

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La nueva cultura visual: la incidencia de las tecnologías en las dos últimas décadas
Programa de doctorado. Bienio 2003 / 2005
Línea de investigación: Creación y producción audiovisual

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA
FACULTAD DE BB.AA
Departamento de Arte

MEDIOS AUDIOVISUALES Y PRÁCTICAS PERFORMATIVAS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO. Contexto y crítica al fenómeno del VJing.

Laura Sebastián Magaña

Tutor: Dr. Ignacio Oliva Mompeán

MEDIOS AUDIOVISUALES
Y PRÁCTICAS PERFORMATIVAS
EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO.
Contexto y crítica al fenómeno del VJing.

Laura Sebastián Magaña

Tutor: Ignacio Oliva Mompeán

MEDIOS AUDIOVISUALES Y PRÁCTICAS PERFORMATIVAS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO. Contexto y crítica a fenómeno del VJing.

0-Presentación del trabajo [pág. 7]

- Memoria-Extracto

1-Introducción- contextualización de la cultura audiovisual [pág. 13]

- ¿Qué entendemos por cultura audiovisual?
- ¿De qué contexto hablamos?
- ¿Entra el arte a formar parte de esta cultura audiovisual?

2-Sentando posibles referentes y definición para al entorno del Vj [pág. 21]

2.1- Elementos básicos del audiovisual en el contexto de las practicas sociales y artísticas contemporáneas.

2.1.1- Medios audiovisuales [pág. 22]

2.1.2- imagen [pág. 26]

2.1.3- sonido [pág. 31]

2.1.4- tiempo [pág. 40]

2.2- Desarrollo tecnológico y la creación audiovisual. [pág. 47]
Perspectiva de la creación audiovisual y multimediática.

2.2.0- Desarrollo tecnológico y creación audiovisual [pág. 47]

2.2.1-Primeras aproximaciones y experimentos audiovisuales [pág. 52]

2.2.2- Televisión (breve historia y repercusión) [pág. 60]

2.2.3- Vídeo (breve historia y repercusión) [pág. 70]

2.2.4- Digitalización: La computadora como soporte y herramienta.

Computación, Digitalización, Internet, Realidad virtual-vida artificial [pág. 83]

2.3- El concepto de DISEÑO AUDIOVISUAL [pág. 101]

2.3.1- Qué es y qué no es diseño audiovisual: Orden y caos [pág. 101]

2.3.2- Manifestaciones diversas en el diseño audiovisual [pág. 112]

2.3.3- Planificación y edición narrativa vs. performing Vjing. [pág. 116]

2.3.4- El ESPACIO AUDIOVISUAL [pág. 117]

2.4- Nuevos formatos audiovisuales: El fenómeno del VJing [pág. 122]

2.4.1- Creación de vídeo en tiempo real: Vjing. [pág. 123]

2.4.2- ¿Qué es un Vj? ¿Es un artista contemporáneo? [pág. 130]

2.4.3- Entrevista y perspectivas creativas de Vj SOLU [pág. 143]

Entrevista a Oscar Testón: VjSpain.com [pág. 154]

3-El Vj: de producto mass mediático a la escena artística. [pág. 160]

- 3.1- Cultura audiovisual como producto mass mediático [pág. 160]
- 3.2- El Vj y su producción como producto mass mediático [pág. 164]
- 3.3- El Audiovisual como un medio para generar conciencia crítica, construcción y comunicación social. Proyectar lejos de las raves y del cine. [pág. 167]

4- Conclusiones [pág. 177]

5- Anexos- webs- directorios [pág. 180]

6- Bibliografía [pág. 210]

0-PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

El presente texto titulado “MEDIOS AUDIOVISUALES Y PRÁCTICAS PERFORMATIVAS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO. *Contexto y crítica a fenómeno del VJing,*” surge de la necesidad de establecer un diálogo entre las prácticas audiovisuales actuales y el *acercamiento* constante que los creadores hacen al territorio artístico.

La relación entre el arte contemporáneo y la comunicación audiovisual, se hace más presente que nunca, y vemos constantemente como los creadores emplean las tecnologías en la edición y producción de sus obras. Este hecho es determinante para entender al creador contemporáneo y como éste se introduce en el entramado de la cultura tradicional, esto es, museos, galerías e instituciones.

En concreto, vemos como la figura del Vj, que mediante la performace audiovisual, y el diseño audiovisual de un espacio a través de la pantalla, se está convirtiendo en un asiduo de los festivales, eventos, ferias y centros de arte contemporáneo.

Las motivaciones personales que me han llevado introducirme en la investigación e indagación las practicas creativas contemporáneas de carácter performativo audiovisual, están motivadas por la creencia de que el autor (creador) contemporáneo debe hablar de su tiempo con herramientas y lenguajes contemporáneos. El autor no puede abstraerse de las problemáticas comunicacionales y expresivas que le brindan las nuevas tecnologías. Fruto de esa reflexión personal, es la convicción de que hay que estar muy pendiente de las prácticas creativas y artísticas que surgen de los nuevos medios, así como de los caminos expresivos y recursos que emplean dichas prácticas.

Mi trabajo personal como creadora, trata de buscar ese diálogo entre lo humano y lo maquínico, entre lo individual y lo colectivo común, pero articulado en un lenguaje electrónico que todavía estoy tratando de entender como recurso plástico y expresivo.

EL TEXTO:

El texto está concebido y entendido como un **hipertexto**, es decir, pese a estar en formato impreso los términos podrían estar marcados como hipervínculos, de esta

manera, según la conveniencia o apetencia del lector, recorrería un camino en la lectura. La hipertextualidad se hace patente en la medida que se va procediendo a la lectura, las terminologías remiten unas a otras y los conceptos se van entrelazando.

La practica de la lectura y escritura hipertextual es la base del trabajo: de esta forma se ha intentado hacer un paralelismo con las productos de un Vj. Éstos son un compendio hipertextual, donde cosas llevan a cosas, imágenes remiten a conceptos, iconos se fijan y otros van mudando. La hipertextualidad es lo más parecido a la experiencia del trabajo de un Vj. Está concebido y escrito desde una perspectiva Vj el cual compila información y proyecta sus conclusiones. Es por ésto por lo que el recorrido narrativo puede considerarse hipertextual: en ocasiones el texto vuelve a lo narrado para traer temas a cuento.

El texto supone a la vez un viaje a través, de los documentos *On line* en torno a la cultura audiovisual, y en concreto al entorno del Vj, ya que la mayoría de documentación está en internet, en los foros, en los workshops y en los propios Vj que se nutren los unos de los otros y escriben extractos y comentarios de sus propias obras. De esta manera, se produce el alumbramiento del fenómeno a la esfera de la crítica y a la historiografía.

1-En cuanto al *intentio autoris*, podemos decir que la idea perseguida es la de establecer un contexto, sentar unos precedentes que expliquen hoy, las prácticas de los creadores audiovisuales enmarcados dentro y fuera de la esfera artística.

2-Ver en dicho contexto (marco referencial) los creadores más clásicos (formalizaciones artísticas surgidas desde el cine de animación de los años 20) y su influencia en las nuevas propuestas.

3-Determinar después de ese contexto e introducción, una crítica a esas practicas, mostrando diferentes enfoques para ello, en cuanto a sus precedentes y a su desarrollo.

El **objetivo definitivo** y que define las premisas del texto, **es establecer un análisis crítico sobre las prácticas de producción audiovisual contemporáneas y su inmersión en el panorama actual artístico**, ésto es, ver como la proyección audiovisual se acoge (y de que manera lo hace) al entramado museístico. Ver como se producen los conductos que llevan a un productor audiovisual a meter sus performances en el intrincado y abrupto mundo cultural.

Hablando del **marco metodológico** utilizado en el análisis, aludimos a E. Crispolti quien aconseja desde su libro:

rechazo una historiografía que prescindiera de una confrontación dialéctica con el presente siempre reveladora. Pero igualmente rechazo una crítica que se base en la consideración exclusiva del presente, ignorando cuanto está a sus espaldas (CRISPOLTI, E. *Como estudiar el arte contemporáneo*, p.139. Madrid Celeste, 2001). Por tanto para estudiar el tema se ha optado por recurrir a la historiografía en cuanto a la contextualización de los documentos y obras, y por otro lado estableciendo un balance crítico.

Así perseguimos lo que decía Mirzoeff

que *en la cultura visual* - el término visual se queda un poco corto siempre que se habla de cultura- *el trabajo de curso debe concebirse de forma que traspase la tradicional división productor-crítico, creando nuevas formas de trabajo académico que sean más interactivas con relación a la cultura en un sentido más amplio* (MIRZOEFF, N. *Una introducción a la cultura visual*, p.350. Barcelona, Paidós Arte y Educación, 2003) Pues buscando esos caminos interdisciplinares; en la **transversalidad** desde la historiografía con la interpretación crítica.

El cristal con el que vamos a mirar este contexto de producción está **determinado por los estudios culturales**, que hacen alusión a la creación audiovisual y al análisis crítico en las prácticas de producción.

El análisis contextual, artístico y social se ha llevado a cabo mediante la visualización de colecciones, galerías, obras videográficas, proyecciones, instalaciones; con la visita a diferentes sitios en internet dedicados al pensamiento y a la producción artística, leyendo documentación al respecto (ensayos de comunicación audiovisual, crítica artística, textos dedicados a los mass media y a la creación, etc.), insertándome en foros *on line* de discusión contemporánea de nuevos medios, estando en contacto con coetáneos creadores audiovisuales contemporáneos y observando el hilo creativo hilvanador de las prácticas en publicidad, diseño web y experimentación patrocinada.

Ver el trabajo o las creaciones de un vj (creador contemporáneo, performer, vídeo artista, coleccionista o lanzador de loops) con una perspectiva crítica **tras la lectura**, es

una de las principales intenciones con las que está concebido el texto. Éste hecho se producirá tras su lectura, así el lector podrá interpretarlo con nuevas perspectivas.

El lector obtiene con el aprendizaje a dominar el lenguaje plástico de esta nueva concepción de lo audiovisual. Conectará con experiencias propias, al reconocer el lenguaje en los diversos canales. Se producen de este modo, nuevas relecturas, pudiendo interpretar mucho mejor las creaciones actuales y con ello la época en la que vive.

A quién o a quienes está destinada la lectura (*intentio lectoris*) de este trabajo; se puede decir que su lectura es recomendada para los propios vjs en general, puesto que las teorías, preceptos e historia de lo que hacen, todavía cuenta con una dispersión considerable. Puede entenderse el texto como una manera de introducirse y comprender los preceptos culturales de lo que un vj hace; pero también su lectura puede interesar de algún modo a diseñadores, publicistas y a creadores particularmente que deseen establecer cierta crítica con su trabajo. Así mismo, también podría ser un estímulo interesante para los nuevos investigadores que quieran estudiar lo que dará de sí el fenómeno.

Por último, se hace obvia la necesidad de dejar planteadas unas **conclusiones**, unas resoluciones a este respecto, tras la observación del panorama creativo actual y su relación con el medio audiovisual deteniéndonos en diferentes puntos convergentes.

La totalidad de estas conclusiones se irán dilucidando con el transcurso de los diferentes extractos que componen el texto. No obstante, se hará necesario hacer un receso en cada uno de los puntos convergentes a los que se ha aludido, es decir, a las producciones que están bajo el amparo de la creación audiovisual, el arte y los mass media. Buscamos esencialmente los nexos de cohesión y coherencia, articulación y sincronización entre los hechos visuales y acústicos, desde una representación perceptiva.

El proceso metodológico de la investigación llevado a cabo ha sido el siguiente:

Detección:

a) La imagen/sonido proyectada supone la esencia de la producción artística contemporánea, que va más allá de la narración cinematográfica.

b) Las nuevas tecnologías digitales renuevan los lenguajes expresivos del arte y genera nuevas cuestiones relativas a la concepción clásica del arte expositivo.

c) La creación audiovisual a tiempo real (VJing), frecuenta marcos que conciernen al ámbito artístico tradicional (festivales de arte, museos, galerías y auditorios).

Documentación:

1- Lectura de:

- textos relativos a las prácticas artísticas contemporáneas.
- Críticas a las producciones artísticas contemporáneas (arte en red, nuevos medios, arte electrónico, videoarte, etc.)

- Textos relativos al cine, televisión, vídeo y nuevos medios informáticos.

- tesis relativas a la creación audiovisual contemporánea y su relación con la producción artística.

- tesis de Videoarte

- textos que hacen referencia a la cultura de masas

- textos de movimientos culturales underground

- textos alusivos a los estudios culturales

- publicaciones on line, revistas, extractos, noticias que hacen alusión a la creación audiovisual.

- Monografías de autores.

- Revistas especializadas.

2- Visualización de obras

- Obras de vídeo arte, vídeo instalaciones, vídeo proyecciones

- Obra de diferentes Vj como productores contemporáneos.

- Obra on line: net art, flash, software art, directorios, blogs

- Catálogos, exposiciones.

3- Visita a diferentes sitios on line:

- foros de creación audiovisual
- Portales nacionales e internacionales de creación y colectivos

- Blogs y porfolios de diversos artistas y colectivos.
- Webs de diseñadores audiovisuales, workshops, eventos.
- Mediatecas
- Foros de discusión
- Galerías on line

4-Pase de Entrevistas a diferentes creadores

5-Inserción en comunidades on line, foros de discusión, discusiones con creadores audiovisuales, mailing con diferentes Vjs de la escena nacional e internacional

Análisis de todo el material leído y visualizado, mediante la descripción de los marcos y los productos audiovisuales

- 1- Ver dónde se asientan esos precedentes históricos que hacen referencia al movimiento sometido a estudio.
- 2- Contrastarlo con las obras y las creaciones
- 3- Ver las obras referentes que dan prueba de esa hipótesis
- 4- Comparar los diferentes marcos de visualización y proyección

Conclusiones

1- INTRODUCCIÓN

Contextualización de la cultura audiovisual para el Vjing

Establecer un contexto para el fenómeno del vídeo en directo, (lo que a lo largo de todo el texto se ha denominado Vjing) se hace preciso para clarificar de que estamos hablando, a que aludimos y sobre todo como se ha fomentado esta práctica creativa contemporánea.

Una buena manera de comenzar algo es sentenciando sus premisas: mirar a quienes han retratado el panorama antes que quien escribe, y eso es precisamente a lo que me dispongo: a establecer unas **bases desde donde partir** y a las cuales volver cuando me pierda en el discurso. Para ello, en las siguientes líneas, se intentará dibujar una estela en lo que ha venido siendo el audiovisual y su relación con el mundo del arte.

Es en el año de 1837 en Alemania cuando se produce la **creación de los derechos de autor** como consecuencia de la incidencia de la democracia en el arte. Esta democratización de la que hablamos propició una ruptura en los cánones establecidos hasta entonces. El arte se convirtió en ideólogo de su tiempo, en portavoz de diversos intereses y daba a reconocer la provocación de la vanguardia. Bajo el amparo de esta *democracia de y para masas*, el mercado del arte se iba agrandando hasta convertirse en una **industria cultural** (Adorno, Eco)¹ que proporcionaría las necesidades culturales de la sociedad orientadas al ocio. El autor-creador pasaría a ser un productor (W. Benjamin)² y de este modo se establecerían nuevas formas de mecenazgo (subvenciones estatales, sistema de becas, inclusión de los partidos políticos en arte, fundaciones, asociaciones etc.).

¹ Con la pérdida del aura estética Adorno preveía que el espectador se convertía en consumidor pasivo e irreflexivo. Para él, el arte que era producto de la nueva reproducción técnica no era mas que una “desestitución del arte”.

² Benjamin ve como en el arte de masas (fruto de la mencionada tecnificación) existe una posibilidad de nuevas formas de percepción colectiva: “*Con los diversos métodos de su reproducción técnica han crecido en grado tan fuerte las posibilidades de exhibición de la obra de arte, que, por un fenómeno análogo al que se había producido en los comienzos, el desplazamiento cuantitativo entre las dos formas de valor características de las obras de arte ha dado lugar a un cambio cualitativo, el que afecta a su naturaleza misma. A saber, en los tiempos primitivos, y a causa de la preponderancia absoluta de su valor de culto, la obra de arte fue antes que nada un instrumento de magia que sólo más tarde fue reconocido hasta un cierto punto como obra de arte; de manera parecida, hoy la preponderancia absoluta de su valor de exposición le asigna funciones enteramente nuevas, entre las cuales bien podría ocurrir que aquella que es para nosotros la más vigente –la función artística- llegue a ser accesoría. Por lo menos es seguro que actualmente la fotografía y además el cine son claros ejemplos de que las cosas van en ese sentido*”.

Benjamin, W, *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*, en *Discursos Interrumpidos I*, Aguilar, 1989.

Con el tiempo, la crisis en la modernidad y en la vanguardia significa a su vez crisis en el humanismo (Ortega)³: podemos intuir como el arte irá perteneciendo cada vez más a los procesos maquínicos y adoptando nuevos soportes, nuevos formatos y en busca de efectividades.

Se produce una subversión en los conceptos: de lo estético a lo artístico, de lo artístico objetual a lo virtual y he aquí donde nace la problemática:

- **La efectividad del arte** se comenzará a medir por su capacidad de ser estético, placentero, comunicacional, interactuable y que además explique el mundo y sus procesos.

- Se produce el alumbramiento de nuevas "especies" artísticas como el arte numérico, el arte efímero (caracterizado por una no permanencia del registro: performances, happenings, body-art, instalaciones...) o el multimedia.

- Una recombinación entre los elementos virtuales (textos, imágenes, sonidos sintéticos) apoyados por los elementos materiales son lo que configurarán las interfaces homo-maquínicas.

- Se da una coexistencia de un arte que propulsa lo material (post representacional) y de una arte que vive gracias a lo virtual, a lo inmaterial, a lo no representacional. Como es sabido, esta coexistencia de la que hablamos no generará otra cosa que problemas a la hora de cualificar y valorar cada una de estas dos tendencias.

Por otro lado, vemos como el arte inmaterial apenas genera interés por parte del público, al presentarlo en el formato Web no tenemos todo el acceso a él que se pretende (falsa democratización del medio como dice Mirzoeff), no constatamos una autoría de la pieza (aunque para los netartistas esto no suponga otra cosa más que una ventaja), y vislumbramos en él una no credibilidad y un mero artificio en los efectos de sus propuestas. Por otro lado esta coexistencia del arte material con el virtual o mejor dicho, con el no representacional, forja una nueva estética caracterizada por una apuesta por la **No-obra interactiva e inconclusa**.

Fred Forest afirmaba que no sólo asistimos a un cambio, a una mudanza en el sentido del objeto (artístico) sino también a una **mudanza de medios**, que podría propulsar

³ Ortega interpreta el "arte nuevo" como señal de una nueva sensibilidad europea: el sentimiento estético de la vida, de placer inteligente en la misma. Al igual que Nietzsche dirá que el arte supremo consiste en aquel que hace de la vida misma un arte. La deshumanización del arte sería el único camino para llegar a un arte profundamente humano.

un cambio profundo en la filosofía estética. Vemos como nos presenta a un artista como creador de sentido, con la posición de tematizar, investir y representar una comunicación sin información, carente de sentido y significación. Si éste es el panorama con el que se encuentra un artista hoy día, se hace deseable una reinterpretación de los papeles, si es el artista quien debe tematizar y dar rigor, explicar y **contextualizar** todo lo que hace, quizás sea debido a que su arte no *habla* por sí solo y con esta sentencia introducimos un nuevo concepto con el que se crean discrepancias entre artistas y filósofos: El Meta-arte, o lo que es lo mismo el artista como teórico. Si el artista se debe preocupar ahora de escribir sobre arte, bien sea del suyo o de otros, entonces ocupará su tiempo en escribir y reflexionar y no en producir.

Una de las defensoras a ultranza del Meta-arte, Adrian Piper⁴ ya exponía en sus textos que escribir sobre arte era una nueva ocupación de los artistas que estaba paralelamente unida al arte y dispuesta incluso a remplazarlo. El artista debía en todo caso ser un artista reflexivo ya que para ella el *arte es estético y no epistémico y es el artista quien encarna ambas naturalezas*. Es cierto que esta revelación surge porque son los artistas quienes tienen los controles de producción de las obras y los críticos quienes controlan los canales de distribución. Para intelectuales como J. Moraza⁵ *el saber escribir está en la cúspide epistemológica occidental* y uno como artista también se debe cultivar en estas lindes. Pero sin duda, es una falacia pretender suplantar el espacio de un filósofo o a través de los escritos de artista, ya que éste debería plasmar la sociedad que le rodea, la problemática de su persona o de su mundo, la era en que vive pero a través de su producción, de lo que el mundo verá. Si quiere hacerlo con texto no será otra cosa que un escritor o un intérprete de su propia producción para que otros lleguen a su contenido.

En el caso de la cultura audiovisual, tema que nos ocupa, aún es más azaroso querer formalizar opinión cuando no hay pretextos notorios ni claves que delimiten el campo. La única forma de establecer un método para el estudio y la interpretación de los estudios visuales o culturales contemporáneos, es desde puntos de vista hermeneúticos e historiográficos es decir, estableciendo una **reinterpretación contextualizada**. El método

⁴ Se puede leer mucha documentación sobre Adrian Piper en su research archive en línea: <http://www.adrianpiper.com>

⁵ Interesado por la formulación de una teoría del conocimiento artístico, Juan Luis Moraza (Vitoria, 1960) defiende una interconexión entre saber, amor y capitalismo.

debe partir desde la universalidad, desde un punto común y objetivo y hacerlo para todas las épocas por igual, y en ésta en la que estamos inmersos, está carente de ese método de interpretación para reorganizar el panorama artístico actual.

Vemos aquí el primer problema: establecer un **umbral** entre arte y audiovisual o prescindir de este umbral y ver la intromisión y la **convergencia** de ambos. Lo que se produce en materia artística hoy, esta siendo visto necesariamente desde la superficie aproximándonos a la idea de que es plenamente necesario que se produzca de este modo (dialéctico).

La cultura audiovisual y por consiguiente los estudios culturales, que hacen referencia a ella, se interesan por la información y la sabiduría intelectual que van ligados a una tecnología audiovisual, que se ocupa de dar un aumento a la percepción sensorial natural del hombre (Mirzoeff). Esto se produce aun a sabiendas de que cultura audiovisual se reinventa, muta así como también lo hace el espectador que la contempla. Para entenderla, debemos rescatar el concepto de **genealogía** de la cultura (Foucault) viendo que responde a una trayectoria que ha dado lugar al mundo audiovisual actual.

Por otro lado, vemos como la crítica de arte tradicional prestaba unas reseñas para descifrar las obras de producción artística, estas reseñas o pistas no nos sirven cuando hablamos de cultura audiovisual, nos tenemos que inventar nuevos caminos para explicar lo que ocurre en el panorama artístico actual. Seguramente ante nuevos preceptos (como fue el caso de la no figuración). El arte se abre a muchas interpretaciones y la hermenéutica debe tener la tarea de ir reinterpretando y dar sentido a la obra de arte. Debe transmitir a un precedente para poder ser comprendido. Pero se hace imprescindible hablar aquí de Danto (La idea de obra maestra en el arte contemporáneo), para él no hay obra maestra en el arte contemporáneo por que el arte murió, pero una aspiración a obra de arte del futuro debería contar según él con las siguientes premisas: debería estar formulada y ser partícipe del lenguaje de su tiempo, se diferenciaría del resto de obras porque en ella se percibiría una iniciativa, una ambición real, cierta trascendencia y por sus “poros” transpiraría perfección y cualidad de pureza. Hoy día, quizás no se deba hablar solo en términos de producción. Quizás un hecho adquiere la categoría de **sublime** (en términos kantianos) cuando lo humano se admira contemplándolo; cuando la belleza (o el horror) no permite describir lo que se está mirando (e interpretando) como apunta Mirzoeff:

*A diferencia de lo hermoso, que puede experimentarse a través de la naturaleza o la cultura, lo sublime es la creación de la cultura y, por consiguiente, es fundamental para la cultura visual*⁶

La producción artística lejos de aminorar, va *in crescendo*. En medio de la multidisciplinaridad, de la divergencia de tendencias de estilos y de la permutación de las disciplinas, vemos como se va entretejiendo un panorama que resulta estimulante para ser sometido a estudio. Ya se han enunciado los nuevos caminos que persiguen ser denominados como artísticos: desde el multimedia al “arte” digital pasando incluso por el arte virtual. No se estima que se trate de una nueva era de “ismos” al modo de vanguardias, sino que como consecuencia de una masificación en los soportes se opta, por una economía de medios que huye de lo matérico, eso en base, no es del todo negativo, sino todo lo contrario, quizás estemos al frente de una nueva virtud a la hora de producir.

Las obras hablan con el paso del tiempo, las producciones se ven más claras si pasa el velo translucido de los días y quizás ahora, no tengamos la explicación correcta para cada uno de los fenómenos que van surgiendo como ya apreciara Lev Manovich en una entrevista; *ahora solo estamos al principio*.

*Parece como si el lenguaje de los nuevos media se hubiera consolidado o codificado muy rápido. (El diseño de páginas web, por ejemplo, en cinco años se ha convertido en un lenguaje muy bien codificado.) Por un lado parece que este lenguaje está ya muy codificado, pero por otro no creo que ya haya sido desarrollada una estética verdadera y única de los nuevos media. De hecho, mucho de lo que hemos podido ver en los noventa no ha sido más que una especie de recreación de las viejas formas, sólo que bajo un formato digital. Es difícil establecer estas analogías, pero se podría decir que estamos donde estaba el cine en 1905: ya había cierto lenguaje, pero unos años después apareció algo distinto. Definitivamente, creo que estamos sólo en el principio. (MANOVICH, L. 2003)*⁷

⁶ Mirzoeff, Nicholas, *Una introducción a la Cultura Visual*, Barcelona, Paidós Arte y Educación, 2003.

⁷ Entrevista a Lev Manovich (Departamento de Artes Visuales de la Universidad de California), realizada por Marta García Quiñones y Daniel Ranz de la revista de pensamiento *Manía*, de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Barcelona, en línea en http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html

Podemos intuir como los lenguajes de los nuevos medios están intentando ser clasificados y normalizados por nuevos expertos⁸, pero estos lenguajes se nos presentan como esbozos o bocetos de lo que serán realmente los verdaderos lenguajes para la creación de una estética contemporánea. Son estos lenguajes digitalizados los que configuran lo que se denomina New Media. Manovich encuentra características concretas en los Nuevos Medios como son: a) programabilidad, b) Reproductividad, C) Interactividad y D) como consecuencia de la digitalización, cierta pérdida de información.⁹

La mayoría de las propuestas aluden a las problemáticas actuales, son de un margen plural, de una índole compleja y en ocasiones se suma la individualidad del creador (bien sea diseñador, bien sea videoartista u otra adjetivación posible.). Este tipo de piezas además están articuladas en lenguajes complejos, que se colorean fríos por aquello de que utilizan la tecnología y nuevos medios.

Con la resaca de las vanguardias artísticas y el declive de las disciplinas por la diversificación del ámbito artístico, nos encontramos con que se ha optado por denominar Estudios Visuales o Estudios Culturales, como nuevos términos utilizando para ello varios modelos teóricos (modelos semánticos, formalistas, estudios del arte en sus modelos contextuales...). El peligro que corremos al hablar de cultura audiovisual es generalizar, y cuando digo generalizar aludo a la problemática que surge al no ver las diferencias y convergencias entre las diversas disciplinas y el arte.

Es bien sabido que los críticos se muestran muy reacios a equipar ambos campos, por ver peligrar la legitimidad del arte. Está claro que no todo, en el mundo artístico, tiene la misma profundidad para generar debate. Debido a esta gran pluralidad de posibilidades y de mercado, se abre la duda de la necesidad de revisión de todo el material que se produce ¿Es realmente necesario? Seguro que no, pero esta sobreproducción, la mezcla de ver un reality con una Marilyn warholiana, de escuchar una melodía New Age o un tema de Portishead es síntoma de una época, y como revelación de algo, hay que estar tras la pista. Lo verdaderamente profundo, es ver las circunstancias que ésto han propiciado (sin duda la inclusión del mercado tecnológico y la inclusión del autor-productor

⁸ Un libro muy completo que ha contribuido a la definición de estos nuevos lenguajes: Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós Comunicación 163. Título original *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, Mass, EE.UU

⁹ De esto se hablará mas adelante, cuando de aluda al fenómeno de la digitalización en el punto 2.2.4. del texto.

ha hecho mucho del trabajo necesario para favorecerlo así como el auge de la industria cultural)¹⁰ y sobretodo intentar vislumbrar las consecuencias que puede ocasionar en la tela de araña de la cultura.

Podemos ver claramente, que la cultura audiovisual interfiere la experiencia cotidiana, y esa cotidianidad la hace partícipe del imaginario colectivo, lo que acentúa la rapidez de movimientos en la estela creativa, propiciando un alud de imágenes, sonidos y efectos. Gracias a los audiovisuales, se ha generado un mercado creciente que explota el producto creativo y una vez utilizado se deshace de él. Quizás la nueva marea de estudiar el arte actual escape a la metodología de la que hace uso la estética, aunque quizás sea sólo pura conjetura; pero ante nuevos productos hay que tomar nuevas medidas para poder valorarlos o juzgarlos. Parece que el nuevo artista tiene que renovar el imaginario, hacerse capaz de hablar al mundo en un lenguaje universal y concebir nuevas metáforas para abrirse paso con su discurso y para ser tomado en serio. Como diría Joan Fontcuberta¹¹ : *El discurso de un artista coherente tiene que entender que sus espectadores también van evolucionando*¹² .

Los puntos en los que debería percatarse la crítica deberían ser primeramente en ver si realmente los productos culturales son de calidad (lo complicado es determinar los baremos que oscilan de calidad-no calidad en la obra), que esos productos transpiren un *aura* diferenciadora de lo común, que los haga importantes, que los arme con una forja de creatividad y a la vez que sean contemporáneos. La gran abundancia en la producción puede asustar. Quizás esta gran multiplicidad propicie algo especial en la diversidad, que sobresalga por excepcional, por anómalo... Entonces y persiguiendo la idea del nuevo crítico, éste debería estar expectante, al acecho de nuevas identidades. Y creo que para ello, para esa espera tiene que prepararse, estar al tanto en lugar de criticar el discurso por falta de método, perseguir la autenticidad, la creatividad, la originalidad, la diferencia, el detalle, la actualidad del alegato...

¹⁰ El conjunto de los medios que se encuentran mayormente en manos de las industrias culturales (*Kultur-industrie adorniana*), son a menudo las mismas manos de quienes controlan el poder político en nuestras sociedades, emplean la potente mediación de la tecnología, para diseñar un sistema intrusivo sobre la colectividad, y que además forma parte de los activos de las grandes empresas a la cabeza de los sectores de producción, y comercio.

¹¹ Cita Joan Fontcuberta, fotógrafo

¹² FONTCUBERTA, J (Barcelona, 1955) , premio Nacional de fotografía en 1998, autor de obras como- *Fauna Secreta* y *Sputnik*. web del artista: <http://www.joanfontcuberta.com>

Quizás nos preocupe que el arte esté perdiendo su *aura*, por la tendencia maquina de las creaciones y por la edición de éstas (el hombre por su parte, también está perdiendo su propia identidad que queda suplantada por ciborgs o por avatares en la red de internet), en parte porque no estamos preparados para la succión cerebral constante a la que nos someten los medios, y porque no encontramos ni la terminología adecuada para lograr entenderlas; las máquinas nos resultan superiores (pese a pretender la humanización de las mismas). Con las piezas de los nuevos creadores, ocurre algo semejante en cuanto al recelo que provocan por parte de crítica y público. Una de las razones estriba en que no existe una ubicación plena donde encasillarlos, y esto es debido al recelo que se le tiene al soporte “efímero”, no permanente o intangible, que en contra poseen las piezas de arte más convencional.

Cuando nos ponemos en frente de una pieza de net art o a ver una proyección en tiempo real, primero debemos entender que es un producto fruto de una idea: alguien en un raudal creativo decide, en un soporte (en este caso de net art el soporte es virtual) plasmar una problemática que puede ser interna o íntima del propio creador; o a otros niveles como el político, social, racial, sexual, etc. O aun mejor: hablar de los propios deslindes que ofrece el medio. Una vez discernida la idea y volcada a un soporte, lo que se espera de ella es que sea vista (contemplada), que otros (los receptores o espectadores) intenten desentramar la maraña (interpretación) que representa la pieza.

Cuando el receptor extrae sus propias conclusiones, cuando intenta interpretar la pieza, el círculo queda cerrado. Se ha cumplido el deseo de comunicación de la pieza. Lo que parece preocupar, es que en una pieza no material no queda registro físico alguno. No hay experiencia visual estética. Puede que sea cierto (aunque solo en algunos casos, ya que los programadores informáticos y los net artistas se preocupan de crear interfaces atractivísimas para el usuario) pero el modelo comunicacional no puede ser coherente y llegar a mas personas al mismo tiempo en todo el mundo, aunque esto no sea un pretexto para justificarlo. No es necesario plasmar aquí cual es el modelo deseable de comunicación, donde un emisor y un receptor articulan un intercambio de mensajes a través de un código común, ya que de todos es sabido y conocido lo que pasa cuando no se cierra el círculo retroalimentativo. Pretendemos de la creación cierta originalidad y que nos ayude a comprender los fenómenos actuales, al igual que lo hizo en épocas pasadas siendo

fuentes de conocimientos para los no letrados en las capillas cristianas, o como decorativo en los palacetes renacentistas.

Quizás no estemos capacitados para entender toda la diversidad cultural a la que estamos siendo sometidos, pero es cierto que tenemos que deglutirla con cierta calma y con atención. A pesar de que la idea de arte adorniana (un arte auténtico, que escape de la lógica de la dominación, elitista y que genere intensa actividad intelectual) es muy atractiva, hay que ser realistas: el arte nunca ha escapado de la dominación del mercado, nunca (desde el mecenazgo hasta el sistema galerístico actual) y mucho menos los artistas que han perdido la bohemia para convertirse en productores en toda regla... Hoy ocurre lo mismo pero en aumentativa potencia. Los medios de canalización del arte lo buscan para que este se de, es decir que el arte no se puede concebir sin esos medios de canalización, sin esa órbita que lo dignifica y a la vez atosiga. Porque el arte es lo que nosotros queremos que sea, el arte es lo que leemos de él y el arte es lo que aprendemos que es gracias a los medios que se hacen pertinentes para su difusión y distribución.

Ver y comprender no implica juzgar. Abrir hasta que se evapore la maquinaria cerebral, y silenciar así las pretensiones, nos permite crecer por dentro y por fuera al mismo tiempo (...) hablamos de limpiar la mirada, de escuchar la verdad para reconocer lo verdadero (...). Ese mirar inocente que, ama la creación en todas sus dimensiones, aspectos y posibilidades es la única lectura real (...) La creatividad es también signo de vida (...)
*Por no estar atentos y lúcidos, libres, algo estamos matando y algo nos estamos perdiendo...*¹³

A nadie se le escapa que cultura audiovisual y estudios visuales hacen referencia a muchos campos, a diferentes ámbitos, a diversas corrientes, a innumerables fenómenos y teorías que los intentan explicar... pero todo el mundo puede o debería diferenciar entre lo que supone un aporte cultural para una era y lo que no. Algunos pensamos que merece la pena estar expectantes para ver lo que va pasando, para ver si en el fondo de todo hay algo que merezca la pena, que si no se trata de arte, quizás tengamos que inventarnos otra palabra que lo describa o tal vez, establecer nuevos lenguajes. No se puede obviar

¹³ He aquí un extracto de un artículo de Aurelio Portillo titulado *La corrupción de la mirada: Una reflexión sobre el condicionamiento del espectador audiovisual*, publicado en Babab: (En línea) <http://www.babab.com/> N° 0 Enero, 2000.

que necesitamos la imagen para interpretar el mundo; la imagen y el sonido. La cultura audiovisual sin duda alguna generará preguntas y aportará soluciones, pero sobretodo jamás pasará inadvertida. Querer percibir es inherente a la condición del humano.

2-SENTANDO POSIBLES REFERENTES Y DEFINICIÓN PARA AL ENTORNO DEL VJ

2.1- Elementos básicos de la comunicación audiovisual en el contexto de las prácticas sociales y artísticas contemporáneas.

Podemos advertir como la avidez por el conocimiento global y la progresiva sofisticación de la tecnología, han propiciado un incremento en la producción en el material audiovisual. Este *material* puede adscribirse en términos de creatividad y de comunicación.

Como ya determinara Mirzoeff *Surge la necesidad de interpretar la globalización posmoderna de lo visual como parte de la vida cotidiana... En esta espiral de imaginaria, ver es más importante que creer. No es una mera parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma*¹⁴ (MIRZOEFF, 17, 2003), y esta necesidad propulsa la adecuación de crear un mundo a medida de las necesidades de quienes lo contemplan y escuchan.

La síntesis producida de unir los dos elementos principales que conforman *lo audiovisual*, determinan un producto completo, un resultado, un fruto que lo que nos proponemos a desentrañar a lo largo de estas páginas. Ya decía M.Chion que en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se <<ve>>lo mismo cuando se oye; no se <<oye>> lo mismo cuando se ve. (Chion, 11, 1993)

Hablaremos en este capítulo de la imagen y el sonido como los elementos básicos (aun a sabiendas de lo pretencioso que resulta determinar estos conceptos como básicos) que conforman y son la base matérica de todos esos medios que determinan lo que aquí se ha denominado *medios audiovisuales*. Hablaremos de los *medios audiovisuales* propiamente dichos en cuanto a formatos, producción y medios de difusión-comunicación.

¹⁴ MIRZOEFF op.cit.

Veremos como las rutinas productivas evolucionan conforme lo hacen las nuevas herramientas y su inclusión en dicha producción.

2.1.1. MEDIOS AUDIOVISUALES

Primeramente se hace pertinente decir que es lo se entiende por esta parcelación de términos, es decir que queremos decir exactamente con *medios audiovisuales*:

medio¹⁵

15. m. Espacio físico en que se desarrolla un fenómeno determinado.

audiovisual.

1. adj. Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

El medio audiovisual es el marco de actuación del diseño audiovisual: pertenece a él y a cada una de sus manifestaciones¹⁶ (R. RÁTOLS Y A. COLOMER, 2003)

Cuando hablamos de medios audiovisuales damos cabida a la totalidad de formatos que utilizan la imagen (imagen-tiempo-movimiento) y el sonido para manifestarse. *Manifestándose* Es la manera en que los medios audiovisuales nos transmiten información y nos hacen saber del sentido y de la notoriedad sociocultural de lo que se está narrando. Los medios audiovisuales son los conductos, los caminos de *ser en sí*, de la imagen y el sonido. Es el ámbito de acogida de tradicionales y nuevas manifestaciones comunicativas o artísticas.

Por *medios audiovisuales* tradicionales o contemporáneos, entendemos aquellos artefactos, aparatos, máquinas, etc. que dan un formato a la información que genera la imagen (gráfica, textual) y el sonido. Generalmente estos *medios audiovisuales* nos sirven para la captación, producción, edición, post producción, realización y presentación (en-

¹⁵ Defs. según la R.A.E

¹⁶ R. RÁFOLS Y A. COLOMER, (2003) A cerca de los medios audiovisuales ver: *Diseño Audiovisual*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

tendiendo en mayor o menor medida la complejidad de ese *producto* que queramos ejecutar, provocar o transmitir), independientemente de que el producto resultante sea audiovisual propiamente dicho, visual o audible. Son *medios audiovisuales* la televisión, el cine, la radio, internet, la telefonía móvil, el vídeo analógico y digital, las cámaras fotográficas, las videocámaras, los reproductores de diapositivas, los proyectores, retroproyectores de cuerpos translúcidos y opacos, cassettes, reproductores mp3, tocadiscos, magnetófonos, fax, telégrafos, teletipos, buscas, etc.

Podemos ver como otras acepciones de *medios audiovisuales*, nos remiten a revisar los contextos que intervienen en los procesos comunicacionales (medios de comunicación). La transversalidad de los términos se hace recurrente, pues ambas terminologías son correlativas, correspondientes y recíprocas. Incluso se puede advertir como se diluyen unas en las otras.

Se advierte de la necesidad de estudiar la naturaleza de estos *medios audiovisuales* y sus consecutivos productos, ya que dichos productos quedan determinados por éstos. No se puede obviar que a parte de producir y emitir, también ejercen de transmisores, constatadores de hechos actuales, de percepciones personales que tienden a ser globales mediante su transferencia pública. Es por esto, que los medios audiovisuales se utilizan para modificar ciertos sistemas educacionales de conductas, de instructores de opiniones y de transmisores culturales.

Los medios audiovisuales no se abstraen del su propio contexto de uso. Quién los emplea, es plenamente consciente de que son un modo potente de penetrar en el receptor. Dicho receptor, cada vez es más partícipe de que la información (el término se emplea desde un punto de vista integral: cultura, comunicación y si se quiere, arte) que le llega esta mediatizada (supeditada a los medios) y la entiende desde una perspectiva más global, produciendo de este modo conclusiones más *globales* a esos datos. Lo que se ve, se escucha, se percibe esta condicionado por quien lo emite, por tanto toda obra con pretensión artística inevitablemente queda enmarcada por el mercado de consumo.

El proceso de comunicación e información es doblemente productivo y eficaz para la creación, cuando a él se acogen mayor número de personas, siempre y cuando éstas intervengan activamente en la transacción cultural.

El desarrollo tecnológico de los medios audiovisuales ha sido propulsado mayormente por la necesidad de contar, narrar, dar testimonio de los hechos relacionados con el ser humano, de sus circunstancias sociales e histórico culturales. Vemos como desde que el hombre es hombre, ha intentado explicarse el mundo mediante la proyección de imágenes y emitiendo sonidos (comunicación e información). Pero a su vez, el hombre ha intentado dejar constancia de su presencia a lo largo de la historia: De los logros y proezas, de las derrotas personales y socioeconómicas. El hombre tiene esa necesidad, no se sabe aún de donde viene; pero el transformar su pensamiento en comunicación se convierte en una necesidad antropomórfica básica.

Para entender mucho mejor esta necesidad del hombre, podemos establecer un análisis en los propios medios de producción y en los productos que genera. Son los productos de los medios audiovisuales los que resultan mas característicos de nuestra era, así como algo característico de nuestra era, es la inclusión de los derechos de autor en los medios audiovisuales. Para el uso de determinadas fuentes o formatos de producción, se hace preciso pedir permiso, atender a los derechos del copyright ya que obviar lo significa incurrir en un delito grave.

Los medios audiovisuales tienen un carácter democrático (aunque entendamos por democrático aquí, a la parte del mundo que tiene acceso a dichos medios). Se habla de carácter democrático de los medios audiovisuales dado que no se puede rehuir de la accesibilidad fácil del público a los productos que surgen de ellos. Los medios los generan y a la vez distribuyen y publicitan. Pongamos el ejemplo de los programas de televisión: Es mucho más fácil enganchar a cierto sector de público a un *late night*, que a leer cierto ensayo. Es innegable que los medios audiovisuales han suscitado una nueva concepción del ocio: el ocio del espectador o receptor audiovisual. ¿Pero por qué se ha producido este hecho? La respuesta viene determinada por el desarrollo cultural del que se ha servido la imagen y el sonido para manifestarse. Es decir, tomando estos elementos, el hombre ha establecido un sistema complejo comunicación y transmisión cultural que ha ido desde lo mas sencillo (representación de lo vivido: imágenes de bisontes en las cuevas de Altamira) a lo mas complejo (proyecciones live o emisión en directo de catástrofes naturales) que caracteriza al mundo hoy.

La era de la información se caracteriza por un ansia de saber aunque sea lo mínimo, con un mínimo de esfuerzo. De este modo, se han entretreído y se han entrelazado en un complejo mapa transmisiones, eventos y acontecimientos narrados en tiempo diferido o real, para saciar esa sed de conocimiento exiguo y tosco del mundo mediatisado. Esfuerzo mínimo para contenidos parcos. El espectador audiovisual generalmente usa la tv y el cine (y su extensión casera: DVD) como medios de disfrute, como actividades lúdicas, como alternativas de ocio económico. El espectador audiovisual espera de ese momento, cierta evasión de la opresión del mundo laboral diario. Este hecho ha ido haciendo un poso cada vez mas y mas profundo; y lo ocioso de ese hecho a generado nuevas industrias paralelas que se nutren unas de las otras.

Los canales de producción de los *medios audiovisuales* se han mezclado o se han convertido en medios de comunicación de masas:

*Pero todo esto sirve sólo para demostrarnos que la cultura de masas es un hecho industrial, y que, como tal, experimenta muchos condicionamientos típicos de cualquier actividad industrial.*¹⁷ (ECO, 66, 2003)

Lo verdaderamente interesante como apuntaba Umberto Eco, es determinar una serie de valores, una serie de preceptos que ayuden a esos medios a convertirse en medios culturales. Pero el hecho, es que cada vez hay mas canales de televisión, se producen más películas, se editan más videojuegos, se posee un mejor acceso a internet, conexiones más rápidas, hay mayor acceso a bibliotecas y mediatecas, existen infinidad de emisoras de radio, emergen mas grupos musicales, en fin... y lo peor del asunto, es que la calidad de las producciones es tan soslayable, que alude a esos productores y consumidores directamente como responsables de un mercado del ocio consumista.

Se hace preciso introducir un cambio de conciencia en la producción mediática masificada. Cuando hablamos en estos términos no se está aludiendo a la libertad de los medios, sino a emplearlos para y por la cultura (alejada de la producción económica). Porque utilizar los medios sólo mercantilísticamente, los convierte sólo en eso: en simples cauces de consumo.

¹⁷ ECO, UMBERTO, (2003) *Apocalípticos e Integrados*, 5ª edición, pág. 66, Barcelona. Fábula Ed. Lumen Tusquest Editores,

2.1.2. IMAGEN

imagen.¹⁸

(Del lat. *imago*, *-iñis*).

1. f. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.
2. f. Estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado.
3. f. *Ópt.* Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.
4. f. *Ret.* Representación viva y eficaz de una intuición o visión poética por medio del lenguaje.

Si algo es difícil de determinar o de apuntalar ese es el término imagen, y mucho más, enmarcado bajo los preceptos de la creación audiovisual y los medios de comunicación. Se hablará en este apartado de la imagen en sus diferentes perspectivas histórico-culturales, así como las generadas por diferentes contextos o percepciones que ayuden a sistematizar lo que denominamos imagen audiovisual.

La imagen es por sí compleja, polisémica. Dentro de su dificultad se encierra la dualidad de su potencia comunicacional: La imagen evoca, simboliza, establece conexiones mentales a mayor velocidad que el texto, tiene mas contundencia, mayor presencia y porque no decirlo, genera en nosotros mayor desconfianza. La imagen depende de la mirada, es más, de la educación de esa mirada; ya lo decía Berger cuando enunciaba que lo que somos afecta a lo que miramos. Por otro lado, la imagen está sometida a quien la produce, es reflejo cargado de voluntad. Se podrían escribir mil libros sólo con citas que aluden a la imagen.

¹⁸ según las definiciones de la R.A.E.

Las imágenes configuran nuestro entorno, tienen efectos reales sobre la conciencia y sobre la acción humana, sobre nuestras relaciones sociales y con el medio natural, sobre nuestra percepción de los otros pueblos y de nuestra identidad; por esto decimos que constituyen la realidad en que vivimos. ¹⁹ (ARDÉVOL, E. Y. MUNTAÑOLA, N. p. 14, 2004)

La imagen se ha sometido a estudio desde la totalidad de las perspectivas. Se han escrito antropologías de la imagen cultural relativas a la fotografía, al cine y al vídeo, se ha producido la historia del arte en imágenes, se han establecido alfabetos visuales, se han hecho cientos de apologías con la imagen como único tema. Pero la parcela que nos interesa rescatar aquí, es precisamente el campo de interpretación y producción de imágenes en la creación (comunicación) audiovisual. Adscribiendo así a la imagen como elemento básico de dicha comunicación audiovisual.

Vemos como la imagen entendida como elemento básico, responde dentro de su definición a cierta complejidad. Cualquier imagen, por simple que sea, encierra dentro de sí, dificultades para establecer cierto análisis objetivo. Como ya se ha dicho antes, la imagen es engaño, es opacidad que impide el pensamiento lúcido (Platón). La imagen responde a un ente complejo de significaciones.

Parece que se hace pertinente mencionar nuevamente el término genealogía de la cultura (en este caso visual) que determinó Foucault, donde se entiende que el mundo visual actual, responde a una trayectoria cultural. Esta concepción histórico-cultural, responde a una lógica de discurso que nos sirve para encontrar el contexto propicio, donde se insertan los medios de transmisión y creación audiovisual contemporáneos, que queremos someter a estudio. En el libro de Mirzoeff ya citado con anterioridad, *Una introducción a la cultura visual*,²⁰ podemos ver un desarrollo muy bien planteado de la evolución cultural de la imagen (la interpretación de la cultura visual como proceso de representación de la realidad). Esta evolución parte desde el arte representacional, atendiendo a la *lógica formal de la imagen* (1560-1820); con la inclusión de la fotografía, da paso a la *lógica dialéctica de la imagen* (1820-1975) y por último menciona la franja cultural en la

¹⁹ ARDÉVOL E. Y MUNTAÑOLA N. (coord.) (2004) *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, pág 14, Barcelona, Ed. UOC, Colección Manuales.

²⁰ Mirzoeff, Nicholas, *Una introducción a la Cultura Visual*, Barcelona, Paidós Arte y Educación, 2003.

que estamos inmersos, que alude al desafío conceptual que propone la *imagen virtual o paradójica*.

Identificamos la *imagen virtual* como la que caracteriza a nuestro tiempo. Lo fotográfico (la figura del fotógrafo como voyeur, como testigo, como narrador documental) queda sustituido por lo virtual. Lo virtual no es prueba de nada, porque es digital y ser digital significa ser adulterable. Entramos en un momento *postfotográfico* (Mirzoeff alude a Nan Goldin como la primera postfotografía) lo que Mitchell determinará como *un medio liberado de la responsabilidad de señalar la libertad, la realidad*. Esta posibilidad de dar muerte a la representación de lo real abrirá las puertas a unos nuevos modos de producir, de crear, de reinterpretar. Entramos en el panorama de la virtualidad. La imagen inmaterial como cúspide de la propia idea de imagen.

Cuando se alude o se introduce al fenómeno de **virtualidad de la imagen**, el escepticismo regresa a nuestras mentes al igual que cuando se pretendía sentenciar unas premisas hablando de cultura audiovisual. Lo que entendemos por imagen virtual responde a una representación (de cualquier tipo) que sin ser real, lo parece.

¿Dónde podemos toparnos con imágenes virtuales?

Pues hoy en día tenemos virtualidad (Como producto de la creación de imágenes y sonidos no reales) en todos los rincones, lo que sucede es que hemos aprehendido este término a través de los medios que lo producen, o por mediación de las películas de ciencia ficción. Cuando hablamos de *virtualidad*, estamos aludiendo a la totalidad de esas imágenes que parecen ser y no son. Estamos hablando del *Ciberespacio* como mundo *paralelo*, no real. A él se adscriben internet, la tv, la realidad virtual, etc. Estamos hablando de un mundo *paralelo* y fértil también para la creación, por lo tanto dado a la crítica cultural.

Desde que concebimos una historia del arte, es decir, una historia de las imágenes para la cultura, percibimos una cualidad común a las producciones en materia artística: ésta es su dimensión visible, real y plástica. Con la *virtualidad* tenemos un problema: la imagen que se emite no es perdurable en el tiempo, es decir, no queda un registro físico de ella. No queda mas que un reflejo de sí misma.

La imagen audiovisual (producida por un medio audiovisual) no es mas significativa que cualquier otro tipo de producción. Es decir, que a efectos prácticos, está concebida de igual modo. Lo que varía substancialmente es la ejecución, el soporte y sobretodo la de transmisión de dicha imagen y como es interpretada por el receptor audiovisual: *Por acontecimiento visual entiendo una interacción del signo visual, la tecnología que posibilita y sustenta dicho signo y el espectador (Mirzoeff, cit)*

Pongamos por ejemplo la imagen que ofrecía la televisión española, al cierre de su emisión con la carta de ajuste cromático. Mas allá de su significación física, es decir, los ajustes colorímetros de la pantalla, los espectadores interpretaban el cierre de la emisión. Por tanto, la carta de ajuste en la pantalla del televisor significaba, para el espectador de la España de la época, que no había comenzado la emisión.

La imagen audiovisual se percibe como compleja porque el soporte que le da cabida es tecnológico. El hombre siempre ha tendido a ver más allá de lo que ve, y a mirar aun más lejos. Para salvar estas distancias, el hombre ha recurrido a la tecnología para configurar lo que Heidegger denominaría *el mundo como imagen*. Las imágenes producto de esta tecnología nos resultan inasequibles intelectualmente, puesto que han sido fruto de una intervención homo-maquínica (imagen tecnológica). Pero es la única manera de que concibamos el mundo como tal, de que lo abarquemos desde nuestra perspectiva global. Pensemos por ejemplo en las imágenes que nos devuelve el satélite, o en las imágenes que vemos a través de la pantalla LCD de nuestra cámara digital: Aunque a priori no tienen nada que ver, percibimos de ellas cierta trascendencia tecnológica, la imagen que vemos parece ser fruto de una tecnología compleja y superior al humano, (aun a sabiendas de que es el propio humano quien lo ha hecho posible).

*Pero lo técnico es a la vez alumbramiento (...), es la grieta por la que lo indeterminado se expresa.*²¹ (BREA)

La matriz que es la tecnología para el *alumbramiento* de la imagen ha ido haciéndose cada vez mas compleja, mas laberíntica y más espaciosa. Se ha desarrollado para dar cobertura a la mentalidad de los sueños creadores, se ha intrincado para config-

²¹ BREA, J.L. *Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas. (Cuando las cosas devienen formas)*, en línea: <http://aleph-arts.org/pens/formas.html>

urar un espacio productivo. Observamos como se ha asentado en nuestros preceptos culturales, la idea de imagen tecnológica o técnica, que nos remite a nóminas centenarias en la producción. Vemos como la producción en el imaginario colectivo, comienza a tambalearse en tanto en cuanto la técnica se mezcla con la mano que esboza la idea. Las reseñas histórico culturales se hacen plausibles conforme son empujadas por mentes deliberadas a establecer un giro, una brecha, un cambio. Son esos giros culturales los que quedan enmarcados por la tecnología y su uso: Como por ejemplo cuando la fotografía (sin obviar su precedente: la cámara oscura) se entromete en el mundo del arte y consigue que se le reconozca como arte mismo. De este modo, y siguiendo correlativamente (hablando en términos cronológico-históricos) el cine pasa a ser objeto de discusión, cuando se introduce el fenómeno temporal (cuarta dimensión) de la repetición de la imagen para generar un discurso narrativo.

*El cine es el arte existencial por excelencia; entre el tiempo-espacio vivido por el espectador y el de la película hay siempre una cierta semejanza que no se da del mismo modo en las otras artes visuales.*²² (RAMÍREZ, 631, 1995)

El cine es representación narrativa audiovisual de la experiencia, pero es mucho más. El cine se convierte en el espejo social por defecto en tanto que convierte en colectiva la experiencia de la contemplación. Ésto lo hará a posteriori el vídeo y todo lo que deviene con él, con la *digitalización* de la imagen. La imagen digital provocada por la ruptura con la idea de imagen tradicional e imperfecta. Con la digitalización, nos acercamos en términos de Baudrillard a la tercera dimensión que destruye el ideal de ilusión de la imagen. (de ésto se hablará mas adelante)²³

La particularidad de esta tecnología aplicada a la imagen, posibilita la creación de una *interface* del propio mundo; ésto es, la *pantalla* para su visualización. La imagen pasa de ser en un sentido tradicionalista, el propio soporte físico, a ser pura luz (proyectada primeramente, pixelizada después)

Porque el ojo está en las cosas, las imágenes son luz. Las imágenes son luz y esta luz se propaga permanentemente, exactamente como la imagen es movimiento, y el

²² RAMÍREZ, J. A., (1995) "Arte Contemporáneo", En: *Historia del Arte VV.AA*, pág. 631. Anaya

²³ punto 2.2.4 del texto.

movimiento se propaga permanentemente, es decir el movimiento recibido se transforma inmediatamente en movimiento de reacción, de movimiento de acción en movimiento de reacción, sistema de acción y de reacción. (Deleuze, La imagen en movimiento, 1982)

Yo diría, entonces, que cada imagen es percepción, aún percepción de sí mismo, puesto que no hay cosa, sino que cada imagen-movimiento es percepción de todos los movimientos que actúan sobre ella y de todos los movimientos por los cuales ella actúa sobre las otras imágenes. En otros términos, yo diría de cada cosa que es percepción total, diría de cada cosa que es -tomo una palabra un poco técnica que permite comprender mejor- cada cosa es una prehensión. Cada cosa es una imagen-movimiento que, como tal, prehende todos los movimientos que recibe y todos los movimientos que ejecuta. (Deleuze, La imagen en movimiento, 1982)

Y esta idea de pantalla como medio de canalización de la imagen para hacerla existir, se convierte tan atractiva para el espectador que no puede apartar la mirada. Tiene el poder de atrapar, produce un efecto envolvente, devuelve a la conciencia una nueva dimensión del tiempo vivido. Es una nueva ventana del mundo y para el mundo. La imagen es el fiel reflejo de la experiencia que se aprecia a través de la pantalla.

Pero también hay en ello una razón para esforzarse en mirar en esa pantalla -una película se vuelve obra de arte (y el mejor cine hecho por artistas auténticos, como Warhol, sabe muy bien de esto) sólo cuando nos obliga y vuelve capaces de atravesar la frontera de su extremo tedio. Cuando mirarla un instante o un tiempo eterno revelan lo mismo. ²⁴ (BREA)

Es la misma sensación de evasión y apertura para la representación, que el hecho de contemplar La última Cena de Leonardo en pleno “Cinquecento” renacentista. Es como un ilusionista creando juegos de poder o pretensiones de generar nuevas realidades. Con la irrupción del fenómeno de la pantalla y de la edición en el mundo cinematográfico el mundo de la imagen pasará a interpretarse de otro modo. Pasará a ir adquiriendo nuevas reformulaciones, nuevos preceptos, se irá reinterpretando de una forma continuada. Veremos una evolución en el desarrollo de la imagen que pasará de ser proyectada a ser

²⁴ BREA, J.L .op.cit.

emitida. Habrá a su vez una muda de medios que la adoptarán para su conveniencia: desde el cine tradicional en edición digital pasando por las proyecciones multimediáticas, iPods photo, vídeo conferencias o máquinas simuladoras o suplantadoras de realidad.

2.1.3. SONIDO

sonido.²⁵

(Del lat. *sonitus*, por analogía prosódica con *ruido*, *chirrido*, *rugido*, etc.).

1. m. Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.
2. m. Significación y valor literal que tienen en sí las palabras. *Estar al sonido de las palabras.*
3. m. Noticia, fama.
4. m. *Fís.* Vibración mecánica transmitida por un medio elástico.
5. m. *Fon.* Realización oral de un fonema, constituida por rasgos pertinentes y no pertinentes.

