

Fragmentos

**SOBRE EL CINE
(DIGITAL) EN ITALIA**

ON (DIGITAL) FILM IN ITALY

Valentina Di Prisco

¿Cuáles son los cambios estéticos, conceptuales y narrativos que ha experimentado el cine italiano en los últimos años? ¿Existe una influencia recíproca entre el cine y las nuevas tecnologías, el videoarte y los otros lenguajes visuales?

Estas líneas son pocas para responder a estas dos complejas preguntas, ya que en los últimos años el cine italiano ha entrado y salido de crisis más o menos profundas, que dependen no sólo de las erróneas políticas de distribución, sino también de fuertes crisis de identidad. Desde el punto de vista comercial, el género de la comedia ligera italiana ha sido el que ha logrado sobrevivir con cierta dignidad. Sin embargo, desde el punto de vista del cine de autor, aquél que circula en los festivales y en las salas de ensayo, la experimentación visual y narrativa no se detiene.

Últimamente ha habido un renacer en lo que se refiere a la temática. Sobresalen nombres como Matteo Garrone (*Primo amore*, 2004), Emanuele Crialesi (*Respiro*, 2002 – *Nuovomondo*, 2006), Paolo Sorrentino (*Le conseguenze dell'amore*, 2004), Silvio Soldini (*Pane e tulipani*, 2000 – *Agata e la tempesta*, 2004) cineastas que continúan realizando películas en 35mm pero que experimentan a nivel narrativo, mostrando el otro lado de la moneda: un cine de calidad que explora la complejidad del alma humana. Surgen casos particulares de pequeñas producciones que conquistan sorpresivamente la atención del público y de los trabajadores del sector, como la producción a bajo presupuesto *Fame chimica* de Paolo Vari y Antonio Bocola (2003).¹ En este panorama... ¿Dónde están los cambios estéticos y formales? ¿En dónde podemos encontrar innovación y experimentación en el cine italiano? Hasta ahora hemos hablado básicamente de cambios narrativos.

En primer lugar hay que hablar de la revolución que el mundo digital trae consigo. El cine es un medio de expresión que vive de la tecnología, no se pueden considerar separados, se nutren mutuamente; gracias a ella, el cine se alimenta del digital y de géneros propios del vídeo: la

¹ Película de bajo presupuesto que con el "passaparola" del público joven y de los trabajadores del sector, logró estar en cartelera más de los pocos y miserables días establecidos por las casas de distribución.

What aesthetic, conceptual and narrative changes has Italian cinema undergone over the last few years? Is there a reciprocal influence between film and new technologies, videoart and other visual languages?

There is not enough space here to fully answer these two complex questions, given that over the last few years Italian cinema has passed through several serious and less serious crises - not just to do with erroneous distribution policies, but also strong identity crises. From the commercial point of view, the genre that has managed to survive with some degree of dignity is Italian light comedy. From the point of view of art films, however, the kind of films that circulate in festivals and specialty theatres, visual and narrative experimentation is unstoppable.

There has been a recent renewal in terms of subject matter, with names that stand out including Matteo Garrone (*Primo amore*, 2004), Emanuele Crialesi (*Respiro*, 2002 – *Nuovomondo*, 2006), Paolo Sorrentino (*Le conseguenze dell'amore*, 2004) and Silvio Soldini (*Pane e tulipani*, 2000 – *Agata e la tempesta*, 2004). These are filmmakers who continue to shoot on 35mm but experiment with narrative techniques, showing the other side of coin: high-quality cinema that explores the complexity of the human soul. Some specific cases that emerged from small productions have unexpectedly captured the attention of audiences and those who work in the industry, such as the low-budget film *Fame chimica* by Paolo Vari and Antonio Bocola (2003).¹ Given this panorama... Where are the aesthetic and formal changes? Where can we find innovation and experimentation in Italian cinema? So far we've basically talked about changes in narrative techniques.

Firstly, we need to talk about the digital world and the revolution it implies. Film is a medium of expression that lives off technology. The two mutually feed each other and can't be considered separately. Technology allows cinema to get

¹ A low-budget movie that managed to remain in cinemas for more than the few, miserable days set by the distribution houses thanks to the "passaparola" or word of mouth of young audiences and industry professionals.



1 - FLUID VIDEO CREW,
LINEA D'OMBRA, 6', 2004, IT

publicidad, el videoclip y el videoarte. A su vez, el vídeo, gracias a los contenidos y a la narración clásica, se alimenta del cine. Esto permite reducir costos y lo más importante: experimentar con la luz, los encuadres, la fotografía en general y el montaje. Los cineastas tienen la posibilidad de experimentar a nivel estético con resultados a veces notables, conseguir una nueva identidad que hasta ahora había sido limitada. La vocación realista del cine, desde todo punto de vista, ha dado paso a la investigación estética creando nuevos lenguajes. Los videoartistas, que en el pasado experimentaban exclusivamente en vídeo y su disfrute era únicamente en este formato (todos los exponentes del videoarte en Italia), ahora tienen la posibilidad real de producir una película narrativa en formato digital para ser vista en las salas de cine.

Es así que a finales de los años '90 Italia comienza a experimentar nuevos lenguajes gracias al digital. Emanuela Giordano (*Due volte nella vita*, 1996) y Giovanni Davide Maderna (*Questo è il mio giardino*, 1999) son los primeros jóvenes directores que gracias al digital logran realizar su primer largometraje. Sucesivamente, directores aclamados como Giuseppe Bertolucci (*L'amore probabilmente*, 2001; presentado en el Festival de Venecia) y Antonietta De Lillo (*Non è giusto*, 2001; presentado en el Festival de Locarno), joven directora y productora napolitana que por largo tiempo se ha dedicado al vídeo-retrato, descubren este formato por las innumerables posibilidades que éste genera. A partir del año 2001 el cine

sustenance from the digital world and video genres: advertising, video clips and videoart. Video, in turn, feeds off cinema content and traditional forms of storytelling. This allows directors to reduce costs and, more importantly, to experiment with light, framing, photography in general and editing. Filmmakers have the opportunity to experiment aesthetically and achieve a new, previously limited identity with sometimes outstanding results. Anyway you look at it, cinema's realist vocation has given way to an aesthetic investigation, thus creating new languages. Video artists who once experimented exclusively on video and could only be enjoyed on this format (all exponents of videoart in Italy) now have a real opportunity to produce fiction films in digital format that can be screened in theatres.

