

A Constructed World

Scenes from the Center, 2001.

Animal 3, 2000.

Player Guitar I, 2000.

Fresh History, 1999.

Scenes from the Whipstick

Forest,1998.

Crack of Noon, 1997.

Cortesía de los artistas y de Uplands, Melbourne

Philip Brophy

Evaporated music 1 (a-c), 2000.

Bodymelt, 1993.

Cortesía del artista.

Peter Callas

Lost in Translation Part 1:

Plus Ultra, 1999.

Ernst Will's Picture Book, 1990-93.

Neo Geo: An American Purchase, 1990.

Night's High Noon:

An Anti-Terrain, 1988.

The Esthetics of Disappearance, 1986.

Kinema No Yoru/Film Night, 1986.

Cortesía del artista.

Destiny Deacon

Forced into Images (with Virginia Fraser), 2001

I don't wanna to be a bludger!

(with Michael Riley), 1999

Cortesía del artista y de la Galería Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney.

Ernabella Vídeo TV / PY Media

Excerpts from:

Anumara Tjukurpa, 2000.

Bush Medicine, 1984.

Mutuka Mural, 2000.

Torch Sports, 2000.

Fregon Youth Week, 2000.

Cortesía de PY Media, Umuwa via Alice Springs.

Lyndal Jones

From the Darwin Translations:

Spitfire 123 Shoot, 1996.

From the Darwin Translations:

Spitfire 123, 1996.

Cortesía del artista y de la Galería Anna Schwartz Gallery, Melbourne.

Tracey Moffatt

Night Cries-A Rural Tragedy, 1989.

Heaven, 1997.

Lip (with Gary Hillberg), 1999.

Artist (with Gary Hillberg), 1999-00.

Cortesía del artista y de las Galerías Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney y Ronin Films.

David Noonan

M3, 1998.

Saturn return, 1998.

Cortesía del artista y de las Galerías Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney y Uplands, Melbourne.

David Noonan / Simon Trevaks

99,1999.

100mph, 2000.

More apt to be lost than got, 2000.

The likening, 2001.

Mike Parr

Performances 1972-1975.

Performance of 100 Breaths,

1991-98, 1998.

Cortesía del artista y de la Galería Anna Schwartz Gallery, Melbourne.

Patricia Piccinini

Protein Lattice, 1997.

Sheen, 1997-98.

Lustre, 1999.

The Breathing Room, 2000.

Cortesía del artista y de las Galerías Roslyn Oxley9Gallery, Sydney, y Tolarno Galleries, Melbourne.

David Rosetzky

Hothouse, 2001.

Weekender, 2001.

Custom Made, 2000.

Summer Blend, 2000.

Justine, 2000.

Cortesía del artista.

Daniel von Sturmer

Material From Another Medium, Sequence 1, 2001.

Material From Another Medium, Sequence 2: Bags, 2001.

Science Fiction, 2001.

Driveway Sequence (with Meri Blazevski), 2000.

Cortesía del artista.

pantalla viva es una muestra dividida en dos secciones, que recoge la obra en vídeo de artistas australianos. Una de estas secciones ha sido desarrollada para ser proyectada en una gran pantalla en la fachada del Museo Reina Sofía y está complementada por una serie de proyecciones en el Salón de Actos, que repasa en mayor profundidad la obra de los participantes. El programa abarca una amplia diversidad de vídeos: desde documentación sobre el *performance art* de la década de los 70, pasando por la televisión aborigen de los 80, hasta una selección de los proyectos en cine y vídeo que los artistas han desarrollado en la última década, incluyendo un largometraje de "terror"; extractos de instalaciones y *performance*.

pantalla viva ha sido programada para coincidir con la participación de Australia como país invitado en ARCO y ha sido concebida de acuerdo con el interés del Museo Reina Sofía en mostrar las tendencias internacionales de videoarte. Se han seleccionado 12 artistas que han trabajado de manera continuada en el formato vídeo, aunque no todos ellos son videoartistas. De hecho, para muchos de ellos, el vídeo es simplemente un medio entre otros, como el sonido, la *performance*, la pintura, la escultura y la fotografía.