En la escala del privilegio sensorial, el oído siempre ha estado relegado a la segunda posición, después de la vista. Pese a lo que decía Ll. Barber, eso de: “*somos cuanto escuchamos. La escucha nos reinventa día a día. HOMO AUSCULTANS, la actividad más blanda y persistente de nuestro vivir - la escucha - testimonia la transitoriedad permanente y profunda que somos y que es cuanto nos rodea*”; no es cierto con plena exactitud, ya que como es sabido, de la presencia de la imagen se es mucho más consciente, y se tiene más en cuenta aquello que se advierte más directo e inmediato para la consciencia. Esto es debido a que en un sentido tradicional de la de transmisión de la cultura, aquel que ve o mira, puede interpretar ya que la imagen tiende a cierta permanencia; el sonido por el contrario, caduca nada más emitirse. Se puede evitar mirar una escena de terror al notar que la protagonista está en peligro, pero no podemos intuir cuando ésta va a gritar, no podremos evitar oír la gritar (a no ser que estemos toda la película con la cabeza entre las piernas). El sonido es y al instante ha muerto. Esa cualidad intangible le

²⁵ según define la R.A.E

ha relegado a ser el sometido esclavo de la imagen. La continua lucha entre la percepción acústica y la visual.

El hombre, a través del sonido que emiten sus cuerdas vocales, ha establecido el pilar de la comunicación hablada, éste es, el diálogo. La de transmisión de conceptos a través de la voz, sigue siendo la forma mas económica de producir comunicación entre los humanos (sintetizando mucho más si cabe). El sonido como tal, es mucho más. El sonido a parte de ser discurso, es ruido, es atmósfera, lo es todo. Una vida sin sonido sería agonizante.

*Ante el sonido el sujeto se deja envolver, encantar, sumergir extáticamente porque el sonido embiste por todos lados englobándonos. Cuando la escucha se refiere al sonido desaparece el significante de demarcación y, con ello, el poder del sujeto, (...)*²⁶ (ABAD, 2003)

No nos podemos abstraer del fondo sonoro que nos envuelve. Somos sonido, ruido si se quiere. El simple hecho de existir ya remite a un zumbido. El corazón y el propio pulso, son la metáfora perfecta del pum pum onomatopéyico del tambor, así como la propia respiración simula un devenir ruidoso de la existencia.

Escuchar,... oír es contextualizar. El sonido se entiende como ambiente, como marco para algo. Por sí mismo, de manera aislada, muy pocas veces ha sido valorado. De igual modo el silencio (ausencia o no sonido) como propone Longina, tampoco ha sido valorado:

*El silencio absoluto, entonces, no existe para el hombre, y esta realidad pone en evidencia la importancia del sonido en la vida humana, su poder y su inherencia; su fuerza presencial y su capacidad subversiva*²⁷ (LONGINA C., 2004)

El silencio no existe pese a creer en él. Asumimos el silencio como ausencia de sonido, pero en realidad ausencia es no presencia y si esto es así no hay con-

²⁶ ABAD, B. (2003). *Tecnoperceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura*. *Digithum* en línea. UOC. Núm. 5. <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/abada10403/abada10403.html>

²⁷ LONGINA C. (2004), ***El sonido. Materia subversiva / creador de espacios incontrolables***, Catálogo Zemos98_5 en Línea: http://www.zemos98.org/spip/article.php3?id_article=25

stancia de ningún hecho, por lo tanto asumimos que tal vez, el silencio es la metáfora mas compleja de la sonoridad.

Pero esto tiene mucha lógica en un contexto donde la imagen adopta total protagonismo. Esto se ha producido por la importancia que tiene la imagen en un mundo que responde a cierto orden visual. Pero la imagen se enriquece con el texto sonorizado y ese texto adquiere mucho mas *valor* (un valor añadido) y potencia con la inclusión de imágenes en él:

*Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que el sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo natural de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen.*²⁸
(Chion, 16, 1998)

Sonido e imagen es el casamiento perfecto. La unión que garantiza la fidelidad del registro, la verdad audiovisual. El sonido impregna de valor la imagen la rescata de su ambigüedad y abstracción.

Paralelamente a la producción de las imágenes, se ha intentado hacer un registro de la historia de la música y de la sonoridad. Esta historia de la música y su desarrollo, a posibilitado a través de su tecnologización, el paso de escuchar en tiempo real a poder dejar constancia del hecho auditivo, o lo que es lo mismo: un *registro* del hecho sonorizado (aunque también por la apetencia humana de registrar su propia voz para las comunicaciones).

*Pero de algún modo, la historia del arte para la sonoridad va mucho más allá. Decía que dentro de la musicología todavía existe un cierto rechazo a la cercanía que existe entre la música (el musicar) y el arte sonoro, poniendo una barrera de acero entre las dos disciplinas,*²⁹ (ESCUDERO, G)

Podemos de decir que sí, que de hecho hay una historia del *arte sonoro*, ya que hay suficiente material que aborda este concepto, pero en todo caso, esta historia del arte

²⁸ CHION, M. (1998), *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido.* pág. 16, Barcelona, Paidós Comunicación.

²⁹ ESCUDERO, G. *Entrevistas a Chiu Longina.* en línea: <http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/>

sonoro es de muy reciente creación. La historia del arte sonoro está estrechamente ligada a la historia de las comunicaciones, entendida como capacidad de dejar registro de la experiencia humana. Sentamos los precedentes de esta historia del arte sonoro, en la disolución de las diferentes disciplinas plásticas y en la inclusión del sonido-ruido, como forma artística llevadas a cabo por los movimientos vanguardistas Dada y Futurismo³⁰.

*Toda manifestación del arte que utiliza el sonido como principal vehículo de expresión puede decirse que esta relacionada con el arte sonoro.*³¹ (ROCHA, M)

Desde esa nueva percepción del sonido como arte, no ha llovido mucho, apenas cien años. Pero ha sido un germen de creación sin parangón. Los artistas pertenecientes a esta disciplina fueron un híbrido raro; entre músicos, poetas y artistas plásticos. Lo eran todo y nada a la vez. Luthiers, hacedores de instrumentos, poetas musicales. Trovadores plásticos.

La vida antigua fue toda silencio. En el siglo diecinueve, con la invención de las máquinas, nació el Ruido. Hoy, el Ruido triunfa y domina soberano sobre la sensibilidad de los hombres (Russolo, El arte de los Ruidos)

Figuras como Luigi Russolo, se hicieron reflejo de estas propuestas. Ruidismo, multimedia, registros del happening, etc. se convertirían en nuevas manifestaciones cuya importancia radica en la plasticidad del sonido o del silencio (como en 4'33'', de J. Cage en 1952, el silencio lo es todo en esa pieza, mas alla de la idea de silencio como ruido)

En plenos años sesenta surge *Fluxus*.

*Hoy es sabido y reconocido en general que lo que desde los conciertos de Wiesbaden es designado como "Fluxus" había surgido simultánea e independientemente en distintos lugares del mundo ya antes de 1962. (...)*³² (BLOCK, R)

La Monte Young, George Maciunas, Emmett Williams, Dick Higgins, Daniel Spoerri, Tomas Schmit, George Maciunas, Joseph Beuys, Arthur Köpcke, Wolf Vostell, Nam June Paik, Frank Trowbridge y Alison Knowles conforman algunos de los nombres de esta manifestación artística que *juega* con el sonido.

³⁰http://www.obsolete.com/120_years/machines/futurist/index.html (información sobre Russolo, Marinetti y los futuristas. Amplio estudio sobre la evolución de la música electrónica)

³¹ ROCHA, M. *El Arte Sonoro. Hacia una nueva disciplina*, en línea: <http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/>

³² BLOCK, R. *Música fluxus: el acontecimiento cotidiano*, en línea: <http://www.uclm.es/artesonoro/olobofluxus.html>

Fluxus se puede considerar como el primer acto global de cultura. Al tratarse de un evento tan cotidiano (a pesar de que ya hayan pasado más de cuarenta años desde sus primeras representaciones) es casi imposible desligarlo de una actualidad que sigue atemorizada ante el belicismo y manejada por los medios de masas, al igual que en los años sesenta. ³³ (DE BENITO, A)

El sonido ha pasado por diferentes etapas de importancia que son relativas al mundo del arte (desde la concepción de la música clásica, hasta a música electrónica en nuestra actualidad). Para nosotros comienza a ser atractivo, cuando la mezcla con la imagen visual genera un discurso interesante. Cuando compagina y complementa a dicha imagen formando un todo, o cuando por el contrario subraya su diferencia descontextualizada de un *matrimonio* ocasional de ambos. El sonido por sí mismo tiene su propia autonomía, su propio interés, su propia entidad; de otro modo: medios como la radio no tendrían sentido. Pero el *sonido visible* es aquel que se muestra acompañado o como acompañante de la imagen. Ese sonido que se elemento y complemento.

La memoria de las imágenes (como ya se ha aludido con anterioridad) se manifestó con un soporte hace milenios, pero la memoria auditiva creativa (ésto es, la memoria del sonido que produce el hombre y la música que ha ido creando a lo largo de la historia) tuvo que esperar a que los derroteros de la historia, lo condujeran hasta el siglo XIX para ver esa fisicidad del soporte anteriormente aludido. Vemos como la captación del registro del sonido perfecto ha sido un reto en las tecnologías de la comunicación: del fonógrafo, gramófono, telégrafo, reproductor de cassette, reproductor de Mp3, a la creación de sonido digital. Sólo en un siglo, la reproducción del sonido ha alcanzado su perfección gracias a las técnicas digitales. No se va a entrar aquí en la mayor o menor complejidad de esa tecnología para traducir la señal (El paso de la energía acústica a energía eléctrica de Edison, o la inclusión de la energía eléctrica en el proceso, o de la posterior grabación magnética a la grabación del sonido actual mediante láser) o en el desarrollo de tratamiento digital de señales por medio de microprocesador. Lo que comentaremos de

³³ DE BENITO, A. *Volcados con Fluxus*, en línea: <http://www.babab.com/no20/fluxus.php>

un modo mas pormenorizado es lo que esos avances han logrado para el campo de la creación y la comunicación audiovisual.

Vemos como con la tecnología, el sonido ha contribuido de alguna manera a hacernos partícipes de la comunicación homo-maquínica, es decir, observamos en innumerables ejemplos (el fenómeno del On-Off, localizar una emisora en la radio, teclear el pin en el móvil, una alerta en el contestador automático, etc.) como se produce un sonido artificial (no natural) o provocado para que quien hace uso de ese artefacto, perciba que lo está haciendo correctamente. Parece que de una forma autómata debemos acostumbrarnos a ese timbre para que el funcionamiento de las cosas acontezca.

Antes (pensemos en un concierto en un auditorio tradicional), lo que creíamos escuchar era en realidad visto y explicado por el contexto; ahora, lo que creemos ver es en realidad lo que escuchamos. Esto es lo que ocurre con todas esas actividades que a pesar de no ser vistas identificamos por el "bip" de los gadgets que las acompañan. ³⁴

(ABAD, B, 2003)

Nuestro cerebro asimila el sonido como propio de lo que acontece, no lo acepta como un artificio, un simulacro que representa, evoca o enuncia un hecho. Esta concepción del sonido vinculado a un hecho ayuda a explicar la necesidad de proyectar imágenes para que el significado de los eventos, conceptos, contextos, tramas, etc. tenga un mayor sentido. Hablar por teléfono por ejemplo, aunque no veas a la persona proyectas imágenes de ella, la situas en el espacio, en el contexto, la determinas "dónde" y "cómo" según lo que se te va contando, según lo vayas queriendo tú. Del mismo modo, sucede cuando miramos a la realidad. En un mundo visual, ese mundo no se explicaría de igual modo sin el murmullo rutinario del ecosistema sonoro que lo rodea.

Si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que ésta muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. (CHION, 1998) ³⁵

³⁴ ABAD, B. op.cit

³⁵ CHION, op.cit.

Pensar de otro modo significa arrojarse al vacío, es como pretender una nada total. Sin sonido tampoco hay *ruido* mental (el murmullo de la mente pensante), y por lo tanto una parcela del cerebro queda anegada, insensible, inútil. El sonido es aunque no se quiera. Aunque se intente no escuchar, se escuchara ese hipotético silencio del que hemos hablado antes. Si nuestro cerebro establece esas conexiones imagen-sonido de una manera automática, quizás no está demás pensar que ese automatismo da lugar a múltiples operaciones mentales para el individuo. Operaciones que le ayudan a poder establecer recursos creativos, a entender fenómenos de continuidad o de efecto producidas en el cine o en el multimedia.

¿Se puede considerar "Arte" el puro placer? Y si fuera el audio una herramienta válida, ¿Es posible utilizar sonidos sintetizados, que el público no reconozca, que no estén relacionados con un hecho concreto y que no puedan servir como "disparadores de recuerdos"?. (LONGINA, 2004)³⁶

Estas cuestiones que plantea Chiu Longina, establecen una premisa importante, un giro muy interesante: Pensemos por ejemplo en un sonido de síntesis que el hombre jamás haya escuchado antes, un sonido nuevo; los conectores cerebrales se someterían a un bucle vicioso sin salida. No habría posibles imágenes para relacionarlos, por lo tanto, sin ese pensamiento visual (imaginario) casi con toda seguridad que no se podría pensar en ellos. Nos volveríamos encogidos de hombros preguntándonos que es esto que escuchamos-óímos exactamente, o con que podemos relacionarlo.

Los sonidos de síntesis se acercan con sigilo a la idílica idea de una maquina abstracción. Es por esto, por lo que el publico mayoritario no se engancha a este tipo de producciones acústicas. No se pueden girar conceptos en torno a *algo* que ni tan siquiera se puede describir de un modo parcial con imágenes.

La culpa de esta *desnaturalización* del sonido percibido, la tienen los procesos tecnológicos que han dado lugar a una tecnificación del sonido.

Pero no será hasta la primera década del siglo 20, con el advenimiento y puesta en marcha de la industrialización, cuando comience la incorporación de sonidos producidos

³⁶ LONGINA C. op.cit.

por ingenios humanos. La era del maquinismo revolucionará paulatinamente la composición musical en cuanto a formas de trabajo y producción (ALONSO, M, 2005) ³⁷

Esta **tecnologización del sonido**, posibilitará una mejora en la edición y en la grabación del mismo. Las impurezas recogidas en las primeras grabaciones quedarán disueltas y perfeccionadas con la digitalización. La calidad del sonido actual es extraordinaria, los registros quedan aislados en pistas paralelas lo que permiten su solapación simultánea y el retoque de efectos de uno en uno, y en cada uno de los elementos. El software actual permite crear instrumentos nuevos con características de los antiguos y permutaciones infinitas del tipo: un piano con la resonancia eléctrica de un bajo, o la recreación acústica de una catedral gótica para generar la atmósfera para tocar una pieza con un órgano electrónico. Lo que podríamos denominar un morphing de instrumentos en otros, un abanico interminable de posibilidades para la creación artística. E incluso ir mucho más allá...

La sonoridad electrónica, o la digitalización del sonido, permite romper con el efecto de enmarcamiento, con todas las consecuencias que hemos visto para el caso de la imagen. El resultado específico de esta pérdida de marco es doble. Por un lado, se hace entrar al ruido, a las formas de sonoridad débiles, en el campo de la música y la estética. Las especies sonoras para nuevas funciones que, a nuestro entender, pueden interpretarse como ejemplos de fusión entre la máquina y el hombre en la sonoridad electrónica cotidiana. ³⁸ (REKALDE, 2004)

La Hibridación homo-maquínica (podemos aludir a la terminología ciborg) posibilita nuevas concepciones plásticas que conciernen a una nueva genealogía de la creación de sonidos sintéticos:

En el texto de Dery (DERY, M. (1998). Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo. Madrid: Siruela.1998:83-84) podemos encontrar ejemplos gráficos de esta

³⁷ ALONSO, M, (2005) **El entorno sonoro. Un ensayo sobre el estudio del sonido medioambiental**, en **Línea:**

http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/index.htm?frame=http%3A//www.ccapitalia.net/reso/articulos/entorno_sonoro/entorno_sonoro.htm

³⁸ **REKALDE, J.** (2004) *De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo*, Universo Fotográfico nº 4, en línea en <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>

conexión: guantes de aspecto ciborg con falanges de aluminio y nervios de cable eléctrico que permiten convertir, a través del ordenador, los movimientos del jefe de orquesta en órdenes para los instrumentos electrónicos; dispositivos técnicos que conectan los movimientos oculares y las señales electromagnéticas y electroencefalográficas con los instrumentos electrónicos permitiendo a un músico tocar un violín inexistente moviendo los brazos, paseando la mirada por la sala o cerrando los ojos. ³⁹ (ABAD, B)

Nos encontramos pues con un panorama de intercambio donde nada es lo que parece, o en realidad sí que lo es. Aunque se podría hablar de una **simulación**, un efecto irreal al observar estos efectos híbridos, fruto de una mezcla de otros. Más o menos complejos, ayudados por esta técnica, debemos asumir unas nuevas tipologías de producir sonidos y de generar imágenes. La convergencia de esos productos genera a su vez unos nuevos que están aún por validar, que están aún por tipificar, aunque quizás no sea del todo necesario...

Al igual que con la imagen, hemos visto que su corte, fragmentación, repetición, acumulación, o superposición se obtenían nuevos recursos, nuevas lecturas e interpretaciones, con el sonido también ocurre lo mismo: se pueden crear nuevos paisajes sonoros, nuevos mundos de sonoridad⁴⁰. Con la digitalización, e incluso mucho antes (me refiero a la edición analógica) nace la posibilidad de guardar diferentes formatos de sonido (.wav, aiff, mp3, etc.) en nuestras computadoras, e incluso comprimir y extraer pedazos de los mismos, editarlos cortarlos y pegarlos

El equivalente musical-sonoro del "cut and paste" es el sampler, esa pieza de hardware que permite tomar y recortar pedazos sonoros para transformarlos en otra cosa, en un contexto distinto ⁴¹ (DYJAMENT, S. 2000).

³⁹ ABAD, B. (2003) op.cit

⁴⁰ TRUAX, B.: *Paisaje Sonoro II*, en línea. <http://www.eumus.edu.uy/ps/>. Web uruguaya de experimentación sonora. O también se puede visitar la Web <http://www.soundtoys.net> que ha sido promocionada por el gobierno de Inglaterra, en cuestión de comisionado y su edición en CD, que supone un amplísimo directorio de artistas que juegan con el sonido. Este portal, es una importante muestra de las aplicaciones sonoras a la visualidad, ha supuesto una referencia muy estimulante a la hora de contextualizar el trabajo del Vj pese a tener la totalidad de derechos reservados en torno a la difusión y el conocimiento de las piezas que se presentan en él. Soundtoys, se ha exhibido en el Sonar de Barcelona, en el ICA de Londres, en el Den Hague Film Fest i en Holanda, y en el Garage en Alemania. Actualmente existen en la red miles de páginas de experimentación sonora.

⁴¹ DYJAMENT, S. 2000. *La influencia de la informática en la producción audio-cultural. Hipersociología* en línea. <http://www.hipersociologia.org.ar>.

Ese *cut and paste* o si se quiere, ese *copy and paste*, nos remite rápidamente a la idea de una obra compleja, con multitud de matices, y de puntos de vista, con muchas perspectivas: como un prisma escópico donde cada diferencia es riqueza, cada falla en el sonido es una suerte de desigualdad para ser examinada. Descontextualizándolo se pueden encontrar nuevos sentidos, nuevas percepciones discontinuas. Por tanto, si la pieza resultante es compleja, así lo será su autor. Podemos hablar de un autor que trata de recomponer el caos sonoro en un cosmos con una estructura diversa de diferentes fuentes, en diferentes formatos acogándose a una arquitectura nueva. El autor extrae conclusiones sonoras de un todo, las recompone para que tal vez otra conciencia vuelva a desordenarlas de nuevo, y de este modo generar una espiral sin fin. La pieza, lo resultante, es un marmágnun complejo y rico. Del mismo modo que opera un collage visual. Nace así un nuevo concepto de composición electrónica. La música electrónica. La música electroacústica es amalgama, batiburrillo complejo.

Su mixtura evoca un autor que experimenta con la tecnología en busca de nuevas percepciones, matices, elementos que interconectados describan nuevos paraísos del intelecto por explorar.

Técnicamente hablando, podemos establecer un panorama enorme de tipificaciones en cuanto el sonido se refiere. En el libro de M. Chion, *La Audiovisión*, podemos hacernos una idea bastante sintética de todas ellas. Las obras audiovisuales deben someterse a un estudio complejo puesto que son obras complejas. Requieren para su producción múltiples parámetros de apoyo para lograr una significación completa y rica en valores. *La Audiovisión* es una forma de análisis que integra los siempre aislados elementos sonido e imagen. Chion expone una serie de ejemplos cinematográficos, de grandes largometrajes de la historia reciente del cine, que ilustran cada una de las diferentes partes de su apología, cuya síntesis radica en establecer un análisis global de cada una de las tramas sin aislar cada elemento que compone el plano. Vemos que el sonido puede ayudar a generar ese clima que andamos buscando, a la hora de establecer el valor compositivo o narrativo, o a potenciar ese determinado efecto que otorga diferenciación a la obra que queremos abordar.

2.1.4. TIEMPO:

tiempo.⁴²

(Del lat. *tempus*).

1. m. Duración de las cosas sujetas a mudanza.
2. m. Magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro. Su unidad en el Sistema Internacional es el segundo.
3. m. Parte de esta secuencia.

La percepción del fenómeno temporal en la creación artística tiene su mejor reflejo representado en la producción audiovisual. Si ya de por sí supone un problema establecer un contexto crítico, que delimite los campos relativos a la imagen y al sonido, mucho más embarazoso resulta cercar el tiempo: uno de los conceptos más abstractos y abstrusos para conceptuar.

Tenemos múltiples maneras de interpretar el tiempo, de verlo, de sentirlo. Como valoraba Paul Virilio, el tiempo es volumen y profundidad de sentido y de este modo el tiempo se aprecia como diferentes naturalezas: Tiempo real es el del segundo que se esfuma con el chasquido de los dedos, tiempo mediático es aquel que nos es ofrecido por los medios, tiempo histórico es aquel, al que pertenece una narración pasada y tiempo psicológico o íntimo es aquel que cada uno estima para sí.

Para empezar, el tiempo pese a querer ser una magnitud física, se queda en puro anhelo. *El tiempo* no es nada o lo es todo. Sentir el tiempo es algo pretencioso y mucho más es hacerlo mostrar. *El tiempo* no es tal si no se le hace presente con otra dimensión, éste es, el espacio o el lugar. Para poder tener sentido, se debe estudiar como pura *continuidad* del hecho que ocurre. Vemos pues, que la percepción o aprehensión del tiempo depende de una consciencia de un conocimiento de otro parámetro. Para ser *de hecho*, necesita un apoyo visual o gráfico expresado en un soporte, en unas dimensiones, necesita un recurso sonoro, o todo en uno a la vez. La creación audiovisual responde a esa multifuncionalidad de parámetros, que unificados configuran un panorama de plasticidad sin parangón. Son los medios cinéticos (desde el origen del cine pasando por el vídeo hasta internet) los que introducen el movimiento (entendido como continuidad) o lo que es

⁴² Según define la R.A.E

lo mismo, la idea de la imagen cinética (No vamos a hablar aquí de la idea de imagen cinética, que nos remite a la raíz de la historia del arte en los retablos paleocristianos, hasta 1912 con el *Desnudo descendiendo una escalera* de Duchamp) o imagen móvil.

Espacio y tiempo, conceptos en principio inseparables, conceden en este caso un mayor margen de maniobra. Situándonos hacia el polo espacial trabajaríamos en la tridimensión que supone una vídeo-instalación o vídeoescultura, y situándonos hacia el polo temporal tendríamos todas aquellas obras que hacen hincapié en conceptos como: ritmo lineal o cíclico, tiempo directo y retardado, feed-back, etc. El tiempo cronométrico como medida social y el tiempo cronométrico de la misma obra electrónica (25 imágenes /s) no son más que meras aproximaciones a la temporalidad que el autor expresa y a la que el observador percibe. ⁴³ (REKALDE, 2004)

Estas dos condiciones que cita Rekalde son indispensables a priori para una parcelación de propuestas físicas en la ejecución de las obras. Pero a su vez representan mucho más. Son unas variables que no se pueden obviar para el discurso audiovisual por ser eje sustancial de la narratividad. Para que las imágenes beban su influencia del sonido, se debe dar la condición de entenderlas como una continuidad y esto no es posible sin la apreciación del tiempo. Las imágenes encadenadas, una detrás de la otra provocan en el espectador un nuevo giro: el movimiento. Este movimiento no es tal, ya que como se ha introducido sólo es fruto de un enfilamiento más o menos numeroso de imágenes a un determinado ritmo, que generan en el espectador que las observa operaciones mentales complejas: actividad, variación, dinamismo, etc. La sincronía (el producir a la vez en *el tiempo* de la imagen y el sonido) es el hilo conductor del lenguaje audiovisual tradicional (decimos tradicional puesto que de hecho, hay disciplinas más novedosas que se enriquecen con variantes contrapuestas y no sincrónicas). Tiempo a fin de cuentas es lo que necesita la secuencia, el ritmo, el ciclo de imágenes superpuestas para conformar un planteamiento narrativo.

...la forma esencial de conseguir la conexión entre sonido e imagen: la sincronía, es más, el efecto perceptivo de fusión audio-visual que se consigue sincronizando formas sonoras

⁴³ REKALDE, J. (2004) op.cit.

visuales es tanto más fuerte cuanto mas fina y precisa sea esta coincidencia temporal .⁴⁴
(RODRÍGUEZ, A, 253, 1998)

El receptor acepta esta continuidad como una velocidad natural, pese a saber que es una realidad causa-efecto fruto del proceso de planificación. La realidad del audiovisual es que el tiempo se adopta como flujo continuo. La sincronía es un efecto artificial asumido gracias al audiovisual ya que ambos canales (imagen y sonido) entran de manera diferenciada, es decir, si tomamos una filmación de la realidad, la secuencia de imágenes se aísla del flujo de sonido que posteriormente se solapa para crear *la ilusión de realidad*. Pero los creadores han sabido emplear creativamente la división de la información captada con sus cámaras, y utilizarla de modo creativo: obviando alguno de los dos canales, superponiendolos en la edición de manera inconexa y rapsódica, eliminando o repitiendo secuencias, etc. Pero el cine emplea la sincronía para generar la idea de continuidad, de cierto realismo, de exactitud fílmica.

Esta regla de juego establece que para reproducir el tiempo real es necesario proyectar las imágenes en el mismo tiempo y la misma velocidad que en el que fueron registradas. Por regla general, veinticuatro o veinticinco imágenes por segundo, para que la percepción sea inmediata, sin parpadeos. ⁴⁵ (REKALDE, 2004)

En cada *frame* (25 en el vídeo), en cada fotograma (24 en el cine), se siente una liviana variación entre el que le precede y le sucede, de esta manera, el salto o el paso entre ellos, da lugar a que en la retina se perciba cierta sensación de **movimiento**. Pero estos valores pueden variarse según la conveniencia del formato audiovisual, por ejemplo en internet debido al gran peso de la imagen se reduce el número de frames, pero no se pierde así la estructura narrativa.

Aunque como es sabido, hablar de movimiento en la condición audiovisual, es decir mucho y dejar de enunciar grandes conceptos. Movimiento jamás lo habrá, pero pretenderlo es lícito para la narración. Entre imagen o frame siempre existirá un espacio, un lugar, una fracción, por muy pequeña que esta sea, aunque demos por hecho que no ex-

⁴⁴ RODRÍGUEZ, A, (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, Barcelona. Paidós

⁴⁵ REKALDE, J. (2004) op.cit.

ista. Y es en esa fracción, donde se puede operar, donde se puede editar, donde se puede manipular, jugar con el tiempo para adelante o para atrás, relentizarlo o acelerarlo, para establecer un discurso a nuestra conveniencia, para enfatizar ciertos matices o para disimular algunos.

El movimiento es connatural a la imagen que se expresa a través del tiempo (...) Movimiento significa variación de posición en el tiempo y en el espacio, y esta variación puede referirse al movimiento interno de las imágenes grabadas y también al de la manipulación de su grabación. ⁴⁶ (RÁTOLS, R, Y COLOMER A, 37, 2003)

Pero vemos como es importante señalar que existen muchos modos de percibir el fenómeno temporal en el medio audiovisual. Por un lado vemos como la importancia del tiempo narrativo de la misma pieza es el eje de la misma; tomemos por ejemplo el cine Dogma: una de las cualidades de este tipo de producciones es que su desarrollo es en el tiempo, para ser producido y contemplado, es decir, que la pieza que vemos es la misma que se rodó, entendida como un ente puro, sin post producción, sin retoques en su planificación. O como una Live sesión de un Vj, lo que vamos a ver, dure lo que dure estará proyectado de igual modo en que se produce.

Otra percepción del tiempo en la narración o creación audiovisual, se da cuando vemos que hay transiciones temporales, entre fotograma o frame. Aquí se ve como el tiempo se emplea conceptualmente, aprovechando la costumbre de un espectador habituado al medio, docto en recursos de estilo para la narración. Un ejemplo ilustrativo sería ver una continuación de imágenes de una mujer embarazada y de esa misma mujer dando el pecho a un bebe; es obvio que el espectador, pese a haber una elipsis en los acontecimientos, entiende que esa mujer ha pasado por un parto y ahora tiene a su hijo entre sus brazos. Ha pasado el tiempo en el filme aunque no se haya visto.

Y quizás el tiempo más importante para éste estudio, es el dedica el espectador a contemplar la obra audiovisual. El tiempo necesario de contacto para la aprehensión de la obra varía notablemente dependiendo de su formato. Vemos como cada vez es mucho mas común encontrarnos múltiples proyecciones, vídeos, instalaciones, etc. relativas a la

⁴⁶ R. RÁTOLS Y A. COLOMER, op.cit.

narrativa audiovisual dentro de un espacio expositivo, que es relativo a los productos culturales. El tiempo de recorrido de una exposición a variado notablemente, y ésto está modificado también la concepción de los productos culturales que vemos en ella. Desde el vídeo o a la interacción del multimedia.

El tiempo como condición de posibilidad, se evidencia en dos niveles: el tiempo propio de la estructura de la obra y el tiempo del encuentro con su receptor (de recorrido de la instalación y de contemplación del videoanimación) (PERNITCHI, A)⁴⁷

El espectador que visita dichos espacios debe planificar su tiempo. Cada una de las piezas con las que se va a encontrar, requiere un tiempo diferente para ser contempladas. Quizás, este espectador no crea necesario visualizar cada una de las piezas íntegramente, solo con ver unos segundos puede hacerse una idea de conjunto. Pero se hace necesaria una reflexión por parte de quienes exponen dichas piezas como autores y de quienes hacen de comisarios de las mismas.

Con la idea de una temporalidad en la imagen, vemos un cambio en la idea de representación de ese tiempo y de dicha imagen. Es lo que algunos autores no han dudado en bautizar a este fenómeno como la inclusión de la *imagen-tiempo* (Deleuze) en el espacio artístico. Brea lo retoma cuando dice:

...una imagen-movimiento, con todo lo que ello conlleva en términos de redefinición global de las lógicas de la representación (redefinición de su alcance cognitivo e incluso ontológico, en tanto esas lógicas se estructuraban a partir del presupuesto arcano de la estaticidad de la imagen, de la representación, de la inmovilidad de su identidad a sí, no sometida al acontecer del tiempo). Como quiera que la imagen ha presentado durante siglos un corte único y estático del tiempo, esta irrupción de una imagen-tiempo supone una novedad histórica fundamental de cara al reordenamiento del propio espacio de la representación contemporáneo y los análisis de Deleuze al respecto pueden considerarse fundamentales.⁴⁸ (BREA, J.L.)

⁴⁷ PERNITCHI, A. *Negociando el sentido. La interacción dialógica como mecanismo de construcción de los lenguajes*, Sextas Jornadas de arte y Medios Digitales Centro Cultural España Córdoba (23-28 de agosto, 2004) artículo en línea, <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/programasimposio.htm>

⁴⁸ - BREA, J.L. **Last (no) exit**. *Una exposición online curateada en 1999 para Ciber@rt (Valencia) y Vid@rte (Mexico)* en línea, <http://aleph-arts.org/noexit/>

Ya no se trata de los microtiempos necesarios para leer una imagen estática –que por ser captura de un tiempo único, o como mucho superposición de unos muy pocos tiempos simultaneados- necesita un tiempo apenas más expandido para ser percibida (se calcula que 2 segundos es el tiempo de atención media dedicada a la contemplación de un cuadro en una visita de exposición). Sino de un tiempo mucho más extendido en la duración que requiere otra lógica del visionado, seguramente más cercana a la propia del cine. ⁴⁹ (BREA, J.L.)

El tiempo de visita para ver arte (por denominarlo de una manera clara) debe dilatarse, la narratividad proyectada precisa de un tiempo para darse y de un tiempo para ejecutarse ya que la pieza comienza en un punto y finaliza en otro. El espectador debe ser consciente de ello, si lo obvia prescinde de ver la pieza al completo. Pero en una exposición donde existan 5 ó 6 piezas, con una duración estimada de 1 hora cada una, podemos estimar una visita a un museo de unas 6 horas, lo que es terriblemente tedioso si no existen los medios correctos para una audiovisualización cómoda. Esta nueva acepción de una visita cultural a un museo o galería, está generando una ruptura en los valores tradicionales que conciben la producción y distribución artística

Cambian las obras, cambian los artistas, cambian los formatos, cambia la concepción de las exposiciones y por su puesto, cambia el espectador que los contempla. Sin duda estas alteraciones se han visto posibilitadas gracias a la tecnologización de las obras y a la conciencia audiovisual del momento actual en el que vivimos. Vemos como los autores (creadores o productores audiovisuales) utilizan los recursos tecnológicos para generar un discurso que hable a su vez del tiempo en el que se ubican. Por tanto esta nueva plasticidad, que surge de todo ello, implica que se hable de un *tiempo tecnológico*. Caracterizado por una devoción hacia lo futuro, el *tiempo tecnológico* se percibe como un nuevo estilo en la creación. Los autores establecerán un marco de creación ubicado en el mañana, con una estética de vanguardia que evoca películas de ciencia ficción, naves espaciales y comunicaciones entre humanos y ciborgs.

⁴⁹ BREA, J.L , en **RAM-MUSEU. La imagen-tiempo y la relación archivística en el arte contemporáneo**, Centro Cultural Santa Mónica, Barcelona junio, 2005 en línea, http://cultura.gencat.net/casm/butlleti/hemeroteca/n14/sp/article_02.htm

El *tiempo tecnológico* nace con unas pretensiones de visión de futuro. Quizás podamos sentar una primera premisa, con el nacimiento del futurismo italiano a principios de siglo XX, la idea de tiempo-movimiento-velocidad arrasaba entre los artistas amantes del progreso industrial. Con la llegada de la guerras y el pesimismo posterior, nacen obras importantes para la literatura como puede ser *1984* de Orwell, donde se aprecia el miedo a una nueva sociedad de la información emergente. La posterior posguerra pasará a la historia por el advenimiento de la energía nuclear y la proliferación de los *mass media*, del mismo modo que la industrialización avanzará a pasos enormes gracias a la tecnologización (era espacial, industria armamentística para la Guerra Fría).

Posteriormente veremos como se produce el desarrollo de las computadoras y la revolución digital. Éstos, son hoy hechos tan asentados en nuestra realidad, que olvidamos que fue en la década de los sesenta cuando los *cerebros maquínicos* empezaron a ocupar primero las industrias, luego las oficinas y más tarde a colonizar nuestras casas. El acceso a las tecnologías ya desde el ámbito domestico propicia a su vez una inclusión en la creación artística.

Sin duda un marco de creación contemporánea es la emergente ramificación del arte tecnológico o también denominado arte electrónico (pese a la controversia de pensar que el arte siempre fue tecnológico en menor o en mayor medida). A esta disciplina se acogen creadores que no pueden prescindir del *ser contemporáneo* por lo menos en las herramientas que caracterizan la época en la que vive, ésto es, el ordenador para la edición de pinturas digitales, sonidos sintéticos, interactivos o composiciones de diversa índole como el net-art. Pero una particularidad del arte electrónico es que no puede determinar en el tiempo la durabilidad del soporte donde está concebido.

*El sujeto y la acción real tratan de reubicarse en nuevas coordenadas espacio-temporales. El tiempo se convierte en una de las materias primas del arte electrónico.*⁵⁰
(OHLENSCHLÄGER, K)

El tiempo adquiere una importancia vital en estas composiciones que no certifican un futuro. Pese a hipotecar la existencia de sus obras, los autores ceden a esta característica y la convierten en un axioma positivo, es como una lucha en contra de lo efímero,

⁵⁰ OHLENSCHLÄGER, K, *Madrid y el Arte Electrónico 1968/2001: Una relación discontinua, en línea*, <http://aleph-arts.org/net.artmadrid.net/textos/karinO.html>

como la epopeya de quien quiere hacer permanecer eternamente una gota de lluvia. El material electrónico sea visual, sonoro o las dos cosas tiene la versatilidad de superponerse, desdibujarse y replantearse hasta el infinito. Ésto le da la dimensión de eterno frente a lo perecedero de su soporte. Mientras pueda mutar y transformarse en el tiempo, existirá.

*La condición temporal del material electrónico es su mayor especificidad y marca el punto de unión entre el ritmo visual y el sonoro. Como en la música, podemos hablar de tiempos simultáneos, de capas diferentes que simultaneándose en el presente constituyen una polifonía. No se trata de explorar sólo la secuencialidad de un lenguaje narrativo, sino de concebir la secuencia temporal como un territorio para la creación.*⁵¹ (REKALDE, J)

Con la digitalización percibimos como la imagen puede repetirse, hacerse simultánea, superponerse o expandirse más allá del tiempo presente. Tal como expresa Doug Aitken explicando su propia obra: para él lo importante es conseguir que el tiempo se expanda o se repliegue de algún modo sobre sí mismo, para que siga desarrollándose bajo esta forma estrecha.⁵² (GROSENICK, U, y RIEMSCHEIDER, B, 18, 2005) Él lo consigue proyectando en múltiples pantallas personajes anónimos en paisajes eternos. Creando en la galería ese marco para la representación de lo desolador que es lo cotidiano.

El tiempo es afín de cuentas una variable mas en el proceso creativo. Que se emplea en cualquiera de sus diferentes dimensiones a conveniencia del autor. Y es él quien dispone de su uso. El receptor por su parte cada vez está mas acostumbrado al empleo creativo del tiempo y entiende cada vez mejor la plasticidad que de él se abstrae.

2.2- Desarrollo tecnológico y creación audiovisual. Perspectiva de la creación audiovisual y multimediática.

2.2.0. DESARROLLO TECNOLÓGICO Y CREACIÓN AUDIOVISUAL

⁵¹ REKALDE, J. op.cit.

⁵² ROSENICK, U, y RIEMSCHEIDER, B, (2005) *Art Now. Arte y artistas a principios del nuevo milenio.* pág 18, KÖLN, Taschen

El juego del poder tecnológico se parece al juego de papel /piedra/ tijera, la piedra o poder político rompe la tijera o poder tecnológico, la tijera corta el papel o poder económico y el papel envuelve a la piedra (REKALDE, J)⁵³

contextualización y posibles influencias para el vj

La creación y la producción de entes culturales con los medios audiovisuales, se ha visto posibilitada en base o gracias a al crecimiento de una tecnología en materia de comunicación e información. Dicha tecnología, propulsada históricamente por el ansia del humano por conocer, se ha adoptado por parte de los autores-creadores y se han trazado numerosos caminos circundantes de expresión en torno a ella. El recorrido de dichos *caminos* y como éstos han discurrido es en base de lo que va a tratar el apartado que comienza en este punto.

Cuando nos disponemos a dibujar una línea cronológica que nos guíe por las posibles influencias para el Vj, debemos echar la vista atrás. De los primeros experimentos con el sonido y la imagen que datan del el siglo XIX, a lo que hoy hace un Vj con los visuales proyectados, va un verdadero abismo: pero ese abismo tiene un carácter puramente tecnológico. La tecnología nos proporciona unos buenos canales o cauces de conocimiento y distribución de la cultura (sin la imprenta no podríamos leer libros, sin internet no podríamos buscar cualquier tipo de información instantánea, sin el teléfono no podríamos hablar en la distancia, etc.), así como el ser conscientes de las diferentes conductas para con la vida del resto de los individuos.

La tecnología del "capturar y compartir" digital promete un mundo de creatividad extraordinariamente diversa que puede compartirse amplia y fácilmente. Y conforme esa creatividad sea aplicada a la democracia, permitirá que una amplia gama de ciudadanos usen la tecnología para expresarse y criticar y contribuir a la cultura que los rodee. (Lessig L . 207)⁵⁴

⁵³ REKALDE, J. op.cit.

⁵⁴ LESSIG, L. *Free Culture* se puede leer en castellano (traducción de A. Córdoba) On line en: <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

La historia (la historia del arte también) siempre se ha articulado en base al desarrollo de la tecnología: por ejemplo la guerra, el hecho de conquistar y proteger territorios ha posibilitado tecnología del armamento, y de igual modo ocurre con el resto de tecnologías; la tecnología doméstica, la tecnología agroalimentaria, la tecnología de los transportes, etc.

En los procesos relativos a la creación artística vemos que ocurre lo mismo: el hombre, trata de vencer la técnica (herramienta) para lograr un naturalismo en su expresión. Cuando lo consigue, quiere captar otros órdenes para los cuales se precisa el manejo de otras herramientas, y así vemos como se va haciendo un uso cada vez mas continuado de la tecnología. En términos de E. H. Gombrich⁵⁵, la historia del arte puede concebirse en términos de *progreso tecnológico* que comenzó con un proceso: el de la mimesis Hombre-naturaleza y que se desarrolla con un *saber hacer*, implicándose en los diferentes procesos de ejecución.

En la contemporaneidad en la que estamos inmersos, surge cierta desconfianza que se proyecta hacia los medios tecnológicos. Éstos catapultan la información y promocionan los productos culturales. Esta *desconfianza* a la que se alude, viene precedida por las corrientes del pensamiento actual, que mantienen una pugna constante contra el sistema capitalista de producción de cultura masificada.

No se puede obviar, que como espectadores y *productores-creadores*, (que somos o nos pretendemos) estamos determinados por la inmersión tecnológica en los medios de distribución culturales: lo que vemos, leemos e incluso lo que vivimos está mediatizado (influido por esas fuentes de donde emana la información que bebemos). Brea en su libro *La Era postmedia*, donde pone en estado de crisis al saber irreflexivo en la producción cultural y la devoción desmesurada por una tecnologización de la experiencia: *El pensamiento más intolerable -en relación a la «cuestión de la técnica»: imaginarla neutral.*

⁵⁵ Para Gombrich, la estética tradicional en el análisis de la historia del arte, obvia y descuida el aspecto técnico de la producción de obras, así como los diferentes niveles de maestría y la elección de los materiales plásticos por parte del autor.

Es preciso saberla culpable, juzgarla siempre con implacabilidad. Ella nos trae el mundo que tenemos. ⁵⁶ (BREA, 113, 2002)

Lo más característico de esta agitación producida por la tecnología, no es esa condición de centralismo del conocimiento, sino el uso de dicho conocimiento en un círculo que se mantiene nutrido por la simbiosis de la innovación. Hablamos de un constante coqueteo, un diálogo entre las aportaciones que nos vienen formuladas desde el ámbito tecnológico, y las producciones artísticas que las asimilan (esas aportaciones de novedad, de innovación) y adoptan como relativas a su problemática de discurso. Estas prácticas, de hecho, que discurren hoy por nuestras galerías y museos, y se tildan así mismas de contemporáneas, deberían revisar sus preceptos y ver exactamente en que valores miden su *ser contemporáneo* (me refiero a que si realmente tienen ese valor de producir cierta reflexión o por el contrario subrayan el artificio de lo que se ha ido denominando época del *simulacro* en términos de Baudrillard) ya que muchas de ellas son fruto de esa propia tecnología y otras de ellas narran una experiencia vital para el propio autor como su condición de género, raza o condición social pero no aportan un conocimiento más allá del anecdótico .

Pues el mayor efecto contemporáneo de la técnica no se produce sobre el sistema de los objetos -sino precisamente sobre el del pensamiento. No la nuestra tanto época de altas tecnologías en el universo de los artefactos -cuanto en el de las industrias de la conciencia. La tecnología por excelencia de nuestro tiempo -es la del pensamiento, la del cálculo, la de la información. ⁵⁷ (BREA, 120, 2002)

Y es que la aplicación de la tecnología en el campo de la creación, (sea audiovisual o no) no siempre está entendida en términos de progreso. La producción audiovisual no puede existir sin esa condición de ser tecnológica. Y esa tiranía la tiene eternamente sometida, la mantiene supeditada a los procesos de perfeccionamiento constante en la captación de la imagen perfecta y del sonido más puro. La sofisticación de los sistemas, y la irrupción de nuevos sistemas de comunicación adoptados por los creadores, ha produ-

⁵⁶ BREA, J. L. (2002) *La era postmedia Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neo-mediales*. Colección Argumentos, Ed. Centro de Arte de Salamanca, SALAMANCA, disponible en línea en: <http://www.laerapostmedia.net>

⁵⁷ BREA, J. L. (2002) *ibid*

cido nuevas obras que reflexionan, que ofrecen materia de conocimiento, en el soporte que el medio les ofrece (y esa reflexión es precisamente lo que nos importa de la obra). Esas reflexiones pueden llegar a producirse desde dos vertientes muy diversas: La primera es la relativa al propio medio (el net art, es un ejemplo de reflexión ontológica del medio donde se “ubica”) y la segunda, la que habla de los problemas que son relativos a la propia concepción de un medio plástico (los lenguajes con que experimenta, su implicación con el individuo etc.) para la creación, pese a estar también destinado a otros fines en su producción, los lenguajes con que experimenta, su implicación con el individuo etc. (un buen ejemplo sería el vídeo arte, o el vídeo experimental)

Pero en lo técnico, existe una dualidad: Se produce con un fin determinado, esto es, comercio, información, entretenimiento, etc. y luego, lo que tenía pretensión de técnico, es adoptado por cada individuo y lo transforma a su juicio. Unos comercializan, otros producen, algunos hacen de mercenarios de la cultura. Hablamos aquí de un carácter instrumental y utilitario de los medios. Los menos *crean* o producen conocimiento o cierto saber reflexivo, a partir de lo que hacen con dichos medios.

La naturaleza ambigua de lo técnico -su ser constelación escalofriante de dos poderes de dirección contraria: lo máximamente alienador y lo máximamente emancipatorio se proyecta dondequiera lo técnico tiene incidencia sobre los órdenes del pensamiento: sea al nivel de su producción, sea al de su distribución, sea al de su recepción. ⁵⁸ (BREA, 123, 2003)

La tarea del creador (productor de reflexiones y de conocimiento con los productos que genera) es quizás escapar a la alienación masificada de los medios, que se produce en cuanto se entra en el bucle del vicio del consumo cultural. Escapar a las tendencias de la creación no es sencillo en un mundo estetizado, (Citamos una vez más a Brea) pero es pertinente y necesario para salvaguardar el honor del arte y que éste no empalidezca en el panorama de lo que se han hecho llamar *sociedades del espectáculo*. Siempre y cuando se pretenda mantenerlo en el pedestal de antaño, que se quiere sólido en valores (el eterno planteamiento de la división adorniana). Otra cosa es, que hagamos una alea-

⁵⁸ BREA, J. L. (2002) *op.cit.*

ción entre todos es los productos culturales (arte incluido) y el resultante habla de la era en que vivimos.

La técnica es temida, porque de ella se extraen todos y cada uno de los poderes, incluidos los culturales. A ella se someten los hombres que manejan los hilos sociales, económicos y culturales. Pero el progreso indudablemente es y será siempre tecnológico, pensado por hombres que utilizan el conocimiento para la producción y para la revolución de los valores.

*No hay revolución que no sea técnica. Es impensable no ya un mundo mejor, sino cualquier «otro mundo posible», fuera de la eficacia de la técnica. Sólo el tener el poder de la técnica convierte al hombre en «ser político», capaz de «acción revolucionaria».*⁵⁹ (BREA, 114, 2002)

Cada paso que andemos, y cada paso que hemos perdido en el camino es consecuencia de una pretensión más o menos premeditada. Y este hecho no escapa a ningún estrato y mucho menos a la estela de lo audiovisual. Quizás debamos entender que si la tecnología es aprovechada para hacer de caudal informativo y cultural, la consecuencia inmediata será la masificación de la recepción de esos productos culturales que lleva. Del mismo modo, podremos entender que cuando el arte adopta los mismos medios, los mismos cauces que el resto de esos productos culturales no se convierte en otra cosa que en el propio reflejo de sí mismo: adquiere la misma forma que la del propio espectáculo que quiere reprochar. Y eso posibilita una nueva mirada que está convirtiéndose en brecha para la creación.

Cuando el arte se tilda de espectáculo, quizás ya no sea arte. Pero incluso en esa tesitura, en esa actitud, el arte se nos sigue mostrando como explicación de nuestra era, se nos aparece como un espejo de los horrores, como un espectro de nuestra propia mirada. Y es lo audiovisual la caricatura perfecta que lo explica. Es el modo en que se nos puede hacer visible a través de lo proyectado. Acaso sea una manera de acercar el mundo del arte a los medios de distribución y comunicación, pero esa reflexión no es loable en cuanto que equipara y pone al mismo nivel un producto artístico y un producto comercial que no es lo mismo aunque adopte los mismos caminos.

⁵⁹ BREA, J. L. (2002) *op.cit.*

Quizás debamos replantear que no debemos dejar en un pedestal la palabra arte. Quien quiera puede acceder a él, sin que con esa pretensión se aluda a una nueva forma de tiranía cultural. La libertad de poder llegar a descifrarlo, a descodificarlo, a entender sus recovecos tiene que estar al alcance de todos, sin querer hacer con ésto algún tipo de demagogia. Realmente tiene que servir de reflexión para quien lo necesite y acceda a él desde el punto de vista hermeneúutico. Si nos acogemos a otros preceptos, disponemos el arte para una pretendida *alta cultura* (digo pretendida, puesto que se accede a la cultura desde un rango social equiparable y no aristocrático, hoy día disueltos los estratos sociales) que revisa desde su lupa censora todo lo que acontece y decide si es encomiable o no. Esa dicotomía entre lo que es lícito pensarse como cultura y lo que es espectáculo ha estado siempre;⁶⁰ pero ahora podemos entender cierto tipo de espectáculo como cultura reflexiva. Se pretende ahondar en lo que se contempla, sea audiovisual o no. Pero la desconfianza que se sustrae de lo audiovisual, porque éste sea puramente tecnológico no es legítima. La atención debe depositarse en los *productos* y no en los propios medios.

Francis Picabia escribía que el *genio del mundo moderno es la máquina, y que es en la máquina donde el arte puede encontrar su más viva expresión*. Aunque no podemos tomar esta sentencia como un losa lapidaria, nos encontramos con la representación que se desprende, que nace de la máquina una y otra vez, vislumbramos genios, creadores que aclaran y descifran los códigos de un mundo complejo (y anclado a la masificación pseudo cultural).

Pese a todo ello, percibimos como muy complejo lo audiovisual, y sin duda lo es, puesto que se articula en dos compendios espinosos: el sonido y la imagen. Estos elementos son materia de desconfianza dada su intervención, posicionamiento e intencionalidad con las que se editen. Pero conjuntamente son una inagotable fuente de conocimiento, que analizado y reflexionado, es tan lícito como cualquier otro, pues no estamos aquí para determinar (en un alarde progresista) que conocimiento aportado tiene mayor o menor valor.

⁶⁰ Vemos, como el simulacro o la simulación se caracteriza en términos de Baudrillard (*Cultura y Simulacro*, Colección Ensayo, Barcelona, Kairós, 2005) por establecer un precedente, una mayor importancia del modelo sobre el hecho. Pero observamos como desde la contemplación del espectáculo (desde la tragedia aristotélica por ejemplo, hasta hoy) podemos ver en ello un hecho *catártico como revelación*. Y es en esta idea de la revelación de la contemplación donde se quiere ahondar.

2.2.1. PRIMERAS APROXIMACIONES Y EXPERIMENTOS AUDIOVISUALES

Para establecer un panorama primigenio de lo que se ha denominado fenómeno audiovisual, debemos pensar que no se puede establecer una línea de origen, un principio, un precedente para nada en particular puesto que se tratan de fenómenos atados a un desarrollo tecnológico que no siempre están datados con exactitud. Afirmar ésto, no tiene intención de enturbiar el asunto, sino todo lo contrario: se citan los eventos, los acontecimientos, (que se ha podido constatar tras la lectura) los preceptos cronológicos y las personalidades que los posibilitan, de una manera ordenada, para por lo menos, ofrecer una serie de nombres y acontecimientos que esbozan lo que hemos querido denominar: *primeras aproximaciones y experimentos audiovisuales*. De este modo, y no de otro, es posible ver una evolución de los procesos y determinar cierto análisis de las producciones.

No vamos a ahondar en los contenidos de cada uno de los movimientos, es decir, no se trata de ver como se produjo cada momento y cada obra, sólo se pretende abocetar un panorama a grandes rasgos para contextualizar de donde viene y hacia donde camina la producción audiovisual, y en concreto sentar unos precedentes para acomodar los orígenes de lo que se ha venido denominando Live Vídeo o Live Cinema.

Percibimos que el desarrollo de lo audiovisual, nace con la convergencia de hacer cinética la imagen y aplicarle sonido, o lo que podría ser lo mismo de pintar con imágenes el sonido; representar de éste modo lo que escapa por su cualidad intangible. O como diría el propio Chion en la introducción de *La Audiovisión*: *no se <<ve>> lo mismo cuando se oye; no se <<oye>> lo mismo cuando se ve*.

Partimos de un perfeccionamiento técnico llevado a cabo por la fotografía, cuando se produce el hecho de disparar mayor número de imágenes en menor tiempo (de lo que fueron esas largas exposiciones de horas, al disparo instantáneo). De esta manera, se podía apreciar el falso fenómeno del dinamismo. Esta nueva idea revolucionaria cambiaría radicalmente los preceptos originarias de la creación audiovisual.

Con la invención del cine la imagen móvil adquiere un soporte tecnológico, lo que propició que en torno a él floreciera una vanguardia artística. Al sucederse una imagen fija

detrás de otra y añadiendo un pequeño desplazamiento entre lo representado en ellas se invento un canal de comunicación dinámico. ⁶¹ (REKALDE, 2004)

De la imagen a través del tiempo: del movimiento de lo retratado. Hasta ese momento, nunca antes el hombre había podido disfrutar de cómo es la imagen o conjunto de imágenes que surgen de retratar el movimiento. Sin el alumbramiento y las mejoras en la fotografía no hubiera sido posible. Se daba nacimiento así de lo que llamaríamos cine.

Un fenómeno óptico, la persistencia retiniana nos da la clave respectiva: toda imagen registrada por la mirada permanece en la retina un tiempo mínimo; si durante ese tiempo se sustituye la representación por otra similar. el ojo no percibe alteración alguna. Por tanto, muchas imágenes estáticas que descomponen un movimiento pueden servir para “reconstruirlo” si se proyectan sobre un mismo soporte a una velocidad determinada.

⁶² (RAMÍREZ, J.L., 632, 1995)

Este hallazgo, este descubrimiento, provocó la misma brecha que lo haría en su tiempo para el mundo de la representación, la fotografía.

Realmente no nos interesa trazar la historia de la cinematografía en toda su extensión, pero sí ver como se va introduciendo en el panorama de la expresión plástica la sonorización y su combinación con imágenes.

Vemos como su origen, puede trazarse en torno a la investigación de la cinemática de la imagen desde 1824, ⁶³ que se perfeccionaría entre 1877 y 1889 con el empleo de la batería de 24 cámaras, para grabar ciclos de movimiento (Galope de un caballo de E. Muybridge). Posteriormente, con la mejora de la fijación de la emulsión (H. Goodwin y George Eastman) y los estudios de T. A. Edison junto con su ayudante Dickson, lograrían

⁶¹ REKALDE, J. (2004) *De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo*, Universo Fotográfico nº 4, en línea en <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>

⁶² RAMÍREZ, J. A., (1995) “Arte Contemporáneo”, En: *Historia del Arte VV.AA*, pág. 633. Anaya

⁶³ Objetos como los zoótrofos y los praxinoscopios en la animación de dibujos pintados a mano que posteriormente se sustituirían por fotografías reales con el advenimiento de las primeras cámaras de Talbot y Daguerre en el Reino Unido y Francia respectivamente.

en 1889 primera imagen con sonido. Nació entonces el *Kinetoskopio*. (que en sus orígenes era un tosco artefacto que debía cargar bobinas de 15 metros de película, que el espectador debía visualizar a través de una lente.)

Paralelamente en Francia, los hermanos Lumiere desarrollaron un artilugio similar que era cámara, copiadora y filmador simultáneamente. Es lo que podemos denominar *Cine* en su primitivo origen. Cuando se presentó en sociedad un 28 de diciembre de 1895, causó un gran impacto. (recordemos la anécdota del tren avanzando en la sala y los presentes huyendo). A partir de este hecho se suceden en Europa, la Unión Soviética y los Estados Unidos una cadena de acontecimientos y de producciones, hilvanada por la novedad de las propuestas, así como el desarrollo tecnológico en el recién nacido medio.

El hecho de entender el cine, no como documental de experiencias, sino como canal de ejecución de propuestas creativas Como las de Georges Méliès -*Viaje a la luna* en 1902, *Alucinaciones del Barón Münchhausen*- y su percepción del cine como ilusión, materializada en efectos plásticos, superposición y eliminación de fotogramas o elementos que enriquecen la realidad con una porte poético; o el denominado cine Expresionista Alemán (influenciados por los movimientos artísticos Die Brücke o Der Blaue Reiter) con figuras como R. Weine, P. Wegener y H. Galeen -*El gabinete del Dr. Caligari* en 1919, *El Golem* en 1914, respectivamente; o *Nosferatu* en 1922 de F.W. Murnau y la magistral e anticipadora *Metrópolis* en 1927 de Friz Lang-. Estas producciones eran casi íntegramente financiadas por el estado y el Deutsche Bank, dando lugar a lo que se denominaría los mejores estudios del mundo (U.F.A. en Berlín). Los directores en su inmensa mayoría tenían un bagaje cultural y estaban inmersos en los círculos sociales de mayor importancia de la época.

Con la guerra y la competencia económica a la que somete el cine americano al cine francés, perjudicó enormemente a todo lo que tenía que ver con el cine en Francia. No obstante alrededor de la figura de Louis Delluc, se forja un grupo de cineastas que con producciones independientes pretenden crear un cine digno, culto, intelectual y moralmente refinado. El público entiende este giro cultural y surgen así los primeros cineclubs. Figuras a destacar: Marcel L´Herbier, Jean Epstein, y Abel Gance. Paralelamente se realizan inmersiones surrealistas (Buñuel y Dalí, *Un perro andaluz* en 1928) que cabalgan entre lo profano y lo etéreo, entre lo mordaz y lo amable.

