



"Nos hemos vuelto digitales, ¿dónde estaban ustedes?", éste fue el título de la conferencia sobre video digital del Festival de Video de Nueva York (NYVF) , aunque podría haberse llamado "Convergencias". El resultado más emocionante de la conferencia, la cual tuvo lugar en la Film Society del Teatro Walter Reade del Lincoln Center, es la forma en como los medios se están fusionando para formar una experiencia audiovisual híbrida. Las películas que se exhibieron en el festival combinaban digitalmente fotografía fija, diseño gráfico, información basada en textos, animación y video, con resultados asombrosos. Si piensa que ya ha visto el futuro del cine en las salas cinematográficas, probablemente esté equivocado. Es posible que lo que aún está por venir se esté creando en pequeños estudios -o incluso en alguna habitación- usando una computadora Apple, copias de After Effects y Premiere, y grandes dosis de pensamiento multidimensional.

La conferencia digital, presidida por Graham Leggat del NYVF junto con Jonathan Wells, el director del RESfest, reunió a cuatro directores digitales para que mostraran ejemplos de su trabajo y para discutir el impacto de la tecnología digital sobre los medios de creación. Eric Henry exhibió "Wood Technology in the Design of Structures" (La tecnología de la madera en el diseño de estructuras), una película sofisticada, con un uso intensivo de texto. Los créditos de "Wood" decían: "Escrita, capturada, diseñada y animada por Eric Henry," lo cual puso la mesa para la discusión sobre "media morphing" que siguió. Elizabeth Dagger presentó una película pausada, con un uso intensivo de gráficos, "Zero Point" (Punto cero), que cuenta con una pista sonora al estilo de Ry Cooder. El director y productor Tommy Pallotta mostró la asombrosa cinta "Snack and Drink" (Un bocadillo y un trago), una serie de conversaciones con un joven autista que fueron adaptadas a un rotoscopio para parecer una película animada de acción, que además fue emocionante. Rod Ascher, del Director's Bureau de la costa oeste, manipuló

fotografías fijas para su video digital, "Alfred".

La amplia gama de materiales utilizados por aquellos que trabajan con video digital nos lleva a preguntarnos: ¿son directores de cine, creadores de video o artistas de video digital? Este importante punto fue tratado por Jonathan Wells de RESfest quien se preguntó si no sería mejor tratar al VD (Video Digital) como un medio separado, como una nueva categoría creativa fuera del video y del cine. (De hecho, esta pregunta puede estar causando dolores de cabeza a varios programadores de festivales de cine.) No es solamente que el video digital tiene un proceso de producción propio, sino que también tiene un conjunto diferente de categorías estéticas.

Los panelistas prefirieron colocar al VD en el contexto más amplio de los medios visuales, vistos estos en su conjunto. "Me gusta pensar en todos ellos como si fueran semejantes," dijo Pallota. "Cuando diriges (con medios tradicionales), tienes que pedirle al actor que camine al otro lado del cuarto. (Trabajando con VD), se puede hacer lo mismo con sólo apretar un cursor. Es sólo una manera distinta de hacer que algo suceda." De hecho, pronto quedó claro que los artistas de VD querían evitar que su medio y sus habilidades fueran marginados al ser colocados en un lugar demasiado lejos de los medios tradicionales: "Nuestras habilidades pueden ser transferidas," dijo Palotta. Una característica distintiva del VD son sus costos más bajos, pero esto no tiene que ser así, añadió: "Si contratas estrellas costosas para la película, tu dinero se comienza a terminar rápidamente (no importa qué formato estés usando)." También se mencionó el hecho de que muchos creadores de VD prefieren que su trabajo sea transferido a película para su proyección y los panelistas señalaron que el proceso de transferencia, si está bien hecho, puede agregar nuevas cualidades al trabajo.

Aún así, los trabajos que se exhibieron en la conferencia se veían radicalmente distintos a cualquier producción en película o en el área más "tradicional" del video experimental. El video experimental tradicional utiliza el collage, mientras que los artistas de VD fusionan los medios

de un modo que sería demasiado sintético llamar collage.

