10 2007

Memorias de una vídeoactivista

Joanne Richardson

Traducción de Marcelo Expósito

Dejé Bucarest cuando tenía nueve años. Mi padre y mi madre eran refugiados políticos. Recibimos asilo político en Austria y más tarde nos mudamos a Nueva York. Crecí pobre pero privilegiada, en el sentido de que fui educada en algunas de las mejores escuelas de Estados Unidos, fábricas sociales destinadas a producir intelectuales marxistas. Pero abandoné mi doctorado, dejé Estados Unidos y regresé a Rumanía para convertirme en vídeoactivista. Durante muchos años me alimenté del mismo canon y reglas de comportamiento que la mayoría de los mediactivistas occidentales. Pero siempre me resultaron extraños, como si les observase desde fuera de su contexto escuchándoles hablar en un idioma extranjero que sólo comprendía a medias.

El vídeoactivismo reciente tiene sus raíces en los movimientos sobre los media alternativos de los años sesenta y setenta. Aunque la prensa de oposición con contenidos alternativos existe desde el siglo XIX, ésta privilegiaba el papel de los intelectuales como expertos, manteniendo jerarquías de saber estructurales. La mayoría de los movimientos sociales de los sesenta y setenta se diferenciaron por su deseo de provocar el cambio social no mediante ideas alternativas, sino mediante el proceso de producción en sí mismo,

convirtiendo a los sujetos espectadores en productores y eliminando la diferencia entre expertos que crean cultura y consumidores pasivos. Desde entonces, el objetivo más ambicioso del mediactivismo ha sido animar a las personas no expertas a participar en la producción. Nunca se priorizaron los cambios en las formas o estilos, por entenderse que ello era de una importancia y radicalidad menores. Ésta es la idea que sigue guiando al vídeoactivismo actual, con una diferencia: la proliferación que se ha visto favorecida por el abaratamiento de los equipos e internet.

El vídeoactivismo ha sido criticado a veces por repetitivo, estilísticamente convencional, y por producir incontables imágenes de manifestaciones que parecen iguales y se confunden entre sí. La búsqueda del "documento" instantáneo e inmediato significa con frecuencia que las cuestiones de forma, estilo, montaje y público se ignoran. En el extremo opuesto tenemos el caso característico del vídeoartista convertido en activista, con el consiguiente retorno a la tradición del *film auteur* de mano dura, que inmoviliza a los sujetos que enfoca con la camisa de fuerza de sus teorías preestablecidas. En una ocasión Ursula Biemann presentó algún material de su vídeo en proceso sobre la construcción de un oleoducto en la región del Caspio, y confesó que le resultaba "molesto" que los campesinos que vivían a lo largo del trazado recibieran gustosos dinero a cambio de sus tierras, sin pensar en resistir. La realidad no acababa de estar a la altura de la historia que quería contar. No se trata de un ejemplo aislado: muchos y muchas artistas activistas dejan que su propia voz (o más bien las ideas que toman prestadas de teóricos a la moda) aplaste las imágenes. Mientras que la forma de vídeoactivismo que he descrito primero puede fácilmente caer presa de la creencia inocente en la transparencia pura que caracterizaba al cine directo, la segunda reconstruye a veces los peores aspectos de la militancia heredados de la historia.

Los situacionistas criticaron en una ocasión a los militantes por subordinar sus deseos y energías creativas a la pesadez del trabajo caracterizado por la rutina y la repetición: imprimir y distribuir panfletos, pegar carteles, preparar manifestaciones, asistir a reuniones, enredarse en discusiones interminables sobre protocolos de organización. Pero lo que quedaba sin analizar en esta caracterización era el origen militarista de la militancia y sus consecuencias. Movidos por una causa suprema y una intransigente visión de la totalidad, los militantes subordinan sus necesidades inmediatas a una irrefrenable pasión por mor de la cual se renuncia a todo lo demás. Creen estar en medio de una guerra, un estado de excepción que requiere un comportamiento extraordinario y sacrificios momentáneos. Los militantes no militan por su propio bien; ponen sus vidas al servicio de cualesquiera categorías sociales que consideren las más oprimidas. O, dicho de forma más correcta, ponen sus vidas al servicio de sus ideas sobre las necesidades de otros a quienes se supone incapaces de hablar por sí mismos. Este vanguardismo indirecto privilegia el papel de los intelectuales y la teoría correcta sobre la realidad, especialmente cuando la realidad parece contradecir dicha teoría.