Lo cual nos lleva a la necesidad de denegar el estatus del vídeo como forma propiamente artística, debate que no está, ni mucho menos, cerrado. De hecho, se ha afirmado que no hay tal cosa como el vídeo, sino más bien una vasta gama de aplicaciones¹. Digamos entonces, siguiendo al filósofo Jacques Derrida, que la cuestión de su identidad pura e irreductible como medio artístico ha sido "mal planteada"².

Posiblemente, el vídeo no fue aceptado en la actividad museística de Australia como medio artístico, al mismo nivel que la pintura, escultura y fotografía³, hasta 1981. Y sin duda, dentro de la interdisciplinaria prácticia multimedia del arte contemporáneo, el vídeo ha prosperado en los últimos veinte años, en los que el debate sobre la especificidad de los distintos medios ha perdido importancia. De hecho, tal vez a causa de su reciente popularidad, el vídeo parece sufrir ahora una regresión, con críticos reseñando "grandes cantidades de horribles obras en vídeo" en la última Bienal de Venecia⁴, y otros simplemente pidiendo: "Por favor, acaben ya con el aburrido videoarte"⁵.

Tal vez la presencia constante del vídeo en la vida y en el arte lo han convertido en algo muy común. Ahora vemos el vídeo como vemos la televisión u otras pantallas: principalmente, como una cuestión de contenidos. Las características novedosas y singulares del vídeo han dejado de emocionarnos y el medio se ha convertido en algo progresivamente transparente. Miramos más directamente a la materia del propio vídeo que a las "texturas" y "*feedbacks*" que fascinaban a las vanguardias de los años 70.

Estructurar un programa en torno a artistas individuales en vez de referirlo a temas o características del videoarte es, por lo tanto, algo retórico, ya que coloca todo el énfasis en la comunicación de las ideas del artista, en un contenido al cual todos los medios –incluyendo el vídeo– están subordinados de una u otra manera. Presentar las obras en un canal unitario, en contraposición a las "instalaciones" o a las "esculturas audiovisuales"⁶, exacerba este uso documental del medio, que convierte ideas diversas en una simple señal electrónica.

En este sentido, Scott McQuire ha descrito la importancia del vídeo en "el cambio de la imagen químico-física de la fotografía y el cine hacia la ubicuidad de los efectos digitales"⁷. McQuire sugiere que "el vídeo ha sido un laboratorio para la sociedad de la información que se acerca", un intermediario o tecnología híbrida hacia el masivo desarrollo comercial y los cambios tecnológicos que están en camino. Éste parece ser, después de todo, el poder sumario del vídeo en el momento actual: recoger y distribuir información hacia una plataforma común. De una forma u otra, es el continuo flujo de imágenes que aúna arte, ciencia, publicidad, videoclips musicales, vigilancia y demás.

Raymond Bellour ha hecho hincapié en la influencia del vídeo en el acceso generalizado al control remoto; estamos atrapados entre los botones de *record*, *pause*, *rewind* y *forward*⁸. Podemos acercar y alejar el *zoom* o aplicar efectos y filtros, dividir pantallas o utilizar varias a la vez. El vídeo es, sobre todo, manipulable y su amplia variedad de funciones predispone y subraya, igual que sucede con su imagen, su ubicuidad y mutabilidad en nuestras vidas, las cuales a veces dan la impresión de ser vividas en una pantalla.

De hecho, el nivel de la producción mostrada en **pantalla viva** varía desde el entusiasmo amateur por las funciones automáticas y pre-programadas del vídeo casero, hasta el control virtuoso sobre cada fotograma, intentando retardar el tiempo y contraer el espacio y transformar estos elementos en momentos únicos, elegiacos, convertidos en espacio abierto al escrutinio.

La videoartista y comisaria Jenny Lion subraya elocuentemente el permanente papel editor que los artistas, estudiosos y espectadores de videoarte sue-len adoptar: "No se diferencia mucho de la labor editora: uno mira hasta que supera la seducción inicial de ciertas imágenes, el deseo de cambiarlas, hasta que se las aprende de memoria y está seguro de lo que significan. Uno mira hasta que no puede mirar más, hasta que se le acaba el tiempo, e incluso todavía es posible desear mirar un poco más"⁹. Lo cual tal vez signifique que todos tenemos la capacidad para editar o interrumpir una continua cascada de imágenes que, en esta particular ocasión, vienen de Australia.

