

---

## Zemos 98

### Proyectando desde el suelo (tercera parte)

*Éste es un artículo modular, que además está compuesto de documentos de trabajo, primeras notas para conferencias futuras y textos publicados en Internet. Cada uno de éstos intenta explicar qué es zemos98.*

#### 1. COORDENADAS PARA LA REFLEXIÓN: un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual

*zemos98* es un festival audiovisual, con todo aquello que de ambiguo e impreciso conllevan ambos términos.

La noción de festival, aplicada al propio *zemos98*, ha ido evolucionando y si ya desde un principio no se presentó como un festival de cortometrajes al uso, ha ido alejándose aún más de este concepto al integrar una serie de actividades paralelas a la muestra que han crecido en presencia e importancia, y que ahondan en lo audiovisual a través de las múltiples disciplinas artísticas que abordan este concepto.

Por tanto, la idea de festival ha acabado por concebirse como una serie de actividades dedicadas a la reflexión artística y teórica que se concentran en un espacio y un tiempo más o menos determinado y concreto. Y decimos "más o menos" porque las múltiples actividades de *zemos98* no tienen lugar en un único espacio puntual, si no que tienen lugar en diversas sedes que ni siquiera se concentran en un único centro de población, sino que en un afán de translocalidad repartimos actividades entre un centro urbano de cierto tamaño, como es Sevilla, y una población mucho más pequeña, El Viso del Alcor. Experimentamos, no sin problemas, en el concepto de lo glocal, porque además de estas múltiples sedes físicas le damos gran importancia a internet como un espacio más en el que difundir y programar contenidos a través de nuestra web, nuestras listas y nuestros foros.

Por otro lado, también es complicado eso de situar todas las actividades en un momento determinado, porque a pesar de que el festival en sí se concentra en unos días determinados -que para la próxima edición serán del 1 al 6 de marzo de 2004- el resto del año también programamos actividades concretas que se agrupan en unos períodos que hemos venido en llamar *pre.zemos* y *post.zemos*.

Como ya hemos dicho, éste no es un festival de cortometrajes sino audiovisual. Y ante esta afirmación cabe preguntarse por qué audiovisual o qué es audiovisual.

Éste es el punto de partida y el referente constante en la reflexión que nuestro festival pretende fomentar. A lo largo de estos años hemos decidido calificar a la muestra resultante de la convocatoria como "audiovisual" porque es el término que, en su amplitud, mejor recoge la heterodoxia que la caracteriza.

La muestra de *zemos98* está abierta a múltiples modalidades narrativas -cortometrajes, documentales, videocreaciones, etc.- que tienen en común tres factores: han de ser audiovisuales, tienen que ser considerados como microrrelatos (es decir, deben ceñirse a una corta duración) y deben de estar realizados en soporte videográfico.

Esta muestra audiovisual es precisamente la que ha dado unidad y la que constituye el eje transversal a partir del cual se desarrollan el resto de actividades del festival, que poco a poco han pasado a tomar la misma importancia que la muestra en la estructura del festival, llegando a desarrollar sus propias áreas que gestionan sus actividades.

Estamos en un momento de crisis tecnológica, de cambio permanente en el que para sorpresa de muchos, y disgusto de otros tantos, es bastante difícil poner etiquetas y hacer delimitaciones. Frente a la espe-

cificidad de discursos y disciplinas que antes podía encontrarse en la génesis tecnológica de los mismos soportes, nos encontramos que ahora lo característico de los discursos audiovisuales se haya en una serie de prácticas asociadas en un momento determinado a unas tecnologías y que ahora se han extrapolado a otras "nuevas" tecnologías que les abren además nuevas vías de desarrollo: los lenguajes se deshacen de las tecnologías que los gestaron y se desplazan hacia otras.

Así pues, partiendo de esos lenguajes que se hibridan cada vez más, *zemos98\_6* propone un espacio y un tiempo para la reflexión sobre la cultura y el arte audiovisual en el que se programarán múltiples actividades que se acercarán más o menos al cine, a la fotografía o la música.