Hay muchos aspectos de la militancia que siempre me hicieron sentir incómoda: su vanguardismo, su postura confrontativa, su representación de la revolución como un teatro de machismo político. Cuando regresé a Rumanía, observé el recelo generalizado hacia la militancia política como una oportunidad para dejar atrás esta defectuosa tradición y empezar desde cero. Una vez escribí entusiásticamente sobre un nuevo paradigma de la colaboración en grupo que emergía en los años noventa en Europa del Este: una alternativa consciente a la emisión de manifiestos y a las proclamas intransigentes que marcaron no sólo a la militancia izquierdista sino también a la historia de las vanguardias. Pero resultó que mi

optimismo era exagerado. Diecisiete años después, el escepticismo sobre la militancia se ha convertido en llana denuncia de las políticas de izquierda y excusa para la resignación pasiva. Cualquier crítica del capitalismo global provoca ahora la histeria inmediata en la prensa y entre los intelectuales prominentes, quienes sólo alcanzan a ver dos alternativas: está el capitalismo, y todo lo demás es estalinismo. Los conceptos de común, colectivo, público, incluso el propio activismo, se desestiman por el descrédito de su pasado comunista. Cuando se sitúa al activismo fuera de la ley, cuando ni siquiera puede pensarse, se legitima implícitamente su opuesto: la pasividad se convierte en nuestra realidad cotidiana.

Junto con algunos amigos y amigas comencé D Media (http://www.dmedia.ro) en Cluj, en el año 2003. Lo que intentábamos era crear un contexto favorable al activismo de base que no existía en Rumanía, con el fin de hacer contagiosa la práctica de la autoorganización, empezando por los medios participativos. Nuestro primer proyecto fue *Real Fictions*, una serie de vídeos experimentales realizados en colaboración con voluntarios locales entre quince y veinte años de edad. El contexto inmediato de *Real Fictions* era la apatía general de la juventud hacia la participación política y la falta de experiencia de autoorganización que con frecuencia lleva a la gente a aceptar que no tienen poder para cambiar las cosas y a dirigir su mirada hacia un líder poderoso que promete salvarles. El PRM [Partidul România Mare], el partido de extrema derecha, se ha alimentado bien de este contexto, habiendo obtenido sus miembros del Parlamento y su candidato presidencial más del treinta por ciento de los votos en 2000. El grupo más nutrido de sus partidarios está por debajo de los veinticinco años de edad. Los dos vídeos en los que trabajé se ocupan directamente del ascenso de la extrema derecha en Rumanía, desde partidos políticos como el PRM hasta pequeños grupos neofascistas que militan en

favor de una solución final para el problema de los gitanos y de una vuelta a la criminalización de la homosexualidad. *Folklore*, el más extenso y documental de estos trabajos, expone los miedos y frustraciones que condujeron a la mayoría de la población de Cluj a elegir como alcalde de la ciudad por tres mandatos consecutivos a Gheorghe Funar, un nacionalista extremo y miembro del PRM. El segundo vídeo, *Paint Romanian*, es un montaje rítmico musical compuesto de cientos de fotografías de objetos tricolor que reflejan las obsesiones nacionalistas de Cluj durante el mandato de Funar. Los otros dos vídeos, *Behind the Scene* y *Open*, presentan la insuficiencia de las instituciones de arte contemporáneo en Rumanía y la importancia de los espacios gestionados por artistas, así como el movimiento Free/Open Source Software [software de código libre o abierto] no sólo como un modo de producción de software sino también como un paradigma cultural con importantes implicaciones políticas y económicas.