Ya en la Unión Soviética, vemos como el cine se tiñe de sentido social o socialista (y es el propio Lenin quien dice de él que es el arte mas importante) y desde 1917 estará a merced de la política. La industria allí, fue nacionalizada a principios de 1919 para darle un sentido utilitario en la propaganda y la educación. Lo cual no quita para que los productos cinematográficos fruto de ese régimen fueran de una complejidad estética que brillaba por su calidad. Pero podemos trazar aquí dos vertientes que nos ayudan a contextualizar este panorama: Por un lado, durante los años de guerra civil, hasta 1922, apreciamos una tendencia realista, casi documental. Partimos de los collages audiovisuales que proponía Dziga Vertov y de su idea de *cine ojo*: *ojo que todo lo ve, el ojo del cine, ojo mecánico que muestra el mundo como sólo él lo ve* (noticiario Cine-Verdad) ya que consideraba el drama cinematográfico *opio para el pueblo* ⁶⁴ .

Por otro lado, percibimos otra nómina de realizadores que se preocupan mucho más del aspecto estético (influidos tal vez, por el laboratorio experimental de Lev Vladimir Kulechov) S. M. Eisenstein se nos presenta como director teórico, que introduce el montaje de una manera espectacular, formula las primeras doctrinas y teorías y las pone en práctica en sus filmaciones. *El acorazado Potemkin* (1925) es el mejor ejemplo de ello, así como la totalidad de su filmografía entre las que destacamos *La Huelga* (1924) y *Octubre* (1927).

El sonido (Aunque no podemos obviar las primeras proyecciones orquestadas, ni la ambientación musical de muchas de ellas, que también suponen sonoridad para la imagen) se adentra en las salas de proyección con los experimentos técnicos a principios del siglo XX, pero serán los textos grabados a posteriori y superpuestos los que configuren lo que hoy entendemos como el primer sistema sonoro (El *Vitaphone*, Warner Brothers, 1929). Con las primeras películas sonoras, la asistencia de público en las salas aumento considerablemente así como también aumentó la pérdida en la calidad de las producciones (El gran éxito de *El cantante de Jazz* de Alan Crosland en 1927, así lo atestigua) y el considerable número de imitaciones. Con el posterior invento de Lee de Forest (El *Movie-tone*, en 1931) se suplantará definitivamente la superposición, por la grabación directa de sonido. Se dejarán de lado, las sonorizaciones del cine mudo y las adaptaciones de obras

⁶⁴ Retomaremos la idea de Cine-ojo, cuando hablemos de la telerealidad, del fenómeno de “Está pasando, lo estás viendo” que cita la CNN, y lo enlazaremos con la idea de la filmación indiscreta como documento audiovisual.

literarias, por la captación de nuevos espectros sonoros y la evocación de ambientes. Nacerá con ello el género de películas fantásticas tan características de los años 30-40.

Con la entrada del sonido, las producciones se multiplicaron. Los efectos sonoros se hicieron tan populares, que en las películas se empezaba a descuidar el tratamiento estético de la imagen. Estamos hablando de la proliferación del género musical y western de los años cuarenta y cincuenta y el entramado Hollywood como una gran industria muy asentada (F. Capra, J. Ford. y W. Wyler) en todos y cada uno de sus preceptos.

En Europa, más concretamente en Francia, Italia y España; donde la crisis de postguerra se hace patente en un naturalismo desenfrenado y en la captación de un clima de desolación. En Francia el representante de este naturalismo desenfrenado es Jean Renoir. En Italia el Neorrealismo crítico, que escapa de la estética propulsada por el antiguo régimen -Visconti, Rossellini y su *Roma città aperta*, 1945 son prueba de ello- y por último en España citar que, el anquilosamiento del régimen, no permite los caminos de expresión en la nación y priman más los derechos de autores *respectables extranjeros* que financien las producciones españolas, que los de los cineastas del país; es por ésto que no exista una nómina destacada antes de 1939. Citaremos a J. A. Bardem, L. G. Berlanga, Buñuel y Saura como excepciones en sus producciones irónico-amargas.

Los posteriores aportes mas representativos después de lo mencionado, en la era de la cinematografía, es decir, lo que va desde su nacimiento a finales del siglo XIX hasta su intoxicación y posible muerte, con su trata comercial en pleno siglo XX, tras la segunda guerra mundial, son sin duda, la inclusión del color, el aumento de la pantalla (cinemascope) y la libertad de registro a la hora de captar el sonido (micrófono móvil).

La nómina de directores representativos resulta extensa en Estados Unidos, pese a haber tenido pugnas sus filmes con la censura inquisidora (parca en valores culturales y abanderada de lo político). Aunque no se pueden dar por obvios algunos nombres que han pasado a la historia por lo brillante de sus producciones: Orson Welles (*Ciudadano Kane*, 1940) o Elia Kazan y su famoso *Actor's Studio (Un tranvía llamado deseo*, 1951, *¡Viva Zapata!*, 1952)

El cine, arte de la imagen: ¿Una ilusión? Ciertamente, ¿Qué otra cosa puede ser en cualquier caso? (...)

*Una ilusión que se encuentra, para empezar, en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido.*⁶⁵ (CHION, 16, 1998)

Como apunta la principal tesis de *La Audiovisión, el valor añadido*, es el enriquecimiento que el sonido propone a la imagen. Y es con la sincronización cuando cobra mayor fuerza expresiva. Es por ello, (después de haber hecho un repaso superficial a la nómina de algunos autores y obras de la reciente historia del cine) que nos vamos a fijar en lo que a la expresividad y plasticidad experimental se refiere. Ésto nos va a determinar el contexto colorista (valga el nimio adjetivo) que propulsará la creación audiovisual contemporánea, más concretamente el fenómeno de la vídeo performance (Live) que queremos someter a estudio.

El cine de los años veinte se percibe como puro, como arte puro por la tensión constante del descubrimiento y del logro. Y es que hablando tangencialmente de aproximaciones a lo audiovisual, no podemos denostar las figuras de Duchamp y Man Ray que ya experimentaran con sus rotoscopias, rotorelieves y su *Anemic Cinema*. Estamos hablando de un cine experimental, de un cine de vanguardia o tal vez un cine underground con tintes de abstracción, incompreensión, juegos visuales y surrealismo, o lo que es lo mismo: cuando el cine o esa proyección arranca de un juego o una pretensión azarosa con un fin confuso. Todas estas raíces en los *juegos visuales*, sumadas a la impronta de la música electroacústica, la experimentación sonora (Yannis Xenakis, Pierre Schaeffer, Bernhard Parmegianini en lo que se refiere a música concreta) o jazz primitivo. Mas ejemplos: La obra cinematográfica de Fernand Léger y Man Ray, *Ballet Mécanique* de 1924 o el caso de la película *Entr'acte* de René Clair.

Autores como Stalling (*Steamboat Willie*, el primer M. Mouse) O. Fischinger (sus múltiples sinfonías animadas), Louis y Bebe Barron (*Matrimonio* que puso primera la banda sonora totalmente electrónica en 1956, al film de Fred McLeod Wilcox, *Planeta*

⁶⁵ CHION, M. (1998) op.cit.

Prohibido)⁶⁶ , Len Lye (donde la experimentación plástica se hace patente rascando el propio celuloide, como en le caso de *Free Radicals*) o Norman McLaren se nos antojan como apéndices incipientes en este *largo* camino de lo audiovisual animado.

Estas son las bases que nos van a servir para sentar Vjing o el Visual performer de la actualidad. Vemos como para los creadores actuales (o *teóricos* en general como Andrés Brubano -Bogotá- que tratan de sentar los precedentes al fenomeno del Live Cinema), recurrir a los orígenes supone apreciar el trascurso tecnológico e ideológico de las producciones, así como el proceso de la ejecución del pasado. Pero no se conforman con ello. Quieren transgredir la propia pureza de los medios que emplean (pensemos en el Software que ellos mismos desarrollan: su pugna constante en hacerlos mas potentes y con mas recursos) y experimentar además en diversas disciplinas, que puedan abrir caminos en la investigación en la innovación de sus propuestas. La figura de Leopold Survage supone para nosotros o mas bien se nos antoja, como el primer performer o Vj de la historia. Aunque otros piensan que el que asentó la piedra angular podría haber sido Fischinger, Len Lye, Wallter Rutmam, los Hnos. Whitney o Hans Richter (*Two Pence Magic*, 1928). No se percibe con claridad quien debe sus méritos a quien, debido a los trabajos simultáneos, la divergencia de disciplinas y la documentación al respecto.

La terminología para denominar a este grupo tan productivo, tampoco es común en ninguna de las fuentes consultadas: Se apela al Cine de sonido, Cine de Vanguardía, Cine orquestado, Cine o Animación de los primeros 20s, o sin más se alude a un cine de experimentación. Así cada cual, se aventura a meter en sacos diferentes artistas que en realidad están aventurándose en un mismo medio (aunque sea por diferentes caminos expresivos) a ver cuanto da de sí eso de mezclar sonido e imagen en movimiento. Lo que se entendió por Absolute Film, también se acogería a estos preceptos de cine como experimentación. En él, las imágenes en movimiento se antojan en un discurso casi musical en cuanto a su montaje (*Berlín, sinfonía de una ciudad*, 1927, W. Ruttmann). Un ejemplo más actual de eso que quiso ser Absolute Film, pese a ser de otra temática, podría ser la alabada *Baraka* de Ron Fricke, rodada en 1992. Bien lo trae a cuento Rekalde citando a Dulac cuando dice:

⁶⁶ En el capítulo tres titulado *Ciencia-Ficción con cinta magnética* del libro *El Sonido de la Velocidad* editado por Alpha Decay Barcelona (2005) podemos leer las proezas de esta pareja de precursores e investigadores de la música electrónica, y su relación con el mundo de la cinematografía.

“Solo la música”, dice Dulac, “puede evocar esta impresión que también propone el cine, y nosotros podemos comprender a la luz de las sensaciones que nos ofrece, aquellas que el cine del futuro nos ofrecerá”; este futuro que Dulac predicaba quería ser un cine integral, una obra total sin tema. “El film integral que todos soñamos componer es una sinfonía visual hecha de imágenes rítmicas, y que únicamente la sensación de un artista coordina y arroja sobre la pantalla” (REKALDE, 2004) ⁶⁷

El *Expanded Cinema*, o lo que es lo mismo, ampliar la experiencia cinematográfica como entendieron los primeros cineastas soviéticos, que fueron los pioneros en este tipo de experimentación, (todo lo que *va mas alla del cine es Expanded Cinema* como acuñaría Gene Youngblood en los 70s) interesa rescatarlo porque nos sirve para contextualizar muchas de las manifestaciones que vemos hoy día. Presenciamos proyecciones, video-instalaciones, proyecciones múltiples, superposición de teatro o danza con proyección o conciertos de música clásica con proyecciones (Videogeist en el Sonar). Debemos prestar atención a referentes de los años veinte a los cincuenta como Abel Gance, Wolf Vostell, Nam June Paik, Keneth Anger o Andy Warhol ⁶⁸ entre otros que investigaron en esta concurrencia de disciplinas y coquetearon con diferentes medios y soportes.

Así concluía el realizador barcelonés, teórico de la experimentación audiovisual en nuestro país, Eugeni Bonet al hablar del *Expanded Cinema*:

Recuerdo algo que dijo un colega, refiriéndose a que Internet se había convertido en el Expanded de hoy día. Sin embargo yo no estoy de acuerdo con esa interpretación (...) pienso que el Expanded, desde sus interpretaciones mas elementales, es una práctica destinada a un renacimiento en los ámbitos expositivos. ⁶⁹ (CASTELLS, 124, 2005)

⁶⁷ REKALDE, J. (2004) op.cit.

⁶⁸ Vemos como dice Brea, ese deseo de ir más allá del cine en cuanto que proyecta una imagen tiempo: *Podemos ahora intuir una muy buena y primera razón por la que tantos de los más importantes artistas de nuestro tiempo se han acercado al cine -o más recientemente al vídeo-: la búsqueda de ese “tiempo expandido”, de ese tiempo del acontecimiento, que se escribe en el ámbito de la imagen técnica. Piénsese, por ejemplo, en Empire, la película que sobre el conocido edificio filmó Andy Warhol, disponiendo una cámara inmóvil frente a él durante 24 horas. (BREA, pág. 10 cit)*

⁶⁹ CASTELLS, H. (2005), *Entrevista a Eugeni Bonet, Memoria de la Expansión*. En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona

Los parámetros más arraigados de lo que podríamos denominar cine narrativo tradicional, se amplían por un concepto mucho más extenso del espacio cinematográfico. El punto de interés radica ahora en formas no lineales de narración. El término "cine" ahora debe ser entendido como un abrazo de todas las formas de imágenes móviles de configuración, comenzando con la animación de imágenes pintadas o sintéticas, de la representación como caos, de la aspiración esteticista del espíritu cognitivo del ser humano.

2.2.2. TELEVISIÓN (BREVE HISTORIA Y REPERCUSIÓN)

televisión.⁷⁰

(De *tele-* y *visión*).

1. f. Transmisión de imágenes a distancia mediante ondas hercianas

Dijo el dueño de la CNN, Ted Turner, "noticia es lo que está sucediendo"

Cuando nos disponemos a contextualizar el fenómeno de la televisión, no nos imaginamos ni remotamente que tiene ciertos orígenes como cualquier otro medio. Vemos en ella, al instrumento que es opio para las masas y emisión batallada sin criterio de imágenes inconexas. Pese a esas contrariedades vamos a intentar trazar un camino, que nos muestre de un vistazo la historia (aunque cualquier intento de historia es pretencioso) del aparato audiovisual más popular: la televisión.

La televisión ha ayudado consciente o inconscientemente a forjarnos la idea que hoy tenemos del mundo (Parafraseando a Heidegger, gracias a ella se ha producido un crecimiento de la imagen del mundo). Lo que nos ofrece es una proyección intencional de lo que queremos ver. Es más no vemos lo que queremos ver, vemos lo que se nos ofrece.

Al principio de la era de la televisión los canales eran estatales, lo cual coartaba la programación. El estilo era, por decirlo de alguna manera realista documental: retrataba la

⁷⁰ según definiciones de la R. A. E

información y los acontecimientos como si de una radio con imágenes se tratara. Con la privatización de las cadenas la diversidad (y con ello la demacrada calidad) estará servida.

Dibujaremos un esbozo de lo que podría ser, una posible cronología de acontecimientos de las primeras emisiones.

Lo que podríamos llamar una historia de la televisión, viene marcada por el alcance adecuado de una emisión óptima de las imágenes, esto es, la búsqueda de un dispositivo capaz de emitir nítidamente. Los precedentes nos remiten al disco Nipkow, inventado y patentado por el alemán Paul Gottlieb Nipkow en 1884. Un artilugio que ofrecía nimios resultados en definición, pero que supuso un gran logro en la experimentación. Con la llegada del iconoscopio en 1923, desarrollado por Vladimir Kosma Zworykin, y el tubo disertor de imágenes de Philo Taylor Farnsworth, los resultados en la emisión comenzaban a hacerse notables.

Con la llegada del perfeccionamiento en la transmisión radiofónica y los circuitos electrónicos de los tubos producto de los años posteriores a la I Guerra Mundial, los sistemas de televisión se convirtieron en una realidad. Es en 1926 cuando el ingeniero escocés J. Logie Baird, idea un sistema de televisión que incorporaba los rayos infrarrojos para captar imágenes en la oscuridad

La BBC en Inglaterra en 1927, la CBS y NBC en Estados Unidos en 1930 suponen las primeras emisiones públicas de la televisión. Se utilizaron sistemas mecánicos para el tratamiento de la imagen y la programación era de horario irregular. La programación de las emisiones como tal, comienza en Inglaterra en 1936, y en Estados Unidos el día 30 de abril de 1939, con motivo de la inauguración de la Exposición Universal de Nueva York. Al principio de la era de la televisión los canales eran estatales, lo cual coartaba los contenidos de la programación. El estilo era, por decirlo de alguna manera realista documental: retrataba la información y los acontecimientos como si de una radio con imágenes se tratara.

Las emisiones programadas se interrumpieron durante la II Guerra Mundial, reanudándose cuando terminó. Si bien es cierto que A. Hitler empleó la televisión durante su régimen para entre otras propagandas, retransmitir las Olimpiadas de 1936.

Posteriormente a la II Guerra Mundial, se realizaron diferentes experimentos con sistemas de televisión en Francia y Holanda, pero fue la URSS, que comenzó sus emisiones de forma continuada en Moscú en 1948, el primer país del continente en poner en funcionamiento este servicio público. En 1952 y formando parte de un proyecto dependiente del ministerio de Información y Turismo de España, se fundó Televisión Española (TVE), hoy incluida en el Ente Público Radiotelevisión Española. Después de un periodo de pruebas se empezó a emitir regularmente en 1956, concretamente el 28 de octubre.

El día que se inauguró Televisión Española no había en Madrid más de 600 televisores. Además de las palabras del director general de Radiodifusión, el programa del día se completó con dos documentales del NODO, los Coros y Danzas de la Sección Femenina y unas canciones de la cantante Mona Bell. El alcance de la señal era de unos 60 kilómetros y el propio Franco supervisó la emisión desde su palacio en El Pardo.

Las primeras emisiones se realizaron desde los míticos estudios del Paseo de la Habana, con unos medios muy precarios. Todo se hacía en directo y había que estar todo el día cambiando el decorado. Los primeros rostros de aquella TVE fueron Laura Valenzuela, Blanca Álvarez y Jesús Álvarez, que hacían todo tipo de programas y spots: desde presentar musicales a anunciar una lavadora.

Hasta 1959 no se inauguró la televisión en la ciudad condal. Los televisores se agotaron el día que se retransmitió el Real Madrid-Barcelona, que narró un histórico periodista: Matías Prats. El fútbol y otros eventos como el Festival de Eurovisión fueron los preferidos por el público. En 1969, cuando Massiel ganó el certamen, miles de españoles se sentaron frente al televisor para ver el triunfo.⁷¹

Hasta 1960 no hubo conexiones con Eurovisión.

A mediados de los años 70, con la aparición de la televisión en color, la venta de televisores experimentó un crecimiento enorme, deviniendo cambios muy notables en la

⁷¹ Para saber más acerca de estas primeras emisiones estatales se puede recurrir a la web del Ente Público RTVE: <http://www.rtve.es/tve/>

estructura del ocio de los españoles. Y con el gran aumento de la audiencia televisiva, que incrementaba por millones, hubo otros sectores de la industria del ocio que sufrieron drásticos recortes de patrocinio. La industria cinematográfica comenzó un declive y terminó cerrando muchos locales. En 1983, en España abrieron al público su emisión cadenas de televisión privadas TELE 5, Antena 3 y Canal +. El panorama de contenidos de las televisiones estaba fuertemente marcado por la pretensión de la captura de mas televidentes. En 1986 había 3,8 habitantes por aparato de televisión, en la actualidad ha bajado a 3,1.

La televisión en España ha sido un monopolio del Estado hasta 1988. Por mandato constitucional, los medios de comunicación dependientes del Estado se rigen por un estatuto que fija la gestión de los servicios públicos de la radio y la televisión a un ente autónomo que debe garantizar la pluralidad de los grupos sociales y políticos significativos, así como la calidad de los programas emitidos (ciertamente esa calidad puede juzgarse abiertamente y es conocida por todos).

El desarrollo de la TV en Estados Unidos fue desmesurado. Toda América pudo ver a través de su televisor la primera pisada del hombre en la Luna (julio de 1969). A finales de los años ochenta, había en Estados Unidos unas 1.360 emisoras de televisión, incluyendo 305 de carácter educativo, y más del 98% de los hogares de dicho país poseía algún televisor semejante al nivel español. Hay más de 8.500 sistemas ofreciendo el servicio de cable, con una cartera de más de 50 millones de abonados. La televisión también ha alcanzado una gran expansión en todo el ámbito latinoamericano. En la actualidad existen más de 300 canales de televisión y una audiencia, según número de aparatos por hogares (más de 60 millones), de más de doscientos millones de personas.

A partir de 1984, la utilización por Televisa del satélite Panamsat para sus transmisiones de alcance mundial, permite que la señal en español cubra la totalidad de los cinco continentes. Hispasat C1 (lanzado en 2000), el satélite español, cubre también toda Europa y América. Casi 98% de los hogares en Rusia, Alemania, Italia y Francia posee televisor.

En la actualidad en todo el mundo, la televisión es el canal de información más popular; el 91% de los hogares españoles disponen de un televisor en color y el 42%, de

un equipo grabador de vídeo. Los ciudadanos españoles invierten, por término medio, unas 3,5 horas diarias delante del televisor, con una audiencia de tres espectadores por aparato. Existe a día de hoy un gran pluralismo de emisiones autonómicas, regionales y locales. Es inabarcable en cuanto a su número ya que va incrementando año tras año.

En nuestro país, por poner un ejemplo cercano, a través de la emisión plural obtenida por satélite, cable y vía terrestre y producidas mayormente con el fenómeno de la digitalización,⁷² podemos llegar a ver tal cantidad de cadenas que se producen fenómenos insólitos como llegar a ver incluso televisiones que conciernen a revistas de tirada para mujeres como es el caso de COSMOPOLITAN TV, o de equipos de fútbol, (RealMadrid TV, por ejemplo). Existen cadenas de géneros de diversa índole: dibujos animados y series infantiles, (Disney Channel, Disney Toons, PlayHouse Disney, Buuz -Anime-, Nickelodeon, Boomerang, Cartoon Network), películas y series para adultos (Canal +18), de películas clásicas (TCM, MGM), de música (la clásica Mtv, Sol, Vh1etc.), de series de factura española (FDF) o internacional (Calle 13, Paramount Comedy, Hollywood, AXN, Fox) de documentales, (Odissea, Historia, Documanía), de cocina (Canal Cocina) de deportes (Eurosport, Teledeporte) e incluso noticieros (Euronews, Bloomberg, CNN)⁷³.

*A nadie se le escapa algo claro: en el campo de los significados, la llegada de la **televisión digital** no expresará lo mismo para un operador de redes de fibra óptica que para un fabricante de televisores, ni para un radiodifusor o programador de contenidos, y desde luego es seguro que tenga nada que ver con lo que el resto del público puede considerar un adelanto de la técnica audiovisual.* ⁷⁴ (SACRISTÁN; F. 2005)

⁷² se podría trazar una línea cronológica respecto a los hitos históricos de la TV digital desde sus fases de experimentación en los años 70-80 en Inglaterra, y la superación de los problemas que tenía la tv analógica: con la conversión de las diferentes normas PAL, NTSC, SECAM; con el aumento de los efectos especiales en las emisiones como los "croma-Keys, etc; la aprobación de diferentes normas digitales en cuestión de broadcast (producción ligera) y periodismo electrónico; los primeros magnetoscopios que grababan en flujo binario (de Ampex y Sony) y así progresualmente hasta el lanzamiento del Hispasat 1C en el año 2000. O el nacimiento de las plataformas digitales (Vía Digital, Canal Satélite Digital en España) en todo el mundo.

⁷³ fuente consultada: Revista de programación en la televisión digital, *Retena-Tenaria*, Edición de Navarra Ediciones Reunidas S.A. Barcelona. Mayo-Junio 2005

⁷⁴ SACRISTÁN; F. (2005) *El horizonte de la digitalización*. Publicación Electrónica Independiente Tendencias 21. En Línea en [http:// www.tendencias21.net/El-horizonte-de-la-digitalizacion_a604.htm](http://www.tendencias21.net/El-horizonte-de-la-digitalizacion_a604.htm) Sacristán Es profesor e investigador de la Universidad Complutense de Madrid.

También se percibe una parcelación en la *parrilla* de los programas debido al diverso público que accede al medio, por la *seguridad* del niño y para preservar los derechos del menor, se produce el fenómeno de las franjas horarias de programación.

Un gran oferta de contenidos, demasiadas reposiciones y repeticiones, demasiada información que escapa a un espectador convulso por el fenómeno del zapping (impulsado aún más por el efecto control remoto o mando a distancia). El estilo de esta nueva forma de hacer televisión es puramente visual, dinámico y directo, para acercar a un espectador que utiliza la televisión para evadir sus propios problemas de su discurrir diario, que no puede estar más de media hora con el mismo contenido. De ahí que se empleen los diferentes cortes o pausas publicitarias (la publicidad estaba ahí desde las primeras emisiones pero no se entendía como publicidad, era conocido como esponsorización de un programa), que han ido haciéndose cada vez más y más numerosos (incluso hay programas íntegros de publicidad, las famosas teletiemendas)

Es en el año 1981 cuando se dan las primeras emisiones de la MTv (Music Television). En ellas se puede apreciar como la música de moda que radian las emisoras, es entendida como poder atrayente de público mediante la emisión de los videoclips. Mtv hace su debut con su primera hora de programación presentando vídeos musicales de The Bangles y su *Vídeo Kills the radio stars*, Pat Benatar, Rod Stewart, The Who, The Pretenders y Styx, entre otros. Aparecen en escena los primeros VJs: Nina Blackwood, Alan Hunter, J.J Jackson, Mark Goodman y Martha Quinn (En el fenómeno del videoclip entraremos más adelante). Con el paso del tiempo, la calidad de un producto musical se medía en consonancia a las emisiones de su vídeo promocional en dicha cadena; es decir, si no se emitía en la MTv, no tenía interés o no era de calidad (comercial). Pero la MTv fue creando su propio monopolio, su propio estado, su propia manera de entender la televisión, la música y la imagen que ésta evoca. La aprobación por el público avala sus ganancias y éxitos comerciales. En 1981, tan solo unos meses después de su aparición, la Mtv contaba con 2.1 millones de suscriptores. Para finales de 2003, 22 años después, contaba con alrededor de 80 millones.

Desde esas primeras emisiones que contaban con la participación de Pete Townshend, Mick Jagger, David Bowie, The Police y Pat Benatar entre otros, a lo que hoy vemos en la MTv hay un gran abismo. En la cadena se ha podido ver desde retransmisio-

nes en directo de conciertos (como el Live Aid de 1985), promoción de artistas afroamericanos (Michael Jackson y su *Thriller* que cambiarían la historia del videoclip, y la de numerosos raperos), concursos de diversa índole, programas de estilo y belleza como *House Of Style* conducido por la top model Cindy Crawford, series animadas como *Liquid Televisión* o *Beavis and Butthead*, realities (*The real world*, en 1992), Talk shows, series, programas de tipos que disfrutan haciendo peligrosas acrobacias y bromas pesadas, (*Jackass*, 2000) hasta retransmisiones de la vida de líderes de grupos de música en sus propias casas (*The Ousbournes*, 2002) ⁷⁵

Para Mirzoeff, la idea de MTV va mucho más allá de televisión cuando advierte *La MTV ha llevado la televisión más allá de los textos para fundamentarla en una cultura de imágenes dominada por los gráficos, el diseño y los efectos especiales. Actualmente la MTV es casi taquigrafía pues su estilo visual comprende la rápida alternancia de fragmentos (...) imperfección, artificialidad como registro visual (...) ahora es donde se definen las imágenes, tendencias y sonidos nuevos* ⁷⁶ (MIRZOEFF, N. 144, 2003)

La MTV, ha marcado un hito en su forma de entender la televisión, hoy día vemos clones de la MTV por todos lados, se ha adentrado en nuestras percepciones ya que no entendemos la música sin el apoyo audiovisual. Ha logrado establecer unos preceptos en la forma de entender la cultura televisiva. Obviar esta influencia crucial, es dejar de lado la base de la *sabiduría* popular actual.

Pero son muchos los temas adyacentes que surgen con el advenimiento de la televisión como un medio comunicación de masas (por que habla a la masa en términos de Ortega). No podemos olvidarnos de la repercusión que tiene, la importancia que adquieren todos y cada uno de los hechos que vemos a través de ella. La televisión se ha convertido en la ventana al conocimiento que tenemos del mundo. Lo queramos o no. En generaciones donde no se ha vivido sin televisión (es decir cuando ésta ya estuvo en todos y cada uno de los hogares de Europa y Estados Unidos, a mediados de los años setenta) no se comprende el mundo sin ella. La idea es muy simple. Los niños aprenden con Barrio Sésamo, los adultos ven las series que recrean en la ficción la vida que a ellos les

⁷⁵ KRONKE D., *MTV Through The Years*. Milwaukee Journal Sentinel. 26-07-01- traducción Chiappe, C. para www.eltiempo.com

⁷⁶ Mirzoeff op.cit.

gustaría tener en la realidad, se retransmiten eventos deportivos y sobre todo noticiarios: que son lo que nos ha ayudado a hacernos esta idea falsa del mundo que tenemos. Son los noticiarios, los reporteros, las noticias televisadas, los reportajes, las crónicas en directo con la información de los hechos de una forma mediatizada, lo que ha configurado un panorama recortado y trastocado del mundo

La información es la principal herramienta con la que habitar esta ciudad y sobrevivir en ella, y por este motivo será la gestión de la información el principal reto de los próximos veinticinco años. ⁷⁷ (WAELDER, 5, 2005)

En la era de la información la televisión juega un papel crucial. Paralelamente a este hecho han emergido grupos de creación (y pensamiento) totalmente diferentes donde participan workshops multidisciplinares de comunicación: ingenieros, artistas, hackers, que están motivados por el placer de saber y experimentar; además de poner en conocimiento de los demás la información que le llega. Pero es algo que no trasciende ya que es a un nivel muy underground, llevado a cabo por redes culturales sumergidas, que no se amparan al espónsor público. La televisión por ahora, sigue siendo el medio de transmisión cultural mas apelado y eso, es una realidad constatable. Cada vez se van haciendo más y más televisiones con menos infraestructura, con menos medios para emitir y salen a la luz: televisiones estatales, provinciales, regionales, locales, etc. Al final cada individuo podrá emitir y poseer su propia televisión. Es decir, podrá distribuir su propia información, la cual no interesará a nadie puesto que cada estará muy ocupado preparando los contenidos de la suya propia...

Todo en la televisión está influenciado, está trastocado. Reconocemos en ella cierta intencionalidad mercantilista porque no cabe duda de que lo que llega a emitirse es porque interesa de algún modo a la cadena. Los programas son productos con los que las productoras comercializan. El público -target- no es mas que un tanto por ciento -share- en cada franja horaria. Pese a todo, siempre trasciende la idea de que *la televisión está hecha a medida del telespectador*, es decir, que se ajustan los contenidos conforme a los gustos o modas, o mucho peor: se emite contenido pobre para ser *consumido*. Incluso

⁷⁷ WEALDER,P. (2005) *Ars Electrónica: visiones de futuro*, en línea en. UOC (Universidad Oberta de Cataluña) [Http://.uoc.edu/artnodes/esp/art/waelder0505.pdf](http://.uoc.edu/artnodes/esp/art/waelder0505.pdf)

podemos llegar a hablar de una televisión interactiva: *No se mueva del sillón de su casa, con todas las comodidades, usted puede tener Una televisión que le permita (a usted como espectador) interactuar con ella a través de su mando a distancia. Puede hacer operaciones bursátiles, aprender diferentes idiomas o llegar a comprar los productos que jamás encontrará en las tiendas...*

Aunque la muerte de Diana tuvo sorprendentes efectos locales, en realidad fue un acontecimiento global que marcó el inicio de una cultura visual globalizada (MIRZOEFF, N. 340, 2003)⁷⁸

Vemos, como se trastocan los conceptos de *local* y *global* a través de la televisión. Este medio, como ningún otro posee la facultad de sacar del anonimato a cualquiera y dibujarle una vida televisiva (y televisada) paralela a la suya propia. Es capaz de transgredir los términos público y privado hasta consecuencias insospechadas (dados los casos de la telerealidad, fenómenos como Big Brother o los realities de la vida en directo). Lo local pasa a ser considerado global. La televisión crea iconos reconocibles a nivel mundial todos los días, a una velocidad vertiginosa. Este fenómeno de globalidad televisada (hipotética ya que como es sabido, en términos de cultura visual globalizada -Mirzoeff- obviamos de un plumazo a África, Asia y Latinoamérica) genera modelos, imágenes que suponen un reflejo ideado de lo que es la realidad: La idea de humano-imagen sartriana del *me veo a mi mismo, porque alguien me ve a mí*. Con lo cual y apreciando esta idea de humano-imagen podemos ver como se produce una fetichización (como apostillaría Lacán, *no hay existencia, no hay vivencia que no sea fetichista*) que se aprecia fácilmente en el modo en que se abordan los contenidos en televisión. Los modelos de personas que nos propone son exactamente eso: modelos.

Puede decirse que somos aquello que miramos, o que de algún modo, las imágenes que tenemos del mundo, son una recapitulación de imágenes que se nos muestran por diferentes canales. La televisión tiene la facultad de generar ese raudal de imágenes, que configurará las ideas abstractas de la realidad que anhelamos o la que nos es mas ajena. Son esos modelos generados por la televisión, a los que recurríamos antes, los que hacen que configuremos una idea desajustada de la realidad: puesto que deseáramos ser esas personas y vivir en esas casas, tener esos problemas y vestir esas ropas. La televisión no es cine. Es antetodo un electrodoméstico que ocupa un lugar importante

⁷⁸ MIRZOEFF, op.cit.

en el hogar. Es una ventana para conocer el mundo y es a su vez, la que posibilita los mecanismos de evasión a través de la ficción televisada.

Otro concepto que aborda Mirzoeff es la idea de *Sublimación Televisual*, es un hecho verdaderamente trascendente ya que la potencia comunicativa que tiene la televisión trasciende mucho más allá. Los fenómenos, las noticias, los hechos, los personajes que nos transmite adquieren una dimensión de importancia significativa. Lo *sublime* en televisión se caracteriza porque nos abstrae de nuestra realidad doméstica: nos presenta un hecho real con el reportero en medio de la guerra, en mitad de la catástrofe, retransmitiendo la victoria en alguna competición o presenciando acontecimientos desgraciados del mundo. Nosotros, espectadores, vemos el hecho como testigos de algo que jamás volverá a repetirse. Como cuando vimos a la hora de la comida en España, el ataque *sor-presa* de las World Trade Center el famoso 11S. Fué un hecho, que según los medios, trastocó todo. Hoy se habla de ello como una línea divisoria en la historia. Y el mundo lo vió a través de la *ventana* de su salón.

...es un acontecimiento del que en realidad, muy pocos podían ser testigos y que parece aportarnos de lo cotidiano aunque sea por un instante... (MIRZOEFF, N., 147)⁷⁹

Lo mismo sucedió con la famosa primera pisada del hombre en la Luna, o con la llegada del Tsunami, con los atentados del 11M en Madrid y del 21J en Londres, con el huracán Katrina en New Orleans (donde el gobierno *todopoderoso* de USA, no pudo con la gestión y con la prevención de una catástrofe natural, en un terreno donde el 84 % de la población es negra y el 24 % es pobre. Este hecho concluyó en una llamada internacional de ayuda humanitaria por primera vez en la historia de USA. Bush aceptó toda la ayuda salvo la proveniente de Cuba y Venezuela), o con la llegada de los Beatles a España. Son hechos de la historia pero a su vez son hechos de la historia de la televisión.

Lo verdaderamente relevante es en ver como está abordada y tratada esa información que se tiñe a la vez de histórica que de televisiva. Los diferentes gobiernos conscientes de esa relevancia que adquiere un hecho al ser retransmitido por televisión, *cuidan* el modo en que se ha de retransmitir (Lo pudimos apreciar en la retransmisión de la información de los atentados del 11M; o como desde Londres no se emitían imágenes de la

⁷⁹ Mirzoeff N. op. cit.

catástrofe de los atentados de Junio al resto del mundo.) las noticias, los hechos. Por el contrario, la política hace uso de la retransmisión televisada en campaña electoral, en la promoción de eventos que se llevan a cabo por sus gobiernos, o para mostrar la *cara amable* de sus representantes.

Como espectadores, como receptores de la cultura audiovisual, debemos ser conscientes de las virtudes de cada medio de comunicación, y en este caso, la televisión se nos presenta como un arma de doble filo. Es una herramienta capacitada de gestionar tanta información, de generar tantas opiniones, posturas o controversias, que no se puede obviar su poder.

La herramienta que el espectador usa para disuadirse de los contenidos que no le convencen es el *zapping*: tiene tanto poder que incluso la propia televisión ha hecho programas de zapping, es lo que podríamos hablar de *metalenguaje* televisivo, televisión dentro de la televisión, y televisiones diferentes dentro de una misma televisión; que nos hablan de los contenidos mas importantes o anecdóticos que se han podido ver a modo de recortes, y frente a este fenómeno el propio medio no puede hacer nada. Los ejecutivos, se centran en evitarlo y a la vez imitan la conducta del espectador. Si nos planteamos realmente y a fondo lo que siente el sujeto que maneja un mando a distancia, podemos describirlo como el deseo o un anhelo de abarcar muchos contenidos al mismo tiempo, en un lapso de tiempo muy corto. La experiencia resultante es una amalgama compacta con contenidos de su interés, aunque generalmente desencadena descontento contradictorio y avidez por verlo todo. Pero como es sabido, ese aluvión informativo tiene un carácter disperso, mucho material pero poco contenido. Lo peligroso radica en la posibilidad de ese espectador de ser crítico con lo que ve o de establecer un análisis de lo que le llega, que en ocasiones es mucho.

El fenómeno del *zapping (picture by picture)* influye notablemente en la producción de contenidos en el resto de medios audiovisuales. Se realizan extractos en todos y cada uno de los medios (radios, prensa, internet). En la *cultura del Vj*, y en concreto en algunos de los productos mas comerciales de éstos, también podemos apreciar los efectos de la extracción de imágenes de una manera rapsódica e inconexa.

Un apartado notorio del comentario, se lo merece la publicidad en el medio audiovisual, que adquiere su mayor esplendor en los canales expresivos de la televisión. Cada vez con mayor asiduidad, vemos cortes publicitarios o productos que vende la publicidad, implementados dentro de los programas de televisión. La táctica comercial es muy sencilla: los televidentes están sometidos a la *caja*, durante al menos tres horas, pues entonces hay que acaparar ese estatismo para nutrirlo de comerciales. Pero se advierte como un vacío legislativo relativo a la emisión de la publicidad en televisión, está propiciando una desmesurada intrusión de comerciales dentro de las emisiones de los programas (publicidad encubierta, patrocinios, sponsors, etc.) y a su vez nacen nuevas estrategias comunicativas y nuevas maneras de explotación comercial en el territorio del audiovisual. Hablamos de reposiciones en formatos audiovisuales domésticos (DVD y VHS) de programas, series o documentales emitidos en televisión.

Somos imagen y semejanza de lo que vemos, o dicho de otra manera; construimos nuestro pensamiento en función de lo que veamos como modelo de aprendizaje. La publicidad nos presenta esos modelos. Nos intentará hacer creer que un Happy Meal, te hará feliz (la campaña *I'm lovin' it*, de McDonald's) o que no hay nada imposible (*Impossible's nothing* como en la última campaña de Nike) o que si conduces tal o cual coche tus sueños se harán realidad, que tendrás una piel perfecta con tal o cual producto, o que el olor corporal es molesto, o que... millones de mensajes de ese tipo. Vendiendo una vida mejor, vendiendo lo que quieres ser, vendiendote a tí mismo.

Pero detrás de esas campañas hay gente muy creativa, (tanto a nivel estético, como a nivel comercial) gente que está preparada para conseguir los objetivos que dictamina el mercado, es decir: ventas. Las empresas tienen gente muy preparada -*cool hunters*- que estudian las estructuras y superestructuras del entramado social para ver las tendencias, lo que vendrá, para generar comercios posibles con ello.

Los productos que de la televisión se sustraen, suelen ser contemplados con una doble mirada. Por un lado, vemos en ella un mero entretenimiento y por el otro un suministro constante de información. Esa dualidad la hace digna de respeto por todos y cada uno de los que nos preocupamos del análisis de los productos culturales y de la responsabilidad de sus ejecutantes. Somos conscientes de que dedicarle tiempo nos limita la atención para con otras cosas (que se suponen importantes) y que minimiza nuestra indi-

vidualidad, ya que merma nuestra posibilidad de participar activamente en la resistencia ante la dominación de esos medios; pero no se puede vencer al enemigo sin entender su estrategia.

2.2.3. VÍDEO: BREVE HISTORIA Y REPERCUSIÓN.

El vídeo no es sólo una forma de estar más cerca de la realidad, son mil maneras de estar más allá.

Jean Paul Fargier

*No existe acuerdo concluyente sobre lo que es aquello que algunos denominan vídeo de creación, otros vídeoarte y otros simplemente vídeo.*⁸⁰ (PALACIO, J. M; 2002)

No se puede negar que el vídeo como soporte creativo, ha sido fruto de controversia en el panorama audiovisual y artístico desde su inclusión a principios de los años sesenta (muy influenciado por los avances en la tecnología cinematográfica, la inclusión de la televisión, los objetos cinéticos de Vasarely y las películas de Warhol <<sync-sound>> de 1963, entre otras referencias.) y pese al reciente pasado de práctica y teoría videográfica, todavía es difícil argumentar cierta arqueología del medio, ya que la variedad en las manifestaciones y en los soportes no permiten un estudio que reúna lo que pudiéramos llamar *una -y única- historia del vídeo*.

Lo que se pretende decir, tras la lectura de los documentos que hablan de él y en torno a él, es que el vídeo está en proceso de desarrollo: por su carácter extremadamente multiformato, por ser un producto híbrido o intertextual ya que mezcla y adopta todos los lenguajes visuales y sonoros. Pero nos encontramos con un problema muy importante a la hora de establecer un contexto para estas prácticas creativas: Los propios creadores y

⁸⁰ PALACIO, J. M. (2002) *¿Qué es el Vídeo?*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Universidad de Alicante. En línea, <http://www.cervantesvirtual.com>

el público provienen de una diversidad cultural abrumadora, que no ha abandonado la idea de vídeo como alternativa radical a la cinematografía.

Antes del fin de 1956⁸¹, ya existía el primer magnetoscopio que registraba la señal de vídeo pero no será hasta 1965 (otros autores datan este fenómeno en 1967) cuando el *portapack* salga al mercado: Se trataba de un magnetoscopio con el cual los sujetos, accedían por vez primera al medio audiovisual. Para el público ésto suponía una forma fácil y cómoda de grabar y de reproducir sus propias cintas. El hecho inmediato que provocó fue el deseo de grabar los hechos de las costumbres familiares, (el formato se hizo doméstico); pero además, éste fenómeno repercutió en el modo en que las personas fueron optando por quedarse en su casa, para visualizar las películas que filmaban y esto fue consecuencia de un detrimento en la asiduidad con que se iba al cine.

Siguiendo con esta hilera de consecuencias, observamos como el acceso por parte del público al fenómeno del vídeo (tomavistas o en todos sus formatos) hizo que se empezaran a comercializar muchos aparatos, que la industria creciera y que se mejoraran las características de los magnetoscopios incrementando la duración de las bobinas, la portabilidad, el fácil manejo, y la reducción del volumen en cuanto al peso y tamaño del aparato. Cada vez era más común verlos en las tiendas de electrodomésticos.

Este hecho no pasó por alto para los artistas que comenzaron a experimentar con él en sus producciones: como medio, soporte o tecnología aplicada. Se introduce la nueva tecnología del vídeo en la creación plástica audiovisual.

Los artistas veían cualidades en el medio que no poseían los formatos tradicionales. Por tanto, en este contexto de controversia (ya citada antes), y sumando la posibilidad de una *narración muerta*, es decir, que no está ejecutándose o retransmitiéndose en directo (Live), tenemos un nuevo formato que creará la duda de la veracidad que proclamaba la tv (Lo estás viendo porque está sucediendo, lo estás viendo porque es real). Este hecho dará como fruto una nueva concepción de lo narrativo (introducido por el cine)

⁸¹ desde el año **1955**, algunos artistas plásticos se interesan por el vídeo y lo utilizan en su forma de aparato televisor (alterado- tratado) y como objeto plástico o ensamblaje, para sus obras. César y Edward Kienholz son algunos de los artistas que utilizan televisores en sus obras tridimensionales. Aparece en el mercado el primer magnetoscopio (grabadora) de vídeo profesional marca *Ampex en Estados Unidos en 1958*.

en la proyección de la imagen, que será un recurso buscado por los creadores abanderados de las nuevas proclamas de la tecnología electrónica. Tal vez la economía y el automatismo de ver ipso facto lo filmado, hacía mucho mas viable cualquier proyecto en este nuevo medio. La experimentación en la edición de la señal capturada posibilitaba que los creadores pudieran jugar con efectos que el cine tardaría aún varios años en adoptar en la post producción de las imágenes.

Parece ser que fué así como se dió a nacer, el concepto de Vídeoarte (aunque muchos autores prefieren hablar simplemente de vídeo, ya que no se habla de *pinturaarte* o *esculturaarte*)

Como ya se ha introducido antes, a principios de los 60 y como contrapartida a las vanguardias históricas, los pioneros del el videoarte Nam June Paik o Wolf Vostell⁸² -entre otros- surgen en torno al grupo multidisciplinar Fluxus. Estos creadores con sus obras, tomando como herencia o nutriéndose de ismos como *Dada* o bebiendo del surrealismo y otras corrientes artísticas, tomarán el pulso al mundo artístico, a la televisión (y más en concreto al espectador pasivo), al sistema y a los medios de comunicación de masas que ya empezaban a prosperar

El reciente fallecido Nam June Paik⁸³ , se considera uno de los baluartes que posibilita la unión vídeo-tecnológica con el arte. Gracias a la apertura conceptual en la ejecución de sus piezas, numerosos artistas han iniciado sus carreras estableciendo diálogos parecidos, donde el audiovisual es el protagonista. Es por este motivo por lo que hoy muchas de sus piezas representan las *piedras angulares* en la historia del arte puramente tecnológico.

⁸² Wolf Vostell (Leverkusen 1932- Berlín 1998) y sus famosos *de-coll-ages* (decollage) *que eran a la vez composición y descomposición de elementos diversos.* (A. MERCADER)

Nam June Paik, (Seul 1932-Florida 2006) sus *happenings* suponían una total confluencia de disciplinas, desde la manipulación electrónica de los aparatos y sonidos a la total sinestesia y confusión. Claudia Gianetti escribió en 2002 sobre Paik: *Las tecnologías siempre son creadas para una determinada función y los artistas cibernéticos intentaron buscar otra función a esta tecnología. En este sentido, creo que Nam June Pike fue un gran maestro. El artista que más incidió en la cuestión de la necesidad de buscar otra funcionalidad a la tecnología, usando la propia tecnología.*

La luna es la televisión más antigua (1964) es una de sus obras de culto, que pudo verse en la exposición de La Mediateca CaixaForum *Tiempos de vídeo* (Barcelona, 2005).

⁸³ Noticia de la muerte de Nam June Paik publicada en la página 64 de la edición de 31/1/2006 de El Periódico - edición impresa.

El periodo que va desde 1963 a 1969, resulta muy fructífero en Estados Unidos y también en Europa desde el punto de vista tecnológico: por un lado se consolidan las técnicas para la obtención y la manipulación de la imagen electrónica; y desde el punto de vista artístico: donde el influjo de la música y el arte contemporáneo es encauzado por diversas vías muy cualificadas como son El Museo de Arte Moderno de Estocolmo, La Bienal de Venecia y Radio Colonia. Pese a surgir en los 60, el videoarte solo empieza a ser reconocido museológicamente una década mas tarde de su nacimiento como disciplina, y solamente en el contexto internacional, -léase especialmente en Alemania ⁸⁴ , Francia y Estados Unidos, que son los países junto con Japón y Canadá que cuentan con mayor infraestructura tecnológica, mayor desarrollo industrial y mejor motor económico-, pese a que esta aceptación, este vínculo institucional por parte de los creadores produce un detrimento en su ingrediente contracultural y reivindicativo. bien es cierto que acontecimientos bastante significativos como la entrada del videoarte en el museo MOMA o en su presencia en Documenta VI durante los años 60, no consiguieron modelar la aceptación de estas prácticas por parte del público.

Los artistas estarán motivados por los conceptos anti-sistema, con textos como los de Marshall MacLuhan o de Gene Youngblood (en torno a la propia producción creativa, que acuñaría el término *Expanded Cinema* con un libro con el mismo título) suscitarán a un mayor número de artistas que desde diversas disciplinas se acercarán a la creación videográfica. El contexto político mundial (inconformismo planteado en los hechos de Mayo del 68 en París, la jerarquización en la comunicación de la masa social, los movimientos minoritarios, etc.) será un óbice positivo en material creativo, que dará como fruto el videoactivismo.

En 1967 se introduce la videograbación en color y la generación electrónica de textos, además se introducirán los estándares del mercado videográfico para unificar las diferentes plataformas comerciales. A partir de 1968 en Estados Unidos, mas concretamente en San Francisco, irá surgiendo el grupo de artistas *Ant Farm*, compuesto por Chip Lord, Doug Michels y Curtis Schreier (quienes harán uso del vídeo desde 1971). Participan en

⁸⁴ El término de Videoarte, se acuñó en 1963 en la galería alemana de Wuppertal por primera vez. En Colonia se expone *T.V.-Décollage (Eventos y Acciones para Millones)*, *happening* y ensamblajes de Wolf Vostell, pero es ya en 1959 en la *Academia de Düsseldorf*, cuando Karl Otto Gotz lleva a cabo sus pinturas kinéticas alterando televisores.

la revista *Radical Software* y en el origen de *Guerrilla Television*; a *Ant Farm* se unirán, notablemente, *Global Village*, *Vídeo Freex* y *Paper Tiger T.V.*

En 1968, J. Neuman y G. Shum fundan a un tiempo las primeras galerías especializadas en vídeo arte. Neuman organiza *Dilexi Foundation* y el segundo lo que se llamaría *Vídeo Galey Shum*, con trabajos provenientes del *Land Art*, como los de Richard Long o los de Walter de Maria. A partir de este momento el vídeo, que había nacido con un componente activista contra la televisión, se vuelve hacia los circuitos artísticos convirtiéndose en otro "ismo", el *Vídeo Art* ⁸⁵ (REKALDE, J. 64, 2004)

En 1969, se da el primer vídeo que se pasa por una televisión pública ⁸⁶ . Es la pieza de Paik *Vídeo Electronic Opera # 1*. Con el fin de la década vemos la creación de colectivos militantes de videocreadores, grupos de acción y talleres de experimentación (*Televisionary Associated*, *Alternate Media Center*, *Open Channel* y *Media Bus*); en Nueva York y San Francisco. Las organizaciones militantes y de reivindicación social (*Viet Nam Veterans Against the War*, *Gay Activist Alliance*, *Environmental Protection Administration*; entre otras.) utilizan, creativamente, el vídeo como medio de comunicación. Paralelamente, en el resto del mundo, mas concretamente en Francia, Italia, Alemania y Japón discurren numerosos eventos relacionados con el videoarte (instalaciones, exposiciones, creación de colectivos, etc.).

A partir de 1970 y hasta el 1974, la imagen que proviene del vídeo y de la televisión se irá depurando, los sistemas se van perfeccionando así como el precio de los equipos va disminuyendo. Esto será aprovechado tanto por artista, como por no profesionales que comienzan a adoptar el sistema U-matic de tres cuartos de pulgada. Ya en 1972, la tecnología permite el traspaso de los formatos no televisivos a los formatos de gran audiencia o broadcast.

Global Groove, de Paik en 1973, resulta la pieza de videoarte por excelencia. Supone un culmen a todos los enfoques del artista, a todos los sentencias y pensamientos

⁸⁵ REKALDE, J. op.cit.

⁸⁶ La cadena de televisión *WGBH* de Boston crea un programa, producido por Fred Barzyck y el *Public Broadcasting Laboratory*, en el que presenta trabajos de Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlocks y Aldo Tambellini. Entre esos trabajos se encuentra la famosa obra *The Medium is the Medium*.

preferidos desde el inicio de su carrera. Propone una Tv artística, propia del arte y de los artistas. La obra se muestra como una clave para entender el primer periodo de la manipulación artística en la señal de vídeo, y una enorme influencia para el resto de video-creadores.

Con los siguientes años, los gustos por las imágenes electrónicas se van a ir asentando, dejarán de ser una novedad y comenzarán a ir normalizándose en las diferentes prácticas y disciplinas, tanto artísticas como de investigación en otras áreas del conocimiento. Muchos artistas utilizarán el vídeo como soporte documental a su obra. Tal es el caso de Marina Abramovich y el artista Ulay (equipo de trabajo consolidado desde 1976 hasta 1988).

Comienzan las ediciones de revistas de vídeo, se promocionan las exposiciones, los galeristas se muestran el interés por esta tipo de obra, se realizan programas televisivos donde se emiten producciones y creaciones artísticas de vídeo y se los artistas se reúnen entorno a talleres⁸⁷ para profesionales del vídeo. En todo el globo se ven piezas de videoarte de Paik, Wolf Vostell, Godard, Ana-Marie Miéville, Bill Viola, Orlán, Joseph Beuys, Marina Abramovic, Peter Weibel, Dan Graham, Wolf Kahlen, Shigeko Kubota y Antoni Muntadas entre muchos otros. En 1986 se produce en España la apertura del *Museo Nacional Centro de Reina Sofía* en Madrid, con la exposición *Processors* que presenta vídeo instalaciones de Antoni Muntadas, Paloma Navares y Nam June Paik.

Los ordenadores personales comienzan a introducirse en las casas a partir de finales de los años setenta y principios de los ochenta. Así mismo, con la entrada de la década de los 80, se producen los primeros canales y programas (BBC y MTV) exclusivos en torno a música y videoclips que influirán posteriormente en una nueva forma de concebir primeramente la propia televisión y los productos culturales que generan, y seguidamente la estética con que se abordan.⁸⁸

⁸⁷ Al igual que sucede en la actualidad con los workshops, Paik realizó numerosos talleres para profesionales del vídeo durante varios meses entre 1978 y 1979 en Francia)

⁸⁸ Este hecho, se detallará con más detenimiento, en el punto 2.4 y 3. Las posibles analogías e influencias, así como la influencia en la captación de un público determinado. El portal de la MTV, en internet está editado en múltiples idiomas, cuenta con secciones históricas, con eventos programados, con los contenidos que aludena a la propia televisión, a sus protagonistas y a las famosas *Toplist* de vídeos, y porsupuesto de *popstars*

La economía de los equipos y las diferentes aplicaciones y mejoras tanto para el software como para el hardware, determinarán el uso de los equipos con fines creativos. Se inicia con este hecho, el despeñadero abismal que va a ser la comunicación audiovisual actual determinada por la informática y por el vídeo. Comienza así un matrimonio que terminaría de fraguar en los posteriores 90: la edición digital del vídeo.

Con la llegada del **vídeo digital**⁸⁹, se multiplican los soportes y el software para modificar cualquier archivo. Ahora más que nunca las cámaras ofrecen una optimísima calidad en las grabaciones, el visionado de lo que se graba en una mini pantalla LCD y la cualidad de guardar la información en cintas analógicas convencionales o en las *Memory Cards*. Éstas a su vez, tienen una gran capacidad pese a su reducido tamaño. (pese a que con la digitalización exista una pérdida de información, producida por la información registrada y posteriormente comprimida en diferentes formatos, que por supuesto el usuario mediatizado no aprecia)⁹⁰

Los creadores con la tecnología digital podrán utilizar numerosos efectos en el retoque de lo grabado, así como una edición mucho más sofisticada. El software irá cada vez haciéndose más sofisticado y económico con lo que las herramientas estarán al alcance de cualquiera. La digitalización provoca nuevos planteamientos en cuanto a la grabación, edición y distribución del material audiovisual.

Pero la digitalización del vídeo tiene una serie de contrariedades que van cambiar el panorama productivo creativo y por lo tanto a su receptor.

¿Qué sucederá ahora ante una pantalla pequeña en un ordenador?

Están apareciendo los primeros minifilms en Internet. ¿Cómo se realizarán? ¿Se verán en un ordenador (con un teclado y un ratón delante invitándonos a tocarlos) o en un televisor?. Pero no hablamos sólo del tamaño. ¿Quién dijo 3x4 o 9x16? Ahora podemos escoger el tipo de formato que queramos. Podemos construir vídeos con pantallas verticales. ¿Habrá que desarrollar nuevas normas de composición y encuadre? ¿Seguiremos aplicando la regla de los dos tercios o la región áurea?

⁸⁹ Digitalización vendría a ser un proceso técnico de compresión del sonido y de la imagen que se aplica en la captura, transmisión, conservación para una posterior reproducción.

⁹⁰ Reconstruimos una imagen proporcionando una continuidad entre puntos separados aunque contiguos.

*¿Y quien dijo de rectangular? Aunque el proceso actual implica una señal rectangular, el uso de fondos adecuados hace que en la práctica podemos distribuir vídeos con pantallas circulares o trapezoidales. ¿Qué hacemos ahora con las reglas de composición y encuadre?*⁹¹

Cambian con ello, el ritmo narrativo, la progresión y continuidad de la imagen, la construcción del lenguaje audiovisual, la superposición e integración de diferentes periféricos que se unen para formar un todo bidireccional (pensemos en las web cams). Es decir, la idea de un todo es posible gracias a esa comprensión (que casi no percibe el usuario). Todo gracias a la accesibilidad tecnológica y al tratamiento digital de la información. Pero en cierta medida, la cantidad y la economía en los soportes y medios propicia un acceso desmesurado del público, que quiere experimentar al igual que los propios creadores que lee o ve en las galerías. Como consecuencia de ello, se abren numerosas escuelas en todo el mundo dedicadas a la producción y al diseño audiovisual. Las universidades reestructuran sus parámetros docentes para dar cabida a la demanda y los profesionales comienzan a adoptar a su vez las nuevas tecnologías digitales en cualquier campo: desde el diseño, la informática, la fotografía, la televisión, la publicidad, etc. Este hecho repercutirá especialmente en la nueva concepción de una creación dinámica que vuela por la red, que se transmite y se intercambia en portales específicos y que se aprende en workshops. Los Vjs aprovecharan este hecho para configurar en torno a él, un sistema de reciprocidad, de trueque informativo de sus nuevos desarrollos y avances o descubrimiento de efectos, de traspaso de loops, llevado a cabo en red.

En torno al videoarte o al vídeo como disciplina artística: definiendo el término.

vídeo.

(Del ingl. *video*, y este del lat. *vide*o, yo veo).

1. m. Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética.
2. m. Grabación hecha en **vídeo**.

⁹¹ BARTOLOMÉ, A. *Video digital. ¿Un nuevo medio?*. Ensayos y ponencias dispuestas en las Conferencias en torno al arte y nuevos medios, en La Mediateca de la Caixa en 2002. On line en <http://www.mediatecaonline.net>

3. m. Aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de **vídeo**.⁹²

Se habla de audio cuando se quiere hacer referencia a la señal eléctrica con información auditiva; y de vídeo, cuando se trata de la señal eléctrica con información visual. No obstante, los procesos de producción y/o registro de sonidos e imágenes en movimiento, de forma sincrónica y simultánea, sobre soportes electrónicos (analógicos o digitales), se denominan generalmente como vídeo. Este concepto abarca procedimientos y dispositivos específicos para la realización de información audiovisual; incluye la elaboración y el tratamiento electrónico, así como la producción de mensajes y la creación expresiva por este medio.