En este sentido, la última muestra importante de videoarte australiano, realizada en 1994 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York por la Federación Americana de Artistas, se refería al contenido "australiano" en términos que no se relacionaban con lo que los espectadores pudieran apreciar en las imágenes, sino a una remota perspectiva desde Australia como una "órbita excéntrica de otras culturas"¹⁰. Los avances en la tecnología y la práctica del vídeo han reducido esta distancia y sin duda han engendrado nuevas metáforas sobre la participación del arte contemporáneo australiano en el panorama internacional. Palabras como *streaming*, *intermix* u *on-line* vienen a la mente. Y también lo hacen para precisar la descripción del vídeo realizada por Plijtantjatjara Yankunyatjatara Media como "una puerta de entrada para que los pueblos de la tierra participen electrónicamente en un medio global eternamente cambiante".

Stuart Koop y Max Delany.

- Sean Cubitt, Videography: Video Media as Art and Culture, Macmillan, 1993, p.xvi
- J. Derrida, "Videor", 1990, en Resolutions: Contemporary Video Practices, University of Minnesota Press, 1996
- Peter Callas, "Interlaced Places: Video in Tokyo and Sydney in the Eighties", Peter Callas: Initialising History, dLux media arts, Sydney 1999, p.67
- Susan Kandel and Peter Lunenfeld, "49th Venice Biennale", Artext, no.75, 2001
- Philip Brophy, "Please Stop with the Boring Video Art", Like, art magazine, nº 12, Winter2000, p.25.
- David Ross, "Seeing in Real Time", en Seeing Time, San Francisco Museum of Modern Art, 1999.
- Scott McQuire, "Video Theory", Globe e-journal, www.arts.monash.edu.au/visarts/globe/ghome.htm Estamos en deuda con el excelente texto resumen de Scott McQuire's, en lo referente a muchos puntos.
- Raymond Bellour, "The Double Helix", Passages de l'image, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990 citado por Scott McQuire, ibid.
- Jenny Lion, Project/Process: An introduction to Magnetic North, University of Minnesota Press, 2000, p.31.
- Peter Callas, "An Eccentric Orbit: Video Art in Australia", An Eccentric Orbit, The American Federation of Arts, 1994, p.4

Mike Parr
100 Breaths (ALPHABET/HAEMMORHAGE),Black Box of 100 self portrait etchings, 1991.



vídeos de australia pantalla viva






Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
departamento de obras de arte audiovisuales

salón de actos, entrada libre, aforo: 140 localidades

febrero 2002			
jueves	7	19:30 hs	Presentación del programa con la presencia de los curadores y de artistas
viernes	8	19:30 hs	Mike Parr, Lyndal Jones 90 min.
sábado	9	19:30 hs	Ernabella Vídeo TV / PY Media, Peter Callas 90 min.
domingo	10	13:00 hs	Philip Brophy 90 min.
viernes	15	19:30 hs	A Constructed World, Tracey Moffatt 90 min.
sábado	16	19:30 hs	David Rosetzky, Destiny Deacon 90 min.
domingo	17	13:00 hs	David Noonan /Simon Trevaks, Daniel von Sturmer, Patricia Piccinini 90 min.

Fachada del Museo

febrero	7-16	18:00 - 22:00 hs	Proyección en el exterior de una selección de la obra de: A Constructed World, Philip Brophy, Peter Callas, Destiny Deacon, Ernabella Vídeo TV / PY Media, Lyndal Jones, Tracey Moffatt, David Noonan/Simon Trevaks, Mike Parr, Patricia Piccinini, David Rosetzky y Daniel von Sturmer.
lunes, miércoles, jueves viernes y sábado			

