

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 a 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]

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.*¹ (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 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 1956², 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

¹ PALACIO, J. M. (2002) *¿Qué es el Vídeo?*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Universidad de Alicante. En línea, <http://www.cervantesvirtual.com>

² 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*.

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) 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 possibilitaba 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

las vanguardias históricas, los pioneros del el videoarte Nam June Paik o Wolf Vostell³ - 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 Paik⁴, 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 *pedras angulares* en la historia del arte puramente tecnológico.

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 Alemania⁵, 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.

³ 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 Giannetti 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).

⁴ 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.

⁵ 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.

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 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 Foundationy 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 ⁶ (REKALDE, J. 64, 2004)

En 1969, se da el primer vídeo que se pasa por una televisión pública ⁷. 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

⁶ REKALDE, J. op.cit.

⁷ 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*.

(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 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 vídeoautores.

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 talleres⁸ 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, Shigeo 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 Naves 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

⁸ 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)

forma de concebir primeramente la propia televisión y los productos culturales que generan, y seguidamente la estética con que se abordan.⁹

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**¹⁰, 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 calidad 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)¹¹

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

⁹ 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 aluden a la propia televisión, a sus protagonistas y a las famosas *Toplist* de vídeos, y por supuesto de *popstars*

¹⁰ 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.

¹¹ Reconstruimos una imagen proporcionando una continuidad entre puntos separados aunque contiguos.

encuadre? ¿Seguiremos aplicando la regla de los dos tercios o la región áurea? ¿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? ¹²

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 aprovecharán 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**.
3. m. Aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de **vídeo**.¹³

Se habla de audio cuando se quiere hacer referencia a la señal eléctrica con

¹² 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>

¹³ Según la R.A.E

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) ¹⁴

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.¹⁵) 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.

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 Videoarte 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

¹⁴ 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.

¹⁵ 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.

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 [*]¹⁶*
- >> *Videoescultura*
- >> *Videoarquitectura,*
- >> *Videopoesía*
- >> *Videoanimación*
- >> *Videopintura*
- >> *Vídeo para PSP [*]*

En cuanto a la su sentido performativo:

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

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

¹⁶ Más información del nuevo producto de Apple en línea: <http://www.apple.es/ipod>

videodanza, videoproyección, 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, Gianetti, 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 ¹⁷ 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*

¹⁷ 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/>

- *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 videográficas 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, 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.¹⁸ 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 panóptico¹⁹ (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"*²⁰

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

¹⁸ 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.

¹⁹ 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>

²⁰ se puede visitar en: <http://www.notbored.org/the-scp.html>

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 abuso de las cámaras de vigilancia, una situación que se ha agravado especialmente tras los hechos del 11 de septiembre de 2001. (Baigorri, L)²¹

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 análogas²² hasta lo que conocemos hoy por computación digital. Este hecho ha alterado todos los estratos sociales y culturales.

En resumen, la capa informática y la cultural se influyen mutuamente (...) podemos

²¹ 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.

²² 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

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)²³

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 mas *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)²⁴

Es el ordenador²⁵ 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 mas en la tecnificación actual del arte. Como decía Claudia Giannetti, la fascinación por la tecnología en ocasiones 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?*

²³ MANOVICH, L. *ibid.*

²⁴ 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/articulos/giannetti0602/giannetti0602.html>

²⁵ "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

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.²⁶

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 escáner²⁷ que nos permite digitalizar imágenes o texto en un dispositivo de almacenamiento) que se conectan al ordenador para traducir dicha información a píxeles²⁸ 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.

²⁶ Esta consulta se puede realizar on line en: <http://www.rae.es/>

²⁷ 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 voltage obteniendo un formato analógico. El ADC (Analog to Digital Converter - Conversor Analógico Digital), es un dispositivo en el cual interpreta las variaciones del voltage 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>

²⁸ **píxel** (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.

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. ²⁹ (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 artificialidad³⁰ 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 ensimismación 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.*³¹ (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

²⁹ GONZÁLEZ, HILARIO. B. **Comprender la Imagen hoy: Teknosphera: artículos filo-tecnoculturales** Vol. 1, Agosto, 2001. En línea:

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

³⁰ 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.)

³¹ BARTOLOMÉ, A. *op.cit.*

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 autorreproducibilidad, 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.*³² (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) 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 Jeringan³³ :

*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.*³⁴

³² REKALDE, J. (2004) op.cit.

