

Entrevista con Arlindo Machado

Hibridación o el fin de los medios puros

Por: Kinetoscopio

¿Qué piensa de la relación entre cine y video en cuanto a sus similitudes y diferencias y a lo específico de cada uno como medio de expresión?

Son dos cosas diferentes, son dos medios casi hermanos que trabajan con imágenes en movimiento sincronizados con sonido, pero históricamente el video fue más practicado por gente que venía de las artes plásticas, de la música de vanguardia en general y gente que venía de una producción más experimental. El video tiene aspectos en común con el cine experimental de los años sesenta. Mucha gente que hacia cine experimental llegó al video debido a los costos más baratos. Entonces durante mucho tiempo el video fue pensado como una especie de extensión de las artes plásticas o de las artes visuales. En cuanto al cine, éste tenía modelos y formatos más precisos. Para difundirse comercialmente dentro de un circuito debía estar codificado de cierta manera. A pesar de la separación, durante mucho tiempo hubo una especie de diálogo entre estos dos medios y también muchas peleas. El personal de cine acusaba al personal de video de trabajar con una imagen más precaria y de calidad inferior, mientras que el personal de video acusaba al personal de cine de explotar una imagen que ya era antigua, pues trabajaba con valores plásticos que venían del siglo XV y con modelos narrativos del siglo XIX, y lo sigue haciendo hasta hoy.

El video, sobre todo por tener un aspecto más experimental, tuvo una cierta rivalidad con el cine por lo menos en los primeros tiempos. Pero luego empezó a haber una mezcla de tecnologías, sobre todo cuando algunos cineastas empezaron a hacer trabajos con video. Es posible que el más antiguo ejemplo que conocemos de cine hecho con video es **200 motels** (1971), de Frank Zappa. Tal vez sea el más vivo ejemplo de un filme que fue hecho con recursos electrónicos y después transferido a película cinematográfica. Después hubo una importantísima experiencia cuando Godard dio una dimensión histórica al video desde que dejó de hacer películas en cine. Creó su propia productora de video y empezó a hacer primero trabajos experimentales en video y después para la televisión. Antonioni también fue pionero en la utilización del video y no se preocupó tanto por cuál era la técnica de la imagen, sino por sus cualidades expresivas. Entonces Antonioni indicó un camino muy importante que después fue

sembrado cada vez más hasta llegar hoy al video digital, el cual tal vez sea el casamiento perfecto del video con el cine, una vez que el digital posee todos los recursos del video y al mismo tiempo una calidad de imagen parecida al cine. Hay muchas experiencias que se están haciendo hoy en cine que no serían posibles sino fuera por la tecnología electrónica y digital, por ejemplo, ya hay filmes de dos horas hechos en tiempo real y sin cortes, lo que sería imposible hacer con película de cine.

Antes de seguir con el estado actual del cine y el video, devolvámonos a la relación entre el cine experimental y esos primeros años del video, antes de que se diera esa tensión. ¿En términos del lenguaje se puede hablar de una continuidad o una influencia entre lo que hacía un Norman McClaren o una Maya Deren con lo que empiezan a hacer los primeros video artistas?

Primero sería interesante ver que cuando surge el video es considerado cine, no hay diferenciación, el video es una suerte de especialidad del cine en los comienzos de los años setenta. Un pensador americano, Gene Youngblood, escribió un libro que es un clásico llamado *El cinema Expandido*, que es sobre todas las otras formas de hacer cine con tecnologías diferenciadas o con formatos que no eran el formato clásico. Por ejemplo, la mezcla de cine con danza, donde se hace un filme especialmente para ser proyectado en la ropa de los bailarines. El concepto de *cinema expandido* abarca un gran número de experiencias que estaban en el cine, pero que el cine no era el único elemento al hacerlas. El video surge inicialmente como una especie de cine expandido, un cine hecho con una nueva tecnología alternativa. Porque la idea de video arte fue se fue cristalizando en un momento posterior, más en los años setenta y ochenta, como una cosa más exclusiva del universo de las artes visuales. Cuando se consolidó el video arte, visualmente tuvo mucho que ver con lo que venía de una tradición que empieza con el cine de vanguardia, continúa en los años veinte y después sigue con el cine experimental de los sesenta. Las personas que estaban haciendo video en los años sesenta hacían cosas muy semejantes a lo que estaban haciendo los cineastas el mismo periodo. Mucha gente que estaba haciendo experimental, no diferenciaba mucho trabajar con un medio o con otro. La diferenciación existe más con relación al cine comercial, que es el destinado a un circuito comercial de distribución y que pueden ser, incluso, los filmes de Bergman, Godard o Stanley Kubrick. Pero nunca hubo distribución comercial para el video, siempre fue hecho de una manera alternativa y para un público y circuitos alternativos.