## 1.2 sextaedición\_

*zemos98* se estructura en una serie de áreas -más por funcionalidad organizativa que por verdadera delimitación en las competencias- encargadas de poner en marcha todas las actividades recogidas en nuestra programación.

Como ya hemos dicho, lo audiovisual se convierte en uno de los ejes transversales de *zemos98* que va más allá de la propia muestra audiovisual - de la cual podréis obtener más información leyendo la Declaración de principios audiovisuales que hay más adelante-.

Por otro lado, encontramos en la reflexión el otro eje que atraviesa todas las actividades. En la sexta edición de *zemos98* retomaremos y re-pensaremos iniciativas que surgieron en pasadas ediciones, y además iniciaremos algunas otras nuevas.

Volveremos a editar un catálogo/libro que recoja toda una serie de textos teóricos de diversos autores especializados que hagan referencia o tomen como

punto de partida las actividades del festival y toda una serie de ámbitos que nos interesan y que están relacionados con el mismo. También volveremos a llevar a cabo un conjunto itinerante de conferencias, ponencias y presentaciones que abordarán todas estas disciplinas, y que darán lugar a una parte importante de los textos del citado catálogo/libro.

El encuentro de realizadores de pasadas ediciones pasa a ser en *zemos98\_6* un Seminario de cortometrajistas/videoastas, en el que los autores de los trabajos seleccionados para la sección oficial, así como toda una serie de personas vinculadas con el mundo del audiovisual, se reunirán durante tres días para tratar toda una serie de temas vitales en las múltiples fases y aspectos de la creación audiovisual en la actualidad, con el objetivo de hacer un diagnóstico sobre las peculiaridades de esta situación así como plantear soluciones a los problemas que se observen.

Y además, *zemos98* organizará por segundo año consecutivo el Taller de Narrativa y Nuevos Medios en la Universidad Internacional de Andalucía, una propuesta pionera en Europa que investiga las posibilidades y desarrollos de los nuevos lenguajes en los nuevos medios narrativos digitales (ver *El nuevo\_ El medio\_*, más adelante). En esta ocasión el Taller cambia su formato con respecto al del año pasado y pasa a formar parte del programa UNIA artepensamiento. [<http://www.unia.es/artepensamiento>]

Dentro del área de fotografía contaremos con Sesiones Photolatente, un proyecto de Oscar Molina que investiga sobre los procesos de creación y recepción a partir del medio fotográfico [<http://www.oscarmolina.com/phlbienvenida.html>]. Este proyecto se completará además con la Bellamatic, una máquina expendedorora de "obras de arte", perteneciente a la revista *La más bella*, que entre otras cosas difundirá sobres photolatente. [<http://www.bellamatic.com/>]

Por otro lado, el colectivo ProyeccionesAtempora-

les, intentará ir más allá de lo fotográfico haciendo de la fotografía algo mucho más personal y sobre todo conquistando nuevos espacios de difusión.

En el área musical volveremos a mostrar las tendencias más experimentales de la música contemporánea con su programa *Experiencias Sonoras?*; un proyecto que recoge las tendencias más radicales e innovadoras de la escena experimental europea. Así mismo seguirá desarrollando conciertos y sets de DJ que reúna a artistas de renombre internacional con propuestas cercanas. Como clausura del festival tendremos un concierto del músico Scanner, también ponente del Taller de Narrativa y Nuevos Medios.