³³Se puede visitar en <http://www.visiblehumanproject.com>. Numerosos estudios anatómicos abalan el proyecto.

³⁴ 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)

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 mas 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 se funde con nuestros propios sentidos como una prótesis. cit, (esta prótesis nos convierte en ciborgs (REKALDE, 2004)³⁵*

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

³⁵ REKALDE, J. (2004) op.cit.

ActiveWorlds.³⁶

Una versión offline de ActiveWorlds, podrían ser *Los Simns*, (*The Simns*)³⁷ 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.

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 media 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)³⁸ 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*,

³⁶ La dirección de la Web: <http://www.activeworlds.com>. Hoy día existen mas de 1000 mundos virtuales vinculados a ActiveWorlds.

³⁷ Hay mas de 27 millones de sites en internet que aluden al fenómeno Sims. Su web oficial en España: <http://www.lossims.com>

³⁸ MIRZOEFF, N. (2003) op.cit.

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 nómina de los Nuevos Medios:

-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)³⁹*

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

³⁹ 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

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)⁴⁰

Pero los New Media ofrecen respaldo a lo que se viene llamando **media art**. Vemos 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

⁴⁰ 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

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.⁴¹ 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)⁴² 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.

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)

⁴¹Según 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 ampliada de lo que solía llamarse "conexión en directo".

⁴² 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

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 de 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. ⁴³ (PRADO, E. 2002)*

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 medio⁴⁴. Un ejemplo de seguimiento de estas nuevas creaciones es el llevado a cabo en España a través de la **Fundación Telefónica**⁴⁵ y su propuesta Vida Artificial.

⁴³ PRADO, E. (2002) op.cit.

⁴⁴ 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

⁴⁵ <http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida/>

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)⁴⁶

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)⁴⁷

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),⁴⁸

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

⁴⁶ **Comprender la Imagen hoy**, González Hilario B. PH.D.C: *Comprender la Imagen hoy*, Teknosphera: artículos filo-tecnoculturales.Vol. 1, Agosto, 2001 Ulos filo-tecnoculturales. En línea en: http://teknokultura.rpp.upr.edu/volumenes_anteriores/vol1/teknosphera/digital_image.htm

⁴⁷ GIANNETTI, C. (2002) *op.cit.*

⁴⁸ BREA, J.L. (2002) *La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Ed. Centro de Arte de Salamanca, 2002. Colección Argumentos en línea: <http://www.laerapostmedia.net> p.118

tesis sobre el arte en red)⁴⁹ . 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)⁵⁰

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.

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)⁵¹

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*⁵² , el cual se articula en un marco flexible con

⁴⁹ *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)

⁵⁰ 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.**

⁵¹ GIANNETTI, 2002, op.cit.

⁵² <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

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 por toda la Red. Pero tal y como están diseñadas las leyes hoy día, esta obra presuntamente es ilegal. (LESSING, 207)⁵³

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,⁵⁴ 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

⁵³ LESSIG, L. *Free Culture* se puede leer en castellano (traducción de A. Córdoba) On line en: <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

⁵⁴ como es el caso de Pure Data, o Processing: <http://www.processing.org/> desarrollado bajo licencia GEL por Ben Fry y Cassey 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)

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 ocultar: que la información es más útil cuando interactúa con otra información que cuando se deifica y se presenta en un vacío.*⁵⁵

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*⁵⁶ (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

⁵⁵ Exposición, distribución, copia y copyright, http://www.0100101110101101.org/texts/ceade_hell-tele-life-sp.html De la "CEADE university", 2001 **La desacralización de las obras** por Salvador Diánez Pérez

⁵⁶ Todos.es ha recibido recientemente Tecnet 2005 al mejor proyecto para impulsar el uso de la red <http://www.todos.es>

*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.*⁵⁷

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.⁵⁸

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*⁵⁹. 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

⁵⁷ 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]

⁵⁸ Exposición, distribución, copia y copyright , http://www.0100101110101101.org/texts/ceade_hell-telelife-sp.html

From "CEADE university", 2001 *La desacralización de las obras*. Salvador Diánez Pérez

⁵⁹ <http://www.99rooms.com>

la misma habitación, 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 Muller⁶⁰, *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) ⁶¹ (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.⁶² Donde se nos muestra de una forma muy intuitiva la historia del net art.