This allowed Italy to begin to experience new languages in the 1990's thanks to digital. Emanuela Giordano (*Due volte nella vita*, 1996) and Giovanni Davide Maderna (*Questo è il mio giardino*, 1999) were the first young directors who were able to make their first feature film thanks to digital technology. Later, acclaimed directors like Giuseppe Bertolucci (*L'amore probabilmente*, 2001; presented at the Venice Film Festival) and Antonietta De Lillo (*Non è giusto*, 2001; presented at the Locarno Film Festival), a young director and producer from Naples who had worked previously with video-portraits, discovered this format and the endless possibilities it offers. From

“underground” italiano produce cada vez más en digital: *Quartetto* de Salvatore Piscicelli, *Diapason* de Antonio Domenica, *Pornodrome* de Beniamino Catena, *Quello che cerchi* de Marco Puccioni, el film colectivo *Lo sguardo digitale*, promovido por Cinecittà que en ese mismo año inaugura un sector dedicado al mundo digital. Estas nuevas experiencias realizadas en su mayoría por jóvenes del Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, en muchos casos han logrado llegar al público gracias a su participación en los festivales internacionales (Turín, Locarno, Venecia, Berlín, Cannes) y demuestran que la producción italiana en ámbito digital ha sobrevivido al primer impacto con el cine convencional rodado en 35mm. El acercamiento al mundo digital es todavía tímido, con la excepción de *Quo vadis baby* de Gabriele Salvatores (2004) o *Cover Boy* de Carmine Amoroso (2008) dos películas que han sido distribuidas a nivel comercial, entre otras.

Daniele Segre, cineasta, fotógrafo y autor del llamado “cine de la realidad” es muy sensible al mundo social y nunca ha dejado de experimentar en cine y vídeo. Es un interesante ejemplo de fusión entre los dos formatos con obras como *Vecchie* (2002) o *Mitraglia e il verme* (2004), donde mezcla la película 35mm y el Beta Digital. Sobre esta última película Segre comenta: “Las ganas de continuar experimentando nuevos lenguajes, de verificar nuevos modos de representación, de continuar trabajando con los actores me ha permitido realizar *Mitraglia e il verme*. (...) El punto de vista fijo me sirvió para reforzar la unidad de tiempo, de lugar y de acción que caracteriza la dramaturgia del filme”.² No obstante, la mayoría de los cineastas todavía prefieren trabajar en 35mm, ya que la historia muestra que las vanguardias sólo se abren camino con el tiempo. Afortunadamente, los artistas del videoarte son como grandes y maravillosas esponjas que absorben contenidos y técnicas en función de la experimentación. La realidad joven italiana puede contar con valiosos ejemplos de sincretismo entre el cine y el vídeo de creación.

² Para mayor información se puede consultar el sitio web oficial del cineasta: www.danielesegre.it

2001 onwards, “underground” Italian cinema productions were increasingly on digital: *Quartetto* by Salvatore Piscicelli, *Diapason* by Antonio Domenica, *Pornodrome* de Beniamino Catena, *Quello che cerchi* by Marco Puccioni and the collective film *Lo sguardo digitale*, instigated by the Cinecittà studios, which launched a specific sector for working in the digital world that same year. Many of these new works, mostly by young people from the Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, were able to reach audiences by participating in international festivals (Turín, Locarno, Venice, Berlin, Cannes), and they prove that digital production in Italy has survived the first impact with conventional cinema filmed on 35mm. The interest in the digital world is still lukewarm, with the exception of *Quo vadis baby* by Gabriele Salvatores (2004) and *Cover Boy* by Carmine Amoroso (2008) two films that have been commercially distributed, among others.

Daniele Segre, filmmaker, photographer and creator of “reality cinema” is highly sensitive to social world and has never stopped experimenting with film and video. He is an interesting example of a fusion between the two formats, with works like *Vecchie* (2002) and *Mitraglia e il verme* (2004), where he mixes 35mm film and Digital Betacam. About this film, Segre says: “The desire to continue to experiment with new languages, test new modes of representation and continue to work with actors has enabled me to make *Mitraglia e il verme*. (...) The fixed point of view allowed me to strengthen the unity of time, place and action that characterises the dramaturgy of the film”.² However, most filmmakers still prefer to work with 35mm, and history shows that avant-garde ideas and movements need time to open up a path for themselves. Fortunately, artists who work with videoart are like big, wonderful sponges that absorb content and techniques based on experimentation. There are many valuable examples of syncretism between cinema and independent and experimental video on the up-and-coming Italian scene.

² For more information, see the filmmaker’s official website: www.danielesegre.it

“FLUID VIDEO CREW”, UN EJEMPLO DE CREACIÓN GLOBAL

Su traducción podría ser: “Equipo de vídeo fluido”. “Fluid Video Crew” es un colectivo de jóvenes autores que nace a mediados de los años ‘90 paralelamente al movimiento de los centros sociales en el centro y sur de Italia. La periodista Monica Piccino dice de ellos: “(...) la investigación de los Fluid nos propone una imagen expandida, que documenta y que se opone a los códigos de la información en su gama completa y de alguna manera voltea los clásicos modelos antagonistas, transformando las historias en ocasiones formales, especiales e ‘irrepetibles’”.³ De hecho, los “Fluid Video Crew” son profundamente inquietos a nivel formal, los trabajos más importantes han sido fundamentalmente documentales experimentales, donde los efectos visuales, el lenguaje extremo y el montaje dinámico se alternan con temas netamente sociales que hablan de los problemas y las tradiciones del sur de Italia, específicamente de la región Puglia.

Comienzan su trayectoria documentando espectáculos musicales realizados en la Provincia de Lecce. Poco a poco van cambiando temática y por un largo período se dedican al documental de denuncia bajo el sello de un estilo diverso e innovador, la experimentación formal hace que las reflexiones sociales reflejadas en sus obras sean no sólo denuncias sino documentales de creación, realizados en vídeo en obras como: *Shqipera* (1997), el desembarco de inmigrantes albaneses en Brindisi; *Un’immagine del Che* (1998), juego de efectos visuales y sonoros que pone en relación dos diferentes realidades en apariencia lejanas (el ícono de Che Guevara y un centro social en la periferia de Roma); *Storia di un paese normale* (1999), sensible y sincero documental sobre la explotación de una familia pugliese que realiza zapatos hechos a mano; la cámara pasea por las manos de los miembros de la familia mientras trabajan, se escuchan sus voces en off pero no se ven los rostros, son los trabajadores sin rostro y sin nombre; *Gli ultracorpi della porta accanto* (2004)

³ Piccino, Monica. *I Fluid Video Crew: l’immagine espansa*. En: Catálogo de Invideo 2006. *Realtà sospesa*. Mimesis Edizione: Milano: 2006: 43.

“FLUID VIDEO CREW”, AN EXAMPLE OF GLOBAL FORMS OF EXPRESSION

“Fluid Video Crew” is a collective of young artists that was formed in the mid 90’s at the same time as the social centres movement in central and southern Italy. Journalist Monica Piccino writes: “(...) the investigations of the Fluid Crew offer us an expanded image that documents and opposes the full range of information codes and somehow turns traditional antagonistic models around, transforming stories into formal, special and “unrepeatable” events.”³. The Fluid Video Crew are certainly profoundly restless in terms of form - their most important works have essentially been experimental documentaries in which visual effects, extreme language and dynamic editing alternate with clearly social content that talks about the problems and traditions of southern Italy, specifically the Puglia region.