En cuanto al área escénica *zemos98\_6* tomará el pulso de la efervescencia escénica que se está desarrollando en Andalucía y Sevilla, gracias a los canales alternativos e independientes; y apostaremos por la producción del proyecto de danza contemporánea en permanente construcción llamado *El gran juego*.  
[<http://www.zemos98.org/voluble/elgranjuego/>]

Por último, y siguiendo por la línea de la reflexión, nos encontramos con el diseño y desarrollo de toda la imagen del festival. En un mundo donde el diseño vacuo y meramente funcional nos asedia desde múltiples flancos mediáticos, somos más conscientes que nunca de que es necesario apostar por un diseño reflexivo que no se limite a ser una vía invisible de acceso a determinada información, sino que sea una estructura cargada de significado y de sentido por sí misma.

Con la idea de impulsar un diseño inteligente he-

**la muestra zemos98 está abierta  
a múltiples modalidades narrativas:  
cortometrajes, documentales,  
videocreaciones...**

mos emprendido una iniciativa que hemos llamado Diseño de autor y que concibe al diseño no como una forma de dar a conocer visualmente los contenidos de nuestro festival, sino como una actividad más del mismo, a la altura creativa de cualquier obra proyectada, cualquier concierto o cualquier exposición dentro del marco del zemos98\_6.

Le hemos pedido a una serie de diseñadores que reflexionasen acerca de la época en que vivimos, y que partiendo de aquello que consideran lo específico de este tiempo lo relacionen con el concepto de polución en su más amplio sentido. De esta mezcla sale la imagen corporativa de zemos98\_6.

Y es el colectivo de diseñadores Brain Runner quien ha hecho una propuesta más coherente y versátil respecto a nuestros planteamientos y quienes están llevando a cabo dicha labor creativa.

*Daniel Villar Onrubia*  
*dvo@zemos98.org*  
*www.zemos98.org*

## 2. DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS AUDIOVISUALES

La RAE define la palabra "base" en su primera acepción como: fundamento o apoyo principal de algo (Del lat. basis).

A lo largo de los últimos años hay una frase que parece haberse instituido como la más representativa de entre las muchas que pronunciamos: "Resulta necesario crear vías alternativas para que los artistas puedan seguir creando y exhibiendo sus trabajos. Sin embargo, es fundamental adoptar un enfoque distinto a lo que se entiende hoy por arte. No es posible que los artistas sean tratados como individuos cuyo propósito reside en decorar el interior de un museo. Los artistas no son decoradores de interiores". Aunque en este caso la frase no es nuestra. ¿O sí? ¿Por qué

en el seno de lo que mucha gente conoce como un simple festival de cortos sus organizadores se dedican a hablar de cuestiones como el "apropiacionismo"? ¿Qué es el apropiacionismo? Eso ahora no importa. ¿O sí?

En una conversación reciente con la responsable de una distribuidora de cortos surgía el debate acerca de la "calidad formal". Responsable: "Nosotros necesitamos que los cortos tengan un mínimo de calidad formal para poder apostar por ellos"; zemos98: "Pero...¿qué es la calidad formal?"; Responsable: "Bueno, se trata de que para poder vender un corto debe cumplir unos requisitos básicos"; zemos98: "mmm, decía un libro de análisis del discurso audiovisual que para que una fórmula tuviera éxito comercial, debía estar basada en una ruptura y en cierto grado de riesgo, pero que su mantenimiento posterior depende de la repetición y de una postura algo más conservadora... eso en relación con los cortos se podría interpretar como que si su desarrollo, expansión y progreso dependen de su comercialidad, estarán siempre sujetos a parámetros no arriesgados, conservadores al fin y al cabo, ¿no?"; Responsable: "¿Otro café?".

ComenZEMOS. Only video, why? Se podría ser más metafórico acerca de por qué sólo aceptamos cortometrajes en vídeo, pero en este caso seremos contundentes. El proceso de producción cinematográfica es demasiado caro, y ya no garantiza lo que en teoría se le atribuye: calidad. En el nuevo mundo de culto al píxel nuestra oportunidad prioritaria es para el VÍDEO: por precio, por agilidad e innovación, por aspiración democratizadora, por variedad, por otros festivales, por la televisión que viene, por internet... por todo.