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

⁶⁰ 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>

⁶¹ 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>

⁶² <http://www.whitney.org/artport/commissions/idealine.shtml>

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 VjCentral⁶³ a la hora de hacernos idea del panorama internacional de creación audiovisual en los últimos años.

2.3- El concepto de DISEÑO AUDIOVISUAL:

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

⁶³ <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)

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)⁶⁴

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.

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

⁶⁴ CHAVES, N. (2001) *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. G.Gili Ed. Barcelona

substantial 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.*⁶⁵ (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

⁶⁵ R. RÁFOLS Y A. COLOMER, (2003) *Diseño Audiovisual*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

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.

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)⁶⁶

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.

⁶⁶ 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>

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)⁶⁷

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)⁶⁸

Es ahora cuando la imagen se empieza a liberar. Anteriormente estaba supeditada y aniquilada por medio que la producía. Ahora la imagen mas potente, con mas 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.

⁶⁷ 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

⁶⁸ 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, Pipilotti 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)⁶⁹

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 diáfanos 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.⁷⁰

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)

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.

⁶⁹ 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>

⁷⁰ 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 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)⁷¹

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 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, pasajeramente, 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...

⁷¹ 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

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) ⁷²

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

Peter Weibel⁷³

La interactividad:

Definición propuesta por la RAE.

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

⁷² 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.

⁷³ Cita 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.

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.⁷⁴ 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:

⁷⁴ El software, PhotoShop se desarrolla a partir de los años 80, época caracterizada por el postmodernismo cultural, y la hibridación de estilos artísticos incipientes.

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.

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*⁷⁵ (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, noticiarios, etc. son grabados para modificarlos: de forma repetitiva, añadiendo efectos, modificando sus preceptos originarios.

-CRÉDITOS CINEMATOGRÁFICOS: Creadores como MK12 o Imaginary Forces que han creado sutiles productos audiovisuales como los créditos para la película *Seven*⁷⁶ .

-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

⁷⁵ *Requiem for a dream*, Darren Aronofsky, USA; 2000. El montaje de la película lo hizo Jay Rabinowitz

⁷⁶ *Seven*, David Fincher, USA; 1995. Los títulos de crédito los hicieron IMaginary Forces; mas info del estudio en su web: <http://www.imaginaryforces.com>

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 (Con artistas como Andreas Muller) de Londres, Tomato⁷⁷ 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 Design 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)⁷⁸ como artística (David Schwarz, y su pieza *Revision*).⁷⁹ 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

⁷⁷ "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 (*Trainspotting*, *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.

⁷⁸ Web del artista: <http://www.renascent.nl>

⁷⁹ para ver la pieza: http://www.now-serving.com/revision/revision_window.html

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.

-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.⁸⁰

-MENSAJES MULTIMEDIA: Animaciones cortas, tonos y polimelodías, conforman una nueva industria de la comercialización multimediatca en la telefonía móvil⁸¹ 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).⁸² 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.

-NET ART, SOFTWARE ART, ETC: Pese a que en los primeros años del net art, se

⁸⁰ 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/>

⁸¹ 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

⁸² <http://www.troika.uk.com>

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 más 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 más 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 visual⁸³, 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.⁸⁴

-NUEVAS NARRACIONES DIGITALES: El lenguaje hipermedia, el cual está caracterizado por la no secuencialidad de la acción, fue la piedra angular en la que se basa la nueva narratividad digital. Como bien explica en el texto escrito por Marie-Laurie Ryan⁸⁵ *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:

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

⁸³ 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.

⁸⁴ 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/>

⁸⁵ 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)

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*⁸⁶ 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 improvisatorio. 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

⁸⁶ Los propios Vjs, emplean el término disparar o lanzar para describir la acción que realizan en tiempo real.

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 mas 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 teatros⁸⁷ 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 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)⁸⁸

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 audiovisual⁸⁹.

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

⁸⁷ 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

⁸⁸ **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>

⁸⁹ **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)

artistas buscarán nuevos formatos, *nuevos lienzos* en los que proyectar: Comercios⁹⁰, medios de transporte⁹¹, galerías de arte, restaurantes⁹², mercados, auditorios, teatros, museos, edificios, etc.