They started off documenting musical productions carried out in the Province of Lecce, then their subject matter gradually changed, and for a long while they focused on documentaries in support of social issues, stamped with their varied and innovative style. Formal experimentation means that the social aspects of their videos didn’t just make them works of social critique, but also artistic video documentaries, like: *Shqipera* (1997), the disembarking of Albanian migrants in Brindisi; *Un’immagine del Che* (1998), a play between visual and sound effects that link two seemingly unrelated realities (the Che Guevara icon and a social centre on the outskirts of Rome); *Storia di un paese normale* (1999), a sensitive and honest documentary about the exploitation of a Puglia family that hand-crafts shoes; the camera wanders over the hands of the family members as they work and we hear their voices off-screen, but their faces don’t ever appear. They are faceless, nameless workers. *Gli ultracorpi della porta accanto* (2004) the bodysnatchers next door, the title says it all: images of the disembarking of illegal immigrants in the Otranto Channel.

³ Piccino, Monica. *I Fluid Video Crew: l’immagine espansa*. In: 2006 Invideo Catalogue. *Realtà sospesa*. Edizione: Milan: 2006: 43.



los ultracuerpos de la puerta de al lado, su título lo dice todo: imágenes sobre el desembarco de inmigrantes clandestinos en el Canal de Otranto. Bajo esta misma línea se encuentra el documental *Linea d'ombra* (2004), una sensible paradoja entre los inmigrantes clandestinos y las tradiciones musicales del sur de Italia; *La barca dei santi* (2005) un documental antropológico que habla de la vida de los pescadores y los rituales religiosos en Gallipoli desde un punto de vista dinámico e innovativo gracias al montaje paralelo; *Fuck You All* (1999) y *I Don't Like Music Videos* (2000) se separan un poco de la denuncia social para hablar de dos artistas americanos. Ambos son vídeo-retratos experimentales, el primero sobre el fotógrafo Glen Friedman y el segundo sobre el filmmaker Jem Cohen. A través del movimiento constante, no sólo de la cámara, sino también gracias al montaje y a los efectos visuales, los "Fluid Video Crew" nos hablan del sentido de la vida y del trabajo creativo de estos dos artistas. Sandra Lischi, profesora universitaria y estudiosa de videoarte dice " El lenguaje del clip, la compaginación cerrada y el montaje rápido se mezclan en su trabajo como fondo de una vocación realista y social; también aquí los típicos formatos se mezclan, se redescubre la película, se prueban incursiones en distintos géneros y en la memoria, llegando hasta el salto hacia el

Along this same line, there is *Linea d'ombra* (2004), a heart-felt paradox of illegal migrants and musical traditions in southern Italy; *La barca dei santi* (2005) an anthropological documentary that talks about the lives of fishermen and religious rituals in Gallipoli from a dynamic and innovative perspective thanks to parallel editing. *Fuck You All* (1999) and *I Don't Like Music Videos* (2000) distance themselves a little from social subjects in order to talk about two American artists. Both of these are experimental video-portraits, the first on the photographer Glen Friedman and the second on the filmmaker Jem Cohen. Through constant movement - of the camera and also in the editing and visual effects - the Fluid Video Crew talk to us about the meaning of life and the creative work of these two artists.

Sandra Lischi, a university lecturer and expert on videoart says "The language of clips, closed combinations and quick editing combine in their work as the backdrop to a realist, social vocation. Typical formats are also mixed here - film is rediscovered, there are forays into different genres and memory, and even a leap into feature

largometraje."⁴ Es así como en 2003, el colectivo realiza *Italian Sud Est*, docu-drama, rodado en digital, que narra la historia de la línea ferroviaria del Sur-Este, que atraviesa a lo largo y ancho la región de Puglia.

Su segundo largometraje *Fine pena mai* (2008) es la primera incursión de dos de los cuatro miembros del grupo (Davide Barletti y Lorenzo Conte) en el cine narrativo rodado en super 16mm. Narra la vida de Antonio Perrone, un importante exponente de la cuarta mafia italiana: la "Sacra Corona Unita" en la Puglia de los años '70. A pesar de ser una producción realizada en cine, este reciente trabajo va igualmente contra la corriente, reflejando un estilo muy personal. Decidieron rodar en cine para darle a la historia aquel sello estético típico del cine de los años '70: fuertes contrastes en la fotografía, colores saturados, angulaciones exageradas, imágenes granuladas... Hay una absoluta libertad creativa en el montaje y en el uso de la música. La única experimentación con el digital ha sido a través de la fotografía fija, utilizándola para la descripción de los paisajes y convirtiéndola en imágenes dinámicas en "movimiento" a través de efectos visuales. En la actualidad están preparando un documental en digital sobre Antonio Perrone, donde el lenguaje será netamente documentalístico, para así poder afrontar finalmente un mismo tema bajo dos estilos diferentes: una película de ficción rodada en cine y un documental realizado en digital. Sinergia y creación global.

Sin embargo, este colectivo no es el único en busca de nuevos lenguajes. Hay muchos vídeoartistas italianos inmersos en la experimentación. El regreso a los orígenes del cine es una constante en los últimos tiempos que con el desarrollo de los lenguajes típicos del vídeo y el conocimiento de las nuevas tecnologías produce una innovadora y fascinante obra artística, esperando que así se pueda escribir un nuevo capítulo de la historia del cine (digital) en Italia.

Valentina Di Prisco

⁴ Lischi Sandra. *Cinema-video e ritorno. Trent'anni di ricerca fra arte e tecnologia*. En: Cosetta Saba (comp). *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*. CLUEB: Bologna: 2006.

films."⁴ Around 2003, the collective made *Italian Sud Est*, a docu-drama that tells the story of the South-East line that crosses the length and width of Puglia.

Their second feature film *Fine pena mai* (2008)

is the first foray of two of the four members of the group (Davide Barletti and Lorenzo Conte) into fiction films shot on 16mm. It tells the life story of Antonio Perrone, a major exponent of the fourth Italian mafia: the "Sacra Corona Unita" in 1970's Puglia. Although it was shot on film, this recent work also goes against the tide, reflecting a very personal style. The directors decided to shoot on film in order to give the story the aesthetic stamp typical of 1970's cinema: strong contrasts in the photography, saturated colours, exaggerated angles, grainy images... There is an absolute creative freedom in the editing and the use of the music. The only experimentation with digital media involved still photographs, which were transformed into dynamic "moving" images through visual effects and used to describe landscapes. The group is currently preparing a digital documentary on Antonio Perrone, where they will use a strictly documentary language so that they can finally approach a single subject in two different styles: a fiction film shot on film and a digital documentary. Synergy and global artistic expression.