Se entiende por Videoarte toda aquella obra en la que total o parcialmente se da la utilización de la tecnología vídeo, bien sea en formato electromagnético o digital, y donde la creación audiovisual presenta una intencionalidad claramente artística. Entendiendo por intención artística toda aquella que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico, etc. extra a la creación audiovisual en sí, mediante la utilización de unos recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, etc. y no meramente comunicativo, informativo. (Díaz García R.,60, 2004) ⁹³

La evolución y la diversidad en este medio, formato o instrumento, se traduce en múltiples e híbridas disciplinas. Para concretar un acercamiento a esas prácticas, se ha optado por recurrir a las definiciones que aportan los teóricos al respecto (Baigorri, Rekalde, Mercader y Díaz García.⁹⁴) y tras ello a enumerarlas. Es en su conjunto lo que hemos llamado **Videoarte Expandido**, que repercutirá en gran medida en los modos de ejecución y de proyección que adopte un vj (Live vídeo performer). Las categorías marcadas con un asterisco [*] son añadidos que se aportan.

⁹² Según la R.A.E

⁹³ DÍAZ, GARCÍA. R (2004) *El Videoarte en el País Vasco: Panorámica de la creación artística audiovisual contemporánea*. Beca de Investigación Artium sobre patrimonio documental de arte contemporáneo.

⁹⁴ Laura Baigorri y Antonio Mercader son coordinadores de la Mediateca Caixaforum de Barcelona. Ambos escritores de artículos relacionados con los New Media y sus tesis doctorales versan sobre videoarte y creación audiovisual respectivamente.

Dentro de las distintas obras videográficas y audiovisuales, podemos matizar otros conceptos utilizados habitualmente al tratar de contextualizar los distintos aspectos relacionados con el mundo videográfico, aunque siempre teniendo en cuenta que la realidad es más compleja y los distintos conceptos se pueden solapar en un medio artístico de por sí transgresor, innovador, híbrido y paradójico. (Díaz García, 60, 2004)

El Vídeoarte quedaría definido entonces por cada una de éstas subdisciplinas y enmarcado dentro de ellas, es decir, que sería cada una de las partes y el total mismo.

Cuando nos encontramos el vídeo en lo que requiere a su disposición para ser contemplado o necesita de un *marco* para ser expuesto:

- >> *Videoinstalación*
- >> *Instalación audiovisual*
- >> *Videoproyección*
- >> *Videoambiente*

En cuanto a su propio lenguaje audiovisual y su diversidad de formato:

- >> *Videocinta, videodisco, cd-rom, dvd*
- >> *Vídeos para ser vistos en iPods [*]⁹⁵*
- >> *Videoescultura*
- >> *Videoarquitectura,*
- >> *Videopoesía*
- >> *Videoanimación*
- >> *Videopintura*
- >> *Vídeo para PSP [*]*

En cuanto a la su sentido performativo:

- >> *Videoteatro o videodrama*
- >> *Videodanza*
- >> *Videomúsica*

⁹⁵ Más información del nuevo producto de Apple en línea: <http://www.apple.es/ipod>

En cuanto a su relación compleja con los medios de comunicación

- >> *Vídeo documento / videodocumental*
- >> *Videopublicidad*
- >> *Videoarte digital (en formato vídeo)*
- >> *Videoficción /videonarración*
- >> *Videotelevisión /Televisión alternativa.*
- >> *Videoactivismo.*
- >> *Videoexperimento*
- >> *Vídeo animación-net [*]*

Cada una de éstas disciplinas requiere un seguimiento muy detallado y minucioso. En ocasiones, las obras son tan complejas que se nutren a la vez de videodanza, video-proyección, videoinstalación etc. Es por ésto que cualquier intento para establecer un sistema de categorías se queda corto. Quizás, la única categoría posible sea la de ir enumerando a cada uno de los creadores y la totalidad de las piezas, cosa que resultaría imposible de abarcar puesto que nuestro propósito es establecer un marco de influencias y un marco recepción de la obra creativa del vj.

Si bien es cierto que debemos hacer mención a las que resultan mas directas, mas determinantes, de un modo taxativo por su influencia. (Las marcadas en negrita son hasta el momento las manifestaciones mas recurrentes por los Vjs)

- >> **Videoproyección,**
- >> *Videoinstalación.*
- >> **Videoambiente.**
- >> **Instalación audiovisual.**
- >> *Videoescultura*
- >> *Videoarquitectura.*
- >> *Videoteatro o videodrama,*
- >> **Videodanza.**
- >> *Videopintura.*
- >> **Videomúsica.**

- >> **Videoanimación.**
- >> **Videopublicidad.**
- >> **Videoarte digital.**
- >> **Videoficción /videonarración**
- >> **Videoactivismo.**

NOTA: este apartado se comentará en el apartado 2.4 Nuevos formatos audiovisuales: El fenómeno del VJing explicando detalladamente cada una de las variables del vídeo.

*Algunos **conceptos** que aluden directamente los preceptos y los planteamientos estéticos a los que se adscribe el vídeo con su producción creativa son ubicuidad, Intermedialidad, simultaneidad, interactividad e interdisciplinariedad. Todos estos conceptos han sido desarrollados ampliamente por diversas perspectivas desde Virilio, Rekalde, Giannetti, Brea, Manovich por nombrar a algunos.*

- *Temporalidad / simultaneidad:* Algo que pese a estar ocurriendo en el tiempo presente tiene cualidad de desdoblarse, de repetirse como un eco al mismo instante. Como una Visual Jamm a través de Internet, donde varios Vjs lanzan loops-streaming al mismo tiempo desde diferentes ciudades del mundo y la proyección resultante se ve en un lugar físico en concreto.
- *Intermedialidad:* el formato al que se adscribe el vídeo, ya que se haya entre lo técnico, lo informativo y lo artístico; además lo hace recurriendo a diversos lenguajes artísticos cuando se manifiesta.
- *Interdisciplinariedad:* Si bien desde Fluxus se aboga por este término a la hora de la creación artística es hoy en día cuando más claramente vemos la colaboración de todo un equipo de profesionales de distintas disciplinas para trabajar en una obra de creación audiovisual, especialmente a partir de mediados de los 90 con la generalización de las nuevas tecnologías.
- *Interactividad:* es un término que se suele plantear, y se desdibuja con facilidad, ya que los nuevos medios, y en concreto el vídeo, no exigen mayor retroalimentación que una pintura clásica. Quizá exijan *otras respuestas* por parte de quien las contempla, pero no

respuestas mejores por la forma en que estén hechas las preguntas. Muchos artistas tildan sus obras con pretendida interactividad y lo único que hace el espectador es apretar botones aquí y allí (BREA). No están muy claros los conceptos, es decir, se requiere que el espectador *interactúe*, pero como en el ocurre con el net art, en los vínculos y enlaces que le propongan a uno, o como mucho desplazando arriba y abajo el botón.

La interactividad es un término muy complejo, ya que podemos hablar de niveles. No es lo mismo hacer partícipe a un espectador de la obra, que ese mismo espectador integre o modifique el resultado final de la pieza. Podemos entender que el nivel más óptimo de interactividad se da en tanto en cuanto la pieza es resultado, medio y no fin directo.

- *Ubicuidad* Un término delicado que alude al espacio-no espacio. Característica que ocupa el lugar de la imagen inmaterial, digital o proyectada. El propio J. L. Brea curateó una Exposición de net Art ⁹⁶ para el Centro Párraga, para el Koldo Mitxelena Kulturunea Fonoteka (Donostia-San Sebastián) y para el Centro Atlántico de Arte Moderno de Gran Canaria; con homónimo título de la famosa obra de Paul Virilio, *La Conquista de la Ubicuidad* de 1928. Las obras adquirirán una especie de ubicuidad. *Su presencia inmediata o su restitución en cualquier momento obedecerán a una llamada nuestra. Ya no estarán sólo en sí mismas, sino todas en donde haya alguien y un aparato*

- *Inmaterialidad* Se aboga por la no presencia del objeto o la desmaterialización del arte, característica que une Fluxus desde 1963 con los movimientos que apuestan por un soporte no tradicional para el arte, como sucede con el caso del vídeo, el grupo Fluxus aludió a la idea de desmaterialización con la desacralización de la obra de arte que resultó especialmente adecuado al hablar de obras videográfica ya que se presenta en un soporte no tradicional a la práctica artística.

Otro concepto relacionados directa o indirectamente con el vídeo, y que adquiere dimensiones importantes por el contexto social de sus prácticas es el Vídeo CCTV: La edición de material videográfico por las *cámaras de circuito cerrado*. Estas cámaras producen un registro de los individuos que se presentan ante su lente (en muchas ocasiones,

⁹⁶ La exposición: <http://aleph-arts.org/ubiquid/>

La dirección on line del centro Párraga de Murcia: <http://centroparraga.com/>

La dirección On line del Centro Atlántico de Arte Moderno de Gran Canaria: <http://www.caam.net/>

dicho individuo no es consciente de que está siendo grabado) para ofrecer un seguimiento seguro de lo que acontece. Apelando a nuestra propia seguridad, se introducen las cámaras dentro de bancos, escuelas, prisiones, instituciones, comercios, y calles de las ciudades. Siempre hay alguien que está viendo lo que haces. Es como en la famosa novela de Orwell, *1984*, donde hay un ente que lo controla todo. Es el denominado Big Brother.⁹⁷ En torno a este concepto, trabajó Bill Viola en su obra *Reasons for Knocking at an Empty House*, en 1983; donde él mismo se encerraba en una casa vacía (literalmente) junto con una cámara que daba evidencia de la experiencia. La cinta videográfica resultante es el documental de esa agónica experiencia.

Muchos colectivos, que reivindican la libertad del hombre en cualquiera de sus facetas como ciudadano, están haciendo campañas de protesta y generan un debate y una justa pugna, en torno a ésta práctica empresarial e institucional que se ha ido normalizando y aceptando en nuestras vidas como un estado panóptico⁹⁸ (en términos de Foucault). En la exposición comisariada por J.L. Brea, (*La conquista de la Ubicuidad*, a la que se ha aludido antes) encontramos un comentario de Laura Baigorri al respecto de la obra de net. art de *Surveillance Camera Players "1984"*⁹⁹

Activistas políticos y anarquistas que consideran que el uso de cámaras de vigilancia por parte de la policía es una flagrante violación de la cuarta enmienda de la Constitución Americana y se manifiestan en contra de su utilización. Los componentes del SCP realizan sus actuaciones frente a las cámaras de vigilancia aupándose para hacer sus pantomimas y alzando sus carteles hasta ellas (las cámaras no graban el sonido). En su web se pueden consultar todo tipo de documentos legales y artículos sobre el uso y

⁹⁷ Tecleando en el buscador Google, el término big brother y Orwell, existen mas de 1.180.000 sitios relacionados con este hecho. En la web www.spy.org.uk/1984.htm, se pueden descargar la obra completa, y ver el panorama de debate que originan las CCTV, en el Reino Unido.

⁹⁸ MAYANS I PLANELLS, J., 2001, *Usar / Consumir el CiberEspacio. Entre lo panóptico y lo laberíntico*. Fuente Original: *Revista RAE - Revista de Antropología Experimental* <http://www.ujaen.es/huesped/rae>, Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=22>

⁹⁹ se puede visitar en: <http://www.notbored.org/the-scp.html>

abuso de las cámaras de vigilancia, una situación que se ha agravado especialmente tras los hechos del 11 de septiembre de 2001. (Baigorri, L)¹⁰⁰

2.2.4. DIGITALIZACIÓN: LA COMPUTADORA COMO SOPORTE Y HERRAMIENTA

Podemos sentar un precedente milenario, que nos remite a la idea de la computación: al ábaco tan usado en Oriente desde la antigüedad. Pero se hace pertinente retrotraernos a unos contextos mas cercanos, para hacernos una idea de la repercusión que han tenido y siguen teniendo los ordenadores en la producción de material audiovisual, en el arte, en los medios de comunicación, de distribución y de información.

En lo referente a la historia del hardware, puede decirse que la verdadera detonación en el uso de computadoras empezó con la "tercera generación" (muchos años después de haber ido modificando esas primitivas máquinas rudimentarias analógicas). A finales de 1950, la eclosión definitiva fué llevada a cabo por los investigadores y desarrolladores Jack St. Claire Kilby y Robert Noyce cuando dieron con el hallazgo del circuito integrado o *microchip*, que después llevaría a Ted Hoff a la invención del microprocesador, en *Intel*.

La informática avanza a pasos agigantados (como muchos dirían aplicando la ley de Moore) y los sistemas complejos que utiliza cada vez son mas sofisticados, más ligeros y mas pequeños. Estos sistemas sofisticados de computación, han permitido el abaratamiento de los costes de producción, gracias al avance tecnológico producido a lo largo de la su historia, desde las primeras máquinas mecánicas análogas¹⁰¹ hasta lo que conocemos hoy por computación digital. Este hecho ha alterado todos los estratos sociales y culturales.

¹⁰⁰ Todos los textos, información, proyectos, links se pueden ver en línea en <http://www.interzona.org/baigorri.htm>. *El trasmisor* es su proyecto personal más destacado. Es un directorio de directorios de información alternativa, una gran base de datos de piezas colectivos, artistas, videactivistas, contrainformación, etc.

¹⁰¹ Las computadoras analógicas no eran muy flexibles, y necesitaban ser reconfiguradas (reprogramadas) manualmente para cambiarlas de su trabajo en un problema a otro, diferencia de las computadoras digitales modernas

En resumen, la capa informática y la cultural se influyen mutuamente (...) podemos decir que se están integrando en una composición, el resultado de la cual es una nueva cultura del ordenador: la mezcla de significados humanos e informáticos, de modos tradicionales en que la cultura humana modeló el mundo y de los propios medios que tiene el ordenador para representarla (MANOVICH, L. 94-95, 2003)¹⁰²

El ordenador se nos presenta como una tecnología doméstica, con la cual nos hemos hecho cómodos ciertos trabajos. Pese a todo, seguimos considerándolo una herramienta, un soporte y un medio para hacernos la vida un poco más ordenada (a su etimología recurrimos). Dicha herramienta se nos antoja como compleja y superior en ocasiones, ya que se articula en un lenguaje que desconocemos, por lo tanto esos productos resultantes (sean culturales o no) se nos presentan distantes. Lo mismo ocurre cuando hablamos de arte electrónico.

Al hablar de arte electrónico, a veces lo electrónico asume un peso específico; o de media art, el media siempre está delante del arte. Yo creo que las tecnologías por sí mismas no producen nada creativo. La creatividad siempre está en la cabeza de aquellos que están detrás de las máquinas. Esto parece muy simple decirlo, pero entre los artistas jóvenes, o las personas que se están formando en este ámbito, hay una fascinación tan grande por la tecnología, que la tendencia a veces es quedarse en la herramienta. La herramienta como tal tiene que ser siempre un elemento secundario.

(GIANNETTI, C. 2002) ¹⁰³

Es el ordenador¹⁰⁴ entendido como herramienta para la creación, lo que nos va a ocupar en este apartado. Además intentaremos establecer un contexto para lo que se ha venido denominando arte electrónico como fruto de un paso más en la tecnificación actual del arte. Como decía Claudia Giannetti, la fascinación por la tecnología en ocasiones

¹⁰² MANOVICH, L. *ibid.*

¹⁰³ Claudia Giannetti es directora del Media Centro de Arte y Diseño de Barcelona (MECAD), GIANNETTI, C. (2002) *La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión.* FUOC e ICUB: *En Línea:* <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/giannetti0602/giannetti0602.html>

¹⁰⁴ "El llamado "Laptop" (ordenador portátil) adquirió una posición privilegiada, convirtiéndose en la herramienta desde la que el artista puede conducir sus mensajes, la única herramienta necesaria, suficiente y autónoma, capaz de conducir sus ideas. La potencia y posibilidades de estos aparatos se triplicaron en los últimos años, y por lo que anuncian los cibergurús, cada dieciocho meses duplicarán su poder, y reducirán a la mitad su tamaño y pesos"

LONGINA, C. *El sonido. Materia subversiva/creador de espacios incontrolables.* 2004 Catálogo Zemos98_5

ciega la producción de obras y se queda en mero artificio: aunque por contra, la experimentación es a veces el único modo de dejar que la creatividad se muestre.

Pero centrando un poco mas el asunto... *¿A qué aludimos cuando hablamos de digitalización?*

Para empezar, el diccionario de la Real Academia de la lengua no contiene una definición completa y definitiva para este término. Para su vigésimo tercera edición que está siendo producida, lo que se ha propuesto no nos deja demasiado satisfechos.¹⁰⁵

Artículo nuevo.

Avance de la vigésima tercera edición

digitalización.

1. f. *Inform.* Acción y efecto de digitalizar.

Entendemos que se trata de un término complejo pero se hace pertinente una definición diacrónica que esclarezca un poco el término, debemos tratar de descifrarlo ya que se nos antoja importante en cuanto a la producción y a la creación audiovisual se refiere.

La digitalización es explicado de una manera sintética, el acto de convertir diversos datos al sistema binario (a unos y a ceros) que usan los ordenadores para procesar la información. Es decir, expresar dicha información en un par de dígitos dispuestamente ordenados pasando de información analógica a digital. Este proceso se lleva a cabo en diferentes aparatos periféricos (como el escáner¹⁰⁶ que nos permite digitalizar imágenes o texto en un dispositivo de almacenamiento) que se conectan al ordenador para traducir

¹⁰⁵ Esta consulta se puede realizar on line en: <http://www.rae.es/>

¹⁰⁶ El CCD (Charge Coupled Device - Dispositivo Acoplado por Carga Eléctrica), son diodos sensibles a la luz, formado por diodos rojo, verde y azul y lleva tantos según la resolución por pulgada, por ejemplo un escáner de 300 ppp, en una pulgada llevaría 300 diodos rojos, 300 verdes y 300 azul. Estos diodos convierten la luz en corriente eléctrica, dependiendo de la intensidad de luz reflejada, la corriente eléctrica va variando su voltaje obteniendo un formato analógico. El ADC (Analog to Digital Converter - Conversor Analógico Digital), es un dispositivo en el cual interpreta las variaciones del voltaje eléctrico y lo convierte en pixel digitales. Según la resolución del escáner crea los pixeles por pulgadas. En los escáner a color la luz pasa por filtros rojo, verde y azul. Para ver un gráfico del proceso completo se puede visitar: <http://ciberia.ya.com/lefego/escáner/digitalizar.htm>

dicha información a píxeles¹⁰⁷ con el software apropiado. Existen números dispositivos que traducen digitalmente la producción de datos: cámaras digitales, reproductores mp3 que traducen e intercambian datos, agendas electrónicas, PDA, etc.

Podemos hablar de como este proceso aparentemente insustancial, ha transformado muchos estratos sociales, administrativos e incluso culturales: vemos como la manera de interpretar el imaginario colectivo está siendo trastocada, y por consiguiente el mundo del arte.

la imagen visual manipulada o creada en computadora (imagen digital) ha provocado recientemente cambios en la manera de hacer y pensar las cosas, como lo hicieron en su momento otros sistemas de imágenes en su fase de transformación o transición (pintura-fotografía, cine-vídeo). La producción digital no debe verse como una mutilación sensorio-afectiva sino como un conductor polisémico en el imaginario social que remite a una ausencia y a la vez a una hipersimulación pretendiendo escapar de la agonía de lo real y de las distinciones racionales que ordenan lo social. ¹⁰⁸ (GONZÁLEZ, HILARIO, 2001)

La digitalización de los datos y por tanto de las imágenes, parece un hecho preparado para hacer reflexionar en torno a la legitimidad de la imagen, y por tanto a la legitimidad de quien pone su mirada en ella, o la crea para ser contemplada. Desde este momento, todo comienza a cuestionarse y la realidad fotográfica empieza a tambalearse.

La imagen digitalizada, la imagen convertida en pixel, la imagen como desintegración y descomposición en minúsculas *celdas* de información (Brillo, color, posición). Para Mirzoeff, la imagen pixelada es un medio demasiado competitivo y contradictorio para llegar a tener facultad de *sublime*. Los píxeles como señales electrónicas, nos recuerdan su necesaria artificialidad¹⁰⁹ y ausencia: Están y no están al mismo tiempo. Son y no son. El propone en crisis al mundo fotográfico como prueba de verdad, a partir de que la imagen pueda llevarse por el proceso de la digitalización y por consiguiente a la ensi-

¹⁰⁷ **pixel** (Del ingl. *pixel*, y este acrón. de *pix*, pl. coloq. de *picture*, retrato, imagen, y *element*, elemento).
1. m. Inform. Superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color. Según Definición de la R.A.E. Aunque en realidad un pixel representa mucho más, existe en torno a él toda una *cultura*, algunos piensan que incluso hay un denominado Pixel art.

¹⁰⁸ GONZÁLEZ, HILARIO. B. **Comprender la Imagen hoy: Teknosphera: artículos filo-tecnoculturales**

Vol. 1, Agosto, 2001. En línea:

http://teknokultura.rrp.upr.edu/volumenes_anteriores/vol1/teknosphera/digital_image.htm

¹⁰⁹ Pese a poder llegar a comprender los preceptos de Mirzoeff, podemos apelarle diciendo que todo intento de representar la realidad en imágenes es necesariamente artificial. No porque la imagen provenga de otro medio, en este caso electrónico, tiene la cualidad de ser natural (que entendemos como cualidad de pertenecer a la naturaleza.)

mismación y modificación mediante retoque fotográfico. Propone la muerte de la fotografía en 1982, año en que comienza la fotografía de la era electrónica.

Pero la digitalización tiene un paso adicional a considerar: la compresión.

En general, digitalizar sin que el espectador perciba la pérdida de información supone utilizar escalas con un elevado número de opciones, suficientes como para que el proceso de conservación, distribución y manipulación de dicha información desborde la capacidad de las tecnologías actuales.¹¹⁰ (BARTOLOMÉ, A, 2002)

Dicha **pérdida de información** (de la cual ya se ha hablado en el apartado del vídeo digital) está causando fuertes controversias en cuanto al pensamiento de la producción del imaginario se refiere. Para algunos en esa pérdida radica la inmaterialidad de la imagen (Mirzoeff y McLuhan) y para otros carece de importancia, ya que pensar en esa inmaterialidad como algo amenazante, supone otorgarle un valor de deidad que no creen que tenga.

Pero la imagen digitalizada también es la imagen infinita (o tal vez no como apunta Josu Rekalde), es decir, la imagen reproducible.

*Pero la **reproducibilidad técnica** que **proponen los nuevos medios** no puede **llegar al infinito**, de hecho el gran problema que plantea Internet es que su propia autor-reproducibilidad, provoca que mucha de la información más importante permanezca invisible. La reflexión de Walter Benjamin sobre el tema de la **reproducibilidad** y el **aura del original** se encuentra ahora encerrada en un bucle sin fin, el original no existe, todo es referencial, simulado o sintetizado partiendo de materiales artísticos anteriores.¹¹¹ (REKALDE, 2004)*

La digitalización abarca mucho más allá. Televisión digital, vídeo digital, radio digital, termómetros digitales, prensa digital, museos enteros digitales, etc.: el mundo paralelo digitalizado. Podemos incluso hablar de cámaras minúsculas que se introducen dentro del interior del cuerpo humano (aunque los primeros experimentos se hicieron con animales)

¹¹⁰ BARTOLOMÉ, A. *op.cit.*

¹¹¹ REKALDE, J. (2004) *op.cit.*

y traducen al lenguaje digital todo lo que captan como tumores, anomalías, etc. Vemos como también la transformación a digital se lleva a términos microscópicos (visualización virtual de virus y bacterias) y macroscópicos (fotografías espaciales de las sondas que se envían vía satélite). El colmo de la digitalización es el caso Jeringan¹¹² :

*Este panoptismo corporal alcanza su clímax en el Visible Human Project (VHP) cuando el cuerpo del ajusticiado de Waco, en Texas, Joseph Paul Jeringan, es diseccionado, convertido en información digital y colgado en la web en 1994. El cadáver de Jeringan fue congelado a menos 85° C°, diseccionado en finísimas capas, escaneado y fotografiado, filmado digitalmente y transformado en una carpeta informática de 15 gigabytes. El cuerpo se convierte literalmente en el detritus de sus propios procesos de representación: la digitalización total se acompaña de la reducción de la materialidad.*¹¹³

Con la digitalización del humano como sigue comentando B. Preciado, se satisface uno de los requisitos de la modernidad: la reducción del cuerpo a imagen capitalizable. Y esto no es más que el principio. Podemos intuir que lo que hoy vemos no es nada para lo que nos deparará el futuro en todos los campos. En cuanto al arte debería estar al tanto de lo que va dando de sí el fenómeno para ofrecer un panorama creativo al respecto.

Con el advenimiento de la digitalización se abrirán las fronteras de la creación de mundos tecnológicamente imaginados. Mundos que se articularán en un lenguaje digital, pero que necesitarán de usuarios reales para funcionar, ésto es, la unión de lo real y lo virtual en un escenario digital. El yo, quedará suplantado por un avatar representacional. El yo pasará a tener una imagen digital de sí mismo, desdoblándose para ser partícipe y protagonista en dos mundos muy diferentes.

*Dependiendo de las estrategias marcadas por el autor, estaremos hablando de **navegación** cuando se trate de una interactividad en la que lo que hago es elegir con el ratón del ordenador el camino a seguir desde una página o plano de imagen que se me ofrece como menú, o de **realidad virtual** cuando las elecciones se realizan con un interfaz que*

¹¹²Se puede visitar en <http://www.visiblehumanproject.com>. Numerosos estudios anatómicos abalan el proyecto.

¹¹³ Extracto del artículo *El Cuerpo Digitalizado*. de Beatriz Preciado (filósofa y profesora de Teoría del Cuerpo y de la Performance en la Universidad de París), publicado en el periódico La Vanguardia, (7/9/2005)

se funde con nuestros propios sentidos como una prótesis. cit, (esta prótesis nos convierte en ciborgs (REKALDE, 2004)¹¹⁴

Mundos Virtuales, generados con software de hiperealidad en tres dimensiones que serán vividos, disfrutados y experimentados por entes también virtuales (con la salvedad de ejercer cierto control sobre esos seres a modo de omnipotente presencia superior). Tal es el caso de *ActiveWorlds*, creado en 1997, resulta ser un portal de internet que alberga un mundo paralelo. Es en esencia un mundo virtual que está desarrollado con una avanzadísima tecnología de resolución de gráficos 3D a tiempo real. La cualidad del sistema es la siguiente: Cuando accedes como *anónimo* (la visualización de un anónimo es en un gris neutro) a *ActiveWorlds* no puedes *interactuar* con los demás usuarios (dícese intervenir activamente en el mundo). Debes registrarte y comenzar tu andadura por el mundo virtual que se te propone, que es a imagen y a semejanza del real. (con sus comercios, su proceso de socialización, cines, teatros, con sus grupos de usuarios organizados, con coches, es decir, con todo lo que uno necesite para la vida virtual.) Pero la particularidad reside en la transacción económica que se obtiene por el alquiler (virtual) de una vivienda, o la adquisición de ladrillos (virtuales) para edificarla, por la compra de un coche (virtual), por la compra de entradas para el cine (virtual). Cuanto más compres, más podrás interactuar en el mundo de *ActiveWorlds*.¹¹⁵

Una versión offline de *ActiveWorlds*, podrían ser *Los Simns*, (*The Simns*)¹¹⁶ creados por Will Write. Este videojuego (es más, cualquier videojuego) adquiere el rol de la suplantación de la personalidad propia por la de uno de los del mundo *Simns*. A tí (como su usuario) te queda conducirlo a una vida digna, que consiga un buen trabajo, para poder ganar dinero y comprar así buenos materiales para construir su casa. Pero es mucho más complejo: tienes que mostrarte simpático para que otro *Simn* se enamore de tí (y lo puedes hacer en la discoteca, en la biblioteca, en la calle, en el gimnasio...) y así poder formar una familia *Simn*, por supuesto con una casa mas grande.

¹¹⁴ REKALDE, J. (2004) op.cit.

¹¹⁵ La dirección de la Web: <http://www.activeworlds.com>. Hoy día existen mas de 1000 mundos virtuales vinculados a *ActiveWorlds*.

¹¹⁶ Hay mas de 27 millones de sites en internet que aluden al fenómeno *Sims*. Su web oficial en España: <http://www.lossims.com>

Lo que subyace de este mundo paralelo, es lo que hay detrás: primeramente una manera de ganar dinero a costa de usuarios que democráticamente acceden al servicio, y la otra la idea de mundo inmaterial irreal y simulado (en términos de Baudrillard) donde no se da el género, ni la edad, ni la raza, ni el bien, ni el mal. Con respecto a este tema Mirzoeff apostilla que de hecho sí existe, tal diferenciación puesto que internet es un medio de occidente, se habla de lo global, saltando por encima de continentes enteros como África. Para él, su acceso no es tan democrático como se pretende (MIRZOEFF, 155, 2003)¹¹⁷ ya que existe un total monopolio de USA, de los servidores.

Pero hablar de digitalización es sin duda, hablar también de la creación y producción audiovisual en diferentes medios y diferentes lenguajes (**new media**) y su promoción, visualización y transmisión en el entorno Internet. Es hablar de nuevas industrias, de nuevas economías que se desarrollan en el extraradio de lo que se ha convertido la red. Los productos que son fruto de los nuevos medios, se articulan con lenguajes que se están experimentando, se generan con códigos informáticos que aun están en fase Beta. Digamos que estamos en una fase experimental: lo equivalente a los primeros años del siglo veinte en el cine. Lev Manovich, va mucho más allá; piensa que de por sí, los productos culturales que nos llegan hoy día son en cierto modo conservadores. Para él, lo verdaderamente importante es lo que se está desarrollando en el lenguaje de programación informática.

El libro de Lev Manovich (El lenguaje de los nuevos medios de Comunicación, que tanto se ha citado en el texto) resulta muy clarificador al respecto, pues explica qué se entiende por nuevos medios, cómo son dichos medios, cuáles son los productos que surgen y como están concebidos dichos productos fruto de los *New Media*; pero sobre todo se nos muestra como, el primer análisis detallado de la estética visual de los Nuevos Medios amparado en la cultura visual y las viejas formas artísticas.

Viendo una arqueología previa de medios que ya se ha citado (fotografía, Experimentos audiovisuales, cine, vídeo, televisión y computadora) nos disponemos a establecer ciertos cambios, rupturas, mejoras en la plasticidad que darán lugar a la nómima de los Nuevos Medios:

¹¹⁷ MIRZOEFF, N. (2003) op.cit.

-Web, mundos virtuales, multimedia, videojuegos, instalaciones interactivas, animaciones, vídeo digital, cine, interfaz de usuario.

Los Nuevos Medios precisan de una teoría de los nuevos medios, que ha ido haciéndose desde los años 50 y 60 con autores como Harold Innis o Marshall McLuhan. Pero es con la llegada de la informática, cuando se produce el acuñamiento de nuevos términos, nuevas categorías estéticas, teorías del software y se comienza a profundizar en el nuevo orden que propone la interfaz de usuario.

*Sitúo los nuevos media dentro de un marco histórico, porque éste es el único modo de saber lo que tienen de viejo y de nuevo. En el libro -haciendo alusión a *The Language of New Media* - hago dos cosas: por un lado, hablo de cómo fueron desarrollados CD-Roms, páginas web y entornos virtuales en los ochenta y noventa, y de los elementos que podemos encontrar en ellos que pertenecen al cine, al teatro o al libro. Pero por otro lado, también hablo de los elementos que genuinamente pertenecen a los ordenadores, como la variabilidad. Generalmente, uno no puede ver estos últimos en los productos acabados. Es lo que defiendo en mi artículo "La vanguardia como software", en el cual sugiero que tal vez la verdadera vanguardia artística sea el propio software. Porque, de hecho, es allí (en los navegadores, en los lenguajes) donde se pueden ver nuevos principios trabajando. Los productos finales culturales son demasiado conservadores. (MANOVICH, 2003)¹¹⁸*

Manovich considera vital documentar el hecho presente, el surgimiento de un *nuevo medio* que es el metamedio del ordenador digital. Pretende además realizar una documentación y teoría del presente cuestionándose de qué manera se valen los nuevos medios de los viejos lenguajes y formas culturales; hasta que punto rompen con ellos y cómo es el modo en qué lo hacen (MANOVICH, 49, 2003)¹¹⁹

¹¹⁸ Entrevista a Lev Manovich (Departamento de Artes Visuales de la Universidad de California), realizada por Marta García Quiñones y Daniel Ranz de la revista de pensamiento *Manía*, de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Barcelona, en línea en http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html

¹¹⁹ MANOVICH, L. (2003) *El Lenguaje de los Nuevos Medios de comunicación. La imagen en la Era Digital*. Barcelona. Paidós comunicación 163. Traducción de Oscar Fontrodona

Pero los New Media ofrecen respaldo a lo que se viene llamando **media art**. Veamos lo que piensa Brea al respecto en su libro *La era Postmedia*:

El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen en este contexto, bajo ese punto de vista, no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de “exposición”, de presentación pública de las prácticas artísticas. (p. 22)

¿Cuál puede ser, por otro lado, la vertiente que más puede interesarnos de la otra aventura, la de la desmaterialización? Evidentemente, su dimensión medial, digamos, la de todos aquellos trabajos que resuelven su modo de distribución y experiencia pública no bajo la forma espacializada y objetualmente condicionada de la “obra” como tal, sino a través de su presencia en uno u otro medio de comunicación. Así, por ejemplo, las tradiciones del radio arte, el mail art, los proyectos para revistas, los mismos libros de artista o las intervenciones en medios de comunicación, prensa, vídeo o televisión. En definitiva, todo aquello que podemos llamar “media art”, arte medial. Todos aquellos trabajos cuyo modo de exhibición propio se resuelve no en el museo o en la galería, sino a través de uno u otro medios de comunicación. (p. 14)

una segunda definición de media art, más restrictiva. Para la cual, una práctica no sería media-art por el solo hecho de estar producida “para” ser difundida a través de un canal digamos “mediático” -una revista, la radio, la televisión, etc.-. Sino que llamaríamos media-art exclusivamente a aquellas prácticas que más que producir objetos “para” un medio dado, se dan a sí mismas por misión y objeto precisamente la “producción de un medio” específico, autónomo, aquellas obras en que el objeto es, él mismo, el medio -no con, sino justamente contra McLuhan. (p.15)

El arte reinventado a través de los nuevos medios y de las nuevas tecnologías informáticas provoca cambios radicales en su concepción tradicional. Ahora los creadores, los artistas, los críticos y toda la logística que mueve la industria de la cultura debe reformularse y articularse bajo nuevos órdenes. Para empezar los modos expositivos necesitan de una revisión constante para no quedarse anquilosados en la tradición contemplativa del arte como objeto de culto. Además, se aprecia un creciente ascenso de actitudes y acciones premeditadamente artísticas, que se dan en canales no relativos al arte, esto es, se emplean otros circuitos donde dar a conocer las propuestas o donde mostrar las nuevas expresiones estéticas.

Como efecto colateral del desarrollo tecnológico, el uso del ordenador y de la digitalización vemos como internet aparece como un nuevo canal o medio para la discusión social, cultural además de la experimentación de nuevos preceptos artísticos.

Internet se nos presenta como el albergue ubicuo donde todo es posible. Es en el lugar-no lugar donde tienen convergencia todos los focos de interés de la posmodernidad: económicos, sociales, artísticos y culturales. Toda la información a un clic.¹²⁰ Durante esos paseos por la información, uno corre el riesgo de perderse entre el spam que se aparece y se desaparece, los directorios de directorios y los temas adyacentes que siempre surgen cuando se quiere realizar una consulta.

Como bien apuntaba Emili Prado *Esta pluralidad de elementos y su integración afectarán de forma muy notable al lenguaje, dado que la explosión de las nuevas redes nos confronta a un escenario de **Net-based communication** que se caracteriza por las siguientes cualidades: es multimedia, hipertextual, permite el intercambio de paquetes, goza de sincronidad y posibilita la interactividad. Como puede verse estas peculiaridades afectan al conjunto del sistema de comunicación y a todos los puntos del proceso producción, difusión y recepción.* (PRADO, E.2002)¹²¹ en su ponencia en la Mediateca de la Caixa en 2002.

Se introducen aquí términos a los que ya se ha aludido a lo largo del desarrollo del texto, como son: multimedia, hipertextual, intercambio, sincronismo e interactividad. Analizándolos uno por uno, nos damos cuenta de que se establecen nuevos roles comunicativos y creativos, que entrañan cierta complejidad en lo que se refiere al análisis formal en términos de producción y transmisión cultural. Podemos debatirlos desde una perspectiva muy cercana en el tiempo, que no nos va a aclarar si los productos culturales resultantes, son realmente provechosos para el conocimiento humano.

¹²⁰Según se dijo en la ponencia de Raquel Herrera para la Mediateca CaixaForum 2002 en Barcelona, titulada Cinco respuestas para este milenio, hay ciertas nociones de tiempo digital que se aprecian en internet: Por lo que respecta a los conceptos, el *streaming* es a grandes rasgos una técnica que permite ver al completo una serie de imágenes en el proceso de ser traspasadas, facilitando tanto el control del proceso de traspaso como evitando tener que esperar al final para ver el resultado. Por su parte, llamamos *comunicación en tiempo real* a una transmisión producida efectivamente en el mismo momento que se produce el contacto. El chat o servicios como el *Messenger* son ejemplos de comunicaciones en tiempo real, que, para simplificar las cosas, podría entenderse como una versión actualizada y aplicada de lo que solía llamarse "conexión en directo".

¹²¹ PRADO, E. (2002) *Herramientas digitales y lenguaje multimedia: retos de la creación*. Ensayos y ponencias dispuestas en las Conferencias en torno al arte y nuevos medios, en La Mediateca de la Caixa en 2002. On line en <http://www.mediatecaonline.net>. EMILI PRADO es Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universitat Autònoma de Barcelona. Es Director de EUROMONITOR Observatorio permanente de la televisión en Europa y de USAMONITOR Observatorio permanente de la televisión en Norteamérica. Es Presidente del "Premio Möbius Barcelona Multimedia" y Director de CANARIASMEDIAFEST, Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias

Se plantea el hecho de que las producciones tienen un carácter interactivo, máxime si nos encontramos en la plataforma de internet donde el usuario (navegante) a golpe de clic va eligiendo de entre lo que se muestra, donde quiere reposar su mirada. Aunque los niveles de interactividad propuestos en internet o en cualquier plataforma según Prado tienen ciertos niveles de interacción:

*No podemos confundir el **feed-back** con la **interacción** que solo existe cuando se trata de una acción recíproca entre dos elementos, fenómenos, factores o sistemas. En este sentido, la interactividad es la condición de la comunicación que implica la ejecución de acciones entre los diferentes polos que participan en el proceso.*

*_En el **primer** nivel de interactividad situaríamos aquellos sistemas y aplicaciones en los que emisor y receptor disponen de canales de comunicación manifiestamente asimétricos pero que contemplan alguna vía de retorno.*

*_En el **segundo** nivel de interactividad se sitúan aquellos sistemas y aplicaciones que aún manteniendo una considerable asimetría entre los canales de ida y vuelta, el usuario puede interrogar al medio con un elevado grado precisión y obtener satisfacción individual a sus demandas con un alto grado de precisión sobre un universo preestablecido de opciones limitadas*

*_En el **tercer** nivel de interactividad encontramos aquellos sistemas y aplicaciones que prevén la disponibilidad de canales altamente simétricos, en el que el emisor/receptor nuclear es capaz de satisfacer demandas altamente sofisticadas y diferentes contemporáneamente a receptores individuales.*

*_En el **cuarto** nivel de interactividad encontramos el sistema más evolucionado y sus aplicaciones, que integra todas las posibilidades antes descritas y ofrece un sinfín de posibilidades nuevas. En este nivel de interactividad el emisor es un ente acéfalo diseminado en el magma reticular del medio y se confunde con él configurando lo que podemos llamar un metamedio. ¹²² (PRADO, E. 2002)*

¹²² PRADO, E. (2002) op.cit.

Del mismo modo apreciamos estos niveles en las diferentes obras analizadas, y es obvio que las propuestas debido a diferentes intereses, no siempre responden a los niveles anteriormente comentados. Pero cada vez, se van viendo numerosas propuestas artísticas que denotan interés en estas nuevas formas de entender el medio¹²³. Un ejemplo de seguimiento de estas nuevas creaciones es el llevado a cabo en España a través de la **Fundación Telefónica**¹²⁴ y su propuesta Vida Artificial.

*La tecnología nos permite vivir nuestras fantasías mediante otro tipo de materialidad "metafísica" como lo es la realidad virtual por ejemplo. Más que vivir la imagen vivimos en ella, pasando de televidentes a televivientes activos en la fabricación de los acontecimientos. De este modo, entramos en la era de la simulación en tanto estrategia disuasiva de lo real como plantea Jean Baudrillard. (GONZALEZ, H. B)*¹²⁵

Al hablar de interactividad Claudia Giannetti, no puede ser más clara: esa bidireccionalidad debe ser una íntegra parte de la obra, no solo un adorno divertido. Un botón que tocar. Del mismo modo lo escribe Brea en su libro *La Era Postmedia*, pero va mucho más allá puesto que reprende a los que defienden, que la fuerza revolucionaria de lo técnico en el arte, reside en lo interactivo:

Siempre se piensa que Internet tiene la máxima interactividad hoy en día, y yo diría que tiene la mínima. La "interactividad" se resume en enlazar y abrir ventanas, y esto no es realmente interactividad. La interactividad tiene que ser siempre una comunicación en doble vía, una verdadera participación del usuario en el contexto de la obra. Por lo tanto, la obra debe, de alguna manera, poder responder a este envío de comunicación e información del usuario.(GIANNETTI, C. 2002)¹²⁶

¹²³ Respecto a Vida Artificial: Equipo de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, *Life Species*. o la obra de Karl Sims *Galapagos*. En línea en: http://www.ntticc.or.jp/permanent/index_e.html

¹²⁴ <http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida/>

¹²⁵ **Comprender la Imagen hoy**, González Hilario B. PH.D.C: *Comprender la Imagen hoy*, Teknosfera: artículos filo-tecnoculturales. Vol. 1, Agosto, 2001 Ulos filo-tecnoculturales. En línea en: http://teknokultura.rrp.upr.edu/volumenes_anteriores/vol1/teknosfera/digital_image.htm

¹²⁶GIANNETTI, C. (2002) *op.cit.*

Probablemente, pocas obras ha habido tan idiotas -y aún idiotizantes- como esas que reclaman un espectador moviendo palancas o tocando botoncitos. Aún cuando sólo fuera porque, a reverso, pretende dejar negado que la lectura -y la contemplación- siempre ha sido un proceso activo, productivo, incluso alucinatorio, es preciso precaverse también contra esta forma de santurronería.

(BREA , 118, 2002), ¹²⁷

Al respecto y cuando se plantea el tema de la actividad interactiva en la red, esta genera conflictos en lo que a su pensamiento se refiere. El **net art**, está concebido -en algunos de los casos- como un diálogo con el medio, como un viaje donde el viajero está sin mapa y se deja llevar conscientemente (Como diría Lourdes Cilleruelo en su tesis sobre el arte en red)¹²⁸ . Quizás lo de menos sea ir apretando botoncitos, o viendo convulsionadamente lo que acontece en la pantalla.

Si analizamos cuáles son los grandes desafíos, las grandes constelaciones problemáticas que perfilan el interrogante de nuestro tiempo sobre las prácticas artísticas y la transformación de su sentido en las sociedades actuales, veremos que el net.art tiene, al menos potencialmente, mucho que decir, mucho que aportar al respecto. (BREA, 1999)¹²⁹

Lo importante reside en la reflexión que suscita el medio, en el lenguaje con el que se articula (como lo entendería Manovich). Hablamos de un arte inmaterial, intangible pero percible. De un medio que discurre sin más. De un formato que escapa a toda retención posible. Se desmontan entonces todos los preceptos por los que discurría el arte tradicional. El arte transportable, el arte de foco y galería. El sistema tradicional no aguanta este debate donde los creadores contemporáneos y las nuevas plataformas se resisten a encerrarse bajo un marco institucional (bien sea museo o centro de arte) y no por motivos económicos o de subvención, sino porque las obras no necesitan de ese cerco ya que se pueden ver desde la butaca de casa.

¹²⁷ BREA, J.L. (2002) *La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neo-mediales*. Ed. Centro de Arte de Salamanca, 2002. Colección Argumentos en línea: <http://www.laerapostmedia.net> p.118

¹²⁸ **Net Art** es un termino general que designa aquel arte creado específicamente en, de y para cualquier red electrónica, lo que incluye el arte en Internet (Lourdes Cilleruelo *Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico tecnológico, Bilbao, 2000*)

¹²⁹ BREA, J.L. *Una exposición online curateada en 1999 por José Luis Brea para Ciber@rt (Valencia) y Vid@rte (Mexico)* <http://aleph-arts.org/noexit/>, y en **Last (no) exit: net En La Era Postmedia (2002) ibid.**

Al desmontar este concepto "clásico" del objeto, que es precisamente lo que plantea parte del arte digital, también hay que replantear todo lo que sostiene el mundo del arte. Eso significaría dar otra dimensión a la obra. En este caso, estaríamos hablando de una obra en la que el proceso predomina sobre la producción definitiva o final, de una obra profundamente temporal, dinámica y cambiante, por encima del espacio o de formas permanentes o estáticas, que es lo que hasta la actualidad predomina en el arte. (GIANNETTI, 2002)¹³⁰

El medio (la red) ha supuesto una gran revolución a todos los niveles, siendo el económico y el cultural los más afectados. Entran a escena los temas tan polémicos relativos al copyright y a los derechos de autor. En numerosos portales por la dificultad que entraña el hecho de manejar textos, imágenes, contenidos en general en la red, se han adscrito al marco *Creative Commons*¹³¹, el cual se articula en un marco flexible con todos estos derechos.

Al respecto, Laurence Lessig publicó *CULTURA LIBRE (Free Culture). Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad (traducido al castellano por Antonio Córdoba en 2004)*.

EL propio Lessing hablará así de como entiende él la Cultura Libre:

Cultura libre es sobre los problemas que Internet causa incluso después de haber apagado el módem. Es una discusión sobre cómo las batallas que se luchan hoy en relación a la vida en Internet afectan a "la gente que no está conectada" de un modo crucial. No hay interruptor que pueda aislarnos del efecto de Internet

Piensa en tus sitios favoritos en la Red, sitios asombrosos. Sitios que ofrecen resúmenes argumentales de olvidados programas de televisión; sitios que catalogan dibujos animados de los sesenta; sitios que mezclan imágenes y sonidos para criticar a los políticos o a las empresas; sitios que recopilan artículos de periódico dedicados a remotos temas científicos o culturales. Hay una inmensa cantidad de obra creativa difundida

¹³⁰ GIANETTI, 2002, op.cit.

¹³¹ <http://creativecommons.org>

El hecho de como concebir la cultura y la información en la red ha generado gran controversia, los autores (de software entre otros) ven peligrar sus obras por los efectos de la piratería y se amparan bajo la ley. Paralelamente se han formado grupos de desarrolladores y programadores que modulan programas gratuitos con características similares a los que están en venta. Son los denominados *licencia GEL*

por toda la Red. Pero tal y como están diseñadas las leyes hoy día, esta obra presuntamente es ilegal. (LESSING, 207)¹³²

Nunca en nuestra historia un pintor ha tenido que preocuparse sobre si su pintura violaba la obra de otro; pero los pintores contemporáneos, que usan las herramientas de Photoshop, que comparten contenidos en la Red, deben preocuparse todo el tiempo. Las imágenes están por todos sitios, pero las únicas imágenes seguras de usar en el acto de la creación son las que le compraste a Corbis o a otra granja de imágenes. (LESSING, 209)

Internet se nos plantea como un medio accesible a todo tipo de materiales hipertextuales y audiovisuales: es un campo muy fértil de producción, pero percibimos en la red dos tipos de creadores muy diferenciados: Por un lado, nos encontramos con los desarrolladores de software que a la vez investigan en la transformación del código para la producción de imágenes o imágenes en movimiento,¹³³ que dejan colgada en su web el código con el que están hechos los gráficos y los efectos, a disposición de todo el que lo necesite; y por el otro nos encontramos con creadores que emplean la web como muestrario de trabajos, como escaparate de sus propuestas. Este hecho es trascendente puesto que ambos pueden ser muy buenos creadores, con propuestas muy interesantes, pero la red se presta al intercambio de información, al copy and paste que la ha hecho tan popular y si un usuario u otro creador, accede y copia los ficheros del segundo, está incumpliendo las leyes que salvaguardan la propiedad intelectual; esto es no puede utilizar aquello que no es propio. Es por ésto, que surge la necesidad de crear proyectos de propiedad creativa plural como creative commons.

Por contra vemos:

la frase de Critical Art Ensemble cuando afirma que el plagio pertenece por derecho propio a la cultura postlibro, puesto que sólo en una sociedad semejante puede ponerse de manifiesto lo que la cultura del libro, con sus genios y autores, tiende a ocul-

¹³² LESSIG, L. *Free Culture* se puede leer en castellano (traducción de A. Córdoba) On line en: <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

¹³³ como es el caso de Pure Data, o Processing: <http://www.processing.org/> desarrollado bajo licencia GEL por Ben Fry y Casey Reas. Un proyecto interesante que se puede ver en línea : <http://tokage.cafe24.com/mov.htm> a *string shadowgraphs* for dance performance *'be silent'* The National Theater of Korea, dec. 2005 kim Yunjin (choreography), Yang Yongjun(music and sound programming), kim hyun (dance)

*tar: que la información es más útil cuando interactúa con otra información que cuando se deifica y se presenta en un vacío.*¹³⁴

Ese estado sin ley ni orden que es internet, está siendo fuertemente coartado por los gobiernos que no saben muy bien como reorganizar las leyes o como estructurar los viejos parámetros para controlar la producción y la transmisión de información.

El nuevo medio audiovisual, se ha convertido en lugar comercial de contenidos obscenos, pornográficos, engañosos o tergiversados. Al respecto ya Clinton, intentó (durante su gobierno) establecer cierto control de la información On line; el denominado Clipper Chip, suponía cierto registro de cada computadora que accedía a una página, de este modo los servicios de inteligencia de estados unidos podían literalmente ver los contenidos vertidos o visitados de cada ordenador. Por otro lado, plataformas gubernamentales como *Todos.es*¹³⁵ (Así versa la campaña: *Estés donde estés Internet te acerca a la gente como si estuviera a tu lado, te descubre lugares que nunca imaginaste, te enseña, te divierte, te sorprende cada día... Entra en Todos.es y vívelo*) promovida por el gobierno español pretende acercar a los no iniciados (ancianos, niños, disminuidos, o gente que no ha tocado jamás un ratón) al mundo On line. Pese a tener divergencias con el medio como cualquier política.

En cuestión de derechos y deberes, lo mismo sucede con la obra de arte en la red (con el net.art), no se pueden aplicar los mismos conceptos y leyes que los del mundo físico; es algo que se nos escapa de las manos. El net art, solo tiene sentido en la red. En un contexto galerístico pierde la fuerza del medio.

*Lo que las imágenes de los proyectos de net.art aportan a estas páginas visto fuera de su espacio nativo de HTML, fuera de su cualidad de red, de su hábitat social, supone en relación al net.art el equivalente a ver los animales en los zoológicos.*¹³⁶

¹³⁴ Exposición, distribución, copia y copyright,
http://www.0100101110101101.org/texts/ceade_hell-tele-life-sp.html De la "CEADE university", 2001 **La des-sacralización de las obras** por Salvador Diáñez Pérez

¹³⁵ Todos.es ha recibido recientemente Tecnet 2005 al mejor proyecto para impulsar el uso de la red
<http://www.todos.es>

¹³⁶ GREEN, R. *Una historia del Arte de Internet. En línea:*
<http://alepharts.org/net.artmadrid.net/textos/greene.html>
Original publicado como "WEB WORK A HISTORY OF INTERNET ART"
en ARTFORUM International, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190. [Traducción: Remedios Zafra]

0100101110101101.org, nos propone con *Art.Teleportacia* y con el caso *Hell.com*, un intento para reflexionar sobre esto.

Art.Teleportacia, la primera galería de Net.art que ha aparecido en la red y también el primer intento de venta de obra. La primera exposición de esta galería se llama *Miniaturas del Periodo Heroico* y consiste en cinco obras de los Net.artistas más conocidos internacionalmente: *Jodi*, *Vuk*, *Irrational*, *Easylife* y *Lialina*, a la venta por 2000 dólares cada una.

Los tres pilares teóricos sobre los que se asienta *Art.Teleportacia* y que constituyen su aportación para intentar solucionar los problemas de la exposición, distribución, copia y copyright que antes hemos estado comentando:

1. Una obra de Net.art puede ser vendida como cualquier obra de arte.
2. Cada obra de Net.art debe tener un copyright y nadie, excepto el artista, puede descargársela sin el permiso del autor.
3. La firma de una obra de Net.art se encuentra en la barra de dirección, por tanto, el número es la única garantía de originalidad.¹³⁷

Parece una pretensión un tanto disparatada la de querer parcelar un trozo de la red, un pedazo de espacio-no espacio, y venderlo a una galería. En cualquier caso, estos artistas (0100101110101101.org) junto con muchos otros, utilizan la contracrítica, para acentuar este interrogante que propone el net art.

El artista a través de internet, tiene la misión de generar conocimiento a partir de un trabajo interrogativo y metafórico (como propone Muntadas en su *The file Room* o en *On traslation*) y a la vez ser ciertamente expresivo. Porque ser estético aunque sea digital, también es una cualidad del arte: un buen ejemplo de estética expresiva es el proyecto de Kim Koester, Richard Schumann, Stephan Schulz y Johannes Buenemann denominado *99 Rooms*¹³⁸. Durante 99 habitaciones a las que el usuario puede acceder de forma desordenada, la plástica real y fotográfica se mezcla de forma intuitiva con animaciones en flash que muchas veces quien visita pasa por alto, cuando regresas a la misma habita-

¹³⁷ Exposición, distribución, copia y copyright ,
http://www.0100101110101101.org/texts/ceade_hell-tele-life-sp.html
From "CEADE university", 2001 ***La desacralización de las obras***. Salvador Diánez Pérez

¹³⁸ <http://www.99rooms.com>

ción, siempre encuentras una perspectiva que no viste y un rincón mucho más ambiguo. La sonoridad genera un clima turboso que acompaña la imagen de una forma pasmosa

Otro buen ejemplo estético, es el ejercicio de poesía dinámica interactiva de Andreas Muller¹³⁹, *For all Seasons*, la estética aquí es mínima pero sublime cuando el texto adquiere las cualidades poéticas de las estaciones.

Al intentar trazar una *taxonomía* (aunque sea de orden generalista) del medio, recogemos aquí las aportaciones de J.R. Alcalá que lo ha organizado en actitudes:

Una cierta taxonomía posible

En cualquier caso, lo que sí que puedo constatar, volviendo al territorio más generalista de mi aportación, es que he observado diferentes pares -o binomios contrapuestos- de actitudes característicamente diferenciadas de los artistas frente a la Red (o en la Red):

Frente al medio

Los que tienen en cuenta el medio. (net.artistas)

Los que sólo lo usan como mecanismo de divulgación. (pintamonas)

Frente a la cultura

Los que están ya instalados creativamente en la nueva cultura. (modernos)

Los que siguen actuando según los parámetros de la vieja cultura. (antiguos)

Frente al discurso

Los artistas y los activistas: Sistema comunicacional para los discursos del arte actual. (net.artistas)

Los diseñadores y publicistas. Sistema compositivo para los lenguajes artísticos. (web.artistas) ¹⁴⁰ (ALCALÁ, 17, 2003)

Aunque como él mismo ratifica: un orden on line, es mucho más justificado. Tal es el caso del ArtPor Idea Line, del Whitney Museum de N.Y.¹⁴¹ Donde se nos muestra de una forma muy intuitiva la historia del net art.

¹³⁹ Muller, A. programador del célebre estudio de diseño web Hi-ReS! y responsable de Hahakid, su colección de pequeños experimentos en interacción. *For all Seasons* recibió en 2005 el gran premio del jurado del Tokyo Type Directors Club para visitarlo: <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

¹⁴⁰ ALCALÁ, J.R. (2003) Conferencia *Net.Art vs Web.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line*. En línea <http://www.uclm.es/mide/alcalanetart.pdf>

¹⁴¹ <http://www.whitney.org/artport/commissions/idealine.shtml>

Internet ha supuesto un mercado on line y paralelamente otro off line. En torno a el se han creado *ciberespacios*, locales con acceso remoto y de alta velocidad, se han generado academias, que imparten clases para aprender el manejo del software necesario para producir páginas para la red, se han creado masters de e-bussines, e-commerce, diseño y promoción en Internet.

Pero a pesar de todo aún existen las denominadas *e-ntidades* sin ánimo de lucro, que tienen una dimensión social y cultural muy importante. A estas entidades, grupos directoriales, blogs etc. se acogen números colectivos que mediante el *posteo* de mensajes, nutren a la red de contenidos importantes que mueven a ese grupo de ilustrados underground. Este aspecto es crucial para entender la potencialidad de la red en cuanto a su dimensión social y culturizante. Y es una buena base para entender que es lo que puede dar de sí un foro de consulta e intercambio como puede ser cualquiera de creación audiovisual (VjSpain, Processing, Arduino, etc.)

Con respecto a lo que concierne a la colectividad Vj, la red es el medio de transmisión de la información de los eventos, de las intervenciones, de la transmisión del software, del intercambio de loops o de vídeos, o de código, o de la transacción de equipos usados. Para ver toda esta información, sólo hay que introducirse en cualquiera de los foros y portales (nacionales e internacionales, pero sin duda el más completo es VjCentral¹⁴² a la hora de hacernos idea del panorama internacional de creación audiovisual en los últimos años.

2.3- El concepto de DISEÑO AUDIOVISUAL:

¹⁴² <http://www.vjcentral.com>

Resulta muy interesante visitar el *glossary* donde encontramos cientos de acepciones de conceptos relacionados con la producción audiovisual. O ver directamente los colectivos de todos los países: desde Chad (1 colectivo), hasta Afganistan (43), o Alemania (500) y España (343)

Hay en la historia del diseño objetos innovadores, proyectos que condensan en sí mismos e ilustran con claridad ejemplar las rupturas de la época

Gert Selle, 1990

Desde siempre, el mundo del diseño ha tenido que ir articulándose paralelamente al mundo del arte. Pero sería una contradicción enorme afirmar que el diseño (en la totalidad de sus dimensiones) no forma parte de la cultura. Es más, hay una cultura propiamente dicha en torno al diseño. El diseño por tanto, es una manifestación cultural que como todas cuenta con una historia. Pero es una historia de historias, es decir, que hay una historia del diseño gráfico, una historia del diseño industrial, una historia del diseño de moda, una historia del diseño de joyas, etc. Por supuesto que tenemos una historia del diseño audiovisual, que tiene que ver con el desarrollo y producción de la imagen (signo visual) y el audio (signo sonoro). La historia del diseño audiovisual, es la historia de un proceso unificador, que se dió conjuntamente con los consecutivos nacimientos de los diferentes medios audiovisuales.