Real Fictions intentaba eliminar la distinción entre expertos y espectadores implicando a adolescentes locales en el proceso de producción del vídeo. Pero a pesar de nuestras intenciones de trabajar con personas voluntarias de forma igualitaria, éstas continuaron viéndonos como expertos encargados de tomar decisiones. Muchas de ellas tan sólo querían viajar y adquirir nuevas competencias sin implicarse íntimamente en la totalidad del proceso, sin asistir a las reuniones, perdiendo mucho tiempo investigando o invirtiendo horas interminables en el montaje. ¿Por qué no resultaba contagiosa la idea de autoorganización? Tendíamos a idealizar la autoorganización como un signo de libertad, como la capacidad de ejercer nuestros derechos y posibilidades ilimitadas. Pero, en realidad, esta libertad es no sólo el placer de descubrir nuestra creatividad, es también el terrible peso de la responsabilidad y del trabajo duro.

Al enfocarse exclusivamente sobre el proceso de producción, *Real Fictions* prestaba poca atención al acabado de los trabajos y a su diseminación. Retrospectivamente, me parece que el impacto que el proyecto tuvo sobre las vidas cotidianas de nuestros jóvenes voluntarios fue muy pequeño en comparación con el que los vídeos pudieran haber tenido de haberlos planeado para un público amplio. Extraigo esta conclusión teniendo en cuenta la especificidad de la situación rumana. Unos amigos activistas de Italia me preguntaron una vez por los movimientos sociales en Rumanía y tuve que confesar que en realidad no existen, al menos no de la manera en que ellos los entendían. En Italia, movimientos como Telestreet o Indymedia tienen una red de apoyo social compuesta por centros sociales y cientos de miles de participantes. El intento de promover un *ethos do-it-yourself* en Rumanía con un puñado de voluntarios carece de este contexto. Y el problema real reside en un discurso hegemónico que impide que las temáticas suprimidas alcancen de ninguna manera la conciencia pública. En lugar de realizar vídeos para una pequeña audiencia artística o para un par de clubs underground, me parece más significativo provocar que públicos más amplios se cuestionen la manera en que ven el mundo.

Nuestro segundo proyecto videográfico, *Made in Italy* (2005-2006), fue una colaboración con Candida TV (http://www.candida.thing.net), un colectivo activista de Roma. Los vídeos enfocaban la deslocalización de las empresas italianas hacia Rumanía y la migración de la fuerza de trabajo rumana a Italia. Existen ahora 16.000 empresas italianas en Rumanía y algunas ciudades se han transformado literalmente en pequeñas italias. La realidad de la inversión extranjera es muy diferente de la promesa inicial: las normativas laborales no se han respetado, las condiciones de trabajo se han empobrecido, los sindicados están ausentes y con los

aumentos salariales las empresas comenzaron a deslocalizarse más hacia el este, dejando a los trabajadores sin empleo de un día para el otro. Muchos decidieron marcharse a trabajar al extranjero en lugar de competir en Rumanía por salarios de menos de 70 euros al mes. Después de 2000, Italia se convirtió en el principal destino de la migración rumana, que se estima en más de dos millones de personas. Pensamos que era importante resaltar esta conexión porque el discurso público en Rumanía ha celebrado acríticamente las inversiones extranjeras como la panacea que habría de salvar a la nación. Y esa importancia es incluso mayor ahora que la euforia por la inclusión de Rumanía en la Unión Europea permitirá el aumento de las inversiones extranjeras y de la privatización.

