los cuales intentaban explicar y responder a estos cambios, y que fueron los basamentos para la generación de la revista.

En una tercera parte, se aborda la revista, describiendo a través del análisis de sus artículos, cuáles fueron las particularidades y el sentido de la apropiación tecnológica ya mencionada y a partir de aquello, cuál fue la lectura sobre las oportunidades y amenazas que presenta este nuevo panorama de la imagen. Luego se profundiza en dos ámbitos fundamentales de innovación cuyo origen

queda marcado en las publicaciones: por una parte, el nacimiento de la imagen procesual electrónica, el cual abre un mundo de expresión por medio de la manipulación de la materialidad de los procesos eléctricos e informáticos del vídeo. En segundo lugar, se analizan metodologías que conllevan la inserción del vídeo en la sociedad, transitando desde la esfera de lo íntimo hasta lo social. En donde los participantes de la revista proponen formas de darle uso a estas tecnologías, así como especulan sobre los efectos de la inserción de éstas de manera masiva en la sociedad. En estos dos ámbitos se buscan factores que pudieran facilitar la disociación de la que se habla en la problemática principal, dando paso a las conclusiones, en donde se vinculan los temas abordados en esta investigación con las problemáticas del vídeo en nuestro entorno actual. Finalmente, en los anexos se ofrecen algunos artículos traducidos desde el inglés que apoyan las argumentaciones principales del análisis, en donde el lector podrá conocer la manera heterogenia en que esta revista se manifestaba.

Es pertinente revisar, desde un ejercicio teórico, el ámbito del videismo de los años 70, ya que gran parte de los elementos de esta vanguardia han penetrado de manera transversal, de manera evidente u obtusa, modificando procesos técnicos y metodológicos del cine, y creando a su vez nuevos espacios de expresión que *expanden* este soporte. La generación que transitó por la revista *Radical Software*, planteó un punto de inflexión de una importancia comparable a la de los *nuevos cines* unos años antes o de las vanguardias de los años 20, introduciendo nuevos conceptos que alimentaron los lenguajes de lo audiovisual y que planteaban, a través de ellos, nuevas formas de concebir lo social, lo político y lo filosófico. Hoy se vuelve necesario, en la tarea de conformar una conciencia sólida de las herramientas disponibles y de la estructuras de los discursos, realizar una mirada crítica a este grupo, del cual se ha hecho un memorial de lecturas muchas veces sesgadas. Es necesario que, como oficiantes del audiovisual, tomemos conciencia de los campos que abrieron estos realizadores y con ellos podamos entender con más claridad las tareas que son necesarias de realizar el día de hoy.

SITUACIÓN ACTUAL DEL CONCEPTO VÍDEO

Los conceptos que en los años 70' definían el término vídeo, se han dispersado en varias esferas, las cuales se despliegan pasando desde la experimentación y la reflexión artística, hasta sistemas de control social. Ámbitos variados, a veces muy heterogéneos y hasta supuestamente antagónicos, pero que, sin embargo, comparten los mismos fundamentos tanto en los soportes tecnológicos como en las técnicas ejecutadas a partir de ellos. En la década de 1970, en tiempos donde la televisión terminaba de consolidarse expansivamente a nivel mundial, el término vídeo apareció como disyunción política y tecnológica, proponiendo caminos formales e ideológicos de valores alternativos a la cultura dominante. Tras varios cambios, cuya naturaleza es el motivo de la investigación a realizar, se ocupa el amplio y ambiguo término de *nuevos medios*. Estos, con su variada diversificación, han impregnado todas las plataformas culturales, abriendo nuevos espacios y resiniendo otros antes establecidos. Desde la industria editorial más tradicional hasta el vídeo online de visionado fugaz, estos nuevos medios sientan líneas transversales, en un movimiento jerarquizante de un relativismo aparente.

Lev Manovich, en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, elaboró una serie de principios, perfectamente comprobables en la realidad, que ayudan a delimitar este concepto. Principios los cuales existen entre los soportes tecnológicos y sus aplicaciones técnicas, entre el *hardware*, el *software* y el uso que se le da a este. Estos principios son: *La representación numérica, la modularidad, la automatización, la variabilidad y la transcodificación.*

REPRESENTACIÓN NUMÉRICA-DISCRETA

En término general y redundante, este principio señala que todos los *nuevos medios* pueden ser descritos en términos numéricos, es decir, en código digital, articulándose desde ejecuciones algorítmicas y descomponible en términos binarios, ya sea como resultado final, como un documento de Word visto en pantalla, o parte de su proceso, como un documento impreso de Word. Manovich hace flexible este concepto tomando el concepto de *dato discreto*, del cual cito:

...esos datos que encontramos en unidades diferenciadas, como las personas, las páginas de un libro o píxeles. [...] cada muestra es cuantificada, esto es, se le asigna un valor numérico a partir de una escala predefinida. (73)

Cuando en la cita se refiere a personas, no se refiere en lo absoluto a la personalidad o a cualquier aspecto de su subjetividad, sino a su condición de unidad, tal cual como las hojas del libro, disociadas del contenido del libro y menos de las ideas de ese libro. Los datos discretos son absolutos y responden a un lenguaje estrictamente codificado, exento de todo signo de ambigüedad, pero a su vez con un potencial, lleno de posibilidades infinitas y de ambigüedades culturales de un nuevo orden.

Manovich explica (66) que la historia de la computación transita por vías paralelas a la historia de la fotografía y del cine. Mientras en 1839, daguerrotipo triunfaba en Europa y se popularizaba para el resto del mundo, 6 años antes ya se habían diseñado primitivos ordenadores, los cuales debieron esperar 50 años para comenzar a contactar al mundo de la imagen. Espera la cual el autor atribuye al ánimo de la revolución industrial, la cual tenía como premisa la reproducción en serie y no la organización ni el control sobre estas formas. Medio siglo más tarde, ante la abundancia de objetos e imágenes-objeto, sería el turno de la informática.

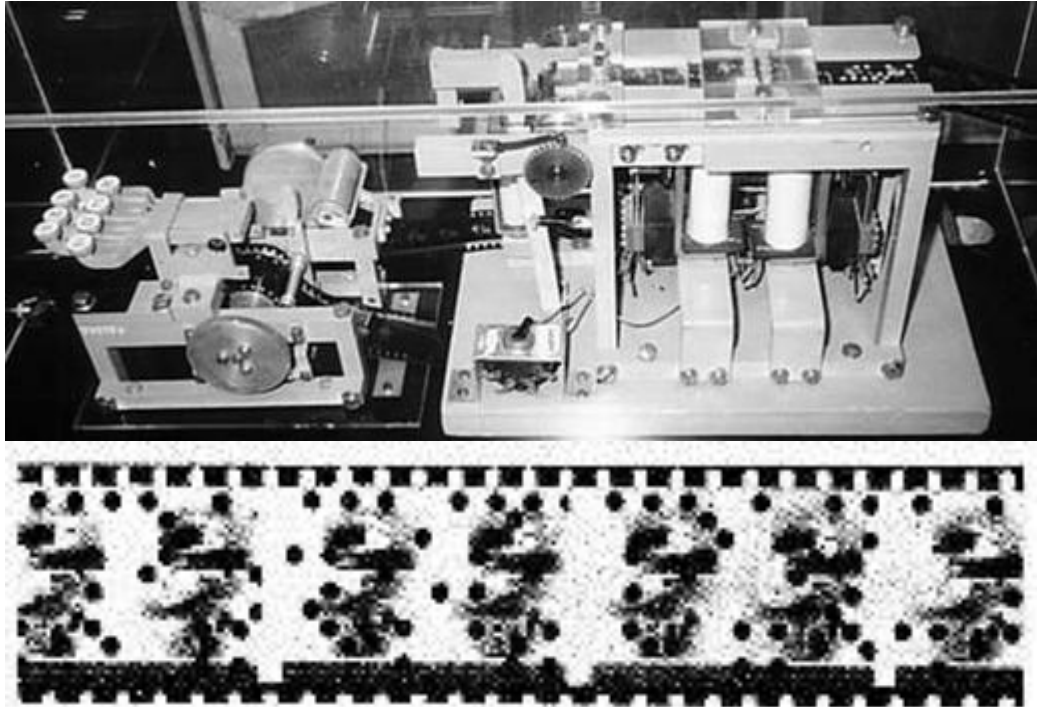


ILUSTRACIÓN 1: ARRIBA UN FRAGMENTO DE LA COMPUTADORA Z1, DE KONRAD ZUSE. ABAJO, UN FRAGMENTO DE LA PELÍCULA PERFORADA QUE OCUPABA EL ORDENADOR.

Dentro de esa cronología, el autor señala (70) como hito curioso una característica del ordenador que diseñara el alemán Konrad Zuse. Este, el primer ordenador operativo de tecnología digital, ejecutaba órdenes que eran activadas por el usuario a través de tarjetas perforadas. Lo curioso es que el formato de esas tarjetas eran retazos de película de 35mm desechada. Cito:

Uno de los fragmentos de dicha película que han sobrevivido muestra un código binario perforado sobre los fotogramas originales de una toma de interior. Una típica secuencia de película, con dos personajes en una habitación que participan en una acción, se convierte en un conjunto de órdenes al ordenador. (70)

A partir del desglose de este ejemplo, es posible ilustrar relaciones que dejaran totalmente claro la cualidad de lo discreto, y su disyunción de lo continuo. Primeramente, podemos establecer a la fotografía fotoquímica presente en la cinta como un medio continuo, ya que esta ha sido elaborada a partir de la reacción de la luz sobre los haluros de plata, los cuales después de procesos químicos han ennegrecido sus cristales, presentando una imagen. Puedo, con ayuda de una lupa, acercarme y comprobar la calidad material de la marca-imagen; y con un microscopio ideal podría explorar dicha materialidad hasta niveles más allá de lo subatómico. No hay límite, por lo menos dentro del mundo de lo sensato. Por otro lado, la cámara que registró aquella escena estaba programada mecánicamente para registrar al sujeto a lapsos de tiempo constantes, en una reiterada operación secuencial, en donde el tiempo, de naturaleza continua, es segmentado en muestreos establecidos y codificados, lo cual convierte a la fotografía dentro de su conjunto-película, es decir, el fotograma, en un dato discreto. Podemos ir más allá, pensando en la situación que ilustra los fotogramas reciclados. Pensemos un

momento en la cantidad de escenas que una persona promedio de nuestro tiempo ha visto, en donde hay dos personas dentro de una habitación compartiendo una acción. Ese ejercicio, contrastado con la cantidad potencialmente infinita de tomas posibles, indica irrefutablemente que dentro del cine hay una codificación inmensamente restringida, compuesta de complejas relaciones de datos discretos. Sigamos imaginando. El señor Zuse, alemán, probablemente tuvo acceso a estos descartes de película a partir de la presencia de la UFA, compañía estatal de cine, que tenía en su trabajo una lógica industrial, origen primario del lenguaje binario. Frente a un trabajo artesanal o artístico, que requiere de la concentración del creador sobre su obra, el cual despliega en ella su continua creatividad, el sistema industrial serializa las operaciones y las simplifica, suprimiendo la ambigüedad creadora por operaciones estandarizadas realizadas por operarios fácilmente reemplazables. Una lógica discreta. Toda esta herencia cultural la adopta el lenguaje computacional, desplazándolo hacia una ejecución puramente matemática. Ya no es una orden a un obrero ni una ‘convención’ cultural, sino 0 o 1.

MODULARIDAD

Este principio señala que cada unidad generada por los nuevos medios posee independencia de los otros elementos, incluso si es agrupada, los contenidos no se organizan según una lógica jerárquica vertical, sino como un sistema en donde las interdependencias son reemplazables sin alterar de modo capital el conjunto. Otra forma de entender este concepto es relacionándolo con la lógica fractal, en donde los objetos mantienen una identidad sin importar en la posición en que se encuentren.

Esta idea, base de la tecnología más sofisticada, tiene sus rudimentos –al igual que la representación numérica- en la revolución industrial, en donde tanto como productos como los obreros que las producían eran unidades que podían –y pueden- ser reemplazados por sus empleadores sin alterar el resultado final, el cual está planificado de antemano. Por ejemplo, una buena cantidad de los productos que hay en la habitación en que me encuentro están fabricados en China. Como es sabido, el que sea fabricado en China no quiere decir que el diseño de cualquiera de los productos haya sido realizado en el país asiático, o que las ganancias que produjo la venta del artículo haya pagado el trabajo de los obreros. Por otro lado, si alguno de los obreros de aquella fábrica imaginaria, cansado de que le paguen miserables centavos por un producto que será consumido por cientos de dólares, sienta que se debe hacer justicia por su dignidad, basta que el supervisor lo identifique para reemplazarlo por otro sujeto,

probablemente más muerto de hambre que el anterior, para realizar una labor la cual no se verá perjudicada en lo más mínimo. Es más, si este obrero imaginario resultase ser un desagradable agitador y organizara a sus compañeros trabajadores invocando a *aquel fantasma que recorre Europa*, dicha fábrica, como pasa constantemente, no tiene ningún problema en marcharse a otro país, dejando a grandes poblaciones cesantes, en busca de algún otro país tercermundista más muerto de hambre al cual explotar. De base industrial, el cine no podía estar al margen de la influencia de esta idea. Y uno de los que represento de mejor manera este principio fue Sergei Eisenstein y sus elaboradas conceptualizaciones sobre montaje, sobre las cuales nos referiremos solo a un



ILUSTRACIÓN 2 FRAGMENTOS DE LA SECUENCIA FINAL DE *LA HUELGA* (СТАЧКА, 1924)

ejemplo, en la conocida secuencia final de *La Huelga* (Стачка, 1924). Tras un largo período de combate, los obreros se ven obligados a retirarse de la fábrica y de su población, ante la brutal agresión de la policía. En un descampado los obreros corren mientras los militares abren fuego, masacrando a los últimos. Con el fin de superar la mera descripción del hecho, Sergei, intercala planos de los obreros corriendo despavoridos, con tomas de una vaca siendo sacrificada por un operario de un matadero que no tiene nada que ver ni con los obreros del plano anterior ni con la opresora policía. ¿Para qué ponerlos entonces? El efecto emocional que provoca la yuxtaposición de las imágenes ha y seguirá derramando ríos de tinta en un campo aún por descubrir. Lo interesante, son las relaciones que establecen dos imágenes y que, a su vez, mantienen la independencia en su unidad; a diferencia, en un ejemplo imaginario, de que la decisión del director hubiera sido colocar una vaca muerta en medio del campo.

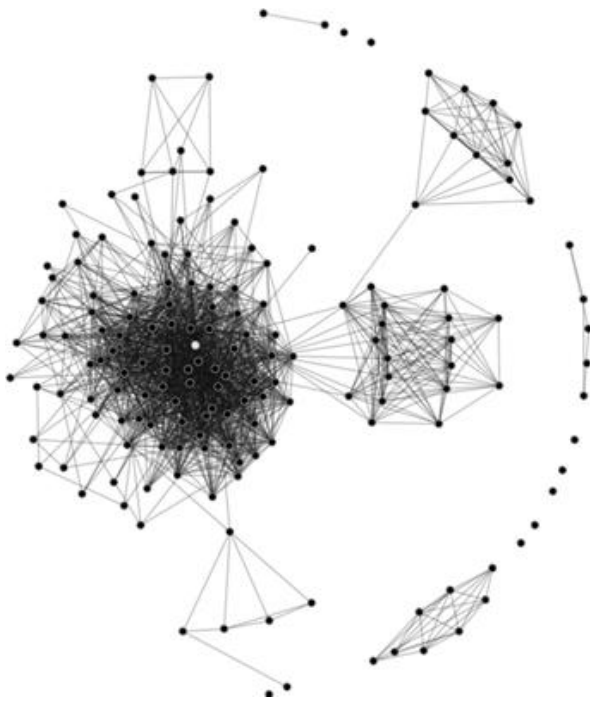


ILUSTRACIÓN 3 REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE UNA BASE DE DATOS. EL PUNTO BLANCO INDICA UN CONCEPTO CENTRAL AL CUAL SE LE ASOCIA EL RESTO EN UNA JERARQUÍA RELATIVA

Esta modularidad, sin embargo, no estaba completamente desarrollada, ya que, a pesar que los objetos-*plano* no tengan una relación desde el punto de vista dramático, si tienen una relación central respecto de la película, la cual era montada de modo lineal y jerárquico. Retirar un plano de la cinta arruinaba el discurso de esta y su constitución como objeto-obra. Gracias a la representación numérica, los datos-imagen de los nuevos medios están organizados en bases de datos, las cuales pueden ser accedidas para crear *nuevos* contenidos a partir de varios fragmentos. Los datos, tal cual

como muestra la representación gráfica, pueden agruparse ante un criterio específico y generar centros, márgenes y relaciones asociativas. Sin embargo, basta con cambiar los criterios para que se organicen otras jerarquías aparentes de manera instantánea.

Para ejemplificar se podría tomar una copia en DVD de *La Huelga*, importarla a un editor no lineal como *Adobe Premiere* o *Final Cut* y, gracias a la cualidad numérica, poder cortar, pegar, siempre con la opción de retroceder si nos equivocarnos. Transformando a la obra maestra del soviético en potencialmente infinitas combinaciones o desplegando un espectáculo donde, a través de software de VJ como *Reasume*, combinar fragmentos, o fragmentos de fragmentos del vídeo en tiempo real. Este último avance puede ser visto en cualquier discoteca, en donde el Vídeo Jockey alterna *visuales* al ritmo de la música o en los sofisticados espectáculos de Peter Greenaway.

AUTOMATIZACIÓN

Tanto la representación numérica como la modularidad permiten un nivel de modificación y de versatilidad sin compromiso de perjudicar el resultado final. A la hora de realizar una acción compleja, como ajustar el contraste en miles de fotogramas o ensamblar un auto, estos principios han separado estas acciones en cientos sino miles de acciones muy simples, las cuales ya no necesitan de la experiencia ni la habilidad del creativo ni del operario, ya que una buena parte de las acciones se pueden programar a través de lenguajes computacionales, comunicando secuencias de operación de complejidad creciente.

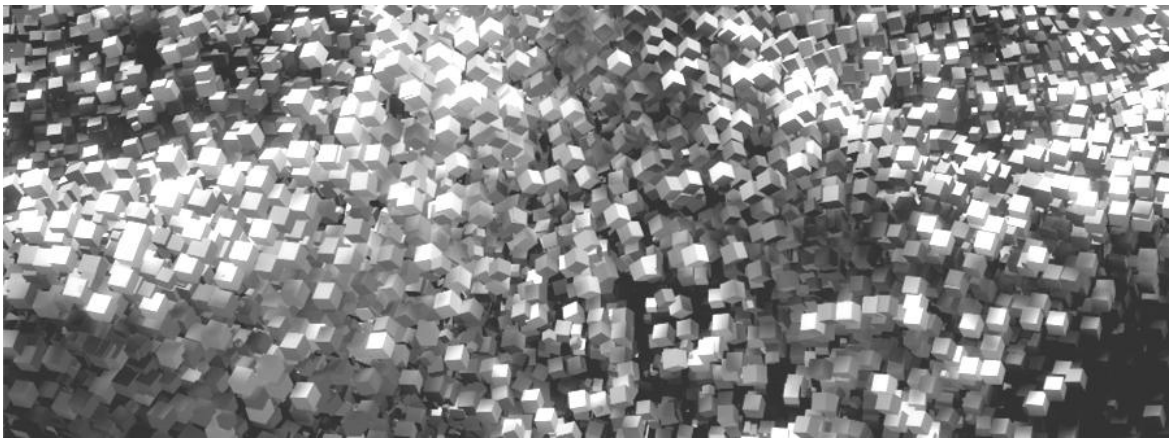


ILUSTRACIÓN 4: IMAGEN COMPUESTA A PARTIR DE PROCESADORES DE PARTÍCULA

Frente a esto, Manovich distingue este principio en automatizaciones de “alto nivel” y de “bajo nivel”.

La primera trata del tipo de automatizaciones donde el usuario de un software “modifica o crea desde cero un objeto mediático por medio de plantillas o algoritmos simples” (78). Simples como los generadores de partículas, que permiten simular, desde fórmulas matemáticas extraídas de la física y las ciencias sociales, el movimiento de un río bajando por una montaña o a los obreros de *La Huelga* corriendo de la temible policía, en ritmos ya estudiados y simplemente aplicables a las condiciones de un terreno delimitado en tercera dimensión. Las multitudes de extras comandadas por un director con un megáfono y pantalones de bombacha se reemplaza por dos o tres ingenieros en informática que ejecutan comandos frente a un ordenador, así como las multitudes de quienes participaban en el ensamblaje de un automóvil han sido paulatinamente reemplazados por brazos mecánicos, plegándose la maquinaria sobre sí misma, a la vez como los movimientos plástico-emocionales de pintores como Jackson Pollock parecen obsoletos ante máquinas que matemáticamente reproducen el azar desde la lógica, el movimiento continuo a términos discretos.



ILUSTRACIÓN 5: CAPTURA DE LA PANTALLA DE UNA CÁMARA DIGITAL CON SISTEMA DE DETECCIÓN DE SONRISAS.

La segunda distinción que realiza Manovich, la automatización de “alto nivel” *“requiere que el ordenador entienda, hasta cierto punto, los significados que incluyen los objetos que se generan, es decir, su semántica”* (78). En la automatización de bajo nivel, el usuario u operador entrega órdenes directas al ordenador, quien responde, de acuerdo a variables preestablecidas. Por ejemplo, a una cámara

digital se le puede ordenar tomar la fotografía con ciertas variables de apertura de diafragma, sensibilidad del sensor, etc.; respondiendo esta de acuerdo a esta configuración, sin importar si el resultado consiguió retratar fielmente al sujeto que tan contento se paró frente al operador. Hoy, en los modelos más básicos de cámaras digitales, podemos encontrar el ya popular sistema de detección de sonrisas. Éste analiza la superficie de la imagen que se está por fotografiar, buscando patrones geométricos y activando la obturación al momento de encontrarlos. De esta forma, una institución cultural, es decir, la imagen de la realidad, designa a esta de manera simulada, eligiendo el momento de la captura, a través de un dispositivo informático. Gracias a la modularidad, el reconocimiento geométrico se puede combinar con otras tecnologías que ayudan al dispositivo a reconocer y designar el espacio. Aplicaciones como *Google Goggles* (Google Inc.) están a la vanguardia de las tecnologías de *realidad aumentada*, en donde un celular equipado con una cámara, GPS y conectado a Internet tiene la capacidad de reconocer los objetos que están a su alrededor y realizar búsquedas a través de Google. Por ejemplo, si se le enfoca frente a una pintura puede encontrar la entrada de esta en *Wikipedia* o si está en una calle céntrica de Nueva York o Tokio puede identificar los edificios y contactar con los sitios web de estos, combinándose con la información que posee en *Google Maps*. No sería de extrañar que próximamente estos servicios se puedan combinar con el de las redes sociales existentes, designando a través de la pantalla del celular –o de unos lentes equipados- a las personas que circulan por la calle.

De ninguna manera el dispositivo comprende que las personas tienen que salir contentas en una foto o que en ese cine de la esquina hay una mejor selección de películas, sin embargo el sistema tiene potencialidades de combinación tan amplias que amenaza con invadir de datos ya no solo el mundo de los aparatos informáticos, sino de la realidad misma.

VARIABILIDAD

La estructura discreta y la organización modular de los nuevos medios permite reorganizar de manera casi automática jerarquías, órdenes y vinculaciones; por lo tanto, “un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones” (82). Este principio modifica el esquema industrial clásico, en donde los estadios jerárquicos definían una serie muy reducida de objetos que *suplieran* las necesidades de la mayoría, basándose en principios de simplicidad y estandarización, pasando desde la alimentación y la vestimenta hasta las formas de entretenimiento.

Desde la segunda mitad del siglo XX, en los países capitalistas se empezó a desarrollar la industria para producir una enorme diversidad en la cantidad de objetos, los cuales requería la naciente *sociedad de consumo*, en donde el sentido del intercambio de bienes y servicios se ha trasladado desde la necesidad hacia el deseo. Desde el punto de vista cultural, la estructura de adoración monolítica a líderes políticos o artísticos se reemplaza por la angustia de tener y presenciar lo novedoso. A partir de esto, en el cine, por dar un ejemplo, se produce una fijación por llevar hacia el extremo todos los aspectos posibles del film, colocándose siempre en la primera línea de los productos deseantes (Lipovetsky y Serroy 56) desde la cantidad de dinero invertida en las producciones –la película más cara- como la cantidad de efectos especiales o, en pretensión antagónica, la película más austera, la más verosímil, etc.

Esta –artificial- necesidad económica del sistema capitalista estimula soluciones desde el punto de vista tecnológico, las cuales, tomando en cuenta las posibilidades de combinatoria automatizada, puede convertir un objeto en la proyección de muchos medios independientes, los cuales se modifican a partir de



ILUSTRACIÓN 6: CAPTURAS DE PANTALLA DE TRES VERSIONES DE *EDGAR SE CAE*

variables que se personalizan fundamentalmente de dos maneras; a partir de decisiones tomadas por el usuario, o de información que el sistema tenga de este.

El *vídeo viral* es un ejemplo en donde se puede aplicar las dos formas de variabilidad y algunos de sus matices. Como todos los *Internet memes*, estos son vídeos que se expanden de forma masiva a través de internet, principalmente a través de redes sociales –blogs, sistemas de intercambio de archivos p2p, sistemas de mensajería instantánea, foros, etc. — en desmedro de medios centralizados –como portales de ‘medios’ como diarios o canales de tv-, los cuales por lo general llegan tarde y de manera inapropiada. Los vídeos por lo general son pequeños fragmentos de tomas ya sea de la televisión o de grabaciones domésticas, las cuales por lo general son humorísticas, aunque no necesariamente.

Se puede tomar el vídeo conocido en YouTube como *Edgar se cae* el cual, hasta el día de hoy, finales de Junio de 2010, tiene 18.745.543 reproducciones. Omitiendo las lecturas sobre el sentido y discurso de este tipo de vídeos, material que merece estudios interdisciplinarios, es interesante observar el fenómeno sin precedentes de la variaciones al original que provocan los mismos autores, articulando una narración que si bien tiene un punto de origen, comparte este generando una narración variable y no jerárquica, principalmente con la ayuda de los software de postproducción. La ilustración 6, llevando este ejemplo a la práctica, nos muestra tres capturas de pantalla de *Edgar...*, la primera nos muestra la original, en donde un niño regordete intenta cruzar un canal, mientras otro lo bota desde moviendo el tronco por el cual está pasando. La segunda captura, reemplaza el palo que sostiene Edgar con un sable laser, tipo *guerra de las galaxias*, y una tercera captura, en donde el amigo de Edgar es reemplazado por *Star Wars Kid*, el protagonista de otro vídeo viral del año 2002, en donde un niño norteamericano se graba a si mismo actuando como un personaje que da nombre al título del vídeo. A su vez, este vídeo tiene millones de visitas y cientos de modificaciones, poniéndolo en contextos totalmente distintos a la situación original y a su vez, este vídeo está combinado con otros vídeos como el *Keyboard Cat*, *Dramatic cipmunk* y otros, los cuales van formando un relato de interesantes potencialidades, de características similares a la tradición oral y al cuento, el cual se modifica cada vez que es narrado, intervenido según el orador. La diferencia en este caso radica en que el contenido del vídeo es intervenido a través de la intervención en la superficie de su materialidad. A diferencia de los fotogramas de *La Huelga*, mencionados anteriormente, los elementos son intervenidos por medio de capas, en donde extensión temporal del film avanza por más de un canal y en múltiples direcciones.

Esta capacidad de estos sistemas para generar infinitas combinaciones de elementos en un relato de oralidad digital, genera en el usuario, quien es a su vez espectador y participante, una sensación de libertad, en donde se presentan de igual manera todas las opciones. Manovich toma con entusiasmo esta capacidad cuando escribe:

En una sociedad postindustrial, cada ciudadano se puede construir un estilo de vida a medida, y “seleccionar” su ideología entre un gran (aunque no infinito) número de opciones. En vez de machacar los mismos objetos o la misma información a un público masivo, el marketing trata ahora de dirigirse a cada individuo por separado. (88)

Estos desplazamientos dispuestos a voluntad del usuario, están lejos de ser erráticos e incontrolables, sino que son ocupados por los nuevos medios para generar automáticamente nuevas variaciones. Ejemplo de ello lo encontramos en la misma web de *YouTube.com*. Al momento de ingresar a la página, el sitio consulta en su base de datos sobre los vídeos a los que el usuario ha visitado en ocasiones anteriores, ya sea a través de mi dirección de IP¹ o del registro del usuario, en caso que lo haya. Sumado a esto, revisa los registros de búsquedas realizadas a través de *Google.com*. Sumado a esto, bajo autorización del usuario, puede acceder a la base de datos de redes sociales como *Facebook.com* o *Twitter.com* y revisar las acciones y las acciones de los contactos del usuario, todo esto con el fin de sacar información condensada en etiquetas o *tags*, que ordenan los datos que van a aparecer en la página de bienvenida, bajo el título de *vídeos recomendados*, así como ordenar también los enlaces de *vídeos relacionados*, que aparecen junto a cualquier menú seleccionado. De la misma manera, esa información ordena con precisión la publicidad que se presenta mientras se ve estos vídeos, la cual también está organizada según una base de datos y que se ordena según los parámetros del perfil de cada usuario. Por ejemplo, si yo compro espacio de publicidad a Google, a través de su servicio *AdSense* (Google Inc.) dependiendo de mi presupuesto y e información ingresada, el sistema colocará este aviso en los sitios en donde haya una mayor asociación de etiquetas. Si la ideología se toma como un objeto –material o conceptual- que yo tomo, selecciono o consumo, no hay realmente una libertad ni una disyunción hacia un orden doctrinario como lo expresa la cita del teórico ruso, sino que esta se articula desde nuevos parámetros, los cuales no son arbóreos y centralistas, sino que tienen nuevas formas de doctrina y control social, tema a analizar en la segunda parte de este documento.

¹Número de identificación de los usuarios conectados a una red.

TRANSCODIFICACIÓN

El último principio que señala Manovich, establece un punto de fuga para muchas temáticas. Básicamente, como se ha visto a través de los ejemplos presentados, los códigos culturales, al utilizar las tecnologías informáticas, ya sea como soporte de producción, de almacenamiento o de distribución, se impregnan de manera inevitable con códigos culturales emanados desde la lógica y convenciones de la informática, cambiando su lógica cultural. Y el vídeo, como elemento dentro de los nuevos medios, a pesar de lo que deseaban algunos, no adquirió la independencia de un medio o una forma de arte independiente, tal como dice Néstor Olhagaray:

[el vídeo] no debía constituirse como una isla, en un espacio puro y autosuficiente. Como recién llegado, podría haberse pensado que se situaría pasivamente a la secuencia de pintura-foto-cine, pero el vídeo es contemporáneo al espíritu post y se situó entre las culturas que le precedieron, constituyéndose así en un parámetro obligado para todas las culturas visuales. (9)

El vídeo y los medios informáticos han adoptado una postura de inmanencia frente a los viejos. En lugar de convertirse en un hito, los nuevos gestos de lenguaje se han manifestado generando pequeñas rupturas, delatando su nueva condición. Frente a esto, sin embargo, hay una disyunción o una bifurcación paralela entre dos gestos.