Australia, País invitado en ARCO 2002	Nota: Los comisarios, y los artistas David Noonan, Patricia Piccinini y David Rosetzky, estarán en Madrid durante el período de proyección de los vídeos.
Con el patrocinio de:	Imagen de portada: David Noonan /Simon Trevaks, <i>The likening</i> , 2001.
 	Comisarios de la muestra: Max Delany & Stuart Koop
  	Comisaría asociada: Victoria Lynn
pantalla viva es un proyecto desarrollado por 200 Gertrude Street en colaboración con el Departamento de Obras de Arte Audiovisuales, MNCARS. 200 Gertrude Street	Agradecimientos: A los artistas y sus representantes: Berta Sichel, Enrique Juncosa, y el equipo del MNCARS; Victoria Lynn, Australian Centre for the Moving Image; miembros del Australia Council's ARCO committee: Julio Serrano, Salas; The Australian Embassy, Madrid; Gary Hillberg; Brian Deutschmann and Donald Fraser; Virginia Fraser; Chris Joiner and Emma McRae, Corporate Images.

pantalla viva es un proyecto desarrollado por 200 Gertrude Street en colaboración con el Departamento de Obras de Arte Audiovisuales, MNCARS. 200 Gertrude Street

Con la colaboración de: Australian Centre for Contemporary Art Australian Centre for the Moving Image

ACCA 

<div>Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía</div>	<div>MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE</div>
<div>http://museoreinasofia.mcu.es</div>	
<div>Calle Santa Isabel 52, 28012, Madrid</div>	
	<div>NIPO: 181-02-009-5</div>



Philip Brophy, Bodymelt, 1993.



A Constructed World, Player Guitar I, 2000.



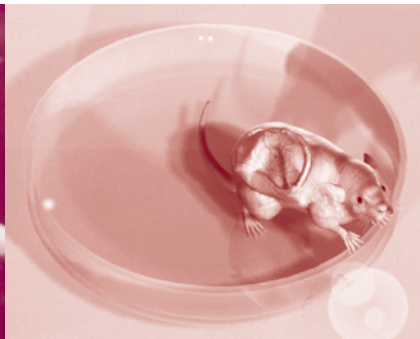
David Rosetzky, Hothouse 2001.



Peter Callas, Lost in Translation, 1999.



David Noonan / Simon Trevaks, 100mph, 2000.



Patricia Piccinini, Protein Lattice, 1997.



Mike Parr, Integration 3 (Leg Spiral), 1975.



Ernabella Video TV / PY Media, Torch Sports 2000



Destiny Deacon & Virginia Fraser, Forced into Images, 2001.



Lyndal Jones, From the Darwin Translations: Spitfire 123, 1996.



Daniel von Sturmer, Science Fiction, 2001.



Tracey Moffatt, Night Cries - A Rural Tragedy, 1989.

Philip Brophy

En *Evaporated Music*, el realizador, técnico de sonido y actor Philip Brophy desvela la confección del video pop, sustituyendo la banda sonora de algunos videoclips muy conocidos por sus propias mezclas de diseño sonoro. La canción ya no está. En su lugar oímos pasos alrededor del escenario, chirridos y golpes abstractos y distendidos, que provienen de la acción que tiene lugar en la pantalla y se superponen sobre otros fenómenos curiosos. La imagen y el sonido funcionan por separado y los videoclips originales quedan patéticamente en evidencia, entre las distintas capas que constituyen su artificio. No podemos expresarlo mejor que el propio Philip: “Las carcasas de Elton John, Phil Collins y Billy Joel se ofrecen como un fecundo material de construcción. Sus cuerpos calvos e hinchados, ahora vacíos; una bruma extraña y perniciosa se eleva, mientras su música se evapora en el aire sonoro alrededor.” Estas obras breves completan una tesis más amplia de Brophy con respecto a la cultura del cine de masas (y el cine de horror en particular), en la que el cuerpo tiende hacia su estado líquido. Su película *Bodymelt*, 1994, es un texto ejemplar, en el que uno a uno todos los personajes van rezumando hasta la putrefacción.