En tanto que “manifestación de la cultura” el diseño gráfico “manifiesta”, en el sentido profundo del término, la conflictividad propia de la cultura a través de dos retos que se plantean a su práctica: la inscripción en un modelo cultural determinado, diferenciado, y el dominio lúcido de los términos de su diálogo con los demás; y la negociación entre las demandas y condiciones opuestas de lo cultural y lo masivo (CHAVES, N. 85, 2001)¹⁴³

Aunque la cita de Norberto Chaves, hace una alusión directa al diseño gráfico, nos sirve también para su aplicación al diseño audiovisual. Y nos sirve para ver, que es un sistema complejo al que se adscriben *elementos satélites* que lo lastran (como considerarlo superficial, insubstancial o vano.)

Como se ha ido dibujando a lo largo del texto unos precedentes (en el cine, en el vídeo, en la televisión) para el diseño, vamos a obviar dichos precedentes para ir más directos a lo que se quiere, ésto es, dar contexto y concepto al diseño audiovisual.

¹⁴³ CHAVES, N. (2001) *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. G.Gili Ed. Barcelona

Desde un punto de vista teórico, un concepto se define mediante el análisis de sus rasgos característicos mas fundamentales; y en este caso tenemos un par de conceptos complejos para definir: Diseño y Audiovisual.

2.3.1. QUÉ ES Y QUÉ NO ES DISEÑO AUDIOVISUAL: Orden y caos

Podemos aludir previamente al título para clarificarlo. Entendemos que se da cierto **orden** en el diseño audiovisual, puesto que se percibe cierta **planificación** en él. Es la planificación lo que va a determinar que estemos hablando de diseño audiovisual o de otra cosa. Pongamos un ejemplo: Una obra de Desing Cinema. En su ejecución podemos apreciar casi las mismas variables que las que intervienen en la elaboración de una película de cine. Sin embargo, cuando hablamos de una *sesión Live* que hace un VJ, existe cierta planificación (sobretudo en las primeras fases del proyecto) pero lo substancial es el carácter performativo y diferenciador en cada puesta en escena. Es lo que vamos a denominar **caos** (en el sentido que la palabra lo permita) pues una intervención en directo de un VJ, resulta ser rapsódica y azarosa pero coherentemente hilada en todas sus variantes.

Pero comenzaremos por la etimología de las palabras y por lo que dice la R.A.E. al respecto de los términos diseño y audiovisual:

diseño.

(Del it. *disegno*).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan. *Diseño urbanístico.*
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. *Diseño gráfico, de modas, industrial.*
4. m. Forma de cada uno de estos objetos. *El diseño de esta silla es de inspiración modernista.*
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.
6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

audiovisual.

1. adj. Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez.

Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.

No obstante, casar los términos conforme a lo que dice el diccionario de ellos, es básicamente nimio por lo que se tratará de contextualizar un poco más.

*El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática.*¹⁴⁴ (RAFOLS, R. y COLOMER. 9, 2003)

Se han propuesto muchas metodologías y disciplinas que articulen los procesos de la creación y de la ejecución de las cosas. El diseño (en nuestro caso, el diseño audiovisual) no iba a ser una excepción al respecto. Por tanto, entendemos el diseño audiovisual como ese conjunto de **normas** o de preceptos que regulan y **ordenan** los productos audiovisuales. Decimos que existe cierta **planificación** para conseguir una solución creativa.

Cuando aludimos a la planificación, o a las normas para lograr un resultado, no estamos introduciendo términos de marketing ni de mercado. Es más, la intención es equiparar esos denominados **productos audiovisuales** con **los productos artísticos**. Y esto es presuntamente factible, dado que dichos (ambos) productos entrañan cierta planificación y mecanización en su ejecución.

Pensemos por un momento en cualquier cuadro renacentista: las técnicas de representación tenían la misión de generar la tercera dimensión y lograr así el efecto ventana en la escena representada. Pues bien, para llegar a esos manejos de la luz, del dibujo, de la composición y de la disposición de la pintura para modular el espacio requerían, primero de una observación y luego de una ejecución ordenada: es decir una **planificación del proceso de ejecución** de la obra, aunque posteriormente su resultado sea tan positivo para la humanidad que sea denominada obra maestra.

¹⁴⁴ R. RÁFOLS Y A. COLOMER, (2003) *Diseño Audiovisual*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

Para la ejecución de un producto audiovisual también se hacen pertinentes unas reglas (si con ello se quiere una narrativa ordenada) unos preceptos que seguidos, ordenadamente consigan transmitir con el producto lo que el autor nos quiere contar. Hablamos de que hay muchas mas variables que intervienen a la hora de componer una pieza audiovisual, estas variables deben controlarse para obtener los resultados requeridos. Se percibe que para la resolución y ejecución de un producto audiovisual, previamente se deben pasar por ciertas fases en el proceso creativo:

Podemos hablar de 1-producción, 2-postproducción, 3-distribución y 4-visualización:

1-Producción:

- La **idea** o **concepto** de la pieza surge por la necesidad de un creador por contar algo. Este es el punto donde surge la creación como tal. Desde aquí, se irá perfilando un proyecto global que de forma primigenia, puede ir esbozándose en un storyboard o con la edición de bocetos previos.
- Se hace precisa cierta **documentación** de lo que se quiere contar, para que la pieza esté articulada bajo unos preceptos de estilo adecuados, es decir cuidar la estética con imágenes, gráficos, textos, sonidos, efectos que tengan que ver o que estén en sintonía con el concepto que se quiere transmitir,
- Búsqueda de escenarios o **localizaciones** o edición virtual de escenas donde se va a desarrollar la acción.
- Elección de los **personajes** o diseño de los mismos, dejando claro como va a ser su evolución, su perfil, su comportamiento en la pieza.

Con todo el material disponible, la fase siguiente es la de **grabación** o **diseño** (si hablamos de una película flash o de animación)

2-Postproducción:

- Una vez filmado todo el material que hemos necesitado, llega la parte más ardua del trabajo y esa es la de la **revisión, adecuación, edición y montaje** de todo el material disponible, para seleccionar aquello que es realmente útil. Cuando todo el material está visualizado, seleccionado y montado correctamente, comienzan a añadirse recursos y efectos que matizan, contrastan y modifican lo grabado.

3-Distribución:

- Cuando el producto ya está finalizado, comienza a distribuirse por los canales pertinentes, es decir, si se trata de una pieza de animación que puede alojarse en internet, se optará por este medio, si por contra se trata de un corto o un largometraje, el modo óptimo para su distribución es insertándose en los circuitos de los cines. Gran parte del éxito de una propuesta audiovisual se basa en una correcta distribución.

4-Visualización:

- Es la parte de la creación que escapa al creador. Aquí entra el receptor (el público) que es el que opta por visualizar la pieza o pasar de largo. La visualización de la pieza está ligada a su distribución. El público en su mayor o menor medida, accederá a ella en la medida que le sea accesible y atractiva. Al creador no le queda otra cosa que, aguardar para ver si el producto que ha creado acomete su función.

El color, la luz y la forma son las variables básicas que añadidas al sonido, se agrupan para generar un discurso audiovisual. Es la **luz**, el principal elemento con el que el diseño audiovisual se manifiesta. La imagen se proyecta en forma de luz. Vemos que la Luz se convierte en materia generadora del discurso plástico: es el *material* y el *medio* que utilizan los creadores audiovisuales para generar sus piezas. Su posible modulación, trastocación, discontinuidad, etc. posibilitan mil recursos para generar plasticidad. El resto de elementos como son el color y la forma son modulaciones de como es proyectada la luz.

Se dan una serie de términos que son relativos al diseño audiovisual, que le otorgan un sentido estético y que lo relacionan directamente con conceptos mas profundos. Estos conceptos adquieren nuevos valores (valores inherentes al mundo artístico) en tanto en cuanto el audiovisual penetra en el ámbito que es común a las instituciones del arte:

La pantalla:

Definiciones propuestas por la RAE.

1. f. Lámina que se sujeta delante o alrededor de la luz artificial, para que no moleste a los ojos o para dirigirla hacia donde se quiera.

2. f. Especie de mampara que se pone delante de las chimeneas para resguardarse del resplandor de la llama o del exceso del calor.
3. f. Telón sobre el que se proyectan las imágenes del cinematógrafo u otro aparato de proyecciones.
4. f. Mundo que rodea a la televisión o al cine.
5. f. Superficie en la que aparecen imágenes en ciertos aparatos electrónicos.

El espacio natural donde del diseño audiovisual se manifiesta es **la pantalla** en todas sus acepciones: En el cine, en la televisión, en el monitor, en la pared proyectado...

La pantalla de televisión (o la de cine) es un mosaico de puntos de luz que responde a las señales electrónicas ordenadas a través de coordenadas cartesianas y a un sistema de representación tan viejo como el de la perspectiva renacentista. En definitiva un plano de dos dimensiones en el que podemos representar y crear con nuestras ideas. (REKALDE, J. 65)¹⁴⁵

La pantalla es el **soporte** sobre el que, por medio de la luz, se crean y se emiten las imágenes. Es el medio físico a través del cual se produce el acto comunicativo. La pantalla se convierte en la catalizadora de la experiencia audiovisual. Sobre ella, que actúa de **interfaz** entre el creador y el receptor o espectador, se vierten los contenidos, se inserta el coloquio entre imagen y sonido catapultado desde los amplificadores.

Pantalla y usuario:

A partir de tener la imagen *proyectada* en una pantalla (o en la pared), el espectador podrá intervenir cruzando el haz de luz que conforma la imagen. Ésta a su vez, se formará y proyectará sobre el cuerpo del humano, atravesándolo como a un obstáculo omnipresente.

La realidad virtual, la telepresencia y la interactividad se han hecho posibles gracias a la reciente tecnología del orden digital. Pero también se han vuelto reales gracias a una tecnología mucho mas antigua que es la pantalla. (MANOVICH, L. 146, 2003)¹⁴⁶

¹⁴⁵ En línea en: Universo Fotográfico nº 4 <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>
Documento en formato pdf: <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/4rekalde.pdf>

¹⁴⁶ MANOVICH, L. (2003) *El Lenguaje de los Nuevos Medios de comunicación. La imagen en la Era Digital*. Barcelona. Paidós comunicación 163. Traducción de Oscar Fontrodona

Podemos en este caso, establecer cierta genealogía de la pantalla en la que desde su origen más clásico, vemos destacada esa superficie blanca, lisa, rectangular; cuya visión frontal determina un espacio de observación de una dirección. (Imagen estática, fotográfica y permanente). Con la llegada del cine, esa pantalla estática pasa a convertirse en dinámica, pero la imagen proyectada remite a una idea de tiempo filmado del pasado. Hoy la idea de pantalla ha mudado considerablemente: ahora es una **pantalla en tiempo real**, que muestra el presente, lo que está aconteciendo. Ejemplos de esta pantalla en tiempo real, son los radares y la imagen que ofrecen los ordenadores a través de la red. Pero también la creación de vídeo en tiempo real llevado a cabo por los Vjs, ocurre en el momento de ejecutarse en el presente. Este hecho es crucial para entender el fenómeno performativo de la imagen hoy. La pantalla, y en concreto su marco, pasa de ser físico a ser virtual.

Pero la pantalla es mucho más en el contexto en el que nos estamos moviendo. Es ahora cuando los proyectores están liberando a la imagen de ser contemplada a través de una caja: un objeto que nos dice que es sumiso de ese marco, lo mismo que ata el lienzo a lo retratado, como ya mencionaban Brea o Weibel.

En el momento en que la imagen ha necesitado de un aparato para ser vista, por ejemplo en el caso del vídeo, o un teclado, en el caso del ordenador, no ha habido más remedio que constatar ineludiblemente que existe una interfaz que se puede manipular. El horizonte actual de la generación y contemplación de imágenes se ha visto sustituido por un horizonte artificial dominado permanentemente por tecnologías de la interfaz. (Weibel, P. 99)¹⁴⁷

Es ahora cuando la imagen se empieza a liberar. Anteriormente estaba supeditada y aniquilada por medio que la producía. Ahora la imagen más potente, con más fuerza es aquella que se proyecta. Hablamos de una imagen que no precisa de un marco: es puramente luz volcada a un lienzo o a la pared.

¹⁴⁷ WEIBEL, P. *Conocimiento y Visión*. En el Catálogo Cibervisión, 99

La pared de la caverna prehistórica se ha transformado en pantalla de electrones, y los pigmentos en frecuencias. Pero el impulso creativo sigue surgiendo desde esa compleja maraña de neuronas que constituye nuestro cerebro.

De esta manera artistas como Saddle Benning, Pipiloti Rist, Michael Curran o Cheryl Donegan despliegan ante la pantalla una serie de eventos que dejan al espectador atrapado entre su mirada pasiva y el juego desplegado en la pantalla para ser visto. (REKALDE, J. 2004)¹⁴⁸

La sala que alberga estas producciones, se trastoca, muda, cambia para convertirse en una *habitación oscura* destinada a la proyección. En los museos y las galerías se percibe un aumento considerable de estas *habitaciones oscuras*. Cada pieza debe tener esa intimidad que produce el negro, para poder ser disfrutada. Nos encontramos con salas diáfanas con un haz de luz que las atraviesa; y el espectador que es consciente de que ha ido a una galería o museo y no al cine, no sabe cuanto tiempo ha de permanecer allí de pie mirando. Estamos hablando de lo que Mercader acuña como *audiovisualización del arte* o la *artistificación del audiovisual*.

Nos inscribimos en la extensa nómina de quienes han visto con ojos críticos las dificultades originadas por la integración de las propuestas de audiovisualización en el corpus material e inmaterial del arte (mejor dicho, de la institución arte) al tiempo que se iba produciendo. Hemos visto que en la mayoría de casos éstas eran rechazadas, con los invariables y débiles argumentos de remitir toda la cuestión a una concepción esencialista del proceso de tecnificación del arte.¹⁴⁹

Entramos en un terreno delicado, pues los medios óptimos para poder disfrutar de esas producciones, aun están por verse. El museo, galería o espacio destinado a la contemplación del arte debe hacerse con recursos que permitan el disfrute de estas piezas. Estos planteamientos suponen uno de los principales problemas de reestructuración conceptual en el orden del arte contemporáneo. (este punto se comentará de manera mas extensa en el 2.3.4- El espacio audiovisual)

¹⁴⁸ En línea en: Universo Fotográfico nº 4 <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>
Documento en formato pdf: <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/4rekalde.pdf>

¹⁴⁹ MERCADER, A. Presentación de las IV Jornadas de la Mediateca Caixa Forum: Cultura audiovisual y multimedia. En línea: <http://www.mediatecaonline.net/av/cas/index.htm>

La interfaz:

Definición propuesta por la RAE.

(Del ingl. interface, superficie de contacto).

1. f. Inform. Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes.

La interfaz gráfica de usuario fué popularizada por Macintosh en 1984. La idea era crear un entorno agradable para-con la relación con la computadora. Era el resultado de expresar, una visión de futuro de la modernidad y la claridad en la exposición de los datos administrados y ordenados digitalmente. De lo que quiso ser esa primigenia interfaz gráfica a lo que vemos hoy, dista mucho.

El concepto de interfaz remite a la vez a código lingüístico y binario, a herramientas físicas y a medios electrónicos; a realidades sensoriales e ilusiones virtuales. A su vez, vemos como las obras de los nuevos medios, no pueden abstraerse de tener dos niveles en cuanto a su génesis: son a la vez contenido e interfaz o lo que es lo mismo, contenido y forma (no puede separarse una cosa de la otra).

En términos semióticos, la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes (...) La interfaz moldea la manera en que el usuario concibe su propio ordenador. Y determina también el modo en que piensa en cualquier objeto mediático al que accede a través del ordenador. (MANOVICH, L. 113, 2003)¹⁵⁰

Se percibe cierta cronología histórica en el proceso de asimilación de la interfaz como herramienta y metamedio. Es lo que podríamos definir como *Interfaces Culturales*, remitiendonos a terminologías de los nuevos medios. En esa incipiente historia de la Interfaz Cultural, vemos el gran paso que parte con la *Interfaz de Usuario* y termina en la inmersión de individuos en simuladores o en la propia realidad virtual.

Los pasos en la incipiente historia de la interfaz, pueden remitirnos a las maneras de interpretar la información, a los modos de organizarla, a los medios donde observarla y

¹⁵⁰ MANOVICH, L. (2003) *El Lenguaje de los Nuevos Medios de comunicación. La imagen en la Era Digital*. Barcelona. Paidós comunicación 163. Traducción de Oscar Fontrodona

manipularla. La propia palabra impresa, el cine, la interfaz de un usuario generalista que ya conoce los procesos interactivos, el hipermedia y el hipertexto son las claves para poder entender desarrollos mucho más complejos como las interfaces de simuladores o la realidad virtual.

La interfaz, según Doménech, permite convertir la pasividad de la identificación del espectador teatral que acostumbra a desarrollarse, pasajera, en la culminación catártica de una puesta, en una función activa. A la vez que genera lo contrario, diluyendo lo irracional de esta catarsis en el espacio de la visualidad metafórica...

La interfaz, viene impregnando todos los campos de producción cultural y artística, más allá de la presencia efectiva de soportes y medios tecnológicos. Lo que más nos interesa rescatar de su lógica, en relación a la puesta en escena, es la transformación que se opera en el espectador, quien pasa a considerarse como Inter-actor (actor que interactúa). (COTAIMICH, V) ¹⁵¹

La interfaz es el filtro con el que interpretamos todo: Bien sea un producto audiovisual o la propia vida. Es un complejo sistema que posibilita al usuario tener interpretaciones del mundo que le rodea. La idea base del concepto de interfaz artificial, presupone cierta cosificación de la capacidad sensorial humana, ya que lo que hace es plantear recursos de simulación para el conocimiento. La interfaz generada por ordenador tiende a reproducir digitalmente el mundo tal y como es. Intenta crear un paralelismo entre el mundo real y el mundo virtual a través de la interactividad.

El mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces.

Los límites del mundo son los límites de nuestra interfaz.

No interactuamos con el mundo, sólo con la interfaz del mundo

P e t e r

Weibel¹⁵²

La interactividad:

Definición propuesta por la RAE.

¹⁵¹ COTAIMICH, V. *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político*. Simposio prácticas de comunicación.

¹⁵²Cita tomada de la Conferencia pronunciada en *La Llotgeta*. Aula de Cultura de la CAM. Valencia, 17/11 2003, dentro del Ciclo de Conferencias "web/net.art (o el net.art contra la web.art)" por José R. Alcalá.

1. f. Cualidad de interactivo

interactivo, va.

1. adj. Que procede por interacción.

2. adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario. U. t. c. s. m

La interactividad es el siguiente término que subyace tras pensar en la interfaz.

La interactividad es el modo, el medio en que el usuario toma contacto con la información que se le propone (reduciendo mucho el término). A lo largo del texto, ya se ha hablado ampliamente de los dispositivos, medios, canales y productos interactivos; pero cabe destacar que es en el diseño de lo audiovisual, donde se hace mucho más patente este concepto.

A través de las herramientas tecnológicas e informáticas, se generan nuevos lenguajes expresivos que permiten a los creadores articular una nueva plasticidad. La programación de los dispositivos con *acciones* posibilitan un *diálogo* o un intercambio entre ordenador y hombre; esto se hace posible en la navegación por parte del usuario. Es el usuario quien va descubriendo la pieza interactiva. Es como un lector que comienza a leer un documento. En este caso el *texto* es hipermedial, multimedia y mutable. Pero paradójicamente advertimos que, cuando el usuario sigue un *camino interactivo* no construye un yo único sino que, a través de ese *camino*, va adoptando unas identidades diferentes que ya están propuestas de antemano por el creador, o por los diversos espectadores que introducen modificaciones en la propuesta. De este modo la pieza es variable y el espectador adopta identidades ajenas a la propia.

Muchos autores, en concreto Lev Manovich, opinan que hay un falso mito con el concepto de interactividad, ya que como él mismo dice: *afirmar que un ordenador es interactivo, es prácticamente lo mismo que decir que un lápiz escribe*. Estos pensadores ven en la interactividad, un concepto demasiado amplio e inabarcable. Sería mucho más correcto hablar de *operaciones interactivas*, que se articulan en numerosos niveles de interactividad. Estas operaciones serían operabilidad, accesibilidad, interface y simulación.

En cualquier caso, cuando aludimos a términos de interactividad, lo deseable es que en la programación de los diferentes aparatos o interfaces, el creador haga un buen uso de los lenguajes hipermediales, para que el usuario tenga una implicación psicológica y sienta que se le está aportando conocimiento. Podemos por otro lado, interpretar la interactividad como una nueva forma de comunicación multimediática que permite al usuario ver, oír, hablar y escribir en un mismo soporte.

Hablando de la interactividad que es relativa al Vjing, vemos muchas variables diferentes para lanzar vídeos y loops de diverso origen; creadores que emplean la captación de imágenes a través de cámaras en tiempo real, éstas a su vez se modifican en tanto en cuanto un individuo atraviesa la escena filmada (estos datos se toman con sensores térmicos o de presencia), de esta manera, la imagen resultante es producto de la acción directa del creador y la interacción que realiza quien interviene en la escena. Pero hay muchos más casos de interacción en el Streaming, cuando varios Vjs por medio de internet conforman una amalgama de imágenes, que provienen de sus propios laptops y viajan a través de internet para hacer un collage audiovisual en un lugar concreto del mundo.

La autoría

Cuando pensamos en el autor de un producto o de un proyecto audiovisual, enseguida pensamos que debe de tratarse de un agente que visualice, *seleccione* y edite el contenido. Como es sabido, en las piezas que se articulan en un lenguaje audiovisual son de un carácter complejo ya que manejan numerosas variables en cuanto a su plasticidad y sonoridad. En el diseño audiovisual, la concepción de los proyectos tiene diferentes fases, que ya se han mencionado antes, que en ocasiones se realizan por diferentes profesionales: desde la edición de recursos gráficos, textos, programación informática, desarrollo tecnológico, creación de las interfaces, etc. Hablamos de una **autoría colectiva**, plural y conjuntamente relacionada. Por otro lado, observamos como dicha autoría adopta la forma de **autoría como selección**, que autores como Manovich explican en la concepción y desarrollo de los nuevos medios.

El autor monta el objeto audiovisual a partir de una *selección* de elementos que no ha concebido el mismo. Éste hecho lo ha posibilitado la tecnología analógica, pero es mucho mas evidente y sencillo con la aparición de la era digital. Conceptos como el *copy*

and paste y el *recycling* de diferentes estilos, empleados por los creadores, se van a ir implementando y consolidando con la aparición de software de edición digital y la compresión de los datos dispositivos informáticos.¹⁵³ La composición digital resultante es fruto de una miscelánea de diversa procedencia de datos ordenados, o colocados. En esa edición de imágenes, efectos, sonidos y recursos, el autor los hace propios para generar nuevas perspectivas, enfoques y mezclas.

El Vj es un claro ejemplo de autor como selección. Para cada set, selecciona un banco de imágenes, efectos, loops, vídeos y recursos (de su propia creación o inspirados por otros autores y medios) para lanzarlos cuando realiza su performance. Estos elementos intentan adaptarse al marco donde se va a proyectar, y al fin mismo de la intervención (si se realiza en un club, en un evento publicitario, o en una galería.) Es en éste único punto, en el que el Vj realiza acciones que son relativas al diseño audiovisual en cuanto a la planificación y el orden en la ejecución. Por lo demás, la pieza resultante es la consecuencia de la proyección continuada, que durante un periodo de tiempo variable, está siendo *reproducida* en el mismo instante de ser generada.

2.3.2. MANIFESTACIONES DIVERSAS DEL DISEÑO AUDIOVISUAL:

El diseño audiovisual se articula en muy diversas formas y formatos. Son estos formatos los que van a permitirnos clasificar las producciones audiovisuales en diferentes manifestaciones que comparten el mismo sistema comunicativo y artístico.

Son manifestaciones del diseño audiovisual los diferentes productos, objetos y formatos que adoptan recursos del diseño audiovisual en su ejecución.

El cine, el vídeo, la televisión, los créditos cinematográficos, el multimedia, el diseño de web, el desing cinema, la animación, el vídeo-mail, los mensajes multimedia, los vídeos para PSP y iPod, los vídeo juegos, la Realidad virtual, el Netart, los Visualizadores de datos, las Narraciones digitales, y el Vjing, son las manifestaciones del diseño audiovisual más destacadas, pero no son las definitivas ni últimas, pues la velocidad a la que surgen nuevos formatos es desmesurada.

¹⁵³ El software, PhotoShop se desarrolla a partir de los años 80, época caracterizada por el postmodernismo cultural, y la hibridación de estilos artísticos incipientes.

No se pretende aquí una detallada explicación de cada una de las manifestaciones en todas y cada una de las variables y términos que se han explicado anteriormente; pero por lo menos se hace pertinente la exposición de algún ejemplo destacado de cada una de ellas, que reporte un contexto de influencia para el Vjing .

-CINE: las películas *Requiem por un Sueño*¹⁵⁴ (montaje hip-hop, superposición de la imagen en diferentes ventanas, loops y metraje acelerado) y *Baraka* (es plenamente audiovisual: la plasticidad de la imagen documental llevada a un delirio rapsódico).

-VÍDEO: Los trabajos de Spike Jonze, o Chris Cunningham (*Come on Daddy*, *Rubber Jonny*) son de una notable influencia en el Vjing.

-TELEVISIÓN: Series míticas como *Star Trek* o *V*, dibujos animados, programas, noticieros, etc. son grabados para modificarlos: de forma repetitiva, añadiendo efectos, modificando sus preceptos originarios.

-CRÉDITOS CINEMATOGRAFICOS: Creadores como MK12 o Imaginary Forces que han creado sutiles productos audiovisuales como los créditos para la película *Seven*¹⁵⁵ .

-MULTIMEDIA: Los Vjs en general, están muy condicionados por la totalidad de los productos multimedia: consumen software de edición, utilizan dispositivos de almacenaje y captación de datos, y visualizan y revisan el trabajo de artistas multimediatícos consagrados como Jeffrey Show (*The legible city*). Producen DVDs y manejan herramientas de producción multimediatíca como web cámaras.

-DISEÑO WEB: Muchos Vjs provienen directamente de estudios de imagen y diseño. Es en este punto desde donde acceden a las herramientas de edición y producción de material audiovisual. En sus piezas emplean los recursos aprendidos e introducen las tendencias creativas que van observando en otros creadores. Estudios destacados son Hi-Res

¹⁵⁴ *Requiem for a dream*, Darren Aronofsky, USA; 2000. El montaje de la película lo hizo Jay Rabinowitz

¹⁵⁵ *Seven*, David Fincher, USA; 1995. Los títulos de crédito los hicieron IMaginary Forces; mas info del estudio en su web: <http://www.imaginaryforces.com>

(Con artistas como Andreas Muller) de Londres, Tomato¹⁵⁶ UK, MK12, The Designers Republic y en España, La Mosca, Ipsum Planet o Vasava.

-DESIGN CINEMA: Una nueva corriente de animación digital está apoderándose del terreno creativo audiovisual. El Desing Cinema emplea tecnologías digitales en la narración de un discurso audiovisual, que está concebido principalmente con tecnología 2d y 3d en programas de composición digital como son Flash, Combustion y After Effects. En dichos programas, se da la mezcla de imágenes en mapas de bits y vectoriales que se generan de un modo rápido, para una distribución rápida online principalmente. Pero es una animación que surge por la inclusión y proliferación del diseño gráfico en entornos digitales. La vinculación directa con el diseño gráfico, es producto de observar que estas producciones cuidan al máximo la estética gráfica: el color, la inclusión de tipografías, formas geométricas u orgánicas que se mezclan con la imagen filmada de la realidad o generada de forma sintética. En este campo podemos destacar notablemente tanto una producción comercial (Renascent)¹⁵⁷ como artística (David Schwarz, y su pieza *Revision*).¹⁵⁸ Los Propios Vjs, se acercan con la edición cada vez mas elaborada de sus animaciones a una especie de *design cinema* en tiempo real.

-ANIMACIÓN: La animación en todas sus vertientes (Manga, cómic, clásica, minimal, etc.) es una gran fuente de inspiración (y de material que cortar y pegar) para los Vjs. La película Fantasía de Disney, es una de las primeras en unir sólo música e imagen al igual que ocurre en una performance de un Vj. Programas como Flash han creado una gran factoría de nuevos ilustradores y animadores que aportan diferentes estilos a lo que se ha denominado *Flash art*. Por otro lado, dependiendo de su fin, las proyecciones hacen uso de unas animaciones más o menos elaboradas que pueden partir o no de la cabeza de quien las dispara.

¹⁵⁶ "Tomato es uno de los grupos de creadores que, a pesar de no ser muy conocidos por el gran público, es uno de los más fascinantes ejemplos de creación multidisciplinar de los 90 que han ejercido una influencia fundamental en el desarrollo de la estética de la última década. Desde su nacimiento el talento del grupo, que incluye escritores, músicos, diseñadores gráficos y artistas plásticos, se dedicó a desarrollar una nueva estética impactante y audaz para el siglo XXI. Durante estos diez años Tomato ha realizado publicidad para prensa y TV (Sony, Nike, Levis, MTV, portadas de discos y videoclips, títulos de crédito para películas (*Train-spotting*, *The Beach*) y diseño arquitectónico y de interiores. También desarrollan instalaciones artísticas para museos y exposiciones, arte interactivo y cortos de animación en Flash e infografía. Su proyecto más popular es, sin duda, el reconocido grupo de electrónica *Underworld*." Extracto sacado del texto promocional de las Jornadas de MotionGraphics celebradas en el Museo Guggenheim de Bilbao, 2003.

¹⁵⁷ Web del artista: <http://www.renascent.nl>

¹⁵⁸ para ver la pieza: http://www.now-serving.com/revision/revision_window.html

-VÍDEO MAIL: Es una vertiente del vídeo de corta duración o comprimido que se envía por mail. El artista mejicano Fernando Llanos lo lleva haciendo desde hace mucho tiempo en su proyecto artístico. Está comprometido a enviar un vídeo-mail todos los días a su lista de contactos y a las diferentes personas que lo deseen, desde el enlace de su web.¹⁵⁹

-MENSAJES MULTIMEDIA: Animaciones cortas, tonos y polimelodías, conforman una nueva industria de la comercialización multimediatca en la telefonía móvil¹⁶⁰ y de internet. Las piezas sirven a la vez de promoción comercial como de nuevos recursos en la creación mas experimental (SMS guerrilla proyector de Troika).¹⁶¹ Pero hay una vertiente mas interesante que es la denominada tecnología 3G, que permite mandar vídeos a tiempo real desde cualquier dispositivo móvil.

-VÍDEOS PARA IPOD Y PSP: Nuevos soportes y nuevos productos que ya están empezando a ser examinados por los creadores para emplearlos como fines artísticos.

-VÍDEOJUEGOS: Los videojuegos son una tónica quizás demasiado repetitiva en las producciones que tienen que ver con el Vjing. Es la fascinación tecnológica que se desprende de ellos, lo que atrae tanto a los creadores. Los recursos gráficos van de lo mas simple y minimalista en 2D (Pong), a los desarrollos mas elaborados de entornos virtuales en 3d (Tom Raider). Numerosos loops se basan en efectos similares a los que se pueden visualizar en un videojuego, pero el Vj les otorga un nuevo valor trastocándolos y descontextualizándolos.

-REALIDAD VIRTUAL: Quizás como una extensión del vídeo juego donde existe mas implicación por parte del usuario. Proyecciones de inmersión y de simulación son referencia por la estética de la interface utilizada.

¹⁵⁹ Su site personal es una irónica manera de como parecer en un avión. En él se pueden ver diferentes vídeos, y sus proyectos mas recientes. <http://www.fllanos.com/>

¹⁶⁰ Antoni Abad, utiliza los dispositivos móviles en uno de sus últimos proyectos: sitio*TAXI, canal*GITANO, canal*INVISIBLE. En línea en: <http://www.zexe.net>. Entrevista Realizada al autor:http://cultura.gencat.net/casm/butlleti/n20/ca/article_02.htm

¹⁶¹ <http://www.troika.uk.com>

-NET ART, SOFTWARE ART, ETC: Pese a que en los primeros años del net art, se percibía un abandono de medios y de recursos gráficos por querer dejar el código bien visible y nada encubierto, ahora los artistas utilizan cada vez mas la creación sintética de elementos para sus interfaces artísticas. Ya se han citado algunos de estos ejemplos en el apartado 2.2.4. Los Vjs por su parte también emplean el mismo canal de distribución que los artistas o netartistas: Internet. Lo emplean para la distribución de material, noticias, eventos, para el streaming directo, para las conexiones con web cams, etc.

-VISUALIZADORES DE DATOS: El aspecto mas destacado de internet, y lo que el medio ofrece, es quizás que se hace visible y casi tangible cierta colectividad: Nos permite proyectarnos como unidad, como especie, como comunidad. Esos datos de comunidad se reflejan en bases de datos virtuales que obedecen a dominios, a direcciones ip de diferentes usuarios. Dichos datos pueden ordenarse de un modo visual¹⁶² , de una manera simultánea en tiempo real, que hable en cierta medida del metamedio donde están inmersos. Los gráficos resultantes son enormemente plásticos y a la vez reveladores de la época cibernética en la que vivimos.¹⁶³

-NUEVAS NARRACIONES DIGITALES: El lenguaje hipermedia, el cual está caracterizado por la no secuencialidad de la acción, fué la piedra angular en la que se basa la nueva narratividad digital. Como bien explica en el texto escrito por Marie-Laurie Ryan¹⁶⁴ *en un sistema narrativo emergente, las historias no son proyectadas por el diseñador sino que van tomando forma dinámicamente como resultado de la interacción entre el usuario y el software*. En este modo narrativo la interacción y la interfaz tienen un papel crucial. Un ejemplo de estas características es el juego *Facade* de Michael Mateas y Andrew Stern.

2.3.3. PLANIFICACIÓN Y EDICIÓN NARRATIVA VS VJING:

¹⁶² Un buen ejemplo de la visualización de datos sobre la red de monopolio de las empresas estadounidenses, es The Rule en línea en: <http://www.therule.net>. En esta página podemos visualizar el árbol de poder de los diferentes ejecutivos de las principales empresas de Norte América.

¹⁶³ La artista Lisa Jevbratt, trabaja desde 1994 con este tipo de producciones, está interesada en como internet modifica y amplía los sistemas comunicativos de las sociedades. En: <http://jevbratt.com/>

¹⁶⁴ Marie Laurie Ryan es una investigadora independiente suiza que ha publicado números libros y artículos como The Routledge Encyclopedia Narrative Theory (2005). El texto *La Narrativa y la Discontinuidad de la textualidad digital* se publicó en la revista *a:minima*, nº14.(págs. 152-165)

Hemos hablado con anterioridad de que en el diseño audiovisual hay cierta planificación, hay unos pasos a seguir para concebir y producir un objeto audiovisual. Se puede añadir a esta afirmación, que la narratividad es el hilo conductor de todas las piezas. Cada uno de los pasos a la hora de planificar un producto audiovisual se articulan a través de una trama, una historia o un guión. Esta parte condicionada por la idea o por el texto, va encaminada a ser narrada en el orden lógico de la presentación de los hechos: **edición narrativa**. Por la edición narrativa entendemos el modo lineal de seguir una línea argumental. El ejemplo más claro para esta edición narrativa de la que hablamos nos lo ofrece el cine. Desde el principio se puede apreciar una trama, una presentación de los personajes, un desarrollo y un posible desenlace.

Por otro lado, percibimos como hay ciertas creaciones audiovisuales que no responden a una lógica secuencial en la edición narrativa: las narraciones digitales posibilitan variaciones en la linealidad de las propuestas. Son ejemplos claros determinados por conceptos como la interactividad llevado a cabo por el usuario, el carácter performativo a tiempo real de la producción, y la autoría colectiva de las piezas. Estas propuestas son las que tienen que ver con el fenómeno del Vjing.

Si bien es cierto que muchos Vjs actúan configurando un *espacio audiovisual*, el modo en que crean esa escenografía o ese marco, está condicionado por la voluntad individual en el momento de ser proyectado en la escena. Afirmamos pues, que se da un paso previo en la concepción de la proyección audiovisual, ese paso es preciso y es el de *la selección* del material que se va a proyectar, pero lo verdaderamente importante es la elección final del Vj a la hora de *disparar*¹⁶⁵ los vídeos en cada performance.

Entonces por un lado nos encontramos como las propuestas clásicas del diseño audiovisual, responden a un orden en la planificación, mientras que en la producción de un Vj el orden se efectúa de una manera previa en la selección del material y no en la producción del mismo. En la puesta en escena intervienen múltiples variables como puede ser el ritmo, la participación de más Vjs, la introducción de elementos externos de captación en directo, el añadido de dispositivos efectistas, la acción directa en retroproyectors y proyectores de opacos, que dotan los resultados de un carácter improvisa-

¹⁶⁵ Los propios Vjs, emplean el término disparar o lanzar para describir la acción que realizan en tiempo real.

torio. Es la improvisación en última instancia lo que otorga un carácter performativo a cada actuación, a cada puesta en escena, a cada sesión.

Pero se perciben ciertos problemas a la hora de establecer unos parámetros que equiparen la totalidad de los productos audiovisuales. La creación audiovisual a tiempo real carece de una *infraestructura* que le de logística, no posee una *difusión* notable de los medios (a no ser que sean especializados), éstos no se hacen eco de las propuestas, y los creadores carecen de medios para provocarse cierto eco. A parte de todo eso, la infraestructura que da cabida a esta nueva forma de expresión carece de un instinto de *conservación o de documentación*; ésto es producido por el carácter performativo de las actuaciones y por el recinto que mayormente les da cobertura, ésto es, un club o evento. De esta manera, es ciertamente imposible datar o formalizar rasgos, tipologías citar artistas destacados, etc. Para que exista documentación, previamente debe haber una constatación y una conservación de los registros, y eso es tremendamente dificultoso. Por último la audiovisualización de esas propuestas, predispone de alguna manera a encasillarlas en la cultura más mediática. Es cierto que es un producto de ella, pero lo mismo puede decirse de cualquier forma artística de hoy día, pues ningún artista puede obviar la desmesurada *medialización* a la que estamos sometidos. Quizás es una de las formas más coherentes de narrar la masificación de la información de una manera plástica y rapsódica.

2.3.4. EL ESPACIO AUDIOVISUAL:

Entendemos por *espacio audiovisual* a aquella *zona* donde lo audiovisual se da por mediación de la luz y el sonido. Esta zona tiene un carácter complejo puesto que es a la vez continente (entendido como lugar) y contenido (entendido como la manifestación de la forma en sí). El espacio audiovisual es en ocasiones, la propia pieza manifestándose en un lugar concreto, como por ejemplo una proyección en una galería: donde no se puede obviar que su inclusión en una zona oscura, genera cierto espacio que es inherente a su audiovisualización. Vemos como la luz y el sonido son indispensables para que lo audiovisual se de. La matización de estos dos elementos, mediante la audiovisualización, es lo que nos permitirá determinar el carácter de las producciones.

El espacio audiovisual puede ser, y de hecho lo es, muy variable. Por un lado nos encontramos con un espacio acotado por una envoltura que lo cubre, ésto es, como la televisión o el ordenador, donde la imagen y el sonido están bajo un marco delimitador; y

por el otro, vemos espacios audiovisuales generados por una imagen y un sonido liberados, proyectados o emitidos en una sala, en un edificio, en un auditorio, etc. Hablamos de un **espacio audiovisual generado** (tv y ordenador) y de un **espacio audiovisual proyectado**. Este hecho va a ser determinante a la hora de entender los nuevos formatos audiovisuales que van de la interfaz a la puesta en escena.

El espacio audiovisual generado: Es un espacio acotado por una caja. La escucha y audición del audiovisual se realiza a través de esa caja. Nos encontramos una narración concebida para ser explorada a través de un formato al cual está atada. Pero eso no es óbice para que la narración sea lineal o interactiva. En formatos como la televisión interactiva e internet, el usuario navega de algún modo, por los contenidos de una manera inconexa, en el caso del internet el modo se convierte en hipertextual. Pero al encontrarnos con un formato físico, el de la caja que contiene la información, se produce cierta distancia con el espectador. Por el momento esa distancia a la que aludimos está siendo tratada para hacerse mas y mas invisible, pero la realidad es que de hecho, esa distancia que produce la caja se da. La interfaz se convierte en protagonista en el espacio audiovisual generado. Para acceder a la pieza, bien sea una obra de net art, o un dvd interactivo visualizado en un monitor de tv, es preciso la intervención de la interfaz de usuario. En el caso de la pieza de net art dicha interfaz llega a ser mas conceptual o sofisticada, pero en el caso del dvd, la interfaz es tan simple como mirar el indice de un libro. Aún así, percibimos todo a través de esa caja de luz y eso lo condiciona todo: La imagen y el sonido están encapsulados herméticamente, supeditados a ese lastre físico.

El espacio audiovisual proyectado: Con la llegada del cine, vemos como la imagen estática queda relegada a un segundo plano. El dinamismo que proponía el nuevo formato, llegaba a confundirse por su veracidad con la propia realidad. Hoy día, percibimos un incremento de piezas en los museos y las galerías que necesitan una forma de visualizarse similar a la del cine: precisan de oscuridad, e intimidad para poder ser disfrutadas. Es este espacio audiovisual proyectado, relativamente nuevo, el que con la llegada de los proyectores económicos, ha dotado de un nuevo orden a las tradicionales formas expositivas. Del vídeo arte de caja televisiva, hemos pasado a salas destinadas a la proyección de piezas, a la instalación audiovisual, o a la audiovisualización de diferentes piezas interactivas a través de pantallas interactivas. Con la proyección, la imagen experimenta una libertad inaudita: sale de la caja tradicional que la mantenía aprisionada y

ahora, mediante la luz se manifiesta en cualquier pared, dotando a la sala con un carácter kinestésico.

Hablamos de un espacio nuevo, generado a través de la oscuridad mediante la luz. Es precisamente la luz proyectada la protagonista de el nuevo espacio audiovisual proyectado. El espacio al que aludimos, se diseña para generar ciertos estímulos, para provocar emociones y sensaciones en el espectador lo mismo que ocurría con el cine; pero aprovechando la dimensión de importancia plástica que adquiere la pantalla, los artistas la van a dotar con nuevos recursos: van a hacer de ella una nueva forma expresiva audiovisual. La imagen proyectada a través de la pantalla va a ser un nuevo marco para nuevas experiencias artísticas: danza, teatro, música e instalaciones audiovisuales artísticas, van a querer tenerla de trasfondo o de decorado; van a quererla tener para establecer un diálogo estético con ella. El Vj consciente de dicha plasticidad, será el encargado de controlar la producción de ese imaginario.

Las nuevas tecnologías han invadido la escena teatral de una manera contundente desde los primeros años noventa. Decimos que se empieza a emplear a la propia tecnología como generadora de efectos especiales, entendida como personaje o protagonista. La pantalla se encarga de enfatizar ese nuevo orden tecnológico de componentes escenográficos, creando un nuevo espacio mixto: el que concierne a la realidad de lo interpretado y el plenamente audiovisual. El híbrido resultante es tremendamente percible: Cada vez es mas presente el cañón de luz en la escena o en el auditorio. El vjing en los teatros¹⁶⁶ es ya un hecho que se va solidificando poco a poco.

¿Pero cómo es ese nuevo espacio conquistado por la luz, cómo es esa sala gobernada por la pantalla?

Experimentando en la tridimensión del espacio expositivo: Instalaciones. Es en este tipo de manifestaciones donde mejor podemos contemplar la evolución de las actitudes de los artistas ante el medio videográfico; básicamente se trata de crear un contexto

¹⁶⁶ Como Philip Geist aka Videogeist, haciendo los visuales en el festival Sonar de Barcelona en L`Aditori en 2004. En línea: http://www.videogeist.de/obc_pansonic_prokofiev.html

o un ambiente con una imbricación de medios y técnicas, el vídeo por lo tanto funciona sólo como una parte del discurso total (REKALDE, 2004)¹⁶⁷

Cuando nos encontramos con una pantalla en una sala, ésta atrapa toda nuestra atención. Este hecho transpira cierta relevancia y los creadores han sabido aprovecharlo para dar rienda suelta a sus propuestas. Las pantallas (y cuando decimos la pantalla hablamos de la imagen proyectada e incluimos también toda la logística implícita con ella) han traspasado las fronteras de la exposición cinematográfica y están explorando y explotando nuevos formatos para ser expuestas y contempladas. Todo esto se produce con el fin de generar cierta ilusión audiovisual¹⁶⁸.

Nacen nuevos modelos de exposición de lo audiovisual, nuevas formas expositivas, nuevos formatos para la audiovisualización. Las nuevas propuestas de proyección (provocadas en buena medida, por el bajo coste y la manejabilidad de los equipos) mantienen esa idea de imagen digital, virtual, mudable, modificable, dinámica e interactiva. Las proyecciones van a salir a la calle en busca de nuevo público. Los artistas buscarán nuevos formatos, *nuevos lienzos* en los que proyectar: Comercios¹⁶⁹, medios de transporte¹⁷⁰, galerías de arte, restaurantes¹⁷¹, mercados, auditorios, teatros, museos, edificios, etc.

¹⁶⁷ REKALDE, J. (2004) *De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo*, Universo Fotográfico nº 4, en línea en <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>

¹⁶⁸ **Ilusión audiovisual:** La película cinematográfica, el proyecto en vídeo hace que entre el sonido y la imagen se cree una ilusión audiovisual. Esto es, que la imagen privada de sonido se convertiría en algo abstracto y al sonido, privado de la imagen, le ocurría exactamente lo mismo. La imagen y el sonido unidos conseguirán un mayor impacto en la recepción del mensaje (así lo vería M.Chion)

¹⁶⁹ En festivales como el Loop de Barcelona, los videocreadores colonizan comercios del Raval, Gracia y Eixample. Pero también el CCCB, el MACBA, la Mediateca Caixa Forum, La fundación Antoni Tapiés o El Centro de Arte Santa Mónica. No obstante el programa LUB comisariado por Juan Carlos Regó, fue censurado por el contenido de algunos de los vídeos que contenían.

¹⁷⁰ El colectivo *Parasite*, colocó un maletín dotado con un disco duro y un proyector adosado a las paredes del metro de Berlín. De esta manera, los viajeros podían disfrutar de una proyección en directo a través de las ventanas del metro, el viajero se convierte en un espectador audiovisual. En línea: <http://www.blogmarks.net/user/keusta/tag/concept>. Por otro lado, durante la bienal de Valencia de 2005 (<http://www.bienaldealencia.com/>) se pudo ver en los túneles del metro, proyecciones de la pieza *Mirando al Mar* de Marusela Granell, imágenes emitidas a través de ADSL del mar en tiempo real. Los espacios urbanos quedan colonizados por las pantallas.

¹⁷¹ Philip Geist aka Videogeist, presentó sus últimas propuestas creativas (Nov. y dic. 2005) en un restaurante-Casino de Zürich (Zürichhorn, Bellerivestrasse 170, 8008 Zürich). Las proyecciones dotaban a la arquitectura de un nuevo valor plástico. En línea en: http://www.videogeist.de/geist_install_winterzauber.html

Surgen nuevos paisajes lumínicos, instalaciones videoarquitectónicas, edificios proyectables que mudan el aspecto de sus fachadas. Todo es proyectable, todo es proyectado.

Con los modos de contemplar la imagen que surge del nuevo espacio audiovisual, se produce un hecho de notable importancia: la pantalla se convierte en la principal atracción y adquiere un valor que le era propio al cine. Este valor era el de crear una sensación kinestésica y ahora esa cualidad es traspasada a cualquier esfera expositiva. La audiovisualización propia del cine, se traslada a otros campos y comienza a penetrar en el ámbito artístico: se da entonces una nueva audiovisualización del arte.¹⁷² Varias dudas asaltan el comentario: por un lado tenemos una nueva *espectacularización* de la visualidad en el ámbito artístico; por el otro una obsesiva *pantallización*¹⁷³ de la realidad:

*Ridley Scott al situarnos en el año 2019 (por Blade Runner) retrata de manera singular la situación actual de nuestro mundo: **pantallización**, alienación sensorial, homogeneización de la cultura y de la información, fragmentación de la conciencia...*¹⁷⁴

La esteticidad de la imagen proyectada o la acción – bien sean formas o cuerpos naturales o sintéticos-, hasta la **pantallización** de dormir o darse una ducha– se interpreta como una acción estética, cualquier cosa proyectada trastoca su valor real: redimensiona su potencial estético. Como resultado tenemos una gran miscelánea de imágenes proyectadas en cualquier soporte: unas veces el soporte trasciende a la imagen y en otras ocasiones es la propia imagen, la que ejercita su poder frente al soporte.

El espacio audiovisual relativo a internet: Podemos hablar de un estado especial del espacio audiovisual y ese es el espacio audiovisual que propone internet. Ya hemos hablado con anterioridad de la idea de ubicuidad que sugiere internet, pero es cuando tratamos de visualizar de algún modo el formato, en su dimensión espacial, cuando más

¹⁷² En el blog de Raquel Herrera *tempus fugit* se puede leer un artículo al respecto del debate expuesto en la Mediateca Caixa Forum de Barcelona del diciembre de 2005.
<http://raquelherrera.blogspot.com/2005/12/audiovisualizacin-del-arte-mil.html>
Raquel Herrera es colaboradora de Artnodes ganadora del premio Espais de la Crítica con su ensayo *Tempus Fugit*.

¹⁷³ Por pantallización de la realidad se entiende el concepto de visualizar la vida a través de las imágenes de la pantalla.

¹⁷⁴ Hormigos Vaquer, M. *El cine a las puertas del siglo XXI: las imágenes apocalípticas del fin del mundo*, en Revista Latina de Comunicación Social número 8, de agosto de 1998; La Laguna (Tenerife), en línea:
<http://www.lazarillo.com/latina/a/52hor.htm>

percibimos esta cualidad. De la red no apreciamos nada salvo las manifestaciones lumínicas en el monitor al teclear una url. Pero lo cierto es que esas miles de urls están aunque tú como usuario no las teclees. Las páginas están y están siempre (a no ser que se *caigan* de los servidores) en cualquier parte. El espacio audiovisual resultante es producto de esa ubicuidad del ser pero no ser. Por otro lado, vemos como autores como J.R. Alcalá opinan que el espacio que concierne a internet es un espacio que transita hacia el MA japonés¹⁷⁵:

La Red es Espacio (Space)

-Vacío **infinito** lleno de tensiones.

-Oscuridad (negritud total).

-El Espacio de Internet no es neutral, no tiene límite claro, no es estable, ni está unificado.

-Desterritorialización de la práctica artística (en una dimensión planetaria).

-Net.Art = Acontecimiento provocado en un “no-lugar” común (acceso común) desde un ordenador/es individual/es en cualquier lugar. (Doble ubicuidad contradictoria con la territorialización de las direcciones IP)

La Red es Lugar (place)

-Conexiones.

-La Red como provocador de encuentros.

-Un no-espacio para la acción.

-El **MA** japonés (espacio = fluido continuo, vivo, reactante y gobernado por un preciso sentido de la temporalidad y el ritmo. Este espacio (espacio-tiempo) alude a la compleja red de relaciones entre las personas y los objetos.

(A L-

CALÁ, 2003)

2.4- Nuevos formatos audiovisuales: el fenómeno del Vjing

Entendemos por un nuevo formato audiovisual a aquel que presenta ciertas novedades con respecto a sus predecesores. Sin duda el Vjing o Vídeo a tiempo real es una de estas novedades: la mezcla de vídeos en directo supone subir un escalón mas en la creación audiovisual contemporánea.

¹⁷⁵ Alcalá, J.R. Conferencia en *La Llotgeta*. Aula de Cultura de la CAM. Valencia, 17/11 2003, dentro del Ciclo de Conferencias “web/net.art (o el net.art contra la web.art)”

El Vjing en cualquiera de sus niveles, se presenta como una experimentación con el audiovisual, mas concretamente con la animación y el vídeo. Pero podemos encontrarlos con diferentes artistas que juegan en su puesta escénica, con múltiples recursos plásticos lejanos a los procesos tecnológicos¹⁷⁶. Independientemente de sus formatos, el Vj es un mediador de la imagen a tiempo real y un agitador visual contemporáneo.

En este apartado del texto, nos vamos a dedicar a establecer cierto perfil de este nuevo creador que es el Vj: a abocetar estas prácticas creativas, enmarcarlas dentro de un contexto y a fijar las propuestas de una creadora multifaceta como es la finlandesa Mia Makela aka SOLU, por mediación de una entrevista personal. También veremos el desarrollo de este fenómeno en España a través de una inmersión en el foro de VjSpain.com. Veremos como ha surgido, que es lo que ha motivado su creación y como se sustenta a través de unas cuestiones realizadas a su desarrollador, Oscar Testón.

Con estas premisas fijadas, podremos ver claro como el fenómeno del Vjing o lo que es lo mismo, la creación y experimentación audiovisual en tiempo real, va tomando cada vez mayor contundencia plástica y se va inmiscuyendo en el panorama artístico internacional.

2.4.1. Creación de vídeo en tiempo real. Vjing:

_____ Cuando usamos el término Vjing, a lo que estamos aludiendo es a la acción que realiza un Vj¹⁷⁷ (veejay) o Vídeo Jockey (por establecer una analogía con el Dj).

Un Vj *dispara* vídeos a tiempo real, los modifica y trastoca con un software específico. En ocasiones, dependiendo cual sea el fin último de la proyección, los Vjs pueden insertar diferentes elementos en la escena proyectada: dibujar en una mesa de luz, proyectar con diapositivas, intervenir directamente en la pared, fusionar varias proyecciones simultáneas, emplear cámaras web, utilizar controladoras de efectos e imágenes, etc.

¹⁷⁶ El artista Norman Perryman emplea el retroproyector, los pinceles y acuarelas para generar las atmósferas sutiles en sus proyecciones desde hace mucho tiempo. Se pueden ver sus proyectos, trabajos para grandes auditorios y performances en su site personal en línea: <http://www.normanperryman.com/>

¹⁷⁷ **Definición de Wikipedia, the free encyclopedia.** (Redirected from Vj)
VJ or **veejay** (from **V**ideo **J**ockey, by analogy with disc jockey or DJ or "deejay") is a term coined in the early 1980s to describe the fresh faced youth who introduced the music videos on MTV and MuchMusic. The word VJ is also used to represent vídeo performance artists who create live visuals on all kind of music.

Pero el aspecto mas importante de la producción de un Vj, es sin duda el carácter performativo de las actuaciones. Cada una es diferente, depende de múltiples factores; como por ejemplo la música que se vaya a poner en el local, para que las imágenes vayan en sintonía. El carácter improvisatorio y *Live* de cada set convierte el hecho en un acto atractivo y único cada vez.

What is Vjing? It means improvising with visuals, specifically those rendered via projected lighth... (SPINRAD, P. 13, 2005)¹⁷⁸

Podemos hablar de unas fases previas para la producción de una sesión de Vjing (hablamos de una sesión tipo, es decir, la que se da en un club), son las fases previas al acto performativo en sí:

-La primera es sin duda saber donde se va a realizar la acción. Esta fase es crucial ya que no en todos los lugares, el Vj se encuentra con un proyector o con una pared donde proyectar. Es él mismo, quien tiene que ocuparse de los medios para que su producción quede lo mejor posible. Por contra, debido al tremendo auge de Vjs en la estela de los clubs, los locales se han ido preparando para el fenómeno de las proyecciones en tiempo real: muchos de ellos ya están dotados con múltiples proyectores¹⁷⁹, televisiones de plasma, cañones potentes, efectos para superponer, etc.

-La segunda fase es pensar que tipo de público lo va a ver, para adecuar los visuales al ambiente del Club y al tipo de música que se va a escuchar. Como se ha podido constatar, por norma general los Vjs no conocen previamente a los Djs; muchos de ellos intentan tener una charla previa a la actuación ya que un binomio bien avenido garantiza una secuencialidad impecable y una fusión casi perfecta entre audio y vídeo. Pero en la mayoría de ocasiones esa charla no se da, y es entonces cuando comienza el diálogo entre imagen y sonido; cuando se genera una especie de disputa que decide que es lo que está por encima de que, y que figura capta mayor importancia.

- Una de las fases mas importantes a la hora de definir un estilo personal, es la selección del material que se va a proyectar. El Vjing encuentra sus fuentes de inspiración en los vídeo clips no narrativos, de corta duración, los vídeo minutos experimentales, y el

¹⁷⁸ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles.

¹⁷⁹ El Club11 de Amsterdam es un paraíso para los Vjs que actúan en Clubs. Tiene mas de 12 pantallas y televisiones de plasma en los que poder proyectar. Se puede visitar su site en línea: <http://www.ilove11.nl>

auge de programas de animación multimedia para crear secuencias de vídeos clips. Los Vjs cuidan al máximo dejar clara su diferencia como rasgo particular, y lo hacen cargando loops e imágenes de diversa procedencia. Cortan y pegan imágenes, secuencias de películas, fotografías y gráficos. Graban sus propios vídeos y los dotan de una atmósfera que les caracteriza. Dicha selección es lo que da contundencia y personalidad a una sesión. Hay Vjs que trabajan con bandas, grupos de música, en teatros o auditorios y son los encargados de generar cierta escenografía proyectada. La adecuación del imaginario que se ve a través de la pantalla, es tan trascendente y complementario como la buena actuación de los actores.

- Con el equipo necesario, la sala, y los vídeos preparados el Vj, se prepara para realizar su set. Es entonces cuando verdaderamente comienza el desarrollo de la sesión: la música suena y el Vj comienza a articular un diálogo con ella, mediante las imágenes, los efectos, los loops y los vídeos. Aquí comienza la creación audiovisual a tiempo real. Es en este punto donde comienza la performance audiovisual.

You may still be wondering what exactly is meant by a live VJ performance. It is much more than changing prerecorded DVDs at intervals, or setting up gear for the show. Although each VJ has a unique style and way of doing things, the typical performance generally involves certain basic components which are pretty standard. The main element to the setup is the computer, many use more than one, and usually laptops are preferred to desktop computers because of convenience, space constraints, and portability. Several factors have initiated a substantial growth of those new to VJing, not the least of which is the fact that relatively cheap consumer laptops have evolved into machines that can do the heavy processing required to handle the tasks that required bulky and expensive desktop models only a few years ago (SKENTCHY, 2005)¹⁸⁰

Vemos como lo significativo del asunto reside en como articular ese diálogo con la música: en como hacer que esa propuesta que está siendo proyectada impacte, sea observada, sea revisada pese a estar en un marco poco propicio. A través de la importancia que suscita la imagen proyectada, el Vj tiene la cualidad de poder ejercer cierto control, verter sus opiniones, manifestar sus instintos, dejar entrever sus pasiones, construir o de-

¹⁸⁰ Jason kelso aka SKENTCHY (Denver, Colorado, USA), *Vjing as a career choice*, artículo publicado en VjCentral (abril de 2005)
En línea en: http://www.vjcentral.com/?mod=articles&act=view&id=vjing_as_a_career_choice

construir imágenes que penetren en las retinas, mediante los vídeos que va mezclando. Las imágenes superpuestas, aceleradas, repetidas, adquieren un nuevo valor con la música (generalmente electrónica): resultan ser rapsódicas, mutables, virtuales en cuanto que son proyectadas. El acto performativo es de hecho, lo importante.