Los vídeos de *Made in Italy* intentaban introducir una contrahistoria opuesta a la historia dominante, pero no una contrahistoria narrada con una voz unificada. Presentan la colisión de diferentes perspectivas: propietarios de empresas italianas, representantes de instituciones culturales italianas, artistas, trabajadores y trabajadoras, taxistas, estudiantes, líderes sindicales, migrantes. Y también los "autores" y "autoras" de D Media y Candida TV que ensamblaron las piezas de estas narraciones tienen perspectivas muy diferentes, diferentes estilos de filmación, diferentes ideas sobre el montaje, haciendo todo ello que sea imposible un sólo punto de vista. En consecuencia, los trabajos presentaban no una historia que se construye mediante un principio conectivo por adición (diferentes voces que suman una totalidad), sino una historia que se despliega por medio de contradicciones y disyunciones y que se vuelve más complicada según se desarrolla. El espectador o espectadora tiene que juntar los fragmentos para extraer sus propias conclusiones.

Comparado con el proyecto previo, *Made in Italy* se dejaba sentir como una colaboración realmente igualitaria. Esto significa

también, siendo realistas, que el proceso fue con frecuencia difícil dado que tuvimos desacuerdos sobre diferentes ideas y estilos, teniendo que alcanzar consensos. Pero en última instancia la parte más interesante de cualquier proceso de colaboración real es la manera en que quienes participan en él nos transformamos, todo el mundo renuncia a un poco de su dogmatismo cuando observa las cosas desde la perspectiva de otros, aprendemos algo sobre nuestras propias limitaciones y prejuicios, vemos refinarse nuestras ideas a través del diálogo, y en último término somos capaces de hacer un trabajo mejor que el que cada uno de nosotros y de nosotras podría haber hecho individualmente.

Cuando se interpreta que el principio más relevante del vídeoactivismo es la inclusión del sujeto espectador en la elaboración videográfica, se tiende a privilegiar el enfoque sobre el proceso de producción antes que sobre la obra. Nunca debe minimizarse la importancia de presentar perspectivas y voces que habitualmente no se escuchan. Pero lo que con frecuencia se pierde en el vídeoactivismo es la dimensión estética. En los círculos activistas nadie habla sobre la obra de arte o la estética, cuestiones que se menosprecian por elitistas. La palabra "arte" se ha vuelto vergonzante excepto en su acepción situacionista: la liberación de las energías creativas que todo el mundo posee pero que han sido suprimidas por la rutina y el aburrimiento de la vida cotidiana. El arte es esto, pero también algo más. Es un acto de comunicación que, al contrario que otras formas de comunicación (el manifiesto político, el ensayo filosófico o el noticiario), lo que comunica son cualidades y afectos que exceden esquemas conceptuales. El arte tiene el poder de provocar no mediante un argumento, una información sin ambigüedades o el *agit-prop*, sino por medio de algo que todavía no sabemos realmente cómo definir. Incita a la

gente a pensar y sentir de forma diferente, a plantearse preguntas más que aceptar respuestas prefabricadas.

Godard realizó films extremadamente arrogantes de propaganda maoísta cuando era miembro del Grupo Dziga Vertov. *Pravda* (1969), sobre la insurrección de Praga en 1968, es un film obsesionado por el tropo de la corrección ideológica: se nos dice que los estudiantes que enarbolaron la bandera negra "no piensan correctamente" y que la cineasta Vera Chytilova "no habla correctamente". La idea que se sitúa tras los films del Grupo Dziga Vertov es que las imágenes son siempre falsas y necesitan ser criticadas por el "sonido correcto". Su último proyecto fue el film inacabado *Jusqu'à la victoire*, filmado en 1970 cuando la Organización para la Liberación de Palestina se estaba preparando para la revolución. El Grupo Dziga Vertov se separó y Godard utilizó más tarde esas filmaciones para realizar un nuevo trabajo con Anne-Marie Mieville, *Ici et ailleurs* (1974). La voz en off afirma que el problema de *Jusqu'à la victoire* era que el sonido había alcanzado un volumen demasiado alto, "tan alto que casi ahogaba la voz que quería hacer salir de la imagen". *Ici et ailleurs* cuestiona no sólo *Jusqu'à la victoire*, sino también el cine militante en general. Es un film que se compone de preguntas. Fuimos a Palestina hace algunos años, dice Godard. Para realizar un film sobre la revolución en ciernes. ¿Pero quién es aquí este nosotros? ¿Por qué fuimos allá, a otro lugar?