A Constructed World (Geoff Lowe y Jacqueline Riva)

A Constructed World utiliza el video como medio para trabajar con diversos colectivos: desde amigos y otros artistas, hasta jóvenes suburbanos y financieros de empresas. Normalmente, un grupo se reúne para determinar amplias áreas de intereses comunes, los cuales se esbozan, se trabajan, se ensayan y se representan en varios medios. Los miembros de ACW están más interesados en elementos que no encajan que en los que sí lo hacen, y el video proporciona un medio ideal –consistente con sus capacidades híbridas– para que los artistas “junten cosas distintas.” Como ellos dicen, “es rápido, trata sobre la presencia, divertido, fácil de usar, bastante anónimo, barato y rico.” El material se revisa y se reorganiza constantemente. De hecho, la labor de montaje no termina nunca. Susvídeos recopilan distintas impresiones sobre el paisaje –desde historias bíblicas a “*Street Hassle*” de Lou Reed– todo ello filtrado a través de las sensibilidades colectivas de los participantes, que se reúnen varios fines de semanas en el *bush* australiano. En *Player Guitar*, una guitarra de doble mástil está sujeta por una armadura de acero atornillada al suelo. Los visitantes son invitados a sentarse y tocar y el video documenta las varias ocurrencias de esta gran tradición del *rock'n'roll*.

David Rosetzky

Por un lado, los personajes retratados por David Rosetzky en sus vídeos altamente estilizados parecen gente muy agradable y auténtica. Pero por otro, se asemejan mucho a modelos de anuncios publicitarios. Con ropa, pelo y maquillaje simple y cuidado, recitan un monólogo previamente escrito, que a veces se interrumpe con escenas documentales sobre su estilo de vida, como comidas en restaurantes o fiestas. Realizan comentarios sobre temas del tipo “relaciones” o “éxito”, sobre el fondo sonoro de una reunión en un local de moda. Aunque reconocemos la sabiduría o el sentido común de sus opiniones, sospechamos de sus personajes superficiales, sin fisuras. Estos torpes intentos de representación a cámara tienen todos los rasgos de los anuncios de Calvin Klein, combinando confesiones francas con marketing inteligente de rasgos eróticos.

Peter Callas

Peter Callas evita identificarse con una única perspectiva fija. Pero curiosamente, la obra llevada a cabo en el transcurso de décadas, aparece ahora como un documento coherente de la identidad multicultural australiana, incorporando puntos de vista de Nueva Guinea, Japón, Estados Unidos, Europa, Brasil, Túnez y Egipto. Para este fin, el sincretismo tiene un gran interés para Callas y su obra más reciente, *Lost In Translation*, es una meditación sobre la convergencia del cristianismo y el *candomblé* en la cultura y subcultura religiosas de Brasil. La combinación única de elementos es lo que mejor refleja la postura abierta y comprometida de Callas. El video se ajusta perfectamente a fuentes materiales tan dispares, permitiendo a Callas cruzar capas de imágenes, fundir bordes, superponer texturas, animarlas y disminuir o aumentar su intensidad. La escritura a mano aparece junto a grafismos de corte limpio, el color naturalista se mezcla con tonalidades saturadas por ordenador, una fotografía se compara con un dibujo animado. El plano resultante es un campo de referencia dinámico que entra y sale de nuestro foco y una superficie que se distorsiona con cambiantes intensidades

David Noonan / Simon Trevaks

En las películas hay muchas escenas de transición –simples nexos narrativos entre otras escenas– que a menudo pasan desapercibidas. Noonan y Trevaks aíslan algunos de esos momentos, entresacándolos de películas de ficción, incluidas las de acción, los psicodramas y la ciencia-ficción. Pero elaboran esos momentos, convirtiéndolos en revelaciones altamente dramáticas e inacabadas. Diseñan y construyen los escenarios utilizando materiales simples. La acción es normalmente corta y elíptica, y el resultado es una narrativa oscura que vuelve constantemente sobre sí misma. *100mph*, es un *loop* en el que un piloto de carreras acelera a gran velocidad. Según la cámara se acerca hacia sus ojos, que escudriñan desde el interior del casco, pasamos aparentemente de un estado físico a otro mental. Culmina con un choque terrible (no estamos seguros de si real o imaginario) en que el coche y el piloto salen de entre las llamas, antes de que la secuencia empiece de nuevo. *The Ilkening*, repite ad infinitum el momento lleno de suspense, en el que una mujer angustiada que se arrastra por el interior de una casa oscura y siniestra, aparentemente acechando el peligro, se encuentra con su doble... En todos los casos, la cultura cinematográfica ha sido detenida y descarrilada en momentos clave y convertida en espirales concéntricas e infinitas.