So what's the big deal about its being live? As we're flooded by well-produced, mass-marketed, canned media product, this is easy for us to forget. The big deal is, every moment is unique, just like in life. (SPINRAD, P. 13, 2005)¹⁸¹

Pero el Vjing va mucho mas allá de proyectar en fiestas y en clubs. Hay una rama importante de Vjs que centran su contenido en hacer proyecciones reivindicativas, performances audiovisuales, composiciones de imágenes y vídeos en diferentes escenarios. Es esta secularización la que mas nos interesa: son estos productos que están lejos de las raves y de los clubs los que mas se acercan a la experiencia de la performance audiovisual artística. Nos centramos más en comentar este tipo de producciones, ya que representan un germen reivindicativo importante: por un lado, están las experiencias audiovisuales que se centran en la colonización de espacios¹⁸², como pueden ser edificios, lugares rurales, medios de transporte, campos desolados, casas abandonadas, fachadas de edificios representativos etc. para dotar de significados diferentes los lugares expuestos a la proyección (y por consiguiente su público). Y por otro lado, nos encontramos con propuestas de proyección que emplean una iconografía de carácter hiriente, política, social para generar conciencia o crítica reflexiva por parte del público.

Estas producciones beben directamente de corrientes como el videoactivismo, la Guerrilla TV, el hacking o el net activismo de finales de los noventa¹⁸³. La cámara, en nuestro caso la proyección, es un arma contra la persuasión de los medios, contra la in-

¹⁸¹ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles.

¹⁸² Como propone el colectivo Telenoika. *"Portal Web como Comunidad Abierta de Creativos Audiovisuales. Núcleo virtual de intercomunicación y de información alrededor de la creación audiovisual independiente, un portal abierto a la participación de la comunidad creativa. Información de la escena audiovisual emergente, agenda de actividades, información y material audiovisual de los creativos de Telenoika, fórums de discusión y ayuda, dinamización de proyectos creativos colectivos..."*

Objetivos: Consolidar la web como punto de referencia y como repositorio de información de la cultura creativa con nuevas tecnologías. ·· extender el ámbito de acción de la web abriéndose a diferentes disciplinas de la creación contemporánea y con una campaña informativa y comunicativa enfocada al público creativo joven. ·· dinamizar la red creativa para generar intersecciones entre los difeentes miembros de la comunidad abierta, alimentando la red con proyectos y encuentros periódicos. "

En línea: <http://www.telenoika.net/>

¹⁸³ Como por ejemplo las acciones de los romanos Candida tv. En línea: <http://candida.thing.net/>

tolerancia social y contra la injusticia política. Estos artistas-activistas, centran sus energías en producciones que transgreden los medios mediante un mensaje efectivo y contundente. Las tecnologías digitales han propiciado una mayor difusión y distribución on-line de los contenidos. La idea de unos media a medida es substancial.

Pero la creación a tiempo real también debe pasar el validador de la censura. Los creadores en cierta medida, son libres a la hora de tomar imágenes y vídeos cuando se disponen a proyectar, siempre y cuando no se salten los derechos de la propiedad intelectual; pero cuando están editando, haciendo visuales y animaciones propias pueden emplear cuantas herramientas quieran. La censura llega en forma de medios de distribución y cesión de la proyección, como ocurrió el pasado noviembre de 2005 en el festival Earthdance¹⁸⁴ de Chile. Ricardo Tapia aka Vj Oktopus¹⁸⁵, participó en un set de visuales en los que introdujo y mezcló imágenes de G.Bush. La organización del evento consideró que no eran apropiadas para ese tipo de celebraciones, e invitó al Vj a que dejara de proyectarlas. Se da la circunstancia de que en la misma semana del festival, el presidente de los Estados Unidos se encontraba en Chile para arreglar unos asuntos pendientes con el gobierno chileno. Estos trámites no gustaban a la mayoría del pueblo chileno y el Vj consideró que en su libertad de expresión, podía manifestarlo con visuales. La organización del festival, que tiene un carácter internacional muy importante, consideró que los medios iban a aprovechar lo ocurrido para crear cierta crispación, es por ésto por lo que instaron al Vj a que modificase su conducta.

Además de todo esto, encontramos Vjs que proceden del videoarte o de la video-creación y sus producciones tienen cierto carácter poético y experimental. Sus vídeos son más elaborados artísticamente, con cierto hilo argumental que se reinventa en cada puesta en escena. La trayectoria artística precede a la creación audiovisual, de esta manera, los productos fruto de esta mezcla, tienen valores compositivos en cuanto al color, la gráfica y los recursos plásticos.¹⁸⁶ Los loops resultantes son composiciones su-

¹⁸⁴ <http://www.earthdance.org/>

¹⁸⁵ página personal del artista: <http://www.visuales.tk/> .Muchos de los loops que se censuraron están disponibles en: <http://www.vjspain.com>

¹⁸⁶ Como las piezas de Juan Rayos, Juan Rayos es artista plástico, básicamente trabaja con fotografía. Ahora explora el campo del vjing como alternativa al cerrado circuito de las Galerías de Arte. En línea: <http://www.juanrayos.com>

perpuestas, atmósferas oscuras y sugerentes, que unidos a la música generan ambientes turbios y confusos.

¿Pero qué pasa con esas piezas? ¿Quién a parte del público es consciente de ellas?

Muchos autores y curadores de los nuevos medios se han planteado como dejar cierto registro de las acciones, como hacer una documentación al respecto. La curadora estadounidense Katheleen Forde¹⁸⁷, ve como hay diferentes formas de documentación contemporáneas, que dejan patente las acciones llevadas a cabo por los artistas que hacen uso de la performance audiovisual. Para ella, son los simposios, las conferencias y los workshops, los que se encargan de mantener viva, latente y activa la información y experimentación audiovisual (sea para performance o no)

I think that when something is ephemeral, there's a need to create a discourse around it-to have that performance then becomes the launching point for a symposium, a lecture or a text. For me, that's profound moment in museums, when these moments that you schedule inspire more moments, more dialogue. And then the discourse becomes the record of that moment. (FORDE, K. 39, 2005)¹⁸⁸

Olivier Sorrentino aka Vj Anyone, es además de artista, curador del ICA¹⁸⁹ de Londres en New Media. Piensa que es preciso hacerse eco y ofrecer amparo a las nuevas propuestas creativas audiovisuales como el Vjing y organiza exposiciones relativas por temas: Mujeres Vjs, Vj y found Footage, Motion Graphics, etc. Percibimos como se hace precisa cierta documentación de los movimientos, de los colectivos, de los artistas y del registro de las obras. Pero su trabajo es efímero, ocurre en un periodo de tiempo corto y es difícil de abarcar. Lo más óptimo para documentar los trabajos es inmiscuirse en los foros de discusión, en ver las webs de los proyectos de los creadores, estar tras la pista de los colectivos y asistir a todos los eventos posibles cámara en mano. No obstante hay que cotejar y contrastar muchos mas medios, ya que las influencias de las que beben son múltiples y de muy diversa procedencia:

¹⁸⁷ Katheleen Forde, es una curadora independiente de Nueva York, que ha comisariado importantes exposiciones en lugares como el SFMOMA, el Museo de Arte de Philadelphia, Kunstvereien Dusseldorf, Transmediale Festival en Berlín. *What Sound Does A Color Make?* es su último proyecto expositivo. Una muestra de Vídeo, música y nuevos medios desde los años 70s hasta hoy.

¹⁸⁸ Entrevista realizada por P.Spinrad. En *the Vj Book*, pág. 39.

¹⁸⁹ Institute of Contemporary Arts of London. En línea en: <http://www.ica.org.uk/>

-Se interesan por la red y sus diferentes propuestas, código abierto, software con licencia GPL, servidores gratuitos para el alojamiento de vídeos¹⁹⁰, web desing y net art.

-Programas de televisión, documentales, películas, series, deportes, etc.

-Gráfica digital generada, gráfica escaneada, Glitch art¹⁹¹, manipulación de vídeo y morphing, renderización y vectorización tridimensional, etc.

En definitiva, todo lo que pueda ser tratado gráfica y digitalmente a la vez que proyectado: es un recurso plástico posible, digno de utilización y de experimentación.

Cuadro síntesis de precedentes e influencias históricas, artísticas y audiovisuales, para el fenómeno del Vjing:

-principios del siglo XX

juguetes, caleidoscopios, órganos de colores.

-años 20:

cine de vanguardia

cine surrealista: Buñuel y Dalí

cine experimental: Duchamp, Legger y Man Ray

collages experimentales: Vertov

-años 20, 30, 40.

Experimentos en la animación y experimentos visuales

Fantasía (1941)

Fischinger, Len Lye, Stalling, Louis y Bebe Barron

Norman Mc Laren (A chair tale, 1957)

Harry Smith (Early Abstraccions nº7, 1957)

Whitney

Lotte Reiniger

-años 50

cine musical

nace el proyector en 1952

wet shows (pintar con un proyector)

la televisión

-años 60

experimentación audiovisual

¹⁹⁰ YOU TUBE: <http://www.youtube.com/> ó Blip <http://blip.tv>

¹⁹¹ Información sobre la estética del error o Glitch <http://www.beflix.com/visualizationa.html>

proyecciones psicodélicas

el dripping proyectado se hace común

Andy Warhol, experimentos audiovisuales. (The Chelsea Girls)

Nam June Paik (Sony Portapak)

-años 70

vídeo experimental

Steina Vasulka (Violin Power)

las discotecas y los clubs de Nueva York y Londres comienzan a incorporar monitores de vídeo como parte de su decoración.

-años 80

Nace la MTV

se impone la televisión por cable

Se afianza la Commodore Amiga

Las Raves

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

-años 90

Las giras de los grandes grupos musicales incluyen en sus shows proyecciones y vídeo en pantallas enormes (U2, New Order, etc.)

Los videojuegos

Internet

Trabajos de la artista Steina Vasulka

Baraka

-del 2000 a hoy

comunidades on line

Activismo, net art, arte electrónico

Motion Graphics

Loop

entornos virtuales

multimedia

web design

flash

2.4.2. ¿Qué es un Vj? ¿Es un artista contemporáneo?

_____ *Un vj es un artista, un narrador documental, que usa nuevos medios para mostrar y expresar sus ideas... es una persona que usando hardware o software, o una mezcla de ambos, mezcla en tiempo real imágenes, secuencias de vídeo, loops, efectos... el término vj para mi, lleva intrínseca una creación de fondo, un qué contar y cómo contarlo... un vj no es una persona que lanza clips sin ton ni son...*

J. P. Alberca aka Txampa (post publicado en el foro de Vjspain.com)

Casualmente, en el año 2000 me di cuenta de una explosión del interés por el vídeo en directo y lo visual en general. Antes del 2000, cuando le contaba a la gente que hacía vídeo en directo me miraban con cierta cara de incompreensión. Ahora le digo a alguien que hago vídeo en directo y me contesta, “claro, entonces eres un VJ”

Benton

C. Bainbridge

*El término **videojockey** o **vj** se aplica a los artistas que crean sesiones visuales mezclando en directo loops de vídeo con música.¹⁹² (Wikipedia)*

Como podemos apreciar la definición que nos ofrece Wikipedia, se aleja un poco de la realidad. Un Vj es eso, pero también es otras muchas cosas. Vemos como los Vjs a menudo, gustan denominarse creadores audiovisuales, vídeo creadores, vídeo activistas o simplemente artistas. La terminología¹⁹³ en ocasiones enturbia el asunto y lo que verdaderamente vamos a intentar aclarar aquí, es qué es exactamente un Vj, qué es lo que hace, cuáles son sus inquietudes creativas, como trabaja, en que encuentra inspiración, cuales son sus precedentes históricos creativamente hablando, y que es lo que tiene que ver con el ámbito artístico.

La mayoría de los autores que se han ocupado de este cambio del sensorium cultural han tendido a centrarse en la velocidad y aceleración de las imágenes y textos pas-

¹⁹² Definición tomada de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojockey>

¹⁹³ Hay una gran discusión en torno a la terminología y a los conceptos del Vj en los foros internacionales de Vjforums desde hace varios años: <http://www.vjforums.com/showthread.php?t=13892>

ando por alto el rol del sonido y el silencio, en definitiva, de la música, electrónicamente generada. Sin embargo, en una época "digital" donde los ordenadores gobiernan nuestra vida cotidiana, sería un descuido imperdonable dejar de pensar en la música electrónica, digitalizada, como la banda sonora más apropiada para este nuevo contexto. Por estas razones, vamos a atender en este trabajo a algunos de los cambios culturales que caracterizan la cibercultura intentando establecer conexiones entre la revolución de las imágenes y la revolución de la musicalidad electrónicamente generadas.¹⁹⁴

(REKALDE, 2004)

Fué el American Heritage Dictionary donde se introdujo el término de Vj por primera vez, esta particularidad en torno a establecer una definición concreta la proponía SOLU en su texto: *La cultura de los VJs: de la industria del loop a escenarios en tiempo real*. En él se hacían referencias a los referentes y a la terminología que es propia del fenómeno del Vj.¹⁹⁵ Pero es relativamente complejo componer una definición clara para este tipo de prácticas. Muchos comparan la acción de un Dj con la que hace un Vj con respecto a la selección de material y a la mezcla como intervención o recurso plástico. Vemos como el paralelismo es plausible, pero se hace preciso concretar aun más en el imaginario en movimiento que nos produce una sesión de Vjing.

The keywords are versatility, variety. I think the word "Jockey" is very important in VJ -it's a visual jockey. A jockey rides different horses, improvises, works by a seat of their pants. The term fits the occupation very well. (SPINRAD, P. 30, 2005)¹⁹⁶

Lo que muchos se atreven a denominar como nuevo tipo de arte performativo, parece que tuvo su detonación de origen, con los clubs de baile europeos a finales de los 70 y 80 en los que el Vj, disponía sus grabaciones de vídeo al ritmo de la música mezclada por el Dj. Los clubs mas famosos de Londres, contaban con reputados Djs que veraneaban en Ibiza. Estos Djs, quedaron prendados con la isla e iban alternado residen-

¹⁹⁴ REKALDE, J. (2004) *De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo*, Universo Fotográfico nº 4, en línea en <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>

¹⁹⁵ Traducción del texto desde ingles: La Universidad de Sevilla Correcciones: Jose Luis de Vicente

¹⁹⁶ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles.

cias en los clubs de ambos lugares. Puede decirse que el fenómeno de la rave, tiene su origen en estas fiestas en la playa ambientadas por Djs a principios de los 90s. Éstos a su vez, realizaban grabaciones con cámaras de vídeo a la gente que asistía a las fiestas en formato Vhs que se proyectaba posteriormente. O era directamente conectada para ver la imagen de la fiesta.

Con la creciente aceptación del techno y el house más allá del gueto clubber, y, claro, con la aparición de conceptos como el techno inteligente, el acid, la IMD, y mas adelante el Trip-hop, el jungle, el drum'n'bass. el cut'n'paste, sus manifestaciones visuales también sufren permutas, cambios de orientación y formas de expresarse. Bajo mi punto de vista, es un cambio para bien, en el sentido en que el formato se quita de encima esa sensación ligera de obligatoriedad que en muchas ocasiones parecía aflorar en determinadas maneras de integrar la realidad y, casi como peaje, la apariencia virtual. (BROG, D. 207. 2005)¹⁹⁷

No es casualidad que los experimentos gráficos, gestionados desde los ordenadores con la combinación de técnicas fractales, infograñas, renderización tridimensional, aceleración y deceleración de las imágenes etc., se adaptaran perfectamente a principios de los noventa, a un interés creciente del público por las películas de efectos especiales en el cine. Quizás este fenómeno tuviese su germen en la escena rave. Posteriormente todo este movimiento fue derivando a otros lares, pero la idea de visualizar la música en directo comenzaría a entenderse como parte del show. La música, sobretudo la electrónica, propicia un ritmo de 4x4 que es acompañado por imágenes en los escenarios de los grupos más destacados como New Order.

Los Vjs de principios de los 90, empleaban reproductores de VHS, mesas de edición broadcast y pesados proyectores de vídeo. Con la aparición de los laptops, este movimiento ha protagonizado una gran expansión debido al abaratamiento y reducción de tamaño de los dispositivos necesarios: portátiles, cámaras digitales, controladoras o proyectores de vídeo. La digitalización de la información filmada ha permitido que se puedan mover un gran número de ficheros a una mayor rapidez y simultaneidad.

¹⁹⁷ BROG, D. (2005) *El mundo del videoclip desde la perspectiva electrónica*. En: *El sonido de la Velocidad. Cine y música electrónica*. Pablo G. Polite y Sergi Sánchez coordinadores. Alpha Decay, pág:207

Pero este movimiento no ha surgido hace una década. Algunos autores establecen precedentes en aquellos creadores que utilizan la musicalidad de forma plástica (Como es el caso de W. Kandinski), o emplean recursos sonoros mezclados con imagen en su mas remoto origen (Fischinger, Louis y Bebe Barron, Len Lye, etc)¹⁹⁸ . Con la llegada del cine y del vídeo, se produce una revolución en el aspecto plástico de la creación audiovisual, que desencadenará mas tarde, en un gran interés por los recursos estéticos y narrativos de la imagen en movimiento con a la tecnología digital.

Hoy día el software que utilizan los Vjs para las actuaciones en directo, es ciertamente muy especializado. Podría establecerse un paralelismo con una caja donde se guardan todas y cada una de las imágenes, los loops y los vídeos. Con una interfaz gráfica sofisticada, que modula los diferentes apartados del programa: éste suele contar con una retícula en la que se cargan las secuencias de vídeo (que posiblemente habrán sido grabadas y/o editadas por el mismo artista), y con un apartado para mezclarlas en el momento de ser ejecutadas en diferentes capas. Así mismo, está la posibilidad de añadir efectos, como rotaciones, distorsiones, cambios en el color, en el ritmo, etc. El rápido desarrollo del software es una de las premisas para la edición de estas propuestas. El ejemplo mas temprano fue Coldcut ¹⁹⁹ (Dj/VJ) junto a Camart, construyeron una aplicación llamada Vjam en 1997 que comenzaría a distribuirse a partir de 1999. Por otro lado, la aplicación de Arkaos surgió tras hacer una compilación de visuales para el Cd de Jean Michel Jare en 1998. El software para cualquier plataforma (Modul 8, Isadora, Resolume, Flowmotion, Grid2, Keywors, Max/MSP+ jitter, Motion dive.tokio, etc) que posibilita esta mezcla de vídeo está siendo constantemente revisado, mejorado, adaptado a las diferentes exigencias creativas de los autores. Estos softwares se diseñan conforme las necesidades propias del streaming.

La melodía, el ruido, los fallos técnicos, el error digital, los loops repetidos, los presets de los programas, los sonidos “apropiados” y robados de la red, las programaciones ajenas, los “cracks”, el código libre, la subversión digital, el software terrorism, y en general, todos

¹⁹⁸ Ver el apartado del texto que alude a los primeros experimentos audiovisuales. (2.2.1)

¹⁹⁹ <http://www.coldcut.net/coldcut/>

los ingredientes del “espacio virtual”, forman parte del lenguaje interno de los creadores digitales. Formalismo emocional. (LONGINA, 2004)²⁰⁰

Los recursos plásticos que emplea el Vj, como ya se ha dicho con anterioridad, provienen de diversa procedencia, se sacan de diferentes medios pero en cualquiera de sus propuestas, encontramos conceptos que nos encauzan a otras disciplinas plásticas audiovisuales. Son términos que se van recomponiendo constantemente. Estos conceptos, resultan en algunos casos neologismos y en otros, nos remiten a otras épocas con una nueva revisión de preceptos.

-Vectorización: Podría decirse que la vectorización de las imágenes a través del ordenador, ha posibilitado una animación mucho más fluida. Las imágenes de mapa de bits tienen mucho tamaño, es decir ocupan muchos bits de información, por lo que moverlas a gran velocidad requiere grandes computadoras y procesadores muy rápidos. Las imágenes vectoriales, están construidas a partir de una delimitación de puntos, que configuran un área plana de color por lo que la información es la de un mismo pixel repetido. Ésto disminuye mucho la carga del archivo y puede moverse con mayor facilidad. Este recurso gráfico, supuso una gran revolución en la edición y animación audiovisual. Programas como Freehand y Flash facilitaban la edición de animaciones y loops que se cargaban de una manera mucho mas fluida. Los diseñadores (gráficos y audiovisuales) y los propios Vjs han sabido aprovechar estos recursos para la ejecución de sus piezas.

-Glitch: O lo que es lo mismo: estética del error informático, de la imagen o el sonido digital roto en su descarga. Es una corriente creativa surgida por los fallos del sistema operativo. Existe de hecho toda una cultura Glitch²⁰¹ con precursores, músicos y artistas como Coeval, Paul Webb, o Cnoi. El movimiento Glitch se basa en el error como consecuencia de la falta de dominio absoluta del hombre sobre la tecnología, y la exploración de sus límites. Este acercamiento estético en torno al error tuvo su origen en los años 50's por compositores como John Cage, Oskar Fischinger, y posteriormente retomado por artistas como Pansonic, Oval, Noto, Taylor Deupree, o Kim Cascone. La técnica de exponer

²⁰⁰LONGINA, C. (2004), Catálogo Zemos98_5 El sonido. Materia subversiva / creador de espacios incontrollables

²⁰¹ <http://www.beflix.com/tech.html>

mínimas pociões de errores digitales y artefactos para sus propios valores sonoros ha ayudado a atravesar las barreras de los conceptos estéticos, respetando al máximo la “basura” digital. Los Vjs conscientes de estos recursos plásticos, los emplean en la ejecución de sus gráficos y efectos: rompen las imágenes al compás del sonido.

-Live cinema²⁰² : El Live Cinema aparece de las nuevas formas de representación, como una consecuencia de las avanzadas tecnologías de digitalización del sonido y la imagen. La sinestesia entre el sonido y la imagen es algo que muchos artistas han puesto en práctica. Y el resultado es una improvisación en directo de ambos conceptos proyectados en una pantalla. Live Cinema es un evento en directo, donde los artistas de diferentes disciplinas colaboran, realizan sus performances y proyectan sus visuales. El resultado nunca es el mismo, cada vez es *live*.

-Stencil y Sticker: Dentro de las nuevas practicas artísticas creativas urbanas (Street art) se encuentran estas dos nuevas vertientes de lo que podría ser el tradicional graffiti. Por un lado el Stencil, es una práctica que cada vez se puede ver mas en nuestras calles. Se puede decir que sólo hacen falta dos cosas para la creación de una pieza con Stencil: la plantilla y el Spray. Pero el stencil es mucho mas. Para la ejecución de una plantilla, es preciso el manejo de técnicas informáticas de edición y composición que previamente se realizan desde casa. Mas tarde se fija la plantilla y se rocían con Spray los huecos. Artistas destacados como Dr. Hofmann²⁰³ han hecho del Stencil su *modus vivendi*. El fenómeno del Sticker por su parte, supone la edición de pegatinas y adhesivos de forma creativa, con mensajes provocativos, subversivos, con imágenes etc. y su implementación en diferentes sitios. Ante todo estas nuevas formas de expresión creativa conforman una actitud subversiva que interesa mucho a los nuevos creadores. Se fijan en su gráfica, en sus mensajes y los adoptan e imitan. Muchos Vjs y artistas audiovisuales son a la vez practicantes y militantes de movimientos similares.

-Expanded-Show cinema: Todo lo que va más allá del cine, es expanded (término de Gene Youngblood), todo lo que hace uso de una pantalla es expanded. Los Vjs emplean la pantalla como lienzo, como telón de fondo, como integrante e interfaz de la obra. En el teatro, en el auditorio, en un museo o en un club, las proyecciones entran y salen de la

²⁰² <http://www.live-cinema.org/content/view/7/>

²⁰³ <http://www.drhofmann.org/>

retina a través de ese espejo dinámico de la vida que es la pantalla. El expanded habla sobre las nuevas narrativas y estéticas audiovisuales que surgen con la experimentación de la imagen en movimiento.

-Vjam session: Aunque las Jam session tienen sus raíces en las improvisaciones que se realizaban desde las bandas de jazz, las Vjam sessions vienen a ser las improvisaciones conjuntas de varios Vjs. Éstos pueden estar en el mismo lugar físico, interactuando en una misma sala, o bien en diferentes partes del mundo haciendo una Vjam session a través de la red. En las Vjam sessions, lo más importante es el desenfreno creativo que surge con el diálogo y la improvisación entre varios creadores. No hay una previa preparación para esa performance. Se da en el mismo momento de ser proyectada. Las imágenes y loops de uno y otro se mezclan conformando una amalgama que a veces es caótica y otras remite a un cierto orden compositivo. A parte de todo ello, desde los creadores parte una idea de crear algo colectivo y en conjunto, cuyo resultado es percible por el público.

*Lo mejor del Vjam y de todo el trabajo invertido en él es que se ha convertido en una nueva forma de expresión artística, que posee rasgos cinematográficos. El Vjam tiene una relación con el cine comparable a la que el Dj tiene con las antiguas formas de producción musical... nuestro gran hallazgo como Vjs fue desarrollar una nueva herramienta de tratamiento audiovisual a tiempo real. Y lo que queda por llegar: si logras unir la técnica con la estética, la distancia que te separa del cine se recorta.*²⁰⁴ (BLANK, M, 253, 2005)

-Showcase: Según la Wikipedia²⁰⁵ *“A showcase is a performance or exhibit highlighting the work of a performer or group of performers, a particular culture or ethnic group, or of a nationality. Showcases may be presented in theatre, music, art or dance.”* En la escena que tiene que ver con la cultura Vj, un Showcase es una exhibición o más bien una puesta en escena de un set de visuales en directo. Los Vjs preparan estos Showcase como una actuación o un evento determinado por un colectivo. Para ello, componen los materiales que van a proyectar adecuándolos al fin mismo de la actuación. En un Showcase pueden

²⁰⁴ CASTELLS, H. (2005), *Entrevista a Matt Blan, Memoria de la Expansión*. En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona. Pág.253

²⁰⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/Showcase>

participar varios Vjs. Generalmente los colectivos invitan a otros Vjs a participar con ellos. Suelen tener un carácter menos diseminado que las Vjam sessions.

-Soft cinema: Soft Cinema consists from large media database and custom software. The software edits movies in real time by choosing the elements from the database using the systems of rules. The software decides what appears on the screen, where, and in which sequence; it also chooses music tracks. In short, Soft Cinema can be thought of as a semi-automatic VJ (VÍdeo Jockey)—or more precisely, a FJ (Film Jockey) (MANOVICH)²⁰⁶.

Muchos de los proyectos de nuevas narrativas investigadas por Lev Manovich, como el Korsakov,²⁰⁷ hablan en torno a una experiencia audiovisual performativa que se configura gracias a la gran database de la información, para ello se hace precisa la edición de un software específico para soportar el streaming en tiempo real. El Soft cinema se articula de la siguiente manera en cuanto a forma:

Soft Cinema explorers 4 ideas:

1. "Algorithmic Cinema."

Using systems of rules, software controls both the layout of the screen (number and positions of frames) and the sequences of media elements which appear in these frames.

4. "Database Cinema." The media elements are selected from a large database to construct a potentially unlimited number of different narrative films.

2. "Macro-cinema." Soft Cinema imagines how moving images may look when the Net will mature, and when unlimited bandwidth and very high resolution displays would become the norm.

3. "Multimedia cinema." In Soft Cinema video is used as only one type of representation among others: 2D animation, motion graphics, 3D scenes, diagrams, etc. (MANOVICH)

La narración se articula escogiendo elementos en bases de datos, en diferentes medios, de diferentes dispositivos, que son reflejo de la sociedad en que vivimos: como una forma canónica de los nuevos medios. Un copy and paste de datos e información digital.

*Se hace precisa una aclaratoria: promovida como fruto de la novedad de las tecnologías apropiadas para la creación audiovisual a tiempo real. El surgimiento de una

²⁰⁶ Toda la información sobre el soft cinema se encuentra en la web personal de Lev Manovich, en ella se habla de la forma, de la edición, de la narrativa, etc. En línea en: <http://www.manovich.net/toc.htm>

²⁰⁷ El proyecto se encuentra alojado en línea: <http://www.korsakov.com>

nueva figura creativamente hablando, el DVJ ó también denominado VDJ, que vendría a ser el creador que mediante un software y hardware apropiado puede mezclar la música y los vídeos a la vez. En cierto modo, en lo que consiste su trabajo es en desarrollar cada vez un lenguaje plástico mucho más coordinado (sonido e imagen) para ello la adecuación del software es primordial para la sincronía. La legitimidad de ambos profesionales del audiovisual (Djs y Vjs) está viéndose fuertemente amenazada. La personificación de este tipo de creadores es Richie Hawtin aka Plastikman que experimenta con softwares como Ableton o Touch Mixer para generar audio y video en directo.²⁰⁸

Extracto de la información que la comunidad de la wikipedia ofrece a cerca del movimiento del vjing. (La hipertextualidad del sitio se pierde en la edición impresa de este texto)

[...]

AVIT is one of the largest VJ events is AVIT, now held approximately once a year in the UK, Germany and North America. There have also been smaller events held in Latin America, along with an AVIT Retreat in Colorado. AVIT has 4 main purposes:

- * To increase public participation in VJing
- * To facilitate the development and skills base of existing VJ's
- * To raise the profile of live vídeo performance as an art form
- * To capitalise on the networked community of VJCentral.com

Optronica - Inaugurated in Summer 2005 at the National Film Theatre and London IMAX cinema, London, Optronica is a high profile international event focussing on the VJ arts.

Regional There are regular regional meetups of VJs as well. VAX Sessions in the Catalonian region of Spain, Vídeo Salon in San Francisco and Lava Sessions in Los Angeles.

VJ resources

- * VJCentral.com: is the internet's most popular VJ community and actively promotes the scene via its forums and community. With over 10,000 members, it allows for an open content system similar to Wikipedia.
- * VJTV - On-Line Series Featuring VJs & Visual Artists

²⁰⁸ Mas información acerca de Richie Hawtin y del software que emplea en línea:
<http://www.derivativeinc.com/Events/15-Plastikman>

- * [New York City VJ Forum](#) - The New York City VJ Community
- * [The Visual Division : NZ and UK VJ Community label](#) - VJ Forum and Artists
- * [PIXnMIX](#) - Channel4's VJ education project.
- * [la-va.org](#) - Los Angeles VJ network
- * [envol! VJ](#) - Japanese VJ blog
- * [Artificial Eye](#) - VJ videoblog
- * [LeCollagiste VJ](#) - French VJ blog
- * [VJ Spain](#) - Spanish VJ Community
- * [vjnews.de](#) - German VJ News
- * [VJCentral.it](#) - Italian VJ's Site
- * [TripZone](#) - Polish VJ's Forum
- * [Telenoika](#) - AudioVisual Open Creative Community // Barcelona //
- * [Visual Hardcore](#) - A trip into music and visual art, clubbing and vjing
- * [VJTorrents](#) - Live VJ mixes available via Bittorrent

VJ hardware

- * [Livid Tactic and Viditar](#)
- * [Chromascope Video Synthesiser](#)
- * [Edirol V4](#)
- * [Fairlight CVI](#)
- * [Korg KPE1 Entrancer](#)
- * [Pioneer DVJ-X1](#)

VJ Content and Loops

- * [VJ LOOPS.TV](#) - Commercial Resource for Royalty Free VJ Loops, over 1600 loops available!
- * [Dandelion](#)
- * [Pixdisc](#)
- * [Motion Loops](#)
- * [Lucidloops](#) - Distinctive and original VJ loops! [Instant & Secure digital downloads]
- * [AV3 Media](#) - Visual Clips DVDs, Mixes and more!

VJ labels

- * [www.vidauxs.net](#) Vidauxs is a project, a space, a network, an independent netlabel
- * [www.eye-con.tv](#) EYE|CON Austrian VJ Label
- * [visualberlin.org](#) Berlin based VJ Network
- * [www.lightrhythmvisuals.com](#) Lightrhythm Visuals
- * [www.notv.com](#) NoTV Visual Music
- * [Eyetrapp](#)
- * [SOURCE - pure visuals](#) DVD series including VJ clips
- * [The Visual Division : UK VJ Label](#) - DVD Releases and Artists

- * Lucidhouse- Leftfield, Independent Audio Visual Label with Digital Download Releases for iPod's & PSP's.
- * AV3 Media Visual DVD series including VJ clips DVDs and Mixes.
- * Effekt Danish VJ Label.

En sus propuestas creativas, o en sus objetivos estéticos, un Vj quiere buscar o pretende ofrecer un ambiente a través de los visuales (que están conectados a través de su figura, con el sonido que los evoca) y disponer para el público un discurso selectivo (ya que es un autor por selección de contenidos) que además tenga cierto trasfondo conceptual. No responden sus preceptos a los tópicos que subyacen de la visualización de clips musicales como los de la MTV: deconstrucción, ilusionismo, metaficción o parodia tan comentados por Ann Kaplan. Las performances de un Vj tienen un carácter (siempre y cuando no se trate de una edición comercial de un evento) plástico totalmente live, donde la edición y transformación de la imagen ocurre en tiempo real: la improvisación genera un lazo entre espectador y creador que es única e irrepetible. El Vj escucha la música o el sonido y entonces va componiendo el lienzo dinámico proyectado: selección, composición y edición sincrónicas.

Entonces ¿Es el vj un artista contemporáneo?

When you improvise with your personal clips, it's like a window into what you see and think, what associations you make, and what's going on in your head during the performance . It's a live window into your mind. Pairing this with images of your physical presence seems to be a natural combination, a complete personal expresión²⁰⁹ .

(SPINRAD, P. 79,
2005)

Quizás acuñar el término artista no sea el más apropiado para esta época en la que vivimos, de hecho podemos leer muy pocos textos en los que se aluda directamente a esta figura romántica. Tal vez porque aventurarnos a otorgar un epíteto así determine de algún modo, a la persona a la que estamos adjetivando, y no siempre parece hacerse valer con ese *rango* diferenciador. Lo que si es apropiado es hablar de fenómeno creativo y

²⁰⁹ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles. Pág. 79

de experiencia estética. En estos términos, al encontrarnos más cómodos (sin estar supeditados a pertenecer al mundo artístico) podemos comenzar a entablar un análisis en cuanto a la producción creativa propia de un Vj. Hoy día, los objetos del arte conviven *cómodamente* en los museos, con otro tipo de propuestas que no son fácilmente catalogables como las provenientes de las nuevas tecnologías informáticas.

La vídeo proyección es la composición, edición y manipulación de imágenes a tiempo real. Y en directo. El vídeo arte puede hacerse así, aunque acostumbra a proyectarse una vez concluida su elaboración. Quizá la otra gran distinción se cifra a través del mercado artístico y sus fluctuaciones. Cuando el mercado del arte se interesa por tu trabajo te conviertes socialmente en artista. (MATT BLACK, M, 263, 2005)²¹⁰

Podemos hablar de que el Vj se nos muestra como un creador contemporáneo por varios puntos que aquí se detallan:

-Renueva, busca, modifica y plantea un imaginario colectivo fruto de una autoría como selección (la selección de extractos de vídeo, loops, efectos, etc.) en las propuestas de sus piezas. Dicha autoría como selección puede entenderse como una autoría colectiva, en tanto en cuanto las imágenes pueden ser tomadas de bancos audiovisuales colectivos, o bien por ser producto de una sesión compartida de visuales con otro Vj.

-Hace uso de herramientas y tecnologías contemporáneas en la ejecución y producción de sus piezas. Además estas tecnologías son el canal²¹¹, el medio y en ocasiones el mensaje mismo para sus propuestas. La constante investigación en estas herramientas, permite una adecuación y una revisión de las proposiciones artísticas, intentando ir más allá en la creación y en la expresividad de la plástica audiovisual.²¹²

-Articula nuevas narrativas emergentes y dinámicas, donde interfiere él mismo y en última instancia, implica al público (espectador) en piezas con carácter interactivo y par-

²¹⁰ CASTELLS,H. (2005), *Entrevista a Matt Blan, Memoria de la Expansión*. En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona. Pág.263.

²¹¹ Como el caso del artista mexicano Fernando Llanos, y sus vídeo mails.

²¹² Software art proyectado, imaginario generado por random, imágenes numéricas, multicoposición de imaginario en red, etc. Las tecnologías informáticas y la red internet, facilitan una continua transacción de contenidos, imágenes, textos, sonidos en tiempo real, lo que permite a los creadores hacer una composición mucho mas compleja, donde intervienen mas variables.

ticipativo. Emplea nuevos lenguajes expresivos y nuevas metáforas que contextualizan la era en la que estamos inmersos²¹³.

-El medio de visualización de las propuestas es básicamente la pantalla. El fenómeno de atracción que el ser humano tiene por pantalla (por la manera en que nos muestra reflejados nuestra propia existencia en imágenes), viene siendo objeto de estudio para el mundo artístico, desde las primeras aproximaciones a lo audiovisual (Cine, videoarte).

La figura del Vj se nos presenta como un creador que produce su obra a merced de un imaginario colectivo que se cultiva y se renueva constantemente. En sus piezas de corta duración, se pueden apreciar pequeños extractos de cotidianidad, ramdoms frenéticos, abstracciones geométricas, composiciones generadas a través de ilustraciones y animaciones flash, efectos de expandido, relentización, repetición, aceleración, dibujos y pintura en tiempo real, fotografía, retoque digital, glitch, etc. Todos estos elementos configuran una *película resultado* en su conjunto. Esa película tiene siempre un carácter experimental, performativo, diferenciador e irrepetible. Su *multi-contenido* es una amalgama visual, como una representación de un imaginario colectivo común, a la vez que trastocado. En base a estos preceptos, podemos advertir como el proceso de creación, sigue unas pautas que enlazan directamente con el desarrollo de cualquier tipo de acción o performance artística. El único factor destacable es la presencia de la pantalla, que evidencia el acto comunicativo, del creador con el público, lo mismo que un pintor hace con sus cuadros. Esa interfaz (la proyección por medio de la pantalla) a través de la cual el vj se

²¹³ Bajo estos preceptos de la narratividad en el foro de VjSpain.com se entabló una discusión entre sus miembros: **Post Recogidos del foro de VjSpain:**

Juan Rayos Publicado: Jue Ago 18, 2005 6:07 pm

Bajo mi punto de vista ese es uno de los problemas de algunos trabajos de vj, parecen más un fondo visual-luminotécnico que otra cosa, esto llevado a altas cotas puede resultar interesante (como cualquier otra cosa), pero en general resulta algo bastante pobre teniendo en cuenta los amplios recursos del vídeo.

Claro que, por contra, detrás de planteamientos más narrativos o conceptuales, se esconden vídeos formalmente aburridos, encerrados en sus propias historias y que no logran comunicar con el espectador. Además hay que tener en cuenta las limitaciones habituales de una sesión de vj: la visión de los visuales es esporádica y fragmentaria lo cual no favorece un seguimiento lineal del vídeo, dificultando una comprensión narrativa.

bellabestia Publicado: Mie Ago 17, 2005 11:50 pm

Curiosamente la mayoría de los que entramos aquí utilizamos piezas visuales (minipelículas) descontextualizadas para generar una no-narración: provocar ciertas impresiones a través de imagen animada (por simplificar la definición de una sesión vj).

expresa como creador, actúa como ojo de las experiencias, como catalizador de lo vivido y visto. Es a su vez un espejo que refleja una realidad trastocada y manipulada.

Cuando el Vj actúa bajo un marco menos lúdico que el club, el festival o la rave, los preceptos creativos no cambian. Lo que muda es el espacio de audiovisualización de sus piezas. Estando allí, (en un museo, galería, teatro o auditorio)²¹⁴ las proyecciones son juzgadas desde un punto de vista más crítico. El público que acude a una rave, está haciendo otras cosas además de mirar los visuales, sin embargo a un museo se va justo para eso: para mirar, observar, juzgar. En un museo o en un teatro, el lugar destinado a la proyección tiene una dimensión especial: se acota lumínicamente, se acondiciona, se somete a una ambientación particular. El público que asiste, a una proyección de estas características va *predispuesto* a la audiovisualización, aunque ésta no se produzca con las mejores condiciones.²¹⁵

Cuando hablamos de los visuales que genera un Vj, podemos hablar en términos de *Expanded cinema*, entendidos como un producto multimediático que experimenta con nuevas narrativas y estéticas visuales. También podemos aludir a los nuevos métodos de divulgación y transmisión de lo audiovisual en ese aspecto: Los museos, los centros de arte contemporáneo, las galerías, etc. emplean nuevos modos para canalizar ese proceso de la audiovisualización; teniendo en cuenta factores como la audiencia, el acondicionamiento del lugar, el formato plástico para esa audiovisualización, el tiempo de visualización, etc.

La instalación es un aspecto fundamental del Expanded cinema, y en su momento también otros surtidores de imágenes como la tv, el vídeo o el cine holográfico, han sido absorbidas por galerías y museos: lo mismo les ha ocurrido a sistemas de proyecciones

²¹⁴ Peter Greenaway con "Tulse Luper VJ Performance" junto con apoyo de DJ Radar experimenta con las posibilidades del *live cinema* y abre en el **Teatro Lope de Vega** de Sevilla la octava edición de zemos98 enfocada bajo el título "más allá de la televisión" el día 14 de Marzo de 2006.

²¹⁵ Se podría decir que con la misma predisposición que cuando se va al cine, pero hay que hacer un pequeño matiz: La audiovisualización que se produce en el cine tiene por un lado, un carácter narrativo lineal, por otro lado el espectador acomodado en su butaca, realiza una inmersión directa por un periodo de tiempo acotado (generalmente 90 minutos) pero en una proyección en un museo, no hay ni butacas, ni hay un tiempo de audiovisualización concreto: el público entra con la proyección comenzada y suele marcharse cuando cree que ha visto y oído suficiente.

*basadas en transparencias, diapositivas... incluso a los liveshows psicodélicos, que se han importado hasta las discotecas (BONET, 123, 2005)*²¹⁶

Por otro lado, estas nuevas prácticas que se adentran en el lugar donde se expone el arte, conviven a su vez con los objetos artísticos que allí están dispuestos. En un lado podemos encontrarnos una proyección (o la audiovisualización de una performance multimedia) y a dos metros de ese espacio, nos podemos topar con una serie fotográfica. Surge aquí un problema a nivel crítico: estamos disponiendo dos productos creativos de diferente procedencia (arte y cultura audiovisual) en el mismo lugar o lo que es lo mismo, bajo el mismo marco expositivo. Entonces, podemos juzgarlos por separado o conjuntamente (viendo ese diálogo entre ambos) para discrepar o equiparar su valor como piezas. Pero además, encontramos cierta dificultad a la hora de hacer una labor de comisariado y de documentación de esos objetos. Vemos que para hacer posible una exposición o muestra de las diferentes variantes creativas de una performance audiovisual, la labor curatorial debe articularse primero, en como se han de visualizar esas acciones. Para ello, previamente, se ha debido visualizar material de los creadores, que de fe de una plasticidad interesante, o que muestre una propuesta narrativa o interactiva atractiva. Pero eso es ciertamente complejo. Los Vjs no dejan constancia de sus eventos, actos, mas que en pequeños extractos de vídeo, fotografías, reseñas (los denominados *Report*) o foros que no evidencian mas que una ínfima parte de sus trabajos. Entonces la labor curatorial de la que hablamos, debe argumentarse a base de ver sus actuaciones en directo, y una vez visualizadas así poder hacer una muestra crítica de las propuestas.

Con la selección del material, los creadores localizados, el tiempo de exposición acotado, el espacio acondicionado, lo único que queda es una posterior documentación de la muestra. Para ello, la pieza resultante, la *película Live* que se ha generado (bien sea a través de un solo Vj o en una Vjam) debe quedar ciertamente registrada, pero ese registro, aun está por determinarse: puede ser una grabación de vídeo a tiempo real del evento o una difusión online. Lo que es cierto, es que surgen numerosas cuestiones en torno a como debería realizarse una exposición de estas nuevas prácticas audiovisuales, como por ejemplo:

¿Cómo se debería guardar el material audiovisual que producen?

²¹⁶ CASTELLS, H. (2005), *Entrevista a Eugeni Bonet, Memoria de la Expansión*. En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona. Pág.123.

¿Lo tienen que grabar en DVD? ¿El formato digital de los archivos y de los productos asegura una conservación para el futuro de las piezas?

¿Se hace preciso una documentación escrita de estas prácticas?

¿Es la red de Internet un buen canal de documentación y de archivo de muestras de estas prácticas?

Sin duda, con el tiempo estas cuestiones se irán aclarando, pero ahora se hace pertinente una revisión de los preceptos ya que dejar pasar desapercibidas estas prácticas audiovisuales contemporáneas, es dejar de lado una producción creativa experimental emergente y coherente con los medios.

2.4.3- Entrevista y perspectivas creativas de Vj SOLU

Entrevista a Oscar Testón: VjSpain.com

Entrevista realizada en Octubre de 2005 a Mia Makela Aka SOLU²¹⁷

Solu es una agitadora visual y una activista cultural finlandesa que actualmente vive y desarrolla sus proyectos creativos desde 1999 en Barcelona. Ha participado en festivales como Transmediale en Berlín en el año 2004, en Sonic Acts de Amsterdam (2004), en el Sonar de Barcelona (años 2003-04), en la Bienal de Música de Zagreb (2003), en el festival Cinematics de Bruselas (2003) y en el Museo de Arte Contemporáneo de Helsinki (2003).

Su trabajo experimental con el vídeo ha sido motivo para invitarla a muchos festivales a dar conferencias y hacer workshops (de software como Isadora, Max/MSP/NATO o Jitter, su último workshop titulado *Creación audiovisual en tiempo real* se han realizado con mucho éxito en Madrid y Sevilla).

Su estilo particular como artista ha sido catalogado con elegancia minimalista en proyectos paisajistas, composiciones para óperas, y visuales en tiempo real. Además de todo esto, Solu organiza eventos de concentración de cultura hacker, escribe para la re-

²¹⁷ Hay una gran cantidad de información de Solu en su website: <http://www.solu.org>

vista Repellent Magazine²¹⁸ de Nueva York en torno a la cultura del Vj. Su Obra *PASSenger* ha podido ser vista en los grandes festivales europeos de creación audiovisual y en la pasada edición del Sonar 2005, en el Sonarfiles. Solu proyecta y ambienta escenarios de todo el mundo.

Lau-Primeramente me gustaría establecer unos precedentes en lo que ha supuesto tu trayectoria creativa personal. En tu época de estudiante, ¿Cuáles eran tus referentes obras, textos, artistas?

SOLU - *Claro que durante los años (primero BA of Arts y después MA in New Media) han cambiado bastante los referentes segun el momento, pero hay que decir que siempre me ha inspirado el vídeo arte (también cuando estuvo fuera de moda) y las instalaciones de artistas como Bill Viola y Luc Courchesne, aunque quizá la pieza que me ha afectado mas era una instalación titulada World Skin - a photographic Safari into the Land of War, en CAVE (el espacio de realidad virtual) en Ars Electrónica Center, Linz el año 1997... era visualmente simple, la antítesis de lo que normalmente pensamos como realidad virtual: blanco y negro, con figuras 2Dimensionales instaladas en este espacio donde "viajamos" con las gafas de 3d, tomando fotos con las cámaras. Estas fotos fueron imprimidas, y las podíamos llevar a casa como souvenirs... todavía tengo estas fotos conmigo.*

También siempre estuve muy aficionada al cine, Greenaway, Lynch, Wenders, Godard, Wan KAr Wai, etc.

Claro, me han afectado también algunas piezas claves como "Modos de Ver" de Berger y "Mujeres, Arte y Sociedad", "Zeros and Ones" de Sadie Plant realmente cualquier cosa puede ser influencia importante...

Lau- ¿Cuándo y por qué comienzas tu inmersión creativa en el territorio de la creación audiovisual?

SOLU- *Bueno, depende de como definamos este territorio. Estuve produciendo vídeo arte/instalaciones en la escuela del arte a finales de los 90s, fué durante esta época cuando empezó mi camino en el mundo de los audiovisuales.*

Si hablamos sobre visuales en directo, empecé el año 2000 cuando encontré el programa Max/Msp/Nato y formamos un grupo experimental DADATA (once11, didac P. Lagarriga,

²¹⁸ <http://www.repellentzine.com/>

Pedro Soler) con lo que improvisamos audiovisuales en directo en varios lugares en Barcelona y fuera... Y cuando el grupo se disolvió, el año 2001, yo continué tocando.

Lau- Frente a los soportes tradicionales del arte ¿Por qué te decantas por la pantalla y no por el lienzo? ¿Qué crees que aporta el medio?

SOLU- *Primero: creo que el lienzo requiere/ofrece diferentes métodos de trabajo que la pantalla, también tienen diferentes conceptos del tiempo. Por ejemplo en la escuela me frustró mucho tener que esperar que la pintura al óleo se secara, y me preocupó gastar tanta pintura (dinero) para una pintura que, en fin, quizás no funcionaba y tenía que empezar de nuevo. En cambio con el Photoshop podía hacer una imagen miles de veces sin gastar material, y este método de infinita variación me gustó mucho... Bueno, y arte digital en general... Otra cosa es la posibilidad de sorprenderse: la experimentación que lleva resultados sorprendentes. En corto: la pantalla es como un lienzo digital con que puedo pintar con la luz... y ¡Está viva!*

Lau- ¿Qué es lo que te lleva a trasladarte a Barcelona?

SOLU- *una coincidencia, si existen...*

Lau- ¿Consideras esta ciudad como un buen núcleo de creación contemporánea?

SOLU- *Hace algunos años si que lo consideré, pero con el tiempo he empezado a notar que existe cierta falta de dinamismo y apertura en círculos culturales y las artistas internacionales cambian de ciudad después un tiempo...*

A veces parece que domina la cultura conservadora, contra cambios e integración internacional, que puede llevar a provincialismo que no aporta nada a la creación como proceso... Por ejemplo, en las ciudades como Londres o París hay más mezcla entre diferentes influencias musicales, artísticas, etc. En París la música africana ha sido mezclada con otro tipo de sonidos, y de esta manera nacen nuevos tipos de música.

En Barcelona no he oído mucho sobre música pakistaní mezclada con música local u otros tipos de fusión de este tipo, bueno, hay Manu Chao. También aquí faltan lugares para la cultura alternativa (subvencionada): todos los caminos llevan a CCCB. Casi todos los festivales toman lugar allí, y casi no hay propuestas innovadoras en lugares menos

conocidos, (con presupuesto y equipo técnico), porqué también es difícil a encontrar soporte económico para este tipo de actividades. Un ejemplo es que han cerrado casi todas las casas ocupas y hace algunos meses, la policía cerro Atelier, un espacio alternativo en el barrio Raval.

El 2004 inicié dorkbot.org en Barcelona, que con su lema "la gente que hace cosas raras con electricidad" ofreció cada mes, la posibilidad de presentar proyectos digitales. Teníamos un público alrededor de 300 personas, así que interés para propuestas diferentes no falta en esta ciudad.

Lau- Ese germen reivindicativo en tus creaciones, en tu propio modo de ser, ¿Dónde ha sido cultivado? ¿Ha sido potenciado desde que vives en España?

SOLU- *Eso es algo que no puedo analizar tan fácilmente. Inmigración como un proceso de transformación, es nacer de nuevo con una nueva identidad/piel, porque la identidad esta muy vinculada con el idioma que hablas.*

Lo que es potente en España, es la tolerancia con diferentes modos de vivir. No hay cinismo nórdico, que hace que la gente no tenga tanto interés por los eventos, porque piensan que ya han visto y hecho de todo... digamos que aquí hay mas emoción y hay mucho potencial, lo que falta es recursos.

Lau- ¿Como aborda Solu una jornada normal de trabajo-creación?

SOLU- *Es una combinación de investigación, comunicación, exploración y producción en este orden.*

Lau- ¿Crees que el artista debe estar comprometido con la era en la que vive? Si es así... ¿De qué manera?

SOLU- *Bueno, puede ser que cada artista vive en su era personal. Hay muchos artistas que han vivido 50 años adelantados, como Len Lye, artista de Nueva Zelanda afincado en Nueva York, quien realizó "videoclips" abstractos para música africana y jazz durante los años 40s. (No hace falta decir que no tenía mucho éxito en la época de documentalismo sobre la guerra).. pero hoy en día su trabajo parece contemporáneo.*

En mi caso me interesan las novedades, cutting edge y "progreso", soy datajunkie, hago visuales en directo, escucho música electrónica (bueno, entre otros estilos), tengo el último modelo de Mac powerbook y me fascinan los robots, aunque también me interesa mucho la historia de cada cosa.

Eso parece compromiso con la era que estamos viviendo, Marshall McLuhan ha escrito que el papel de los artistas en la sociedad es funcionar como 'antenas': ofrecer visiones del futuro, y así facilitar la adaptación en estos cambios. Me suena un poco como los Chamanes y dicen que los Chamanes no tienen poderes en entornos urbanos por la falta de contacto con la tierra, entonces los artistas pueden llevar su papel.

En fin, creo que en el mundo hay suficiente espacio para todo tipo de arte, sea pintura o vídeo digital, siempre se amplía un poco la idea sobre que es arte hasta que quizás algún día se llegará a definir toda la vida como arte, así vamos a llegar al estado zen ...poco a poco...

Lau - A cerca de la creación audiovisual europea contemporánea. ¿Cómo definirías - en parámetros de productivo o no productivo- el panorama de creación contemporánea europea?

SOLU- *La creación es un término enorme, entonces es difícil decir mucho sobre el tema, pero me parece que siempre hay un flujo creativo que esta tocando diferentes áreas de creación, por ejemplo, arquitectura generativa y bio/nano tecnologías parecen muy interesantes. Ahora, en la música hay un momento de búsqueda después de un momento muy dinámico, con las novedades de laptop music, glitch, clits and cuts, experimentalismo, micromusic, etc. Pero ya parece que laptop music esta un poco pasé y hay cierta búsqueda de nuevas formas de presentación de la música. Los audiovisuales en directo tenían su punto álgido hace algunos años, cuando surgieron las herramientas para tocar en vivo y "la laptop cultura". En general, había mucho entusiasmo y experimentación. O podríamos decir que estuvimos viviendo la época del avant-garde audiovisual y ahora llega el momento de la comercialización, reflexión, documentación y teorización (lo que estamos haciendo ahora mismo) por ejemplo.*

Ahora los grupos europeos están produciendo dvds, y los artistas y los desarrolladores de software, tocan con grupos como Beastie Boys (Benton C.Bainbridge) o Eminem (Johnny de kam) que seguramente no estaba previsto hace algunos años.

Lau- ¿Qué artistas o colectivos te parecen más coherentes en el panorama europeo?

SOLU- *Bueno, hablando sobre el panorama de los audiovisuales en directo hay un "movimiento" live cinema/ visual sound, que tiene su centro actualmente en Amsterdam con el festival Sonic Acts, producciones de dvds, la web, textos teóricos, etc. En Amsterdam hay Steim, Montevideo y varios otros organizaciones que ofrecen posibilidades y subvenciones para vídeo artistas.*

Otro centro muy activo es Montreal, de donde viene Skoltz-Kolgen, el grupo que estrenaron este año en el Sonic Acts y Sonarama en Barcelona. En Montreal está también SAT-una comunidad de vjs y artistas de vídeo en directo y Ben Bogart... y mas y mas ... Claro está que en Nueva York y en LA-SF hay mucha gente inspiradora y varios desarrolladores de software importantes... (Synaesthesiologists, Johnny deKam, Kurt Ralske, Jeremy Bernstein) Berlin, la ciudad que se ha convertido en el centro mas atractivo y activo en Europa actual para los creadores contemporáneos: Transmediale Club es uno de los eventos anuales mas interesantes e importantes de la escena audiovisual.

También hay eventos y gente interesante en Viena: Farmers Manual, Lia, Tina Frank, que tienen el sello MEGO como distribuidora de sus dvds. Como puedes ver, hay bastante gente interesante...

Lau- ¿Se pueden apreciar tendencias artísticas relevantes, estilos, preocupaciones comunes... dependiendo de grupos, países, colectivos, etc.?

SOLU-*Es bastante complicado definir las tendencias según países o ciudades, porque los creadores suelen cambiar su residencia a menudo, pero digamos que, por ejemplo, en Amsterdam es mucho mas fácil montar instalaciones técnicamente complicadas en comparación con Barcelona, por la cantidad de recursos y espacios dedicados al arte digital que dispone. Entonces las posibilidades que ofrece cada ciudad, afectan los resultados creativos; también los artistas suelen moverse según las posibilidades y forman comunidades creativas, donde mezclan los estilos, lo que seguramente afecta los resultados de cada uno.*

Hay ciertas tendencias estéticas comunes en cada grupo; por ejemplo, cuando empecé experimentar con visuales en directo con max/msp/nato, había nacido una comunidad de usuarios de este programa, teníamos encuentros y listas de correo electrónico, organizamos talleres, etc. Así nació una "estética o filosofía de nato" que era bastante fácil a reconocer: minimal, blanco y negro, processing, acompañado con música experimental. Cada uno tenía un reto para intentar a evitar ciertos efectos que están instalados en el nato. Por eso existe el riesgo de estética del software, mejor que de un grupo de artistas. Claro que esta estética cambia según la herramienta que utilizas: flash por ejemplo tiene una estética muy limpia y redonda, entonces será un reto interesante a intentar a convertirlo en algo "sucio".

Volviendo al tema de las tendencias artísticas, en la escena de música electrónica existe la necesidad de experimentar nuevas formas de presentación y performance. Sentarse detrás de un portátil aun no parece suficiente para el público, y por eso, los músicos han empezado a tocar instrumentos junto con el portátil que, por razones prácticas, suele ser bastante complicado. Lo mismo sucede en la escena visual, ¿Cómo puede estar el performer mas presente durante su actuación? Hay gente que se viste de una manera provocativa como EXceeda, con máscaras de gas y ropa de cosmonauta, y hay artistas que hacen visuales sin portátil, pintan en papeles y lo capturan con la cámara digital y lo proyectan directamente a la pantalla, así el público puede ver que es lo que hace el artista.

Sobre las tendencias mas comunes, en Inglaterra hay muchos grupos de vídeo scratching política (Pueden estar influenciados por los pioneros como Hexstatic y Cold Cut, que son ambos de Londres) En general, en el mundo de audiovisuales en directo, hay quienes se orientan hacia VJing con la actitud lo que tienen los Djs, mezclan videoclips en los clubs, cada vez mejor, claro, con nuevas herramientas, hay muchos programas de vjs hechos para este objetivo, y hay movimiento LIVE CINEMA, que se trata mas de performances desarrollados entre músicos y artistas visuales que están buscando nuevos (o antiguos) lenguajes de imagen, y la sinergia que pueden producir con la música. La preocupación común entre ambos grupos es profundizar el contenido y alcanzar un nivel más elaborado del directo. En corto, ofrecer algo interesante para el público.