However, the Fluid Video Crew are not the only group experimenting with new languages. There are many Italian video artists immersed in similar experiments. The return to the origins of cinema has been a constant in recent times, and with the development of languages and the increasing knowledge of new technologies it has been producing innovative and fascinating artistic work, which will hopefully lead to the writing of a new chapter in the history of (digital) cinema in Italy.

Valentina Di Prisco



⁴ Lischi Sandra. *Cinema-video e ritorno. Trent'anni di ricerca fra arte e tecnologia*. In: Cosetta Saba (comp). *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*. CLUEB: Bologna: 2006.

CONCIENCIA ELECTRÓNICA Y CONOCIMIENTO CULTURAL EN EL VIDEOARTE CHINO

ELECTRONIC CONSCIENCE. CULTURAL AWARENESS IN CHINESE VIDEO ART

Wu Mei Chun

Conciencia electrónica y conocimiento cultural en el videoarte chino

Los críticos de arte afirman que la vanguardia china resulta, simplemente, de una transposición e imitación de las prácticas occidentales de vanguardia. Estas severas críticas provienen tanto de los círculos chinos conservadores como de los más modernos y también se han podido escuchar desde los círculos occidentales en el transcurso de discusiones sobre la globalización. Todos ellos consideran que el arte chino de vanguardia está falto de originalidad y de identidad nacional. A pesar de ello, los vibrantes avances que se están produciendo en el videoarte chino durante los últimos años demuestran que esta hipótesis es falsa.

El videoarte occidental se ha desarrollado en tres fases. Se inició con las críticas al medio basadas en una agresiva ideología política durante los años 60 y 70, pasando por la introducción de complejas estructuras de lenguaje y de imágenes digitales hasta convertirse en una sofisticada y delicada nueva forma de arte que enfatiza la calidad de la integración emocional y sensorial. El videoarte, de este modo, se asentó con éxito como discurso histórico y modelo cultural y, finalmente, durante los años 90, se ha integrado completamente en el mundo del arte, los museos y las instituciones.

Mientras que el comercio y la apertura cultural se han desarrollado rápidamente en el contexto chino, los videoartistas chinos están todavía atrasados respecto a sus colegas occidentales, lo que obliga a que los tres estadios básicos del desarrollo del videoarte se enfrenten simultáneamente en una misma década.

Los artistas chinos han tendido a centrarse, en el plano intelectual, en un análisis teórico de su trabajo en lugar de intentar encontrar vías de interacción social. Esta actitud no es extraña, ya que intentan emular a los intelectuales chinos de la tradición, que creían que sus manifiestos eran más efectivos que no sus acciones y que, además, estaban sometidos a medidas cautelares previas a la articulación de puntos de vista sociales.

Electronic Conscience. Cultural Awareness in Chinese Video Art

Critics of chinese avant-garde art claim it is merely a transplantation and imitation of Western avant-garde practices. These harsh criticisms come from both China's conservative and contemporary communities. These opinions have also been voiced in Western circles during discussions of globalization; claiming Chinese avant-garde art lacks national identity and originality. However, exciting developments unfolding in Chinese video art during recent years, illustrate this hypothesis to be untrue.

Video art in the West has progressed in three phases. From the media criticism based on aggressive political ideology in the 1960s and 1970s, through the penetration of a complex language structure and digital images, to become a delicate and sophisticated new art form, emphasising the quality of emotional and sensational integration. Video art has successfully established itself as an historical discourse and cultural model. Finally in the 1990s, video art has become fully absorbed into the art world, museums and institutions.

Although commercialism and cultural innovations have developed at a quick pace recently in China, Chinese video artists are still behind their Western counterparts, forcing them to wrestle simultaneously with all three basic stages of video development in the span of the one decade.

Chinese artists have tended to focus intellectually on a theoretical analysis of their work, rather than identifying social interaction. It is not surprising that they emulate traditional Chinese intellectuals in the belief that their manifiestos are more effective than actions, having been conditioned to cautionary measures before articulating social views.

With the present economic growth in China, technology and commercial media production have developed at almost the

Con el actual crecimiento económico de China, la tecnología y su producción comercial se han desarrollado al mismo ritmo que la propia nación. Por eso mismo, los avances tecnológicos no son el principal problema que los artistas chinos deben afrontar. El problema radica más bien en el desarrollo de un sistema que pueda hacer compatible la ambición artística con la tecnología, que pide ser dirigida.

Desde sus inicios, el videoarte chino se ha posicionado como arte a pesar de la reprobación de las instituciones artísticas convencionales. Los videoartistas chinos se dirigieron al público de las vanguardias y lo preservaron para adoptar sus patrones y obtener el apoyo y la aceptación general.

El videoarte chino se desarrolló de manera diferente en Occidente por lo que respecta a las influencias y los niveles de progreso. Este proceso independiente permitió que el videoarte chino jugara un papel esencial en la sociedad china de los años 90. Durante el período de estancamiento cultural vivido a principios de los 90, el videoarte incrementó su popularidad rápidamente, lo que aportó a los artistas la tranquilidad para poder realizar producciones caseras y la posibilidad de una distribución marginal pero efectiva. A mediados de los 90, en un entorno de experimentación progresiva, el vídeo se convertía en un medio importante. Este hecho permitía a los artistas desplegar reflexiones y autocrítica, liberando al soporte de coacciones ideológicas y contribuyendo a la popularización del vídeo como medio.

Desde la primera presentación de videoarte en Hangzhou, en 1996, el videoarte chino ha ganado reconocimiento en los círculos artísticos internacionales. Esto ha comportado una mayor accesibilidad al equipamiento técnico y un aumento de artistas, de diferente recorrido artístico, que han incorporado el video en su trabajo para enriquecer sus respectivos lenguajes. Esta buena acogida inicial en el ámbito internacional ha forzado a los artistas chinos a estar más atentos y a adaptar su rol cultural y artístico al nuevo contexto.

same rate to the standard of their nations. Therefore technological advances are not the main problems faced by contemporary Chinese artists. Rather it is the development of a corresponding system that can merge artistic achievement with the technology that begs to be addressed.

From the beginning, video art in China positioned itself with fine art despite disapproval from conventional artistic institutions. Chinese video artists preserved and appealed to avant-garde audiences or gain support, patrons and general acceptance.

Chinese video art developed differently from that of the West in terms of influence and rates of progress. This independent process has followed has allowed Chinese video art to play a vital role in Chinese society in the 1990s. During the period of cultural stagnation experienced in the early 1990, video art quickly gained popularity allowing artists the ease of the home-production and an effective underground distribution. By the mid 1990, in an environment of progressive experimentation, video became an important medium. It enabled artists to display self-criticism and reflections, consequently freeing this medium from ideological constraints, and contributing towards making video a popular medium.