Por un lado, los lenguajes informáticos han permitido el desarrollo de las imágenes hacia una apariencia cada vez más realista, teniendo hoy la capacidad de controlar a detalle todos los aspectos, construyendo un verosímil perfectamente transparente, ante cualquier capricho del director. Sin embargo, la bifurcación se produce cuando, el vídeo aplica la “operatoria del desdoblamiento, dejando aparecer constantemente la fisura, el intersticio entre la lógica del registro, con su respecto del dato real.” (9) Transitando desde la imagen realista, compuesta de convenciones culturales de lo humano, hacia la realidad de la imagen, compuesta de píxeles, bucles, y paquetes de datos.



ILUSTRACIÓN 7: *STAR WARS KID*, YUXTAPUESTO A NEO, COMBATE A UN EJÉRCITO DE AGENTES SMITH DE *MATRIX REVOLUTIONS*.

Para el siguiente ejemplo, voy a reiterar en la fuente interminable que es YouTube, el cual desde mi punto de vista, constituye una de las formas de habla más complejas y ricas; material abierto y solicitante a la reflexión. *Star Wars Kid*, personaje insigne de la página, ha sido yuxtapuesto con una escena de *Matrix Revolutions* (Wachowski y Wachowski). En la secuencia original, Neo, el protagonista del film, pelea ayudado de un poste de metal, contra un ejército de clones digitales del Agente Smith. Recordemos que el argumento explica que la realidad que habitan los personajes está generada por un ordenador, por lo que las copias de un personaje en el espacio están totalmente permitidas. La secuencia, realizada con mucho virtuosismo, hace verosímil la presencia de los múltiples agentes, gracias al registro discreto de cada fotograma y información corporal del actor y de su reproducción tras ser digitalizado por lo que la puesta en escena rebasa de una transparencia académica. Sin embargo, esta misma naturaleza digital que se adapta a los rigores de la moral cultural de la imagen humana, es pervertida por su misma naturaleza digital al momento de entrar al mundo del habla. Es ahí donde un usuario anónimo procesa las imágenes, colocando sobre el protagonista al torpe gordito de *Star Wars Kid*. Más allá de algunos retoques de montaje y una discreta postproducción, el objeto de esta yuxtaposición no tiene como objeto establecer un nuevo verosímil, sino que establece una lógica *travesti*, parafraseando a Olhagaray (43), donde quien se disfraza, en este caso la escena original, constituye una *puesta en imaginario*, donde no se trata de engañar al espectador, sino introducirlo a la lógica del juego, en donde los participantes simulando una irrealidad subversiva y pervertida.

Ejemplos parecidos podemos encontrarlos en muchas áreas de la cultura, donde los modelos tradicionales se fisuran ante la naturaleza de su soporte. Quedan en el tintero la música compuesta en base a *samples*, o de pequeños fragmentos de otras canciones, estructura fundamental del hip hop y la música

electrónica; el collage en la plástica, donde se recortan fragmentos de revistas, ilustraciones o hasta esculturas² para la composición de obras; o la técnica de *cut-up* en la literatura, liderada esta por el norteamericano Burroughs. Todos estos fenómenos tienen, por su tiempo, cierta vinculación con los principios propios de los nuevos medios.

Sin embargo, salta la duda al observar que fenómenos de manifestación similar han aparecido en otros momentos de la historia, como argumenta Olhagaray cuando cita (33) el cuadro “Los embajadores” de Hans Holbein.



ILUSTRACIÓN 8: FRAGMENTO DE “LOS EMBAJADORES”, HANS HOLBEIN, 1533. EL OBJETO INDISCERNIBLE DEL CENTRO SE MANIFIESTA AL SITUARSE AL BORDE DE LA TELA, REVELANDO UNA CALAVERA.

Entre una imagen transparente, virtuosamente realizada con el realismo óptico y la abundancia de detalles del Renacimiento, se yuxtapone un objeto aparentemente abstracto, una mancha, que desde los pliegues advierte sobre la vanidad al presentarnos una calavera que rompe con la perspectiva lineal y que da cuenta de la planitud del dispositivo en su cualidad anamórfica.

¿Cuáles son las condiciones que permiten estos gestos similares tanto en 1550 como en el 2000? ¿Qué estructuras de poder se manifiestan a través de estos principios? Preguntas que se abarcarán en el siguiente capítulo.

²Interesante aquí es la obra del artista Eduardo Paolozzi en la escultura, hecha a partir de retazos de esculturas desechadas.

PRINCIPIOS DEL NEOBARROCO. CRÍTICA AL RÉGIMEN DE LA IMAGEN.

En la primera parte de este informe, me concentré en Lev Manovich, quien estudia las lógicas de los nuevos medios de comunicación, partiendo desde un punto de vista tecnológico. A partir de ellas, los ejemplos dan a conocer algunas lógicas culturales que determinan nuestra época contemporánea y las cuales en su mayoría tienen su base en los cambios producidos en la década de los 70'. La carencia de un punto de vista crítico frente a las transformaciones tecno-culturales hace necesario la presentación de otro pilar, el cual estará centrado en la figura de Omar Calabresse y su libro *La era neobarroca*. En este estudio, el teórico italiano intenta enumerar una serie de principios culturales, organizándolos en distintas categorías, con el objetivo de definir los parámetros del *gusto* actual, trazando una línea transversal y sin juicio de valor entre las ciencias sociales y naturales, el arte y la cultura popular y de masa, con el objetivo de descubrir una *estética social* (14).

EL GESTO BARROCO FRENTE A LO CLÁSICO

El estudio se separa en primera instancia del término *posmoderno*, ya que es una palabra en donde se cruzan varios conceptos, presentes en la literatura, en la arquitectura y en la filosofía, los cuales, aunque participan dentro de las lógicas de lo estudiado, no están cercadas con rigurosidad y puede conducir a la confusión actual, por lo tanto fueron despejados (28). Para dar orden y una mirada que vaya más allá de un carácter descriptivo, Calabresse justifica su término en la relación disyuntiva barroco/clásico.

Un período clásico se puede distinguir por una estructura centralizada, en donde, de manera explícita o subterránea, existe un programa y una cantidad de principios, que señalan lo decible y lo no decible, lo bueno y lo malo, enjuiciando, según sea el caso, de manera positiva o negativa. Entre las distintas categorías que se pueden distinguir, es propio que en las sociedades clásicas se tienda a la

homologación de estas. Por ejemplo, un hombre deforme debe ser feo, malo y disfórico.

CATEGORÍA	JUICIO SOBRE	VALOR POSITIVO	VALOR NEGATIVO
Morfológica	Forma	Conforme	Deforme
Ética	Moral	Bueno	Malo
Estética	Gusto	Bello	Feo
Tímica	Pasión	Eufórico	Disfórico

ILUSTRACIÓN 9: TABLA QUE CATEGORIZA ALGUNOS TIPOS DE JUICIOS. (41)

Por otro lado, si entendemos los

sistemas culturales como organizaciones territoriales, un sistema clásico tiene sus límites bien definidos (64), el cual, como una polis griega o el *bloque socialista*, es muy estricto en delimitar los ciudadanos de los bárbaros. Desde un punto de vista distinto podemos tomar al filósofo Gilles Deleuze, quien en *Mil mesetas* toma al árbol (Deleuze y Guattari 24) como figura arquetípica de la cultura occidental, fundamentado en el cultivo agrícola y que dio origen a conceptos clave como el linaje familiar y la jerarquización, como abstracción de la forma de sus ramas y desde su raíz y verticalidad los límites definidos y su condición de hito, la trascendencia y su diferenciación respecto del paisaje. Los objetos culturales dentro de una lógica clásica, están organizados desde un modelo nacido de una experimentación que les precede y que ya no les compete, siendo la perfección su objetivo principal, en una operación de limpieza o de obstrucción. Lejos de ser una elaboración teórica, este aspecto está presente y afecta de manera concreta el acto creativo. Respecto a este punto, Metz distingue (Baldelli, Della Volpe y Eco 43) tres censuras: una política, en donde el estado corta o prohíbe la producción o la exhibición de cierto material; una económica, donde la carencia de financiamiento por parte de quienes controlan el capital –fondos o inversores– hacen una selección entre lo bueno o lo malo y en último lugar una censura ideológica impuesta por el mismo equipo creativo, quienes se autocensuran. Estas limitaciones, que distancian el objeto en construcción con la realidad o con un flujo variado de pensamientos –que a su vez también son realidad– constituyen un verosímil.

Frente a este sistema, el gesto barroco aparece como una disyunción neurótica, como una alteración interna y no como una invasión externa. No es el enfrentamiento de un sistema cerrado con otro sistema cerrado, sino la aparición de elementos que pervierten una construcción aparentemente sólida. Cito.

[el gesto barroco] consiste en la búsqueda de formas –y en su valorización– en que asistimos a la pérdida de integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada, a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad, de la mudabilidad. (Calabresse 12)

Según Calabresse, tanto las ciencias naturales como la estética de los productos culturales están descubriendo estas lógicas, mientras que las ciencias

sociales como la opinión pública no la han logrado asimilar, asociándolo con una llamada hacia el irracionalismo o atacándola con idealismos centralistas. (187). En su esfuerzo, el autor trata de elaborar con *rigurosidad* unos principios, los cuales son *Ritmo y repetición, Límite y exceso, Detalle y fragmento, inestabilidad y metamorfosis, Desorden y caos, Nudo y laberinto, Complejidad y disipación, Más-o-menos y no-se-que y Distorsión y perversión*. En este caso, las ideas contenidas en tales principios serán distribuidos en tres categorías problemáticas. La primera referida a la percepción de la realidad y la verdad, la segunda a la ambigüedad y el exceso en la representación y por último los laberintos y los ritmos dentro de las estructuras culturales.

VERDAD VARIABLE Y NÓMADE

Comúnmente comprendemos la verdad sobre algo, como una afirmación la cual limpia el paisaje de ruidos y confusiones, dando cuenta, por lo general de un hecho o afirmación de manera sintética, clara y coherente. Mario Bunge, en *La investigación científica*, afirma que las “leyes condensan nuestro conocimiento de lo actual y lo posible; si son profundas, llegarán cerca de las esencias.” (334). Afirmaciones de la misma naturaleza las encontramos mucho tiempo atrás, por ejemplo en los estudios de la Cábala, la cual señala un árbol de distintos caminos, concatenaciones de causas y efectos, por los cuales se puede llegar a conocer la naturaleza de dios, el cual, según la tradición judía, era imposible de representar por medios humanos; por ende, dioses falsos como el becerro de oro, deben ser reducidos a polvo. A partir de estos símbolos de base, entendemos por profundidad al resultado del acto de deshilar elementos secundarios, en búsqueda del elemento madre, originario, del cual todo lo descartado no es más que consecuencia directa de aquello. Sesión tras sesión, el psicoanalista explora en la memoria del paciente, buscando encontrar el momento del trauma, punto reductor, causa de todas las alteraciones que, con la misma lógica, declaran su capacidad para participar en la sociedad o establecen condena, expulsándolo a los márgenes de la sociedad o su reclusión dentro de sistemas específicos, como las cárceles, sanatorios o universidades. De la misma manera, en los sistemas de narración clásica, los personajes son conducidos a un destino trágico, decretado ya sea por los dioses, el destino o la causalidad de sentido discursivo, impulsado por el error –o *hamartia*- del protagonista hacia los momentos patéticos de derrota o de gloria definitiva. Tanto en la investigación científica, como en el diagnóstico psiquiátrico, y en la estructura del drama, las acciones tienden a concadenarse para explicar el principio por el cual todo tenderá, de una forma u otra, a un equilibrio determinado divinamente.

Esta concepción, aceptada por el pensamiento común, ha sido refutada en sus distintas dimensiones.

Por dar un ejemplo, el psicoanálisis ha perdido su credibilidad, descubriéndose por parte de la filosofía moderna como un instrumento de control social en desmedro de una disciplina terapéutica, como explora Foucault en *Vigilar y castigar*, o Deleuze, quien ataca los reducidos fundamentos morales de una ciencia que tropieza con el idealismo.

A punto de descubrir el gran arte del inconsciente, el arte de las multiplicidades moleculares, Freud no cesa de volver a las unidades morales, y de reencontrar sus temas familiares, el padre, el pene, la vagina, la castración..., etc. (A punto de descubrir un rizoma, Freud siempre vuelve a las simples raíces). (Deleuze y Guattari 34)

Por otro lado, en la física los principios de la termodinámica, los cuales establecían axiomáticamente que la energía se conserva dentro de un sistema, realizando transformaciones que tienden a un equilibrio energético de todas sus partes, en un estado llamado entropía. Ante nuevas observaciones, estas ideas se ponen en crisis al descubrir que en el proceso de disipación pueden provocarse nuevas relaciones dinámicas, dependiendo del ambiente y factores no previstos (Calabresse 161).

Entropía, por otro lado, tiene su raíz en la palabra griega *entropé*, la cual significa evolución (Ibid.), concepto que también se ha visto trastocado al entrar el pensamiento a este nuevo período. La noción de una progresión ininterrumpida, desde estados primitivos, hasta un punto en donde el hombre alcanzaría una forma de perfección y equilibrio ha sufrido una ruptura en cuanto a la organización causal y jerárquica del argumento que la sustenta. Tomando como ejemplo el estudio de Friedrich Engels sobre *la familia, la propiedad privada y el estado*, el autor se refiere, como elemento divisor, a los conceptos de *salvajismo, barbarie y la civilización*, encaminando su estudio, el cual describe y critica las formas organizativas y su *avance*, argumentando su movilización hacia el comunismo como un estado más definitivo en la estructura de la sociedad. Frente a este punto de vista, Calabresse señala (71) que debido a veloz disponibilidad de contenidos y la posibilidad de mezclar y combinar estos, según se ha explicado anteriormente, la concepción de historia como un continuo causal encaminado hacia un esplendor final, se ha reemplazado por una noción más intemporal, en donde las referencias ya no son utilizadas de manera jerárquica, sino que se produce una ruptura que permite hacer contemporáneo todos los contenidos, ya que el centro desde donde se proyecta el árbol causal-jerárquico ha desaparecido por un centro variable,

presente respecto del punto de vista desde donde se mire. En *Mil mesetas*, este síntoma es designado como el *Principio de la ruptura significativa*, del cual extraigo la siguiente cita:

Frente a los cortes excesivamente significantes se separan las estructuras o atraviesan una: un rizoma puede ser roto pero siempre recomienza [...] todo rizoma comprende líneas de territorialización donde es significado, atribuido, pero tiene líneas de desterritorialización según las cuales se escapa sin cesar. Se produce una ruptura, se traza una línea de fuga, pero siempre existe el riesgo de que reaparezcan en ella organizaciones que reestratifican el conjunto, formaciones que devuelve el poder a un significante, atribuciones que reconstituyen un sujeto: todo lo que se quiera, desde resurgimientos edípicos hasta concreciones fascistas. Los grupos y los individuos contienen microfascismos que siempre están dispuestos a cristalizar. (Deleuze y Guattari 15)

Ejemplos de estas características los encontramos en Juan Downey, vídeo artista chileno radicado en New York, quien concentró una buena parte de sus obras en la reflexión sobre las culturas indígenas de Latinoamérica. En ellas, el autor parte desde una mirada alimentada por planteamientos que emanan desde disciplinas formales y científicas –Por ejemplo realizando informes sobre la cultura mapuche desde su arquitectura a la antropología- (Downey, Los Mapuche de Chile: Arquitectura, asentamiento territorial y estructura social), conduciendo estas reflexiones hacia aplicaciones que tienen que ver con lo estético y perceptivo. En sus escritos, Downey realiza una ruptura con métodos científicos occidentales y vincula características del lenguaje del vídeo con elementos de la cosmovisión de los pueblos indígenas. Por ejemplo, en uno de sus *Relatos descriptivos de vídeo*



ILUSTRACIÓN 10: FOTOGRAFÍA DE LA INSTALACIÓN *REWE*, DE JUAN DOWNEY, COMBINANDO LA TECNOLOGÍA DE VÍDEO CON UN SÍMBOLO DE LA COSMOVISIÓN MAPUCHE.

transamercias, contrapone la arquitectura colonial de la iglesia católica en México, asociando su verticalidad y su estructura en piedra con los dogmas impuestos, frente a la cosmovisión fluctuante de los pueblos indígenas y lo etéreo del vídeo:

En este caso, la Arquitectura está divorciada de las comunicaciones de los mass-media, como también de la energía de ahí mismo y de Dios.
 ¡Fragmentación europea!
 No es una serie de ideas políticas lo que deseamos expresar por medio del arte. La experiencia estética, al no ser más que el disfrute de lo impensable, en ocasiones manipula los sistemas sociales como si fuesen material escultórico. (3).

Frente a estos planteamientos, el artista realiza distintas aplicaciones de vídeo, las cuales ejecuta durante un viaje que lo condujo desde Estados Unidos hasta el sur de Chile y en exposiciones en donde realiza instalaciones como *Rewe* (1971), en donde alude al símbolo de la cultura Mapuche –el cual es una especie de tótem-escalera en donde la machi se sube a orar- cambio sus escalones de tronco por un conjunto de televisores, los cuales en dos canales despliegan un relato visual y en la parte superior un texto. Downey descompone pensamientos como elementos modulares y los conduce hacia una nueva cristalización de ellos. Adopta una actitud nómada para establecer en la galería una nueva actitud sedentaria, generando una nueva utopía que, sin embargo, aparentemente, no alcanzó a constituirse concretamente.

Eso nos lleva a la pregunta fundamental de esta parte del estudio. ¿Es necesaria para la verdad la creación de territorializaciones definitivas, a sentar un hito estático?

Quien ha sido más asertivo respecto de esa afirmación y más claro es Roland Barthes, quien en su conocido artículo *De la obra al texto* (73), describe que existen dos formas de entender la escritura. La primera, dispuesta por el conocimiento común y acorde con las necesidades de los estados clásicos, señalan a los libros y obras como la forma de acceder a la verdad del lenguaje, fragmentando a los autores y sus obras como un conjunto de islas o edificios con límites definidos por todos y, por lo tanto, clasificable con normas sencillas y reductoras, entre la literatura culta, técnica, popular, experimental, etc. Por otro lado, Barthes propone el concepto de *texto*, entendido como una estructura discursiva la cual pasa a través de las obras, e incluso de las personas y los tiempos, la cual no hace distinciones entre clasificaciones institucionales, sino que busca, dentro del análisis que conduce a describirlo, tener la capacidad de comprobarlo. Para lograr ese objetivo, realiza un aporte dentro de la disciplina de la semiótica, la cual busca descubrir y comprobar con rigor las estructuras

presentes entre distintos tipos de textos, con metodologías que emergen desde la antropología estructural de Levi-Strauss y la lingüística de Saussure y que ayudan a distinguir los distintos *niveles* por los cuales transita el sentido.

Este conjunto de ideas vienen a fundamentar de manera teórica el trabajo de Downey y sus contemporáneos que, al emprender estos viajes físicos, culturales y técnicos, tratando de volver a la lógica de la tradición oral, donde el conocimiento no estaba concentrado en objetos controlables y estables, sino que transitaba entre lugares y personas, en direcciones insospechadas, en un espíritu nómade.

TRES LÓGICAS DEL EXCESO

Volvamos a la representación de los sistemas culturales como un espacio. Dentro de los sistemas clásicos, los límites del territorio están claramente definidos, al punto de que estos son a menudo decretados a través de leyes e instituciones que las hagan valer. En cambio, en los periodos barrocos, a pesar de que esos límites persisten, estos están sometidos a una desestabilización que producen cambios en su estructura, tendiendo por lo general a la expansión de sus confines, logrando abarcar, y por ende controlar, una mayor cantidad de elementos que en un período clásico podrían parecer inadmisibles. Realizando una síntesis entre quienes han estudiado este fenómeno, describiré tres manifestaciones: *Exceso y rebeldía*, *exceso y consumo*; y *exceso y control*. Tres aspectos que se ubican en extremos y actores muy distintos de la sociedad emergen desde un elemento en común.

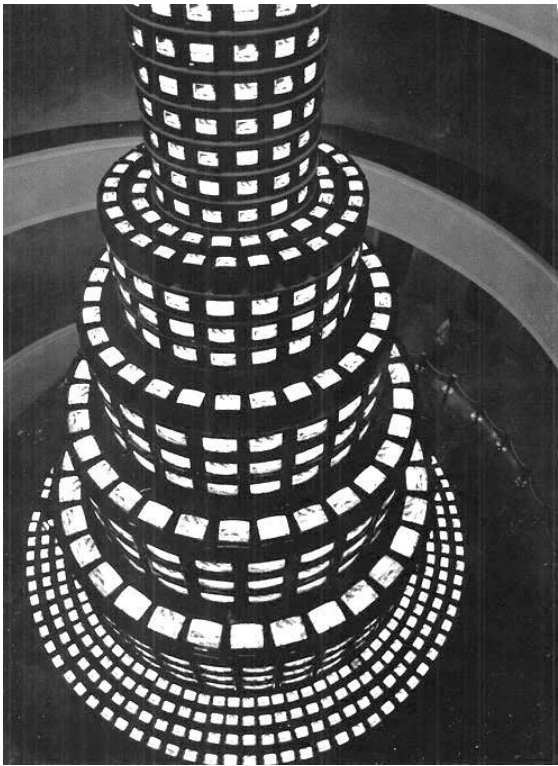


ILUSTRACIÓN 11: DOS INSTALACIONES DE NAM JUNE PAIK. LA PRIMERA DE 12 TELEVISORES (EXPOSITION OF MUSIC- ELECTRONICTELEVISION, 1963), LA SEGUNDA CON 1003 TELEVISORES (THE MORE THE BETTER, 1988)

Exceso y rebeldía.

En los sistemas centralizados, de límites bien definidos, las perturbaciones dentro de ellos tenían como resultado la expulsión o la marginación del agente exógeno. En el mundo del *underground*, los movimientos de vanguardia se cristalizaban bajo idearios totalitarios, compilados en manifiestos y comandados por líderes, quienes planteaban del mundo posturas que excluían toda vinculación con la estructura dominante. Piénsese en movimientos de vanguardia como el surrealismo o en el partido comunista en la primera mitad del siglo XX, por dar dos ejemplos. Bajo el régimen neobarroco, el orden central –ya sea estado o poder corporativo- adopta distintas estrategias para neutralizar a quienes intenten atentar contra su integridad y, por otro lado, el desencanto de artistas y activistas ante el fracaso de los movimientos totalizantes llevan a nuevos modelos organizativos y a nuevas estrategias de acción.

Nam June Paik es considerado uno de los pioneros del vídeo arte. Bajo la herencia del compositor John Cage, Paik comenzó interviniendo televisores, conectándolos con magnetófonos, distorsionando imágenes televisivas, convirtiéndolas en imágenes abstractas, en un ejercicio que, aunque podría compararse en algunos aspectos con el cine abstracto, puede ser –y fue- interpretado como un gesto rupturista contra los medios de comunicación masivos y especialmente la TV, que por el año 1963 establecía su dominio internacional, desplazando a los otros medios. Los actos de Paik motivaron a muchos artistas y activistas para realizar cintas, instalaciones y acciones con vídeo que buscaban enfrentar el régimen de imágenes que por esos tiempos se establecía, sin embargo Paik se encaminó en una búsqueda formal, que tenía como objetivo el control absoluto de la plástica de la imagen mediante elementos sintéticos, es decir, sin la intervención de la cámara ni elementos representacionales. A pesar de que Paik mantenía relaciones con el mundo del videísmo de corte mas político, no se vinculó con sus búsquedas. Tal como él lo describe en esta cita, refiriéndose a Wolf Vostell:

Nosotros éramos muy buenos amigos y todavía lo somos. Nos encontramos hace poco en Corea. Él hace su vida en España. Nos une el hecho de que publicó mis primeros trabajos. Le estoy muy agradecido por ello. Él trabaja con el aparato de televisión, hace una denuncia. Es su problema, no el mío. Yo solo me intereso por la luz grabada en términos artísticos. (Pérez Ornia 34)

Formalmente Paik y Vostell tienen métodos similares. Discursivamente son muy distintos; sin embargo, entre la década de 1970 y 1980 el organismo de poder los absorbió, expandiendo sus límites en lo formal allá donde estos eran tensionados y reacomodándolos en lo discursivo para que estos adoptasen una actitud pasiva.

En efecto, solo en algunos casos, sobre todo de contenido, la superación de los confines del sistema (sobre todo éticos) implica el rechazo por parte del sistema mismo. En otros casos –Esta vez especialmente en los concernientes a las formas y a las estructuras- el derribo de los confines no provoca destrucción o exclusión, sino un desplazamiento de las fronteras. (Calabresse 82)

Desde otra mirada, se podría vincular este movimiento de expansión limítrofe, con el rizoma de *Mil Mesetas*, que entre elementos heterogéneos que se cruzan, existe siempre una relación de *evolución paralela* (Deleuze y Guattari 16) en donde el nuevo elemento termina por ser *agenciado* al rizoma. Es desde este punto es donde nace la gran interrogante respecto de las actitudes rebeldes o libertarias respecto de la nueva estructuración de los sistemas, los cuales no funcionan como una ciudad o elemento sólido al cual se le pueda atacar frontalmente para modificarlo o destruirlo, sino que han constituido una manera descentralizada de mantener el poder.

...los rizomas tienen también su propio despotismo, su propia jerarquía, que son mas duros todavía, puesto que no hay dualismo ontológico ni dualismo axiológico de lo bueno y lo malo. (24-25)

Exceso y consumo

¿Qué hacer a partir de esta libertad encausada? La respuesta ya está parcialmente respondida en la primera parte del informe. Debido a la naturaleza de los principios formales de los nuevos medios, las actitudes humanas generadas a partir de ellas tienen un carácter hiperbólico. Ante un sistema despótico con apariencias de libertad, en donde las ideas de carácter profundo son rápidamente agenciadas por un poder transparente, el resultado, es un aumento cuantitativo de los aspectos estructurales o de contenido, en lo que se refiere a la creación de objetos culturales y al aumento en el volumen de consumo por parte de los espectadores-usuarios.

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy estudian este fenómeno, describiéndolo preliminarmente de la siguiente manera:

Si debe hablarse de hipercine es porque el cine del nunca bastante y del nunca demasiado, del siempre más de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y multiplicación de todos los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora. (68)

Siguiendo con el ejemplo anterior, podemos retomar a Nam June Paik, y comparar las dos obras que se presentaron en la ilustración 11 (22). La primera, ejecutada en los años 60', presentaba 13 televisores intervenidos en una galería de arte; más tarde, en la década de los 80', se le encarga para los juegos

olímpicos de Seúl una torre de características y contenidos similares, pero construida a base de 1003 televisores (Martin 78). De esta forma, la reflexión y la actitud contemplativa a la cual invitaba la primera se reemplaza por el asombro y la actitud espectacular de la segunda. En este caso, el sistema ha sabido *hacer rizoma*, hablando a través de la obra de Paik con sus dispositivos habituales. De la misma manera, es una tendencia cotidiana del cine de *mainstream* el establecimiento de *películas-acontecimiento*, las cuales compiten año a año por superar los efectos y recursos formales de la película anterior, de la mano de los avances en las capacidades de los dispositivos tecnológicos que generan dichos efectos.

Aparte de la posibilidad tecnológica de realizar este tipo de películas, la creación de estas también emerge desde las estrategias de mercado que los grandes productores han aplicado respecto de los comportamientos de los espectadores. A diferencia de décadas anteriores, el cine visionado en sala ha pasado de ser un producto de consumo masivo a una instancia que se da pocas veces en el año, siendo la televisión y el vídeo los medios principales por donde un espectador fragmentado visiona películas, en un catálogo de una amplitud gigantesca y en aumento, gracias a los sistemas basados en la modularidad y especialmente en la variabilidad. En virtud de lo anterior, la estrategia hoy es generar pocas películas gigantes, para las cuales sea *necesario* gastar una cantidad considerable de dinero para verlas con la mayor definición en salas perfectamente acondicionadas.

Por otro lado, al costado opuesto de la calzada, se encuentra el cine arte, de autor o de ensayo, que por lo general se opone los valores del cine de espectáculo Hollywoodense, pero que sin embargo, en algunos de ellos, desde sus lógicas antagónicas y contestatarias, mantiene la misma propensión a otras formas del exceso. Así como las películas espectáculo ofrecen más sexo, violencia y velocidad en cantidad ascendente, este otro cine ofrece mayor austeridad, lentitud, virtuosismo y complejidad en sus narraciones, trabajando con las mismas lógicas del asombro y búsqueda de la embriaguez, pero destinadas a un público más *culto*. (Lipovetsky y Serroy 80)

Exceso y control

La sensación de éxtasis y embriaguez que experimenta el espectador-usuario ante la maravilla del espectáculo, como estado de la plenitud total del ser; se contrapone con el sentimiento de angustia y pequeñez ante la ausencia de esta. Es desde ahí donde surge la necesidad creciente de un control absoluto frente a todas las variables, necesidad la cual es alimentada por las herramientas

que las grandes cadenas del poder ofrecen y aplican desde escenarios domésticos hasta conflictos geopolíticos.

Los infogramas, o la puesta visual de datos recogidos por sistemas de información, han alcanzado tal detalle, que están reemplazado el criterio por una perfección idealista de carácter cuantitativo, la cual somete la estadística y el reconocimiento automatizado de datos, por el instinto y el uso de la inteligencia.

Un autor que reflexiona sobre este tipo de comportamientos es Harun Farocki, quien a partir de la final de la copa del mundial de fútbol del año 2006 entre Italia y Alemania, crea la instalación *Deep Play*, la cual toma todos los datos disponibles relacionados con el partido, emanados de los dispositivos de captura y análisis, los cuales informan sobre la posición, velocidad, estrategias y posibilidades de los jugadores dentro del campo, mostrando como esta cantidad abismante de información se impone por sobre el pensamiento corporal de los futbolistas y el técnico.

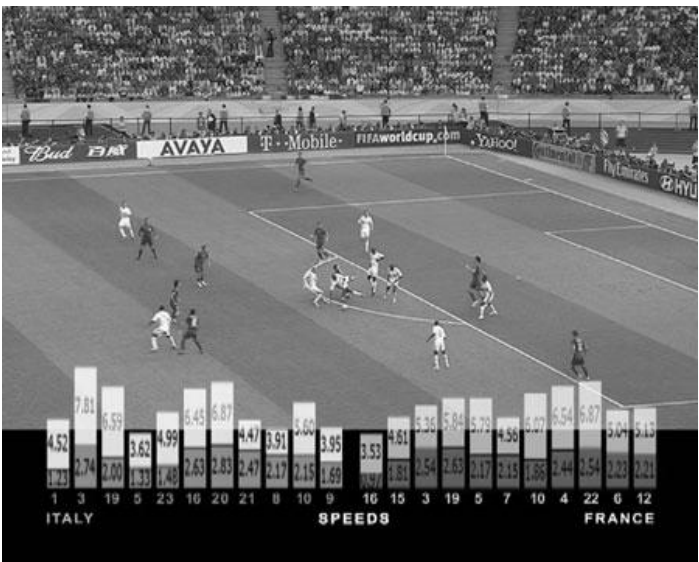


ILUSTRACIÓN 12: DOS CAPTURAS DE PANTALLA DE LA INSTALACIÓN DE FAROCKI. ARRIBA UNA CAPTURA DEL PARTIDO, JUNTO CON LA ESTADÍSTICA DE VELOCIDAD DE TODOS LOS JUGADORES. ABAJO, UN ENCUADRE AL DT FRANCÉS JUNTO A UN GRÁFICO DE LAS POSICIONES DE LOS JUGADORES DE LA CANCHA.