Hay dos maneras diferentes de pensar esa relación entre cine y video. Pensar en dos medios diferentes, dos lenguajes diferentes, me parece un tanto dogmático. Hay muchas cosas en común en términos de lenguaje, pero también podemos pensar la *cinematografía* en el sentido más amplio del término, porque lo que llamamos de *cine* es uno de los aspectos posibles de la cinematografía o, etimológicamente, del arte del movimiento. Por lo tanto, si tomamos el término griego *Kinema* como origen del término cinematografía, dentro de él caben todos los medios que trabajan con imagen en movimiento sincronizados con sonido, como el video y también la televisión, incluso hasta la ibermedia. Hoy podemos ver el video y la televisión como formas diferentes de cine, como herramientas, así como también lo fue la linterna mágica y las animaciones que se hacían antes de la invención del cine. La cinematografía puede ser vista como un arte muy antiguo y muy extenso en donde cabe cada tipo diferente de manifestaciones. Con eso se puede relativizar un poco esas diferencias que hacemos hoy con los diversos medios.

¿En esa mirada dogmática de seguir pensando que el video y el cine son primos, pero no los mismos medios, uno podría decir que el video ha desarrollado particularidades por tener un soporte electrónico diferente al soporte fílmico. Se podría plantear que eso le permite desarrollar un lenguaje distinto?

Sí, hay unas características que tornan el video en un medio diferente del cine hasta cierto punto, como por ejemplo, la definición de la imagen, que históricamente es muy diferente de la imagen cinematográfica, la cantidad de puntos de información en video es muy inferior a la de la imagen cinematográfica y con esto el video tuvo que desarrollarse en un camino diferente. En video no se puede trabajar con planos muy abiertos, por ejemplo. El cuadro predominante es el primer plano y todo tiende a ser mostrado en planos más cerrados, porque los grandes planos abiertos tienen más que ver con la estética cinematográfica, en cine se puede mostrar un ejército entero, puedes individualizar cada uno de los soldados, en video es imposible. Cuando se transfiere un filme de los años 40 ó 50 para video, se pierde gran cantidad de información. En video se opta por una imagen de tipo más *metronímica*, o sea, utilizamos la parte para designar el todo, si quiero mostrar un ejército, no necesito el ejército entero, basta con mostrar cinco o seis soldados y ya indica metronímicamente todo el ejército.

Otra diferencia es la inmensa capacidad de manipulación de la imagen electrónica, más aún en el sistema digital. Es como si la imagen de video fuera una masa que se puede moldear y se puede hacer cualquier cosa con ella, se puede interferir, cambiar los colores, producir anomalías y distorsiones, como si fuera dibujo. La imagen de video está más cerca en ese sentido de la imagen plástica, de la pintura, en la que el pintor tiene total control de la imagen que va a hacer, mientras que la imagen cinematográfica es más consistente desde el punto de vista mimético, el registro tiene más que ver con la fotografía. Si uno quiere hacer un trabajo y necesita interferencias muy amplias sobre la imagen, si necesita cambiar la imagen hasta la distorsión, hasta la anamorfosis, tiene más sentido trabajar con video que con cine. A lo largo de su historia el video fue descubriendo una imagen propia, una manera propia de llegar con la imagen. El camino que tomó el video fue muy diferente al del cine durante un tiempo, pero después los dos medios comenzaron a dialogar, sobre todo con el surgimiento del digital, y hoy con el digital en cine se puede hacer prácticamente todo lo que se podía hacer en video antes, o sea, la manipulación de la imagen, la transformación de la imagen.

¿Cómo funciona esa presencia de un público que a veces ni siquiera se percata de qué es arte y qué no lo es en un medio como el cine cuando ya está permeado por elementos como el video arte?

El cine es un arte muy privilegiado porque consiguió conciliar una cosa que es muy difícil en la historia del arte: ser un arte denso y profundo pero al mismo tiempo de masas. Esto siempre fue difícil porque a lo largo de la historia del arte hubo una separación entre una cultura popular de masas y una cultura más erudita. Como el video tiene una tradición más de vanguardia, continuó siendo practicado desde un concepto especializado y erudito durante mucho tiempo, pero había una cosa que hacía que el video tuviera un pie también en la sociedad de masas y era su relación con la televisión, que fue siempre más difícil que la relación de cine, porque la televisión es mucho más constreñida por intereses económicos e institucionales. Las generaciones que se han hecho en Brasil a partir de los ochenta es gente que tenía algún interés en poder entrar a la televisión y llevar las experiencias que hacían en video a la televisión, pero el horizonte no era el cine, a pesar de que hoy las cosas se invirtieron y están pasando al cine, como ocurrió con Fernando Mireilles.