Since the first video art show in Hangzhou in 1996, Chinese video art has been gaining recognition within international art circles. This has resulted in enhanced accessibility of technological equipment and an increase in artists from various backgrounds using video to augment their artistic language. This initial acceptance into a more international art world has forced Chinese artists to become more aware and articulate their own cultural and artistic role in perspective.

Video art, by its very nature, has advantages over other media in China. Firstly, it is a new media its own set of languages and discourses, both visual and theoretical. These novelties have enhanced chances for funding. Additionally,



1 - WANG GONGXIN, *KALA OK*, VIDEO, 2000
2 - WANG GONGXIN, *MY SUN*, VIDEO, 2001

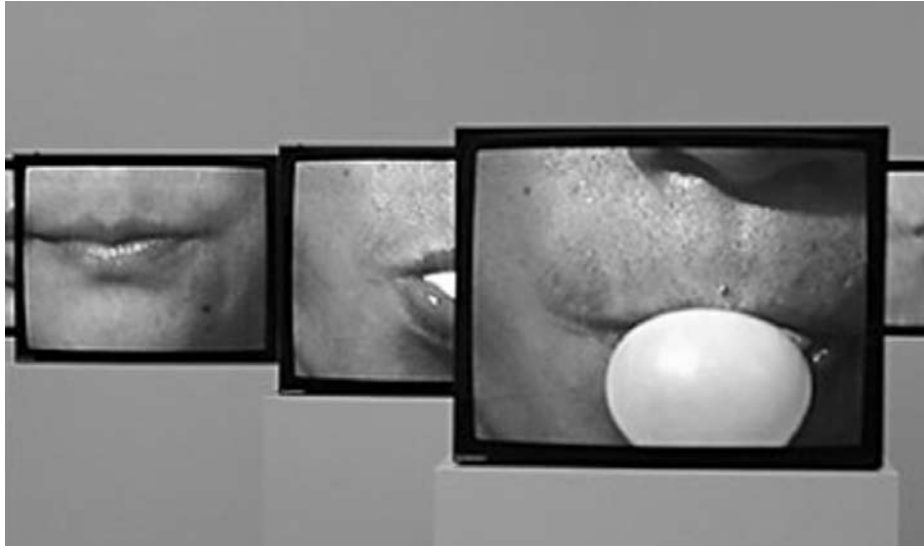
El videoarte, a causa de su propia naturaleza, se encuentra en situación privilegiada respecta a otros medios en China. En primer lugar, se trata de un nuevo medio que dispone de lenguaje y discurso propios, tanto a nivel visual como a nivel teórico. Esta novedad ha facilitado las oportunidades para conseguir financiación. Además, el videoarte chino es atractivo para un público internacional sediento de conocimiento acerca del misterioso universo chino, que se percibe como “exótico”. Aun así, la súbita popularidad de este medio artístico puede ser de corta duración si queda satisfecha una curiosidad que puede desaparecer rápidamente. Cuando el videoarte se convierta en una forma habitual de arte y los artistas chinos sean también habituales en la escena internacional, ¿de qué formas dispondrá el medio para mantenerse y desarrollarse?

Para que progrese, el videoarte chino debe incidir en la potencia del medio enfatizando sus cualidades únicas y la posibilidad de alcanzar un público amplio. Estas cualidades permiten al videoarte ir más allá de los límites de las convenciones de estilo territorial. Además, el videoarte puede aportar una estrategia que es al mismo tiempo crítica y flexible, ensanchando las fronteras que inhiben el arte conceptual chino. Al mismo tiempo, el videoarte chino debe repensar y revalorar los modelos y las convenciones de las artes multimedia occidentales y desarrollar su propio lenguaje.

Chinese video art appeals to an international audience hungry for knowledge of the previously little known world of China, sometime perceived as “exotic”. However, the sudden popularity of this media art may be short-lived, satisfying a curiosity that may quickly fade. When video art becomes a common art form and the Chinese artists become familiar in the world art scene, how will video art be sustained and developed?

In order to progress, Chinese video art must promote the strength of the medium by emphasising its sensational qualities and mass media reach. These qualities enable video art to reach beyond the limitations of regional style conventions inherent in local art. Furthermore, video art can introduce a strategy that is both critical and flexible, expanding the confines that inhibit Chinese conceptual art. At the same time, Chinese video art must rethink and re-evaluated the set models and conventions within Western contemporary media arts and develop its own particular language.

It is vital that Chinese video artists do not fall into the trap of their western counterparts, i.e. not to allow the technological equipment to imprison an artistic talent. Technology is a wonderful instrument, but is just that; enabling artistic creativity to be explored, and not the piece in itself.



3-ZHANG PEILI, *CONSTANT BLOW UP*, 2000, VIDEO INSTALACIÓN, 12 MONITORES

Es de vital importancia que los videoartistas chinos no caigan en la misma trampa que sus homólogos occidentales y deben evitar que el equipamiento tecnológico encarcele su talento artístico. La tecnología es un instrumento maravilloso, pero sólo eso, y debe permitir la exploración de la creatividad.

Los artistas chinos se han centrado en temas alrededor del cuerpo y la cotidianidad. La concepción del cuerpo de los artistas chinos y la de los artistas occidentales es diametralmente opuesta. En Occidente, el cuerpo se percibe como una fuente de placer o de maldad. Los chinos, en cambio, adoptan tanto la filosofía taoísta, que entiende el cuerpo como indisoluble del universo, como la budista, que concibe el cuerpo como un continente. El cuerpo, un reflejo electrónico para la auto-revelación. Como ejemplo, los trabajos de Wang Gongxin y de Zhang Peili proyectan una visión del cuerpo extremadamente aperturista, aceptándolo como la esencia de la vida en lugar de instaurar una relación auto-indulgente y de auto-resistencia con este cuerpo. *Sight Adjuster II*, de Chen Shaoxing, divide la mente en dos partes y ofrece estímulos visuales diferentes para cada

The Chinese artists focused on themes of the body and daily life experiences. The difference between the Western and Chinese concept of the body is quite diametrical. The West views the body in terms of pleasure or evil. However, the Chinese adopt both a Taoist philosophy that the body is an inseparable part of the universe, and Buddhist interpretation of the body as a shell. The body, and electronic reflection for self-revelation. As an example the works of Wang Gongxin and Zhang Peili both project an extreme liberal view of accepting the body as the essence of life rather than setting a self-indulgent or self-loathing relationship to the body. Chen Shaoxing's *Sight Adjuster II* splits the mind into two by feeding different visual stimulation to each eye. The mind is left to sort out a logical relationship between the two separate images.