**en el nuevo mundo**

**de culto al píxel**

**nuestra oportunidad prioritaria**

**es para el vídeo**

Hablemos ahora de exclusión. O mejor no. O sea, de no-exclusión. Porque es una cuestión sujeta a justificación en el pre-sente-pre-ámbulo. Todas las obras serán proyectadas. Ninguna quedará excluida del festival. Rezan las bases.

¿Por qué? Siempre nos resultó incómodo tener que decidir quién NO debía asistir al Olimpo de las Proyecciones. No es lo mismo tener que decidir qué cortos consideras "mejores" que decidir cuáles NO lo son. Bajo los parámetros "comerciales" anteriormente esbozados, está claro que todo sería mucho más fácil. Este no. Este no. Este tampoco. Este podría ser... no, tampoco.

Pongamos 2 ejemplos: supongamos que llega un corto que a juicio de quienes han de hacer la famosa criba no merece estar entre "los seleccionados". Supongamos (más), que luego se descubre que el corto fue realizado por alumnos de secundaria, en unas condiciones increíbles de producción. ¿Se supone que la valoración sobre el corto debería ser la misma teniendo esa información que no teniéndola? Nosotros creemos que no. El auténtico valor de esa producción no residiría en una pésima dirección de actores, o en los errores de raccord, o en las deficiencias de la iluminación, o en los ilegibles créditos... el auténtico valor reside en el tipo de iniciativa humana que ha puesto en marcha ese proyecto. No amigos, esto no es un texto de filosofía post.trascendental, simplemente se trata de que no podemos rechazar visionar un corto argentino por muy "malo" que nos parezca si el autor se toma la molestia de mandarlo hasta 4 veces porque por diversas razones las copias anteriores nunca llegaban correctamente (éste era el segundo ejemplo, reforzando la idea de "iniciativa humana" vs. "iniciativa comercial"). Por eso se diluye nuestra responsabilidad como inquisidores audiovisuales -aunque no todo merezca ser vendido, todo merece ser visto- y se crea un concepto nuevo a través de la sección informativa: *Maratón del corto*.



Ahora podemos hacer un descanso. O no.

Sólo hay algo que un Jurado Convencional de un Festival Cualquiera (en su trigésimo quinta edición, o más) comparta -o pueda compartir- con nuestro Comité de Zelección con respecto a la acción de "premiar": el juicio. Este año, aparte del premio al mejor corto, elegido por las votaciones de los asistentes a las proyecciones de la sección oficial -hay que empollarse la chuleta: "sección que contendrá los cortos que podrán ser premiados, los mejores a juicio del Comité de Zelección"- habrá en el DVD una selección de las mejores obras de la sección oficial bajo el criterio (el juicio) del Comité de Zelección. ¿En qué contexto se produce esto? No es anormal ver cómo muchos festivales premian siempre sobre la base de categorías consolidadas como "montaje", "música", "interpretación"... incluso nosotros lo hacíamos. Claro, que un día nos preguntamos: ¿y qué ocurre si no hay ningún corto que merezca el premio al montaje? "Pues que se deja ese premio desierto", dijo el más cauto. Pero claro, estamos hablando de que el premio es la inclusión en un DVD con los mejores cortos del año. Los criterios "objetivos" se diluyen un poco, sobre todo teniendo en cuenta que ya el año pasado dimos Menciones Especiales a "Propuesta Multimedia" o a una productora -por su trabajo en conjunto-. Por eso lo más lógico y coherente es enjuiciar (tras el visionado completo, a posteriori) en función de cualquier cuestión específica y extraordinaria que haga que un corto merezca ser premiado y distinguido del resto. O simplemente sin motivos. Porque muchas veces es imposible encontrarlos.