La explicación de esto es que, a medida que hay una especie de atracción en el campo artístico para estar siempre trabajando con lo último en tecnología, los artistas que en los setenta trabajaban con video pasaron después a trabajar con medios digitales, pasaron a internet, a ibermedia y fueron hasta donde era posible, pero luego se dieron cuenta de que hay límites muy definidos entre estas nuevas tecnologías, sobre todo la obsolescencia tecnológica. Por ejemplo, hacer un filme para cine se demora todo un año, pero ese esfuerzo sería inútil en la ibermedia, porque tiene una vida muy corta, máximo en dos años está superado. Entonces los artistas ya se dieron cuenta de que demasiada energía en las últimas tecnologías es energía prácticamente perdida, porque la tecnología va más rápido que la capacidad y posibilidad de creación. Actualmente se está viendo un fenómeno de retorno a las tecnologías más estables, más sólidas, como el video y el cine. Los artistas se han dado cuenta de que hay que esperar que las tecnologías se estabilicen y que los formatos se estabilicen. La mayoría de los artistas que hacían video en los ochenta y noventa y que después fueron a los medios digitales, están volviendo, no sólo al video común, sino más para atrás aún y están haciendo hoy cine. Un filme bien conservado puede durar un siglo o más, un video puede durar medio siglo como máximo si fue bien almacenado, pero un trabajo en medio digital dura dos o tres años por la obsolescencia tecnológica.

¿El público tiene que ver con esa obsolescencia del video y con esa permanencia del cine o sólo es una cuestión técnica?

Todo hace parte de lo mismo y del gran proceso. El público de internet es muy grande y el que consume video juegos hoy es mayor que el que va a cine. El dinero que se invierte en la producción de video juegos es mucho mayor que el invertido en Hollywood para hacer filmes. Los video juegos son una industria digital que creció de manera descomensurada y hoy se torna la principal forma de industria en el medio audiovisual. Entonces los medios digitales tienen un público muy grande también, pero la obsolescencia permanece. Un video juego de hace años atrás no tiene más cómo ser jugado en los equipos más recientes. Se pueden ver los filmes de Méliès que fueron hechos hace más de un siglo pero no se puede ver una ibermedia que se hizo hace diez años. Ése es el problema más serio que hay para los que están trabajando en tecnología de punta. Y esto conlleva a que cuando la gente aprende a utilizarla, esa tecnología ya está vieja y es preciso empezar todo nuevamente, aprender de cero el nuevo medio,

entonces nunca se consolida un lenguaje, ni se torna maduro, siempre es demasiado joven.

¿Con esa rapidez del cambio tecnológico hasta qué punto es posible producir obras con pretensiones artísticas en estos nuevos medios?

Esa es una discusión bien difícil que empieza con la fotografía, la cual tiene ese drama: de quién es la fotografía, del fotógrafo o de la cámara, porque una buena parte del resultado final ya está programado en la cámara. Lo que un fotógrafo muchas veces hace es apretar un botón. Claro que no es tan simple. Hay fotógrafos que saben dominar la cámara. Que son capaces incluso de intervenirla a nivel tecnológico, para que esté al servicio de sus ideas y no él al servicio de la cámara, pero eso se torna más complejo con el surgimiento del cine, que tiene también determinaciones técnicas muy rígidas. Es el mismo problema que tiene hoy el artista que trabaja un programa que ya le da todo, que sólo es una cuestión de apretar botones. Uno de los grandes problemas de la producción mediada por máquinas es que los resultados son muy semejantes. Es lo mismo que se aplica en el cine y la fotografía. Hace un tiempo en Sao Paulo yo fui crítico de fotografía y dejé de hacerlo porque en determinado momento no soportaba más tener una fotografía al frente, porque eran todas iguales, con algunas excepciones. Por eso es preciso descubrir criterios para la valoración de las obras, porque hay que separar lo que es creación humana y lo que es determinación del aparato técnico. Es un problema que empieza con el cine y se vuelve más complejo hoy con la evolución de la tecnología. Hoy en día queda más fácil editar un filme o iluminar a partir del video, porque el resultado se ve en tiempo real y los tipos de iluminación ya están dados. Tú haces un paisaje y decides qué tipo de iluminación quieres y automáticamente iluminas y das efecto. El problema es que todos lo hacen y el resultado final es el mismo, como si todas las imágenes fueran iluminadas por el mismo fotógrafo. Ya no hay más ese estilo personal que desaparece porque todo está automatizado. Dicen que dentro de poco tiempo el cine será hecho de una manera toda digital, los actores serán comprados y también los escenarios, todo. Una persona va a un banco de imágenes, compra los modelos ya hechos, mete todo en el computador y hace el filme en su casa. Probablemente buena parte de la producción más comercial será hecha así, a alta velocidad.