Lau-¿Cuanto hay de performer en un VJ?

SOLU- *Seguramente será interesante para el público tener mas conciencia de la existencia de VJ, para que no ser una sombra detrás de las pantallas enormes. Como ya sabemos sobre los Djs (aunque no hacen nada espectacular) se hacen “estrellas” porqué están, en el escenario y el público puede ver lo que están haciendo en vivo (con los platos) es un tema complicado porque el trabajo con los portátiles, normalmente necesita toda la atención durante la actuación.*

En Off-ICMC realicé un directo mezclando live camera con mis visuales, por lo que necesitaba moverme bastante, y así hubiera podido entretener el público, de alguna manera. Ahora hay mucho interés con las posibilidades de ser performer, con herramientas que te facilitan esta faceta de la actuación; como controladores de midi. Últimamente, he intentado a tomar contacto con el público hablando. Me parece rara la idea, de que los músicos y creadores de laptop, hagan sus performances en el escenario (o fuera) como robots, sin que el público tenga ni una idea de quienes son y que están haciendo en directo. Creo que algún tipo de contacto con el público será mas que bienvenido.

Lau- ¿Crees que es el marco multimediático es el idóneo para hacer germinar un nuevo tipo de arte?

SOLU- *A veces pienso que es casi imposible hacer germinar un nuevo tipo de arte en algún marco, los flujos creativos tienen su propio camino. También creo que tienes que definirme primero que es un marco multimediático, puede ser que no entienda correctamente el termino.*

Lau- ¿Crees que la pantalla total (ayudada por los tics eléctricos de la música) puede ejercer de lavadora de conciencias, aunque sea en una rave?

SOLU- *Podría pasar especialmente con la ayuda de cierta cantidad de drogas, pero para hacer un lavado de conciencia hay que tenerlo como objetivo. De todos modos, si la tele puede hacerlo, porque no la pantalla, hay iglesias que están utilizando proyecciones para realizar su propaganda mejor... la pregunta es, ¿Para qué sirve?*

Lau- ¿Por qué crees que al sector más conservador del mundo del arte le cuesta tanto aceptar que las tecnologías de la imagen y el sonido ayudan al creador contemporáneo a

crear un nuevo imaginario para el arte? o por el contrario no estamos hablando mas que de pura creación audiovisual... no de arte?

SOLU- Seguramente hay sectores en el campo del arte, que conservan las ideas falsas del arte de los siglos pasados. La idea moderna es de grandes artistas, todos hombres, claro, que hicieron todo solos. Así todo es mas simple. Digo falsas porque las ideas sobre los artistas como Michelangelo están bastante lejos de la realidad de su propio tiempo.

Nuestra generación ya ha empezado a re-escribir la historia para incluir la conciencia y la información contemporánea, para aceptar también artistas femeninas y el entorno del artista, como un factor importante en su trabajo.

La exposición sobre Borges, en CCCB hace algunos años, sirve como un buen ejemplo sobre este nuevo punto de vista... (en fin los amigos de Borges me parecieron mas interesantes que él)

Las ideas sobre arte tienen también mucho que ver con el consumismo, valores y status. Si el arte es algo que no funciona bien con el color de la pared del dormitorio, ¿Qué valor tiene?

Complicaciones y conceptos. si no se puede comprar algo, ¿Qué valor tiene? si este algo es solo un momento, ¿Qué valor tiene? Si este algo es un trabajo de varios artistas y expertos, como las instalaciones suelen ser, que no son una obra de un artista, ¿Qué valor tiene ?

El arte era antes una inversión, igual que comprar una buena casa: algo que se puede vender luego, y además ganar dinero con ello. Con los audiovisuales este modelo no funciona bien. Además las piezas audiovisuales/multimedia/net art necesitan que se les proteja porque las tecnologías se extinguen rápidamente y en un futuro las obras quizás no se puedan ver, si su tecnología no viene en el mismo paquete. Todo esto parece demasiado temporal para las clases que suelen consumir ARTE con A mayúscula y las galerías.

Otro tema es el contenido. Hay tanta creatividad y tanto arte hoy en día, que estas áreas suelen mezclarse fácilmente. Para nuestra generación las preguntas "si vídeo es arte" o "si fotografía es arte" ya no son tan importantes, creo. Lo mismo con los audiovisuales, porque hay gente que hacen visuales como diseñadores de proyecciones, hay gente que hacen visuales como djs, hay gente que hace visuales porque les gusta jugar

con ordenadores y cosas digitales, y hay gente que hace visuales porque piensan que de esta manera pueden expresar su "arte" mejor.

Por otro lado, hay mucha basura en el campo de audiovisuales y también hay mucha basura titulada Arte.

El Arte tiene su sistema, que necesita cambiarse radicalmente para poder seguir las influencias creativas de la nueva era: street art, graffiti art, activismo, software art, audiovisuales.... Todas esas influencias son difíciles, para exponer en un museo porque necesitan su entorno para mantener su identidad. La tendencia de ahora se puede expresar con una palabra: efímero. Creo que la idea sobre el arte va a ser muy diferente en 20 años.

Lau-¿El arte actual que misión tiene?

SOLU- Creo que la misión es lo de siempre: expresar lo que está pasando en el mundo exterior e interior en una forma comprensible, para la consciencia o la inconsciencia humana. Mas que nada es una forma de comunicación entre seres humanos. No estamos solos con nuestras peculiaridades. También podemos imaginar que el arte contiene nuestros sueños, realizados en algo tangible, visible, sonoro. Pasamos la mitad de la vida soñando, eso es mucho tiempo, y no sobrevivimos sin ello. También existen los sectores placer y belleza que no son nada malos tampoco.

Lau- En cuanto a la relevancia del fenómeno VJING:

Se establecen precedentes en la animación tradicional, en la edición más primitiva del cine y el vídeo experimental o en las orquestaciones para el cine mudo... ¿Dónde establecerías tú un posible nacimiento de esta cultura?

SOLU- Hay varias influencias e historias para LIVE CINEMA o el arte de los VJs, porque hay también varios métodos y estilos de realizar visuales en vivo. Ya en el año 1743 Padre Castell tenía planes de construir un órgano con que se hubiera podido tocar audio y luces de colores a la vez, con la ayuda de velas. Desde entonces, han existido varios creadores enfocados en la búsqueda de un sistema entre colores y audio: Rimington, Scriabin, Bainbridge Bishop, Kandinsky, Fishinger etc. Esta escuela de synaesthetists (synaesthesia) continua hasta hoy titulado como Visual Music, maneras de proyectar imágenes como si fuera audio. Han sido también pioneros de animación que realizaban anima-

ciones abstractas con la música: Len Lye, Fishinger, Eggeling, y los hermanos Whitney, que luego empezaron a buscar maneras de trabajar con ordenadores, ahora lo llamamos arte generativo, y hoy en día hay varios "vjs" que realizan su trabajo algorítmico creando visuales abstractos como Jasch, Lia, Marius Watch y Casey Reas (programador de Processing software).

Por otro lado, vemos cierta prehistoria de la proyección; los proyccionistas de Linternas Mágicas, que eran los primeros proyectores de diapositivas, giraron por toda Europa presentando espectáculos de imágenes, llevando el Equipo en su espalda (igual que los vjs ahora viajan con sus portátiles). 200 años antes que los Lumiere brothers inventaron el cinématographe, que tenía función de cámara y proyector. Lo llevaron los cineastas/proyccionistas a todas partes de Europa y América mostrando esta vez, clips de film, un poco como los vjs. Otra vez, parece que nada ha cambiado mucho en el mundo.

Después de la invención del Cine, han existido varios movimientos como el cine ruso, que investigaron el montaje. Algunas películas de Eisenstein tienen mucho que ver con el estilo de los vjs. Había artistas de Expanded Cinema que buscaron maneras de romper con la idea de proyección de cinema y había los vídeo artistas (Nam June Paik, Vasulkas.) que en los años 70s, con la revolución de la cámara portapak, empezaron a montar sus propios eventos y equipo para modificar la señal de vídeo. Ellos inventaron (con la ayuda de sus compañeros técnicos) mas o menos todos los efectos que ahora tenemos en las mesas de mezcla de vídeo: feedback, colorización etc. y con estas ideas, continuaba el desarrollo hasta los software de hoy para tocar vídeo en directo.

Entonces, el nacimiento de esta cultura puede ser en el datado en el momento en el que el padre Castel dibujara con su máquina de colores y música, o puede ser Wagner, que con sus ideas sobre gesamkunstwerk, montó operas las cuales combinaron luces, música y textos... Hay varias posibilidades, depende del punto de vista. Pero si que está claro que, lo que hacemos ahora, no es nada nuevo; hay continuación e historia para todo esto, y ahora tenemos mas posibilidades que nunca de hacer algo potente. Un ejemplo son los lasers; algo realmente impresionante. Y no están aun en manos de los artistas. Todavía no.

Lo que soñaba Scriabin en su era cuando visualizaba su proyecto Prometheus (1911), es ahora realidad en una discoteca, donde hay humo, luces, audio, música y visuales, y esta

hecho para ofrecernos una salida de la vida cotidiana. Creo que el mismo señor Scriabin esta girando bastante en su tumba por la frustración de perder esta experiencia, la que nos parece algo ordinario.

Lau- En nuestro país Instituciones sobretodo privadas (tal es el caso de la Mediateca de la Caixa, Caja Madrid, el Guggenheim en Bilbao y las ediciones de los festivales como SONAR, OFFF, FIB, etc) dan apoyo a estas manifestaciones artísticas ¿Qué marcos fuera de las raves y las discotecas crees tú que serían necesarios para dar contundencia cultural a este fenómeno? ¿Cómo ves tu a nuestro país de cara potenciar este tipo de manifestaciones artísticas?

SOLU- *Bueno, las instituciones privadas son necesarias porque tienen los recursos para llevar a cabo proyectos grandes. Estas instituciones en España están bastante abiertas para todo tipo de manifestaciones culturales. Lo que falta son los espacios que nos aportan posibilidades de encuentros culturales día a día, con continuidad y que ofrecen posibilidades de compartir nuestros proyectos, ideas y conocimiento. Los festivales nos dan idea sobre lo que esta pasando en el mundo. Pero hace falta hacer algo que soporta nuestro trabajo y nos facilita presentarlo, ahora.*

Lau- ¿Cómo sobrevive un VJ? ¿Es un creador al estilo tradicional, o consciente de lo efímero de su trabajo no exprime su potencial, sino que hace de mercenario con su trabajo? ¿Es el VJ un artista contemporáneo o es un alquimista de la noche?

SOLU- *Como he mencionado antes, hay mucha diversidad en el campo de los visuales, entonces cada uno busca la vida en su manera. Hay vjs en España que viven de su trabajo, especialmente si tienen una residencia en una discoteca por ejemplo. Cada artista se hace mercenario de su trabajo en alguna manera para sobrevivir, eso no significa necesariamente vender su alma. Hay vjs que son alquimistas de la noche y hay vjs que son artistas contemporáneos según los intereses de cada uno. Claro, que en el campo de visuales en directo, a veces puede ser difícil ser reconocido por su trabajo, pero eso depende mucho de cada uno y eso ya está cambiando; si haces algo diferente y tomas tu trabajo en serio, el público te busca para darte las gracias, realmente no hace falta subestimar el público y su interés por los visuales.*

Hace poco tiempo estaba escribiendo un artículo sobre la escena de los vjs en España para una publicación estadounidense, y realicé varias entrevistas con vjs españoles sobre su trabajo. Lo que me sorprendió era que nadie de ellos podía decir cuales eran sus Vjs favoritos españoles, buscaban referentes en otros países. Parece que los vjs aquí no les gusta mucho el trabajo lo que hacen sus colegas... Éso es algo para pensar.

Entrevista realizada a Oscar Testón desarrollador y administrador de VjSpain.com. Enero 2005

Oscar Testón aka Vj Otu, es el desarrollador y creador del foro nacional mas importante en torno a la cultura Vj. Con dedicación y empeño, en poco mas de un año VjSpain.com se ha convertido en el foro mas activo de habla hispana. Desde diciembre de 2004 y hasta el día de hoy hay más de un millar de usuarios y de miembros que colaboran posteando información, eventos, noticias, links interesantes, dudas con el hardware o el software, y otras muchas cosas a cerca de todo lo que rodea al mundo del Vjing. VjSpain es ante todo una comunidad abierta que pretende ofrecer ayuda a quien la necesite, es un sitio en internet que además alberga información sobre colectivos, ejemplos de piezas, loops, para descargar ya que se adscribe bajo una licencia de creative commons. Para saber que es lo que se lleva a cabo en el panorama nacional, no hay nada como pasarse por VjSpain y sumergirse en cualquiera de los temas de los foros.

Lau- Oscar ¿Cuándo, cómo y dónde surge la idea de crear VjSpain?

Oscar- *Llevaba varios años proyectando imágenes, sobre todo en discotecas y me parecía algo muy raro la poca comunicación que había entre vj's, video-artistas y demás personas que nos dedicamos a "experimentar" y proyectar imágenes.*

Personalmente necesitaba entablar comunicación con otras personas que tuvieran mis inquietudes, ver trabajar a otra gente... En España existía un foro de vj (que no hacía más que recibir publicidad y tonterías de promociones) donde esporádicamente los vjs entablaban comunicación, pero no acababa de arrancar. En Diciembre de 2004, (gracias a que

donde trabajaba no había mucho movimiento) comencé a desarrollar y diseñar lo que ahora es la web. Lo tuve que hacer a escondidas de mis jefes, así que durante ese mes dediqué mis 8 horas diarias de trabajo a diseñar, hospedar y publicitar la web.

En Enero de 2005 comenzó a funcionar, y los resultados obtenidos merecieron el esfuerzo, visitadla y veréis de qué hablo.

Lau- ¿Cómo surge la idea de crear una web que actúe de motor impulsor para la escena del vjing nacional?

Oscar- *Cuando me decidí a crear la web, sabía que iba a llevarme mucho tiempo y que no sería un proyecto de unos meses, sino que, aparte del tiempo dedicado a diseñar y publicar, debía de tener contenido para que fuera una ayuda y un escaparate de trabajos realizados por vj y colectivos. Lo pensé un minuto y aquí estoy, con más ganas e ilusión que el primer día*

Lau- ¿Cómo se lleva a cabo una iniciativa semejante?

Oscar- *Analice otras web extranjeras y decidí que debía de ofrecer más que ellas para que funcionara el proyecto. Por otro lado, ya había trabajado como diseñador gráfico y programador web, tenía los conocimientos necesarios para crear la web.*

También disponía de un servidor propio donde podía alojar todo lo que se me venía encima. Cuando todo esto se alinea en un momento concreto sale algo como Vjspain.com.

Lau- Pero ¿Cómo da comienzo este proyecto? ¿Cuál es su raíz impulsora que te motivó a hacerlo?

Oscar- *Descubrí la web vjfrance.com y pensé que en España nos hacía falta eso... Un dominio que nos representara a todos, pero que no estuviera sujeto a ningún colectivo concreto. Vjspain.com era un servicio que comenzaba a funcionar y nadie sabía quien estaba detrás, no había publicidad (ni hay) y se ponían muchos medios de forma gratuita para fomentar la comunicación entre nosotros.*

Lau- ¿Cuales son las premisas en las que se apoya el proyecto?

Oscar- *Justamente eso, que no hay un colectivo con animo de hacerse publicidad que la use como plataforma propia para darse a conocer, sino que es de todos los que participamos de ella. Creo que ese fue el secreto y la buena acogida que tuvo.*

Lau- ¿Cuanta dedicación al mantenimiento de la web es necesaria para que funcione como lo hace?

Oscar- *Depende del tiempo que pueda dedicarla, los 2 primeros meses de vida de la web la dedicaba varias horas diarias, arreglar fallos, programar el foro en Php (era la primera vez que me enfrentaba a un lenguaje de programación). Ahora mismo va a temporadas, cuando tarda en renovarse los contenidos es por que tengo mucho curro en ese momento. De la web desgraciadamente no vivo y el día sólo tiene 24 horas.*

Lau- ¿A qué crees que se debe que Vjspain tenga ya mas de un millar de usuarios registrados?

Oscar- *La gente encuentra lo que busca... y vuelve, se da de alta en el foro, manda vídeos... cada uno de nosotros que participa, ve la web como algo que el también ha creado, y por eso la mima, nutre y hace que otros la visiten... y la rueda gira, y gira, y llegamos a más de 893 miembros... Es genial.*

Lau- ¿El modelo de web surge quizás por observar que en España no existe un foro similar?

Oscar- *Esa fue la motivación principal. Necesitábamos un lugar donde comunicarnos. Vjspain.com nació en Enero de 2005, y en un año hemos (uso el plural porque considero que ha sido un trabajo de todos los miembros) conseguido más de 280 usuarios, 25 colectivos con sus correspondientes bios, más de 200 loop de libre uso, una transferencia de información de más de 1Gb diario y sobre todo hemos unido lazos entre nosotros y traspasado las fronteras, ya que tenemos muchos amigos en Hispanoamérica que participan abiertamente en la web.*

Lau- ¿Cuales son los referentes en los que se ha basado para la ejecución y el mantenimiento?

Oscar- *Me he basado en otras web como vjcentral.com, vjfrance.com, telenoika.net... etc. El mantenimiento es una parte fundamental, intento mantenerla actualizarla siempre que puedo, aunque alguna vez a estado un poco parada (sufrí un ataque informático que me tuvo 3 semanas fuera de juego). Aún así los usuarios son pacientes y saben que hago todo lo que puedo.*

Lau- ¿Qué otras webs son de obligada consulta para nutrir la web de contenidos?

Oscar- *Visito siempre Vjcentral, telenoika.net, Medialab (Madrid, Barcelona), pero en estos momentos las noticias vienen a la web, al principio debía dedicar mucho tiempo para localizar información, que interesará y fuera necesaria para nuestro gremio, pero ahora mismo me ayuda mucho la colaboración de todos los compañeros de la web.*

Otu es el alias que utiliza Oscar para proyectar. A parte de desarrollar la web, de su trabajo, también es un Vj que lleva algo más de cinco años de experiencia en el mundo de los visuales en tiempo real. Háblanos un poco de tu faceta como creador audiovisual.

Lau- ¿Cuándo comienzas en esto de la creación en tiempo real?

Oscar- *Comencé en el año 2.000, cuando llegue a Madrid, trabajaba como editor y cámara. Conocí a una persona que le acababan de ofrecer una sala para realizar visuales y junto a él, comencé a proyectar en otras 2 macrosalas de Madrid.*

Estuve durante 3 ó 4 años y me cansé porque era proyectar por proyectar, sin ningún sentido y sin un porqué, daba igual poner en pantallas una pelota botando que una bailarina...mientras fuera al ritmo de la música. Ahora busco un porqué a todo lo que hago (o por lo menos lo intento), mis sesiones las baso en la realidad que vivimos a diario, salgo a la calle a grabar y de ahí saco el material para mis sesiones. Todo propio, nada comprado

o bajado de internet: es una gran satisfacción proyectar tus propias historias. Aunque respeto el trabajo de todo el mundo y con esto no quiero decir quien es mejor que quién. Yo creo que lo importante es llegar al público, divertirse y sobre todo, conectar con la gente que esta viendo la sesión,... para mí es la clave.

Lau -¿Puedes decir que estás bajo algún tipo de estilo creativo?

Oscar - *No me he parado a pensar que estilo creativo pueden tener los visuales que hago, la verdad es que no es una cuestión que me preocupe. Simplemente tomo la realidad,... la fragmento en trocitos, los mezclo...Y de ahí formo una historia, mi historia...*

Lau- ¿Qué cosas estás dispuesto a proyectar y cuales no?

Oscar - *En estos momentos no tengo límite en mis proyecciones, se lo que quiero contar ahora, pero estoy seguro que seguiré evolucionando y mis inquietudes cambiarán. Pero creo que nunca utilizaría imágenes abyectas, violentas, humillantes...*

Lau- Pero ¿Existe algún límite a la hora de transgredir contenidos con una pantalla?

Oscar- *Los límites no se pueden medir... yo se cuales son los míos.*

Lau- ¿Crees que un vj puede considerarse un artista contemporáneo? ¿Por qué?

Oscar - *Vamos a darle tiempo al tiempo. Lo importante es creer en nuestro trabajo e intentar llegar a la gente. Los primeros proyectistas de imágenes eran artistas que apenas tenían medios técnicos, pero ése no era ningún impedimento para que el resultado fuera una obra de arte. En cambio, hoy en día, muchos vj se centran más en la técnica propiamente dicha, que en crear un lazo entre la imagen y el espectador.*

Lau- ¿Qué colectivo, vj o artista es referencia obligada y motivación para seguir trabajando en esto?

Oscar - *La verdad es que hay gente muy buena haciendo visuales, todos tenemos nuestros preferidos, personalmente me gusta mucho The Ligth Surgeon*

Lau- ¿Hacia dónde crees que camina esto del Vjing? Se aprecia un notable aumento e interés... de gente que quiere enseñar las cosas que hace...

Oscar- *Ahora mismo, hay muchas formas de hacer visuales, diferentes contenidos y soportes... la tecnología nos permite cada vez realizar eventos más espectaculares, los vj's que están empezando se encuentran con información (sobre todo en Internet) de lo que ocurre en el mundo del vídeo. Se puede decir que estamos empezando "algo" que crece en muchas direcciones.*

Podemos plantearnos ya el vjing como una profesión, no sé a donde va a llegar, lo importante es hacer una buena base y en España hay gente muy buena haciendo visuales.

Lau - ¿Crees que el aumento progresivo de vjs nacionales, hace peligrar de algún modo la calidad de lo proyectado y el caché de los artistas?

Oscar - *No, al contrario. Cuantos más seamos, más en serio se nos va a tomar y nos será más fácil seguir abriendo hueco. Ojalá fuéramos tantos como ingenieros y pudiéramos ir a la Universidad a aprender esta profesión.*

Lau- ¿Consideras que es útil hacer cierta documentación de estos eventos? Hacer cierto eco de las proyecciones y diferentes disciplinas relacionadas con la creación audiovisual a tiempo real, serviría para tejer cierta estela histórica de este movimiento artístico contemporáneo... ¿Tu que piensas al respecto?

Oscar- *Está claro que vjing esta siendo una revolución, crece exponencialmente en todas sus facetas, tanto de gente interesada, equipo técnico, ideas. Y no cabe duda que tiene que estar documentado, necesitamos una buena base para seguir creciendo. No me preocupo de si es o no un movimiento artístico (el tiempo lo dirá). No sólo se hacen visuales en discotecas, todo sirve como lugar de proyección. Sería positivo poder demostrar a la sociedad que estamos tan preparados para dar una sesión visual en una fiesta como para llegar a emocionar a un auditorio que contempla una opera.*

3-EL VJ: DE PRODUCTO MASS MEDIÁTICO A LA ESCENA ARTÍSTICA:

3.1- Cultura audiovisual como producto mass mediático

3.2- El Vj y su producción como producto mass mediático

3.3- El Audiovisual como un medio para generar conciencia crítica, construcción y comunicación social. Proyectar lejos de las raves y del cine.

3.1- Cultura audiovisual como producto mass mediático:

_____Con el desarrollo tecnológico, y concretamente con el gran avance que ha supuesto la digitalización de la información, vemos que se han ido introduciendo nuevas formas de comunicación en los medios; nuevos canales y nuevas lógicas de experimentación audiovisual y de creación.

El espectador también ha modificado su perfil: ahora es un espectador que consume productos de diversa índole, con hibridaciones derivadas de la inmersión de un medio en otro (como pueden ser la televisión digital interactiva o la escucha de la radio en la red). El espectador, entendido como público, ahora desempeña nuevas funciones: se convierte en elector y editor (productor) de sus propios medios de información y comunicación. Ahora es un espectador que es a la vez productor de su programación del ocio y la cultura.

Pero la relación del espectador con los medios de masas es mucho mas compleja de analizar. Por un lado vemos como la actualidad, la cultura, la política y los hechos de la vida cotidiana, están siendo constantemente filtrados a través de los medios de comunicación; se percibe como los sujetos obtienen su ración de contenidos a partir de la domesticación de ciertos soportes como la televisión, la radio e internet. Estos medios propician aludes de información instantánea, directa y en dosis controladas. Ésto puede parecer a priori contraproducente, de hecho en última instancia lo es (pues en cierto modo se toma una fracción de la información como el total, o como verdad taxativa), pero en realidad lo que demuestra, son unas prácticas sociales que describen la época en la que vivimos: la época de la información y las comunicaciones instantáneas.

Se puede decir que los medios masivos de comunicación, son hoy día el mecanismo mas importante a través del cual la cultura se difunde. Las personas están acostum-

bradas a un entorno mediado y al espectáculo escenificado. La cultura esta mediatizada y controlada. Los sujetos perciben de los medios esa información, la consumen, la digieren, y la asimilan. Ya se ha hablado en otro punto del texto lo que los medios como la televisión producen (punto 2.2.2) en los espectadores: vemos como se percibe una realidad televisada que hace sublime (en términos de Mirzoeff) todo lo que toca. Esas imágenes televisadas reestructuran una serie de valores o creencias a rasgos parciales, configuran un panorama panóptico del mundo real.

Los creadores de un nuevo imaginario colectivo, éstos es los artistas, no pueden obviar este fenómeno. De hecho no lo hacen. Éstos intentan reflejar con sus piezas las nuevas relaciones comunicacionales que se sustraen de una intensa domesticación de los medios de comunicación. Una apropiación de medios para la creación, para la difusión de una cultura mas underground, o si se quiere, menos popular. Un buen ejemplo de esta reflexión, es la propuesta por la octava edición del festival Zemos98²¹⁹ en Sevilla, que gira en torno a una apropiación de los medios de comunicación y en concreto de la televisión, con el subtítulo “*más allá de la televisión*”

*Jose Vicente Soria y el colectivo zemos98 coordinan las intervenciones de diferentes invitados que reflexionarán sobre el pasado, presente y futuro de la televisión desde sus propias experiencias de creación de **telestreets**.*

***Telestreet**, noticieros de barrio, videoartistas, televisiones comunitarias, emisiones de streaming, colectivos de vídeo... son algunos de los nombres de los proyectos de producción audiovisual que están proliferando con fuerza en los comienzos de este siglo*

(Artículo de Zemos98, octava edición)

De hecho, hay nuevos canales alternativos que se han ido configurando en torno a la televisión generalista y a los canales privados. Existen nuevas plataformas audiovisuales de experimentación con la imagen y el sonido que están sirviendo a los creadores para hacer una inmersión plena en la creación audiovisual contemporánea.

²¹⁹ Toda la información en línea del festival en: <http://www.zemos98.org/spip>

Podemos datar una posible revolución en los medios en la década de los sesenta ya que con la aparición del vídeo se pone en tela de juicio la veracidad de la emisión en directo (por lo tanto real y fiel a los hechos) que proponía un medio como la televisión. Desde ese momento, el sujeto comienza a plantearse la veracidad de lo emitido ya que previamente ha podido ser editado y manipulado en función de determinados intereses.

La omnipresencia y domesticación de la televisión (en general de la imagen a través de la pantalla) como fuente de información, posibilita la idea de tener al alcance de la mano el mundo en que vivimos y el que más lejos se nos muestra. Vemos a través de la imagen televisada, como es el mundo que nos rodea: tenemos una noción general y universalizada de conceptos globales con respecto a la sociedad. Estos conceptos han sido canalizados y filtrados por el medio, de este modo y a través de la audiovisualización de la información, percibimos noticias con respecto a todos los temas. Pero la televisión impone sus propias normas para poder llegar a emitir ciertos contenidos: tal es el caso de la inmersión publicitaria el eventos televisados que conciernen a la cultura y mas concretamente al deporte. Pero con la llegada de la televisión digital terrestre (TDT)²²⁰, el sujeto puede disfrutar de cierta elección de los contenidos que quiere ver. Se habla y se publicita una televisión plenamente interactiva con un universo de servicios. En concreto en España, se alude a un definitivo *apagón analógico* para el año 2010. Para cuando llegue este momento, en nuestro país se prevé que la adaptación de un formato al otro estará realizada en la mayoría de los hogares que disponen de televisión.

La televisión es el *viaducto* de información preferida por los usuarios. La capacidad que éstos tienen de digerir los productos audiovisuales que de ella se sustraen es demasiado grande: por lo tanto cada vez hay más y más propuestas, más y más plataformas que emplean los medios televisivos como canal de ideologías, pensamientos o políticas. Pero la televisión a su vez, va generando un imaginario colectivo que es común a ese público, con el que se siente identificado o más bien con lo que le gustaría llegar a ser o tener; como consecuencia el individuo ve en la televisión, un espejo de realidades deseadas, proyectadas y dispuestas estratégicamente. Al generar un imaginario colectivo, común, instantáneo y accesible; la televisión implica además un un proceso de socialización muy importante. Los individuos son conscientes de tal o cual noticia puesto que han podido ver sus imágenes en televisión. Se puede hablar de que la creación audiovisual

²²⁰ Los operadores españoles se publicitan diciendo que habrá una mejora de la imagen y del sonido, y habrá un amplio numero de propuestas y nuevos canales. También se prevé que se pueda realizar el voto electrónico, o la compra desde casa, todo posibilitado a través de la red de internet.

resultante de esa recomposición y reestructuración del imaginario colectivo, es una creación audiovisual mass mediatizada y masificada.

Los formatos audiovisuales y por consiguiente la cultura audiovisual, se renueva constantemente a una gran velocidad. Está en continuada revisión debido a la competencia entre los diferentes programas. Los productos resultantes tienen un periodo de caducidad muy breve, así que los productores y creadores audiovisuales emplean toda su creatividad para que esos productos se disparen en popularidad cuanto mas tiempo mejor. De este modo, vemos como formatos audiovisuales triunfan y otros se desplazan de la parrilla de la programación.

El campo de la cultura audiovisual en un individuo hoy día, se va haciendo cada vez más y más amplio. Vemos como la televisión propicia esa total inmersión en la vida mediatizada de la cual no podemos abstraernos, ya que pertenecemos a un conjunto social que la asume como medio, como conducto vital para catalizar las experiencias. El imaginario resultante es curiosamente estimulante para los individuos, y la manera de tratar y disponer la información atrae a estratos sociales de diversa índole. Pero más allá de ese medio (hablamos de la televisión propiamente dicha como la reina de los medios de comunicación de masas) hay una estela de *observadores* que no se quedan impasibles frente a lo emitido: modifican su formato (su impecable modo discursivo y gráfico), lo utilizan de un modo mucho mas tajante y activo, y hacen uso de otros canales como es la red para emitir su mensaje. Nacen así las nuevas televisiones o *contratelevisones* de la red.

El advenimiento y asentamiento de internet ha supuesto una gran revolución en todos los aspectos. Supone un *lugar* que permite la construcción de un espacio multimedia no dominado por los monopolios mediáticos. Numerosos colectivos están activos creando flamantes y novedosas propuestas, centradas en desarrollar un mediactivismo social como contrapartida a las plataformas convencionales. Este hecho, está calando hondo en la comunidad que utiliza cada vez mas la red para extraer de ella toda la información respecto a la política, la cultura y el ocio. La interactividad y la navegación por parte del usuario en los contenidos, permite que éste, elija en todo momento que es lo que quiere ver y en que momento verlo. Además, convierte a cada usuario en un posible emisor de contenidos e información, conformando el sistema electrónico en un ente de

producción cooperativa y no jerarquizada. Internet está a su vez generando nuevas formas de comunicación, nuevas herramientas para el traspaso de información y nuevos soportes donde almacenar dicha información.

*Parece que cualquiera de los casos analizados siempre nos acaba remitiendo al propio medio. Cuando se trata de proyectos que utilizan la Red como soporte, se pone de manifiesto la dificultad de eludir por completo algún tipo de autorreferencialidad. Y si el principal objeto de crítica de los activistas del vídeo de los setenta fue precisamente el medio que utilizaban para la difusión de sus ideales –la televisión–, los actuales activistas también se sirven de las mismas armas que sus contrarios cuando centran sus críticas en la Red. En el fondo de ambas luchas reside el interés por resistir y sabotear los monopolios corporativistas de la información que ostentan los mass media tecnológicos.*²²¹ (BAIGORRI, 2003)

El concepto de Cultura Audiovisual mass mediática, puede quedar explicado brevemente en el momento que entendemos y asumimos, que la mayor parte de lo que conocemos y sabemos del mundo, ha sido posible por la proliferación del mundo audiovisual y sus formatos, en concreto el de la televisión. Lo que se emite nos llega y nosotros lo asumimos como cierto. Esa es la base de la credibilidad que maneja la televisión y donde radica su potencialidad. La imagen y el sonido emitidas a través de una caja reflejan una realidad que no nos cuestionamos. Por lo tanto el imaginario que se nos muestra a través de ella, nos seduce, en tanto en cuanto que, a base de la repetición, lo encontramos familiar; y así podemos establecer relaciones con otros individuos.

Los creadores, son conscientes de la potencia que tiene ese imaginario y lo explotan constantemente de una manera plástica en sus creaciones. Emplean esas imágenes y sonidos para darles otro contexto, para reconducirlas hacia una narrativa modificada. En el caso de la creación a tiempo real que hacen los Vjs, éstos toman directamente el material de la televisión, grabándolo y después modificándolo a su antojo. En ocasiones también aluden en sus proyecciones a series, animaciones o dibujos animados, o películas que han marcado mucho a nivel sociológico. Graban el fragmento que les interese, lo cortan, lo modifican, lo editan y lo añaden al banco de loops. Cualquier material que forme

²²¹ BAIGORRI, Laura (2003). Recapitulando: modelos de *artivismo* (1994-2003)". *Artnodes* [artículo en línea]. UOC. <<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>> ISSN 1695-5951

parte de ese imaginario audiovisual colectivo les interesa para retratar el concepto que pretendan con cada pieza.

3.2- El Vj y su producción como producto mass mediático:

Cuando nos disponemos a mirar críticamente la producción de un Vj (creación audiovisual a tiempo real) no podemos abstraernos del lugar de donde proviene, del lugar donde hoy día tienen lugar la mayoría de las proyecciones de sus trabajos, y ese lugar es el club. Es en ese lugar donde el Vj realiza su trabajo con mas asiduidad: llega, monta sus equipos y comienza la proyección. El Vj es un nuevo gurú de la noche que compite con la captación del protagonismo que tiene el Dj. En el club se dan a su vez las más insólitas circunstancias para la creación, pero en realidad es allí donde frecuentemente vemos a los Vjs haciendo sus visuales, lanzando sus vídeos, programando los efectos sobre una muchedumbre que generalmente, permanece ajena a lo que él hace mientras baila.

El Vj dispone todo su arsenal, que previamente ha sido recopilado, tratado, seleccionado para esa noche o ese evento en concreto. Pero ese material, ha sido captado de diversas maneras (dependiendo del propio lenguaje plástico del Vj). Vemos como en muchos casos de los que se han examinado, las proyecciones retrotraen imágenes urbanas, publicidad, grafismos que recuerdan mucho a formatos televisivos, personajes reconocibles por todos fruto de un imaginario colectivo común, paisajes que hemos visto por televisión, extractos distintivos de películas²²², etc. De esta manera, el público responde con cierta empatía con el Vj, ya que identifica lo que está siendo proyectado. Pero esta conexión es mucho mas profunda de analizar: Por un lado tomamos el producto del Vj como una mezcla azarosa, fruto de una disposición live de un imaginario que él previamente ha escogido. Pero es en esa elección del material previo donde debemos hacer hincapié, pues es la base que determina y diferencia un producto de otro.

²²² Uno de los colectivos mas importantes del Reino Unido es Addictive Tv. Son un grupo de Vjs y Djs que emplean la técnica del scratching para secuenciar las imágenes con el sonido. Parece que en su estética y ritmo están muy influenciados por ColdCut, pero las imágenes que emplean son tan reconocibles que desencadenan en el público que las ve un vínculo ineludible. Secuencias de películas tan conocidas como The Italian Job, James Bond, figuras populares como Elvis, Jim Morrison, Blondie, o Rolling Stones son frecuentes en sus vídeos que sincronizan de una manera espectacular. Se puede ver mucha información de este colectivo que ha participado entre otros espacios en el Centro Pompidou de París y mas recientemente en España en el Festival Rec en Madrid (2006), en su site en línea: <http://www.addictive.com>

Hay muchos Vjs que renuncian a la plasticidad que ofrecen los medios audiovisuales como la televisión, el cine o el vídeo, y se centran mucho más en generar sus propios loops a partir de grafismos secuenciales, minimalistas, creados a partir de programas vectoriales, numéricos y ramdoms. Estos creadores dotan a sus proyecciones de un carácter mucho mas tecnológico y frío. El público entiende que se trata de una ambientación, de un *cuadro* en movimiento que está de fondo, pero que comunica bien poco. Es plenamente efectista y estético. Como ya se ha dicho antes, otros creadores emplean una plástica mucho más directa y real, empleando secuencias filmadas o rescatadas de películas. En este último caso el espectador, cuando mira la pantalla, reconoce lo que ve pese a estar acortado, modificado o con un efecto aplicado. El acto comunicativo de esa proyección es mucho mas positivo.

Se aprecia entonces como esa creación que el Vj realiza, se articula desde el principio en la elección de los materiales. Ese paso previo es muy importante y determina en cierta forma su criterio compositivo.

La figura del Vj actual proviene de una cultura audiovisual mediatizada. La mayoría de esta nómina de creadores está entre los 25 y los 35 años, por lo que pertenecen a una generación que ha convivido con la televisión. Sus primigenias experiencias estéticas estuvieron supeditadas por los dictámenes que articulaban la programación. Han vivido en primera persona la ampliación de canales televisivos, la edición de la televisión digital terrestre, la intromisión de la red internet en la mayoría de hogares y de puestos de trabajo, la telefonía móvil 3G, la revolución podcast y la problemática napster entre otros. La mayoría de ellos provienen de carreras universitarias que aluden de algún modo a la creación audiovisual, al diseño, o a la integración web. Es por ésto, por lo que podemos percibir que estos creadores, entienden los medios tecnológicos y los medios de comunicación perfectamente, lo cual favorece para comprender a su vez, la plasticidad y los recursos que emplean.

Pero ¿Podemos decir que la figura del Vj es fruto de los mass media? Pues en cierto modo sí. Podemos afirmarlo en tanto en cuanto, vemos que es un creador que está inmerso en un mundo del que no es ajeno. Hoy por hoy, nada se salva de estar mediatizado, y mucho menos un productor que trabaja con el audiovisual. Un Vj, trabaja por norma en un Club (aunque lo que nos importa es que ese marco no es verdaderamente

muy idóneo para visualizar su trabajo) y ese club constituido ante todo como un negocio del ocio, debe captar la atención de un sector de público para incrementar sus ganancias. Los canales que emplea un club para conseguir efectivos económicos pueden verse claramente: primeramente el club debe ser un lugar adecuado, éste debe contar con una ambientación o un estilo en su decoración, una música que se consolida con la contratación de Djs populares, una elección de personal atractivo (camareros, gogos, bailarines, animadores, relaciones públicas...) y por último un telón de fondo audiovisual, que pueden ser pantallas, monitores de plasma, televisiones etc. que son manipulados por los Vjs. Para promocionar el negocio, el club hace todo lo posible: lo publicita en diversos medios, prensa, flyers, web, radio o televisión; y las estrellas de esa publicidad suelen ser los Djs y Vjs invitados. Por tanto, vemos como el Vj se inmiscuye en un panorama que está en cierto modo condicionado por el afán lucrativo. Los Vjs a parte de proyectar sus loops en una determinada sala, también deben incluir el nombre de la sala, el logo, el nombre del Dj e incluso el suyo propio en la gran mayoría de las ocasiones. Es una manera de hacer publicidad del establecimiento a la vez que se proyecta. No podemos obviar que el Vj, cuando hace visuales para un club, está inmerso en la industria del divertimento y como tal, pertenece a una empresa subcontratado para ofrecer un servicio, pese a que lo que haga parta de su individualidad como autor en su producción.

Lo difícil es juzgar en cierta medida, si esa producción es ajena o está influida por el medio y el lugar donde se distribuye, el club en cierto modo, es un producto de la sociedad del consumo y del ocio. Los mass media constituyen un imaginario colectivo, crean una serie de modelos de simulación mediática y generan con la difusión una serie de ídolos populares.

Pero se hace pertinente una reestructuración de todos y cada uno de los preceptos que rodean a la creación de un Vj. Es preciso sacarla de su contexto lúdico para poder observar y detener la mirada en aquellos creadores que, conscientes de que la audiovisualización de sus piezas no es la óptima en los clubs y las raves, se inmiscuyen en otros lares que atañen al mundo del arte o de la crítica social. El Vj pasa de ser un gurú de la noche, a un creador audiovisual en otro contexto, donde es mucho más propicio un análisis ecuánime de lo que hace. El Vj y su trabajo audiovisual dispuesto en otro ámbito, cobra un nuevo valor que es preciso indagar y observar detalladamente.

3.3- El Audiovisual como un medio para generar conciencia crítica, construcción y comunicación social. Proyectar lejos de las raves y del cine:

_____La potencia del audiovisual ha sido empleada desde sus inicios, para contar historias de una manera mucho mas efectiva. El hecho de que su narrativa consista en reflejar la realidad como un espejo dinámico, ha sido aprovechado para referir las cosas de una manera directa. Tenemos buenos ejemplos en el ámbito del audiovisual que denotan estas prácticas. Pongamos el caso de los telenoticieros, el reportero se traslada con su cámara para retratar y retransmitir en directo lo que ha sucedido. Desde nuestras casas y sintonizando determinado canal, podemos ver esa labor periodística que está siendo realizada. Otro ejemplo sería una narración lineal como es el caso de una película en el cine, también nos atrapa por la proximidad que sentimos hacia los personajes presentados a través de un guión.

El audiovisual y los contenidos generados a través de él, por medio de la imagen y el sonido, penetra con mucha facilidad en la mente del espectador. En cierta medida, a éste no se le pide otra cosa que mire y escuche. Quien permanece un instante atento, queda atrapado por ese medio tan directo y está inmóvil viendo los sucesos que se le presentan sin parpadear. El acto informativo y comunicativo, se realiza sin ningún esfuerzo (solo el esfuerzo de entender lo que se muestra y de discernir la posible problemática que se plantea) por parte del público o los sujetos que observan. De algún modo, los medios en concreto la televisión, han producido una democratización de la información y la experiencia cultural, pero también han unificado criterios y pensamientos a un nivel global.

De un tiempo a esta parte, y aprovechando los recursos plásticos, informativos y comunicacionales que ofrecen los medios audiovisuales, se percibe una inclusión masiva de formatos en todas sus dimensiones: desde la inclusión de numerosas televisiones, estatales, provinciales, locales, etc. a la inmersión de realizadores en el mundo del cortometraje, o la realización de piezas para diversos medios como internet.

Por otro lado, desde el mundo artístico, podemos apreciar como se han ido empleando los mismos recursos que maneja el audiovisual para articular nuevas narraciones y producciones. Hablamos de que los creadores, seducidos por ese potencial, por esa

comunicación e información directa que se desprende de ellos, se han sentido cómodos con esas nuevas habilidades, es más, les han dado la vuelta para ofrecer nuevos conceptos trastocados y revisados desde una perspectiva más expresiva y personal. Algunos de estos artistas son de sobra conocidos: Nam June Paik, Steina Vasulca, Pipilotte Rist, Antoni Muntadas, Antoni Abad o Marina Abramovich por citar algunos nombres; pero otros, aun están por ser descubiertos. Debido a la accesibilidad y economía de los medios, esta nueva nómina de autores es inmensa. Vemos que los artistas, emplean el medio audiovisual para articular originales discursos y para ofrecer una plasticidad actual, tecnológica y directa.

Lo que realmente nos interesa comentar de esta producción, es la comunicación directa que tiene con el público que está acostumbrado a ver la televisión o el cine, por la similitud del lenguaje y la inmediatez del medio. Aprovechando esta bidireccionalidad entre creador y público, se observa como es viable un canal expresivo que fomente una actividad intelectual por parte del espectador. En concreto, podemos exponer algunos casos de creadores audiovisuales que emplean los mismos medios, recursos e incluso los canales que los grandes productores de cine y televisión pero con un objetivo muy diferente. Vemos que existen nuevas plataformas, que desde una perspectiva mucho más crítica con el sistema, experimentan con recursos expresivos propios del audiovisual. Pongamos por ejemplo el caso de la Guerrilla Tv, el videoactivismo o el netactivismo.

apostemos por una contra-tv, por una anti-tv, por una micro-tv que practique la diseminación proliferante de los microdispositivos de la interacción pública, de las pequeñas unidades de acción comunicativa. Segmentar, micronizar, cortar y dispersar siempre, allí donde la gran máquina del capital globaliza, produce imperio, masa humana adormecida. Cualquier ilusión universalista en la producción del dominio público, de la Comunidad Ideal de Comunicación, de la Razón Pública, no viene sino a sacrificarle al populismo demagógico de la universalidad del acceso el propio ejercicio intensivo de la experiencia. No hay política –sino demagogia- allí donde se sacrifica lo intensivo a la cantidad. No, no más TV.²²³

²²³ <no + TV> exposición de net art, en Aleph es un website dedicado a net.art, pensamiento y crítica de las nuevas prácticas en internet que se ha desarrollado entre 1997 y 2002, por iniciativa de la Asociación Cultural Aleph. La dirección editorial ha corrido a cargo de José Luis Brea y la artística se debe a La Société Anonyme. La exposición <no + tv> en línea: <http://aleph-arts.org/no+tv/intro.html>

Desde esta perspectiva activista, los creadores dan una vuelta de tuerca y cuestionan el sistema, replantean problemáticas que los medios han pasado por alto o han hecho caso omiso, o enuncian nuevos preceptos y planteamientos a puntos de vista masificados. Toda esta corriente crítica con el sistema de los medios de masa, se viene desarrollando desde hace varias decenas de años, pero por otro lado, cada vez es mucho mas patente en medios como internet, que con su asentamiento, está configurando un nuevo canal de expresión libre y abierto a todas las colectividades e individuos. Podemos observar en él grupos unidos por intereses comunes, plataformas reivindicativas que luchan por hacerse notar en la sociedad, artistas que proponen una nueva revisión de los preceptos culturales arraigados o individuos que ven el medio, como un canal autónomo para dirigir sus intereses. Lo que se pretende con este tipo de plataformas, es la captación de un público que lejos de ser una audiencia consumista, sea por encima de todo crítico, y juzgue todo lo que se muestre ante sus ojos. Del mismo modo hablamos, cuando intentamos presentar la figura del Vj como un creador que es crítico con su producción. Aunque por norma encontremos al Vj en un club o en una rave²²⁴, se nos puede aparecer en otros marcos que se prestan a un mejor análisis de su producción. Quizás en los teatros o en los auditorios, como se ha podido ver, e incluso en los museos y centros de arte contemporáneo, es mucho mas loable y plausible su trabajo como creador.

Ya se ha dicho en mas de una ocasión que el Vj es una creador contemporáneo, es un mezclador, sintetizador y seleccionador de extractos de la vida (tomada en vídeo) de una manera convulsa; que refleja la era en que vivimos muy fielmente en cuanto a la velocidad de hechos y acontecimientos que se suceden, y los dispone en una pantalla. Pero a la hora de establecer un contexto crítico, con respecto a la utilización de medios audiovisuales para las prácticas creativas relativas al Vj, se percibe que lejos de las raves y de los clubs, es mas positiva una visualización de sus piezas.

²²⁴ Según la wikipedia: Una **Rave**, o como es llamado en inglés **rave party** o **free party**, es un evento de música y baile que dura toda la noche y a veces incluso parte del día siguiente donde DJs y otros miembros de la cultura electrónica, mezclan todo tipo de sonidos electrónicos. Realmente no se puede hablar de su origen como uno sólo, algunos dicen que se remonta a los rituales de la prehistoria en los que el hombre bailaba alrededor del fuego con sonidos repetitivos, con los que se pretendía entrar en estado de **trance**. De ahí la palabra o concepto que designa este género musical. Entonces el origen es la búsqueda de misticismo que aparece en toda la historia del ser humano. Hay otros que sostienen que los parientes más cercanos de los ravers son los hippies ya que en una fiesta rave, el elemento principal además de la **música** es el amor.

La rave, o el club supone una metáfora de la desconexión que el individuo hace del mundo. En ella, los sujetos experimentan la búsqueda de cierto misticismo a través de la música (y en ocasiones con ayuda de psicotrópicos), del baile y la interacción con el entorno y los individuos que a ella acuden. Es por éste motivo, por lo que la proyección de un imaginario dinámico que propone el Vj, no puede visualizarse en su conjunto y de una manera totalitaria. Es más, el público que acude a una rave, generalmente no se percata (o lo hace de una manera muy parcial) de lo que está siendo proyectado. La figura del vj queda minimizada por la del Dj, que capta toda la atención con la música que remezcla en ese mismo momento. La música no requiere de una atención permanente ya que está dispuesta como hilo ambiental. Entretanto que se escucha la música, pueden hacer otras cosas como bailar o hablar. Mientras que visualizar una proyección acapara bastante atención.

La música está para situarse por debajo de una acción, que puede ser la vida misma o la acción en una pantalla (ENO, B.123, 2005)²²⁵

Pese a que la composición live de los visuales esté concebida a un ritmo muy frenético, que es impuesto por la música electrónica que los guía, hay cierta intención creativa en esa disposición. Del mismo modo que el Dj puede hacer unas mezclas loables y el público alabarlas mientras baila, el Vj también realiza virtuosismo con sus loops e imágenes; que generalmente se pasan por alto por no encontrarse con un público receptivo a esa visualidad continuada. En diferentes conversaciones mantenidas con estos creadores a lo largo de la ejecución de este trabajo, se percibe como para ellos, ese hecho carece de importancia. Lo que a un Vj le entusiasma es la capacidad que tiene el directo para emocionar y retar, en primer lugar a él mismo como creador y en última instancia al público. Sin duda, ellos prefieren un receptor abierto y atento a lo que se proyecta, pero son conscientes de que el acto de ir a un club, no lleva intrínseca la idea de ver lo que se va a proyectar, es más, muchas veces no se tiene en cuenta. Aun así, consideran importante ese fragmento que el público llega a percibir, y lo constatan cuando alguien anónimo, se acerca a su posición para felicitarle por su trabajo o para preguntarle acerca de los visuales. El Vj en cierto modo, ha asumido el rol de figura secundaria que le toca. Pero cada vez mas nos encontramos con verdaderas y espectaculares performances, que

²²⁵ ENO, B, (2005) *Soundtracks Electrónicos*, dentro de *El sonido de la velocidad*. Alpha Decay Barcelona, pág. 123,

desbancan la total atención que captaba el Dj, o colectivos de Vjs que asumen ambos roles (el de Vj y el de Dj) como es el caso de Richie Hawtin o los londinenses Addictive Tv.

Con respecto a la importancia de la música por encima de la imagen en los clubs y las raves, Henry Warwick (Organizador del San Francisco Performance Cinema Symposium in 2003) le contestó de esta forma a Paul Spinrad (autor del Vj Book) en la entrevista que éste le hizo:

“Bingo. That’s why Vj is doomed, so long as it’s carried by the dance scene. To evolve, the form needs to break away and expand into the other branches of performer cinema.”

Lo que él quería decir, en otras palabras, era que resultaba preciso sacar al Vj de esa escena donde no se le concedía a su trabajo creativo toda la importancia que tenía. Observando este hecho, podemos concluir en una serie de puntualizaciones a cerca de cómo sería pertinente y más óptima, la disposición del Vjing en otros contextos mas propicios.

Cuando aludimos a contextos propicios nos referimos a lugares, espacios, medios, dominios, parcelas, etc. que posibiliten una productiva audiovisualización de las piezas. Para poder tomar en cuenta ciertas propuestas creativas, primero debemos visualizarlas y disfrutarlas de una manera óptima, sin interferencias que dificulten nuestro entendimiento. Pero parece que no es fácil determinar esos lugares destinados a la exhibición. Decimos que no es fácil, puesto que primeramente hay que disponer un espacio físico y ese espacio debe recoger a su vez, una serie de requisitos mínimos para la correcta reproducción de las piezas. Requisitos mínimos que son inherentes a la producción de el showcase de un Vj (proyectores, corriente eléctrica y cierta oscuridad). Por otro lado, necesitamos cierta audiencia para que esas prácticas sean disfrutadas, si no hay audiencia en una performance es como si ésta no se realizase. Además representa cierta dificultad presentar al Vj como un creador contemporáneo, puesto que se le relaciona directamente con el mundo que hemos descrito con anterioridad, éste es, el hedonismo que representa el club y la rave. Para ser tomado en serio el trabajo de un Vj, quizás deba entenderse su trabajo fuera de estos contextos que transpiran un fama no muy bien avenida.

Pongamos por ejemplo las orquestaciones animadas, o las óperas y teatros que emplean en su ambientación a los Vjs como generadores de atmósferas. En esos contex-

tos, el público puede apreciar la creación del Vj tranquilamente, sentado en su butaca. Desde su asiento puede *saborear* esa unión perfecta del sonido y la música con la imagen y los loops. Con esa visión de la pieza el público puede hacer un balance crítico del conjunto en positivo o en negativo; puede juzgar de la adecuación, del virtuosismo, o de la ruptura conceptual de las imágenes. La audiencia, o los espectadores en cualquier caso, son testigos de esa improvisación, de esa performance y de ese instante irrepetible. Por otro lado, en contextos más urbanos (la calle, las fachadas de los edificios, los comercios, los mercados, el metro, etc.) el Vj ejerce de colonizador de espacios. Desempeña una labor mucho más social. Lleva la proyección y los visuales más allá de los límites de su exposición, en busca de nuevas sensaciones y nuevo público que se detenga a mirar. El Vj sale a la calle con su proyector en busca de lugares que requieren atención, para hacer cierto tipo de denuncia, para hacer una demanda social o simplemente para ambientar un lugar que con anterioridad no lo estaba. Apelan a la curiosidad de la gente que se acerca, y de este modo la descontextualiza de su rutina. En cualquiera de los casos, la proyección live, es una denotación creativa fruto de una era de información masiva y de una comunicación copiosa: es fruto de un orden de tiempo cambiante. Los espectadores tienen ahora el papel de identificar y relacionar estas producciones con sus propias experiencias.

I think that live audience are necessary for societies to define themselves. Audience members get cues from each other and collectively decide how it's appropriate to respond to things. (SPINRAD, P.109. 2005)²²⁶

Pero podemos ir un paso más allá, e intentar ver todas estas prácticas en el contexto del arte, bajo los preceptos de un museo, galería o centro de arte. No es la primera ni la última vez que se nos plantean estas cuestiones. Con anterioridad y en el transcurso del texto, ya se ha aludido a ciertas prácticas que son relativas al Vj y que han sido expuestas, comisariadas bajo las ordenanzas de las instituciones del mundo artístico.

la falta de habilidad para incluir Vjing en una exhibición, resulta un problema parecido al que confrontarnos cuando tratamos de mostrar arte por computadoras y arte por internet. Los museos y las galerías, de alguna manera se han arreglado para acostumbrarse al cuarto oscuro (‘‘las vídeo instalaciones trajeron la gran noche al interior de los

²²⁶ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles. Pág. 109

museos, esta es quizás su función más importante. El espacio museográfico pierde su propia "luz institucional". También el control sobre el tiempo de contemplación es pasado del visitante al trabajo del arte mismo", Boris Groys) pero los museos y galerías en general no han resuelto la creación de estas zonas de autonomía temporal.

(KUKOVEC, D.)²²⁷

Sin embargo, logramos entender que las instituciones del mundo del arte no están preparadas para este tipo de intervenciones artísticas, al menos no todas. Podemos hablar de que en ciertos centros, no existe una predisposición a un cambio en la concepción de la exposición, de los nuevos *objetos artísticos o hechos con vocación artística*, que se introducen en los canales relacionados con el arte tradicional. Hoy en día, vemos como van surgiendo nuevos formatos creativos que es preciso documentar, pues son el fiel reflejo de una época y de un período convulso en el que nos encontramos inmersos. Los centros que se ocupan del registro de las manifestaciones de la cultura colectiva, ésto es, museos, galerías y centros de arte, deben estar vigilantes a esas inmanentes corrientes que van surgiendo. Hablamos de seguir unas pesquisas que configuren un horizonte de la creación actual.

Sin duda, una de esas corrientes a las que no hay que perder la vista es a la performance audiovisual. Ésta se nos muestra como una intervención tecnológica fruto de la mediación plástica recogida por el hombre (sujeto captador de experiencias) a través de la máquina (laptop y cámara).

And, frankly, the kind of video art that you see at the SFMOMA and other museums is often way below minimum professional Vj standards. A museum might keep something that looks like a test shoot looping for hours, whereas in a club you'd only get away with showing it once for a few seconds (STEFAN G, Vj desde hace mas de 25 años)²²⁸

²²⁷ Kukovec, D. *Vj en el arte contemporáneo*. Extracto de conferencia celebrada en 320x240.org Vis Island, Croacia, 2003

²²⁸ SPINRAD, P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Entrevista realizada a Stefan G. Feral House Book. Los Angeles. Pág. 41

Pero surgen numerosas preguntas al respecto de la implicación de los Vj en las instituciones artísticas:

Primeramente, el Vj es un creador de imágenes dinámicas que precisa de un sonido directo, que normalmente él no genera. Por lo tanto, se haría imprescindible la adecuación de ese sonido en el mismo momento y lugar de la proyección. Lo más óptimo es que Vj y Dj vayan unidos, o que se disponga de una intervención en directo de un músico. Pero todo esto ¿Cómo se articula conjuntamente?

¿Cómo se haría pertinente una exposición o exhibición de estas prácticas?

¿Cómo se debe llevar a cabo una labor de comisariado para estos nuevos procedimientos que se tildan de artísticos?

¿Qué marcos institucionales estarían dispuestos para hacer esta revisión?

¿Cuál sería el proceso para la selección de los creadores y sus piezas?

¿Qué criterios y temáticas podemos emplear para una selección?

¿Cómo se documentaría este tipo de prácticas?

¿Qué registro de las piezas permanecería para un futuro?

Quizás estas preguntas estén aun por dilucidarse, pero podemos intentar esclarecerlas en algún modo.

Primeramente, para la realización de una exposición o exhibición de estas prácticas no tenemos más que echar un vistazo a los precedentes en los festivales que las han organizado previamente con cierto éxito. Analizar los resultados preexistentes²²⁹, ver en lo que se ha fallado o que es lo que ha sido más positivo de esas experiencias y aplicarlo nuevamente una vez revisado. Podemos ver que lo más óptimo es presentar esta audiovisualización en un lugar acondicionado al efecto: muchos museos, cuentan con auditorios que están acondicionados, o es pertinente acondicionar una zona del museo para este evento. Pero lo que queda claro es que el espectador requiere de cierta comodidad para poder audiovisualizar las piezas.