'bfŸ por qué no acaban de encontrarse realmente nunca el aquí y el otro lugar? La voz en off confiesa: "De regreso en Francia, no sabes qué
hacer con este film... las contradicciones explotan, tú también". *Ici et ailleurs* es una reflexión sobre cómo la militancia revolucionaria se escenifica como un teatro político: con sus gestos y discursos propagandísticos, su encubrimiento de las disyunciones con el fin

de re-presentar la voz singular de quienes se unifican en la lucha. También interroga la complicidad de los cineastas activistas que organizan el sonido y las imágenes de una manera particular para presentar la línea política "correcta" y para inhibir el pensamiento crítico. En una era dominada por las políticas del mensaje, *Ici et ailleurs* busca una política de la interrogación.

Godard estableció una distinción entre hacer cine político (films sobre política) y hacer cine políticamente. Hacer cine políticamente significa investigar cómo las imágenes encuentran su significado y desbaratan las reglas del juego, sea ese juego la mistificación hollywoodense o la propaganda militante. Eso significa provocar a los espectadores y espectadoras para que se conviertan en animales políticos, para que reflexionen sobre su propia posición frente al poder, para plantear dudas y hacer preguntas. Contrasta con ello la manera en que mucho del vídeoactivismo contemporáneo consiste realmente en propaganda al revés. Mientras que el contenido difiere de la prensa *mainstream*, la forma y función de ésta frecuentemente se mantiene.

La propaganda afirma su posición como algo natural e inevitable, sin reflexionar sobre la manera en que se construye. Muchos vídeos activistas exhiben su militancia mediante eslóganes emotivos sin argumentar, siendo ciegos frente a sus propias contradicciones internas. El vídeo de Indymedia Italia *Rebel Colours* (2001), que documenta las manifestaciones de 2000 en Praga contra el Fondo Monetario Internacional y el Banco Mundial, presenta los puntos de vista unidimensionales de los y las activistas que vinieron desde Estados Unidos, Gran Bretaña, Países Bajos, Francia, España e Italia, incluyendo a miembros de partidos comunistas todavía existentes. Lo que no ofrece es reflexión alguna sobre el contexto checo: muchos residentes locales denunciaron lo que apreciaron como un intento de escenificar una revolución por parte de

extranjeros que invocaban eslóganes de una ideología que los propios checos consideraban obsoleta. Dada la ausencia de conflicto entre estas perspectivas diferentes, el vídeo viene a ser tan dogmático como los medios de comunicación de masas, aunque el contenido sea el opuesto.

El vídeoactivismo nació cuando se comprendió que los medios de masas están controlados por élites poderosas que afirman servir al derecho democrático de informar al público cuando en realidad sus intereses, fuentes y apoyo económico reales, su liderazgo jerárquico y sus procesos de toma de decisiones se esconden tras puertas selladas. Es importante oponerse a estas prácticas mediante la inclusión de perspectivas y deseos cotidianos de gente ordinaria y grupos marginalizados, y haciendo que los procesos de producción sean lo más democráticos, antijerárquicos y transparentes que se pueda. Pero no es suficiente con eliminar las distinciones entre producción y consumo y entre expertos y espectadores. Es también necesario cuestionar cómo las imágenes y los sonidos se organizan para producir significado. En último término, el vídeoactivismo significa hacer vídeo políticamente: rechazando ofrecer perogrulladas, respuestas prefabricadas o la línea política "correcta". Significa hacer vídeos en forma de preguntas.

Se puede acceder a una versión más amplia de este texto, junto con imágenes de los vídeos mencionados, en <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/richardsontext3.html>.