A pesar de que la FIFA se ha resistido a la integración de dispositivos tecnológicos dentro del juego, otros deportes como el tenis o el fútbol americano ya cuentan con cámaras con software que detectan con precisión la posición de la bola, o que comunican al *coach* con los jugadores, informando en tiempo real las nuevas posiciones estratégicas que deben adoptar, sin necesidad de dañarse la garganta gritando a todo el mundo.

Sistemas similares se aplican a nivel doméstico, ya sea a través de las redes sociales, las que en los últimos 5 años hemos experimentado como se han establecido a nivel, las cuales informan en tiempo real el estado de acción de todos los miembros cercanos de una persona, que partiendo de la excusa de la

comunicación, tarda poco tiempo en convertirse en una vigilancia autoritaria y voluntaria, digna del estalinismo más duro, en donde con toda la amabilidad y cariño se imponen tipos de comportamientos entre la población. En las calles, en pos de la seguridad ciudadana, se instalan cada vez más cámaras de vigilancia en puntos estratégicos, combinando el control social de actos indebidos, junto con la recolección de datos con fines comerciales.

...porque el nuevo software permite no sólo frenar los comportamientos aparentemente sospechosos, sino más allá de la vertiente de la seguridad, interpretar con fines comerciales las vacilaciones del consumidores delante de un expositor y determinar, partiendo de aquí, elementos complementarios de información capaces de generar el acto de compra. (Lipovetsky y Serroy 282)

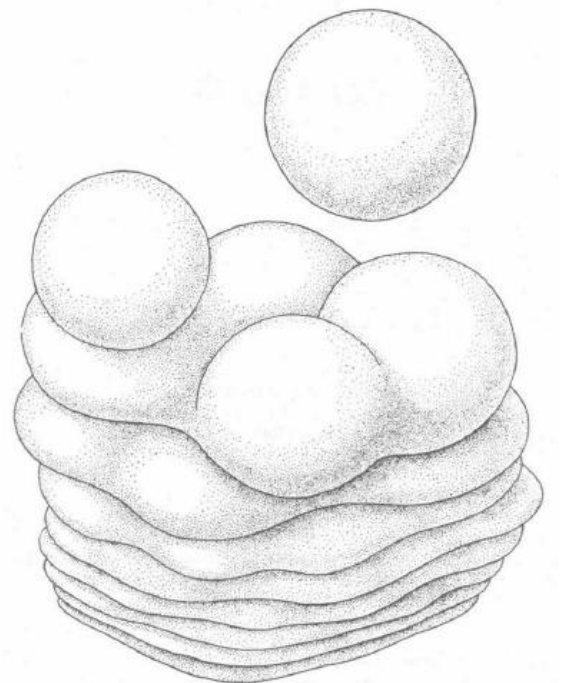
Este elemento, llamado por quienes la aplican como la *democracia de la seguridad*, en las academias de guerra es nombrada como *dominación informática*. Armand Mattelart, sociólogo francés, nos habla de cómo estos métodos, en donde el detalle se lleva a un exceso, llevan a una administración virtual de las crisis militares por parte del Pentágono, gracias a su red de satélites de vigilancia y comunicaciones, los cuales están en red con todas sus fuerzas. Señala un ejemplo, de 1995, en donde se utilizó una infografía en tres dimensiones de Bosnia, para realizar las negociaciones entre los presidentes de Bosnia, Croacia y Serbia, donde, en secreto, el “software de simulación Powerscene también fue utilizado para demostrar a las partes del conflicto como los aviones de la OTAN podían, en caso de que fracasaran las negociaciones, alcanzar sus objetivos con una precisión insospechable.” (138)

PROBLEMATIZACIÓN Y BASAMENTOS DE RADICAL SOFTWARE

“Mientras nos preocupamos de lo físico, sistemas invisibles moldean nuestras vidas.” (Korot y Gershhuny, Radical Software V1N1)

Radical Software no abre su discurso como una propuesta, ni como un programa predefinido; la revista se establece como un nodo que pretende capturar de manera amplia y ecléctica el pensamiento en torno a las problemáticas del vídeo y por lo tanto del *software*. El primer número de revista abre presentando el diseño de un plano o un documento ingenieril, en el cual su texto manifiesto (Ibid.) da cuenta de la singular problematización que describe y de las fuentes desde donde emergen supuestas respuestas para enfrentarlas, las que se

desarrollarán a través de los números de la revista, dando cuenta del diálogo cruzado sobre la cual se especula, se teoriza, se discute y se experimenta, buscando hacerle frente creando nuevas formas de comunicación y, por ende, de maneras de comprender al hombre.



DEL PODER DEL HARDWARE AL PODER DEL SOFTWARE

“El poder ya no se mide en tierra, trabajo o capital, sino por el acceso a la información y las maneras de diseminarla.” (Ibid.)

La primera línea de cuestionamiento da cuenta de la sociedad en la que se vivía a principio de la década de 1970 y de los fenómenos que se están comenzando a proyectar hacia el futuro. Pasada la Segunda Guerra Mundial, el mundo comienza cambiar sus nociones de control, desde la posesión de lo físico, del anhelo de lo objetual y presencial, hacia el deseo -y la violencia-en pos del dominio de los procesos.

A modo de ejemplo, se puede afirmar que antes de la Segunda Guerra Mundial, la política expansiva de los grandes estados imperialistas –EE.UU, Reino Unido, Francia, la URSS, etc.- era el colonialismo clásico, en donde el control se ejercía mediante la movilización de ejércitos que ocupaban físicamente territorios y pueblos, eliminando a los opositores y estableciendo estados dependientes del poder central, el cual proveía del idioma –el cual se injertaba- y una cultura opresora que estigmatizaba directamente al nativo al que consideraba inferior, dando licencia para beneficiarse de la riqueza de su trabajo y de su medioambiente, so pena de castigo y de una marginación física y directa. Después del trauma social de Segunda Guerra Mundial, progresivamente se fueron volviendo moralmente inadmisibles estrategias expansivas que recordaran los derramamientos de sangre a responsabilidad de los grandes estados, por lo que reservando la guerra como método extremo para controlar la insurgencia desestabilizante, la expansión y el control se focalizó en la apropiación del trabajo y materias primas a través de mecanismos económicos cada vez más especializados, ahora potenciada por una plataforma tecnológica que permitía conocer, controlar y conducir a la sociedad sin la necesidad de poseerla físicamente.

En este plan, los medios de comunicación se perfilan como el pilar fundamental que *materializa* este aparataje, haciendo uso de ese término no sin un poco de ironía, ya que justamente el principio de esta nueva forma de utilización de los medios se encamina a la des-materialización del mundo, interviniendo con imágenes la realidad, haciendo de ella un *espectáculo*, aludiendo directamente al conocido pensamiento elaborado por Guy Debord, quien advierte que *el espectáculo se presenta a la vez como la sociedad misma* (8) la cual establece *una relación social entre personas mediatizada por imágenes*. (9).

Un ejemplo de esto lo podemos desprender de la ilustración, presente en un número de la revista. Un aviso publicitario de una tienda de ropa, en donde un personaje ha sido ubicado sobre una imagen por un medio electrónico —conocido popularmente como croma- y el cual se dirige directamente al espectador, probablemente invitándolo a visitar su tienda. A pesar de que se puede pensar de que este gesto puede considerarse natural, el hecho de que una máquina se dirija a una persona no como una



ILUSTRACIÓN 13 EN SU NÚMERO "THE TV ENVIROMENT" (B. S. KOROT, RADICAL SOFTWARE V2N3) SE PRESENTA UN ESTUDIO QUE ABARCA LOS MATICES DE LA VISUALIDAD DE LA TELEVISIÓN DEL MAINSTREAM. EN LA ILUSTRACIÓN, UN COMERCIAL DE UNA TIENDA DE ROPA, DONDE SE APRECIA EL USO DEL CROMA QUE CONSTRUYE UNA ESPACIALIDAD INCOHERENTE Y UN PERSONAJE ELECTRÓNICO QUE SE DIRIGE AL ESPECTADOR DE MANERA DIRECTA.

máquina —a través de un lenguaje binario o eléctrico-, sino a través de un lenguaje que simula la realidad a partir de una compilación electrónica, establece en la sociedad un punto de inflexión, que al declararse como realidad abre la posibilidad de que la percepción de esta sea alterada por quien la emite, la cual es, en este caso, por una institución centralizada de poder económico, avalada por los estados del *mundo civilizado*.

Otra forma de entender esta idea la podemos tomar desde el ensayo de Ugo Volli (Renaud, Baudrillard y Virilio 129) el cual relata la problemática que se presenta cuanto en el intercambio con la realidad, con los hechos, se entremezclarían los *factoides*, los cuales el autor define como un *hecho que parece un hecho y no lo es* (130) esta paradoja explica la imagen presentada anteriormente: el presentador de la tienda de ropa está en su tienda, a pesar de que ~~físicamente no~~ esté. El texto tachado es la letra chica que da licencia a una lógica de producción que no solo se aplica a la comunicación, sino que se expande desde ese período a todos los aspectos y productos consumidos por el ser humano, los cuales progresivamente se han vuelto más abstractos y conceptuales. Si en 1920 se consumía un pollo, comprándolo vivo en el mercado local, en 1950 se consumía muerto y trozado, en 1970 se consume trozado, molido y con un nombre de fantasía, tal como lo muestra la ilustración a la izquierda. De la misma manera como la imagen deviene discreta, codificada y manipulable, el producto físico deviene en un producto, un *trademark* que se desplaza su presencia a la esfera de control de quien domine los medios de hacer

ese producto definible y deseable. Ya no importa si el pollo es verdaderamente pollo, sino que tenga sabor a pollo.



ILUSTRACIÓN 14 “LA CENA DEL HOMBRE HAMBRIENTO” EN EL AMBIENTE DE TELEVISIÓN NO SOLO HAY IMÁGENES, TAMBIÉN HAY COMIDA. (B. S. KOROT, RADICAL SOFTWARE V2N3 44)

Los nuevos principios de los medios de comunicación y de la producción no están diseñados para una sociedad industrial, enfocada en la generación de riqueza por medio de la producción de objetos, sino del control de la idea y de esos objetos por medio de la tecnologías de la información, lo que asegura el consumo y el funcionamiento

de la sociedad.

De esta manera, el poder del Hardware, es decir, de el aparataje físico, industrial, de lo sólido y presencial, de lo terrenal, se desplaza por el protagonismo del Software, es decir, de los procesos informáticos que la hacen funcionar logísticamente.

BASAMENTOS PARA RECONFIGURAR LA VÍDEOSFERA

A menos que diseñemos e implementemos estructuras alternativas de información que trasciendan y reconfiguren las existentes, los sistemas alternativos de vida no serán más que residuos de los procesos existentes.

[...]

No somos una versión computarizada de un ideal corrompido de principios del 1900, sino una nueva sociedad porque somos computarizados. La televisión no es una manera eficiente de transmitir la vieja cultura, sino un elemento fundacional de una nueva. (Korot y Gershhuny, *Radical Software* V1N1)

Pareciese que a partir de los hechos materiales presentados anteriormente, los cuales se fueron generando a lo largo del siglo XX y que en la década de 1970 concretaron su manifestación, cualquier persona que estuviese marginado del alero del poder sentiría la necesidad de escapar o de declarar un antagonismo a ultranza frente a esta nueva organización de los mecanismos de control; sin embargo, esta generación, que en 1970 no tenía más de treinta años, la primera criada bajo la influencia de la televisión, fue influenciada por varias corrientes filosóficas, estéticas y políticas, las cuales intentaban, enfrentarse a este nuevo paradigma, sin tomar una posición conservadora o reaccionaria. Generalizando, podríamos identificar dos grandes corrientes, las cuales se permean la una a la otra: por un lado el pensamiento y la acción artística de la neovanguardia Fluxus y el pensamiento más teórico y filosófico de Gene Youngblood y Marshall McLuhan, de los cuales determinaron en buena medida el pensamiento de la gente de *Radical Software*. A continuación se mencionaran algunos conceptos generales.

TRES VALORES DE FLUXUS

Una de estas corrientes de pensamiento, la cual se venía manifestando desde algunos años y que calzó en muchos aspectos con la llegada del vídeo era el movimiento de vanguardia Fluxus, el cual rescatando elementos desde la vanguardia dadaísta, buscaba, en palabras de su fundador George Maciunas:

Purgar el mundo de la enfermedad burguesa, de la cultura “intelectual” profesional y comercializada, purgar el mundo del arte muerto, de la imitación, el arte del artificio, del arte abstracto, del arte de la ilusión, del arte matemático y PURGAR AL MUNDO DEL EUROPISMO!

Siguiendo el espíritu con el cual las vanguardias europeas de principios de siglo XX se enfrentaron y destruyeron el arte académico decimonónico, ahora Fluxus venía a enfrentar a un arte europeo que había descansado sobre su éxito anterior y que ahora constituía una institución que reposaba sobre sus antiguos éxitos. Para revisar los elementos principales con los cuales el Fluxus se posicionó y generó unos principios que luego serían tomados por los videastas, tomemos como ejemplo la descripción del Happening *Look Out* de Douglas Davis, publicado en el segundo número de la revista (Korot y Gershuny, Radical Software V1N2 14).



ILUSTRACIÓN 15 FOTOGRAFÍA DEL HAPPENING "LOOK OUT" DE DOUGLAS DAVIS, PUBLICADA EN LA REVISTA. UN EJEMPLO DE UN USO PRIMITIVO DE LOS DISPOSITIVOS DE VÍDEO EN EL ARTE, EN DONDE SOLO OPERA COMO HERRAMIENTA DE REGISTRO.

Look Out fue un evento en donde se invitaba a la gente en forma masiva a recolectar, en el transcurso de un día, un objeto que representara su realidad; ya sea en un texto, un objeto, una imagen, mensajes hablados transmitidos por teléfono y un equipo de registro de vídeo. Todo el material se recolectaba en un salón –ver ilustración- sobre un género tratado químicamente, el cual al contacto

con la luz, generaba una imagen al estilo de rayograma³ que servía de indicio de lo ocurrido.

Un primer elemento que podemos rescatar es su separación de la noción del arte como la creación de objetos, intercambiando esta por la creación de procesos o metodologías los cuales que se aplicaban a la realidad. Es así como los artistas fluxus generaban *partituras* donde el reducido autor o colectivo proponía al individuo o espectador instrucciones simples de seguir. Ya que el énfasis estaba en las cosas que pudieran pasar con la acción o intervención que pudieran provocar estas partituras, se desligaba del circuito comercial de las

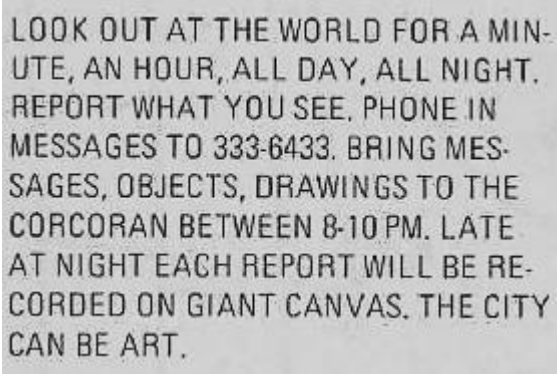


ILUSTRACIÓN 16 PARTITURA DE *LOOK OUT*
“CONTEMPLA AL MUNDO POR UN MINUTO, UNA HORA, TODO EL DÍA, TODA LA NOCHE. REPORTA LO QUE VES. MÁNDANOS MENSAJES TELEFÓNICOS AL 333-6433. LLEVA TUS MENSAJES, OBJETOS Y DIBUJOS AL CORCORAN ENTRE LAS 8 Y LAS 10PM. EN LA NOCHE CADA REPORTE SERÁ REGISTRADO EN UN GRAN TELÓN. LA CIUDAD PUEDE SER ARTE.”

galerías de arte y los coleccionistas, liberando la creación de la dependencia de una clase privilegiada que pagara altos precios por una obra. Por el contrario, se llevaba la actividad a un encuentro con el público cotidiano, que participaba en la medida de su interés y cocimiento. A pesar de que en esta acción de arte el vídeo solo se usa como un método de registro que se suma a los demás objetos recolectados, el vídeo incluirá en su lenguaje la idea de generar acciones y espacios; ambientes en donde el énfasis este en las distintas experiencias e instancias comunicativas innovadoras con el espectador, por sobre la creación de objetos.

En la misma lógica del primer punto, uno de los objetivos más importantes en la creación fluxus tiene que ver con el papel del espectador y el desplazamiento de este rol al del usuario. Esta idea está argumentada a partir de la necesidad de romper con la lógica que separa al artista con quien lo contempla, como expresión de la idea del artista como un ser iluminado, de quien se debe recibir el mensaje de manera pasiva. Para el pensamiento fluxus, quien trabaja en arte debe emprender acciones para canalizar y generar acciones en donde este usuario participe de manera activa, definiendo el resultado final. Por ejemplo, en *Look Out* el trabajo del artista fue facilitar un espacio y proponer un acto, del cual este usuario desarrollará de manera libre, quedando el resultado a disposición del comportamiento del colectivo en general, aplicando en la práctica los

³ El rayograma es la creación de imágenes por medio de la exposición de material fotosensible con objetos sobre el, dejando la marca de sus formas, de la misma manera en que el negativo de la fotografía fotoquímica marca sus sombras sobre el papel fotosensible en la ampliadora.

predicamentos de R. Barthes sobre la muerte del autor y del paso de la obra al texto, los cuales fueron abarcados en el capítulo *Verdad variable y nómada*.

Para el pensamiento que fue generando *Radical Software*, este concepto es capital y una de las bases sobre la cual elaborarán muchos de sus proyectos e iniciativas. La participación del happening que rompe con el concepto de obra y artista, es desplazado por la revista a el concepto de interacción, en donde la distancia establecida entre los medios de comunicación y los espectadores debería ser quebrada y descentralizada, con el objetivo de democratizar las ideas y abrir espacio a nuevas formas de vida, tal como lo dice el texto manifiesto de R.S.

Hemos llegado a una edad en los Estados Unidos en que los medios electrónicos están condicionado nuestras vidas a un proceso de escala global, e intuitivamente vemos que hay demasiada centralización y muy poca retroalimentación en nuestros sistemas culturales. Las únicas tecnologías que responden a decisiones humanas hoy en día son las puertas automáticas y los ascensores de auto servicio.(Korot y Gershuny, *Radical Software V1N1*)

Un último elemento pero no menos importante dentro del pensamiento de Fluxus que entró en el pensar y hacer de *Radical Software* es el la apropiación. De la misma manera como esta vanguardia pretendía romper con el rol del artista vinculando al espectador como usuario y destruir el concepto de obra mediante la creación de procesos y actos; los materiales que utiliza el artista clásico hasta ese entonces deben ser eliminados. De esa forma, los instrumentos llamados profesionales como el óleo, el acrílico, el mármol, etc. son reemplazados por objetos y materiales presentes en el entorno cotidiano, los cuales son apropiados por el artista y llenados de significado en función de su trabajo. Cuando en *Look Out!* Se invita al usuario a reportar lo que sucede en la ciudad, se le piden materiales que son accesibles en su entorno y los cuales son parte de su experiencia cotidiana, estableciendo, como dice la partitura, que la *ciudad puede ser arte*.

Fue desde esta perspectiva como se *dio inicio* al videísmo en 1963, en las manos de Wolf Vostell y Nam June Paik, en donde recojo una cita del primero.

Yo empiezo a darme cuenta de que el televisor, el coche, el avión, son esculturas de la segunda mitad del siglo XX, son objetos que influyen en nuestro comportamiento, en nuestro pensamiento y en nuestra forma de ser. Me pareció muy lógico transformar, enseñar el uso artístico de esos objetos producidos por la sociedad. Duchamp declaró la rueda de la bicicleta como escultura. Yo creo que el dejó de lado algo que es muy

importante: andar en bicicleta. Mi happening es andar en bicicleta. De la misma manera que la rueda de una bicicleta puede ser un escultura andar en bicicleta puede ser un comportamiento. Wolf Vostell (Pérez Ornia 42)

Basado en ese principio, en su exposición *TV Dé-collagen*, Vostell toma televisores en su condición de objeto, agrediéndolos simbólicamente recubriéndolos de pintura, rompiéndolos, rodeándolos de alambre, manipulándolos en su exterior de distintas maneras. En palabras de Eugeni Bonet “En Vostell, las manipulaciones del televisor [...] forman parte de un sistema de alusiones sociopolíticas que constituye una de las constantes iniciales dentro de su obra, dentro de una cierta estética de la destrucción.” (114).

Además de apropiarse del objeto, Nam June Paik profundiza y se apropia de las imágenes que se transmiten. Heredando el gesto estético de su maestro John Cage, compositor experimental cuyos materiales principales –entre otros- son instrumentos intervenidos con distintos objetos, Paik abrirá el televisor y intervendrá los circuitos con fines plásticos, resinificando la imagen originalmente transmitida en su materialidad electrónica.



ILUSTRACIÓN 17 NAM JUNE PAIK JUEGA CON UN SINTETIZADOR DE VÍDEO QUE AL MOVIMIENTO DE DISTINTOS POTENCIOMETROS EL ESPECTADOR PUEDE CAMBIAR LA FORMA DE UNAS LÍNEAS OSCILANTES.

Más allá de las diferencias en la significación discursiva que ambos artistas daban a su material –tema ya abarcado en el capítulo *Exceso y rebeldía*- Paik evidentemente abrió un camino que después problematizaría *Radical Software*, siendo el primero en resinificar la institución tecnología, la institución televisión, problematizando el dispositivo y dejando abierto el camino para que técnicos y artistas siguieran su senda, como lo veremos más adelante.

Estilos de vida tan diversos como el político-urbano y el rural-comunitario requieren de complejos sistemas tecnológicos que generen sus propias realidades, realidades que pueden ser consideradas parte del problema o parte de la solución, pero que no pueden ser ignoradas. (Korot y Gershhuny, *Radical Software* V1N1)

A diferencia de la vanguardia Fluxus, cuyo objetivo era romper con el estancamiento del arte y la sociedad industrial, por medio de la apropiación y la resignificación de acciones, objetos y espacios, hubo otra corriente de pensamiento, el cual dentro de la observación de lo social colocaban especial énfasis en lo tecnológico y como los cambios en este ámbito modificaban los aspectos de nuestra vida y futuro. Me refiero a los pensamientos de Marshall McLuhan y Gene Youngblood, ambos pensadores de los medios de comunicación e informáticos, por los cuales se han derramado ríos de tinta a favor y en contra, desplegando un variopinto de interpretaciones muchas de las cuales se ven en artículos y trabajos de *Radical Software*. En un espíritu de síntesis, se canalizarán los conceptos principales de estos dos autores analizando la descripción de un ambiente de vídeo de Ira Schneider llamado *Real Time*, publicada en uno de los números de la revista (Korot y Schneider 17).

McLuhan primeramente propone que los medios tecnológicos, desde el lápiz, el libro, la computadora o la cámara de vídeo, son extensiones de nuestro cuerpo que nosotros hemos creado a lo largo de la historia, los cuales generan nuevos ambientes que condicionan los mensajes y significados posibles, estos medios, por lo tanto condicionan—y mediatizan— nuestra relación con la realidad.

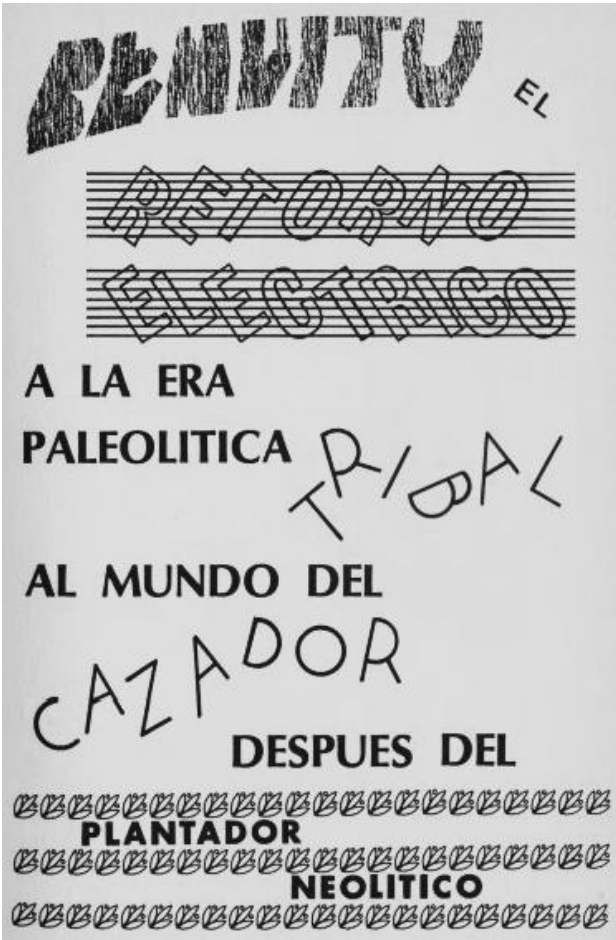


ILUSTRACIÓN 18 CITA DE UNA PÁGINA DE CONTRAEXPLOSIÓN DE MARSHALL MCLUHAN. (43). CABE DESTACAR QUE LA IMPORTANCIA QUE TENÍAN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS EN LOS LIBROS Y EN EL DISCURSO DEL PENSADOR TAMBIÉN INFLUENCIARON LA MANERA EN QUE *RADICAL SOFTWARE* SE DIAGRAMABA.

Dentro de ese contexto, McLuhan propone que con la aparición masiva de los medios de cominucación electrónicos en la segunda mitad del siglo veinte, se produjo un cambio en los basamentos de nuestra sociedad, la cual se apoyaba principalmente en el arquetipo del libro (M. McLuhan 92). Un dispositivo que resgistraba el pensamiento, lo estabilizaba y dirigía este hacia una lógica lineal. Al momentos en que este dispositivo se masificó, la oralidad fue desplazada como método de comprensión del mundo,de la misma manera como este hombre sedentario y agricultor desplazó al nómade recolector. El giro que provoca la aparición de las tecnologías electrónicas, desplaza al libro reemplazándolo con la televisión como medio principal de comunicación entre los hombres, llevando a estos a lógicas que se podrían vincular a lógicas nómades y tribales.

Dentro de esta antigua sociedad sedentaria, si quisieramos conocer y experimentar los modos de vida de muchas culturas distintas a la nuestra habrían básicamente dos formas. La primera sería desplazarse físicamente mediante el uso de los pies o alguna extensión como el caballo, el tren o el avión, los cuales permitirían realizar dicha tarea en varios años, meses y días respectivamente.La segunda manera seríapasándose toda una vida recorriendo tomos con crónicas de viajes y descripciones en una aventura por una hipotética *Biblioteca de Babel* borgiana. Con la innovación en las tecnologías de la comunicación, podemos acceder directamente a distintos espacios de manera instantánea, tal como lo desarrolla Ira Schneider en su trabajo.

*Real Time*⁴ es una instalación diseñada para la exposición del bicentenario de los EE.UU., que consiste en 18 monitores de 25 pulgadas dispuestos en círculos tal cual como lo muestra la ilustración. Cuando el espectador entra, se encuentra con una transmisión directa desde 18 lugares del mundo, los cuales por medio del

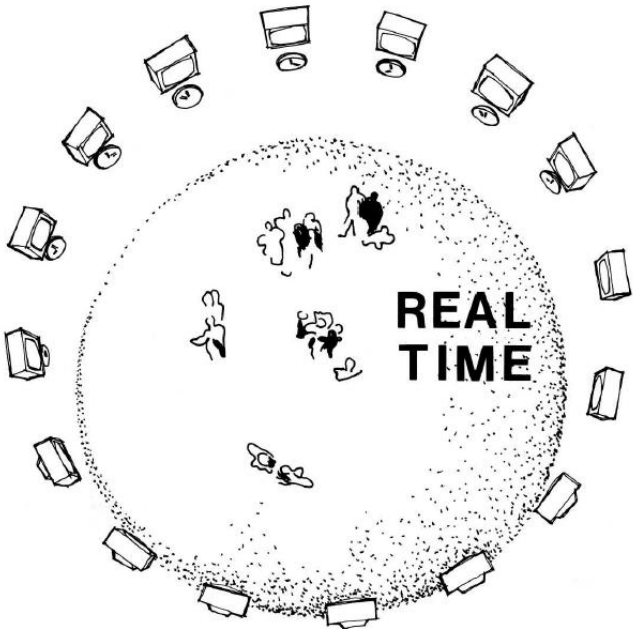


ILUSTRACIÓN 19 DIAGRAMA DE LA INSTALACIÓN *REAL TIME* DE IRA SCHNEIDER (KOROT Y SCHNEIDER 17)

satélite hacen presencia en un solo lugar. Incluso el visitante puede cambiar entre tres canales de cada receptor, los cuales muestran tiros de cámara de exteriores,

⁴ Finalmente este proyecto no se pudo realizar tal como se planificó en la exposición de la revista. Finalmente, con el apoyo de fondos de la fundación Guggenheim, Ira recorrió diversos puntos del globo, haciendo capturas de cada zona horaria, y presentándolos de la misma manera en una exposición que terminó llamándose *Time Zones*. A pesar de que para el artista le fue insostenible mantener el proyecto tal cual como lo planteó en la revista, la utilización del proyecto refleja de mejor manera aspectos interesantes para esta investigación.

interiores y detalles del mismo lugar, todo transmitiendo al unísono. Este nivel de conexión trasciende el nivel ilustrativo y metafórico, llevando la comprensión del espacio y la comunicación a cuestionamientos sin precedentes.

Para McLuhan, esta capacidad, que aquí se enuncia como el prototipo de un síntoma doméstico, propone una nueva manera en que comprendemos el espacio. La ciudad anuncia su término, o por lo menos de su concepto y paradigma, ya que “la instantánea cobertura global de la radio-TV convierte la estructura de la ciudad en algo carente de sentido, de función práctica. Otrora las ciudades estaban vinculadas a las necesidades de la producción y la intercomunicación. Ahora no” (13). A partir de eso, el pensador propone que la



ILUSTRACIÓN 20 “¿Es NUESTRO ENTORNO LA INFORMACIÓN O NUESTRO AMBIENTE ES CONSIDERADO INFORMACIÓN?”INVALID SOURCE SPECIFIED.

nueva forma en que el ser humano reacciona con el mundo, es a través de una lógica auditiva y tribal, un retorno a la lógica de lo oral, en donde la virtuosidad y la precisión de la memoria del escriba es reemplazada por la frescura del jazzista o del operador continuo de vídeo, los cuales se interconectarán en una aldea global, el desembarazo de la lógica espacial “cerrada

controlada, lineal y estática, abstraída del mundo que la rodea” (133), nacido por la necesidad creada por la lógica occidental, por una forma y unos medios que se desenvuelven en lo auditivo.