Una labor de comisariado de estas prácticas, es quizás la parte más crucial de todo el proceso que implica la adecuación de la performance audiovisual en una localización acondicionada para tal efecto. La selección de los creadores, bien sea por su estilo, temática, improvisación, espectáculo, actualidad en los recursos, sincronía, etc. no se

²²⁹ Para ver un listado de museos y centros de arte que han hecho muestras similares de performance audiovisual, consultar el apartado de webs, directorios y anexos del punto 4.

puede llevar a cabo mas que viendo sus sets en vivo. La tarea del comisario entonces se basa en una documentación previa y una vista general de todas las propuestas para seleccionar las mas relevantes y contemporáneas. Pero es sin duda una tarea ardua, ya que existen pocos precedentes lejos de los festivales de música contemporánea, o los eventos que han incluido a los Vjs como animadores de acontecimientos relacionados con el arte electrónico (véanse casos como el *Sonar* o el *Loop* de Barcelona o el *Observatori* en Valencia)

En cuanto a los marcos institucionales que estarían dispuestos a hacer una revisión de estas prácticas, podemos percibir que el interés primero debe suscitarse por parte del público que desconoce estas experiencias creativas en su gran mayoría. La inclinación positiva con respecto a estas nuevas formas estéticas, primero debe nacer por parte del espectador de una forma primigenia, que más tarde acudirá al centro o museo a ver esas prácticas. Aún así, no está demás que la gente acuda a un museo a conocer nuevas experiencias creativas, pese a no tener noción de su existencia.²³⁰ Al percibir un interés global del público, es natural que el museo comience a prestar atención y la manifieste organizando eventos relacionados. Pero siempre hablamos de unos centros, que ya están predispuestos a las nuevas concepciones de lo artístico efímero, como puede ser una performance audiovisual o cualquier tipo de manifestación de Street Art.

Por otro lado, para hacer una selección de los trabajos y de los artistas con cierto criterio, debemos poner unos preceptos básicos que no son nada fáciles de determinar. Quizás la originalidad, adecuación perfecta a una temática que se ha establecido con anterioridad como hilo conductor de la muestra, la actualidad de su discurso o la manera más o menos espectacular con que propone su performance, serían una serie de valores a tener en cuenta. Pero estos valores pueden variar según el contexto, según el recinto,

²³⁰ Como en el caso de la intervención de Alex Under e la Berriochea en el salón de actos del MNCARS, con un aforo completo de gente de todas las edades y condiciones ajenos a la cultura de club, que desconocían quien estaba poniendo la música sobre las imágenes proyectadas. (enero de 2006, como parte del programa Unseen Cinema: vida musical a algunas de las joyas cinematográficas del primigenio avant garde norteamericano.). En ediciones anteriores, el MNCARS, comisariado por Bob Nickas, realizó los programas “música-vídeo-música” y las jornadas “la música toma el museo” en julio de 2005.

según las propias piezas etc. En la performance audiovisual y multimedia²³¹ ocurre como en cualquier forma artística: es preciso un seguimiento de los autores para poder tejer una estela que dibuje el recorrido y los avances de las propuestas.

Se hace precisa una documentación de estas prácticas. Es necesaria una revisión de los conceptos que se tratan, de la evolución de las tecnologías que las coordinan, del hardware y software que las genera, de los colectivos que realizan estas prácticas, de los intereses e influencias de las que beben y se nutren, de la música que les inspira, de los eventos que les prestan atención, de los medios (como es el caso de los múltiples foros de internet) que emplean para filtrar información o comunicarse, etc. Como en cualquier otra disciplina, la performance audiovisual necesita de cierto eco institucional para existir fuera del ámbito de los clubs y las raves.

Quizás lo más difícil de determinar es que registro de estas piezas e intervenciones va a permanecer para un futuro. Hasta ahora los Vjs, no dejan mucha constancia de sus sets de visuales. Lo único que evidencia una acción live se encuentra en los discos duros de sus ordenadores: son los bancos de loops que se preparan para proyectar. Aun así muchos de ellos, cada cierto tiempo, graban bajo el amparo de un sello independiente sus trabajos. La mejor manera de poder ver que es lo que han hecho, cual es el estilo, como son sus piezas, etc. es por medio de estos Dvds, que cada vez se hacen con mas asiduidad. Del mismo modo, mientras se lleva a cabo una de sus actuaciones, alguien del colectivo puede ocuparse de grabar en vídeo el evento. De esta manera existe un registro de la performance del mismo modo que se hace en el resto de performances artísticas. Otra forma de ver un registro documental de estas piezas es en internet: leyendo los eventos en los foros, las percepciones de los Vjs en los post que quedan plasmadas, o los reports que unos se mandan a otros para dar fe de lo que se ha hecho. Pero desconocemos aún si internet como archivo tiene un futuro y si los Dvds que se graban se podrán reproducir dentro de unos años. La relación directa con la tecnología que tienen estas

²³¹ *Bajo la denominación performance multimedia interactiva se alude a un tipo de obra caracterizado por incluir en su dispositivo la presencia de un actor o performer, como mínimo, el cual a partir de su kinesis corporal, y por medio de elementos de control dispuestos al efecto, interactúa, acciona, sobre el resto de los elementos signícos sonoros y visuales que comparten el espacio escénico.*

La Performance Multimedia Interactiva como un género emergente: Análisis de 'Afasia' de Marcel.Í Antúnez. Sergio Poblete Barbero y Roxana Inga. En línea: http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/poblete_inga.pdf

producciones, con el tiempo puede convertirse en manifestaciones efímeras que quizás no serán constatables mañana.

4-CONCLUSIONES:

Establecer conclusiones suscitadas tras la elaboración del trabajo, es quizás la parte más difícil del mismo. Podemos entrever una serie de deducciones, que han surgido en el proceso de documentación, análisis y escritura que se van a detallar en puntos a continuación:

En el proceso de documentación:

-No existe una rigurosidad en la datación y constatación de las prácticas relacionadas con el Vjing, más allá de lo que se ha podido ver en internet (eventos, colectivos, fechas, creadores, sellos, organizadores, foros, etc.). Hay escaso material directamente relacionado publicado. No se ha localizado ninguna publicación en castellano, que trate lo que acontece en el panorama nacional en cuanto al movimiento Vjing. Los datos se han ido extrayendo de publicaciones extranjeras y de sites específicos.

-Para ofrecer un panorama de crítica al movimiento, se ha optado por la lectura de textos de crítica de arte y nuevos medios, publicaciones, artículos, y revistas específicas, encontrando nuevas vías que supongan un soporte analítico a esta nueva disciplina incipiente.

-La participación en diferentes foros de discusión, ha posibilitado una serie de vínculos directos con colectivos y creadores nacionales. La discusión directa con estos grupos, ha supuesto ver desde una perspectiva real, el proceso de intervención de las prácticas relacionadas con el Vjing en nuestro país.

-La realización de entrevistas, ha sido una nueva vía que documenta y asienta de algún modo, la tesis en la que está basada la ejecución del texto; ésto es, el hacer patentes una serie de prácticas en el terreno de lo audiovisual, que están viéndose enmarcadas en entornos que dan cobertura al mundo artístico.

-La permanencia de la mayoría de esta información en la red de internet, expone de una manera pública la latencia de este fenómeno. En el resto del mundo, se está llevando un proceso similar en cuanto a la difusión y proyección de performance audiovisual, destacando Japón y Estados Unidos como los principales desarrolladores de estas nuevas prácticas.

En el proceso de visualización de obra:

-Con la revisión y examen de las prácticas relativas al Vjing, se ha podido constatar un hecho: la creación audiovisual de carácter performativo tiene una plasticidad y una estética que describe una realidad contemporánea, caracterizada por una tecnologización y una masiva asimilación y producción de datos e imágenes. Las piezas resultantes, y

como consecuencia sus autores, se caracterizan por un interés en la combinación y preocupación por los medios y mensajes lanzados. Los mensajes y efectos producidos son consecuencia de una percepción creativa de la realidad contemporánea. Para extraer ésta conclusión, se ha procedido a visualizar obra de artistas que emplean el multimedia como lenguaje y herramienta. Comparando ambas producciones (la relativa al arte y a la performance audiovisual), se ha determinado que existe cierto paralelismo en sus propuestas, como es la concepción de un nuevo concepto de autoría de las piezas, el uso de la pantalla como interfaz de los mensajes, la actuación en diferentes soportes y medios, y el empleo de la imagen digitalizada (por tanto mudable y modificable) como esencia de sus creaciones.

En resumen, se puede concluir en que la investigación ha denotado que la imagen y el sonido que hacen uso de las tecnologías digitales, son la esencia que asienta la producción artística contemporánea. La imagen proyectada adquiere con la performance audiovisual un nuevo valor que va más allá de lo cinematográfico.

Las nuevas tecnologías informáticas y su proceso de digitalización, renuevan los lenguajes expresivos del arte generando nuevos conflictos y cuestiones relativas a la concepción clásica del arte objetual expositivo. Surgen nuevos planteamientos a la hora de querer hacer constancia de estas prácticas en las instituciones que se encargan de la producción cultural.

Mi trabajo personal como creadora, trata de buscar ese diálogo entre lo humano y lo maquínico, entre lo individual y lo colectivo común, pero articulado en un lenguaje electrónico que todavía estoy tratando de entender como recurso plástico y expresivo. A través de la investigación, he podido constatar que mi hipótesis de perseguir estas prácticas, me iba a enseñar un nuevo camino expresivo que podía emplear en mi producción personal. Mi interés en estas piezas, se basa en la plasticidad y gestualidad a la hora de plasmar un nuevo imaginario (efímero y cambiante) del momento en que vivimos. La utilización de las nuevas tecnologías en mis propios trabajos, me han llevado a observar a otros creadores que hacen uso de ellas. De este modo, he podido constatar preocupaciones y temas comunes en el tratamiento de los lenguajes expresivos.

La creencia de que el autor (creador) contemporáneo debe hablar de su tiempo con herramientas y lenguajes contemporáneos es la premisa fundamental en la que me he basado. Se da entonces la conclusión de que hay que estar muy pendiente de las prácticas creativas y artísticas que surgen de los nuevos medios, así como de los caminos expresivos y recursos que emplean dichas prácticas.

Una parte importante de la investigación, se ha centrado en la revisión y consulta de obras y artistas la hora de establecer un contexto para el Vjing. En ese contexto entran a formar parte los medios audiovisuales en todas y cada una de sus manifestaciones además del arte.

A>>AUTORES Y CREADORES CONTEMPORÁNEOS:

Se han revisado los autores (creadores, diseñadores, videocreadores, cineastas, net artistas, etc.) que articulaban y ejecutaban sus trabajos por medio de:

- la Utilización de medios digitales (sonidos, imágenes)
- la Utilización de la pantalla y la proyección como metodo de contemplación del trabajo
- la Utilización de herramientas tecnológicas contemporáneas (ordenadores, software, composición, visualización)
- la Utilización de una gráfica y temática contemporánea similar

y que podían ser una influencia creativa, ser propiamente vj, o por encontrarse en un contexto semejante de creación.

B>>MARCOS REFERENCIALES DONDE VISUALIZAR LAS OBRAS

- Festivales de cultura contemporánea, vídeo, música y nuevos medios
- Museos, teatros, auditorios, galerías y centros de arte

Por otro lado, durante la escritura del texto se han visitado directorios de consulta relacionados con los nuevos medios y el arte, foros de discusión, magazines on line, boletines vía mail, textos críticos, blogs, etc.

He aquí un desglose detallado de las obras, los artistas y las referencias que han sido consultadas y analizadas.

- A) Listado de artistas, piezas y obras consultadas
- B) Colectivos y vjs. (Nacionales e internacionales)
- C) Diseñadores, animadores, etc.
- D) Webs relacionadas de interés.
- E) Festivales, Eventos, Instituciones y Medios Expositivos.

F) Directorios de información y textos críticos.

A) Listado de artistas, piezas y obras consultadas:

DVD Warp Visión 1989-2004.

Editado por Warp Vision.

Relación de obras y de artistas por orden cronológico en el dvd (Título, sonido, imagen y año):

Test Tone

>Sweet Exorcist
>Jarvis Cocker y Martin Walance
>1990

Test Tone

>Sweet Exorcist
>Jarvis Cocker y Martin Walance
>1990

Aftermath

>Nigtmare on Wax
>Jarvis Cocker
>1991

LFO

>LFO
>1991

On

>Aphex Twin
>Jarvis Cocker
>1993

Warp

>I smell Quality
>David Slade
>1994

Fracture

>Seefel
>Seefel
>1994

Tidy up

>LFO
>David Slade

>1994

Willmot

>Sobres of paradise

>Douglas Hart

>1994

Donkey Rhubarlo

>Aphex Twin

>David Slade

>1995

Second Bad Vilbel

>Autechre

>Chris Cunningham

>1995

Come on daddy

>Aphex Twin

>Chris Cunninham

>1997

Come on my selector

>Squarepusher

>Chris Cunningham

>1997

Windowlicker

>Aphex Twin

>Chris Cunningham

>1999

Opto Scientific

>Warp- Fondation Vassarely

>The Designers Republic

>2000

I'm not comfortable inside your mind

>Jon Callagham

>2000

Eyen

>Plaid

>Jean Luc Chansay

>2001

Gant Graaf

>Autechre

>Alexander Rutterford

>2002

Freak

>LFO
>Daniel Levi
>2003

I Love acid

>Luke Vibert
>Delicious 9
>2003

Nannou

>Aphex Twin
>Laurent Briet
>2003

Half of what

>Prefuse 73
>Ed Holdworth
>2003

LittleNumba

>Mira Calix
>Daniele Lunghini-Diego Znelli
>2003

DECASIA, Bill Morrison, 2001. (Estados Unidos, 68 min.)

BARAKA , Ron Fricke, 1992. (Estados Unidos, 96 min.)

Proyectos coordinados desde la Mediatecaonline, (Caixa Forum Barcelona)

Proyecto ojo y oreja.

La Música que no se escuha.

Vídeo Online

Vídeo de Creación

El Viaje Transparente

Software Art

Game as critic as art

http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/jsp/home_emediateca.jsp?ID_IDIOMA=es

DVD/DVD-ROM The VJ DVD 2005.

Producido por Melissa Uto y Paul Spinrad.

Relación de piezas, extractos y vídeos de los siguientes Vjs:

>Ben Neill

>Benton- C Bainbridge

>Seej

>Eye Wash Mix

- >Eye Wash Imagen
- >George Stadnik
- >Giles Hendrik
- >Henry Warwick
- >Laserium
- >Joey Cavalla
- >Josh Godberg
- >Livid
- >Marc Cohiglio
- >Vj Miixxy
- >Missi Calore
- >Norman Perryman
- >Optical Delusion
- >Peter Mettler
- >Scott Artford
- >Stefan G-then
- >Stefan G-now
- >Sue 2 Holland
- >Video Out
- >Vj Anyone
- >Vj Sputnik

DVD Chirs Cunningham, the work of director.

Editado por Warp Records, Palm Pictures. Directors Label
2004

- >**All is full of love** (video para Björk)
- >**Monkey Dremer** (video instalación con música de Aphex Twin)
- >**Flex** (con música de Aphex Twin)
- >**Engine** (anuncio para Nissan comercia)
- >**Mental Wealth** (Sony-Play Station comercial)
- >**Photocopier** (Levi's comercia)

DVD/DVD-ROM Jornadas de proyección audiovisual en la Llotgeta 2005. Animación, cortometraje, videoarte. Obra social CAM

Dirección y coordinación: Amparo Carbonell Tatay. Catedrática de Procesos Escultóricos y
Directora del Área de RadioTelevisión de la UPV.

ARTISTAS PLÁSTICOS Y PIEZAS Que remiten en algún aspecto al Vjing.

>ALVA.NOTO O NOTO O Carsten nicolai

prototipe 6

6'57'' audio: Alva noto, Vídeo: Karl Kliem

Triddon

3'32'' audio: Alva noto, Ruichi Sakamoto, Vídeo: Karl Kliem

Spray

8' audio: Alva noto

Frequenzen [hz] Audiovisuell Rsume Schim Kunsthall Frankfurt

0'30'' Audio y vídeo:Cyclo

MG RE

4'11''Audio y vídeo: Alva Noto

www.alvanoto.com/

>Ana Laura Alaez

Superficiality (2003)

DVD color y sonido. 6' 26".

Edición: 1/3 + 1 P.A.

>Antoni Abad

Ego (1999)

Variable-net art

>Antoni Muntadas

<http://encina.pntic.mec.es/~jarv0000/muntadas.htm>

The file room (1994) <http://adaweb.walkerart.org/influx/muntadas/>

On traslation

>Daniel Canogar

Blind Spot (2002)

Instalación compuesta por generadores de luz, fibra óptica, treinta y cuatro lentes zoom, treinta y cuatro diapositivas y tabique de madera. Medidas variables.

Edición: 2/3

>Doug Aitken

Skyliner

Blow debris

Interiors (2002)

Instalación múltiple con varias proyecciones.

>Jeffrey Show

www.jeffrey-shaw.net

the legible city (version Manhattan 1989, Amsterdam, 1990)

inmersión interactiva

>Jenny Holzer

Xenon for DC

<http://www.creativetime.org/programs/archive/2004/Holzer/xenon.html>

in two Washington, DC locations

>Golan Levin/Zachary Lieberman

Messa di Voce

es un sistema audiovisual en el cual el habla, los gritos y los cantos de dos vocalistas son radicalmente aumentados en tiempo real a través de un software propio de visualización interactiva.

<http://tmema.org/messa/>

>Manu Arregui

Bonjour Baudrillard (2003)

Animación 3D. DVD color y sonido. 2' 08".

Edición: 2/20 + 2 P.A.

>Janet Cardiff

Walk (1999-2000)

The paradise Institute (2001)

video instalación con forma de teatro

>Mariko Mori

Burning desire (1997-1998)

Paneles fotográficos 305x610x2

>Fiona Tan

Thin Cities (1999-2000)

video instalación

>Rafael Lozano-Hemmer

under scan (2005)

video instalación

>Eavesdropper

Locker 03

Instalación multimedia.

comisariada por 'Galerie Jan Dhaese'

>Gordon Monahan

Aquaeolian Whirlpool

2-Way Mirror Cylinder Inside Cube Installation, Dan Graham

Video Salon Experimental Installation

>Jennifer Steinkamp

well (1995).

Instalación multimedia en "Visual Music" en el Museo Arte Contemporáneo de Los Angeles <http://www.criticarte.com/Page/file/art2005/VisualMusic.html>

>Silvina Szperling

"Bilingual duetto (for screen and life)" (1994, 6:30 min)

Video danza. Proyección de video y danza en vivo.

Estrenado en ADF 1994 como una pieza multimedia (proyección de video y danza en vivo), fue posteriormente re-editado como pieza de videodanza.

Exhibido en "Dance on camera Festival '94" (NYC), "Dance for the camera" festival en ADF '96, USA, y "Zoo video", "Primer Festival Internacional de Video-danzaza de Buenos Aires". 2002: FreecuenciaFest (Experimental Latino Film Festival, LA, USA)

>Douglas Gordon (Glasgow, 1966)
Instalaciones, proyecciones.

Hysterical

Through a looking glass

Three inches

>Jan Svankmajer

Another Kind of Love 1988, 4' Reparto: Hugh Cornwell

Flora 1989, 1' Clip para la MTV.

Meat Love Zamilované maso, 1989, 1' Clip para la MTV.

>Rachel Reupke (Gran Bretaña)

Infrastructure

(2002) 14', loop

>Juan Pablo Alberca aka Txampa (España)

I'm Grey. 4'11' (2006)

>Juan Rayos (España)

Muertos 6'18'' 2003

Homenaje a Kurosawa 6'09'' 2004

Ahora 4'39'' 2005

Aeropuerto 7'08'' 2005

Ciudad 4'46''2003

Retratos 1'29'' 2003

Monordi 3'42''2004

Saltos 4'17'' 2004

Tormenta 3'41''2003

>Steina Vasulka (Islandia)

allvision

1976

electro / opto / mechanical / environment

machine vision

1978

electro / opto / mechanical / environment

the west

1983

video matrix

geomania

1987

video matrix

ptolemy

1990

video matrix
vocalizations
1990
projected video environment
tokyo four
1991
videomatrix
borealis
1993
projected video environment
pyroglyphs
1995
videomatrix
orka
1997
projected video environment
violin power the performance
1992 to present
interactive performance
cascades
2000
projected video environment
mynd
2000
projected video environment
lava & moss
2000
projected video environment
. . . of the north
2001
projected video environment
bent scans
2002
life interactive environment

>Isabel Aranda (Chile)
<http://www.escaner.cl/yto/>
mini art dance
(2004)
obra interactiva en html y flash.

>Mónica Bravo
www.sololab.com/
MENO MALE CHE CI SEI, (2003)
4 video stills
DVD, 2' color.
Sound: max richter
BEAUBOURG (2003)
4 video stills
DVD, 1 ' 27 '' , color.

Sound: max richter
RIPPLE (2003)
4 video stills
DVD, 1 ' 30 '', color.
Sound: max richter
RAINDROPS (2003)
4 video stills
DVD, 1 ' 30 '', color.
Sound: max richter
CORRIDOR (2003)
4 video stills
DVD, 1 ' 30 '', color.
Sound: max richter
EPHEMERA (2003)
4 video stills
DVD, 1 ' 30 '', color.
Sound: max richter

B) COLECTIVOS Y VJs (Nacionales e internacionales)

Videogeist (Alemania)
www.videogeist.de

SOLU (España/Finlandia)
www.solu.org

Lia y Autokonstrast
lia.sil.at/
www.re-move.org

Plesiq (España)
www.plesiq.org

Colectivo Interrup (España)
www.colectivointerrupt.com

Lectrovisión (España)
www.lectrovision.com

Ligth proyect (España)
www.vjlp.com/home.html

El imaginario (España)
www.elimaginario.tk

Kablevisión (España)
www.kablevision.com

Voluble (España)
www.voluble.net

Richie Hawtin aka plastikman
www.plastikman.com

No-Domain [Barcelona, España]:
visuals.no-domain.com/

Visual Kitchen [Bruselas]
www.visualkitchen.com

C-TRL [USA]
www.c-trl.com

C.H.I.A.K.I [USA]
www.nicknack.org

Ryoichi Kurokawa [Japon]
www.ryoichikurokawa.com

Xnografikz [México]
www.xnografikz.com

Laufbild Werkstatt [Alemania]
www.laufwild-werkstatt.de

Pfadfinderei [Alemania]
www.pfadfinderei.com

Visuarte [Alemania]
www.visuarte.com

AddictiveTV [Gran Bretaña]
www.addictive.com

Catarax [Gran Bretaña]
www.addictive.com

BRGE [Francia]
boutezrepublic.free.fr

Komabox [Francia]
www.nerves.net

VJ JeSs [Francia]
www.eyehear.org, www.vjfrance.com

Decollage [Austria]
www.decollage.tv

Lomography VJs [Austria]

www.lomography.com/vjs

Legoman [Suiza]

www.legoman.net

Sigma6 [Suiza]

www.sigma6.ch

garagecube [Suiza]

www.garagecube.com

Fluctuating Images [Alemania]

www.fluctuating-images.de

Dorkbot [Suiza, España]

www.dorkbot.org/dorkbotswiss

Ambientador, Fuss [España/Berlín]

The Ambientador es un *ambient generator*.

www.fuss.cc

Boulez Republic Grand Ensemble [Francia]

boulezrepublic.free.fr

C.H.I.A.K.I. [USA]

Performances, Instalaciones audiovisuales, new media

www.nicknack.org

Décollage [Austria].

www.decollage.tv

Ryoichi Kurokawa [Japón]

www.ryoichikurokawa.com

Voice spa[z]e, Lab-au [Bélgica]

nuevos conceptos arquitectónicos que tienen que ver con la imagen y el sonido

www.lab-au.com/space

VJ JeSs [Francia]

Creador de Vjfrance.com

www.eyehear.org

Xnografikz [Mexico]

Motion graphics hablado en castellano.

www.xnografikz.com

alva.noto o Noto o Carsten Nicolai

www.alvanoto.com/

20020.org (España)

www.20020.org

Alphaxvisual (España)
www.cfeventos.com

Astralvisuals
www.astravisuals.com

Colectivo Nortec (México)
www.nor-tec.org

Danielsepulveda (Chile)
<http://www.danielsepulveda.cl>

Digital Media Therapy con 2 VJs (Nueva york)
www.vjdmmt.com

dropezframes (España)
www.dropezframes.tv

Falsomovimiento (España)
www.falsomovimiento.com

F*ckvision (España)
www.fckvision.com

ImpRobableFilms
www.improbablefilms.com

Inkaloko
www.inkaloko.com

Input Select (España)
www.inputselect.com

Juan Rayos (España)
www.juanrayos.com

Miga (España)
www.miga-label.org

Nökeö vj (España)
www.nökeö.net

Octopus (Chile)
www.visuales.tk

Perronegro
www.dig7.cl/perronegro

Play-Code (España)

www.play-code.com

recwind (España)
www.recwind.com

Telenoika (España)
www.telenoika.net

The FX Movement
www.videofx.info

Txampa (España)
www.txampa.com

Vi-suals (España)
www.vi-suals.com

VJ Demencia (Puerto Rico)
www.renejuan.com

VJ masyga (España)
www.vjmasyga.com

VJ Solly (España)
www.vjsolly.com

VJ Survivor (España)
www.survivorvj.com

VJ yoyo
www.vjyoyo.com

Voluble (España)
www.voluble.net

Waskman (España)
www.waskman.com

Delacrew (España)
www.delacrew.net

Exceeda (Gran Bretaña)
www.exceeda.co.uk

C) Diseñadores, animadores, motion graphics, etc.

Vasava
www.vasava.es/

Xnografics

www.xnografics.com/

pixel surgeon

www.pixelsurgeon.com/

Imaginary forces

www.imaginaryforces.com

David Schward

www.now-serving.com/

Renascent

www.renascent.nl/

MK12

www.mk12.com/

Burt Friedman

www.nonplace.de

Tagbanger

www.tagbanger.com/

Jukka Johann Koops

www.sumolounge.net/

I love dust

www.ilovedust.com/

D) Webs relacionadas de interés: programadores, desarrolladores de software, interactividad, foros de discusión, blogs, archivos online.

>Gollum - Lluís Bigorda Y Tatania De La O

Basado en Pure Data, un entorno gráfico de programación para el procesamiento de audio-video en tiempo real, Gollum ha aprovechado el software libre para la producción distribuida de contenidos multimedia en la Red. al-jwarizmi captura y mezcla streams en tiempo real producidos por un enjambre de participantes/productores geográficamente diseminados.

<http://www.motorhueso.net/>

>NINJA TUNE (Sello, portal)

(Matt black)

Creador audiovisual (londres 1961) forma parte del duo Cold Cut, fundador de Ninja Tune (Hextatic, Dj Food, The Herbaliser), creador del software Vjamm para remezclas de vídeos

Una de sus piezas míticas es *Timber* (1998)

www.ninjatune.net/

The Herbaliser videos

Something Wicked

Wall Crawling Giant Insect Breaks

the Missing Suitcase

Road of Many Signs
The Herbaliser links
ninjatune.net/ninja/artist.php?id=9
The Herbaliser label page
herbaliser.com

Mr Scruff videos
Sweet smoke
Honeydew
Get a Move On

Mr Scruff links
ninjatune.net/ninja/artist.php?id=10
Mr Scruff label page
mrscruff.com

> **Le ciel est bleu**
www.lecielestbleu.com/

> **Silver server**
www.sil.at/

> **Dextro**
<http://www.dextro.org/>

> **Tina Frank**
www.frank.at/

> **Vidok**
www.vidok.org/

> **Cassey Reas**
sketches.groupc.net/

> **Joshua Davis**
www.joshuadavis.com/

> **Yugop**
yugop.com/

> **Jodi**
asdfg.jodi.org/

> **Ben Fry**
acg.media.mit.edu/people/fry/

> **Hi-Res**
www.hi-res.net/

> **Golan Levin**
www.flong.com/

> **potatoland**

www.potatoland.org/

>sodaplay

www.sodaplay.com/

>soundtoys

www.soundtoys.net/

>Zach Lieberman

www.thesystemis.com/

>ELASTICO

www.elastico.net

>(*_*)lau.....blog

www.lacoteclera.com/-_lau

>Digitarch

www.lacoteclera.com/digitarch

>hola Mundo (Jesús Gollonet Blog)

www.jesusgollonet.com/blog/

>|::salonKritik::|

salonkritik.net/

>TEMPUS FUGIT (Blog de Raquel Herrera)

<http://raquelherrera.blogspot.com>

>entrevistas y mezclas de los *visuals pioneers*.

<http://www.vjtv.net>

> Una gran colección de video mixing. links, recursos y software mixers y otros programas para visuales.

<http://www.audiovisualizers.com>

>Online-shop para VJ: software, media, e información.

<http://www.electronica-optica.com>

>email list fpor y para vjs.

<http://groups.yahoo.com/group/eyecandy>

>Future Cinema El imaginario cinematográfico después del cine. Exposición comisariada por Jeffrey Shaw y Peter Weibel

http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html

>Keyframe.[Cinema in the digital Age]. "El cine digital se ha convertido en un mito moderno..." Como introducción cuenta con un video de una entrevista realizada a Lev Manovich en el que habla sobre su proyecto *Soft Cinema*.

<http://www.keyframe.org/>

>**Media.art.net** Base de datos alemana sobre los diferentes medios, organizada en torno a 8 temas principales: media.art, estética de lo digital, sonido e imagen, cuerpos ciborgs, foto y byte, herramientas generativas, arte y cinematografía, mapeado y texto, esfera pública.

<http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/expanded/websites.htm>

>**Net.congestion o Streaming Cinema** Archivo que recopila información del festival dirigido por Nora Barry dedicado exclusivamente a los net.films celebrado en Amsterdam en octubre de 2000. *"Un festival dedicado a nuevas formas de retransmisión y programación en vivo que han emergido alrededor de Internet (los llamados "streaming media" o medios por caudales); como net.radio, net.tv, net.film y los media híbridos"*. <http://net.congestion.org/>

>**Video/net/art** Exhibición realizada por el colectivo **no-org.net** que *"se ocupa meramente de las particularidades provocadas por el paso del soporte tradicional (la cinta de video -que fuera el soporte dominante del medio hasta los años noventa) a uno nuevo-digital y de red, sino que por sobre todo se ocupa del desarrollo de nuevas narrativas y estéticas originadas por los mecanismos generados por las redes de trabajo y los medios digitales: deconstrucción, interactividad, azar, navegadores, transmisión en tiempo real, edición, autogeneración, combinación e incorporación de multiplicidad de medios"*. <http://www.no-org.net/video/net/art/>

>**Virtual Narrations: From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality / Söke Dinkla /**

http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/1/

>**Moving Image Collections**

A Window to the World's Moving Images

<http://mic.imtc.gatech.edu/>

>**"Programming Films on Art in the Museum - An Introduction"**

Delson, S.

http://mic.imtc.gatech.edu/programmers_portal/exhibit_mus.htm#installations

E) Festivales, Eventos, Instituciones y Medios Expositivos.

[presencia de Vjs y performaces audiovisuales en FESTIVALES]

>**Ciclops IV mostra de creadors visuals.** (Tarragona, 2006)

www.inoutproduccions.org

>**REC. Relaciones Electrónicas Carnavalescas.** (Madrid, 2006)

www.recmadrid.com

>**Barcelona VisualSound** (Barcelona, 2006)

www.bcnvisualsound.org/

>**Mapping Vj Festival** (Geneva, Suiza, 2006)

www.mappingfestival.com/

>**Netmage International Live-Media Festival** (Bologna, Italia, 2006)
www.netmage.it/

>**Ars Electronica** (Linz, Austria, 2006)
www.aec.at/

>**Zemos_98** (Sevilla, 2006)
www.zemos98.org/

>**IKUS Muestra de Video-Jockey** (Elorrio, España, 2006)
www.logela.org/ikus06/index.html

>**Rec Festival de Creación audiovisual** (Tarragona, España, 2006)
www.festivalrec.com/

>**Lux International vj meeting** (Sevilla, 2006)
www.lux2006.org/

>**Festival VEO** (Valencia, 2006)
>www.festivalveo.com/

Off Festival (México y Barcelona, 2006)
>www.off.ws/

>**HF3.0 Homework festival** (Bologna, Italia, 2006)
www.homeworkfestival.net/

>**Festival de la imagen** (Caldas, Colombia, 2006)
www.festivaldelaimagen.com/

>**MARTE** (Málaga, España, 2006)
www.uma.es/marte/

>**Bac! Barcelona Arte Contemporáneo** (Barcelona, 2005)
www.zonacomunicacio.com/lasanta/bac05.htm

>**Observatori Festival de Investigación Artística** (Valencia, 2005)
www.observatori.com/html05/

>**Festival LEM de música experimental, música y proyecciones** (Barcelona, 2005)
www.gracia-territori.com/lem/2005/indexo-lem2005.htm

>**Muestra Papá quiero ser Vj** (Madrid, España, 2005)
www.revolverclub.net/

>**Transitio_MX Festival internacional de artes electrónicas y vídeo** (México, 2005)
www.transitiomx.cenart.gob.mx/index.html

>**Pukkelpop** (Hasselt-Kiewit, Bélgica, 2005)

www.pukkelpop.be/

>**FILE - Electronic Language International Festival** (Sao Paulo, Brasil, 2005)

www.file.org.br/

>**Sonar** (Barcelona, 2005)

www.sonar.es/

>**FIB** (Benicassim, España, 2005)

www.fiberfib.com/

>**Loop Festival internacional de videoarte** (Barcelona, 2005)

www.loop-barcelona.com/

>**VJ FESTIVAL C/O POP 2005** (Colonia, Alemania, 2005)

www.c-o-pop.de/

>**Refest festival tour** (Europa y Norte América, 2005)

<http://www.resfest.com/>

>**Blisk /Flash** (Eslovenia, 2005)

>**Zagreb Musik Biennale** (Croacia, 2005)

www.explicit-music.org/

>**Time of Music** (Finlandia, 2005)

www.musiikinaika.org/

>**Exit Festival** (Servia, 2005)

www.exitfest.org/

>**New York, Digital Salon** (Nueva York, 2005)

www.nydigitalsalon.org/

>**Strobe** (Amposta, España, 2005)

www.inoutproducciones.org/

>**Vad Festival** (Girona, 2005)

www.vadfestival.net/

>**AVIT 4x4 event** (Gran Bretaña, 2005)

www.avit.org.uk/

>**Cinematics** (Bruselas, 2005)

www.cimatics.com

>**Machinista New Media Festival** (Gran Bretaña, 2005)

www.machinista.org.uk/

>**Visual Odissey** (Villajuiga, España, 2005)

www.dailymotion.com/tag/xrayconcept/video/2566

>**Bogotrax, festival audiovisual** (Colombia 2005)

www.bogotrax.free.fr/

>**Atlantic Waves Festival Londres** (The Spitz, London, UK, 2005)

www.atlanticwaves.org.uk/2005/

>**Atlantic Waves Festival Portugal** (portugal, 2005)

www.atlanticwaves.org.uk/2005/

>**Cinema Luna** (Varsovia, Polonia, 2005)

www.cinematluna.nl/deproducent.htm

>**ISLAND ART FILM & VIDEO FESTIVAL** (Londres, Gran Bretaña, 2005)

www.prenelle.co.uk/Island2005/Island05.html

>**Generator.x** (Hausmania, Oslo, Noruega, 2005)

<http://www.generatorx.no/>

>**Metasonic.LX** (Goethe Institut, Lisboa, Portugal, 2005)

www.granular.fm/_/METASONIC_LX.php

>**Mutek** (Métropolis, Montreal, Canada, 2005)

www.mutek.ca/

>**Dissonanze** (Palazzo dei Congressi, Rome, Italia, 2005)

www.dissonanze.it/

>**Pomladi** (Gallery Kapelica, Ljuljana, Eslovenia, 2005)

www.festivalpomladi.com/

>**dans for voksne** (Chateau Neuf, Oslo, Noruega, 2005)

www.dansforvoksne.org/

>**EME - encontros de música experimental** (Capela de Santiago, Castelo de Palmela, Portugal, 2004)

joaquim.emf.org/EME/EME.htm

>**Sonar Sao Paulo 2004** (Instituto Tomie Ohtake, Sao Paulo, Brasil, 2004)

www.sonar.es/portal/es/news.cfm?id_noticia=215

>**404 Festival Internacional de Arte Electrónico** (Rosario, Argentina, 2004)

www.404festival.com

>**World Wide Video Festival** (Amsterdam, Holanda, 2004)

[/www.wvfv.nl/](http://www.wvfv.nl/)

>**Sonarsound** (Tokio, 2004)

www.sonarsound.jp/

>**Boulevards Festival** (Holanda, 2004)

>**10 days Off 4 days on** (Bélgica, 2004)
www.10daysoff.be/2005/flashcontent/indexf.html

>**Transmediale** (Berlín, 2004)
www.transmediale.de/

>**Cinedays** (Bruselas, 2003)
www.cinedays.org/

>**Media Mediterránea** (Croacia, 2003)
www.chaishop.com/text2/m/ttg-hr.html

>**Wrong Festival** (Barcelona, 2003)
www.ioreq.hm/wrong/

>**Video lab.camp.event.** (Croacia, 2003)
www.320x240.org/

[Presencia de Vjs y performaces audiovisuales en EXPOSICIONES, MUESTRAS, GALERÍAS Y MUSEOS]

The Andy Warhol Museum (Pittsburg, EE.UU)
www.warhol.org/

The Centre for Contemporary Art (Varsovia, Polonia)
www.csw.art.pl/new/basis_e.html

Auditorium of DE PONT MUSEUM (Live VisualKitchen, Tilburg, Holanda)
www.depont.nl

MNCARS (Bienal de la imagen en movimiento, Ciclo Música-vídeo-música, Unseen CinemaMadrid)
www.museoreinasofia.es/

MACBA (Barcelona)
www.macba.es/

Esap Auditorium (Oporto, Portugal)

Festival de Novas Músicas (Teatro Municipal da Guarda, Ò da Guarda, Portugal)
www.novaguarda.pt/300604/e_rot12.htm

Asociación de Artistas Visuales de Cataluña (AAUC)
www.e-barcelona.org

DOMUS ARTIUM (Salamanca, España. Exposición Vídeo Killed the Radio Star, historia del vídeo Clip de 1975 a 2005)
www.ciudaddecultura.org/
www.sonorate.com/news/noticia1246.php

Hangar, centro de producción de artes visuales (Barcelona)
www.hangar.org

Medialab (Madrid)
www.medialabmadrid.org

La Casa Encendida (Kinodesechos, 2004, Madrid)
www.lacasaencendida.com

Centro Conde Duque (Madrid)
www.munimadrid.es/Principal/monograficos/condeduque_web/principal.h

MECAD (Barcelona)
www.mecad.org

Mediateca Caixa Forum (Barcelona)
www.mediatecaonline.net

Museo Guggenheim (Bilbao)
www.guggenheim-bilbao.es

Bienal de Arte de Valencia (Valencia)
www.bienaldevalencia.com

ARCO (Madrid)
www.arco.ifema.es/index.jsp

Antic Teatro (Barcelona)
www.barceloca.com/salas/details.aspx?ID=261&Culture=es-ES

CCCB (Festival IN MOTION, festival Xcentric'05, Barcelona)
www.cccb.org

Forum de las culturas (Barcelona)
www.barcelona2004.org/esp/

IVAM (Valencia)
www.ivam.es

The Pompidou Art Centre (París, Francia)
www.cnac-gp.fr/Pompidou/Accueil.nsf/tunnel?OpenForm

American Museum of the Moving Image (Nueva York)
www.movingimage.us

Museo de Arte Contemporáneo de Helsinki (Finlandia)

www.kiasma.fi/

Museo de Arte Contemporáneo de San Francisco (USA)

www.sfmoma.org/

Austin Museum of Digital Arts (Texas, Estados Unidos)

www.amoda.org/

ICA. Institute of Contemporary Arts (Londres)

www.ica.org.uk

MOMA (Nueva York)

www.moma.org/

www.forwardmotiontheater.org/Events/vcccyt

Bienal de Venecia (Venecia, Italia)

www.labiennale.org/

Documenta (Kassel, Alemania)

www.documenta12.de

Teatro Colón (Colón electrónico, Bogotá, Colombia)

www.exopotamia.com/colon/

Fundación Joan Miró (Douglas Gordón. Barcelona, España)

www.bcn.fjmiro.es

Fluctuating Images (Alemania)

Galería especializada en N. Media. Organiza Workshops, conciertos y performances.

www.fluctuating-images.de

Cento de Arte Santa Mónica (Barcelona, España)

cultura.gencat.net/casm/index.htm

cultura.gencat.net/casm/butlleti/hemeroteca/n13/index_sp.htm

Machida Museum of Graphic Arts (Tokyo, Japon)

Mark América Vj performance

www.netarts.org/

www.tokyoartbeat.com/venue/721CCF8A

F) Directorios de información y textos críticos on line.

>**Mecad Electronic Journal**, directora Claudia Gianetti

una revista *online* sobre arte, ciencia y tecnología

<http://www.mecad.org/e-journal>.

>**Hemeroteca: boletín Online Santa MoniCA**

cultura.gencat.net/casm/butlleti/hemeroteca/n13/index_sp.htm

>**San Francisco Cinema Symposium**, organizado por Henry Warwick (2003)
<http://www.artinprocess.com/media>

>**Directorio danés de Video, videoarte, vídeo experimental**. *Gran base de datos online*.
<http://www.videoart.suite.dk>

>**Generator.x** (Hausmania, Oslo, Noruega, 2005) conferencias, exhibición directorio, online de piezas.
<http://www.generatorx.no/>

>**Sextas Jornadas de Arte y Medios digitales: del 23 al 28 de agosto de 2004**
Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. Centro Cultural España. (Cordoba, Argentina)
<http://www.liminar.com.ar/jornadas04/programasimposio.htm>

>**Aleph** (*w3art*) Net art y net crítica
aleph-arte.org

>**Artefactos Virtuales**
www.netart.org.uy
www.internet.com.uy/vibri

>**Arteuna**
www.arteuna.com

>**arts.zin** (Revista Online de crítica de Arte)
www.artszin.net

>**Delete Tv**
www.delete.tv

>**Interzona- El transmisor** (directorio de directorios, activismo, activismo, net art)
www.interzona.org/transmisor.htm

>**Mearte**
www.mearte.com.ar

>**Nettime** (mailing list de noticias relacionadas con la crítica artística)
www.nettime.org/nettime-lat

>**Sputnik** (portal de noticias relacionadas con la cultura digital)
www.sputnik.com.mx

>**Undo** (proyectos creativos en line)
www.cnca.gob.mx/undo/

>**Ovni**. Observatorio de Video No identificado

www.desorg.org/intro.php

>**Esfera pública** (weblog de diverso contenido cultural)
www.esferapública.org

> **<i o l a>**
www.artnetweb.com/viola/home/html

>**BETA_TEST** e-zine sobre arte, tecnología y medios
betatest.ubp.edu.ar/

>**The Birth of Loop // A Short History of Looping Music**
www.loopers-delight.com/history/Loophist.html
Michael Peters

>**Crossfade / Soft Music**
crossfade.walkerart.org/foellmer/golo_eng_f.html
Golo Föllmer/Walker Art center

>**Algorithmic Composition and Music Theory**
www.umminger.com/
Frederick W. Umminger

>**Interactive Audio on the Web**
race.ntu.ac.uk/Review/index.cfm?article=80
Jim Andrews

>**Toplap** - (la Organización Temporal para la Promoción de la Programación de Algoritmos en Directo) **Adrian Ward, Alex Mclean y Dave Griffiths**
Los ideales de TOPLAP se han manifestado en diferentes herramientas de programación en directo como las aplicaciones de audio Pure Events y feedback.pl, o la herramienta para VJs Fluxus.
http://www.toplap.org/index.php/Main_Page

>**Electronic Arts intermix** (Catálogo Online, media artistas)
www.eai.org/eai/

>**ARTPORT IDEA LINE**
artport.whitney.org

>**Estudios Online sobre arte y mujer**
estudiosonline.net

>**JOSE LUIS BREA**
www.joseluisbrea.net

>**The video Arte Foundation** (25hrs. Barcelona, vídeoDictionary)
www.25hrs.org/e_home.htm

>Investigación de Villagrán Fernández Mario.

Intentio video-clip: Lecturas en la búsqueda del lector modelo de la videomúsica.
Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F.
www.archivo-semiotica.com.ar/Villagran.html

> **¿Qué es el vídeo?**

Palacio, José Manuel
Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2002
<http://www.cervantesvirtual.com>

> **La desacralización de las obras**

Diánez Pérez, Salvador
Exposición, distribución, copia y copyright
From "CEADE university", 2001
http://www.0100101110101101.org/texts/ceade_hell-tele-life-sp.html

> **Sobre art i informàtica: introducció a l'art digital**

Alsina, Paul
<http://www.uoc.edu/artnodes/cat/art/pdf/alsina0704.pdf>

> **El entorno sonoro, Un ensayo sobre el estudio del sonido medioambiental,**

Alonso, Miguel
usuarios.lycos.es/mioclonic/alonso.html

> **John Cage, un oído a la intemperie,**

Albano, Marcelo
www.eumus.edu.uy/ps/ .

> **Las Estéticas del Error: Las Tendencias "Post-Digitales" en la Música,**

Cascone, kim
www.ccapitalia.net .

> **Conferencia sobre el mundo musical. IRCAM 1978,**

Deleuze, Gilles
www.eumus.edu.uy/ps/ .

> **Algo de Historia electronica,**

Vizcaino, Antonio
www.ccapitalia.net

> **Entrevista a Hextatic**

Puente, David
www.clubbingSpain.com/entrevistas/Entrevista_Hexstatic.php

> **God is a Vj**

Artículo remixado por Vjoctopus
www.visuales.tk/

> **Music for the eyes**

Buttonow, Leslie
www.korg.com

>Proceso de experiencia multimedia interactiva desde el punto de vista comunicativo visual: conceptos de presencia y nuevas tecnologías

Fernández-Coca, Antonio

www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/coca.html

>La cultura on-line

Giannetti, Claudia, 2000

<http://www.lafactoriaweb.com/articulos/giannetti12.htm>

>Madrid y el Arte Electrónico 1968/2001: Una relación discontinua

Ohlenschläger, Karin

aleph-arts.org/net.artmadrid.net/textos/karinO.html

>Nuevas tecnologías: nuevos medios, nuevos profesionales

Luzón, Virginia

Revista LATINA de Comunicación Social

La Laguna (Tenerife) - julio de 1998 - número 7

D.L.: TF - 135 - 98 / ISSN: 1138 - 5820

<http://www.lazarillo.com/latina>

>Online critique. Transformaciones de la crítica en las sociedades actuales

Brea, José Luis

aleph-arts.org/pens/onlinecritique.html

>Una historia del Arte de Internet

Greene, Rachel

aleph-arts.org/net.artmadrid.net/textos/greene.html

>Tecnoperceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura

Abad, Begoña (2003)

Digitum [artículo en línea]. UOC. Núm. 5. ISSN 1575-2275

<http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/abada10403/abada10403.html>

> La creación interactiva en informática: Consecuencias epistemológicas

Schultz I. Margarita.

<http://rehue.esocialesuchile.cl/rehuehome/facultad/publicaciones/autores/schultz/mar>

>El net art:La estética de la red

Tejerizo, Fernando

<http://aleph-arts.org/>

>La cultura de los VJs: de la industria del loop a escenarios en tiempo real

Mia Makela aka SOLU

Traducción desde ingles: La Universidad de Sevilla

Correcciones: Jose Luis de Vicente

http://www.solu.org/text_VJculture_esp.html

>Somos la televisión

Kappelman, Todd

<http://www.ministeriosprobe.org/docs/somos.html>

>**Los medios de comunicación como creadores y divulgadores de cultura**

A/exis Márquez Rodríguez, A/exis

<http://www.banrep.gov.co/blaavirtual/letra-p2/perculturapais/12.htm>

>**Propuesta para una Antropología de los Mass Media**

Osorio, Francisco .

Cinta de Moebio No. 13. Marzo 2002. Facultad de CC.SS. Departamento de Antropología. Universidad de Chile.

<http://www.moebio.uchile.cl/13/frames09.htm>

>**Somos lo que vemos. La publicidad ha invadido todo y sometido a todos**

Walder, Paul

<http://www.granvalparaiso.cl/economia/walder/1110.htm>

> **Ars Electronica: visiones de futuro.**

Waelder, Pau (2005)

Artnodes [artículo en línea]. UOC. ISSN 1695-5951

<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/waelder0505.pdf>

>**Recapitulando: modelos de *artivismo* (1994-2003).** .

Baigorri, Laura (2003).

Artnodes [artículo en línea]. UOC. ISSN 1695-5951

<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>

>**Usar / Consumir el CiberEspacio. Entre lo panóptico y lo laberíntico.**

Mayans i Planells, Joan. (2001) Fuente Original: *Revista RAE - Revista de Antropología Experimental* (<http://www.ujaen.es/huesped/rae>), 1. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=22>

> **Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas**

Tomàs i Puig, Carles

http://www.iua.upf.es/formats/formats2/tom_e.htm

>**Arte digital/arte contemporáneo**

Manovich, Lev

www.artfutura.org/02/Lev.html

>**Entrevista a Lev Manovich**

García Quiñones, Marta. Ranz, Daniel

http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html

>**Distancia y aura**

Manovich, Lev

aleph-arts.org/pens/distance.html

>**Estética del relato audiovisual**

Font Domènec

www.iua.upf.es/formats/formats2/fon_e.htm

>La Influencia de la informática en la producción audio cultural

Dyjam, Sebastián

<http://www.hipersociologia.org.ar/papers/dyjas.html>

>La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz

Català Domènech, Josep M.

www.iua.upf.es/formats/formats3/cat_e.html

>MANIFIESTO: NO MAS OBRAS MAESTRAS

Eliot, Karen

<http://www.merzmail.net/plag.html>

>Memorias materiales: Tiempo e imagen cinematográfica*

Miller Paul D (Dj Spooky)

http://aleph-arts.org/pens/memorias_materiales.html

>Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego

Giannetti, Claudia

www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n27p151.pdf -

>El cine a las puertas del siglo XXI: las imágenes apocalípticas del fin del mundo

Hormigos Vaquer, M

en Revista Latina de Comunicación Social número 8, de agosto de 1998; La Laguna (Tenerife), en línea: <http://www.lazarillo.com/latina/a/52hor.htm>

>De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo

REKALDE, J. (2004)

Universo Fotográfico nº 4, en línea en <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/rekalde.htm>

>Experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales en Internet. Hacia un auténtico Expanded Cinema.

Dentro del marco **VTV Vitoria Territorio Visual 2004**, en el C.C. Montehermoso Cilleruelo, L. (2005)

<http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/expanded/narrativas.html>

>MACROCINEMA: Spatial Montage.

Manovich, Lev

<http://www.manovich.net/macrocinema.doc>

>Youngblood, Gene: *Expanded cinema*, 1970.

Disponible para su consulta on-line:

<http://www.artscilab.org/expandedcinema.html>

>El Xyz Del Activismo En La Red

Blissett L.

<http://aleph-arts.org/pens/xyz.html>

6- BIBLIOGRAFÍA:

ARDÉVOL E. Y MUNTAÑOLA N. (coord.) (2004) *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona, Ed. UOC, Colección Manuales.
ISBN: 8497880153. ISBN-13: 9788497880152

BAUDRILLARD, J.(1978), *Cultura y Simulacro*, Colección Ensayo, Barcelona, Kairós.
Traducción al castellano por Antoni Vicens y Pedro Rovira.
ISBN: 8472452980. ISBN-13: 9788472452985

BENJAMIN, W, *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*, en *Discursos Interrumpidos I*, Aguilar, 1989.
ISBN: 9505110669

BERNHARD, E. BÜRDEK, (3º edición 2003) *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. G.Gili Ed. Barcelona
ISBN: 8425216192. ISBN-13: 9788425216190

BREA, J.L. (2002) *La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Ed. Centro de Arte de Salamanca
Colección Argumentos
I.S.B.N. 8495719053

CHAVES, N. (2001) *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. G.Gili Ed. Barcelona
ISBN: 9788425218408

CHION, M. (1998), *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós Comunicación.
ISBN: 8475098592. ISBN-13: 9788475098593

DÍAZ, GARCÍA. R (2004) *El Videoarte en el País Vasco: Panorámica de la creación artística audiovisual contemporánea*. Beca de Investigación Artium sobre patrimonio documental de arte contemporáneo.

ECO, UMBERTO, (2003) *Apocalípticos e Integrados*, 5ª edición, Barcelona. Fábula Ed.
Lumen Tusquest Editores
ISBN: 84-7223-869-5

KRONKE D., *MTV Through The Years*. Milwaukee Journal Sentinel. 26-07-01- traducción Chiappe, C. para www.eltiempo.com

MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163. Título original *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, Mass, EE.UU

ISBN: 844931769X. ISBN-13: 9788449317699

MIRZOEFF, N, *Una introducción a la Cultura Visual*, Barcelona.

Paidós Arte y Educación, 2003.

ISBN: 8449313902. ISBN-13: 9788449313905

RÁFOLS, R. Y COLOMER, A., (2003) A cerca de los medios audiovisuales ver: *Diseño Audiovisual*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

ISBN: 978-84-252-1538-4

RAMÍREZ, J. A., (1995) "Arte Contemporáneo", En: *Historia del Arte VV.AA.* Anaya

RODRÍGUEZ, A, (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*,

Barcelona. Paidós

ISBN: 8449304792

ROSENICK, U, y RIEMSCHEIDER, B, (2005) *Art Now. Arte y artistas a principios del nuevo milenio.* KÖLN, Taschen

ISBN: 3-8228-4094-7

SPINRAD, P. (2005). *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance.* A Feral House Book USA 2005.

ISBN 1-932595-09-0

VV.AA , (2005) *El Sonido de la Velocidad* editado. Alpha Decay, Barcelona

ISBN: 9788493427849

ZIMMERMANN, Y. (1998) *Del Diseño.* G.Gili Ed. Barcelona

ISBN: 84-252-1780-6

a::mínima. Publicación del arte actual (revista) números: 11. 12. 13. 14. Directores de la publicación: Clara Alba, Andrea García Méndez, José Trascorrales. Ed. *Espacio Publicaciones*, Oviedo.

ISSN: 1697-7777

nota: los links y las direcciones electrónicas han sido revisadas y comprobadas (febrero de 2006)

nota2: Gracias a la gente que ha ido colaborando en la edición del texto con sus aportaciones y sus notas aclaratorias.

Nota 3: VideA, gracias a Eloi Maduell del colectivo catalán Telenoika, por hacer este importante apunte. que sin mas, pego aquí: *VideA fue un festival de audiovisuales y nuevas tecnologías que se celebró en 2000,2001 y 2002 en Barcelona, organizado por un colectivo cultural, sin ánimo de lucro y por el simple*

placer de reivindicar el trabajo de los ahora llamados "vjs" y antaño anònimos experimentadores y manipuladores de imagenes en tiempo real. En nuestra iniciativa sin presupuesto, llegaron a actuar hasta 85 VJ's en 3 ediciones, mostrando al publico un estado real de la escena en crecimiento y estructuraci3n en toda Europa, Estados Unidos y Asia. Mostrando al pùblico lo libre y heterogeneo que se planteaba el vjing, en colaboracion con todo tipo de estilos musicales, una verdadera explosi3n de fotogramas musicales.

Listado de Artistas participantes de VideA:

VideA 2000

//////////

VJ : aestesis (bordeaux)
VJ : kohoutek (edimburgh)
VJ : WTO show :: kohoutek
VJ : SINDiCATE (bulgaria)
VJ : dima (barcelona)
VJ : kgbvisuals (london)
VJ : peeka (manchester)
VJamm allstars (london) ::
matt black [coldcut/ninja tune]
+headspace [vjpro/www.piratetv.net]
+vj juxta [ninja tune / www.piratetv.net]
+vj exceeda
+obsidian Graphics
+siricom
+markus [innerfield]
+paul[planet yes]
VJ : ooz (paris)
VJ : k.guevara (màlaga)
VJ : kopf (stockholm)
VJ : 'the sine project' :: studioNex + le silence des sirhnes (nice)
V : 'culture jammers' :: the media foundation (vancouver)
VJ : 4 your eye (vienna)
V : 'the sleeper must awaken' :: the force quit resolution (berlin)
VJ : drewon (barcelona)
VJ project sound
V fausto

VideA 2001

//////////

Insomnia [i :: Elastic :: italia]
Rotok [vj :: bcn]
La prochaine fois [v :: RizMaslen :: u.k.]
Regular [dj + vj :: bcn]
Expand [m + vj :: finland] + THC [vj :: madrid]
Interface [i + d + m :: NODA + B.Polar :: bcn]
Dadata + The Republic of desire [m + vj :: bcn]
Callejo Brothers [dj + vj :: bcn]
Manu+Pedro [dj + vj :: Tasmaniac :: bcn]
Dreambeat + FlowMotion :: VJsoftware
Resolume + VisualJockey :: VJ software
Eye recorder zap simulacre [i :: Elastic :: italia]
Nexus [m :: bcn] + K.Guevara [vj :: malaga]
Pixylight [vj :: u.s.a]
Nomlg [vj :: canada]
mitj.a + ,AND2 [m + vj :: bcn]
PirateTV_VJamm AllStars [u.k] :: Headspace [vj]
4yourEye_Scoop [vj :: austria]
XTase [vj :: france]
VJamm software + AutoPilot :: VJ software
Paniagua [vj :: bcn]
Robotphunk [dj + vj :: holland]
Autopilot vs X-Tone [dj + vj :: u.k]
üNN [vj + dj :: Germany]
Pepo [slides :: bcn]
NeoTokyo [m + vj :: Mallorca]
InputSelect [vj :: Galicia - Spain]

VideoGeist [vj :: Germany]
Monitor.Automatique [vj :: Germany]
Drewon [vj :: bcn]
IndyMedia :: Genova2001
Aestesis + Moonster :: VJ software
Dave @ audiovisualizers VJ conference
NATO (max plugin) workshop + demo (FiftyFifty)
The GroovieMovie Picture House with it's Solar Cinema System.
Pistolo Eliza 'Box' ritual

VideA2002 vj teams
/////////////////
playscope // combat.media [bcn]
SPCKS [pmi _ bcn]
rotok [bcn]
VideK2.0 [granollers]
kgbVisuals [uk]
neoFluids [bcn]
videotone [bcn]
visualTours [bcn]
Dima-vj [bcn]
hector vaquero [mad]
wewearbuildings [spain]
otolab [milano]
slidemia [bcn]
videOne [bcn]
-electric violence+ [detroit]
offLine [bcn]
vidio.Attack [france]
zelabo [france]
synopticsTV [austria]
TZteam [france]
f i f t y f i f t y [bcn]
telenoika [bcn]

****toda esta documentación se encuentra en <http://www.archive.org>***