The works of Qui Zhijie show us a Chinese sensitivity toward everyday and insignificant moments in his work, *Objects*. He has unified humans and the universe in a refined and philosophical relationship, awakening within us the uncertainties of life, and the same time indicating there is an alternative path to

ojo. Se deja a la mente que construya relaciones lógicas entre las dos imágenes.

El trabajo *Objects* de Qui Zhijie nos muestra la sensibilidad china hacia la cotidianidad y los momentos insignificantes. Ha unido a humanos y universo en una refinada relación filosófica, despertando en el espectador las incertidumbres de la vida. Su instalación *site-specific* quiere sugerir que existe una vía alternativa para superar esta inestabilidad.

El trabajo en video de Wu Ershan y la videoinstalación de los artistas Gao Shiming, Gao Shiqiang y Lu Lei abrazan el drama y la fantasía capturando momentos de las actividades cotidianas, transformándolas en una profunda observación de la vida.

El videoarte durante el siglo XX ha permitido que los artistas articulen sus ideas superando las restricciones de los medios tradicionales. Posee la habilidad de superar convenciones, pero requiere un nuevo lenguaje y una más amplia distribución para tomar mayor impulso en este apasionante campo. Los trabajos de videoarte chino, por su parte, nos permiten creer que traspasarán fronteras y que ayudarán al desarrollo del medio para que sea reconocido como una forma de arte por derecho propio.

Wu Mei Chun

overcome these instabilities with his site-specific installation. The video work of Wu Ershan and the video installation of Gao Shiming / Gao Shiqiang / Lu Lei, embrace drama and fantasy by capturing moments of daily activities, transforming them into an in-depth observation of life.

Video art in the twentieth century has allowed artists to articulate their ideas beyond the restrictions of the traditional media. It has the ability to overcome conventions, but demands a new language and a wider distribution to retain momentum in this exciting field. The works of Chinese video art will let us hope and believe it will reach beyond its present boundaries and further develop into a media recognised in its own right.

Wu Mei Chun

VIDEOARTE EN LOS PAÍSES NÓRDICOS

VIDEOART IN THE NORDIC COUNTRIES

Anna Linder



1-HIGH HEEL SISTERS. *SHOE PIECE*, 2 MIN, 2002, ESCANDINAVIA

Videoarte en los países Nórdicos

Durante cuatro años he trabajado en Filmform – el archivo de video y de arte en Estocolmo, Suecia. La tarea principal de Filmform es la distribución y el archivo del videoarte sueco y desde 1950 la actividad se ha estado realizando, más o menos, con una misma tendencia; la accesibilidad de la imagen móvil experimental. En los últimos años, la demanda ha aumentado enormemente en cuanto al alquiler de los títulos, tanto de forma nacional como internacional. La demanda por parte de los artistas y de los creadores de películas para pertenecer al archivo de Filmform también ha aumentado, más y más gente ve las posibilidades en poner una o varias obras en distribución.

Hace algunos años hice dos videoprogramas con videoarte nórdico para una bienal en Tel Aviv, y no fue fácil hacer la investigación para la composición del programa. Aquí debajo se adjunta un extracto del texto que muestra mi frustración y mi rabia hacia instituciones grandes y lentas. Un poco más adelante en el texto, hablaré sobre mi trabajo al crear Hit the North, un proyecto piloto que trata sobre la distribución del videoarte nórdico.

Video-art in the Nordic countries

For four years I have worked in Filmform – the video and art archive in Stockholm, Sweden. The principal task of Filmform is the distribution and archive of Swedish video-art and experimental film since 1950 the activity that it has been carrying out, more or less in the same trend; is the accessibility of the experimental mobile image. In recent years, the demand has increased enormously in terms of renting titles, as much nationally as internationally. Demand by the artists and film makers to belong to the archive of Filmform has also increased, more and more people are seeing the possibilities of putting one or various pieces of work into distribution.

A few years ago I made two video-programmes with Nordic video-art for a biennial in Tel Aviv, and it wasn't easy to do the investigation for the composition of the programme. Here below is attached an extract of the text that shows my frustration and my rage towards big, slow institutions. A bit further on in the text, I will talk about my work with the creation of Hit the North, a pilot project that deals with the distribution of Nordic video-art.



1-LILIBETH CUENCA RASMUSSEN. *ABSOLUTE EXOTIC*, 2005, 4 MIN, DINAMARCA

Sin rencor

Películas y videoarte de Suecia, pero también de los países limítrofes, Noruega, Finlandia y Dinamarca. Nos dan un lugar para el deseo, un lugar para la imaginación. Nos dan un tiempo agradable, pero, por suerte también un espacio para la reflexión y la consideración.

Mucha gente todavía cree que Suecia está a la cabeza en la igualdad entre hombres y mujeres. Eso ya no es cierto. La violencia avanza sigilosamente, nos ataca. El número de violaciones que tienen lugar en una semana, como por ejemplo, la pasada, es escalofriante. Y aún así... ¿por qué deberíamos quejarnos? Otros lo tienen mucho peor. De hecho, estamos haciéndolo bastante bien. Pero esa no es una razón para dejar la lucha, o para sentirse pequeño y desilusionado. Varias de las películas en el programa, tratan sobre temas alrededor de la violencia, el feminismo, la crítica social, la homosexualidad... pero de una manera amable y con sentido del humor. Tal vez con una canción... Estas películas no quieren crear más violencia. Quieren transmitir esperanza y alegría. Amor. Algunas risas a lo largo del camino. Y el respeto por los seres humanos.

With no resentment

Swedish films and video-art, but also from the bordering countries, Norway, Finland and Denmark. They give us a place for desire, a place for imagination. They give us a pleasant time, but luckily also a space for reflection and consideration.

Many people still believe that Sweden is at the head of equality between men and women. This is no longer correct. Violence progresses stealthily, it attacks us. The number of rapes that occur in a week, like last week, for example, is shuddering. And even still ... Why should we complain? Others have got it a lot worse. In fact, we are doing quite well. But this is no reason for stopping the fight, or for feeling small and disappointed. Various films in the programme deal with themes surrounding violence, feminism, social criticism, homosexuality ... but in a friendly way and with a sense of humour. Perhaps with a song ... These films don't want to create more violence. They want to transmit hope and happiness. Love. The odd laugh along the way. And respect for human beings.