La verdadera naturaleza, tal como deberíamos entenderla, es acústica. El espacio acústico no tiene centro. Consiste en resonancias casuales sin límite. Es el tipo de orientación que tenemos cuando nadamos o andamos en bicicleta: multisensorial, llena de espacios kinéticos. (135)

En el primer número de la revista, luego de la introducción, se presenta una selección de extractos del libro *Expanded Cinema*, en donde Youngblood enumera una serie de dispositivos: Sistemas integrados de satélites, transmisión de videoconferencia, comunicación vía satélite a escala doméstica y la experimentación con cámaras de alta definición, hacen material y concreto el

cambio en la relación con la realidad. El autor da cuenta a través de cifras, como la primera generación de jóvenes criados con la televisión, han estado más tiempo junto a este dispositivo que en un aula académica, convirtiéndose en su principal medio de educación. La inteligencia de un mundo se está organizando de una forma distinta, entrando en conflicto con el antiguo modelo.

Similar al postulado de McLuhan, Gene Youngblood hace énfasis en el cambio de esta conciencia desde una concepción de un mundo de dimensiones locales, a un mundo global, tal como lo expone en la siguiente afirmación:

La televisión global es el responsable directo del desorden y la agitación política que ha aumentado alrededor del mundo. Las instituciones políticas han detectado esto y han comenzado a reaccionar, pero ya es muy tarde. La televisión hace imposible a los gobiernos mantener la ilusión de soberanía y separatismo tan cruciales para su existencia. La televisión es una de las herramientas más revolucionarias en todo el espectro del tecno-anarquismo. (Korot y Gershhuny, Radical Software V1N1 1)



ILUSTRACIÓN 21

IZQUIERDA: CAPTURA DE PANTALLA DE LA CÁMARA DE UN HELICÓPTERO DEL EJÉRCITO DE **EE.UU.** DURANTE LA INVASIÓN A IRAK, EN DONDE SE LES DISPARA A CIVILES SIN ARMAS, FILTRADO POR **WIKILEAKS** EL 2007. DERECHA: CAPTURA DE PANTALLA DE UNA CÁMARA DOMÉSTICA, DURANTE UNA MANIFESTACIÓN.

Dentro de ese espectro, un ejemplo de localidad que entra en conflicto es la figura del representante político, el cual aparece en el entorno cercano para establecer comunicación y organizarse ante la comunidad. Según Youngblood, la efectividad de esta figura está en directa relación con la condición de esclavos que tiene la mayoría de los ciudadanos alrededor del mundo. En la medida en que el desarrollo humano se enfoque en la tecnología, nuestra libertad humana aumentará en un sentido proporcional (Youngblood 418). Si pensamos en el ejemplo de la instalación *Real Time*, la necesidad, siempre simbólica, de un líder, disminuye ante una telepresencia permanente a escala global, que supuestamente

comunica a todos sus integrantes y permitiría una organización horizontal. Si bien esta idea no tomó el carácter revolucionario que se figuraba Youngblood, podemos ver como en nuestra generación hace su aparición gradualmente este fenómeno, en tiempos donde la introducción del vídeo doméstico de distribución social comienza a tener aplicaciones de real importancia política.

En la página anterior se presentan dos ilustraciones. La primera es un vídeo militar filtrado por la organización Wikileaks durante el 2010, durante la invasión de este país a Iraq. Un helicóptero Apache del ejército de los EE.UU. realiza un vuelo de patrulla sobre una población civil; un tripulante interpreta a través del monitor que entre un grupo de civiles se encuentra una persona armada. A través de la radio, se comunican con la base solicitando permiso para atacar. Dos segundos hay de desfase entre el ruido del fusil y la polvareda, dejando nada más que el cadáver de quien en su brazo llevaba colgando una cámara fotográfica, trabajando como reportero para la agencia Reuters.

La segunda imagen corresponde a una cámara de vídeo doméstica, probablemente de un celular, que registra una manifestación en contra del régimen autocrático de Gadafi, durante febrero del 2011⁵, en donde un manifestante es herido de bala por fuerzas de seguridad adheridas al gobierno. Antes de huir por su vida, como lo llama el instinto y obedece la masa, el manifestante escoge mantenerse con la cámara y apuntar hacia quien está herido de muerte.

⁵ Cabe señalar que esta imagen corresponde a un proceso que durante la escritura se encuentra en desarrollo.

Ambas imágenes nos muestran como el vídeo, pasada esta fase de experimentación y especulación, entra en el terreno de lo político como un elemento clave y no como un medio ilustrativo o reflexivo. Por un lado, la agresión de una persona a otra está definida a través de una imagen informática, la cual es la base de un protocolo que sistematiza la matanza y la conduce a través de un dispositivo al cual el usuario-soldado ha sido acostumbrado desde hace años. Cuando Youngblood

habla de la primera generación de jóvenes criados por la televisión, que en 1970 tenían 25 años, aquí debemos hablar de la primera generación educada activamente con juegos de disparo en primera persona o simuladores de guerra. Un soldado de EE.UU. al mando de un Apache, que en el año 2007 está llegando a los 30 años, probablemente tuvo acceso a juegos de vídeo como *Air Cavalry* (Cybersoft Inc.) o similares, en donde los controles y el lenguaje visual del juego, imita de manera realista lo que en la realidad luego es abstraído y en donde lo más cruento y lo moralmente cuestionable se enseña desde edad temprana y de una manera lúdica y deseable. Perpetrado el crimen, la misma ligereza con que el dispositivo permite realizar tal acción, es la con que este vídeo finalmente se filtró, quedando a disposición de todos un registro de la verdadera imagen del actuar militar, con una efectividad en su difusión sin precedentes.



ILUSTRACIÓN 22 CAPTURA DE PANTALLA DE *AIR CAVALRY*, JUEGO PARA LA CONSOLA SUPERNINTENDO (CYBERSOFT INC.)

El que haya sido un reportero de Reuters –una de las tres agencias de noticias más grandes del mundo- una de las víctimas de los disparos de la primera imagen, nos da el pie perfecto para articular la reflexión sobre la segunda. Desde



ILUSTRACIÓN 23 *EL VALLE DE LA SOMBRA DE LA MUERTE* (VALLEY OF THE SHADOW OF DEATH.) FOTOGRAFÍA DE ROGER FENTON, 1855

la aparición de dispositivos de registro fotográfico, estos han sido llevados a todo tipo de enfrentamientos bélicos y revoluciones. En el comienzo de su historia, debido a que las primeras cámaras fotográficas eran muy grandes y delicadas, estaban solamente en manos de operadores experimentados que, por lo general, no tenían acceso a la acción de manera directa. Conocida anécdota es la de Roger Fenton, quien fue encargado por el ejército británico a cubrir la guerra de

Crimea, con el objetivo de capturar imágenes del conflicto que motivaran el

enrolamiento voluntario en el país. Debido a la baja sensibilidad de la superficie fotosensible y a otros impedimentos de índole técnica, Fenton solo pudo fotografiar vistas de los campos de batalla luego del enfrentamiento y motivos que excluían la presencia de acción y movimiento. Como se sabe, durante el transcurso del siglo XX, los dispositivos fotográficos adquieren posibilidades que permiten una gradual inserción en la acción bélica, al mismo tiempo que son accesibles tanto como a las instituciones oficiales como a documentalistas independientes, los cuales, teniendo la voluntad, disponían de los medios para cubrir los enfrentamientos y ejecutar de mejor manera su oficio. Sin embargo, solo desde la década de los 2000 podemos entender el fenómeno social que produce la imagen de la protesta libia. Solo a partir de esta década, los dispositivos fotográficos –cámaras fotográficas y de vídeo- se alivianan de tal manera que son integrados en dispositivos que no responden principalmente a esa función –como por ejemplo un celular- y cuyos usuarios no cumplen el rol social de documentalista. Es decir, a diferencia de Fenton y todos los continuadores de su oficio a través del siglo XX y principios del XXI, el libanés no era un agente externo que observa y registra, sino alguien que, similar al piloto del apache, tiene la generación de imágenes integrada dentro de su vida, el cual enfrenta su experiencia diaria a través de estos medios, convirtiéndose estos en una función vital, al punto que en un momento de crisis es tan necesaria como buscar refugio ante una ráfaga de balazos.

Estos dos fenómenos, en donde las tecnologías de vídeo permean lo social y lo político como un agente integrado y no como una esfera externa, introduce al hombre a conflictos morales que enfrentan a la lógica establecida con complejidades nuevas, en donde el hombre se encuentra en un proceso de adaptación a lo que Youngblood define como *Hyperawareness* (Youngblood 58), que en español se podría traducir como hiper-alertividad o hiper-entendibilidad. Como se puede inferir, quien escribe no es ningún intérprete calificado, sin embargo, considero válidas las dos acepciones de la palabra *aware*—estar alerta o estar al tanto de algo- como la permanente pulsión vital del humano por estar en el intercambio de imágenes a escala global, ya sea en torno a una centralidad institucional en el caso del registro del helicóptero, como en torno a una conexión rizomática, en el caso de la segunda.

Algunos años antes, en 1923, un geólogo jesuita, de misión en la zona norte de la china, experimenta una sensación similar, registrándola de la siguiente manera en una carta a un amigo que lo lee en París:

Por ahora me hallo totalmente bajo la idea confusa de que el mundo humano (para no hablar sino de él) es una cosa inmensa y dispar, más o menos tan coherente, de momento, como la superficie de un mar agitado. Por razones impregnadas de misticismo y de metafísica, sigo creyendo que esta incoherencia prepara una unificación. (Teilhard de Chardin 42)

El aludido es el filósofo francés Pierre Teilhard de Chardin, quien mientras realizaba labores de geología y paleontología, trataba de vincular su motivación científica con sus ideas sobre la religión, las cuales entraban en franco conflicto con la ortodoxia romana. Penetrando en el “exotismo” y “pintoresquismo” de las *zonas blancas del mapa* del mundo oriental, Pierre sentía que a pesar de que las virtudes de la observación científica otorga acceso a un entendimiento de las capas de lo físico, existía un terreno que este mundo no ha sido capaz de definir y que la religión aún no había sido capaz de vislumbrar. No es “una montaña inaccesible, sino una esfera de las cosas más profundas” (34). De Chardin, decía que sobre la capa de minerales que conforman la tierra, llamada *lithosfera* y la capa de vida compuesta por las plantas y animales, llamada *biosfera*, hay una capa en progreso, la *noosfera*, que albergaría la comunión de los pensamientos y el intercambio espiritual. En el incómodo limbo entre la ciencia y la religión, el autor enuncia que la evolución de los seres vivos tiene como objetivo superar la alienación y congregarse en un complejo de inteligencia colectiva, en donde el ser humano pueda organizarse como unidad y lograr la comunión con dios.

Youngblood, un par de generaciones más tarde, tomaría este concepto y lo desplazaría hacia un nuevo paradigma tecno-utópico: “la vídeosfera es el concepto de la noosfera –inteligencia organizada a nivel global- transformada a un estado perceptible” (Korot y Gershuny, *Radical Software V1N1* 1). Esta, para la década de 1970 no se ha manifestado en su totalidad, sino que está apareciendo de forma rudimentaria, en lo que el autor denomina la era *Paleocibernética*, en donde todavía estamos impresionados por este nuevo flujo de información y donde es necesaria una intervención creativa para poder dar cimiento a la aparición de una cultura totalmente nueva.

Tanto en el pensamiento de Youngblood, como en el discurso que desarrolla *Radical Software* a lo largo de sus números, llaman a enfrentarse a todo producto cultural procedente de una lógica local. El autor hace un llamado para liberarse de las ataduras del cine y del teatro de *maistream*, ya que las estructuras sobre las cuales están diseñadas, responden a un modo de pensamiento asociado con la vieja moral. De la condena (Youngblood 70) solo se salvan títulos cuyo *diseño* es el factor de interés y el conocimiento extraíble de la pieza artística, más allá del contenido o de la historia que este relata en su superficie.

Nuestra palabra “diseño” está compuesta por el prefijo “di-“ [separar, disentir] y “-seño” [señal, símbolo], indicando que la palabra significa “remover el símbolo de...”. En contexto, “símbolo” significa ideas distintas de la experiencia. En su rol de científicos diseñadores, el artista descubre y perfecciona el lenguaje que corresponde más directamente a la experiencia; desarrollando hardware el cual hace corpóreo su software como una herramienta conceptual para copiar junto a la realidad. El artista separa la imagen de su sentido simbólico original, revelando su potencial escondido, su experiencia verdadera. (Youngblood 71)⁶

El artista que propone Youngblood es el *científico diseñador*, quien estructura formas de organizar la experiencia para descubrir su potencial interno, en un estado de constante innovación, lo que lo distingue del entretenimiento, y en disyunción con el pensamiento de Fluxus, ya que toma a la tecnología y las ciencias como el medio en que esta nueva experiencia se manifiesta.

El acceso a esta nueva manera de comprender el mundo está determinada por las definiciones conceptuales que tenemos de él, es decir, por la conciencia que tenemos de su multiplicidad. Mientras el entretenimiento nos presenta el mundo dentro de un complejo moral integrado por años dentro de la población, la misión del artista como diseñador científico, es apropiarse de las tecnologías que están redefiniendo la existencia del hombre, con el propósito de extraer nuevas experiencias y concretar el camino por el cual la humanidad de correcto uso de esta oportunidad.

⁶ En el texto original en inglés, el autor descompone la palabra de sign, que tiene la misma base que las palabras de la traducción. El texto en paréntesis es un añadido personal para facilitar el entendimiento.

APROPIACIÓN, RELECTURA E INNOVACIÓN EN LA REVISTA *RADICAL SOFTWARE*

La imagen de vídeo, como concepto, aparece junto con la informática y el cine en las últimas décadas del siglo XIX, donde diversos experimentos, realizados principalmente por investigadores independientes, decantaban gradualmente descubrimientos en la química y la electrónica, en la búsqueda de mejorar los sistemas telegráficos ya implantados a gran escala alrededor del mundo. Entre varios nombres, se destaca, por ejemplo, el aporte de Paul Nipkow, quien a partir del descubrimiento de las propiedades fotoeléctricas del Selenio, creó (Bonet, Dols y Mercader 40) un dispositivo el cual capturaba imágenes y las transmitía por medio de un cable hacia un receptor. Este rudimentario aparato, conocido como *El disco de Nipkow*, no tenía las facultades prácticas como para poder ser masificado, en comparación con las



ILUSTRACIÓN 24 LAS PRIMERAS IMÁGENES DE CAPTURA Y GENERACIÓN ELECTROMECAÁNICA DATAN DE FINALES DEL SIGLO XIX

facultades sociales del kinetoscopio y el cinematógrafo, este y otros dispositivos de vídeo primitivos quedan relegados a las cuatro murallas de un laboratorio hasta mediados del siglo XX, en donde aparecería la televisión como el nuevo gran medio de comunicación, el cual estaba controlado totalmente por instituciones estatales y corporaciones privadas venidas de la radiodifusión, las cuales no tenían –ni siguen teniendo– intención alguna de entregar el control de sus contenidos y por ende su hegemonía política al público o a otro tipo de organizaciones. La tecnología que motivó la generación de *Radical Software* fue la aparición en 1967 del *portapak* de Sony, la primera cámara que permitía grabar vídeo a un dispositivo móvil –un carrito de cinta magnética de media pulgada de porte similar a una caja de zapatos que colgaba desde el hombro del operario– la cual nacía del diseño de las cámaras de cine de formato 8mm y Super-8mm, que se habían insertado en el mercado desde inicios de los años 60'. El diseño

suponía, por parte de los fabricantes, que el uso de dichas cámaras fuese meramente doméstico, descartando la amenaza de perder el control de la generación de contenido. Sin embargo, los principios tecnológicos sobre los cuales está constituida la imagen de vídeo, permitieron abrir el camino hacia procesos de apropiación e innovación, los cuales fueron insospechados por la industria e introdujeron nuevos conceptos tanto en el plano estético, como en lo

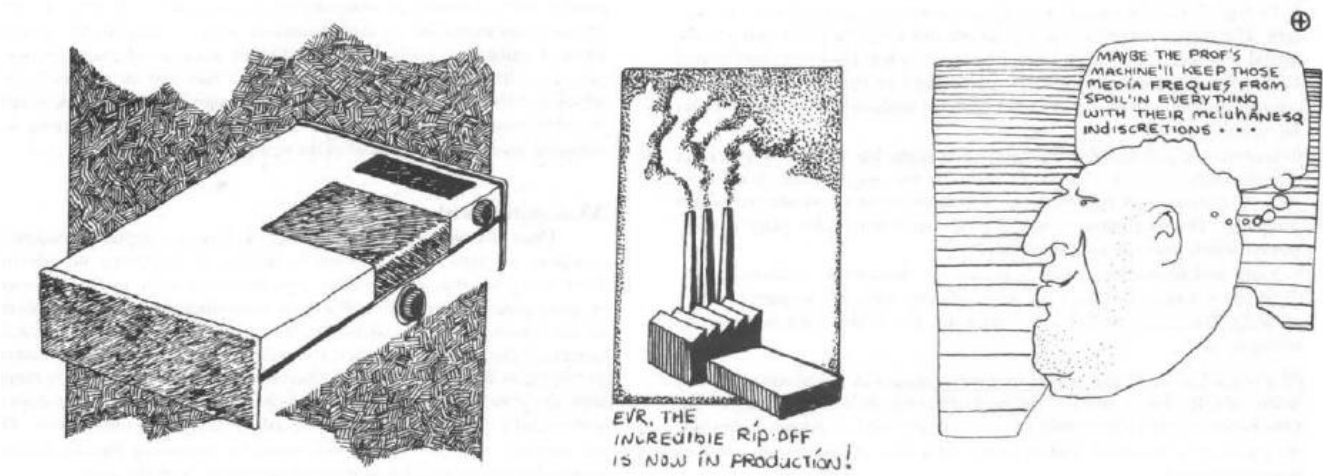


ILUSTRACIÓN 25 FRAGMENTO DEL COMIC *CAP'NRIP-OFF* DE BIRBEK, SOBRE EL SISTEMA EVR (KOROT Y SHAMBERG, *RADICAL SOFTWARE V1N3 16*), IRONIZANDO SOBRE EL ESFUERZO DE LOS INGENIEROS DE CBS POR HACER EL SISTEMA EXTREMADAMENTE COMPLICADO, PARA MANTENER EL CONTROL SOBRE ESTE. EN EL ÚLTIMO CUADRO, EL PERSONAJE PIENSA: “QUIZÁ LA MÁQUINA DEL PROFESOR MANTENDRÁ LEJOS A ESOS FRIKIS DE LOS MEDIOS, QUE SIEMPRE ARRUINAN TODO CON SUS INDISCRECIONES MCLUHANESCAS...”

social y en lo político. Este proceso da vida y relevancia histórica a la revista *Radical Software*, ya que entre sus páginas podemos apreciar indicios claros de la fundación de los procesos referidos y es el objetivo de este capítulo realizar una aproximación hacia ellos.

APROPIACIÓN TECNOLÓGICA COMO VÍA PARA CREACIÓN: PROBLEMAS Y OPORTUNIDADES

Para acceder hacia una idea de la apropiación tecnológica del vídeo en la revista, deberíamos preguntarnos por qué fue este el medio elegido por la gente de *Radical Software* para desarrollar sus planteamientos respecto de la comunicación. Para acercarnos a una respuesta, es oportuno realizar una comparación con las principales tecnologías que en ese tiempo estaban disponibles y que fueran cercanas al ámbito del vídeo. Dentro de uno de los números de la revista, se encuentra una tabla (Korot y Gershuny, *Radical Software V1N2 13*) en donde se muestra un panorama de estos productos, disponibles hacia el año 1970. La tabla está dividida en dos grupos. Uno de ellos

los componen tecnologías basadas en película cinematográfica, sumado a un sistema basado en discos similares a los de vinilo, que hoy no es más que una curiosidad tecnológica que no tuvo real impacto en la sociedad. Dentro de esas tecnologías, destaca el sistema EVR, el cual consiste de un casete en donde hay un rollo de película fílmica. Dicho rollo contiene impresas dos bandas de imagen, en donde la derecha incluye la información de color y la izquierda la luminosidad, además de una banda magnética en donde está registrada la banda sonora, lo que ofrecía una reproducción tanto en color como en blanco y negro de películas o contenidos televisivos, todo bajo un sistema que no permite la grabación de cintas ni ningún tipo de alteración ni manipulación de la imagen, tal como ilustra el comic presentado en esta página, el cual fue extraído de la revista.

Esta tecnología, a pesar de que tuvo una acogida relativamente buena de parte del público y se le considera como uno de los antecedentes del vídeo doméstico; despertó la crítica y el rechazo de *Radical Software*. En una entrevista al videasta Frank Gillette (Korot y Gershuny, *Radical Software* V1N1 4), opina que el sistema EVR es simplemente una extensión de CBS –la compañía que lo crea- y que impide la retroalimentación necesaria que pide el medio televisivo. Añade lo siguiente:

Si llegásemos a estar en lo correcto, las redes se desarrollarán en la base de estructuras de información naturales. La información naciente –los procesos creativos que ocurren en redes sociales específicas y generalizadas, grupos, comunas y otro tipo de colectivos a un nivel arbitrario o no arbitrario- irán dibujando de manera explícita una reconfiguración. Por ejemplo, revolucionando el sentido que tiene la sociedad de cuales noticias son relevantes y cuáles no (Ibid.)

Al estar este medio imposibilitado de establecer una comunicación en doble sentido, los discursos posibles que ofrecía este dispositivo estaban relegados de manera inexorable a una centralidad política que manejaba su construcción. Más allá que alguno de los participantes de *RS* haya tenido dentro de si la motivación de derrocar ese poder para obtener el control de dicha centralidad o de crear una nueva, claramente la idea con la cual plantean el antagonismo es una motivación a diluir la centralidad misma, cambiándola por un sistema multinodal. Con un aparato de vídeo, que reemplaza el material fotosensible el cual está limitado a un solo uso, por una cinta magnética la cual se puede regrabar, se abría la posibilidad de plantear una nueva forma de entender la comunicación y por ende, una nueva manera de concebir la sociedad.

Luego de la respuesta, el entrevistador le pregunta a Gillette que pasará si su afirmación resulta equivocada. Frank responde:

Nuestro particular tipo de alienación norteamericana ha sido el producto de estructuras de información sintetizadas, es decir, una jerarquización de la información en donde el “consumidor” no tiene posibilidad de contacto o generación. Estas estructuras sintéticas seguirían conjurado una pseudo-realidad que podría matarnos aun siendo consumidores... (Ibid.)

Frente a esto, resultó necesario encontrar una forma técnica sobre la cual la información fluyera de manera no jerárquica, que pudiera hacer frente a la televisión oficial y a sus *extensiones*, y que, sumado a eso, tuviera la capacidad de ser no sintética, es decir, de que sus discursos no se concentraran en un singular punto de vista, sino que se articularan hacia afuera.

Dentro de ese contexto aparece como una alternativa la televisión por cable, tecnología que durante los años 70 recién comienza su masificación por los EE.UU. y que se organizaba en pequeñas empresas de carácter local, las *CATV – Community Antenna Television* o Antenas de televisión comunitaria-, abriendo oportunidades a experiencias fuera de la norma, lo que generó un amplio debate y algunas iniciativas de parte de quienes pertenecían a *RS*. Por ejemplo, una normativa de la FCC⁷ estipulaba que los cableoperadores debían comenzar generar contenido de interés local si es que superaban los 3500 subscriptores (Korot y Gershhuny, *Radical Software V1N2* 3), sin embargo no se lograba llegar a un acuerdo concreto sobre que contenidos específicos ni la manera en que la comunidad debía participar de ellos. En un artículo sobre las capacidades del vínculo entre las tecnologías del TV Cable, el vídeo y la educación, se escribe lo siguiente:

“Nuevos medios como la televisión por cable abren oportunidades, las cuales no son necesariamente inevitables. Esta brecha poderosa, abierta por este nuevo medio, ha atraído una diversidad de grupos de poder y ha puesto en la palestra una serie de preguntas engañosas. Los educadores que deciden entrar en la arena de la televisión por cable se encontrarán prontamente abordados por los políticos locales, por los barones de los medios, capitalistas aventurados, la FCC, la corte suprema, el congreso, los derechos de autor, abogados, con los intereses de las grandes transmisoras, computadoras que quieren comunicarse con otras por medio del cable, por la posibilidad de un sistema de transmisión en dos

⁷Federal Communications Commission o Comisión Federal de Comunicaciones. Servicio del estado norteamericano que regula todo lo referido a las comunicaciones y que genera los reglamentos para la televisión por cable, abierta, satélites, etc.

direcciones, el Join Council on Educational Communications en la búsqueda de un veinte por ciento de la tv por cable para la educación, problemáticas de la publicidad local, cuestiones sobre franquicias... (Korot y Gershhuny, Radical Software V1N1 12)

Según podemos inferir, tanto del contenido como la expresión del texto, la apropiación de la televisión por cable no se logró concretar, ya que al momento de tratar de encontrar un espacio en el complejo de poder de la centralidad, las distintas propuestas que esta diversidad de agrupaciones articuló, se vieron condenadas, en el mejor de los casos, a la marginalidad de un espacio “artístico”, en donde sus planteamientos quedaban revestidos de una atmósfera ficcionalizadora; fuera del debate de lo público. Tomando en cuenta que a lo



ILUSTRACIÓN 26 “CONSECUENCIAS DEL DISEÑO DE HARDWARE” (KOROT Y SHAMBERG, RADICAL SOFTWARE V1N3 15) FOTOGRAFÍAS DEL CATÁLOGO DE AMPEX, QUE MUESTRA LAS APLICACIONES DEL VÍDEO EN EL ÁMBITO POLICIAL.

largo de la revista no hay ningún artículo y no se conozca por otras fuentes que den cuenta de alguna experiencia exitosa y trascendente, en donde se haya logrado realizar una apropiación de la tecnología de la televisión por cable, podemos conocer con mediana seguridad que esto fue así.

Recluído dentro de su ámbito, integrado dentro de los márgenes del sistema, a través de la apropiación tecnológica, la gente de *Radical Software* plantea sus imaginarios interpersonales desde los mismos basamentos de lo técnico, adoptando una postura crítica sobre los dispositivos que generan el contenido, indicándonos que ellos mismos tienen dentro de su diseño un discurso y a su vez un campo medianamente limitado de discursos posibles realizables con él.

En el artículo “Consecuencias del diseño de hardware” (Korot y Shamberg, Radical Software V1N3 15) los autores critican la forma misma en que están diseñada las cámaras de vídeo, ironizando una exhibición de la compañía Ampex, en donde se mostraban las aplicaciones de la cámara como herramienta para facilitar la función de la policía, ilustrándolo a través de una fotografía en donde se ve un oficial apuntando la plateada cámara, de la misma manera como se apunta un arma; junto a esta imagen, otra donde sale un monitor que muestra la nueva manera de obtener evidencia, métodos que por esos años ya se estaban implementando en barrios marginales y guetos de EE.UU. como sale mencionado en otro número de la revista. (Korot y Gershhuny, Radical Software V1N2 17). Sobre la exposición de Ampex, se concluye que, al igual que en el ámbito de la televisión por cable, el diseño de hardware está totalmente desentendido de los grupos de medios independientes, generando dispositivos pensados o para un subestimado usuario doméstico o para instituciones que responden al poder central, por lo que la mejor opción disponible es entrar en la misma materia. Olvidar la espera por mejores soluciones, abrir los dispositivos e intervenirlos de manera física, creando nuevas posibilidades de significación a partir de estos cambios.

Una de las intervenciones que propone la revista (Korot y Williams, Radical Software V1N4 21), nos muestra una serie de intervenciones a la cámara portapack de Sony, en donde con esquemas de los circuitos, el autor indica por donde se debe ingresar para aumentar las posibilidades del dispositivo, específicamente, ajustando físicamente el receptáculo del material de registro, corrigiendo un error de diseño que rompía la cinta en situaciones de mucho movimiento; añadiendo un modulador del nivel de audio de entrada, junto con un medidor de audio y por último, un regulador manual de exposición. La importancia de estas modificaciones hacen que el portapack de Sony, un dispositivo pensado para el uso doméstico, pase a ser un

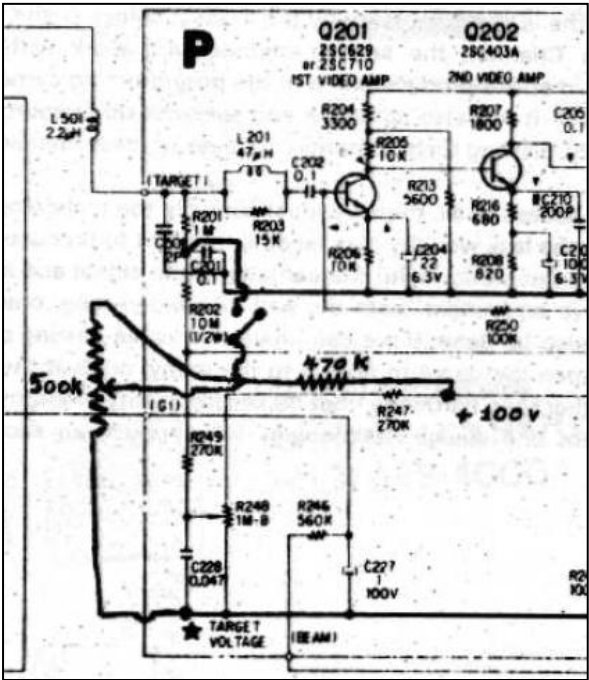


ILUSTRACIÓN 27 DIAGRAMA DE CIRCUITO QUE INDICA LAS MODIFICACIONES NECESARIAS PARA INSERTAR UN MODULADOR MANUAL DEL NIVEL DE EXPOSICIÓN PARA LA PORTAPAK DE SONY. (KOROT Y WILLIAMS, RADICAL SOFTWARE V1N4 21)

dispositivo que, además de ser barato y portable, ahora tiene la capacidad de controlar la imagen, acercándose a niveles profesionales, sin la necesidad de gastar una alta cantidad de dinero por tecnologías o procesos. Esto nos lleva a dos asuntos.

Primero que nada, se toma conciencia de que la centralidad, en este caso Sony -y en el anterior Ampex, sumado al tema de EVR y la problemática del TV Cable-, no esta interesada en generar progreso tecnológico si es que no está acorde con sus intereses; es decir, Sony no estuvo –y no lo está hasta el día de hoy- interesado en generar cámaras que ofrecen un buen control de la imagen y un costo disponible al amplio público, a pesar de que realizar aquello es tan fácil como intervenir en un par de puntos sus circuitos, ya que ese progreso, es decir, un avance al bien común, afecta el plan de negocios de la empresa, que por esos tiempos y hasta el día de hoy, dividía claramente el equipamiento para usuarios domésticos y para usuarios profesionales, estructurando un fuerte límite económico-tecnológico entre esos dos mundos.

Al poder modular la intensidad de la luz que entra en una cámara de manera manual, se puede lograr, por poner un ejemplo, mirar por una ventana desde dentro de una habitación oscura, sin que el sensor se regule para ver lo que está sucediendo adentro, perdiendo la información de afuera; o que en un día con nubes que tapan y destapan el sol, la cámara fluctúe, perdiendo la focalización deseada. De la misma manera, un modulador del audio permite dosificar la entrada de los sonidos, permitiendo grabar situaciones de volumen exptremo, como manifestaciones o conciertos musicales, por lo que las posibilidades en donde la cámara se puede posicionar y registrar signos de buena calidad se aumentan considerablemente.

