

Onedotzero 6, Festival de la Imagen Digital en Movimiento (ICA, Londres)

POR MELINA BERKENWALD

El Sexto Festival Internacional de Moving Image onedotzero mostró este año nuevos trabajos representando la amplia gama de posibilidades creativas en imagen digital en movimiento. Diez días y noches del mes de mayo para disfrutar de cortos y largometrajes, charlas y debates, música y proyecciones en pleno centro londinense.

Nuevas estéticas

onedotzero se escribe todo junto y con letra minúscula: unopuntocero. Como plataforma creativa onedotzero sigue siendo un nombre propio que convoca a diseñadores, artistas y cineastas, ilustradores y arquitectos, y a todo aquel que tenga interés en usar medios digitales para activar imágenes y sonidos sobre distintas pantallas y monitores.

onedotzero es una compañía productora que organiza eventos y comisiona películas, y que se caracteriza por su abierta y conveniente hibridez. Shane Walter, fundador y director de onedotzero, comentó para Telos que «la compañía nació en 1996 con el objetivo de mirar al cine con un sentido más amplio y en respuesta a la frustración de sentir que realmente la industria cinematográfica no había evolucionado demasiado en temas estéticos durante los últimos años. Por otro lado, 1996 fue un año clave para organizar el Festival y fundar la compañía: en ese momento el uso del ordenador para editar vídeo y para trabajar animación comenzó a ser suficientemente barato y accesible para que mucha más gente pudiese utilizar medios digitales para crear nuevos trabajos».

Pero onedotzero no fue neutral en su convocatoria. Walter cuenta que «en vez de mirar a los cineastas tradicionales que utilizaban nuevas tecnologías para producir los mismos films a

más bajo costo, onedotzero decidió convocar a cineastas no tradicionales. Especialmente durante los primeros años del Festival, y con el objetivo de generar nuevas estéticas en cine experimental, decidimos focalizarnos en diseñadores gráficos, ilustradores y artistas que estaban trabajando con ordenadores□.

Los diseñadores, opina Walter, son creativos que □se especializan en comunicar ideas y que pueden incorporar elementos completamente nuevos a la industria cinematográfica. Es interesante, por ejemplo, ponerle movimiento a mecanismos de impresión o a técnicas de diseño de páginas web que estos artistas han usado anteriormente en imágenes estáticas□. Así es como el diseño gráfico tiene un sitio de privilegio (aunque no de exclusividad) en el Festival.

Walter recuerda que muchos de los trabajos del primer Festival, en 1997, fueron producidos por encargo y bajo la consigna de realizar algo nuevo: □Realmente empezamos produciendo el Festival en lugar de recolectar trabajos ya hechos. Por supuesto que coleccionamos films y que exhibimos obras, pero es importante el hecho de que bastante material del que se exhibe en onedotzero es producido y encargado por nosotros□.

Junto con este festival anual de *moving image*, onedotzero ha extendido sus actividades encargando más trabajos, realizando giras internacionales, programando publicaciones y dando espacio a nuevas posibilidades estéticas de vanguardia. onedotzero ofrece una convocatoria abierta y accesible que tiene como principal criterio selectivo la calidad creciente de los trabajos de sus participantes que se hacen eco de la rápida expansión de esta compañía (www.onedotzero.com). Con más socios y patrocinadores cada año no se podría esperar otra desarrollo. Este año, posiblemente en septiembre, onedotzero llegará a España, al Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB), con parte de sus films y debates.

onedotzero 6: largometrajes, cortos y sonidos

Con esta edición el Institute of Contemporary Art de Londres (ICA) albergó nuevamente a onedotzero. La programación del Festival se dividió en secciones que agruparon diferentes tipos de trabajos y eventos repartidos en dos cines, un bar y un laboratorio de nuevos medios.

En la sección de largometrajes se presentaron en estreno para el Reino Unido tres films de Japón producidos en el año 2001: *Blue Spring* dirigida por Toyoda Toshiaki (www.aoiharu.com/), *Platlabor3* de Fumihiko Takayama (www.bandavisual.co.jp/platlabor) y *Red Shadow* de Hiroyuki Nakano (www.toei.co.jp/movie/rs/). Con diferentes ejes narrativos estos films ofrecieron a la audiencia retratos de la juventud japonesa contemporánea, historias de detectives, policías y robots y cuentos de samurais narrando historias de amistad y amor entre bandas de sonido de vanguardia.

Otro estreno del festival fue el imprescindible largometraje dirigido por Yuen Kin-to (Hong

Kong) *My Life as McDull* que cuenta una simple historia de vida con toda la complejidad que una simple historia puede contener. Con una gráfica que mezcla la estética de *South Park* con la de un *Hello Kitty* moderno, este film tiene como protagonista a un chanchito llamado McDull que nos pasea por sus problemas existenciales. Retratando las contradicciones escondidas detrás de la modernidad tardía de nuestro tiempo, esta película propone un ritmo que une humor y angustias, realidad y ficción. Realizado con un refinamiento visual de vanguardia, este largometraje, que ya ha sido premiado en varios festivales, es uno de los films destacados del festival.