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.⁹³ 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*⁹⁴ 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...*⁹⁵

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:

⁹⁰ 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.

⁹¹ 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.

⁹² 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

⁹³ 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*.

⁹⁴ Por pantallización de la realidad se entiende el concepto de visualizar la vida a través de las imágenes de la pantalla.

⁹⁵ 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>

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 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 japonés⁹⁶:

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.

(ALCALÁ, 2003)

2.4- Nuevos formatos audiovisuales: el fenómeno del Vjing

⁹⁶ 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)”

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.

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 encontrarnos con diferentes artistas que juegan en su puesta escénica, con múltiples recursos plásticos lejanos a los procesos tecnológicos⁹⁷. 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 Vj⁹⁸ (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

⁹⁷ 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 personale en línea: <http://www.normanperryman.com/>

⁹⁸ **Definición de Wikipedia, the free encyclopedia.** (Redirected from Vj)
VJ or **veejay** (from **Vídeo Jockey**, 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 vídeos on MTV and MuchMusic. The word VJ is also used to represent video performance artists who create live visuals on all kind of music.

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. Pero el aspecto más 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 light... (SPINRAD, P. 13, 2005)⁹⁹

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 proyectores¹⁰⁰, 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 más 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 auge de programas de animación multimedia para crear secuencias de vídeos clips. Los Vjs cuidan al máximo dejar clara su diferencia como

⁹⁹ SPINRAD, P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles.

¹⁰⁰ El Club11 de Amsterdam es un paraíso para los Vjs que actúan en Clubs. Tiene más de 12 pantallas y televisiones de plasma en los que poder proyectar. Se puede visitar su site en línea: <http://www.ilove11.nl>

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)¹⁰¹

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 deconstruir 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,

¹⁰¹ 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

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)¹⁰²

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 espacios¹⁰³, 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 noventa¹⁰⁴. La cámara, en nuestro caso la proyección, es un arma contra la persuasión de los medios, contra la intolerancia 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 online 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

¹⁰² SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles.

¹⁰³ 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, fóruns 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/>

¹⁰⁴ Como por ejemplo las acciones de los romanos Candida tv. En línea: <http://candida.thing.net/>

de distribución y cesión de la proyección, como ocurrió el pasado noviembre de 2005 en el festival Earthdance¹⁰⁵ de Chile. Ricardo Tapia aka Vj Oktopus¹⁰⁶, 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 videocreación 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.¹⁰⁷ Los loops resultantes son composiciones superpuestas, 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 Kathleen Forde¹⁰⁸, 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

¹⁰⁵ <http://www.earthdance.org/>

¹⁰⁶ página personal del artista: <http://www.visuales.tk/> .Muchos de los loops que se censuraron están disponibles en: <http://www.vjspain.com>

¹⁰⁷ 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>

¹⁰⁸ Kathleen 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.

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)¹⁰⁹

Olivier Sorrentino aka Vj Anyone, es además de artista, curador del ICA¹¹⁰ 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:

-Se interesan por la red y sus diferentes propuestas, código abierto, software con licencia GPL, servidores gratuitos para el alojamiento de vídeos¹¹¹, web desing y net art.

-Programas de televisión, documentales, películas, series, deportes, etc.

-Gráfica digital generada, gráfica escaneada, Glitch art¹¹², 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

Fantasia (1941)

¹⁰⁹ Entrevista realizada por P.Spinrad. En *the Vj Book*, pág. 39.

¹¹⁰ Institute of Contemporary Arts of London. En línea en: <http://www.ica.org.uk/>

¹¹¹ YOU TUBE: <http://www.youtube.com/> ó Blip <http://blip.tv>

¹¹² Información sobre la estética del error o Glitch <http://www.beflix.com/visualizationa.html>

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

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 Comodore 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 incomprensión. 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.¹¹³ (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 terminología¹¹⁴ 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.

¹¹³ Definición tomada de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojockey>

¹¹⁴ 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:

*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 pasando 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.*¹¹⁵

(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.¹¹⁶ 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)¹¹⁷

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 residencias 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

¹¹⁵ 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>

¹¹⁶ Traducción del texto desde ingles: La Universidad de Sevilla Correcciones: Jose Luis de Vicente

¹¹⁷ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles.