Cuando me pidieron que me encargara de dos secciones de películas escandinavas en el festival Videozone, al instante se me ocurrieron millones de ideas. Al mismo tiempo, pensé que sería capaz de recrearlo todo alrededor de un solo tema. Pero no salió así. De hecho, no me gustan los temas únicos en absoluto. Pocas veces dan buenos resultados. Los programas son diversos, y puede parecer estar fuera de lugar, pero me gusta pensar que su diversidad, también es su fuerza. En un cierto punto, algunas cosas referentes a mi elección se volvieron evidentes. Muchas de las películas que he usado suenan de una manera especial. Sus bandas sonoras son abstractas y experimentales. El sonido es importante para mí, como lo es la música. Un par de películas, son, lo que yo quiero llamar películas investigadoras – performances, de hecho, para la cámara. Varios de los artistas de las películas participantes, también son artistas de performance. Los trabajos de las películas me han servido como fuente de inspiración durante los dos meses que estado trabajando en la selección de las películas.

Pensaba que sería sencillo para mí encontrar las películas, ya que el ambiente de la creación de películas en Escandinavia es un ambiente en el que me encuentro cómoda. Esperaba que el videoarte fuera más difícil de encontrar. Pero fue justo al contrario. A los artistas a los que representan instituciones como The Film Institute, sólo les puedo decir: lo siento, no estás en esto, ya que las grandes instituciones no están muy interesadas en distribuir y difundir vuestras películas. Ni siquiera envían cintas de muestra. Lo siento. No responden a los correos electrónicos. Lo siento. Y si lo hacen, dicen que sólo trabajan con festivales “grandes”, es decir, en festivales con fines comerciales, es decir, con poder y con dinero. Qué mal. Así que, aquí no estás incluido. Ni siquiera pude ver tus películas. Pero también querría mencionar a todos los artistas y creadores de películas a los que los representan buenos amigos, que con mucho gusto pasan las direcciones y los números de teléfono. También quiero felicitar a los que representan a organizaciones alternativas como Filmform en Estocolmo, AV-arkki en Helsinki y The Media Arts School en Copenhague. También querría

When they asked me to take on two sections of Scandinavian films in the festival Videozone, I instantly had millions of ideas. At the same time I thought that I would be able to recreate it all around just one theme. But it didn't turn out like that. In fact, I don't like unique themes at all. They rarely give good results. The programmes are diverse and they can seem out of place, but I like to think that their diversity is also their strength. At a certain point some things referring to my choice became evident. Many of the films that I have used sound in some way special. Their sound tracks are abstract and experimental. The sound is important to me, as is the music. A couple of films, are, what I want to call investigatory films – performances, in fact, for the camera. Various artists in the participating films are also performance artists. The work on the films has served as a source of inspiration to me during the two months that I have been working on the selection of the films.

I thought that it would be simple for me to find the films, since the filmmaking atmosphere in Scandinavia is one in which I feel comfortable. I expected that video-art was more difficult to find. But it was just the opposite. To the artists which represent institutions like The Film Institute, I can only tell them: I'm sorry, you are not in this, now that the big institutions aren't very interested in distributing and spreading your films. They don't even send sample tapes. I'm sorry. They don't respond to e-mails. I'm sorry. And if they do, they say that they only work with “big” festivals, meaning festivals with commercial interests, meaning with power and money. That's bad. So, here you aren't included. I can't even see your films. But I also want to mention all of those artists and filmmakers represented by good friends, who pass on addresses and telephone numbers with great pleasure. I also want to congratulate those who represent alternative organisations like Filmform in Stockholm, AV-arkki in Helsinki and The Media Arts School in Copenhagen. I would also like to mention the people from the Swedish magazine SOURCE – your magazine has been very useful to me – and to Kiasma in Finland, for trusting me. Thank you.

mencionar a la gente de la revista de video sueca SOURCE – vuestra revista ha sido de gran utilidad para mí - y a Kiasma en Finlandia, por confiar en mí. Gracias.

Necesitamos más generosidad en estos tiempos que corren. La gente generosa hace que las cosas se hagan realidad.

Un aplauso para todos los festivales de cine alternativo del mundo. Un aplauso para todos los creadores de películas, artistas y organizaciones y por su lucha por el videoarte y el arte de la creación de películas. Y MUCHAS GRACIAS a todos los creadores de películas y a los artistas que habéis puesto vuestra obra a mi disposición.

—
Admito que cuando leo mi propio texto, que es un poco infantil pero no lo puedo remediar, siento lo mismo hoy, cuatro años más tarde. Hoy me siento más familiarizada con el mundo del arte que con el mundo del cine, pero todavía trabajo de forma activa en ambos, tanto como distribuidora, productora, artista y haciendo grabaciones. También trabajo regularmente como promotora de ventas de proyectos y películas alternativas que se van a estrenar en los cines. Hoy en día se crean más y más alternativas para el videoarte para llegar al público. La situación de las proyecciones aumenta, puesto que la técnica ha hecho más fácil la instalación de unos equipos más sencillos con unos buenos resultados. Se puede ver videoarte por todas partes. ¿Por qué entonces, las galerías con fines comerciales y las grandes instituciones le tienen tanto miedo a la difusión pública?

En colaboración con el proyecto de distribución Hit the North, entré en contacto con la mayoría de los canales en los que el videoarte nórdico está representado. Obtuve muchísima ayuda por parte de toda la gente a la que pregunté, y estoy segura de que fue porque, en esa ocasión, había un presupuesto que me hizo posible viajar a todos los países e *in situ* crear una confianza en el proyecto. Está claro que, los distribuidores que se dedican al videoarte y películas experimentales, ya son alternativos de por sí y tienen una actitud más

We need more generosity in these times that fly past. Generous people turn things into reality. A round of applause for all the alternative film festivals in the world. A round of applause for all the filmmakers, artists and organisations and for their fight for video-art and the art of filmmaking. AND THANK YOU VERY MUCH to all the filmmakers and the artists that have offered their work for my disposal.

—
I admit that when I read my own text, it is a little childish but I can't remedy that, I feel the same today, four years later. Today I feel more familiar with the art world than with the film world, but I still work actively in both, as much as a distributor, producer, curator and artist. I also work regularly as a sales promoter of projects and alternative films to be shown in cinemas. Nowadays more and more alternative films are made so that video-art can reach the public. The situation of projections is increasing, since technology has made it easier to install simpler systems with good results. Video-art can be seen everywhere. Why then are galleries with commercial aims and big institutions so afraid of the public diffusion?