A partir de estas modificaciones, se le pueden sumar otras, de una complejidad mayor, tanto como en la técnica necesaria para su aplicación, como en la amplitud de signos posibles generados a partir de estas. Una modificación para controlar la exposición y la entrada de audio, nivela las cámaras domésticas obteniendo funcionalidades similares a las

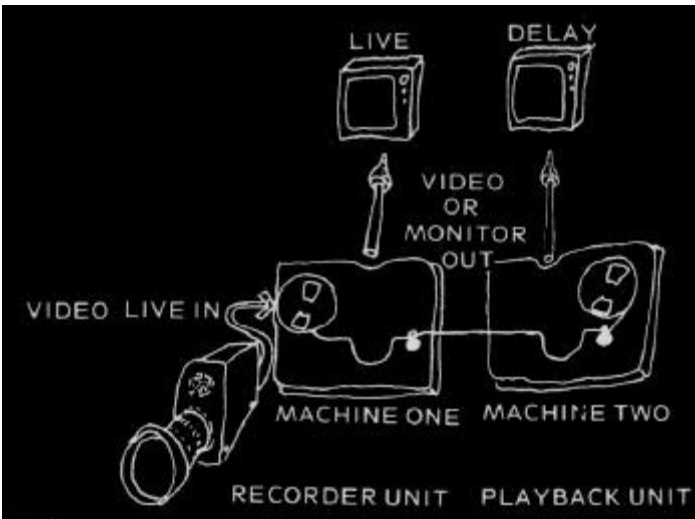


ILUSTRACIÓN 28 ESQUEMA EXTRAÍDO DEL ARTÍCULO “SPECIALEFFECTS” (KOROT Y SHAMBERG, RADICAL SOFTWARE V1N3 CENTRO)

de una cámara de vídeo o una cámara de cine de nivel profesional, sin embargo

en otro artículo (Korot y Shamberg, Radical Software V1N3 centro), se presentan las instrucciones para generar un efecto de *delay* con equipamiento no profesional, algo separado de la lógica cinematográfica y de los usos que hasta esa generación se le daban al vídeo. Un *delay* es simplemente un atraso entre la captura y la emisión de las imágenes capturadas por la cámara, las cuales son virtualmente instantáneas. El artículo indica que para lograr este efecto, se debía intervenir una cinta magnética, pasando desde un portapack a otro. El primero se encarga de grabar la información, conectado este a una cámara y a un monitor, luego la cinta se dirigía a otro portapack que reproducía la información en un segundo monitor, el cual tenía un atraso respecto del primero en relación con la distancia entre los dos portapacks. Al poner estos dos monitores juntos, se produce un efecto de alto nivel plástico, el cual abre las posibilidades reflexivas sobre el tiempo que están ajenas a cualquier posibilidad presentada por Sony en la presentación original del *portapack*.

Solo por estos aportes, sumado a su problematización conceptual y desarrollo desde el mundo de las ideas, esta generación merecería reconocimiento, sin embargo, el aporte continúa en el momento en que estas apropiaciones tecnológicas comienzan a complejizarse, proponiendo nuevos modos de generar imágenes, en lo tecnológico, en lo ideológico y en lo metodológico, generando un progreso en lo audiovisual y en lo social.

ÁMBITOS DE INNOVACIÓN EN LA REVISTA *RADICAL SOFTWARE*

Luego de estudiar los problemas y las formas de apropiación que se pueden desprender de la revista, es tiempo de indagar en los elementos en donde se puede ver, a través de los números de *Radical Software*, elementos de innovación nacidos desde su posición marginal.

Como criterio para esta operación de análisis, se tomará como criterio principal, la trascendencia que estos trabajos hayan tenido en el tiempo, es decir, que si su aparición fue un impacto que generó cambios que se pueden percibir en la actualidad o que se especula aparecerán en un futuro cercano. Luego de eso, el objetivo es poder comparar de qué manera estos aportes persisten como unidad o son disociados con el paso del tiempo, tomando en cuenta que estas innovaciones conjugan una aplicación técnica o metodológica, con una serie de pensamientos que la proponen y especulan con sus significados. Gran cantidad de veces, los significados a los cuales estaban asociados estos aportes al lenguaje quedaron olvidados, siendo en una buena cantidad desplazados a discursos que hasta llegan a oponerse a las ideas iniciales. El objetivo de este capítulo es analizar algunos aspectos discursivos de la revista, englobados en dos ámbitos: la imagen procesual electrónica y la comunicación audiovisual como elemento de uso público.

IMAGEN PROCESUAL ELECTRÓNICA

Una buena forma de encontrar una definición de imagen procesual, es ponerla en disyunción con la imagen objeto. La imagen objetual es aquella que está estabilizada dentro de sus límites, que por lo general tiene una temporalidad fija y que está hecha para perdurar a través del tiempo. Un cuadro, una escultura, una fotografía y hasta una película pueden ser consideradas imágenes objetuales clásicas, las cuales cumplen la necesidad psicológica de perpetuar lo efímero. André Bazin, en su clásica *Ontología de la imagen fotográfica*, define (23) la creación de imágenes como la respuesta a la necesidad primitiva de vencer a la muerte, un escape a la *inexorabilidad del tiempo, mediante su perennidad material, salvando las apariencias mismas del cadáver* (ibid.) en un intento de conservar su alma.

Al contrario de esta manera de concebir esta imagen, la imagen procesual es justamente un proceso por el cual se pueden generar conjuntos de posibilidad de imágenes, las cuales son definidas a partir de instrucciones ya sean

metodológicas, mecánicas, electrónicas o informáticas, las cuales no necesariamente se cristalizan en un objeto perdurable en el tiempo. Una metodología podría ser dibujar un gran espiral sentado en la posición del loto, drogado con mezcalina o bajo un estricto ayuno, o simplemente soltar chorros de pintura con un palito en medio de una borrachera como Jackson Pollock. Un proceso mecánico puede ser eliminar al drogadicto y poner un gran péndulo con un lápiz en su punta, el cual vaya dibujando formas movido por el viento que entra por una ventana. Un proceso electrónico, que es en donde profundiza *Radical Software*, interviene la naturaleza magnética de la imagen de vídeo de las grabaciones de sonido con fines plásticos, que van desde los ataques a la televisión de Nam June Paik, que con grandes imanes deformaba la imagen, hasta otras situaciones que veremos más adelante. Por último, un proceso informático es una automatización lógica desde la cual se obtiene un resultado plástico, como las imágenes nacidas a partir de procesadores de partícula, de los cuales se hizo referencia en el capítulo *Automatización* de este trabajo.

El vídeo, según Alain Renaud (Renaud, Baudrillard y Virilio 11), alberga en su ontología la carencia de objeto, por lo que ha provocado un cambio fundamental en la relación entre espectador y obra, la que no está cerrada ni es estable, sino más bien un flujo donde *la forma cede paso a la*



ILUSTRACIÓN 29 CAPTURA DE PANTALLA DE UN EJERCICIO HECHO POR EL CENTRO NACIONAL DE EXPERIMENTOS EN TELEVISIÓN (KOROT Y SCHNEIDER, *RADICAL SOFTWARE* 46)

morfogénesis [o al proceso por el cual se crea la simulación de una forma] [...] [y la] *la escenografía se subordina a la escenología* [o a los procesos que generan una simulación del escenario o del espacio] (13) estableciendo una crisis entre el hombre y lo material, en la medida que estas imágenes van abarcando y reemplazando el mundo a medida que avanza el siglo XX.

Una de las características principales de estas imágenes procesuales fue la revitalización del trabajo de superficie, un elemento que ya era tema hace muchos años en el terreno de la plástica⁸⁸ y que se instaló cómodamente en el vídeo luego de un intento fallido en el cine de vanguardia de la primera mitad del siglo XX. Al perderse el gesto del indicio objetual de la imagen fotoquímica, se lleva con ella la ilusión de profundidad espacial, pilar del lenguaje cinematográfico, quedando en evidencia la naturaleza bidimensional del aparato proyector, el cual no tiene límites ni culpas de mixturar toda clase de registros con creaciones electrónicas en una misma dirección, abriendo otra forma de entender lo proyectado –o transmitido- en la pantalla. En uno de los números de la revista, se le dedica un artículo al *Centro Nacional para Experimentos en Televisión*, institución auto gestionada que intentaba formalizar los avances realizados hasta el momento al nivel de experimentación plástica, llevando los avances en imágenes procesuales desde el entorno de lo artístico hacia el espectro de lo público, realizando estudios sobre la experiencia del visionado de distintas imágenes, realizando experimentos formales y vinculándose a cadenas televisivas, ofreciendo servicios de gráficas para transiciones de programas y presentaciones de logos, en una vinculación inicial que en la actualidad está profesionalizada, en el ámbito de lo que se conoce como *motion graphics*.

En el artículo, se marcan los principios mediante los cuales el *Centro Nacional para Experimentos en Televisión* distinguía la producción de televisión clásica que regía por esos tiempos con el trabajo que ellos pretendían desarrollar.

“El trabajo con el monitor de televisión en su superficie, por sobre la representación fotográfica es la búsqueda de los artistas del Centro, quienes exploran y formalizan los principios de la composición de imágenes y sonidos electrónicos. Aquí la televisión teatral, cinematográfica y periodística ha sido dejada de lado y las eléctricas características propias del medio televisivo, su bidimensionalidad en sus proporciones y su dependencia del tiempo son estudiadas en términos de forma, movimiento, tensión, volumen, plasticidad, textura y duración.” (Korot y Schneider, *Radical Software V2N3* 47)

Para lograr este estado, se exploraba por dos vertientes paralelas. Por un lado, a finales de la década de 1960 y principios de la de 1970, ya se experimentaba con las primeras rudimentarias gráficas hechas por computador,

⁸⁸ Podríamos decir, de manera somera, con un occidentalismo cargado, que quien puso el tema de la superficie en la palestra fue el francés Cézanne, a finales del s.XIX, quien procuraba la composición del cuadro en tanto superficie, más allá de la profundidad, abriendo terreno fértil para la pintura abstracta del siguiente siglo, luego de que la representación en profundidad hubo dominado el espectro

las cuales se basaban principalmente en sistemas lógicos para su creación, logrando imágenes que estéticamente se acercan a la tendencia op-art, el cual se basa en elementos geométricos básicos, generando composiciones de mucho ritmo, cuya preocupación está en jugar con los patrones básicos de la percepción visual en el ser humano. En un artículo de la revista (Shamberg y Evenson, Radical Software V1N5 18), el artista Manfred Moor, pionero en

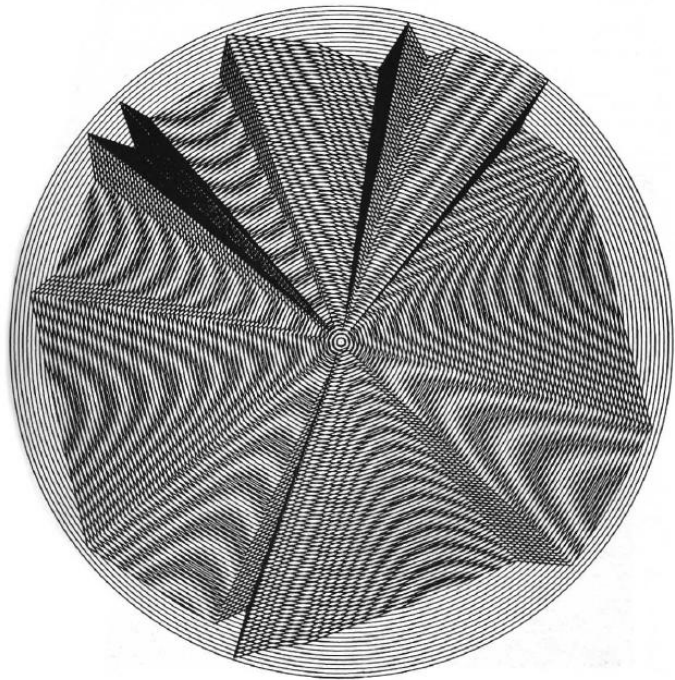


ILUSTRACIÓN 30 GRÁFICA ALGORÍTMICA DE MANFRED MOOR, PUBLICADA EN LA REVISTA (SHAMBERG Y EVENSON, RADICAL SOFTWARE V1N5 19)

el arte por computador, describe su trabajo, el cual derivó de la pintura convencional a la creación de algoritmos en un computador. En el escrito, el autor abre señalando que los problemas estéticos del ser humano generan patrones creativos, los cuales pueden ser expresables a modo de algoritmos matemáticos, elemento el cual se vuelve imprescindible a la hora de trabajar en el medio computacional. El autor nos describe que el proceso que llevó a creaciones como las presentes en la ilustración, partió desde un trabajo analítico de su propia obra, identificando elementos los cuales sistematizó luego de manera matemática. Para sintetizar, el autor propone cuatro principios fundamentales para este tipo de creación.

1. Una idea precisa del problema estético.
2. La necesidad de romper [separar] esta idea en partes que pueden ser ensamblados como un programa [informático].
3. Un dominio de los procesos informáticos, con tal de sacar el máximo partido al diálogo entre la máquina y el hombre.
4. La necesidad de que se vuelvan perceptibles los eventos lógicos. (Shamberg y Evenson, Radical Software V1N5 19)

Si leemos con algo de detención estas declaraciones, vemos que el artista ha definido lo que Lev Manovich declara como principios de los nuevos medios digitales. Al definir lo estético como un problema, homologable al orden de los problemas matemáticos, podríamos entender que tal declaración es un anhelo por identificar el mundo como un *elemento discreto*, es decir, como datos que en un punto pueden ser reducidos a simples bits de información. Cuando habla de

romper o separar dichos problemas en partes ensamblables, su declaración circunda entre la representación numérico-discreta y la modularidad; por último, la necesidad de esclarecer el diálogo entre la máquina y el hombre, como herramienta para hacer *perceptibles* los eventos lógicos, condiciona las posibilidades de discursos a su medio digital primitivo, el cual ya tiene las características de la *transcodificación* de lo real que habla Manovich. Podríamos aproximarnos a decir que este es el punto donde los elementos que anteriormente estaban determinando procesos industriales y de control social, estadísticos y científicos, ahora se encuentran con el mundo del arte y de la percepción.

Sin embargo, a pesar de que las imágenes realizadas por computador tenían dentro de sí todos los principios que hoy las tienen en el centro de la palestra, faltarían unos años para que la tecnología avanzase permitiendo



que, por un lado, los procesos algorítmicos se hagan más complejos y que estos procesos

ILUSTRACIÓN 31 CAPTURA DE PANTALLA DEL DOCUMENTAL “STAN VANDERBEEK: THE COMPUTER GENERATION”. LA CUAL ILUSTR A STAN VANDERBEEK TRABAJANDO CON UNA COMPUTADORA GRÁFICA EN EL MIT.

podrían ser practicados tanto en la centralidad como en el margen. Tomemos en cuenta que por esos años la computación era un ámbito restringido a universidades, al estado y a algunas empresas, siendo muy pocos los artistas que se insertaban en este mundo, antes de que apareciera el ordenador personal, producto de la reducción de los dispositivos de hardware, que derivaron desde habitaciones –como las de la ilustración- a dispositivos portátiles de gran potencia.

La vertiente principal de creación de imágenes procesuales, en la generación de *Radical Software*, era la imagen electrónica análoga, la cual se basa en la manipulación de la señal de vídeo y la naturaleza eléctrica de esta.

Los primeros experimentos en esta materia son las intervenciones sobre el dispositivo televisivo, en los ya mencionados trabajos de Nam June Paik con magnetos y cambios de circuitos, para luego pasar a una segunda etapa, en donde se exploran las capacidades plásticas del portapack, utilizando recursos

como el *feedback*, el *delay* y otros artilugios formales, para desembocar finalmente en dispositivos donde la cámara es eliminada por un conjunto de circuitos que modelan la señal de vídeo, añadiendo color, forma y ritmo, sin la necesidad de dispositivos ópticos. Entre quienes generaron estas innovaciones podemos contar a Nam June Paik, Eric Siegel y Stephen Beck, este último, desarrolla en un artículo:

Fui conducido a la televisión a color en la búsqueda de los recursos precisos para la controlar la luz de manera expresiva. Las gráficas computacionales clásicas me parecieron muy costosas, además de que excluían al televisor dentro de su línea de hardware como monitor de visionado final, por lo tanto, la noción un sintetizador visual permaneció como un intermediario entre el control y el visionado de la imagen.

Por lo tanto, es necesario evaluar y entender las propiedades artísticas del medio televisivo y formular un modelo estético sobre que sea la base de la construcción de módulos procesadores de imagen, los cuales constituyen un sintetizador. (Korot y Schneider, Radical Software V2N3 49)

Como se lee en el texto, el artista marca distancia respecto de las gráficas por computador, ya que estas habitan en un ámbito desvinculado de la experiencia cotidiana de la TV, la cual debe ser reformulada por medio de interfaces y contenidos que saquen el partido del medio.

Beck, como miembro del *Centro Nacional Para Experimentos En Televisión*, acoge el mandato de crear una nueva televisión, ya que.

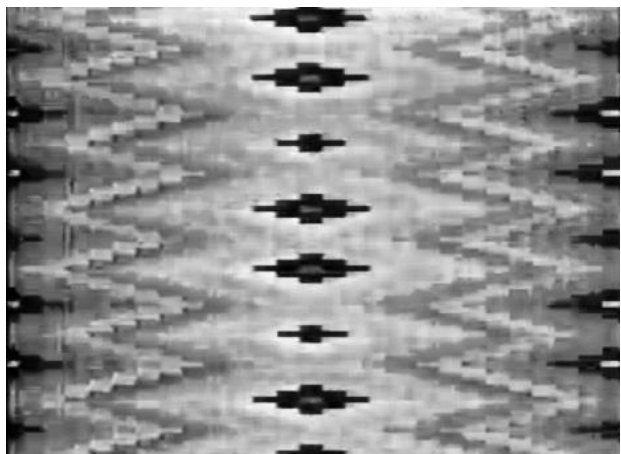


ILUSTRACIÓN32 "VÍDEO WEAVINGS" (1976) DE STEPHEN BECK. CABE DESTACAR EL NOTABLE TRABAJO CON COLOR DE ESTA OBRA, AUSENTE EN LA ILUSTRACIÓN.

La televisión más cercana a la gente está al servicio de lo peor de nosotros. [...] hay una nueva televisión la cual aguarda expresar de manera madura nuestras complejidades, porque las imágenes influyen la realidad personal y la estructura social, la tarea de potenciar esta nueva televisión es un asunto práctico y urgente. (Korot y Schneider, Radical Software V2N3 49)

Ya sea interviniendo circuitos o creándolos desde cero para obtener imágenes abstractas o deformaciones temporales, se establece entre el artista obra un escenario distinto al que se había acostumbrado para los medios audiovisuales. Desde su aparición, el cine ha estado inserto en un entorno industrial, partiendo con los hermanos Lumiere y su empresa de tomavistas, hasta la gran industria del entretenimiento de Hollywood, en donde los flujos productivos están asociados a una centralidad que organiza el trabajo y los elevados costos que requieren los materiales y el capital humano para obtener imágenes. Por otra parte, las iniciativas cinematográficas alojadas en los márgenes de esa centralidad tienen que adoptar protocolos similares a los de la industria para poder gestionar de mejor manera los reducidos recursos con los que se trabaja, lo que lleva a que el cine, en general, rara vez haya dado espacio a la espontaneidad y a la improvisación. La televisión, siguiendo los patrones productivos del cine, nos presenta un panorama similar, ajustando su lenguaje a producciones altamente mecanizadas y estructuradas.

Tom DeWitt, en un artículo de la revista (Korot y Schneider, Radical Software V2N3 10), enfatiza que una gran diferencia entre la creación audiovisual cinematográfica y la videográfica, está en el encuentro del artista con su interface, la cual puede producirse de manera personal, sin la presión de estar sujeto a los tiempos y la estabilidad que requiere la producción industrial, con el objetivo de establecer un diálogo con la máquina, estableciendo un lenguaje entre su naturaleza y la del autor, abriendo la posibilidad del ejecutor a reencontrarse con su subjetividad, elemento clave en la producción creativa de la cultura occidental, al punto de que la generación de imágenes se transforme en una acción ritual, un acto casi místico, en un gesto parecido al que estaba sucediendo con el expresionismo abstracto, del cual añade:

Estos artistas buscaban expresar emociones a través del movimiento de sus pinceles y del color de sus pinturas. Realizando un bucle desde la paleta hacia el lienzo y al ojo, ellos podrían volar por entre la pintura,

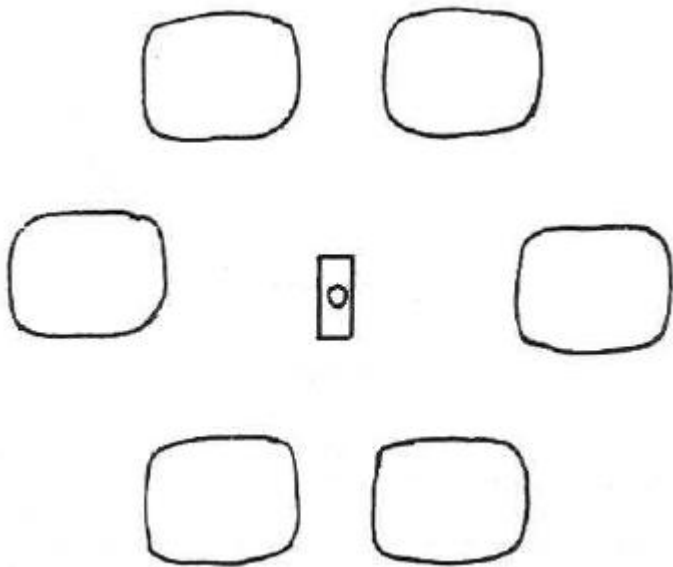
acelerando la tasa de retroalimentación a una frecuencia cercana al del cine. Aquí vamos nuevamente con una nueva escuela de artistas explorando el tiempo y el espacio de manera pura. (Ibid.)

De la mano con las gráficas abstractas de las gráficas computacionales y los sintetizadores de imagen, la práctica del entendimiento de la imagen procesual hace desplegar entornos o ambientes de vídeo, derivados del arte de la instalación promovido por la vanguardia Fluxus, en donde el espectador tiene un contacto directo con sistemas de imágenes que reaccionan ante los estímulos que la rodean y donde uno de los objetivos principales es experimentar con distintos modos de comunicación, para encontrar los modos o rituales necesarios para aprovechar favorablemente las tecnologías de la nueva era de la comunicación, nuevamente una interfaz para buscar un lenguaje hombre-máquina.

En un artículo de la revista (B. S. Korot, Radical Software V2N1 39) se presenta la argumentación y diagramas explicativos de la obra *C Synch*, de Christopher Verne, quien abre definiéndola de la siguiente manera:

Nuestro mundo se aproxima al siglo XXI con la cultura del siglo XIX. [...],

sin embargo, esto no es un problema de hardware, sino más bien del software necesario para una cultura de la comunicación.



He escuchado que necesitamos nuevos rituales para expresar el pulso de la vida en este nuevo ambiente. Y es verdad. Sin embargo, ni tu ni yo podemos manufacturarlos. *C Synch* es una exploración de ambiente-metal-ritual el cual facilita el descubrimiento y desarrollo de nuevas

ILUSTRACIÓN 33 DIAGRAMA DE “MANDALA” DE CHRISTOPHER VERNE. (B. S. KOROT, RADICAL SOFTWARE V2N1 39)

formas de ritual. Podemos aprender ritual a la velocidad de la luz. (ibid.)

Uno de los trabajos que se presenta en el artículo se titula *Mandala* y consiste en una sala con dos dispositivos de vídeo empotrados en murallas que se miran, los cuales tienen, cada uno, seis monitores de vídeo, dispuestos de la

manera en que muestra la ilustración de la derecha. En el centro está colocada una cámara que registra al espectador que contempla la obra. Este registro es transmitido a un generador de efectos que retrasa la transmisión de las imágenes en lapsos de 0 a 10 segundos, transmisiones que son dirigidas con distintas cantidades a los monitores. El efecto provocado por la instalación parte del efecto de espejo, añadiendo mediante el sistema descrito una abstracción temporal en distintas etapas, es decir, el espectador se ve en un momento instantáneo y en instantes levemente anteriores, haciendo que el este tome atención y valor de su movimiento, realizando un diálogo con el proceso electrónico y con el mismo.

El título de la obra, *Mandala*, no tiene nada de trivial y es un signo que claramente se ve en una buena parte de las obras de esta generación. El motivo del mandala es un arquetipo que habita en todas las culturas primitivas y

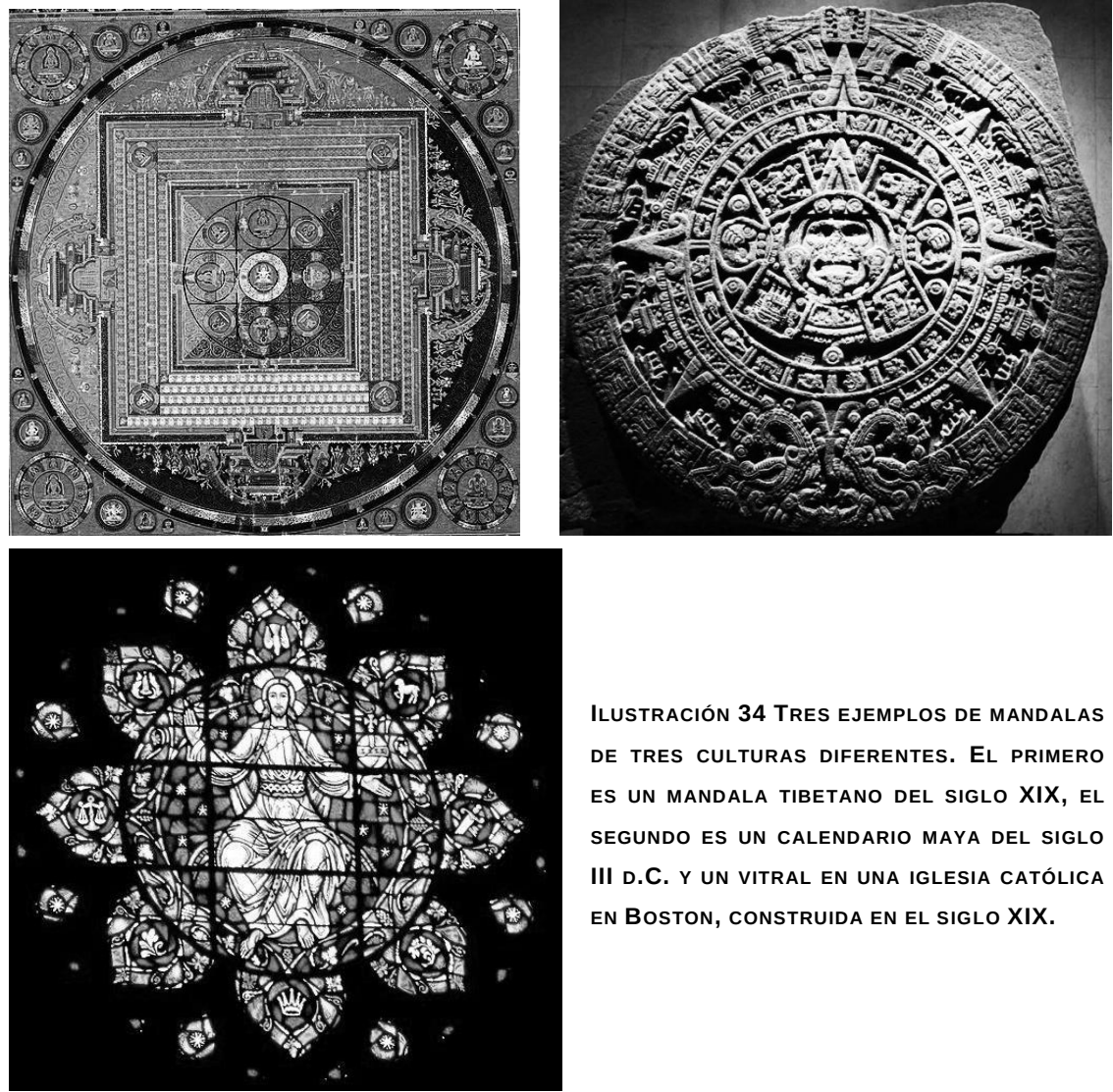


ILUSTRACIÓN 34 TRES EJEMPLOS DE MANDALAS DE TRES CULTURAS DIFERENTES. EL PRIMERO ES UN MANDALA TIBETANO DEL SIGLO XIX, EL SEGUNDO ES UN CALENDARIO MAYA DEL SIGLO III D.C. Y UN VITRAL EN UNA IGLESIA CATÓLICA EN BOSTON, CONSTRUIDA EN EL SIGLO XIX.

modernas, siendo los más identificables los de las religiones Hindú y Budista. El motivo de mandala, en líneas generales, consiste de una composición centralizada, que tiende a la circularidad o a formas equidistantes, donde en torno a un objeto simbólico, el cual puede ser representacional o no, está rodeado de una serie de motivos geométricos que crean ritmos centrípetos.

A nivel conceptual, el motivo de mandala se usa como un objeto de contemplación, en donde quien observa puede volver a una centralidad, a un punto de fuerza que permite continuar el movimiento con una conciencia renovada. Carl Jung, una de las personas que más ha profundizado sobre los símbolos trascendentales de la humanidad, asocia (Jung, von Franz y Henderson 210) el uso de los mandalas a momentos tanto individuales como sociales, en donde el hombre ha perdido el contacto espiritual con el centro de su alma, ya sea por un exceso de estímulos exteriores, los cuales saturan al hombre llenándolo de deseo, como de una sobrecarga de estímulos internos, los cuales inhiben la capacidad de encontrarse con el mundo de lo consciente. Desde las culturas primitivas, el símbolo del mandala ha sido usado con fines terapéuticos o contemplativos, como herramienta de meditación en el Budismo o como lugar de sanación en la cultura Navajo, entre otros posibles ejemplos.

Desplazando esa información hacia el trabajo en análisis, no es difícil hacer la conexión entre esas necesidades espirituales y esta decisión artística. El autor, como muchos de las personas en la generación de *Radical Software*, ven en estas nuevas tecnologías una gran oportunidad de hacer un salto en la manera en que concebimos la estructuración de lo social, sin embargo, tal cual como lo dice Gene Youngblood, nuestra conciencia *paleocibernética* no ha terminado de adaptarse a este cambio sorpresivo, a esta renovación tecnológica, generando en la persona una verdadera amenaza para la estabilidad espiritual y psíquica. Ante esta situación conflictiva, el énfasis de la mayoría de los trabajos de *Radical Software* se enfocan en la reflexión del medio en sí, ya que las posibilidades de su lenguajes son tan amplios que pueden significar un avance como un retroceso para el bien común.

La primera parte de la apropiación realizada por la generación de *Radical Software* fue mecánica, tecnológica, liberando un material enclaustrado por una centralidad política que restringe el progreso del bien común. La segunda parte es la construcción de un lenguaje propio, el cual progresa desde las viejas lógicas de comunicación, portadora del viejo estado moral, y que al mismo tiempo se salvaguarde de las amenazas que esta misma imagen trae, las cuales se constituyen dentro de la lógica de lo neobarroco. La generación de *Radical Software* hizo un aporte fundamental en la conceptualización y experimentación en el ámbito de la imagen procesual, sin embargo, las problemáticas tecnológicas y filosóficas que detectaron trascienden hasta el día de hoy, recibiendo tanto las ventajas de estos avances como sus perjuicios a, nuestras estructuras sociales y modos de comprender el mundo.