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)¹¹⁸

No es casualidad que los experimentos gráficos, gestionados desde los ordenadores con la combinación de técnicas fractales, infografías, 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, sobretodo 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.

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)¹¹⁹. 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

¹¹⁸ 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,

¹¹⁹ Ver el apartado del texto que alude a los primeros experimentos audiovisuales. (2.2.1)

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 ¹²⁰ (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 los ingredientes del “espacio virtual”, forman parte del lenguaje interno de los creadores digitales. Formalismo emocional. (LONGINA, 2004)¹²¹

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

¹²⁰ <http://www.coldcut.net/coldcut/>

¹²¹ LONGINA, C. (2004), Catálogo Zemos98_5 El sonido. Materia subversiva / creador de espacios incontrolables

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 Glitch¹²² 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 mínimas porciones 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 cinema¹²³: 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

¹²² <http://www.beflix.com/tech.html>

¹²³ <http://www.live-cinema.org/content/view/7//>

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 más. Para la ejecución de una plantilla, es preciso el manejo de técnicas informáticas de edición y composición que previamente se realizan desde casa. Más tarde se fija la plantilla y se rocían con Spray los huecos. Artistas destacados como Dr. Hofmann¹²⁴ 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 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 perceptible 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

¹²⁴ <http://www.drhofmann.org/>

logras unir la técnica con la estética, la distancia que te separa del cine se recorta.¹²⁵
(BLANK, M, 253, 2005)

-Showcase: Según la Wikipedia¹²⁶ *“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 mas 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 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)¹²⁷.*

Muchos de los proyectos de nuevas narrativas investigadas por Lev Manovich, como el Korsakov,¹²⁸ 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 las 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*

¹²⁵ CASTELLS,H. (2005), *Entrevista a Matt Blan, Memoria de la Expansión.* En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona. Pág.253

¹²⁶ <http://en.wikipedia.org/wiki/Showcase>

¹²⁷ 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>

¹²⁸ El proyecto se encuentra alojado en línea: <http://www.korsakov.com>

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 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.¹²⁹

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 video 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

¹²⁹ Mas información acerca de Richie Hawtin y del software que emplea en línea:
<http://www.derivativeinc.com/Events/15-Plastikman>

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
- * [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 Vídeo 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 expresión¹³⁰ .

(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 de experiencia estética. En estos términos, al encontrarnos más cómodos (sin estar supeditados a pertenecer al mundo artístico) podemos comenzar a

¹³⁰ SPINRAD,P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles. Pág. 79

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)¹³¹

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 canal¹³², 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.¹³³

-Articula nuevas narrativas emergentes y dinámicas, donde interfiere él mismo y en última instancia, implica al público (espectador) en piezas con carácter interactivo y participativo. Emplea nuevos lenguajes expresivos y nuevas metáforas que

¹³¹ CASTELLS,H. (2005), *Entrevista a Matt Blan, Memoria de la Expansión*. En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona. Pág.263.

¹³² Como el caso del artista mexicano Fernando Llanos, y sus vídeo mails.

¹³³ 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.

contextualizan la era en la que estamos inmersos¹³⁴.

-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 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

¹³⁴ 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).

de sus piezas. Estando allí, (en un museo, galería, teatro o auditorio)¹³⁵ 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.¹³⁶

Cuando hablamos de los visuales que genera un Vj, podemos hablar en términos de *Expanded cinema*, entendidos como un producto multimedático 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 basadas en transparencias, diapositivas... incluso a los liveshows psicodélicos, que se han importado hasta las discotecas (BONET, 123, 2005)¹³⁷

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

¹³⁵ 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.

¹³⁶ 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.

¹³⁷ CASTELLS, H. (2005), *Entrevista a Eugeni Bonet, Memoria de la Expansión*. En *El Sonido de la Velocidad*, VV.AA, Alpha Decay, Barcelona. Pág.123.

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?

¿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 SOLU¹³⁸

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 ésto, Solu organiza eventos de concentración de cultura hacker, escribe para la revista *Repellent Magazine*¹³⁹ 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.*

¹³⁸ Hay una gran cantidad de información de Solu en su website: <http://www.solu.org>

¹³⁹ <http://www.repellentzine.com/>

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, 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 gusto 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 pakistani 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), porque 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 ultimo 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 al 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 synaesthetistas (synaesthesia) continua hasta hoy titulado como Visual Music, maneras de proyectar imágenes como si fuera audio. Han sido también pioneros de animación que realizaban animaciones 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 ésto, 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 280 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 publicitar, 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 280 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 280 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. Vjspan.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 actualizandola 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 Light 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 acostumbradas 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 Zemos98¹⁴⁰ 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.