Patricia Piccinini

En algunas de sus obras, Patricia Piccinini ha suplantado la apariencia y textura de fenómenos naturales por facsímiles sintéticos. Presentados a menudo como pantallas múltiples interactivas y sonido de ambiente, el movimiento rítmico de los árboles que se agitan al viento (*Plasticology*, 1997-2000), o la superficie y marejada del océano (*Horizon*, 1998-2000, *Swell*, 2001), se reproducen infinitamente como efectos puramente digitales. La repetición ligeramente variada induce a un estado meditativo, como si realmente existiera un algoritmo para la naturaleza. En *Lustre*, y *Sheen*, estos motivos orgánicos se funden sin ninguna fisura con un ambiente artificial, promesa de las tecnologías digitales que borran las diferencias entre naturaleza y cultura. De hecho, las promesas de la genética se cumplen parcialmente en organismos de prototipo sintético tales como *SO2*, 2000 (un tipo de mutante sin pelo), *LUMP*, 1996 (Forma de Vida con Propiedades Mutantes no Evolucionadas) y *Protein Lattice*,1997 (una rata cruzada con una oreja humana). Propiciados por desarrollos reales en ingeniería genética, estos modelos ejemplifican escenarios absurdos, y a veces horribos, que están sólo un poco más allá de lo posible.

Mike Parr

En una serie de dramáticos e impresionantes documentales de los años 70, Mike Parr fuerza su cuerpo hasta los límites de la resistencia humana, pinchando o quemando la piel, aguantando la respiración, con su ser físico subordinado a una serie de simples rituales formales. En un principio, estos fueron llevados a cabo como performances en plena ebullición del *performance art* internacional, junto con los *happenings* de Allan Karpow y los *statements* de Lawrence Wiener en Estados Unidos, así como el *body art* vienés (de hecho, Parr participó en el “Orgy Mystery Theatre” de Hermann Nietsche.) Existían antes que nada como una serie de instrucciones, pero las subsiguientes *performances* y su documentación en video, propiciaron el interés primario de Parr en “la necesidad compulsiva de actuar”, revelando “la profundidad de los impulsos.” Sus vídeos nos conducen al umbral de la capacidad testimonial del video, que jugó un papel tan decisivo en todo tipo de performance en los años 70. Los videos cortos son casi imposibles de mirar, aunque por supuesto son una visión morbosamente atrayente. Junto con sus últimos dibujos (los cuales inhala en *100 Breaths*) y su escultura, comprenden un autorretrato psicológico sostenido a lo largo de más de 30 años.

Ernabella Video TV / PY Media

Nacido de un deseo de auto representación –“luchar contra el fuego con fuego”– Ernabella Video TV (EVTV) se fundó en 1985 (justo antes de la llegada de la TV satélite a Australia central) para hacer llegar la televisión a la comunidad de la remota Misión de Ernabella. Las retransmisiones se hacían desde un pequeño estudio improvisado y cubrían toda una serie de actividades culturales y eventos comunitarios. El primer programa, *Bush Medicine*, demostraba la sabiduría tradicional de las mujeres Anangu sobre remedios para enfermedades corporales: desde oídos infectados hasta miembros rotos. En 1988, EVTV se convirtió en Pitjantjatjara Yankunyatjatar Media (PY Media), que, a través del video y la TV, intenta “preservar y enaltecer la cultura de los habitantes de las tierras de Pitjantjatjara.” Las retransmisiones regulares hablan de todo tipo de temas, desde la domesticación de camellos o el lanzamiento de jabalina, hasta la retransmisión en directo del fútbol en Alice Springs, 500 km al norte, además de la grabación de rituales relacionados con la ley (tjukurpa) y ceremonias (inma) aborígenes. Los diversos oficios de producción y realización de TV en la zona son llevados a cabo por miembros de la comunidad, destacando “la capacidad de ésta para hacerse con el cargo, tomar decisiones cruciales y crear su propio camino dentro de la comunidad nacional y global.”