LO AUDIOVISUAL COMO ELEMENTO DE ACCESO PÚBLICO

Al momento de proponerse la apropiación de los medios tecnológicos, la gente que circundaba en la revista *Radical Software* no pretendía llevar estos avances de vuelta a la centralidad, o crear en el margen una jerarquía en miniatura. Lo que



pretendían era desarrollar este conjunto de tecnologías en pos de los intereses comunes de la

ILUSTRACIÓN 35 FOTOGRAFÍA DEL COLECTIVO “VÍDEO CHINATOWN” EN SAN FRANCISCO. (KOROT Y SCHNEIDER, RADICAL SOFTWARE V2N3 8)

sociedad, con tal de superar la centralización ascendente de los medios tradicionales.

Tomemos en cuenta que esta motivación no es un fenómeno nacido del puro avance tecnológico, sino de una generación que se estaba cuestionando la sociedad a un nivel total. Mientras a principio de los años 70 en Chile se vivía la experiencia de la Unidad Popular, producto de años de construcción de un movimiento social fuertemente partidista, en los EE.UU. se vivía un momento de descontento social fraccionario, motivado por la interminable guerra de Vietnam y por los conflictos internos entre el gobierno y las uniones sindicales obreras y grupos marginados, como inmigrantes, afroamericanos, homosexuales, entre otros, quienes luchaban por sus reivindicaciones sectoriales y al mismo tiempo reflexionaban sobre formas de coordinación y de proyección de una sociedad distinta.

En ese contexto, la búsqueda de un nuevo lenguaje deja de sonar como un capricho formal y pasa a ser una necesidad. La comunicación de masas debe reestructurarse para representar los intereses de los grupos marginados y debe ser también un instrumento para renovar moralmente la manera en que nos organizamos y entendemos nuestro entorno. Uno de los grandes aportes al audiovisual que se ven reflejados en la revista *Radical Software*, fue introducir las tecnologías de vídeo en el espectro de lo público, pero no como un elemento instrumentalizado, sino de desarrollar los lenguajes dentro y a través de la práctica social misma. En esta fase del análisis se observarán tres perspectivas en donde el vídeo se fue insertando hasta naturalizarse y convertirse en un elemento cotidiano. Primeramente veremos cómo se reflexiona la interacción del vídeo en el

espacio de lo íntimo, para luego explorar como se estructuraron algunas experiencias en donde se utilizó el vídeo en entornos colectivos.

Si se estudia cual es la participación social del vídeo dentro de la vida íntima de las personas, de su transubjetividad más básica, tarde o temprano nos vamos a encontrar con preguntas relacionadas con el cuerpo y con la sexualidad. En este ámbito, en los años 70 se empezó a acentuar una doble articulación moral, que se proyecta hasta el día de hoy.

Por una parte, las imágenes que presentaba la centralidad oficial, denominaban a través de los contenidos y medios expresivos



ILUSTRACIÓN 36 ARRIBA UNA CAPTURA DE PANTALLA DEL CONCURSO DE BELLEZA "MISS AMERICA" DE 1972. ABAJO UN FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA PORNOGRÁFICA "DEEP THROAT" DE GERARD DAMIANO.

una manera clásica de comprender el cuerpo y el erotismo, entendiéndolo clásico de la manera en que lo expone Calabresse. Por otra parte, debido a la represión de esta articulación cultural, el cine pornográfico, el cual ha existido en las sombras desde los inicios del dispositivo, para el año 1970, según el historiador del cine Roman Gubern, *comenzó a salir de sus guetos y accedió a algunas salas de exhibición céntricas y respetables* (13) alcanzando un crecimiento de un 1500% y los rankings de los títulos más vistos, compitiendo con las producciones de Hollywood, evidenciando en aquello un gesto neurótico propio del neobarroco, el cual no es expulsado del sistema, sino que vive gracias a él. En esta situación de aparente conflicto, la gente de *Radical Software* se cuestionaba esta ambivalente relación y proponía modos de cambio.

En un artículo de la revista (Shamberg y Evenson, *Radical Software* V1N5 20), Merrill y Paskal trabaja desde la idea de que, socialmente, son las imágenes que recibimos a través de los medios de comunicación, las que determinan la relación que nosotros tenemos con nuestro cuerpo y con nuestra sexualidad. Ya que el sistema moral que transmite la centralidad está viciado, ya que reprime y pervierte, es necesario plantear nuevos modelos de comportamiento a través de

los dispositivos que generan dichas imágenes, con tal de redireccionar el discurso y el estado.

En concreto, Paskal propone una progresión de ejercicios para explorar en la subjetividad de la persona, utilizando la facultad del vídeo para transmitir las imágenes que va registrando en un monitor y la posibilidad de guardar estas en una cinta magnética. Este proceso, define la autora, no es una herramienta que instantáneamente transforma nuestro estado frente a la sexualidad, siendo las primeras etapas de concientización de los modelos que están integrados en nosotros.

Cuando comenzamos a relacionarnos con nuestra desnudez, a través del vídeo, la relacionamos inmediatamente con las películas pornográficas. La mayoría de las parejas ponen la cámara en el trípode y la apuntan hacia la cama. Presionan el botón de grabación, saltan a la cama y follan. No se miran mientras lo hacen, pero tienen en mente la idea de que están haciendo una película sucia. (Ibid.)

Este acercamiento, según la autora, nos ayuda a comprender cuan concreta es la vinculación entre los medios y el cuerpo, siendo los primeros una extensión en donde circula el ser, ya no en un sentido metafórico, ni en un sentido moral teórico, sino en la mas pura práctica, la cual hace trascender la representación y la convierte en parte de la realidad, en donde la imagen determina la realidad, resignificándola.

En este punto podemos insertar un punto de fuga para asociar otro artículo (Korot y Williams, *Radical Software V1N4 15* (California)) presente en la revista escrito por Arthur Ginsberg, en donde comenta algunos detalles del proceso de la obra *Carel and Ferd*, un largo trabajo documental en donde el autor compartió con Carol Rowe y Ferd Egan, la primera es una actriz porno de los 70 y su pareja que era un adicto a las drogas. El trabajo consiste en un seguimiento en todas las etapas de su vida durante cinco años, en torno a su matrimonio y vida de pareja, los conflictos entre el erotismo y la acción misma del observar. El autor, en el artículo, declara lo siguiente:

Al principio fue simplemente una pieza de vídeo erótico, luego un estudio Warholiano de una pareja de desadaptados, luego un estudio de la institución del matrimonio, finalmente viene siendo más o menos un vídeo sobre el medio mismo y sobre el estilo de vida ante el público. En el futuro esperamos indagar mas profundamente en como los medios de comunicación afectan el comportamiento, lo que pasa cuando todo el mundo se convierte en un actor al momento de enfrentarse con una cámara.(Ibid.)

De la misma manera que lo expone Paskal, Ginsberg señala que la presencia del dispositivo de registro determina la manera de comportamiento, en el momento en que esta trasciende la ficcionalización e interviene en el ámbito de lo documental. El documentar ficcionaliza. Se termina uniendo con el objeto y lo define como tal. De la misma manera como ocurre esto, es decidora la manera en que este trabajo se muestra. Primeramente la

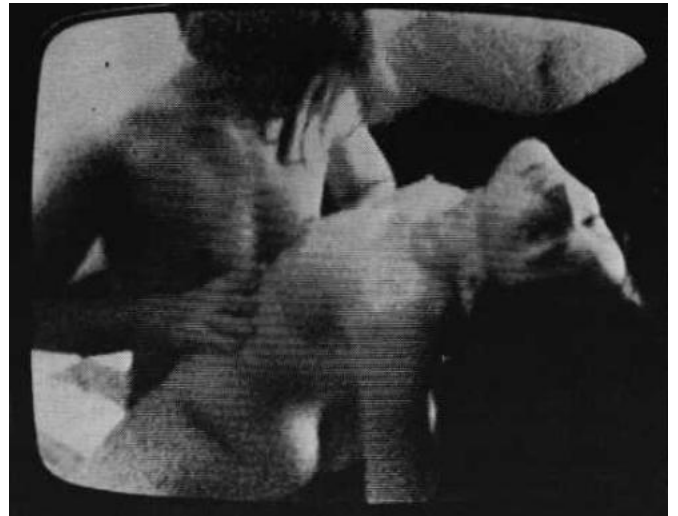


ILUSTRACIÓN 37 CAPTURA DE PANTALLA DE CAREL AND FERD, PUBLICADA EN LA REVISTA (KOROT Y WILLIAMS, RADICAL SOFTWARE V1N4 15 (CALIFORNIA))

intención era montarlo como un documental convencional, pero finalmente se opta por realizar una instalación donde la gente puede observar por horas todo el material registrado por el autor, generando, según entendemos a través de la cita, un efecto totalmente distinto que ver un documental en el cine.

De hecho, algunas personas se han sentado en nuestro estudio y han visionado las 15 horas de material original, algunas veces más de una vez, introduciéndose profundamente en Carol y Fred y volviéndose fanáticos Carol y Fred al punto de considerarlos amigos personales. Observando esto hemos considerado, en nuestros momentos más extravagantes, establecer un ambiente de vídeo de Carol y Fred, ofreciendo la totalidad de su material, en muchas copias dispuestas en varios monitores, permitiendo al espectador lo que quieran en cualquier orden. (Ibid.)

Volviendo al artículo de Paskal, la artista propone, luego de experimentar como la imagen esta en conexión directa con la persona y la determina, realizar una larga observación del cuerpo a través del monitor de la cámara. Primero explorando la subjetividad, con el objetivo de encontrar el punto en donde el cuerpo comienza a encontrar su propio lenguaje frente a la imagen y por lo tanto un propio estado moral, el cual luego se puede hacer con la pareja, que puede oficiar como operador de cámara, dialogando con la otra persona a través del movimiento o con la cámara estática y estableciendo una nueva comunicación, la cual facilite el descubrimiento de un nuevo estado moral frente al erotismo.

Cabe destacar, frente a esto, la experiencia que relata en el artículo, en el momento de practicar estos ejercicios con una pareja que tenía problemas de inhibición sexual.

Un hombre y una mujer estaban en habitaciones separadas, cada uno con una cámara y un monitor. Ambos conectados por una sala de control. Ellos se relacionaban el uno al otro a través de pantalla dividida, en sobreimposición, en varios tipos de barridos, caricias, besuqueos, lamidos y posturas a larga distancia, en una progresión lujuriosa que terminó cuando uno irrumpió en la habitación del otro. La conexión de vídeo los permitió desarrollar sus fantasías e interactuar de formas que frente a frente hubieran inhibido. (Shamberg y Evenson, Radical Software V1N5 20)

A través de situaciones como esta, en donde se genera un dispositivo, un ambiente de vídeo para intervenir en un aspecto conductual de la persona, es donde podemos entender que la imagen procesual no solo puede ser creada como un objeto de interés plástico, estando esta función aislada de la realidad social, sino que también puede ser diseñada para acciones concretas que afectan y hacen cambios tan delicados como nuestra relación con el cuerpo. Es en ese punto donde se cumple de alguna forma lo que dice Steve Beck, al decir que *las imágenes influyen la realidad personal y la estructura social, [siendo] la tarea de potenciar esta nueva televisión es un asunto práctico y urgente*. He aquí un caso donde hay un progreso social nacido de una iniciativa que combina la tecnología, la estética y la psicología con una fuerte carga moral y crítica. A pesar de que la acción descrita anteriormente puede ser postulada plausiblemente como una acción efectiva y de valor, en pos de generar una modificación en la manera en que los medios de comunicación centralizados determinan las conductas de las personas, dicha acción no tuvo más proyección que la de un experimento dentro de círculos muy cercanos.

Dejando de lado la intimidad del cuerpo, uno de los aportes más amplios que podemos identificar en la revista RS, es la introducción y desarrollo de tecnologías y lenguajes del vídeo a sectores marginados de los medios de comunicación masivos, muchos de los cuales, por esos años, se encontraban en diversos conflictos con el estado.

Dentro de estas experiencias, tanto en EE.UU. como en otras partes del mundo, se realizó un fuerte debate en torno a la educación, en tal debate, uno de los puntos principales era la relación entre las distintas instancias del aprender, concentradas principalmente en los colegios, y la aparición de la televisión desde los años 50, la que junto a otros elementos, había distorsionado el panorama en lo

que se refiere a la manera de recepción de contenidos, alterando los ritmos y progresiones cognitivas de los niños y de los ciudadanos en general. Como la gente de *Radical Software* fue la primera generación en criarse nativamente junto a la televisión, era lógico que desde aquella instancia se propusiesen las soluciones para esta problemática.



ILUSTRACIÓN 38 FOTOGRAFÍA DE UN TALLER DE VÍDEO, PUBLICADA EN LA REVISTA (KOROT Y SCHNEIDER, *RADICAL SOFTWARE V2N6 6*)

Es destacable mencionar que el último número de la revista (Korot y Schneider, *Radical Software V2N6*) está dedicado completamente a la relación entre el vídeo, los medios de comunicación y los niños. En el se presenta una serie de artículos que tienden más bien a descripciones de actividades y experiencias prácticas, por sobre los ensayos y reflexiones abstraídas y estéticas, que era la tendencia de los números anteriores. Dentro de ese contexto, el artículo central (Korot y Schneider, *Radical Software V2N6 22*), escrito por Kit Laybourne, explora las posibilidades de la introducción del vídeo a las salas de clases, justificando tal necesidad y trazando líneas sobre cuales deberían ser los principios para llevar a cabo tal iniciativa.

Para poder comenzar a proyectar un marco de trabajo, el autor define una serie de problemáticas, en donde el aprendizaje del vídeo debería ingresar o podría ser ocupado como una herramienta útil para superar dichas contradicciones.

Primeramente, expone que la escuela no ha incluido con el necesario protagonismo instancias de aprendizaje del vídeo y de medios masivos en sus currículos. A pesar de que efectivamente se abrieron espacios como talleres y actividades extracurriculares, Laybourne señala que a partir de la llegada de la televisión, introducir una serie de habilidades críticas y creativas al niño, las cuales no están desarrolladas por el currículo oficial, se han convertido en una necesidad. De la misma manera que el artículo de Merrily Paskal sobre el cuerpo, o el trabajo de Christopher Verne en base a los motivos de mandala, Laybourne propone

[ya que] La televisión es un elemento tan omnipresente en la vida de los



jóvenes de la actualidad que no tienen real conciencia de su impacto

[...]

una necesidad prioritaria, a la hora de enseñar el vídeo, es ayudar a los niños a descubrir que rol juega la televisión en sus vidas. También cual es el espectro de oportunidades que ofrece la televisión en los ámbitos de la información, el entretenimiento y la interacción.

(23)

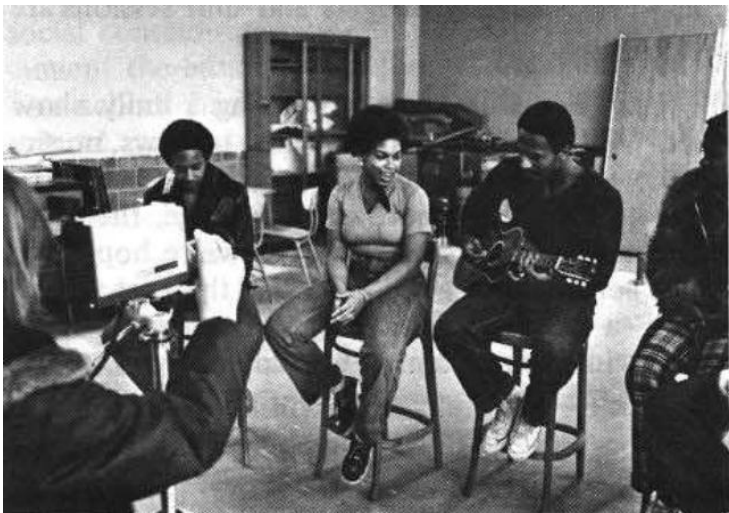


ILUSTRACIÓN 39 DOS FOTOGRAFÍAS DONDE SE MUESTRAN DINÁMICAS DE AUTOCONOCIMIENTO A TRAVÉS DEL VÍDEO. ARRIBA: UN TALLER DE NIÑOS.(KOROT Y SCHNEIDER, RADICAL SOFTWARE V2N6 2) ABAJO: UN HOSPITAL SIQUIÁTRICO. (50)

El niño que asiste a la escuela, desde hace ya un par de siglos, tiene que sentarse todos los días frente a un profesor que expone de manera monolítica un conjunto de certezas institucionales, las cuales el niño debe memorizar de manera mecánica, para

luego, al final de la unidad, ser evaluado positiva o negativamente. Por otro lado, al retornar a la casa, el niño recibe una serie de discursos los cuales no está obligado a memorizar y cuyas estructuras no lineales, van sedimentando contenidos que se interconectan entre sí, generando un aprendizaje profundo en quien lo recibe, en función de los intereses de quienes emiten esas imágenes. De la misma manera que los autores mencionados anteriormente, Laybourne parte enfrentando al niño con su propia experiencia con los medios masivos, identificando el nivel de dependencia al cual ha estado expuesto y ofreciéndole la oportunidad de participar en la construcción de las imágenes a las que ya está acostumbrado.

Sin embargo, durante ese período, tanto la televisión como la educación formal tenían algo en común. Por medios distintos, ambas buscaban en el niño un desarrollo que los convirtiera en seres uniformados y adaptados a las condiciones económicas de la sociedad, insertando a través de sus métodos y contenidos, modelos morales y políticos que muchas veces no tenían que ver con la

especificidad de cada grupo o de la diversidad de cada sujeto. Bajo esta problemática, Laybourne propone que la enseñanza de la realización de vídeo debe aprovechar el hecho de que el proceso de su realización incluye varios oficios –camarógrafo, productor, escritor, etc.-, utilizando esta diversidad como una herramienta para personalizar el aprendizaje de cada alumno. El autor añade

Además, el educador debería diseñar también rituales por los cuales los niños puedan reflejar los significados de estas experiencias. Los niños necesitan identificar sus habilidades e intereses haciendo diferentes tareas, retratándose de manera realista como vídeogente. Sin embargo, este retrato debería ser tentativo, ya que en el desarrollo del trabajo el niño podrá tener una imagen más clara de sus talentos, amplificando sus habilidades más fuertes y reforzando aquellas más débiles. (Ibid.)

Esta iniciativa por el encuentro de la especificidad de cada persona y de cada grupo colectivo, por esos años, se va convirtiendo en una reivindicación y una necesidad que cruza aspectos culturales y económicos, ya sea en el aspecto de la educación como en otros sectores sociales.

Al mismo tiempo que toman fuerza las reivindicaciones culturales y sociales de varios grupos marginados, los grupos de poder norteamericano, especialmente en el sector financiero, comienza a aplicar las ideas del neoliberalismo, que entre otras acciones, desmanteló progresivamente la infraestructura industrial de EE.UU., proceso que llegaría a su esplendor en la presidencia de Ronald Reagan, entrando ya en la década de 1980. Este proceso dejaría en la miseria a ciudades enteras, dependientes de estas actividades económicas. Estas empresas ahora especulan por el mundo buscando lugares precarios, en donde las personas puedan vender su fuerza de trabajo a un muy bajo precio y sin intenciones de desestabilizar la sociedad, donde no haya organizaciones sociales ni sindicales y donde los gravámenes tributarios sean bajos o nulos. Este fenómeno, conocido como la externalización o *offshoring*, requiere que la educación que reciban esos obreros o trabajadores de servicios, sean homologables con la del resto de los lugares del mundo en donde se completan sus labores. Para lograr este objetivo, se ha dispuesto por distintos medios, la implantación del sistema de *aprendizaje por competencias*, el cual regula y estandariza internacionalmente la forma y las capacidades a desarrollar en cada individuo, cosa de que estas sean compatibles con la lógica industrial implantada desde este nuevo tipo de centralidad. Aproximándose a este problema en desarrollo, Laybourne añade:

Cada profesor está forzado a enseñar en un área específica. Sería imposible no hacerlo. Sin embargo, a la hora de tomar las decisiones necesarias sobre el tema que enseñaremos, inconscientemente adoptamos paradigmas desarrollados para otros ámbitos del conocimiento y desarrollados en un tiempo en donde tanto la naturaleza del conocimiento como las necesidades de los educandos eran diferentes de las de hoy en día. La especialización es parte de este problema. Mientras más sabemos de una cosa, menos sabemos del todo. (24)

Laybourne propone el aprendizaje del vídeo en dos facetas, por un lado es una materia que aprender, con sus propias particularidades; pero más importante es ocupar el vídeo como una herramienta para el aprender. El autor propone que la asignatura de vídeo, además de ser una instancia independiente, pueda insertarse en otras asignaturas, siendo una herramienta para lograr reconocer, en el intercambio de contenidos entre el vídeo y otras áreas del conocimiento, la dependencia mutua de los distintos ámbitos y actores de la sociedad.

Las unidades de aprendizaje que incluyan análisis y producción de vídeos podrían ser programadas para clases de “Historia americana” y “Estudios urbanos”. En todos los ámbitos del currículum, el vídeo debería ser incorporado entre cursos de teatro, de danza y escritura. En pos de que el trabajo interdisciplinario de vídeo tenga un impacto tanto en la escuela como en la comunidad, debería ser ofrecido un curso especial interdisciplinario. Aquí, pequeños grupos de niños con competencias en la producción de vídeos usarán sus habilidades buscando un cambio tanto en su comunidad escolar o en comunidades más amplias. (25)

Como última etapa del marco de trabajo de Laybourne, cuando ya haya una conciencia, de parte del estudiante, sobre el efecto de los medios de comunicación en la gente y se haya concretado un sistema en donde el vídeo pase a ser un puente entre las asignaturas, descubriendo en su práctica su naturaleza complementaria; el objetivo final es que estas herramientas logren salir del aula, ayudando a identificar problemas en el exterior y facilite la generación de propuestas para avanzar en su resolución. En este sentido, la introducción del vídeo sería un elemento clave para transformar el concepto de la escuela, pasando a ser de una institución cuyo objetivo es introducir conceptos y métodos a los niños, los cuales los reciben de manera pasiva y fragmentaria, cambiándola por un espacio social de generación de conocimientos que se integra sobre si misma y que al mismo tiempo tiene los medios para observar el exterior y proponer desde ella aspectos de cambio.

A través de distintas experiencias, la gente de *Radical Software* inserta el vídeo en espacios institucionales e independientes. Partiendo por la toma de conciencia de la influencia de los medios de comunicación en la población y los mecanismos que ofrecen los nuevos medios en desarrollo, ofrecen estas herramientas a distintos grupos, los cuales parten desde la observación del efecto de estos medios en su subjetividad, hacia la observación crítica y transformadora de la sociedad. Las experiencias sociales que se generaron a partir de estas nuevas oportunidades buscaban ofrecer una opción distinta a los modelos de comunicación centralizados de los medios de comunicación masivos, a partir del desarrollo de nuevos lenguajes generados en la inserción del vídeo en medios sociales de interacción directa. A pesar de que estas instancias no lograron trascender como tales, sentaron las bases conceptuales para nuevas dinámicas de trabajo y de introducción de la comunicación vídeográfica en lo público y lo social y pueden ser considerados como una innovación que dejó huellas en la revista *Radical Software*.

CONCLUSIONES

A través del estudio de la revista, se ha podido realizar una aproximación a ciertas lógicas sociales, actitudes y fenómenos que permiten, guardando las proporciones, entender de mejor manera las problemáticas actuales en torno a los medios audiovisuales electrónicos y su relación con la sociedad.

En la última década, como se ha mencionado en varias partes de este estudio, las tecnologías de vídeo, que desde los finales de la década de 1960 se desarrollaban en círculos restringidos de lo público masivo, han irrumpido con mucha fuerza, interviniendo en lógicas de vida, que abarcan desde la intimidad de lo sexual a lo político, lo social, lo económico y lo geopolítico. Los argumentos elaborados por las compañías o los estados que encaminan estas iniciativas, aducen a un conjunto más o menos homologable de símbolos, referentes a un mundo que se aliviana, desmaterializando las distancias, afectando a la gravedad física y la relacional, un mundo que se hiper conecta, sacándonos inexorablemente de la aislación, colocándonos al tanto de todo, en una alerta permanente del otro y por ende de nosotros mismos, viviendo en un mundo totalmente adaptado a nuestras necesidades, reales e impuestas, de manera automática, rodeado de una serie de dispositivos que almacenan nuestro comportamiento y lo estudian de manera cuantitativa. Estos y otros elementos, que se pueden ir recopilando a medida en que se repasa lo escrito en las páginas anteriores, se desnudan ante los indicios presentes en *Radical Software* en donde dichos argumentos oficiales se problematizan por los autores de la revista.

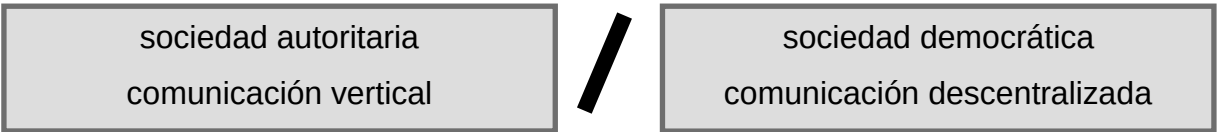
Se observó, por ejemplo, como el diseño de una cámara puede influir en la generación de determinados discursos, y como la restricción de manera artificial de las prestaciones de esta, obstruidas por la pura voluntad de sus fabricantes, nos hace entender que en la forma en que se construyen estos objetos hay un anhelo de marginar, y si estos objetos se vuelven tan importantes dentro de la sociedad, como cómo lo comenzaron a ser desde la década de 1970,

determinando la manera en que las personas se desenvuelven con el mundo, podemos entender que estas decisiones son la aplicación técnica de una premisa finalmente política, estableciendo de manera autoritaria la manera de vivir de las personas.

La iniciativa de *Radical Software* como actor de una revolución tecnológica denota, escarbando sin mucha dificultad, capas inferiores de la piel de la centralidad, signos de una articulación llena de paradojas, que distraen del florecimiento de nuevas formas de dominación y una relación despótica de una sofisticación mayor a las conocidas anteriormente. Frente a esta crisis vestida de bonanza, la generación de *Radical Software* se apropia del objeto, intentando entusiasmado, resinificarlo en pos de lograr de manera concreta las oportunidades materiales que presentan los nuevos dispositivos.

Entonces: *¿Qué factores disociaron los lenguajes de los discursos del videísmo de la década de 1970, de los grupos que transitaron por la revista Radical Software?*

En la hipótesis original de la investigación, propuse de que una de las grandes motivaciones para el desarrollo de los pensamientos de *Radical Software* era la reacción hacia un sistema de medios de comunicación centralizado, el cual era imagen fiel de la rígida estructura jerárquica de la sociedad de posguerra y el cual debía ser reemplazado por propuestas que tendieran hacia la horizontalización de estos espacios y por ende la expansión de esos recursos, acción que al momento de ser ejercida, no tomó en cuenta el cambio que esos mismos avances en las tecnologías y en los lenguajes terminarían expandiendo las capacidades de dominio, contradiciendo la disyunción absoluta



en donde la vinculación entre el diseño de los dispositivos y sistemas tecnológicos remitiera directamente a un conjunto de significados absolutos, lo cual no es más que una caricatura. Durante el transcurso del análisis a la revista, podemos entender cómo la apertura de estas nuevas formas de comunicación y experiencias estéticas eran más bien de significación polivalente respecto del entorno en que estas formas se desarrollaban y al generar estas innovaciones fuera de un complejo en donde se le pudiera dar una proyección industrial o –más importante que lo anterior- que fueran parte de un complejo de pensamiento-

acción que pudiera combinar las particularidades de su ámbito con una mirada integral de sociedad que hubiese tenido la fuerza política para reemplazar a la centralidad dominante, estos pensamientos disgregados en los escasos números de la revista quedaron en una posición de vulnerabilidad ante un poder que supo leer apropiadamente estos avances y los integró para sí, dejando a esta generación recluida dentro de la esfera de lo artístico, cercenando de esta forma los vínculos de este ámbito con el resto de los ámbitos de la sociedad.

A partir de la observación de *Radical Software*, urge la necesidad de abrir espacios abiertos –físicos y conceptuales- en donde se problematice el efecto del desarrollo de los nuevos medios audiovisuales e informáticos, espacio que desde el estudio de la revista, debería tener 3 características fundamentales. Primero que nada el intercambio reflexivo necesita ser social, expandiendo a la academia hacia un encuentro con la gente común, habitante y -a veces- víctima de estos medios, otorgándole las herramientas que potencien su quehacer no de manera vertical, sino apostando a que en el margen reside un potencial creativo mucho más fértil que el anidado en la centralidad. Segundo, problematizando desde los mismos medios, eliminando la separación artificial entre el análisis y la práctica de lo analizado y como último punto la vinculación de esa problematización con un conjunto de pensamiento que logre reemplazar a la centralidad establecida, que posea tanto la determinación renovadora como la propuesta política y técnica para que tal determinación pueda expresarse.

Desde este trabajo, son muchos los campos específicos que urgen por seguir siendo desarrollados. Por ejemplo, pienso que se debe seguir pensando en cómo la distribución de cultura de manera gratuita a través de internet ayuda a revertir la lógica económica que tiene cooptada la distribución y la producción, así como en la sistematización de un flujo tecnológico de hardware y software de licencias libres que facilite la producción de películas y trabajos multimedia fuera de la centralidad. Pensar en plataformas comunicacionales, metodológicas y técnicas, para apoyar las iniciativas espontáneas de transmisión por vídeo mediante internet –*streaming*, optimizando las capacidades de los interlocutores y democratizando la comunicación visual. Pensar también, dentro de una lógica latinoamericana, las oportunidades y amenazas de la *realidad aumentada* que avanza a pasos agigantados, de la mano de las compañías de telefonía celular y las plataformas de videojuegos, la que va a complejizar peligrosamente nuestra percepción del espacio real, sacando la imagen procesual afuera de la sala de exposiciones o de la pantalla del computador, para desplegarla ante nuestros ojos, confundiéndose con lo material.

Este trabajo fue escrito entre el año 2010 y el 2011. En el momento de comenzar la investigación, elementos actuales que yo mencionaba como

experimentales o restringidos al primer mundo, han penetrado con gran fuerza en nuestra región, lo que nos indica que la velocidad con que se producen estos cambios no son ya generacionales como sucedió con la gente de *Radical Software*, sino que funcionan hasta en el transcurso de años e incluso de meses. Sin embargo, a pesar de que esta situación pueda generar un vértigo que a veces inmoviliza, se debe tener presente –y esto es algo que yo aprendí durante este trabajo- que las lógicas profundas del ser humano permanecen o inmóviles o tienen un desplazamiento muy lento, casi imperceptible a sus manifestaciones que circulan de manera tan veloz. A pesar de que después de la Segunda Guerra Mundial el mundo haya cambiado sus lógicas políticas, el anhelo por la dominación y por querer concentrar el poder sigue siendo el mismo. A pesar de que los medios de la imagen cambien su manifestación, volviéndose más o menos accesibles a las personas, el sentido profundo de los deseos y sentimientos expresados a través de ellos no se mueven con tanta velocidad, produciendo imágenes que, a pesar de parecer novedosas, remiten a motivos ya inventados siglos atrás.