In collaboration with the project of distributing Hit the North, I entered into contact with the majority of the channels where Nordic video-art is represented. I obtained a lot of help from all the people I asked and I am sure that it is because on that occasion there was a budget that enabled me to travel to all the countries and *in situ* gain trust in the project. It is clear that the distributors dedicated to video-art and experimental film are alternative themselves and have a more open attitude towards the diffusion. The big clash nowadays, is in the galleries with commercial interests who want to have exclusivity over an artist's video piece to be able to sell quite a few copies, at exorbitant prices, with the risk that later they never exhibit in public, unless in the so called situations of recognition (read important art galleries, festivals with status, etc.). In Filmform we try to influence this, to indicate that an artist can be benefited enormously by having



2- SEPPO RENVALL. *WOODY*, 2003, 5:20 MIN, FINLANDIA
3- THE ICELANDIC LOVE CORPORATION. *THANK YOU*, 2002, 3 MIN, ISLANDIA



abierta hacia la difusión. El gran choque, hoy en día, está en las galerías con fines comerciales que quieren tener la exclusiva de la obra de video de un artista para poder vender unas cuantas copias, a unos precios exorbitantes, con el riesgo de que luego, nunca se exhiban en público, a no ser que sea en, las llamadas, situaciones de reconocimiento (léase galerías de arte importantes, festivales de rango, etc.). Nosotros en Filmform intentamos influir sobre ello, al señalar que a un artista le puede beneficiar enormemente que su arte sea mostrado en muchas situaciones distintas, y al mismo tiempo poder vender sus obras de video. No necesariamente es una contradicción estar tanto en un distribuidor como con un galerista. Son mercados diferentes y todavía no he sabido de ningún artista que haya perdido una venta como consecuencia de que la obra de video se haya mostrado demasiado por el mundo, sino más bien al contrario, la demanda ha aumentado.

Hit the North es exitoso y se ha mostrado mucho durante los dos años en que el proyecto ha estado accesible. Los 50 títulos en total, de casi tantos directores y artistas, funcionan como un smörgåsbord, un bufé sueco, puedes escoger un título o puedes escoger muchos. Los DVD de exhibición, mayoritariamente están por ahí dando vueltas, y aunque ello no siempre conlleve a que una obra se alquile, creo que la

their art shown in many different situations and at the same time be able to sell their video pieces. It is not necessarily a contradiction to be as much with a distribution company as with a gallery director. They are different markets and I still haven't heard of an artist who has lost a sale as consequence of the video piece being shown too much over the world, indeed it is more likely to be the contrary, the demand has increased.

Hit the North is successful and has been shown a lot over the two years that the project has been accessible. The 50 titles in total, by almost as many directors and artists, works like a smorgasbord, a Swedish buffet, where you can choose one title or many. The exhibition DVDs are mainly there doing the rounds and although it doesn't always mean that a video is rented, I think that the diffusion of Nordic video-art works well in this way. Having entered the pieces in the distribution channel and being represented, they are made visible. If Hit the North had existed when I did my investigation for Tel Aviv, I would have been brimming with happiness. In Norway, they have been trying to do something similar to Filmform and AV-arkki for a long time, but they haven't managed to do so yet. In Denmark there are different actors who distribute video-art, but

difusión de videoarte nórdico funciona bien de esta manera. Habiendo entrado las obras en el canal de distribución y estando representadas, se hacen visibles. Si Hit the North hubiese existido cuando yo hice mi investigación para Tel Aviv, hubiese estado rebosante de alegría. En Noruega, hace tiempo que han intentado empezar algo similar a Filmform y AV-arkki, pero todavía no lo han logrado. En Dinamarca hay diferentes actores que distribuyen videoarte, pero nada que se asemeje a un archivo. En Islandia no hay nada que se le parezca, pero, por el contrario, hay un gran espíritu creativo que supera todas las fronteras y donde todo el mundo se ayuda.

Lee más sobre Hit the North y las obras de video que incluye, en la página web de Filmform.

Filmform participa, junto con AV-arkki, en una red internacional de distribuidores de imágenes móviles. Justo ahora, nos reunimos como mínimo una vez al año, para discutir diferentes cuestiones que están de actualidad. También hacemos, cada año, una plataforma de proyecciones en Oberhausen en el festival de cortometrajes. Pronto esta agrupación tendrá una página web y un nombre. Después de las votaciones, en cabeza está la propuesta DINAMO; Distributors' Network for Artists' Moving-Images. Entre otros, engloba a: EAI, Netherlands Media Art Institute, V-Tape, LUX, Light Cone, Argos etc.

Para todo el videoarte y las películas experimentales, se necesitan distribuidores de diferentes tipos que hagan esta forma de arte accesible a organizaciones, festivales, productores, investigadores y organizadores de distinta clase. Lo que no puede suceder, es que los artistas y los creadores de películas se queden sin sus propios derechos de grabación. Ejemplos terroríficos de este tema los tenemos hoy en día, cuando ya no podemos ver obras antiguas al estar "bajo llave" debido a disputas por los derechos de autor. La televisión estatal de Suecia, Sveriges Television, es un sitio de esos que debería revisar su política – ser un servicio público – ya que ahora, es más como un archivo interno secreto. Dejad salir al videoarte del armario.

nothing resembling an archive. In Iceland there is nothing similar. But on the other hand there is a great creative spirit that surpasses all frontiers and where everyone helps out.

Read more about Hit the North and the video pieces that it includes, on the Filmform webpage.

Filmform participates together with AV-arkki in an international network of distributors of mobile images. Just now, we meet at least once a year, to argue about different current questions. Every year we also make a platform of projections in Oberhausen in the short film festival. Soon this group will have a web page and a name. After the votes, in mind there is the proposal of DINAMO: Distributors' Network for Artists' Moving-Images. Amongst others, it includes: EAI, Netherlands Media Art Institute, V-Tape, LUX, Light Cone, Argos etc.

For all types of video-art and experimental film different types of distributors are needed who can make this type of art accessible to organisations, festivals, producers, investigators and organizers of different classes. What can't happen is that the artists and filmmakers end up without their own recording rights. We have terrifying examples of this nowadays, when we can't see old pieces since they are "under lock and key" due to disputes over royalties. The state television in Sweden, Sveriges Television, is one of these places where they should revise their policy – to be a public service – now that it is currently more like an internal secret archive. Let video-art come out of the closet.

Anna Linder

Born in 1967 in Storuman, Lapponia. She lives and works in Stockholm, Sweden. She is active in the art, music and film worlds. Since 1990 she has taken part in different cultural projects working as a producer and director of exhibitions, events and concerts. Her work has been selected for festivals

Anna Linder

Nacida en 1967 en Storuman, Lapponia. Vive y trabaja en Estocolmo, Suecia. Es activa en el arte, la música y las películas. Desde 1990, ha tomado parte en diferentes proyectos culturales trabajando como productora y directora de exhibiciones, eventos y conciertos. Sus trabajos han sido seleccionados para festivales y exhibiciones. Es miembro de Fylkingen – Arte de la nueva música y arte entre medios, y desde Septiembre de 2004 trabaja en Filmform – Archivo de video y de arte.

www.filmform.com
www.fylkingen.se
www.annalinder.se

and exhibitions. She is a member of Fylkingen – Art of the new music and inter-media art, and since September 2004 she has been working in Filmform – video and arte archive.

www.filmform.com
www.fylkingen.se
www.annalinder.se

**FILMFORM
THE
ART FILM
&
VIDEO
ARCHIVE**