Por último, y no por ello menos importante -tópico recurrente- habría realmente que ahondar en la cuestión de la cultura audiovisual. ¡Qué denso! Daría para una reflexión más extensa ¿Por qué no hacer un festival como el *zemos98* en Sevilla? Otro tópico recurrente dice algo así como "renovarse o morir". Podría ser borrada de los Anales de la Historia de las Citas. No creemos ni en los parches ni en las modas,

creemos que el sentido de dicha cultura audiovisual ha de permanecer en el tiempo más allá de cualquier corto A o B, y que ha de tener la posibilidad de extenderse a lo largo y ancho del plano. Por eso creamos la videoteca. Porque *todos* los cortos que han llegado al Zemos forman parte de ella. Porque es una herramienta de uso y de conocimiento a disposición de cualquiera -con minúsculas-. Y por eso el hecho de que a pesar de habernos ido introduciendo en Sevilla cada vez con más actividades, sigamos proyectando los mejores de esos cortos en el Viso del Alcor -sólo la sección oficial, el resto "invadirán" Sevilla Capital-. Esto no sólo mantiene el espíritu inicial del festival de luchar por crear alternativas de ocio en un espacio concreto -buscar en google *g/local*-, sino que además se convierte en una opción "ejemplar" con posibilidad de imitación. Porque sería mucho más "fácil" para nosotros hacer este festival únicamente en Sevilla. Más comercial, por qué no decirlo. ¿Y por qué no hacerlo? Porque si lo que de verdad importara fuesen los cortos, ALGUIEN -en mayúsculas- ya nos habría llamado para hacer uso de dicha videoteca y proyectar los mejores -que no son pocos- en cualquier lugar. Pero no ha sido el caso.

*Felipe G. Gil*  
*audiovisual@zemos98.org*  
*www.zemos98.org*

### 3. EL NUEVO\_EL MEDIO\_

La consecución del uso de los nuevos\_medios en el zemos98 ha sufrido diversas contradicciones internas encaradas con un planteamiento teórico bastante volátil y sobre todo en constante formación. Para muchos, responder a la pregunta ¿Qué es la cibercultura? y por tanto desarrollar prácticas culturales relacionadas con ella es muy fácil. La cibercultura puede ser muchas cosas. Precisamente por esto para otros (nosotros) es muy difícil, y un empeño que podríamos llamar absurdo definir algo que está en constante formación y que nuestras prácticas son ca-

paces de cambiar o insertar un ápice de descontrol a esa ecuación que intenta decir qué es y qué no es cibercultura. Para qué trabajar definiendo los límites, mejor los traspasamos.

Cuando hablamos de cibercultura, estamos hablando de nuevos medios, arte electrónico, net.art, media.art, o como se quiera llamar. Definir unas prácticas que se convierten en una realidad palpable por momentos no es el cometido de nuestro festival, preferimos estar inmersos en ella. La pregunta ¿qué es la cibercultura? la insertamos en el mismo eje de ¿qué es el arte? No lo sabemos, pero es que tampoco es algo que verdaderamente nos preocupe.

Esta evolución ha ido generando diversos proyectos que responden a diversas razones de ser. En un primer lugar, en el año 2000 (7 años después del nacimiento oficial del net.art), se organiza la primera muestra de net.art como subárea del área de plástica del zemos98. Una pequeña muestra, muy pequeña, del arte en red local, autoproduciendo principalmente algunas piezas de primeras investigaciones sobre lo que se llamó UN ARTE PARA EL HOMBRE, piezas de net.art en torno al arte público [<http://www.zemos98.org/festivales/zemos983/indnet.htm>]

En el año 2001 comienza el proyecto Hambre/Comida: "una reflexión más allá del net.art" que pone en boga diversos conceptos relacionados con la producción distribuida, los tiempos de cocción y las reflexiones a la hora de comer. Este proyecto aún en constante formación a fuego lento no es más que la creación de un espacio para el debate, con algunos logros como telemadre.com, *¿se puede comer de*

**cuando hablamos de cibercultura,  
estamos hablando de nuevos medios,  
arte electrónico, net.art, media.art,  
o como se quiera llamar**