La tecnología, como soporte estructural del lenguaje, es una manifestación conceptual del ser, que transmuta al servicio de distintos anhelos, los que van más allá de las disposiciones legales o las imposiciones políticas del período. Por ejemplo, un *ebook* –o lector de libros digitales- sigue siendo fundamentalmente un libro, al igual que los que tenía mis padres en la repisa o como los que los antiguos incrustaban en las piedras planas. A pesar de que sus cambios alteren los modos de vida, nos introduzcan en un ámbito particular, no logran cooptar nuestros instintos básicos, ya sean para bien o para mal. En resumen, pienso que si bien es diferente leer *Alicia en el país de las maravillas* en un libro de papel que en un *ebook* o que se manifieste en un entorno virtual por medio de una proyección de mis lentes –sin soñar demasiado, en el fondo el efecto es el mismo. Ese fue el error y la maravilla de los movimientos y avances de *Radical Software*, en cuanto a creadores de símbolos-objetos y símbolos-procesos, al momento de ser liberados, estos transmutan generan variantes que se oponen a los objetivos iniciales, se vuelven siniestros, salvajes, prostituyéndose, luchando por sobrevivir en el ámbito que sea, esperando quizá ser recuperados luego, quien sabe. Las ideas funcionan así. Se creen que viven como los que las crearon y luchan por sobrevivir, donde sea, como las máquinas de Epstein. El Dalai Lama se pone un par de audífonos y se conecta en videoconferencia con miles de seres a través de internet, esperando hablar sobre el vacío a una tribu perdida en el Amazonas luego que les lanzaran *tablets* desde helicópteros.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Aumont, J., A. Bergala y M. Vernet. *Estética del cine*. Barcelona: Paidós, 1996.

Baldelli, P., y otros. *Problemas del nuevo cine*. Madrid: Alianza, 1971.

Barnow, E. *El documental, historia y estilo*. Barcelona: Gedisa, 1993.

Barthes, R.

—. *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987.

—. *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós, 1990.

Bazin, A. *¿Que es el cine?* Madrid: Rialp, 2004.

Bonet, E., y otros. *En torno al vídeo*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

Bourriaud, N. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009.

Brecht, B. *Escritos sobre teatro, tomo 3*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1970.

Bunge, M. *La investigación científica*. Barcelona: Ariel, 1969.

Calabresse, O. *La era neobarroca*. Barcelona: Paidós, 1999.

Debord, G. *La sociedad del espectáculo*. Santiago: Naufragio, 1995.

Del coto, M. R. *La discursividad audiovisual, aproximaciones semióticas*. Buenos Aires: Docencia, 2003.

Deleuze, G.

—. *Francis Bacon, lógica de la sensación*. Madrid: Arena, 2005.

—. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 1994.

Deleuze, G. y F. Guattari. *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 2002.

- Engels, F. *El origen de la familia, la propiedad privada y el estado*. Madrid: Fundamentos, 1970.
- Epstein, J. *La inteligencia de una máquina*. Buenos Aires: Nueva visión, 1960.
- Gubern, R.
- . *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 1996.
- . *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- Jung, C., y otros. *Man and his Symbols*. New York: Anchor Press, 1964.
- Lipovetsky, G. y J. Serroy. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- Llorens, V. *Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Martin, S. *Vídeoarte*. Colonia (Köln): Taschen, 2006.
- Mattelart, A. *Historia de la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós, 2001.
- McLuhan, M. *Contraexplosión*. Buenos Aires: Paidós, 1969.
- McLuhan, M. *El medio es el masaje*. Barcelona: Paidós, 1988.
- . *La aldea global*. Barcelona: Gedisa, 1995.
- Olhagaray, N. *Del vídeo-arte al net-art*. Santiago: LOM, 2002.
- Ortiz, A. y M. J. Piqueras. *La pintura en el cine*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Oubiña, D., y otros. *Jean-Luc Godard: el pensamiento del cine: cuatro miradas sobre Historie(s) du cinéma*. Buenos Aires: Paidós, 2005.
- Pérez Ornia, J. R. *El arte del vídeo, introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona: RTVE - Serbal, 1991.
- Rekalde, J. *Vídeo, un soporte temporal para el arte*. Bilbao: Servicio editorial universidad del País Vasco, 1995.
- Renaud, A., y otros. *Vídeoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra, 1989.
- Teilhard de Chardin, P. *Cartas de Viaje*. Madrid: Taurus, 1966.
- Youngblood, G. *Expanded cinema*. New York: Dutton, 1970.

Revistas y documentos

Downey, J. «Los Mapuche de Chile: Arquitectura, asentamiento territorial y estructura social.» 1988. Fundación Telefónica. 10 de 07 de 2010 <http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/downey/archivos/LOS_MAPUCHE_DE_CHILE20100405120107.pdf>.

—. «Vídeo trans americas (documentos).» 1973. Fundación telefónica.<http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/downey/archivos/vídeo_transamericas.pdf>

Revista Radical Software

Radical Software V1N1. Vol. 1. 1. Ed. B. Korot y P. Gershhuny. New York: Raindance Corporation, 1970a.

Radical Software V1N2. Vol. 1. 2. Ed. B. Korot y P. Gershhuny. New York, 1970b.

Radical Software V1N3. Vol. 1. 3. Ed. B. Korot y M. Shamberg. New York: Raindance Corporation, 1971.

Radical Software V1N4. Vol. 1. 4. Ed. Evenson, D. y M. Shamberg. New York: Raindance Corporation, 1971.

Radical Software V1N5. Vol. 1. 5. Ed. Evenson, D. y Shamberg, M. New York: Raindance Corporation-Gordon and Breach, 1972.

Radical Software V2N1. Vol. 2. 1. Ed. B., Schneider, I. Korot. New York: Raindance Corporation, 1972.

Radical Software V2N2. Vol. 2. 2. Ed. Adler, B.; Margolies, J.; Schley, V. y Segalove, I. New York: Raindance Corporation-Gordon and Breach, 1973.

Radical Software V2N3. Vol. 2. 3. Ed. B. Korot y I. Schneider. New York: Raindance Corporation-Gordon and Breach, 1973b.

Radical Software V2N4. Vol. 2. 4. Ed. B. Korot y I. Schneider. New York: Raindance Corporation-Gordon and Breach, 1973c.

Radical Software V2N5. Vol. 2. 5. Ed. B. Korot y I. Schneider. 1973d.

Radical Software V2N6. Vol. 2. 6. Ed. B. Korot y I. Schneider. Raindance Foundation-Gordon and Breach, 1974.

Películas y vídeos

La Huelga. Eisenstein, S. 1924.

'kalosmail'. La Caída de Edgar (el original). 2006. 27 de Junio de 2010
<<http://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0Iq30>>.

Matrix Revolutions. Dirs. A. Wachowski y L. Wachowski. 2003.

Star Wars Kid. 15 de Enero de 2006. 27 de Junio de 2010
<<http://www.youtube.com/watch?v=HPPj6vilBmU>>.

Star Wars Kid- Agent Smith Fight. 2006. 28 de Junio de 2010
<<http://www.youtube.com/watch?v=YvEibGgp-GA>>.

Arte

Farocki, Harun. Deep Play. 2008.

Informática e Internet

Cybersoft Inc. Air Cavalry. 1994.

Google Inc. Google Goggles. 2010. 26 de Junio de 2010
<<http://www.google.com/mobile/goggles/>>.

—. Obtenga ingresos de los anuncios relevantes de su sitio web. 2010. 27 de Junio de 2010 <<https://www.google.com/adsense/>>.

ANEXOS

A continuación se ofrecen una breve selección de artículos de diferentes números de la revista *Radical Software*, los cuales han sido traducidos al español por el autor, para dar al lector una mirada sobre la diversidad de pensamientos de la revista, así como lo heterogéneo de los formatos que se trabajaban.

El primer artículo es una especie de declaración de principios de la revista, en donde se llama a apropiarse de las tecnologías informáticas que automatizan al mundo, constriñendo la población a una centralidad, teniendo al alcance de su mano las posibilidades de generar un cambio cualitativo en la sociedad.

El segundo artículo, escrito por el chileno Juan Downey, es un pequeño ensayo en donde el artista plasma su pensamiento respecto del nuevo orden social al cual se tenderá con la introducción de las nuevas tecnologías, vinculando la capacidad de estas para organizar un pensamiento colectivo, con las ideas espirituales del filósofo Teilhard de Chardin.

El tercer artículo, es un breve ensayo de Tom DeWitt en donde reflexiona sobre las posibilidades que la creación vídeográfica abre para la creación a nivel personal, acercando el audiovisual a las metodologías clásicas de las artes plásticas, en donde pueden acceder otros tipos de discursos restringidos por las estructuras industriales.

El cuarto artículo es un texto de la vídeoartista Merrily Paskal, en donde explora las vinculaciones entre el vídeo y el erotismo, relatando experiencias de ejercicios realizados con circuitos cerrados de vídeo, en los cuales se explora el cuerpo, ayudando a superar inhibiciones y problemas de represión sexual.

El quinto artículo es una metodología que Kit Laybourne propone para insertar el vídeo en la educación escolar y superior. El entiende que los medios de comunicación electrónicos se han convertido en una habilidad básica para la población, en tanto ámbito de conocimiento, como una herramienta para el conocer y generar cambios dentro de la sociedad.

INTRODUCCIÓN AL PRIMER NÚMERO DE RADICAL SOFTWARE

B. Korot, P. Gershuny y M. Shamberg

(Korot y Gershuny, Radical Software V1N1)

Nuestra motivación de arreglarlo todo nos lleva a ser fanáticos del hardware⁹, de lo físico. Unos buscan aprovecharse de esta propiedad y otros de destruirla, otros buscan protegerla a cualquier coste. Mientras nos preocupamos de lo físico, sistemas invisibles moldean nuestras vidas.

El poder ya no se mide en tierra, trabajo o capital, sino por el acceso a la información y las maneras de diseminarla. Hoy las herramientas más poderosas (no son armas) están en las manos reservadas, sin que visiones culturales alternativas puedan emerger. A menos que diseñemos e implementemos estructuras alternativas de información que trasciendan y reconfiguren las existentes, los sistemas alternativos de vida no serán mas que residuos de los procesos existentes.

Afortunadamente, la aparición de nuevas herramientas sugieren nuevos usos, especialmente para quienes estas insatisfechos con los usos que se le dan a las antiguas herramientas. No somos una versión computarizada de un ideal corrompido de principios del 1900, sino una nueva sociedad porque somos computarizados. La televisión no es una manera eficiente de transmitir la vieja cultura, sino un elemento fundacional de una nueva. Nuestra especie no sobrevivirá abrazando la tecnología de manera incondicional, sino humanizándola. Facilitando el acceso de la gente a herramientas de comunicación permitiremos que esta tome el control de sus vidas. No hay razón para esperar que la tecnología sea desproporcionalmente buena o mala relativo de los movimientos de la selección natural. El automóvil como especie, por ejemplo, fue alguna vez un elemento positivo, mas hoy ha sobreexplotado el medioambiente y desequilibrado nuestro balance para una vida óptima.

⁹Herramientas y dispositivos físicos como una cámara, un computador, una llave inglesa, etc.

Solo tomando la tecnología como ecología podemos juntar la brecha entre nosotros y nuestras extensiones. Necesitamos que las buenas herramientas caigan en buenas manos y dejen de ser objeto al servicio del interés de unos pocos.

Estilos de vida tan diversos como el político-urbano y el rural-comunitario requieren de complejos sistemas tecnológicos que generen sus propias realidades, realidades que pueden ser consideradas parte del problema o parte de la solución, pero que no pueden ser ignoradas.

Hemos llegado a una edad en los Estados Unidos en que los medios electrónicos están condicionando nuestras vidas a un proceso de escala global, e intuitivamente vemos que hay demasiada centralización y muy poca retroalimentación en nuestros sistemas culturales. Las únicas tecnologías que responden a decisiones humanas hoy en día son las puertas automáticas y los ascensores de auto servicio. Los patrones de uso vial y el diseño de los edificios estructuran nuestra experiencia, a pesar de que las calles le pertenecen a la gente. Desde el teléfono en adelante, los medios de comunicación masivos no solo están centralizados, sino que además las decisiones son un proceso institucional que excluye la participación del pueblo.

Sin embargo, afortunadamente los avances tecnológicos avanzan a una disminución en su tamaño y en su precio. Sistemas de videocámaras fáciles de usar y de precios módicos, que generan películas caseras al estilo *Polaroid* a los ojos de los perfeccionistas técnicos, son para nosotros un medio de comunicación útil y con potencialidades.

El vídeo puede ser para la televisión lo que la escritura lo es para el lenguaje; para esa televisión sumisa al gran medio de comunicación global. Próximamente, sistemas de grabación y videocasetes a precios accesibles (incluso antes de la apertura de la televisión por cable) hará de la televisión alternativa una realidad.

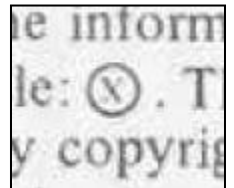
Quienes estamos haciendo nuestra propia televisión sabemos que el medio puede ser mucho más que una radio con pantalla, como está siendo usada por las redes que generan productos con nociones obsoletas de punto de vista, temáticas pasivas y autoindulgentes. Nosotros transmitimos la retroalimentación de la retroalimentación de la información en vez de afirmar la naturaleza instantánea del vídeo, inmunizándonos del impacto de la información pidiendo nuestra anticipación a los reportes de Vietnam a la hora de la cena a los programas serializados e unidireccionales. ¿Es nuestro entorno la información o nuestro ambiente es considerado información?

Seis meses atrás, algunos de nosotros que hemos estado trabajando en vídeo tuvimos la idea de generar una fuente de información que aúne a la gente que estuviera haciendo su propia televisión, para acercar a ellos la idea de cambio e intercambio social, además de servir como un libro que acerque la tecnología a la gente.

Nuestro título provisorio era The Vídeo Newsletter, y la información que presentamos fue obtenida principalmente de gente que respondió nuestro cuestionario¹⁰. Mientras que algunos de los contenidos puedan resultar demasiado técnicos o quizá esotéricos, sentimos que era necesaria la confianza en el espacio público. El concepto de diseño software como herramienta social no podía esperar.

En el futuro esperamos continuar incorporando la retroalimentación del lector para hacer de esta revista un proceso más que la generación de un producto. Especialmente esperamos redirigir los intereses y esfuerzos de la segunda y tercera generaciones televisivas en los campus universitarios, cuya enorme cantidad de energía se gasta en la manera tradicional de estructurar el conocimiento, frente a la posibilidad de creación de formas alternativas de comunicación y conocimiento.

Para motivar la diseminación de la información en *Radical Software*, hemos creado nuestro propio símbolo. Esta es el símbolo de Xerox¹¹, que viene a ser la antítesis del *copyright* que significa “por favor copie”. Los individuos y grupos que figuran a continuación están comprometidos con la expansión de la televisión. Es nuestra esperanza que lo impreso aquí ayude a crear los cambios y conexiones necesarias para expandir este proceso.



¹⁰A un costado de esta página se presenta un cuestionario con preguntas tales como ¿Cómo ocupa usted las tecnologías de vídeo? ¿De qué manera trabaja? ¿Cómo distribuye su trabajo? ¿Cómo lo fundamenta?, etc.

¹¹Cuando se refieren a Xerox, hablan de la fotocopidora. Es un caso más en donde una marca sustituye el lugar del nombre del objeto. Tal como en Chile sucede con el Confort y la toalla Nova.

MÁS ALLÁ DE LA TECNOLOGÍA

Juan Downey

(Korot y Schneider, Radical Software V2N5 3)

Las guerras en contra de la humanidad y la naturaleza, la extracción violenta de los frutos de la tierra ha sido para la tecnología su razón de ser y su incentivo para su desarrollo urgente. Tecnologías mal aplicadas generan un aparente estado de salud, pero en el proceso generan una relación inarmónica entre la humanidad y la naturaleza. El avasallador progreso de la industria se puede atribuir al éxito de la producción en masa: la repetición de lo mismo para todos. Este ideal es contemporáneo con la emergencia del socialismo, pero las líneas de ensamblaje y sus formas idénticas nos han alienado de lo natural.

La industrialización es también anti natural cuando desplaza del componente místico de la naturaleza. Con sus mitos mecánicos, alejando al hombre de lo natural. El espíritu industrial del siglo XIX buscaba reemplazar y controlar los efectos naturales, por medio de la creación de culturas rígidas, sobre especializadas y de raíces fragmentadas, con millones de individuos desconectados entre sí. Las ciudades se han convertido en monumentos a la mercantilización masiva de objetos, y como resultado la glorificación de los sistema de transporte, el más común y obvia fuente del descalabro ecológico. Los sistemas de transporte son la red de la avaricia centralizada del imperio. El precio del mantenimiento de estas redes de intercambio también ha culminado en una locura política a nivel mundial.

Hoy buscamos nuestra organización alrededor de sistema de comunicación cibernética y fuentes de energía desarrolladas por la generación de la Segunda Guerra Mundial, y sin embargo, al presente solo la hemos utilizado en pos de nuestra actitud mercantilista-objetual-decimonónica¹². Es el uso industrial de la tecnología en oposición al uso cibernético de esta lo que produjo un aborto cultural entre el humanismo y el misticismo.

¹²utilized exclusively with a nineteenth-century-object-marketing attitude.

Tecnología cibernética, operando en sincronía con nuestro sistema nervioso es la alternativa de vida frente a una humanidad desorientada. La electrónica ensancha de manera inevitable el sistema nervioso y reformula la manera en que nosotros ocupamos el medioambiente. Expandiendo nuestra percepción, circuitos eléctricos expanden las relaciones entre el hombre y su espacio, reconfigurando su dependencia con el tiempo...

Nuestro estilo de vida requiere de un ambiente amplio y energizado. La manera de relacionarnos con otros seres humanos crearán grupos inter urbanos sin precedentes, orgánicos con nuestros sistemas de comunicación.

Irónicamente, la brecha entre el hombre y la naturaleza solo puede ser completada por medio de la tecnología. El proceso de readaptación a los patrones energéticos de la naturaleza es la *Arquitectura Invisible*, una actitud de comunicación total con mentes ultra desarrolladas, las cuales serán telepáticamente celulares de un todo electromagnético.

Mientras que la industrialización terminó con la noción de un ambiente de producción artesanal y diversificada, la tecnología computacional abre puertas en pos de una nueva diversificación del diseño ambiental. Puede generar unidades modulares –no de producción en masa- para crear sistemas de alta complejidad y flexibilidad, donde el potencial de las comunidades humanas es mayor, debido a la naturaleza de sus cerebros. Este es un nivel de realidad post político, erótico, místico y electromagnético. Las computadoras, al transformar el ambiente a células de formas variadas integradas a un todo simbiótico, nos conducirán al humanismo místico. En algunos seres humanos, las ondas cerebrales hacen simbiosis con su fenómeno natural, su comunicación con otros y con el ambiente es total.

El Arquitecto Invisible se vuelve uno con la energía y manipula ondas y materia. La Arquitectura Invisible replantea¹³ los circuitos electrónicos como una herramienta de retroalimentación biológica, desarrollando al colectivo de cerebros humanos para transmitir y recibir de manera no verbal energía electromagnética de alta frecuencia. La comunicación directa está más allá de los símbolos. El contenido avasalla al significante.

La interacción entre el humano y la electrónica ubica a la humanidad en un nivel global e interconectado, donde la tecnología se vuelve gradualmente innecesaria... La tecnología cibernética establece un quiebre ante la situación que la tecnología pre-cibernética nos trajo; la amenaza al equilibrio ecológico generado por un aumento desproporcionado del número de herramientas.

¹³re-explains

La Arquitectura Invisible provee de refugio y comunicación, sistemas de transporte generados por el intercambio de energía gravitacional y electromagnético. (La ley de gravedad puede ser entendida no como una caída vertical, sino como un sistema de tensiones que sostiene las distancias entre los cuerpos y sus ciclos orbitales).

La Ciudad Inmaterial

Primera Etapa: Una re planificación formulada desde la electrónica.
Segunda Etapa: Una red comunicacional.

“La aparición del monoteísmo tuvo como corolario el rechazo de la Naturaleza; la comunión con Jehová, el Dios en el cual estaba creada la imagen del hombre, fue al mismo tiempo una declaración de guerra en contra de la Naturaleza”

Diseño junto a la Naturaleza, por Ian McHarg

La tradición judeo-cristiana articulo por milenios un pensamiento antropocéntrico que tendría su culminación en el Renacimiento, declarando como inferior cualquier forma de arte creada fuera del sur de Europa. La evolución de esta arrogancia geopolítica es la sesgada concepción imperialista de lo primitivo y lo exótico. El Racismo aplicado al arte es a la vez suicidio y homicidio.

Primera Etapa: Una re planificación formulada desde la electrónica.

La ciudad inmaterial es una matriz de comunicación y energía, intercambio y transporte. Los servicios urbanos, tales como la educación, el entretenimiento, el trabajo, el comercio, el erotismo masivo y el manejo de los desechos son ejecutados desde una red de vídeo computadoras, que permiten a los seres humanos restablecer su relación con la naturaleza. La opción de una vida rural con las ventajas de los estímulos urbanos. La electrónica cibernética conduce a la sociedad a una realidad que se conecta con cada elemento que hace funcionar a la vida. Proceso de sinergia que Teilhard de Chardin expresa como *todo lo que se levanta debe converger*. Una sociedad dedicada al cultivo y el disfrute de la tierra es una realidad, a través de la tecnología electrónica.

Segunda Etapa: Una red comunicacional.

En un escenario donde el valor más alto es lograr la integración con las fuerzas naturales, la Cultura Occidental –a pesar y debido a la avanzada tecnología- está muy por debajo al momento de ser comparada con Egipto, los Mayas, China, Tiahuanaco y otras culturas llamadas *primitivas*. Lo que hemos subestimado como religioso o mágico, hoy se comprueba como un conocimiento más allá de la realidad física. La concepción occidental de lo primitivo y lo supersticioso son en la mayoría de los casos interacciones complejas y sofisticadas con el medioambiente.

La Ciudad Inmaterial es la red de comunicación electrónica, el circuito neural que reúne seres individuales sin importar la distancia, además de proveer un entendimiento de la relatividad del espacio-tiempo. Teilhard de Chardin describe la humanidad futura como la socialización de la mente, y Paolo Solari define la ciudad como mil mentes. Yo defino la Ciudad Inmaterial como el grupo de mentes conectadas conmigo. La estructura de nuestra ciudad son las formas de comunicación que nos mantiene unidos. Mi familia en Chile es parte de esta ciudad invisible cuando conversamos por teléfono vía Telestar. El satélite, y su órbita alrededor de la Tierra, existe como una célula neuronal. La comprensión de la energía y la materia eleva la humanidad a un nivel operacional acorde con el espectro de energía electromagnética.

Imagino un futuro libre de la asistencia de la tecnología, en donde cerebros ultra desarrollados están profundamente insertos en los caminos energéticos, donde el desorden, la guerra, los desechos y el crimen están fuera de contexto. Los seres humanos deben compartir con otras especies los beneficios de los ciclos naturales: un balance que se comunica.

EL MEDIO ÓPTICO-MÍSTICO

Tom DeWitt

(Korot y Schneider, Radical Software V2N3 10)



“La explosión no viaja a la velocidad de la luz, pero sí la luz que se emite desde ella.”

-William S. Burroughs

Retroalimentación¹⁴ es el término ocupado para describir el proceso de redirigir la señal hacia la fuente de ella. En televisión y en vídeo la frecuencia de retroalimentación es mucho más rápida que en el cine. El vídeo es un medio electrónico y puede procesar información con una rapidez que se aproxima a la velocidad de la luz. Si se compara el vídeo con el cine, la retroalimentación debería ser una de las distinciones principales. La eficiencia con que las emisoras detectan sus audiencias contrasta marcadamente con los procesos utilizados en la producción cinematográfica.

¹⁴Feedback

Los medios electrónicos son instantáneos y el bucle desde el emisor al receptor y de vuelta al emisor hace posible una comunicación en dos canales. Coloque un micrófono junto a un amplificador y escucharás el poder de la retroalimentación electrónica. La retroalimentación mediante medios electrónicos tiene potencialidad como ventana en una sociedad que opera con una noción temporal de las tecnologías del siglo XX. Para el artista, la naturaleza instantánea o de “tiempo real” del vídeo tiene variadas aplicaciones. El proceso creativo es enormemente estimulado por la percepción inmediata de las consecuencias de cada decisión y acciones realizadas por el artista. Un bucle de retroalimentación existe entre el artista y el objeto que está creando. En el cine, las consecuencias de cada decisión permanecen ocultas hasta que la película es revelada. Por esta razón, la mayoría de los actores de cine requieren la presencia del director o de una audiencia que guíe su acción. Mientras trabaja, el cineasta debe tomar cuidadosas decisiones y tomar riesgos ciegos para luego esperar un período de tiempo los resultados de sus acciones. No todos los artistas visuales pueden trabajar con estas desventajas, ya que la improvisación y la espontaneidad sufren o son eliminadas.

Apunte una cámara de vídeo a un monitor que recibe la señal de esa cámara y verás una demostración gráfica de la naturaleza instantánea del medio. Esta técnica produce infinitas series de reflejos, parecidos a un salón de espejos. Inserte una imagen en el camino de la señal y será reflejada eternamente, circulando desde el monitor a la cámara y de vuelta al monitor. Los patrones creados por medio de esta técnica son sorprendentes e hipnóticos. El medio se mira a si mismo y llora diciendo “¡Tengo algo que decir!”.

Artistas de la danza, las artes dramáticas, la gráfica y la música, el vídeo es el espejo mágico que les da un punto de referencia instantáneo para cada movimiento. El aumento de la eficiencia de este medio por sobre el cine, lubrica los procesos creativos. Las acciones de arte¹⁵ pueden ser rápidamente mejoradas, la experimentación en los nuevos usos de los media se aceleran positivamente. Los errores pueden ser detectados inmediatamente y la grabación en cinta permite borrar errores y usar varias veces el mismo material.

El vídeo es el campo de juegos para los pioneros del arte del ojo y del oído. Estamos en un período de exploración, descubriendo un nuevo vocabulario visual parecido a la armonía musical en donde la armonía es una abstracción amarrada a través de nuestras emociones. La predicción óptico-mística revelará a los ojos una nueva forma de arte.

La retroalimentación es crucial en el desarrollo de ese nuevo arte, pasando por la negación y la conciencia de que gran parte de lo propuesto debe ser

¹⁵Performances

rechazado, para el núcleo del arte que descansa en pocas leyes fundamentales de la luz, que aparecen y desaparecen en el destellante espejo de vídeo. El ojo ocupa el 80% de nuestra información sensorial, mucho más que el rango que ocupa la audición. Los medios impresos pueden expresar emociones, pero no específicamente por medio de patrones gráficos. La sugerencia fue hecha por las escuelas de pintura post-fotográficas. Estos artistas buscaban expresar emociones a través del movimiento de sus pinceles y del color de sus pinturas. Realizando un bucle desde la paleta hacia el lienzo y al ojo, ellos podrían volar por entre la pintura, acelerando la tasa de retroalimentación a una frecuencia cercana al del cine. Aquí vamos nuevamente con una nueva escuela de artistas explorando el tiempo y el espacio de manera pura.

Una vez establecido el vocabulario básico de las formas visuales y del aura, derivadas ambas de la experimentación con vídeo en tiempo real, el artista podrá ejecutar efectos prediseñados, de la misma forma que el compositor escribe para una orquesta. La computadora promete ser una herramienta básica para artistas gráficos y nuevos compositores musicales. Un programa escrito para la luz probablemente pueda ser imposible de realizar sin una máquina que maneje la enorme cantidad de información contenido en cada fotograma. Con células fotoeléctricas como pinceles, el artista puede pintar verdaderamente con luz. Con directrices técnicas y un tiempo de paz se pueden generar herramientas que dibujen las dimensiones de tiempo y espacio que son en apariencia completamente manipulables.

El canto de sirenas de las linternas mágicas han golpeado en vuelo a muchos artistas. Han sido pocos los que han pasado por los problemas económicos, sociales y promocionales que conlleva entrar en las nuevas artes del cine y el vídeo, viendo la promesa del paraíso.

Como lo fue la palabra hace dos mil años, la imagen es hoy el medio mágico que le otorga realidad a los más salvajes vuelos de la fantasía. La poesía, distinta de la política, es básicamente un evento privado. El énfasis con que nuestra cultura ubica las artes populares oscurece el hecho que los grandes artistas han trabajado en la soledad, cerca del filo del anonimato. Poemas y pinturas formadas para congeniar con el gusto contemporáneo carecen del toque personal que ha caracterizado el gran arte occidental. Debemos aceptar el hecho de que lo que buscamos ver en el arte es algo que aún no ha sido apropiado por la moda, una imagen mental alojada en el cerebro del artista cuyas herramientas nunca son las suficientes para darla a conocer en el exterior.

Los beneficios económicos como motivación de la creatividad, una intención que vemos habitualmente en la televisión, entorpece la posibilidad del desarrollo de esta nueva visión de este nuevo medio. Es necesario un sacrificio económico

para ver crecer nuestra cultura. Las decisiones de distribución de fondos para acceder a los nuevos medios deberían ser tomadas por quienes tienen una crítica sensible y estén en contacto con artistas que puedan anticiparse a las direcciones que toman los medios de comunicación.

Recientemente hemos visto la aparición de festivales de cine, mesas de jurados, comisiones de fondos guiadas por unos pocos individuos iluminados. Si el arte ha de tener un futuro, debemos poner nuestra fe en manos de esa minoría que vive en las fronteras de futuro.

VÍDEO-RETROALIMENTACIÓN CORPORAL

Merrily Paskal

(Shamberg y Evenson, Radical Software V1N5 20)



Imagina.

Tienes una vídeograbadora en casa. Puedes grabar sonido e imagen y reproducirlos al instante. Hasta puedes monitorear al mismo tiempo en que estás grabando. ¿Qué hacer?

Desnudarse.

Hacer el amor.

Masturbarse.

Agitar tu pene.

Sonreír feliz e idiotamente a todos los tabúes de los que haces alarde.

Se supone que no deberíamos habitar en nuestros cuerpos y sin embargo, a lo largo de nuestra estancia en la tierra, vivimos en un cuerpo; principalmente en el nuestro, por momentos fusionado con otros.

Estamos interesados en nuestros cuerpos. Estamos cansados de desvestirnos en la oscuridad. En esta cultura estamos hambrientos de retroalimentación corporal.

“El vídeo es una incitante manera de establecer el contacto con uno mismo. En privado, controlando el proceso, uno puede aprender a aceptar que esa extensión en un casete de vídeo es parte de uno. Está la posibilidad de tomar esa extensión y reprocesarla una y otra vez en una puerta temporal doméstica”.
Paul Ryan.

Cuando comenzamos a relacionarnos con nuestra desnudez, a través del vídeo, la relacionamos inmediatamente con las películas pornográficas. La mayoría de las parejas ponen la cámara en el trípode y la apuntan hacia la cama. Presionan el botón de grabación, saltan a la cama y follan. No se miran mientras lo hacen, pero tienen en mente la idea de que están haciendo una película sucia. Más tarde revisan la cinta y si les sobra energía comienzan nuevamente. La misma película. Aquella es una forma elemental de retroalimentación retrasada, nuestro único modelo de comportamiento cuando estamos desnudos frente a una cámara. Hemos desarrollado nuevos modos de comportamiento y podemos descubrir formas de retroalimentar y desarrollar estas formas, superando la ironía de reprocesar nuestro amor a través de su forma.