¿Siguiendo esa premisa de que el verdadero artista es el que maneja la tecnología de su época, un verdadero artista tendría que ser mitad artista y mitad científico?

El artista hoy cada vez más trabaja con máquinas. Tiene una cámara en la mano y sabe que si aprieta un botón sale una imagen, pero no tiene noción de cómo sale y por qué sale, y la imagen dada por la cámara no es una imagen de la cual el artista tiene el control. El resultado final de la imagen de una cámara Sony es más determinada por la Sony que por el propio manipulador del equipo. Entonces el artista está limitado por lo que la cámara le da, pero por suerte el artista es un experto, cuando no sabe intervenir la caja negra sabe qué hacer para que el resultado final no sea exactamente aquello que está programado. En Sao Paulo hay un artista que trabaja fotografía digital y, sin ser ingeniero y sin saber nada de programación, consigue intervenir de una manera increíble sobre las fotografías. Por otro lado, el cine nos enseñó una gran cosa, y es que las creaciones son colectivas, a partir del cine la creación no es más individual, es un trabajo en equipo. El trabajo más interesante hoy en día es el hecho en un equipo donde hay una persona que comprende bien de imagen, al mismo tiempo hay un programador, un ingeniero de *hard ware*, son diferentes personas que tienen un diálogo en común. De varias genialidades juntas pueden resultar trabajos de mucha variedad.

¿Retomando la relación entre cine y video experimental, qué puede decir de las mutuas influencias que han tenido estos medios y el mundo mediático en general?

En el mundo en que vivimos, que es cada vez más libre, en que los medios se contaminan cada vez más, es inevitable que características de un medio sean incorporadas por otro, sobre todo cuando la tecnología de base empieza a ser la misma. En digital, en la medida en que se está generalizando, se está formando una tecnología hegemónica, el digital tiende a unificarlo todo, ya no hay más cine no más video, sino más bien una especie de lenguaje digital. Siempre los medios se influenciaron. La Nueva Ola Francesa, por ejemplo, sería imposible sin la televisión. Lo que hizo en realidad, sin mencionar la fuente, fue buscar en la televisión esos modelos de lenguaje, por ejemplo, improvisación. El cine tiene su propia historia, pero las personas que hicieron la Nueva Ola fueron los primeros espectadores de televisión, eran jóvenes y niños cuando surge la televisión, entonces era inevitable que ese lenguaje nuevo acabe siendo incorporado al cine. En Brasil hubo un periodo de la llamada chanchada, un género muy popular de cine que tenía directa influencia de la radio, el musical americano también tiene una influencia directa de la radio. Hoy miramos el caso de los

video juegos, que son basados en el cine, toman los modelos y los personaje del cine. Un filme que tiene éxito en el cine se transformaba después en video juego, aunque ahora es al contrario, un éxito de video juego se transforma en un filme, con todas sus características. Cada vez más las influencias son inevitables entre los diversos medios. Un cineasta como Peter Greenaway viene directamente de la tradición del video, lo que hace él era lo que se hacía en video antes: la pantalla dividida en muchas partes, un poco de pintura, un poco de imagen captada del teatro, un poco de computación gráfica también, todo conviviendo en la misma pantalla.

Ahora ha empezado a surgir una generación de realizadores que no hacen más cine, más video más digital, sino un híbrido, es una cosa que no tiene nombre, pero es el audiovisual de futuro. Godard empezó a hacer eso hace mucho tiempo. Los filmes más recientes de Godard son cine y son video al mismo tiempo. Volviendo al ejemplo de los video juegos, hay grandes secuencias en ellos que son captados por una cámara. Parte de los personajes son computación gráfica, pero muchas cosas también es cine. Estamos en dirección a una hibridación general de todos los medios. Quien trabaja con audiovisual tienen que ser capaz de lidiar con todos esos medios. Las escuelas antiguas de cine ya no son separadas de las escuelas de televisión, hoy son simultáneas. Hoy las nuevas generaciones son capaces de hacer esas mezclas sin ninguna dificultad... por suerte.