*la cibercultura?* o la videoconvocatoria Hambre/Comida [<http://www.zemos98.org/hambre/comida>]

La crisis llega cuando la cibercultura se convierte en moda, cuando la línea adsl se incorpora a la vida doméstica y cuando los portales "de información y contenidos" comienzan a hacer su agosto, por lo menos en España. Ahora, oficialmente, parece que existe un arte, el arte de la red que es muy tecnológico y cyborg y al mismo tiempo nadie lo entiende, los centros de arte empiezan a hacer supuestas producciones de net.art, y los festivales aceptan animaciones en flash... Se trata de código, pero sobre todo, se trata de espectáculo. En el peor sentido que pueda tener una palabra como "espectáculo". Vemos cómo la estetización de las prácticas en la red se convierten en una pura máscara que devienen en una importante características de todas estas producciones el vacío de contenidos y la ausencia de la autocrítica y la reflexión, como piedras de toque de las prácticas culturales.

Encontramos evidentemente, como siempre, los refugios o las excepciones. Y éstas son las que nos mueven hacia otro tipo de prácticas, alejadas ahora del net.art (si es que alguna vez tuvimos claro qué era el net.art), que por otro lado está sufriendo una auténtica crisis de identidad (cierre de aleph-arts.org, problemas de censura en thing.net o las cuotas de rhizome.org no son más que algunos ejemplos).

"Cada época tiene su narrativa, así como alguna vez el humano se reunía alrededor de la fogata para escuchar historias, un día se internó en bibliotecas para leer una novela o se adentró a una sala oscura llamada cine para ver una historia audiovisual. Si en los 50's, una nueva generación de cineastas franceses trabajan con recursos cinematográficos que revolucionaron la estética de la narrativa audiovisual, con la idea de ser más fieles a la época en que vivían, ahora a principios del siglo 21 cuando se considera que el cine digital viene a rebajar costes de producción, se

introduce la computadora como espacio de narración". (Fran Ilich, Taller de Narrativa Digital, enero 2003, UNIA-zemos98).

Nos preocupa la falta de reflexión en "el océano infinito de pocos centímetros de profundidad" que es la red Internet y por otro lado queremos apostar por la realidad y sus espacios. Teniendo claro que la red o la computadora no son más que un nuevo espacio dentro del que trabajar, no es ni el mejor ni el peor, uno más, con sus características y sus contextos.

La actividad que nos ocupa ahora, desde enero de 2003, es la del Taller de Narrativa Digital y Nuevos Medios. Una propuesta de trabajo que parte del zemos98 y que se extiende a diversos nodos internacionales, México, Holanda, La India... Un trabajo incipiente que ya tiene antecedentes.

**cuando se considera  
que el cine digital viene a rebajar  
costes de producción,  
se introduce la computadora  
como espacio de narración**

En un vértice nos encontramos con la necesidad de recopilar y generar teoría e investigación acerca de los postulados planteados y otras que surjan en los medios narrativas, así por citar algunas, se están trabajando las posibilidades educativas que proporcionan las nuevas narrativas, las relaciones entre colonización y el nuevo mundo, las posibilidades de subversión del control total que se está consiguiendo con la videovigilancia...

Estas líneas se llevan a la práctica en una serie de producciones y en la edición de una revista internacional de Medios Narrativos, que tendrá su aparición en el contexto del Taller de Narrativa programado por UNIA arteypensamiento y zemos98\_6 en marzo de 2004. Un Taller dirigido por Fran Ilich y que trabajará "remezclando la realidad: el realismo en los narra-

tive media". Con un claro acercamiento a las líneas de investigación sobre educación y nuevos medios.

Y precisamente ahí es donde está la clave, y quizás uno de los ejes transversales del zemos98. La educación y la reflexión, como posibilidad de acción y de actuación en un medio complejo y caótico.

*Pedro Jiménez*  
*info@zemos98.org*  
*www.zemos98.org*