“Narciso se asoma estupefacto, paralizado ante su imagen en la fuente. Su imagen se desprende de él y dicha amputación lo entumece al punto de hacer imposible sus extensiones. Mientras aceptemos la actitud de Narciso con respecto a sus extensiones, creyéndolas totalmente disociados de él, nuestro encuentro con el desafío tecnológico partirá con la pirueta de quien se resbala con un plátano y finalmente colapsa.”

Paul Ryan.

Una forma de reorientar nuestros aturridos sentidos es hacer toda la retroalimentación corporal con un adaptador RF¹⁶ e interactuar con tu imagen en la medida en que la vas generando. La conexión entre tú y la pantalla están asombrosa, tan clara, si tu miras tus movimientos mientras los haces, entonces no puedes fallar a responderte a ti misma. Puedes hacer esto con una cámara estática o con alguien que la sostenga por ti. Una lenta examinación de tu cuerpo través del vídeo es una buena manera de comenzar, capturando todos los ángulos y señales.

Tu puedes comenzar diciendo: “Muéstrame mi seno y mi brazo”. Con práctica serás capaz de trabajar juntos sin palabras. Puedes introducirte a esto dejando que la cámara capture una sección de tu cuerpo, digamos, el brazo y el costado. Mira al monitor (el camarógrafo estará recibiendo su retroalimentación a través de la mirilla). La pantalla es la tela en donde pintarás con tu cuerpo. Mueve

¹⁶ Adaptador para conectar la cámara con el televisor.

tu brazo contra tu cuerpo, tuerce tu cuerpo, desplaza tu mano hacia arriba mientras tocas tu costado. Estudia y esculpe otras partes de ti.

Danza, agítate, haz formas gráficas, compone ritmos, mira la pantalla, la pantalla es parte de ti, es una proyección empática.

Cada viaje de retroalimentación es diferente. Algunos son similares al yoga, otros son intensos y físicos, otros son juguetones y otros nunca ocurren, nunca logran salir del ego y entran en la interacción.

Cuando logres control sobre ti mismo, realiza la retroalimentación corporal con alguien más. Si tienes alguien cercano que opere la cámara y si ambos aceptan el desafío de explorar las posibilidades de la retroalimentación sin imitar el formato de lo pornográfico, podrán compartir una hermosa experiencia erótica, larga, sensual y estimulante.

Para algunos es difícil relacionarse con el vídeo y también relacionarse con el otro. Vi un vídeo que solucionaba esos inconvenientes. Un hombre y una mujer estaban en habitaciones separadas, cada uno con una cámara y un monitor. Ambos conectados por una sala de control. Ellos se relacionaban el uno al otro a través de pantalla dividida, en sobreimposición, en varios tipos de barridos, caricias, besuqueos, lamidos y posturas a larga distancia, en una progresión lujuriosa que terminó cuando uno irrumpió en la habitación del otro. La conexión de vídeo los permitió desarrollar sus fantasías e interactuar de formas que frente a frente hubieran inhibido.

La retroalimentación corporal no solo es divertida con la pareja, sino también con amigos y niños. Con amigos tu tocas, juegas, haces formas, disfrutando de un tiempo creativo colectivo. Con niños, brincarás a través del empujón viajero de la retroalimentación, luchando, haciendo montoncito, espalda a espalda, brazo a brazo, comparando formas, haciendo esculturas de brazos y piernas. La interacción con vídeo con otra gente es una táctica para evitar el cierre servo-mecánico y la insensibilización.

Cuando se usa el vídeo, lo mejor es evitar palabras inhibitorias, calificar lo que se está haciendo. Olvida los titulares “La exuberancia es hermosa, la cisterna se contiene, la fuente está chorreando”, lo que está sucediendo no se puede congelar en palabras. Abandona las formulaciones y emprende otro viaje donde salga a relucir tu interior y tu exterior esté dentro tuyo¹⁷.

¹⁷“...take another trip where your inside is out and your outside is in”. La autora parafrasea la canción “Everybody's Got Something to Hide Except Me and My Monkey”, del White Album (1968) de The Beatles.

TRES PROPOSICIONES, DOS MARCOS DE TRABAJO Y UNA ACUSACIÓN

Kit Laybourne

(Korot y Schneider, Radical Software 22)

PROPOSICIÓN UNO:

Redefinir las habilidades de supervivencia. Entender los medios de comunicación es una habilidad básica.

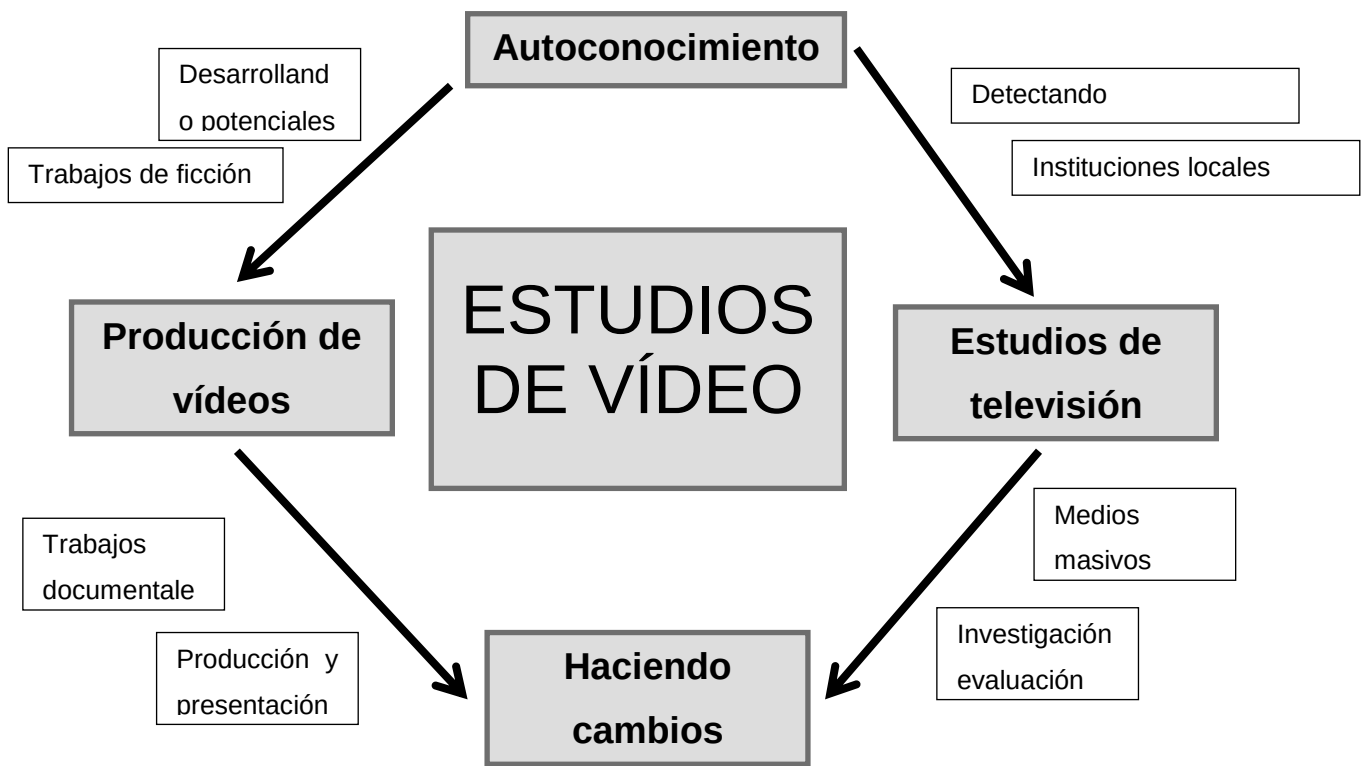
Las tradicionales tres “R”¹⁸ por si solas no constituyen el programa central de las cosas que los niños necesitan saber, si es que quieren insertarse dentro de nuestra sociedad. Hay un nuevo conjunto de habilidades perceptuales, críticas y creativas. En este contexto, el vídeo, como ningún otro medio es más importante en la educación de un niño.

PROPOSICIÓN DOS:

La importancia de generar una interfaz para usar el vídeo con niños significa más que extender los programas de Artes de la Comunicación.

Similarmente, la interrelación que se establece entre el vídeo con las rúbricas de instrucción (y con las habilidades básicas tradicionales) deben ser exploradas desde una perspectiva más amplia que los marcos existentes hoy en día. El vídeo debería ser ocupado para fusionar disciplinas separadas y para integrar la escuela dentro de la comunidad.

¹⁸ Las tres “R” a las que se refiere el texto son leer, escribir y aritmética. (Reading, wRiting and aRithmetic), las cuales son el fundamento básico de los programas educativos de los países anglosajones.



PROPOSICIÓN TRES:

Como enseñas es lo que enseñas. Cuidado con las estructuras escondidas.

Quienes enseñamos los medios de comunicación tenemos una problemática a la cual debemos enfrentarnos. La disciplina misma que enseñamos nos ofrece percepciones en que y como deberíamos estar enseñando. Debemos usar el vídeo para extender las opciones de aprendizaje.

MARCO DE TRABAJO UNO:

El vídeo como un ámbito de conocimiento y como una metodología para el conocimiento.

Este marco de trabajo busca ayudar al profesor para que vislumbre que cosas deberían saber los niños sobre el vídeo, delineando cuatro amplias unidades de aprendizaje, el marco apunta a elementos concretos desde los cuales pueden ser diseñadas experiencias educativas.

- 1) Autoconocimiento: Definiendo el individuo a través del vídeo.

Un aspecto prioritario en la enseñanza del vídeo debe ser localizar a cada educando con sus esferas experienciales. Se le deben proponer actividades a los niños que les ayuden a evaluar sus propias habilidades en prácticas relacionadas con el vídeo y para ayudarlos a percibir el rol que la televisión juega en sus vidas.

Evaluando habilidades.

Aprender sobre cualquier medio es, en un sentido, contingente con prender como uno aprende. El educador, entonces, debe diseñar experiencias que cubran todas las facetas de las comunicaciones cercanas al vídeo. El objetivo aquí es que los niños prueben los distintos roles concernientes a la realización vídeográfica y a los estudios del vídeo. Ser un crítico, un escritor, un camarógrafo, un director, etc. Además, el educador debería diseñar también rituales por los cuales los niños puedan reflejar los significados de estas experiencias. Los niños necesitan identificar sus habilidades e intereses haciendo diferentes tareas, retratándose de manera realista como vídeogente. Sin embargo, este retrato debería ser tentativo, ya que en el desarrollo del trabajo el niño podrá tener una imagen más clara de sus talentos, aplicando sus habilidades más fuertes y reforzando aquellas más débiles.

Aquí hay una lista de habilidades específicas que deberían ser incluidas en estas actividades: Trabajar con hardware, escritura y conceptualización, diseño de entrevistas, análisis de producciones de vídeo, dirección de producciones, medir el impacto sobre la audiencia, actuar, investigar, trabajos de edición, etc. También hay otras dimensiones importantes en el trabajo con el vídeo en donde los niños deben medir sus habilidades: Estilos de trabajo (tenacidad, independencia, recursividad), habilidades relacionales (trabajo solitario o colectivo, dirigir y ser dirigido), habilidades de observación (escuchar, estar pendiente de las necesidades de otros, procesar elementos de dinámicas de grupo) y más.

Percibir las dependencias y las opciones.

La televisión es un elemento tan omnipresente en la vida de los jóvenes de la actualidad que no tienen real conciencia de su impacto. El medio tecnológico y comunicacional nos amolda de modos que no vemos. Los estudios de vídeo deben portar la idea de que “el medio es el mensaje”. Ayudando a nuestros estudiantes a mirarse a si mismos y a su trabajo en nuevas formas, podemos trabajar en la epifanía que acompaña el ver nuevos patrones de algo más importante, modificando de manera consciente los patrones de uno mismo. En consecuencia, una necesidad prioritaria, a la hora de enseñar el vídeo, es ayudar

a los niños a descubrir que rol juega la televisión en sus vidas. También cual es el espectro de oportunidades que ofrece la televisión en los ámbitos de la información, el entretenimiento y la interacción.

2) Reconociendo el territorio: Estudios de TV

Con el auto reconocimiento como vídeo consumidores, los estudiantes están preparados para participar de estudios más formales sobre el medio televisivo. Dos perspectivas pueden ayudar al educador a descubrir ideas que conduzcan a los niños a entender la televisión.

Investigar las televisoras locales.

Esta es una “micro” perspectiva que incluye el estudio de medios locales de vídeo. Los niños deberían investigar quienes controlan estas instituciones, que trabajos existen entre ellas, que servicios le proveen a la comunidad, que programación ofrecen y cual deberían ofrecer, cual es la audiencia a la que llegan y cual es efecto de la programación emitida en términos de “contenido” y de “mensaje”.

Definiendo a la TV como un medio de comunicación masivo.

Esta es una “macro” perspectiva. El énfasis está puesto en descubrir patrones más grandes y temas que atañen al medio en la sociedad como un todo. Las preocupaciones pueden incluir estas temáticas: ¿cuál es la historia del medio?, ¿cual es la naturaleza de los medios de transmisión nacional?, ¿quiénes regulan los medios?, ¿pueden los nuevos desarrollos tecnológicos expandir y alterar la televisión? ¿Cómo los medios han afectado nuestra cultura?, ¿Cómo debería ser su futuro?

3) Escogiendo las armas: Realización videográfica

El contenido de un nuevo medio es la forma de uno antiguo. En su mayoría, la televisión carga con elementos que fueron desarrollados para el teatro, la radio, el cine y los periódicos. Al momento de ocupar sistemas accesibles y portables de vídeo, la mayoría de nosotros –como los emisores- tendemos a ocupar los medios desde las perspectivas de estos viejos y conocidos medios. Los niños se les debe proveer a los niños de experiencias que promuevan sus competencias críticas y creativas hacia los modelos imperantes de televisión. Al mismo tiempo, necesitamos estar particularmente sensitivos a los potenciales insospechados de este nuevo medio. Está claro que los sistemas de vídeo portables pueden hacer cosas que ningún otro medio puede hacer. Necesitamos crear oportunidades para que nuestros estudiantes exploren y vislumbren el amplio dominio del vídeo.

Modelos de producción

Aquí hay una lista de modelos de producción a los cuales los niños deberían ser introducidos: Dramáticos (dinámicas teatrales, improvisaciones, teleobras originales, adaptaciones de producciones escénicas), Documentales (estudios de culturas y sub-culturas, retratos de amigos o instituciones. Reportajes investigativos sobre temas comunitarios), Bio-Documentales (autorretratos, estudios familiares propios o de pares, reflexiones sobre facetas de la propia cultura y el ambiente), Procesos de grupo (juegos de roles, juegos de validación de valores, etnografía de la clase de vídeo, intercambio de casetes de vídeo con otros cursos similares), Periodísticos (tomas callejeras, entrevistas en profundidad, noticiarios con temáticas escolares); Experimental y No-Figurativo (retroalimentación, collage y resíntesis de materiales de televisión, estudios no narrativos de movimiento, tiempo y espacio), Experiencias Transmediales (cintas diseñadas para uso en diferentes contextos como música, danza, teatro, recitación y artes plásticas)

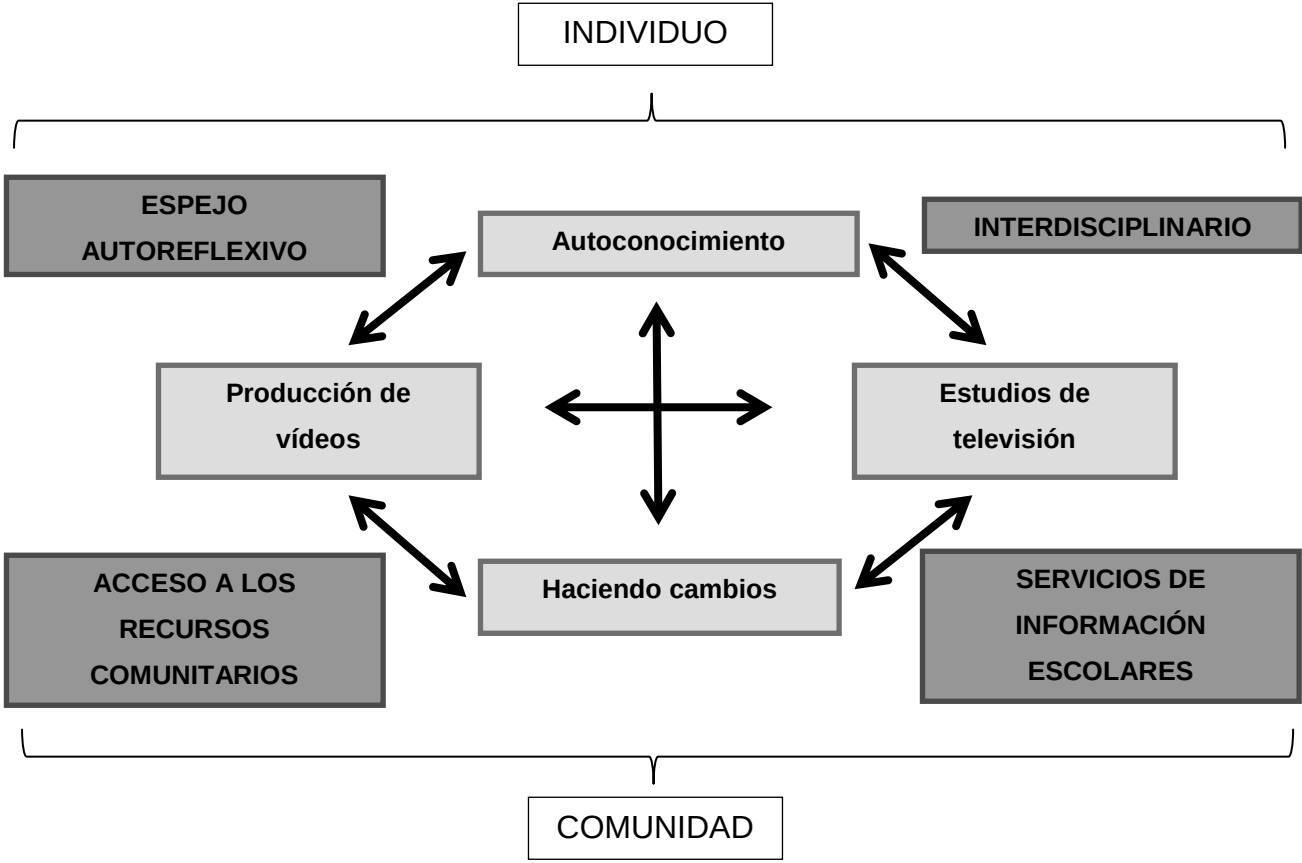
4) Haciendo cambios: Vídeo como proposición

El foco ahora cambia hacia afuera. El énfasis se desplaza en tratar de generar cambios en los problemas ya identificados, como producto de las etapas anteriores, incluyendo las fases de investigación, producción, presentación y evaluación. La parte final de este marco de trabajo amarra los elementos abarcados en las etapas ya pasadas. La amplia exploración del estudio y la creación de vídeo han equipado a los estudiantes para usar sus habilidades artísticas y críticas para una acción propositiva. Trabajando como grupo, ellos ponen su artesanía y entendimiento en una tarea común, ellos usan el vídeo para comunicar un mensaje de su elección para una audiencia específica fuera de la clase, provocando un cambio efectivo y verdadero.

MARCO DE TRABAJO DOS:

El vídeo como una herramienta comunicacional al servicio de la educación.

No es suficiente que el vídeo y la televisión entren al currículum como un nuevo y legítimo tema. El vídeo debería ser usado con el propósito de quebrar y no reforzar la anacrónica estructura de nuestras escuelas. Aquí hay otro marco de trabajo, el cual prescribe otro conjunto de preocupaciones que se vinculan con los otros del marco anterior.



1) Herramienta interdisciplinaria

En el grado en que el vídeo se une a la lectura, al hablar, al escuchar y al escribir, además de ser parte integral de las Artes de la Comunicación, debería convertirse en un elemento constantemente presente en cualquier experiencia educativa. Porque el vídeo es una herramienta de reunión, de procesamiento y de presentación de información, puede ser ubicado en cualquier currículo tradicional. Pero más que eso, puede fusionar aquellos ámbitos de conocimiento que están implícitamente presentados como distintos. Proyectos pueden ser diseñados para casar, por decir, programas atléticos y clases de Inglés, o campañas políticas con estudios sociales, o viajes de estudios con clases de periodismo.

2) Sistema de información interescolares

Padres, profesores, estudiantes y administrativos necesitan estar en contacto entre ellos. Tanto de manera individual como a través de sistemas de circuito cerrado, el vídeo puede servir las necesidades de la comunidad escolar, manteniéndola informada. Algunas veces, tendemos a olvidar las capacidades del vídeo de almacenar y reciclar información.

3) Un espejo de auto-realización.

El vídeo es una herramienta terapéutica. Tiene importantes usos ayudando a individuos o grupos para obtener una mirada más objetiva sobre sus propios comportamientos y sentimientos. Las herramientas de vídeo tienen importantes aplicaciones en la consejería escolar y en el desarrollo de los educadores. La habilidad del vídeo para capturar la interacción educadora es tal que será necesario que los educadores desarrollen nuevas habilidades para desarrollar esta nueva dimensión.

4) Acceso a los recursos comunitarios.

Con el vídeo el mundo real puede entrar en la sala de clases. Hacer cintas necesariamente vuelca a los niños a recursos y temas que traspasan las murallas del colegio. Considera la televisión por cable. Nuestras nociones heredadas sobre las escuelas y la educación se romperán cuando las terminales de cable lleguen a los locales educacionales. El vídeo está lejos de ser una nueva configuración de habilidades básicas, un nuevo sujeto para ser atracalado dentro del currículo escolar. Es un medio de comunicación, un sistema de información cibernético con potenciales para reestructurar tanto la estructura del enseñar y la estructura de la escuela en si. La gente que usa el vídeo con niños debe considerar el potencial del medio para vincular todos los segmentos del entorno de aprendizaje, sus sujetos, las instituciones y la comunidad.

UNA ACUSACIÓN Y UN MODELO

Los marcos de trabajo y los diagramas son un poco fríos. Mi intención es balancear estos con algo más personal. El asunto yace en la estructura. Dejando caer algunas acusaciones y después describiendo como pienso que debe ser enseñado el vídeo, pienso que puedo expresar personalmente cuales son mis sentimientos sobre todo esto.

Algunas observaciones personales sobre las formas en que las cosas son enseñadas.

Casi todo lo que pasa por enseñanza en nuestras escuelas y universidades tiene cuatro elementos principales: el ámbito de estudio, el tiempo y espacio, el estudiante y el profesor. Interactuando, estos elementos determinan el terreno de lo que debe ser aprendido, definiendo el proceso por el cual el aprendizaje toma lugar. Mis experiencias personales como profesor y como estudiante me han convencido que, quienes enseñan, han aprendido muy poco sobre la naturaleza del aprender o los principios del aprendizaje que residen más allá del currículo ofrecido para el estudio. El énfasis parece estar siempre enfocado al “tema” del curso. Al mismo tiempo, mi trabajo personal sobre el vídeo me ha demostrado que como aprendemos es, de hecho, que aprendemos.

Áreas temáticas

Cada profesor está forzado a enseñar en un área específica. Sería imposible no hacerlo. Sin embargo, a la hora de tomar las decisiones necesarias sobre el tema que enseñaremos, inconscientemente adoptamos paradigmas desarrollados para otros ámbitos del conocimiento y desarrollados en un tiempo en donde tanto la naturaleza del conocimiento como las necesidades de los educandos eran diferentes de las de hoy en día. La especialización es parte de este problema. Mientras más sabemos de una cosa, menos sabemos del todo. Las aproximaciones interdisciplinarias son raras, en donde al estudiante se le da la oportunidad de percibir como los elementos de su campo interactúa con las preocupaciones de otros.

Programas y espacios

Todos sabemos que cualquier área temática está afectada por cómo se empaqueta y define. Sin embargo, es poco común encontrar profesores o departamentos que desafíen a los programas diseñados por la institución, que establecen la duración y los lugares del curso, los que a la larga puede afectar la temática elegida para la enseñanza.

Estudiantes

La perspectiva unidimensional con la cual son vistos los estudiantes está tan fuera de sincronía como la forma que miramos nuestra propia disciplina. En la planificación de cursos y currículos no nos fijamos con detención en el hecho de que el “alumno promedio” es una idea falsa, de que cada educando se acerca a nosotros con preocupaciones distintas, experiencias diferentes y lo más importante, diferentes maneras de aprender. Como otras personas han invocado anteriormente, nuestros sistemas educacionales están basados sobre el modelo de una industria, donde cada uno de nosotros cumple un rol en la línea de producción y ejecutamos una acción uniforme y repetitiva ante el flujo interminable de objetos que percibimos como similares, aplicando inclusive los mismos criterios de control de calidad, como las notas, los requerimientos y los rangos.

Profesores

Las observaciones que puede hacer uno sobre el cuarto componente de la educación formal no es menos escalofriante. Hemos elegido definir nuestros roles como educadores en términos decimonónicos, a pesar de jactarnos de saber algo de las formas comunicativas del siglo XX y elementos de nuestra sociedad post industrial. De la misma manera de nuestros profesores universitarios, nuestros estudiantes deberían poder decirnos “Él no enseñó vídeo por quince años e impartió vídeo el mismo año quince veces”. Afortunadamente, la enseñanza de la educación básica está comenzando a cambiar y hay mucho que aprender de los movimientos en pos de una “educación abierta”. Podemos aprender en nuestro rol de educadores, por ejemplo, a evaluar y distinguir entre el aprendizaje basado en la lectura y el basado en las actividades, entre procesos de aprendizaje inductivos y deductivos, entre procesos de selección de alumnos y procesos de selección de profesores. Si somos capaces de percibirnos como medios por los cuales se hace efectivo el acto de descubrir, deberíamos ser capaces de adoptar una variedad de roles educativos y de temáticas a enseñar; y si aplicamos el principio de los medios que señala que “la forma es el contenido” en nuestra selección de colegas, encontraremos la forma de hacer de nuestras instituciones eclécticas y dinámicas, elementos inherentes en nuestro campo. El amenazante movimiento en pos de la certificación de educadores debería ser expuesto como el aparato retrógrada que realmente es.

Es difícil observar el medio de la institución educacional sin realizar acusaciones sobre ella. Sin embargo, enfrentado con la presencia persuasiva de

las normativas de enseñanza y aprendizaje, es más difícil hacer cambiar la situación existente, pero siento que es precisamente esta tarea a la que los educadores de los medios estamos especialmente equipados.

Un currículo integrado de estudios de vídeo

Una manera de discutir los cómo y los qué de la enseñanza, me gustaría describir un modelo de currículo de vídeo. Planteándolo de una manera diferente, esta es la forma como yo estructuraría un conjunto integrado de entornos de aprendizaje del vídeo. El principal propósito detrás de este plan es, simplemente, abrir varias formas de aprendizaje y formas de definir áreas temáticas.

Estudios formales de vídeo

Debería haber por lo menos un curso sobre vídeo, el cual debería conducir las problemáticas y seguir la estructura delineada en el marco de trabajo uno. Además de eso, debería ser un curso introductorio sobre los fundamentos de la creación de imágenes y sus elementos de estudio coexistentes entre el cine, la fotografía, el sonido y el vídeo.

En el diseño de un currículo específico para un curso formal, se debe tener especial cuidado en construir actividades que cubran el mayor espectro de procesos experienciales, con trabajos grupales e individuales. Algunas veces será el profesor el centro de la atención, en el caso de lecturas, análisis de cintas, discusiones, etc.; en otras ocasiones, los estudiantes tendrán que enseñarse unos a otros. Algunas veces, tendrán que ser capaces de resolver problemas sin ningún tipo de ayuda. Esta entrega formal proveerá al estudiante un campo acotado y estructurado del aprender. El progreso del aprendizaje debe ser controlado en mayor medida por el profesor. Los cursos informales, las lecturas requeridas, los visionados, las discusiones, los viajes de estudio, los proyectos de producciones y las presentaciones de invitados buscarán asegurar que los niños perciban la amplitud del vídeo y la televisión.

Estudios interdisciplinarios de vídeo

Un profesor de vídeo debería dedicar una buena parte de su carga académica para trabajar con otros colegas de la facultad para desarrollar proyectos interdisciplinarios. Las unidades de aprendizaje que incluyan análisis y producción de vídeos podrían ser programadas para clases de “Historia americana” y “Estudios urbanos”. En todos los ámbitos del currículum, el vídeo debería ser incorporado entre cursos de teatro, de danza y escritura. En pos de que el trabajo interdisciplinario de vídeo tenga un impacto tanto en la escuela como en la comunidad, debería ser ofrecido un curso especial interdisciplinario. Aquí, pequeños grupos de niños con competencias en la producción de vídeos usarán sus habilidades buscando un cambio tanto en su comunidad escolar o en comunidades más amplias. Aunque el uso del vídeo debería ser un objetivo importante, el objetivo central debería ser establecido por los estudiantes, el cual debe conducido desde una investigación, desarrollar una estrategia para el cambio, producir una expresión de estas por medio del vídeo y presentar esta expresión a un público objetivo, evaluando posteriormente la efectividad de este mensaje. Debería ser a través de este “proceso” más que del “contenido” que este curso se debería definir a sí mismo. El enfoque interdisciplinario se debería mantener sin importar cuál es el objetivo que definen los estudiantes.

Estudios de vídeo informales e independientes

Finalmente, un currículo de vídeo integrado debería gastar una buena cantidad de energía en crear oportunidades para el desarrollo de otros contextos en donde se genere el aprendizaje del vídeo y la televisión. El educador debería intentar establecer situaciones de trabajo-estudio o situaciones aprendiz-maestro, en donde niños, de manera individual, trabajen en proyectos relacionados con el vídeo. Quizá, por ejemplo, los niños podrían pasar tiempo en la estación local de cable o televisión. Pueden usar las habilidades que ellos han desarrollado –y el equipamiento del colegio si es necesario- para proveer sus experticias a grupos fuera de la escuela, o hasta enseñar vídeo en escuelas vecinas. Los niños deberían contar con talleres abiertos y acceso libre al hardware para experimentar con vídeo, siendo el objetivo del educador en un contexto tan amplio, el acomodarse al estilo y nivel de aprendizaje de cada alumno. Los fracasos, por ende, deberían ser tomados como algo común. Hay una preocupación especial en crear ambientes o talleres informales que permitan experimental libremente, más allá de la búsqueda de un producto “satisfactorio” o la sanción del profesor.

Sumario

La educación es un arte. Para que sucede debe tomar lugar una delicado encuentro entre quienes buscan prender y quienes buscan enseñar, el ambiente indicado y los temas que convocan a los participantes. Porque la educación es un arte, y el vídeo también es un arte, hay muy poco que decir a nivel general sobre ese intercambio, sin embargo, hay muy poco que puede ser asumido como certero, sin estudiarlo con detalle.

No se pretende establecer fórmulas determinantes sobre el trabajo con vídeo y los niños a través de las ideas plasmadas en estos marcos de trabajo. Pienso que no se pueden dar prescripciones definiendo lo que es un buen profesor, estudiantes, fuentes o currículos. Por el contrario, el objetivo de este artículo es abrir opciones, apoyar la diversidad, considerar todas las posibilidades y evaluar las amenazas y como estos elementos se interrelaciones completamente.