La ecléctica sección titulada *Wow-flutter* presentó una compilación de veinte nuevas obras experimentales del ámbito internacional. Setenta minutos llenos de trabajos de animación y de documentales exhibieron, en general, excelentes recursos visuales en imágenes que duran segundos y en cortos que sintetizan horas. Las autorías de los films seleccionados transportaron al público de Estocolmo a Nueva York, de África a San Francisco, de Gran Bretaña a Singapur, y más. Variedad, talento y color, tampoco faltaron en las otras secciones del festival. *Lens Flare* llevó a la pantalla grande nuevas tendencias en juegos de entretenimiento para el ordenador.

Los últimos trabajos en music promo y videoclips fueron incluidos en la sección *Wavelength*, en donde destacaron la línea lírica de los films de Shynola para *Unkle* y *Lambchop* (www.shynola.co.uk y www.tongsville.com), la inventiva de Michel Gondry animando las piezas del juego infantil Lego para uno de los temas de los *White Stripes* y el material futurista de Johnny Hardstaff iluminando nuevos temas de *Radiohead*; casi fantástico.

La sección *J-star* reunió nuevos trabajos de autores japoneses que no dejaron dudas del nivel de los diseñadores y creativos de este país en el cual las nuevas tecnologías siempre han sido explotadas por estéticas de vanguardia, y viceversa. También se presentaron eventos especiales que incluyeron el nuevo film de Tim Hope titulado *The Pods* (www.passion-pictures.com/), y cortos experimentales realizados por pioneros de la animación gráfica como John Witney y Norman McLaren.

Más aún, bajo el título *onedottv* se expuso una serie de entrevistas con diseñadores y agencias comisionados por onedotzero y Channel 4 (uno de los sponsors del Festival). Luego de cada entrevista se pudieron ver trabajos terminados que a su vez fueron emitidos por televisión abierta durante ese mismo mes.

Debates sobre Internet y el audiovisual

Imprescindible fue el debate presentado por Channel 4 titulado *Breaking the Web*. Aunque las dos horas de discusión plantearon como principal objetivo explorar la identidad de Internet y discutir sobre la importancia de su rol en la industria gráfica y en el cine digital, el panel no superó los lugares comunes y la falta de eje direccional que ocurren cuando los diálogos no fluyen entre el moderador (Patrick Burgoyne), el panel y la audiencia.

¿Hace falta repetir otra vez que se necesitan nuevas definiciones en la era digital? ¿Acaso no han sido ya planteadas muchas de las dimensiones interactivas abiertas a través de esta magnífica Red que opera entre lo invisible, lo invasivo y lo mutable?

El panel de esa tarde de debate, integrado por cinco jóvenes creativos, prefirió usar su tiempo para exhibir trabajos y evitar la crítica teórica; una presentación que no planteó respuestas, ni preguntas. El panel lo integraron Daniel Brown (www.danielbrowns.com); Nicola Stumpo, director de la agencia italiana *abnormalbehaviorchild* (abnormalbehaviorchild.com); Florian Schmitt, de la compañía Hi-res! (<http://hi-res.net>); Patrick Sundqvist, artista holandés independiente (<http://www.supershapes.com>), y Tom Roope, miembro fundador de *Antirrom* que actualmente trabaja para *Tomato interactive* (www.tomato.co.uk).

Vale la pena ver sus trabajos, ya que esta crítica no se dirige a la calidad creativa de sus obras sino a la falta de debate exhibida; faltaron representantes de generaciones intermedias, faltaron mujeres, faltaron nuevos diálogos. De todas formas, Daniel Brown, que trabaja en *Show Studios*, una organización sin fines comerciales que subvenciona proyectos experimentales (www.showstudio.com), planteó temas interesantes acerca de nuevos trabajos no lineales en Internet.

Otra buena presentación fue sin duda la de Tom Roope. Con ciertas reminiscencias de McLuhan, Roope habló sobre la Red como una conjunción de transmisiones y recepciones que crean una comunicación que llamó *transeivers* (un balance entre *transmitters* y *receivers*, emisores y receptores) y sobre nuevas formas de autoría. La importancia del diálogo conjunto que desplaza o amplía el monólogo privado (retratado en el modelo del *chat room*) fue otro punto interesante de su presentación. Roope también mencionó sitios que le influyeron en el pasado como www.sissyfight.com, www.wakoako.com y www.theyrule.net.

Para concluir, podemos decir que onedotzero ofreció una programación fresca y de calidad. Este Sexto Festival cumplió con las expectativas principales de sus organizadores, expositores y audiencias: dar espacio a nuevas creaciones, tener una selección abierta, ofrecer una programación variada que admite errores y tener planes en el futuro para crecer a la par de las nuevas tecnologías de nuestro tiempo.