La cinta "Wood Technology" de Henry, un proyecto universitario realizado en After Effects que explora la noción de que "La vida siempre está en otra parte, siempre hay algo que falta," combina el video y la animación con el uso intensivo de elementos tipográficos. Sin embargo, no se notaba la sensación de fragmentación y dislocación que tiende a evocar un collage- el trabajo parecía estar completo. "Con las nuevas tecnologías, se puede acceder a voluntad a materiales provenientes de fuentes distintas," explicó Henry. "Simplemente parece natural recombinarlos. La tecnología misma parece sugerir ese camino, y va de la mano con el video y cine experimental. En 'Wood Technology', tomé un fragmento de texto que encontré, y le di una nueva intención y un giro artístico. Encontré un libro sobre la natación y busqué-y-reemplacé la palabra 'natación' por las palabras 'come-madera'."

"Zero point", la sofocante cinta de Dagger, hecha con una Mac usando Premiere y After Effects, refleja su formación en diseño gráfico. "El aspecto que tiene deriva del estar sumergida en ese medio, y del modo en que se usó el texto en el proyecto", dijo. "Dividir la pantalla en varias secciones es algo que te permite hacer el software. Y con After Effects y Premiere se puede trabajar con varias capas - aún más de las que se pueden usar con Avid."

La cinta de Ascher, "Alfred", utiliza fotografía fija. "Trabajé con algunas fotografías en After Effects", explicó. "Trabajar de esta forma, te permite crear resultados que no se parecen a otros. Puedes tomar varios recortes y extractos -fotografías, arte e imágenes de CDs- y la herramienta te permite ser flexible en la manera de usarlos." Ascher también utilizó Photoshop para modificar sus fotografías.

"Mezclar los elementos de esta manera, se está volviendo parte de una nueva cultura. Quiero que todo se despegue, se colapse y choque", dijo Pallotta.

Pallotta introdujo al debate el tema muchas veces ignorado de la interactividad y la expresión al comentar el modo en que los sistemas para juegos como Quake pueden ser utilizadas para crear películas. Pallotta fue coautor de un artículo de la revista RES (Vol. 3/2) que explicaba la manera en que los jugadores utilizaban el poderoso sistema de Quake para experimentar con las películas de Quake. "En 1996, un clan Quake, introdujo la era de las películas hechas en Quake con su película "Diario de un excursionista", escribieron Pallotta y Katie Salen. "Concibieron la idea de grabar una demostración de un juego que explota la capacidad interna del software para hacer películas. Los jugadores de Quake se transformaron en actores en un set virtual."

"Estamos desarrollando nuevas formas para expresarnos. Estamos trabajando con computadoras, haciendo trabajos realizados para ser vistos en estas," dijo Pallotta en la conferencia. "El sistema de juego que controla Quake III, por ejemplo, es increíblemente poderoso. Crea un mundo que te atrapa. Pero, ¿puede una tecnología así de grandiosa ser utilizada solamente para una cosa? Escribí un artículo sobre cómo la gente ha tomado estos sistemas de juego y los ha usado para crear películas narrativas. Eventualmente, las personas se apropiarán de ellas y las usarán para interactuar con otras personas, creando así narrativas. Allá afuera, el mundo está cambiando."

Un mundo distinto -y un mundo menos costoso. En relación al precio relativamente más económico de las herramientas digitales, Henry dijo que la nueva tecnología permite al artista aplicar la privacidad del novelista al arte generalmente comunitario de hacer películas. "Probablemente no hubiera podido hacer 'Wood Technology' sin una computadora," dijo. "Si

La conferencia digital del Vidfest de Nueva York

Escrito por Richard James Havis

bien algunos amigos me ayudaron, se trató esencialmente de un proceso privado. En ese entonces, no tenía mucha confianza. La tecnología me permitió construir mi confianza al ir produciendo esta obra, trabajando en mi habitación. Supongo que habría podido hacerla sin herramientas digitales- Era un estudiante, tenía acceso al equipo necesario. Pero las herramientas digitales me permitieron hacer de esto una cuestión más privada."

La nueva dirección del VD fue resumida por Pallotta: "Se trata de pensar en más dimensiones", dijo.

Las fuentes de este artículo son 2-pop y Creative Planet

por Richard James Havis
MediaTechnology.com de Creative Planet

La conferencia digital del Vidfest de Nueva York

Escrito por Richard James Havis

<http://www.zonezero.com/magazine/articles/vidfest/vidfest.html>