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

¹⁴⁰ Toda la información en línea del festival en: <http://www.zemos98.org/spip>

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 en los eventos televisados que conciernen a la cultura y más concretamente al deporte. Pero con la llegada de la televisión digital terrestre (TDT)¹⁴¹, 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 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 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 más tiempo mejor. De este modo, vemos como formatos audiovisuales triunfan

¹⁴¹ Los operadores españoles se publicitan diciendo que habrá una mejora de la imagen y del sonido, y habrá un amplio número 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.

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 más 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 más 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.¹⁴² (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 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.

¹⁴² 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

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 películas¹⁴³, 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.

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

¹⁴³ 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>

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 influída 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 esos 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.*¹⁴⁴

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 rave¹⁴⁵, 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.

¹⁴⁴ <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>

¹⁴⁵ 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)¹⁴⁶

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 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.

¹⁴⁶ ENO, B, (2005) *Soundtracks Electrónicos*, dentro de *El sonido de la velocidad*. Alpha Decay Barcelona, pág. 123,

Con respecto a la importancia de la música por encima de la imagen en los clubs y las raves, Henry Warwich (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, ésto 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 contextos, 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)¹⁴⁷

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 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.)¹⁴⁸

¹⁴⁷ SPINRAD, P. (2005) *The VJ Book, inspirations and practical advice for live visuals performance*, Feral House Book. Los Angeles. Pág. 109

¹⁴⁸ Kukovec, D. *Vj en el arte contemporáneo*. Extracto de conferencia celebrada en 320x240.org Vis Island, Croacia, 2003

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)¹⁴⁹

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 ésto ¿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?

¹⁴⁹ 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

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 preexistentes¹⁵⁰, ver en lo que se ha fallado o que es lo que ha sido mas 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 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.¹⁵¹ Al percibir un interés global del público, es natural que el museo comience

¹⁵⁰ 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.

¹⁵¹ 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.

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, según las propias piezas etc. En la performance audiovisual y multimedia¹⁵² 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

¹⁵² *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 sónicos y visuales que comparten el espacio escénico.*
La Performance Multimedia Interactiva como un género emergente: Análisis de 'Afasia' de Marcel.lí Antúnez. Sergio Poblete Barbero y Roxana Inga. En línea: http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/poblete_inga.pdf

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 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.

5-ANEXOS, WEBS Y DIRECTORIOS:

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

>Nigtmares 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 Cunningham
>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 Callaghan
>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-danza de Buenos Aires". 2002: FrecuenciaFest (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 Autokontrast

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]

boulezrepublic.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.vjdmtd.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/

Xnographics
www.xnographics.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 (Hexatic, 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

Sweetsmoke
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 cinemático 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/

- >**Resfest 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.inoutproduccions.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, 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

Diáñez 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)
Digithum [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.iaa.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.iaa.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/dyjasp.htm>

>La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz

Català Domènech, Josep M.

www.iaa.upf.es/formats/formats3/cat_e.htm

>MANIFIESTO: NO MAS OBRAS MAESTRAS

Eliot, Karen

<http://www.merzmail.net/plag.htm>

>Memorias materiales: Tiempo e imagen cinemática*

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

Baudrillard, J.(1978), *Cultura y Simulacro*, Colección Ensayo, Barcelona, Kairós. Traducción al castellano por Antoni Vicens y Pedro Rovira.

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

BERNHARD, E. BÜRDEK, (3º edición 2003) *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. G.Gili Ed. Barcelona

BREA, J.L. (2002) *La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Ed. Centro de Arte de Salamanca

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

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

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

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*. Paidos Comunicación 163. Título original *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, Mass, EE.UU

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

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

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

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

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

VV.AA , (2005) *El Sonido de la Velocidad* editado. Alpha Decay, Barcelona

Zimmermann, Y. (1998) *Del Diseño*. G.Gili Ed. Barcelona

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.

nota: los links y las direcciones electrónicas han sido revisadas y comprobadas (febrero de 2006)