Destiny Deacon

Los vídeos de Destiny Deacon dan la sensación de ser vídeos caseros. De hecho, su casa suele aparecer como fondo; como ella misma dice, su salón es su estudio. Deacon improvisa libremente en escenarios cómicos que hacen converger formatos genéricos de TV en una única y continua actuación irónica ante la cámara, en la que habla de su vida y su futuro como artista mujer y aborígen. Colocándose ella misma, sus amigos y parientes ante la cámara o trabajando con niños de la Escuela Primaria Redfern, Deacon denuncia rasgos racistas bajo las actitudes más corrientes, pero también juega con estereotipos sobre los aborígenes, de tal manera que tanto el racismo como lo políticamente correcto se muestran como una absurda farsa. Nada se salva en el extremismo “vaudevillesco” de sus viñetas, ni siquiera el propio medio, en el que hace pocas concesiones a una técnica correcta o a valores profesionales. En vez de ello, la obra de Deacon tiende hacia el “*reality show*”, liberando al video de los códigos del género, incluso de los éticos, hacia un cierto tipo de estado carnavalesco lleno de un criticismo juguetón.

Lyndal Jones

El trabajo de Lyndal Jones en los últimos 6 años abarca una variedad de obras de video y cine, en las que se incluyen tomas sobre el diván de Freud, jóvenes escoceses en sus coches, las Islas Galápagos y vistas desde un avión *Spitfire*. Todos estos son elementos dentro de un conjunto de referencias obtusas a la teoría evolutiva de Darwin, con varios ejemplos de la sublimación del deseo sexual de la especie (una variación feminista de la selección natural), que se muestran en giros de frases, dobles entendidos, actos de agresión y oscuros comportamientos rituales. *Spitfire 123*, recoge el punto de vista de un piloto de guerra mientras vuela bajo sobre Inglaterra, con el fondo sonoro de la voz de una mujer que narra su atracción sexual hacia el piloto y las peligrosas circunstancias, todo ello entrecortado por imágenes de campos de amapolas del Norte de Francia y de una pareja haciendo el amor en un bunker en Sarajevo. De esta manera, grandes sucesos del siglo XX se juntan con un ensueño de atracción sexual, violencia y muerte.

Daniel von Sturmer

Una serie de *clips* de Daniel von Sturmer presentan algunos sucesos imposibles: una gota azul cae hacia arriba, el nivel de agua en un vaso se agita sin que el vaso se mueva. Estos trucos sencillos fueron realizados y grabados en un estudio simulado, en diferentes ángulos, o al revés, lo cual explica el movimiento desorientador de algunos de los objetos grabados. Nuestro sentido del tiempo real es constantemente contrariado. Los sucesos de este escenario mágico y artificial son efecto de la conspiración entre escenario y cámara; de hecho, reproducen en miniatura la misma conspiración a gran escala de la TV y el cine. Está claro que no puedes creer todo lo que ves. Sin embargo, estas escenas simples, proporcionan momentos meditativos que contradicen la agitación y el estruendo de la TV. Igual que las primeras películas de los hermanos Lumière, evocan los nuevos placeres de la grabación de imágenes y los simples placeres del fenómeno de la observación.

Tracey Moffatt

En películas como *Night Cries*, 1989, o *beDevil*, 1993, Moffatt maneja enormes recursos para conseguir estilizadas piezas de colores saturados, en las que los actores están involucrados en intensos, incluso agobiantes, dramas psicológicos. En contraste con este esplendoroso ultra-cine, un documental heterodoxo como *Heaven*, permite que los eventos se desarrollen libremente delante de la cámara, redefiniendo irreverentemente las convenciones del cine etnográfico. En sus dos videos más recientes (con el montador Gary Hillberg), Moffat muestra otro tipo de imágenes totalmente diferentes, y en ellos revisa (y literalmente vuelve a montar) distintos clips de video y televisión, alrededor de áreas temáticas determinadas. *Artist* recoge clips que muestran a artistas y expertos en medio de arranques de pasión hacia el arte, a menudo desbarrando hacia los peores estereotipos, y terminando con nuevos arrebatos de rabia y destrucción. De la misma manera, *Lip*, representa la insurrección del servicio doméstico “de color”. En ambos casos, el tema real es una breve historia de la representación fílmica, compilada en video, que elabora un fascinante meta-comentario sobre la materia. Moffatt y Hillberg elaboran una banda de imágenes, construyendo un sentido final a partir de tomas muy dispares, y revelando mágicamente la lógica oculta del cine y la TV.